

Experimente em si (mesmo) ou Descartável Você?

Cláudia Schulz e Luciana Hartmann

Mestranda e Doutora

Programa de Pós- Graduação em Artes Visuais- UFSM

Resumo: Experimente em si (mesmo) ou Descartável Você? É um artigo desenvolvido a partir de reflexões sobre o processo de criação e execução da série - composta por três *web performances* - *Dramaturgia da Carne*. Na série, o corpo em performance é expandido por meio da transmissão ao vivo das ações performáticas, ampliando e (re)dimensionando o próprio conceito de arte feita 'ao vivo', bem como instigando a audiência on-line à interação como forma de co-autoria na construção da dramaturgia do corpo. A partir do encontro entre os corpos proporcionados pelo corpo em performance virtualizado, a experiência resultante desse momento único passa a ser compreendida como uma ação em si mesma, capaz de gerar novos corpos, tanto dos que executam a ação performática quanto dos que são afetados por ela. Assim, a arte da performance desencadeia um processo de trans-formação, anunciando a potencialidade que o corpo tem de ser um sistema relacional aberto, suscetível e cambiante. Para embasar teoricamente essas reflexões teço um diálogo com Pierre Lévy e Eleonora Fabião, Eduard0 Kac e Edmond Couchot no intuito de ampliar o conceito de corpo em performance no contexto contemporâneo.

Palavras-chave: corpo, performance, experiência, virtualidade

Proponho neste artigo uma reflexão sobre a virtualização do corpo *em* performance da série de *web performances*, *Dramaturgia da Carne*, bem como desdobramentos desencadeados por esse processo. *Dramaturgia da Carne* foi elaborada a partir de experimentações práticas de relação do corpo com projeções de imagens (fotografias e vídeos). Três *web performances* compõe essa série: 4º *Seminário sobre a lista de compras do corpo*, realizada no dia 19 de março às 20h; a segunda, *Coração*, realizada no dia 16 de setembro às 19h, e a terceira, *Mapa Anatômico*, realizada no dia 04 de novembro às 19h. *Dramaturgia da Carne* foi executada durante o ano de 2009, e as duas primeiras ações performáticas se realizaram no Teatro Caixa Preta – Espaço Rozane Cardoso localizado na Universidade Federal de Santa Maria – UFSM e a terceira e última ação aconteceu no Bar Macondo Lugar, no centro de Santa Maria.

Nesse sentido, *Dramaturgia da Carne*, desde seu embrião é um trabalho plural e interdisciplinar, pois procurou entrelaçar e horizontalizar as percepções de diferentes áreas artísticas (artes cênicas e artes visuais), para enfatizar ainda mais essa possível relação e fundamentação na arte efêmera que deixa sua marca pela suspensão temporal na memória de cada testemunho.

A série de *Dramaturgia da Carne* trata-se de três ações performáticas transmitidas pela rede mundial de comunicação (*Internet*). Cada ação, distinta uma da outra, possuiu como foco principal o uso do corpo *em performance* redimensionado no espaço-tempo por meio da virtualização¹ acarretada pela transmissão na *Internet* em tempo real. Com o intuito de atravessar, suscitar e produzir corpo, em *Dramaturgia da Carne* é fundamental pensar no corpo *em performance* como um sistema aberto, mutável, cambiante, pronto para adentrar na zona de compartilhamento e fundar uma nova hierarquia do sensível.

A transmissão das ações performáticas pela *Internet* desencadeou um processo de virtualização que pode ser considerada, segundo Pierre Lévy, estudioso e filósofo dos processos da informação, uma desterritorialização. Segundo o autor quando ações, informações ou corpos se virtualizam eles se tornam “não-presentes”:

Uma espécie de desengate os separa do espaço físico ou geográfico ordinários e da temporalidade do relógio e do calendário. É verdade que não são totalmente independentes do espaço-tempo de referência, uma vez que devem sempre se inserir em suportes físicos e se atualizar aqui ou alhures, agora ou mais tarde. No entanto, a virtualização lhes fez tomar a tangente. Recortam o espaço-tempo clássico apenas aqui e ali, escapando de seus lugares comuns “realistas”: ubiqüidade, simultaneidade, distribuição irradiada ou massivamente paralela. A virtualidade submete a narrativa clássica a uma prova rude: unidade de tempo sem unidade de lugar (graças às intervenções em tempo real por redes eletrônicas, às transmissões ao vivo, aos sistemas de telepresença) [...] Mas nem por isso o virtual é imaginário (2007, p. 21).

Dessa maneira, as três ações que compõem o corpo de *Dramaturgia da Carne* precisaram de um espaço-tempo referencial para que de fato ocorressem, pois é intrínseco a arte da performance o momento efêmero com sua materialidade de espaço-tempo. Porém, a transmissão em tempo real por meio da rede mundial de comunicação desencadeou um acesso horizontal colocando a prova, como Lévy propõem, a narrativa clássica de unidade de tempo e lugar.

Colocar a narrativa clássica em xeque também é um dos fatores pensados pela arte da performance e pelo teatro pós-dramático. As ações performáticas em uma linha geral, não seguem uma narrativa aristotélica, não procuram contar uma “historinha” para o espectador, longe disso, buscam operar em oposição ao narrativismo e

¹ Segundo Pierre Lévy (2008) o corpo virtualizado por meio de transmissões em tempo real pela rede mundial de computadores, como em *Dramaturgia da Carne*, possibilita que o corpo se torne nômade, capaz de estar aqui e lá ao mesmo tempo. A transmissão em tempo real do corpo, segundo o autor, transporta o próprio corpo e não apenas uma representação dele, sendo uma quase presença. O corpo virtualizado, torna-se nômade e parcialmente ubíquo, assim como o corpo do interlocutor é também é afetado pelos desdobramentos (aqui e lá): “de modo que ambos estamos, respectivamente, aqui e lá, mas com um cruzamento na distribuição dos corpos tangíveis” (2007, p. 29)

ilusionismo. Tornam-se, segundo Fabião, *complicadores culturais* (2008, p. 237), que em outras palavras não buscam comunicar um determinado conteúdo à audiência, mas promover o encontro e a experiência e por meio dela elaborar os conteúdos, redimensionalizando as relações que o espectador gera consigo mesmo, com o performer, com os outros, com a performance, com o espaço, com o tempo e com o contexto histórico.

O processo de (des)narrativização do espaço-tempo proposto pela virtualidade de Lévy e a ruptura com uma linguagem embasada nas regras clássicas de Aristóteles proposta pela arte da performance encontram na série *Dramaturgia da Carne* um corpo potencial².

A transmissão pela *web* das ações performáticas de *Dramaturgia da Carne* desencadeou uma multiplicação de espaços para a ação, tornando a si própria nômade, por meio da rede e suas bifurcações.

Na série de *web performances Dramaturgia da Carne* a audiência assistia as ações performáticas por meio de um mesmo olho coletivo³ não havendo uma hierarquização de percepção. As lentes das câmeras de transmissão mediavam essa experiência coletiva e realizavam mais do que uma simples projeção da imagem do corpo e da representação da sonoridade da música nos espaços múltiplos e nômades da rede. As câmeras, bem como todo o sistema de transmissão, procuravam transportar o próprio corpo e música (transformados, mediados), desdobrando os limites de espaço e tempo bem como da materialidade do corpo, possibilitando a ação performática estar “viva” e “ao vivo” em múltiplos espaços.

Pierre Lévy nos fala deste estar “aqui e lá” ao mesmo tempo, possibilitado pelas transmissões ao vivo, como uma forma parcial de ubiquidade. Para o autor, o que é transmitido é mais do que uma imagem, é quase presença, pois tanto o corpo que está sendo transportado quanto o corpo da audiência é afetado pelos desdobramentos de uma

² Nessa discussão podemos acrescentar o ponto de vista de Hans Lehmann (2007) sobre o Teatro Pós-Dramático, sobre o qual já elucidei alguns aspectos anteriormente. Para Lehmann, o que está no cerne da discussão é a subversão as heranças formais dominantes, como a estrutura aristotélica e dramática calcadas na totalidade, ilusão e representação de uma fábula para alcançarmos o que ele denomina de Teatro Pós-Dramático, que faz uso de diversas mídias onipresentes ao cotidiano desde os anos 1970. Assim, na cena do pós-dramático como na arte da performance o processo de (des)narrativização do espaço-tempo atribuem ao espectador a tarefa de “mobilizar sua própria capacidade de reação e vivência a fim de realizar a participação no processo que lhe é oferecida” (LEHMANN, 2007, p. 224).

³ É importante salientar que esse “olho coletivo” refere-se ao ponto de vista da transmissão, tendo-se clareza que existe ali à subjetividade do olho que vê através da câmera e a opera.

maneira que ambos estão aqui e lá, “mas com o cruzamento na distribuição dos corpos tangíveis” (2007, p. 29).

A partir do uso dos recursos de transmissão, bem como da própria multiplicidade intrínseca à rede mundial de computadores, a arte da performance se redimensiona e consegue colocar em prática o que Fabião define sendo um corpo como um sistema aberto, múltiplo, cambiante e, acrescentando, onipresente.

A virtualização do corpo incita o processo de troca, de co-autoria com a audiência, concretizando a zona de compartilhamento proposta pela arte da performance. Em *Dramaturgia da Carne*, um dos maiores objetivos residia na ampliação da presença ativa e interativa da audiência na construção da dramaturgia do corpo *em performance*. Esse objetivo somente foi alcançado na última ação *Mapa Anatômico*, em grande parte devido ao estímulo do acaso. Explico: devido à contratemporalidade técnica, não foi possível projetar em um telão a página de transmissão onde se encontrava o *chat*, no qual seriam escritas as palavras e frases pela audiência *on-line* e orientando a ação de cartografia do corpo, a ação dependia totalmente da interatividade para existir, sem essa interação ela não seria transmitida. Desta maneira, por meio do acaso, durante a ação performática pude interagir diretamente com a audiência estimulando-os a escrever palavras e tornando concreta a co-autoria da audiência com a ação performática, incitando-os a uma tomada de decisão imediata.

Em *Mapa Anatômico*, o público passou de mero observador a agente ativo e definitivo para o acontecimento da ação. Dependente da cumplicidade da ação do público para que a cartografia do corpo fosse realizada, depositei nesses autores da dramaturgia escrita no papel-pele a responsabilidade e a capacidade de construir em conjunto o corpo *em performance*. Dividir com outros corpos o mesmo desejo, a mesma vontade e responsabilidade, o “mesmo espaço sensível, [...] e por meio da mesma lógica de imediatismo, eles dividem a mesma temporalidade – aquela do tempo real e de sua instantaneidade. A interatividade não espera” (COUCHOT apud DOMINGUES, 1997, p. 140). Deste modo, assumimos performer e público a mesma posição: todos performando por meio de um único corpo físico visível a todos.

Em *Mapa Anatômico*, pude perceber que nessa última ação eu havia alcançado o que almejava desde o início da elaboração do projeto de pesquisa e das ações performáticas: o convite aos interatores de suspenderem temporariamente a sua identidade, localização geográfica e presença física, trocando, opondo, confundindo e cruzando as posições de performers e interatores, mas sempre mantendo-se cúmplices.

Eduardo Kac (apud DOMINGUES, 1997, p. 322), artista visual e criador de obras interativas, acredita que a arte interativa:

cria um contexto no qual participantes anônimos percebem que é somente através de suas experiências partilhadas e de sua colaboração não hierárquica que, pouco a pouco, ou quase tela a tela, uma nova realidade é construída. Nesta nova realidade, distâncias espaço-temporais tornam-se irrelevantes, espaços virtuais e reais tornam-se equivalentes e barreiras lingüísticas podem ser temporariamente removidas em favor de uma nova experiência comunicativa.

A arte da performance busca o encontro, a troca e a experiência. De maneira crua, o corpo *em* performance, o corpo *em* zona de compartilhamento e virtualização se expande, adquire outra velocidade, conquista novos espaços antes impensáveis, projeta a ação do ser humano em tempo real para outros espaços-temporais. “Ao se virtualizar, o corpo se multiplica” (Pierre Lévy, 2007, p. 33) não se desmaterializa como na dissecação e sim se (re)inventa, (re)encarna e se (re)descobre, agrega-se a outros, vira nômade. A pele permeabiliza-se.

Referências Bibliográficas

COUCHOT, Edmond. A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. In: DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação Editorial da UNESP, 1997, p. 135-143.

FABIÃO, Eleonora. Performance e teatro: poéticas e políticas da cena contemporânea. **Sala Preta**, São Paulo, n. 8, p. 235-246.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosacnayf, 2007.

KAC, Eduardo. A arte da telepresença na Internet. In: DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação Editorial da UNESP, 1997, p. 325-323.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 2007.

Contato:

Cláudia schulz

E-mail: claudiaxulz1@gmail.com