

O Corpo na Linguagem da Performance em interação com Cibercenários

Carla Antonello¹

O corpo do ator é um dos elementos fundamentais da expressão cênica, e a forma como ele é trabalhado passa por transformações no contexto histórico. Deste modo, interage com o estilo ou movimento ao qual pertence, conjugando-se com os demais elementos da composição da encenação.

De acordo com Renato Cohen, “[...] a performance é antes de tudo uma expressão cênica” (2002: p.28). E é neste sentido que se pretende situar o corpo na performance: no viés da expressão cênica, por entender que o artista plástico e o artista cênico concebem a utilização do corpo de maneira diferenciada, pelo percurso e interesse, próprios das linguagens. A forma com que o corpo se expressará, sofrerá transformações no contexto histórico, apesar de existirem certas discrepâncias na forma com que é trabalhado pelo ator. Pode-se citar a *commédia dell’arte* onde, desde meados do século XVI, já havia uma preocupação com a preparação corporal do ator, que consistirá no domínio técnico de habilidades que substituam discursos longos por uma partitura corporal dos comediantes. De qualquer maneira, tenciona-se situar o paradigma do trabalho corporal do ator a partir do século XIX, na França, por perceber, neste período, uma influência muito marcante na expressão cênica no tocante ao quesito da sistematização de uma forma de interpretação, que influência, ainda hoje, o teatro baseado em modelos mais convencionais.

A autora Odete Aslan, no livro *O ator do século XX*, nomeia como tradicional a formação ministrada ao intérprete neste período e afirma que seu principal objetivo seria participar do elenco da companhia *Comédie-Française*, considerada um paradigma. Essa companhia mantinha como fundamento à encenação de textos dramáticos do repertório clássico e, como princípio, o ator deveria dominar com precisão a arte da declamação e do posicionamento de maneira adequada em cena. Nas palavras da

¹ Graduação em Educação Artística Licenciatura Plena em Artes Cênicas (UFMS-RS). Mestranda na área de arte e tecnologia com orientação de Tania Fraga (UnB- DF). Atualmente professora no curso de Licenciatura em Artes Cênicas na Fundação Universidade de Brasília (UnB) convênio Secretária da Educação.

própria autora, “falar bem” e “colocar-se bem em cena” (1994: p.3), eram considerados pré-requisitos básicos para a atuação.

Neste contexto, vários artistas da linguagem teatral, colocam-se na busca da ruptura com a atuação tradicional, a fim de valorizar outras formas de atuação e de encenação. Charles Dullin, Louis Jouvet, Georges Pitoeff e Gaston Baty, por exemplo, entre 1926 e a Segunda Guerra Mundial, na França, foram diretores que questionaram o teatro de sua época. Também em outras partes do mundo, a mesma preocupação existiu com diretores como Stanislavski, Meyerhold, Piscator, Brecht, Appia, e Craig.

Pretende-se assinalar a poética de Artaud, por identificar em sua obra, aspectos presentes na linguagem da performance e, também, por averiguar nesta poética, a oposição declarada à interpretação tradicional, propondo situações de desconstrução do corpo do ator, termo usado no texto *A Cena em Progresso – Linguagens do Contemporâneo*, de Renato Cohen, que diz:

“O performer contemporâneo tece, na sua construção, um mytos pessoal, permeando seus campos de identidade e alteridade. Contextos diversos como práticas xamânicas, rituais butô, técnicas de ‘esquizocenia’, colocam o performer em situações de desconstrução e reconfiguração de seu campo referencial. João André da Rocha, performer da Ka (1998, Dir. Renato Cohen), nomeia um ‘corpo de risco’, sujeito a transmutação e a metamorfose em intenso trabalho de materialização do devir pessoal. O ator-performer, no contemporâneo, não vai trabalhar sob a égide da representação e da estética, e sim do campo fenomenal e das ciências. Sua mediação se dá com as fenomenologias do corpo, dos sentidos, das cognições. Sua ciência se dá pelo ‘corpo de experiência’, pelo embate com as mídias, pela construção de um ‘weltanshaung’ próprio” (2001: p.136).

A poética de Artaud traz uma preocupação com as possibilidades de interação entre arte e ciência. Para o autor, no teatro de sua época em diante, poesia e ciência deveriam identificar-se (1984: p.171). Mesmo tendo vivido em um contexto diferente da atualidade, onde os processos tecnológicos não tinham tomado tamanha dimensão, Artaud parece ter antecipado rupturas com uma arte que, segundo ele, estava calcada em padrões estagnados e sem sopro de vida. Considerava o “espírito de anarquia, a base de toda a poesia” (1995: p.77). Este espírito de anarquia pode ser admitido como o elemento presente na linguagem da performance. Para Artaud, a arte deve contagiar o público como uma peste, tirando-o de sua passividade, causando-lhe inquietação. No conto *Pirlimpsiquice*, de Guimarães Rosa, relativo à montagem de uma encenação escolar, a consideração de Artaud parece ser colocada com precisão na fala do diretor da

escola que, ao assistir ao ensaio, diz: “[...] que nós estávamos acertados certos, mas acertados demais, sem ataque de vida válida” (1968: p.48). Esta passagem frisa as idéias de Artaud, que desejava uma arte intrínseca à vida e preconizava um ator que fosse um atleta do coração, capaz de dominar sua energia e repassá-la ao público. O corpo, para o ator, é um corpo repleto de sopro de vida e deve ser despertado para ela; um corpo físico, expressivo, capaz de dar significado a toda ação realizada em cena: os gestos, os movimentos, a voz; ou seja, a cada partícula do seu ser. Nas palavras de Urias Corrêa Arantes:

“[...] o ator produz seu próprio corpo, inventa-o a partir da respiração; isso significa que ele faz passar os sentimentos pelo espaço do corpo, não como um lugar neutro, mas como materialidade viva e concreta, onde ações e paixões reencontram as forças que a originaram. Assim, todo o jogo do ator se faz entre três níveis: o organismo físico, o organismo afetivo e, via de produção de um pelo outro, a respiração” (1992: p.50).

O ator artaudiano deveria ser movido pela respiração, e que esta o conduziria a concretizar a cena, a dar-lhe vida, sendo o elo entre o organismo físico e o afetivo, que se interpenetram. Neste sentido, o ator passa a ter consciência de seu próprio corpo, via respiração, e produz os estados afetivos, pondo-os em movimento, dando materialidade ao invisível (afetivo), por meio do corpo. Artaud, em *Teatro e seu duplo*, toma por base os princípios da respiração na cabala: a respiração tem três tempos que correspondem a três princípios da criação: Andrógino (Equilibrado, Neutro), Masculino (Expansivo, Positivo), e Feminino (Atrativo, Negativo). O uso desses três tempos permite ao ator seis modos de repartir e conservar a respiração. Assim, para Artaud, o ator usa a respiração para desdobrar-se em formas no espaço. O desenvolvimento da técnica respiratória é essencial para a projeção do corpo físico, no sentido de explorar aspectos sonoros, gestuais e cinéticos, multiplicando significados, convidando o espectador à energia do espetáculo, instigando sua sensibilidade nervosa.

A crueldade do teatro artaudiano visa provocar mudanças no espectador, o qual deve sair do espetáculo diferente de como entrou. Dessa forma, a apresentação pretende despertar a angústia humana: o homem deve se deparar com sua finitude perante a magia que o envolverá, ficando agitado e ouriçado com o espetáculo que se desdobra diante da sua visão, que desperta nele o que está ausente, mas perpassa os seus sentidos: o que ele vê, nos termos de Georges Didi-Huberman (1998), o olha.

Ao realizar a ruptura do “teatro-diálogo” – termo utilizado por Susan Sontag (1986: p.30) –, Artaud traz à tona um corpo pulsante, isto é, um corpo com capacidade de ser reinventado a partir da respiração. Os sentimentos existem no espaço de todo o corpo, não têm lugar apenas na voz. Na peça radiofônica “Para Acabar com o Julgamento de Deus”, ele usa o termo “corpo sem órgãos”, que supostamente seria o corpo capaz de transcender as faculdades meramente humanas, sair da sua funcionalidade orgânica de receptáculo de necessidades orgânicas para ir além da sua materialidade.

As influências do corpo assim entendido, na performance que o coloca em situação de desconstrução no sentido de transgredir a estética convencional, apontam para uma estética provocativa, na qual os artistas podem romper com estruturas fixas de um corpo modelado por convenções de gestos e impostação da voz. Portanto, o legado de Artaud é a consciência da transformação da arte, a experimentação de diversos campos do conhecimento.

Talvez, Artaud não tenha sido compreendido no seu tempo e suas questões continuam ainda polêmicas e atuais, passíveis de serem abordadas também nos novos contextos tecnológicos, que causam estranheza, aproximando homem e máquina, problematizando esta aproximação.

Contemporaneamente, dentre as diversas hibridações das quais a performance pode tomar parte, vemos surgir, com o advento da tecnologia computacional, a possibilidade de experimentação no sentido de explorar a expressão do corpo, integrada às imagens sintéticas tridimensionais. Os desafios desta integração compreendem a sistematização de um trabalho com o corpo a partir de situações de desconstrução, de acordo com Renato Cohen, “A tecnologia, pareada aos processos criativos, reitera os processos humanos, dando morphos e interface aos processos mentais e sensíveis” (2001: p.137).

Alguns trabalhos artísticos têm surgido no sentido de promover as experimentações do corpo com as tecnologias. Como exemplo, o trabalho de Daniela Kutschat e Rejane Cantoni, no seu projeto *OP_Era*, apresentado na Caverna Digital da Poli/USP em 2003, é um mundo computacional composto de quatro dimensões, que integra corpo-som-imagem, onde o visitante pode manipular e explorar as dimensões.

A artista Tania Fraga concebeu o termo cibercenários, entendidos como cenários formados por projeções de imagens sintéticas tridimensionais e interativas em

suporte de grande dimensão. O primeiro construído foi na apresentação do espetáculo de dança *Aurora 2001 – Fogo no Céu*, com coreografia de Maida Withers, dando continuidade no trabalho *Fertilidade: Duas Estações*, coreografia de Andréa Fraga. Outras séries de jornadas foram concebidas como: *Hekuras, Karuanas e Kurupiras*, em processo de desenvolvimento. Os mundos virtuais tridimensionais – os cibercenários -, possibilitam a interação ativa por parte dos dançarinos que utilizam o mouse sem fio, manipulando-os e transformando-os conforme a expressividade dos movimentos. O espetáculo é apresentado em tempo real, projetando-se na tela e nos corpos dos bailarinos que se vestem ou adquirem o figurino comandado por eles na apresentação, surpreendendo a eles mesmos, pela infinidade de cores e formas em permanente mutação, proporcionando o acaso na semi-imersão de um ambiente virtual.

A partir do conhecimento do trabalho desenvolvido por Tania Fraga, foi criado o grupo *Hybris*, sob orientação da mesma, declarando que existe um universo de novas possibilidades a serem investigadas na arte computacional e sua relação com o corpo e outras áreas do conhecimento. Na união de pessoas de áreas diversas, seguindo o princípio da interdisciplinaridade artística, concebeu-se o trabalho *Axis Corpus, Corpus Planus*, que consiste em uma série de performances em interação com mundos virtuais.

O artista criador desses cibercenários e o *performer* trabalham de forma integrada para construir uma apresentação efêmera, em que o espectador se defronta com um diálogo do corpo com imagens virtuais atualizadas em luz. O corpo do *performer* relaciona-se com imagens projetadas de um mundo virtual e mantém-se contíguo a elas, ou seja: imagem virtual em tempo real juntamente com o corpo do *performer*. O ato performático, propondo a relação entre os corpo e imagens projetadas, busca explorar o corpo conforme as composições imagéticas que constituem os cibercenários.

Levando-se em conta que os cibercenários são formados por imagens projetadas que se “fundem” ao corpo do *performer*, imprimindo novas impressões que se sobrepõem em dois níveis: o primeiro, as transformações ocorridas nas imagens no momento que entram em sintonia com o corpo, e o segundo, as marcas, que geradas no corpo do *performer*, se inscrevem com novas roupagens. Pode-se relacionar com a expressão cênica, tomando emprestado o termo – figurino -, segundo Pavis: “na encenação contemporânea, o figurino tem papel cada vez mais importante e variado, tornando-se verdadeiramente a ‘segunda pele do ator’” (1999: p.168).

A segunda pele segue se metamorfoseando, construindo e reconstruindo novas peles de acordo com o deslocamento do ator-*performer* no *continuum* devir que não segue a representação teatral comumente conhecida, “idéia de uma representação de uma coisa que já existe, portanto (principalmente sob a forma textual e como objeto dos ensaios), antes de se encarnar em cena” (1999: p.339). Contrária a esta idéia, a performance teatral requisita a ação que será realizada no ato da apresentação. O ator-*performer* passa a dialogar com sua segunda pele em processos de desconstrução e reconstrução. Gilles Deleuze e Félix Guattari nos fala do CsO de Artaud: “é feito de tal maneira que ele só pode ser ocupado, povoado por intensidades. Somente as intensidades passam e circulam” (1996: p.12).

A performance acontece por meio do corpo do ator-*performer*, que se permite investigar o CsO na tentativa de trazer uma intensidade diferenciada de um corpo submetido a uma representação pré-determinada, por um texto dramático ou marcações rígidas, que não permitem um grau de improvisação. O ser povoado por intensidades traz a tona o visceral que desprende vibrações de ordens não identificadas, nem mesmo pelo ator-*performer*, que se sente livre para fluir, e o corpo passa a ser um território de experimentação psicofísico, espiritual e sensorial.

O ator-*performer* requisita liberdade na busca de novos estados, sendo capaz de expandir as conexões em passagens e intensificar as sensações proporcionadas pelo organismo não estratificado, mas aberto às intensidades que geram e são geradas por ele. O *performer* trabalha com seu corpo, um interator que pode manipular o cibercenário em projeções que venham trazer à tona as sensações proporcionadas por estas imagens, que ao se comunicarem com este corpo, permitem o diálogo de ambos em situações viscerais. Nesse sentido, aproximam-se do corpo sem órgão de Artaud, por ser um corpo capaz de se lançar no espaço, trazendo o pulsar, mesmo em interação com máquinas programadas para estabelecerem um nível de comunicação entre elas e o homem.

Estas máquinas programadas, no caso dos cibercenários, são concebidas, e de acordo com Tania Fraga, “o objetivo dos ambientes imersivos é deslocar o observador para o espaço-tempo do mundo artificial, transportando-o para outra dimensão perceptiva” (2004). A perspectiva do artista diante da manipulação da máquina sempre é mais desafiante, porque o homem consegue reinventar dimensões que rompem com as barreiras do simplesmente artificial, sensibilizando-os e os transformando em imagens pulsantes, repletas de devires. A criação destes ambientes imersivos extrapola a

máquina enquanto objeto, digamos “frio” e “desumano”, e os dispositivos usados são marcados de originalidade que, sem a intervenção do artista, limitam-se a condição de simples dispositivos.

As imagens de *pixels* colocam o corpo em territórios de vibrações eletrônicas, permitindo ao corpo interagir, imprimindo as atualizações de imagens em luzes óticas, num processo de construção de imagens recriadas pelo corpo do *performer*. As relações entre o mundo virtual e o corpo do *performer* em fase de experimentações, invadem territórios desconhecidos e desafiantes para o artista, propondo novas formas de entendimento. Ora o corpo funciona como interface da máquina, ora ele adquire a visceralidade, e a simbiose estabelece o diálogo poético na efemeridade do acontecimento.

O corpo é contagiado pelas tecnologias, e as mutações deste encontro são os novos questionamentos dos artistas que estão em face das hipóteses e reflexões sobre até que ponto pode-se chegar, se é que exista um ponto de chegada. Ou seja, a polêmica causada é: quem gera a dinâmica de absorção e a pesquisa de que corpo é este.

De acordo com Santaella,

“[...] por artes do corpo biocibernético, quero significar as artes que tomam como foco e material de criação as transformações por que o corpo e, com ele, os equipamentos sensório-perceptivos, a mente, a consciência e a sensibilidade do ser humano vêm passando como fruto de suas simbioses com as tecnologias” (2004: p.65).

O corpo biocibernético é a nomeação encontrada para a discussão que traz à tona as formas diferenciadas pelas quais o corpo trabalha com as tecnologias e as transformações, que podem se suceder do encontro do homem, em simbiose com a máquina. O corpo biológico invade os territórios das tecnologias, e as novas noções podem modificar o corpo em sua limitação humana, trazendo um ser híbrido que manipula dispositivo, em prol de uma superação do orgânico. O artista Marcel-lí Antúnez Roca desenvolve seus trabalhos na integração do corpo e tecnologia e considera que a discussão interessante acontece entre os avanços técnicos e científicos em integração à natureza humana limitada. (1998: p.47). O espetáculo *Afasia*, baseado na epopéia *Odisséia*, de Homero, mas que não faz uso do texto, ficando entre a fronteira do visual e o cênico, “investiga as possibilidades interativas hipermediáticas dos novos suportes e linguagens multimídia, assim como as novas interfaces corporais” (1998: p.69).

A interdisciplinaridade artística proposta pelo ex-integrante do grupo Fura del Baus, realizando trabalhos em sintonia com o novo contexto tecnológico, pode ser uma referência do corpo biocibernético, porque ele usa da máquina em interação com o corpo, em apresentações performáticas.

O CsO de Artaud reivindica um corpo que mantém sua visceralidade e o corpo biocibernético traz à tona o corpo inserido e redimensionado nas tecnologias. Como diz Lúcia Santaella, “a pluralidade do papel do corpo nos ambientes virtuais é mesmo desconcertante, especialmente na arte dos ambientes virtuais” (2003: p.308).

À medida que o corpo orgânico interage com as tecnologias, estabelecendo um processo de migração para um novo espaço, novos questionamentos surgem a partir das percepções que começam a ser grafadas neste corpo. Num futuro próximo, as respostas e as hipóteses levantadas a respeito da inserção do corpo na era digital, talvez promovam experiências inéditas e desafiadoras, instigando um campo de estudo que continuará representando o desejo do homem de transformação e criação de possibilidades ilimitadas, além da sua condição de ser finito.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARTAUD, Antonin. **O Teatro e seu Duplo**. São Paulo: Max Limonad, 1984.
- _____. **Linguagem e Vida**. São Paulo: Perspectiva, 1995.
- ASLAN, Odete. **O Ator no Século XX**. São Paulo: Perspectiva, 1994.
- ARANTES, Urias Corrêa. Artaud. **Teatro e Cultura**. São Paulo: Unicamp, 1992.
- COHEN, Renato. **Performance como Linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **Mil Platôs – Capitalismo e esquizofrenia**. Tradução: Aurélio Guerra e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995, Vol.3
- DIDI-HUBBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 1988.
- ROCA, Marcel-lí Antunez. **Performances, objetos y dibujos**. Barcelona: MECAD, 1998.

ROSA, João Guimarães Rosa. **Pirlimpisquice em Primeiras Estórias**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1968.

SANTAELLA, Lúcia. **Corpo e Comunicação**. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. **Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SONTAG, Susan. **Sob o Signo de Saturno**. Porto Alegre: L&PM, 1986.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

VV.AA. **Como Pesquisamos – Os Grupos de Trabalho da ABRACE**, Salvador, 08 a 11 de Outubro de 2001. – Salvador: Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-graduação em Artes cênicas – ABRACE, 2001.