

Teleperformance: processos de reconfiguração e subversão

Vlândia Queiroz e Silva

Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas – UFBA

Mestranda – Artes – Orientadora Prof. Doutora Ivani Santana

Bolsa Capes

Atriz e Performer

Investiga-se a articulação do corpo performático com o espaço ciberdigital, sob a perspectiva do *embodied* das ciências cognitivas, em que corpo e ambiente estão implicados e se modificam mutuamente. A análise está pautada nas dimensões relacionais entre arte e tecnologia sugeridas pelo neurobiólogo Humberto Maturana. Neste escopo são consideradas as características de subversão encontradas em trabalhos de teleperformance, tendo como hipótese que a reconfiguração estabelecida nesta relação decorre da exploração de características intrínsecas a tecnologia digital e que estas geram um espaço propício ao questionamento das estruturas pré-estabelecidas. Tais relações entre o corpo e o ambiente revelam outro corpo, com características próprias, o qual é denominado aqui de Terceiro Corpo.

Palavras-chaves: ciberdigital, corpo, reconfiguração, subversão

I. Introdução

A arte enquanto forma de conhecimento foi investigada ao longo da história por pesquisadores das mais variadas áreas na sua relação com outras formas de conhecimento como a ciência e a tecnologia. É nesta seara que desenvolvemos esta análise, na busca de traçar rotas possíveis para se repensar a arte na pós-modernidade.

Neste ambiente de reflexão o artista torna-se o materializador dessas discussões ao propor novas abordagens da tecnologia. Surge, portanto, um pensamento crítico sobre as relações entre arte e tecnologia e do uso que os artistas fazem dos meios tecnológicos: seja por não explorar toda a potencialidade da ferramenta tecnológica utilizada, seja por explorá-la a tal ponto que o próprio artista acabe por se enquadrar como mais uma peça desta ferramenta, perdendo desta forma o poder subversivo da arte, como aponta o pesquisador brasileiro Arlindo Machado (2001).

Este artigo analisa dois pontos fundamentais que integram minha pesquisa de mestrado, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia: os processos de reconfiguração e subversão que se fazem presentes em propostas artísticas de teleperformance¹. Tais reconfigurações, entre o corpo e o ambiente

¹ Investiga-se aqui a teleperformance em telepresença, ou seja, a performance que ocorre através da ligação de pontos remotos, utilizando-se de recursos da Internet.

ciberdigital², nos revelam outro corpo, uma estrutura diferenciada com características próprias, que denominamos aqui de Terceiro Corpo³. Como se dão essas reconfigurações e de que forma se desenvolvem propostas subversivas em trabalhos de teleperformance é o problema central desta análise. Partimos da hipótese que os processos de reconfiguração estão relacionados tanto ao formato digital como à exploração das características intrínsecas a este em trabalhos artísticos.

Traçamos o discurso teórico sob a perspectiva do *emboided*⁴ das ciências cognitivas⁵, em que corpo e ambiente estão implicados e se modificam mutuamente. Essa discussão está pautada no pensamento do neurobiólogo Humberto Maturana, quando este afirma que “organismo e meio vão mudando juntos, uma vez que se desliza na vida em congruência com o meio” (2001, p.80). Para desenvolvermos este artigo abordaremos aspectos da estrutura do ambiente ciberdigital, de que forma estes se relacionam a trabalhos de teleperformance e como tais abordagens são tratadas no trabalho prático BOOT, que vem sendo desenvolvido ao longo do mestrado.

II. Processos de Reconfiguração e Subversão

Ao analisarmos o ambiente ciberdigital é possível encontrarmos pelo menos duas tendências do uso da Internet: uma que se pauta na apropriação do digital para difundir o que pertence ao plano físico, material e/ou simbólico e na qual encontramos como exemplos as grandes lojas, as comunidades temáticas e as publicações em PDF⁶. E a outra tendência é constituída da apropriação de características específicas do digital para reconfiguração do que pertence ao plano físico, material e/ou simbólico e da qual podemos destacar os livros publicados em hipertexto com leitura não-linear, trabalhos de *webart*⁷ e teleperformances. Enquanto a primeira tendência liga-se à permanência de determinados modelos, sejam

² Nesta pesquisa, abordaremos do ciberespaço a parte que se relaciona ao digital, que denominamos aqui de espaço ciberdigital.

³ O Terceiro Corpo é um conceito que está sendo desenvolvido na referida pesquisa de mestrado e que está relacionado à idéia de incorporação propiciada pelos sistemas dinâmicos.

⁴ *Emboided* é uma palavra de origem inglesa, que pode ser traduzida pelo termo incorporado, entre outros, mas para evitar qualquer equívoco de interpretação preferimos deixar o termo na sua forma original.

⁵ As ciências cognitivas buscam compreender como se dá o conhecimento complexo e é formada por várias abordagens distintas, como o cognitivismo, o conexionismo e o dinamicismo.

⁶ PDF (*Portable Document Format*) é uma extensão criada pela *Adobe Systems* que gera documentos não vinculados a um aplicativo e que são suportados por qualquer plataforma (*Windows, Mac e Linux*).

⁷ A *webart*, em termos gerais, caracteriza-se pelo uso do protocolo da *World Wide Web* para interações visuais e sonoras.

mercadológicos, de relações de afinidade ou de leitura; a segunda tendência busca a transformação, seja da leitura, das linhas, das cores, das formas, das imagens ou dos corpos. É importante ressaltar que essas duas tendências não são dicotômicas, mas dialógicas e co-existentes, podendo preponderar uma ou outra, como também possibilitar o amálgama das mesmas, num limiar, por vezes difícil de classificar. O fundamental é não analisá-las como formatos estanques, mas nas articulações que são capazes de gerar e no impacto que podem produzir em propostas artísticas.

Tomamos por base a abordagem dos sistemas dinâmicos⁸, das ciências cognitivas, e mais especificamente o pensamento de Humberto Maturana sobre as dimensões relacionais entre arte e tecnologia, entre corpo e ambiente, em que “as interações do sistema vivo com o meio desencadeiam nele mudanças estruturais em sua composição, que resultam, por sua vez, em mudanças na configuração do sistema vivo como uma totalidade” (2001, p. 176).

Neste sentido, no projeto artístico BOOT a idéia de reconfiguração e subversão perpassa tanto o ambiente como o corpo. Utilizo-me da tecnologia Blogger⁹ e proponho outra forma de abordagem deste espaço, que não se pretende diário ou arquivo, ao contrário, se pretende efêmero, circunstancial. BOOT é um projeto baseado em camadas: interatividade audiovisual e textual (através do Twitter¹⁰), teleperformance/intervenção urbana via celular 3G¹¹ e localização GPS¹². Seu principal propósito é investigar possibilidades de reconfiguração e subversão do corpo e do ambiente na relação entre o espaço público físico e o espaço público virtual. Nesta mesma linha, o trabalho *No Fun* (2010), de Eva e Franco Mattes¹³, simula um suicídio na plataforma do *Chatroulette*¹⁴, reconfigurando, assim, o espaço de comunicação sob a perspectiva da morte e, desta forma, subvertendo a relação de expectativa do outro.

O artista explora o caráter subversivo quando é capaz de uma clareza tal sobre a realidade que o envolve ao ponto de propor uma distorção dessa realidade para enxergá-la através de outros pontos de vista. Para o grupo ativista *Critical Art Ensemble* (CAE)¹⁵ “um dos

⁸ Os sistemas dinâmicos das ciências cognitivas têm origem na Teoria dos Sistemas desenvolvida pelo biólogo Ludwig Von Bertalanffy, em 1937.

⁹ A tecnologia *Blogger* foi criada pela *Google* com o intuito oferecer espaço gratuito a construção de *blogs*.

¹⁰ *Twitter* é uma rede social de *microblogging*, criada por Jack Dorsey, 2006.

¹¹ 3G é o padrão designado para a terceira geração de tecnologia móvel.

¹² Aparelhos GPS (Sistema de Posicionamento Global) possibilitam a localização em mapas via satélite.

¹³ Eva e Franco Mattes encontram-se no Brooklyn-EUA e se autodenominam artistas-provocadores, pioneiros da *net art*, trabalham com propostas subversivas públicas e não autorizadas, como consta no site: <http://www.0100101110101101.org/projects.html>

¹⁴ *Chatroulette* é uma plataforma randômica de encontro virtual baseado no uso de áudio e vídeo, criada pelo russo Andrey Ternovisky, 2009.

¹⁵ O CAE, grupo ativista norte-americano, desenvolve trabalhos de crítica à eugenia, às armas biológicas e às novas tecnologias através de propostas biotecnológicas, táticas midiáticas, instalações e vídeos.

objetivos do trabalhador cultural da resistência é perturbar a solidificação da nova ideologia, antes que se torne uma ordem simbólica de uma tirania ainda maior do que a existente” (2001, p.110). Neste sentido, o trabalho *Marching Plague* (2005-07) do CAE, subverte a relação do fruidor com a arte, propondo o corpo deste como o lugar da arte, quando é ejetada uma bactéria inofensiva pelos dutos de ventilação do espaço da instalação.

Em BOOT a subversão do corpo se dá pela manipulação da imagem, seja o internauta manipulando a própria imagem, seja o performer manipulando a imagem do seu corpo com a cidade, abrindo espaço para o que aqui denominamos de Terceiro Corpo: um corpo efêmero e irreprodutível que surge do contato entre corpos e ambientes, tanto físicos quanto virtuais. Alterar-se é alterar o ambiente, é alterar sua percepção sobre o que ocorre ao outro e a si mesmo.

III. Conclusão

Parece-me que os trabalhos de arte e tecnologia, assim como a linguagem artística da performance são propícios a investigações que se pautam na reconfiguração e subversão dos suportes artísticos, sejam as ferramentas, o espaço ou o corpo. Podemos, também, observar que apesar de meio e corpo serem estruturas distintas a reconfiguração de um, afeta diretamente o outro, e esse processo dinâmico é o que proporciona a distinção entre o que permanece e o que se transforma.

Com o objetivo de propor novas abordagens para tecnologias de pré-existentes o projeto artístico BOOT abre espaço a novas formas de interação artística em espaços virtuais que não necessitam de altos custos para implementação e manutenção. Num contexto cada vez mais exigente à limpeza, à clareza e à objetividade que é o do *webdesign* a plataforma BOOT foi criada na perspectiva de explorar as ambivalências, colocando lado a lado clareza e ruído, limpeza e excesso, objetividade e diversidade, amplificando as possibilidades de fruição e interação.

Neste ínterim de conversações, creio que devemos constantemente nos perguntarmos como e de que forma essas ferramentas e o pensamento político que estas carregam interferem ou guiam as proposta artísticas. Pois a resposta que podemos dar a esta questão é vital para compreendermos a importância dos meios que usamos para experienciar a arte, e portanto, para experienciar a vida, tendo em vista que ambas (tanto arte quanto vida) estão diretamente implicadas.

Referências

0100101110101101.org. Desenvolvido por Eva e Franco Mattes. Apresenta portfólio dos autores. Disponível em: <<http://www.0100101110101101.org/>>. Acesso em: 10 set. 2010

BOOT. Plataforma interativa. Desenvolvida por Vlândia Queiroz. Disponível em:<<http://bootplataforma.blogspot.com>>. Acesso em: 12 set. 2010

CRITICAL ART ENSEMBLE. *Distúrbio Eletrônico*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001 _____. Coletivo ativista. Disponível em:<<http://www.critical-art.net/>>Acesso em: 10 set. 2010

DICWEB. Dicionário de Informática. Disponível em: < <http://www.dicweb.com/>> Acesso em 10 out. 2010

DOMINGUES, Diana. *Arte e Vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Editora Unesp, 2003

GIANNETTI, Cláudia. *Estética Digital: sintopía del arte, la ciencia e la tecnologia*. Barcelona: Asociación de Cultura Contemporânea L' Angelot, 2002

GOLDBERG, Roselee. *A Arte da Performance: do futurismo ao presente*; tradução Jefferson Luiz Camargo; revisão de tradução Percival Panzoldo de Carvalho; revisão técnica Kátia Canton. São Paulo: Martins Fontes, 2006

INSTITUTO ANTÔNIO HOUAISS. *Dicionário Eletrônico da Língua Portuguesa Houaiss*. Rio de Janeiro: Ed.Objetiva, 2001

LAKOFF, George and JOHNSON, Mark. *Philosophy in the Flesh: the embodied mind and its challenge to western thought*. New York: Basic books, 1999

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*; tradução de Carlos Irineu Costa. – São Paulo: Ed. 34, 1999

Manovic, Lev., *The Language of New Media*., Cambridge: MIT Press., 2000

MATURANA, Humberto. *Cognição, Ciência e Vida Cotidiana*. Cristina Magno Victor Paredes (org). Belo Horizonte: Editora Ufmg, 2006

MEDEIROS, Maria Beatriz de. *Corpos Informáticos: arte, corpo, tecnologia*. – Brasília: Ed. Pós-Graduação em Artes da Universidade de Brasília, 2006

Mitchell, W., Me++: *The Cyborg Self and the Networked City (Hardcover)*.,Massachussets: MIT Press, 2003.

PRADO, Gilberto. *Arte Telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003

RÜDIGER, Francisco. *Introdução às Teorias da Cibercultura: perspectivas do pensamento tecnológico contemporâneo*. Porto Alegre: Sulina, 2003

SANTANA, Ivani. *Dança na Cultura Digital*. – Salvador: EDUFBA, 2006

WOOD, John (eds). *The Virtual Embodied*. New York: Routledge, 1998