

A performance do corpo e novos modos do fazer artístico

LUCAS PIRES DE OLIVEIRA*

Resumo: O presente artigo propõe uma reflexão sobre arte e sua relação com o corpo e tecnologia na perspectiva da pós-modernidade. Nesse percurso, observamos alguns aspectos que influenciaram a produção artística entre os períodos clássico e contemporâneo, como o ideal de beleza, as concepções acerca do corpo na sociedade e os atravessamentos impactados pela tecnologia. Buscando problematizar o debate, o autor analisa os trabalhos de duas artistas contemporâneas, Laurie Anderson e Victoria Vesna, cujas obras se destacam por explorar o corpo de uma maneira multidimensional, numa articulação com as tecnologias, cada vez mais presentes na vida humana.

Palavras-chave: Corpo; Pós-modernidade; Performance; Arte; Tecnologia.

The performance of the body and new modes of artistic making

Abstract: This paper proposes a reflection on art and its relationship with the body and technology in the post-modern perspective. In this path, we observe some aspects that influenced the artistic production between the classical and contemporary periods, such as the ideal of beauty, the conceptions about the body in society and the crossings impacted by technology. Seeking to problematize the debate, the author analyzes the works of two contemporary artists, Laurie Anderson and Victoria Vesna, whose works stand out for exploring the body in a multidimensional way, in an articulation with technologies, increasingly present in human life.

Key words: Body; Post-modernity; Performance; Art; Technology.



* LUCAS PIRES DE OLIVEIRA é Especializando em Mídia, Informação e Cultura no Centro de Estudos Latino-Americanos sobre Cultura e Comunicação (CELACC), da Universidade de São Paulo. Graduado em Comunicação Social pela Escola de Comunicação, Artes e Design (Famecos) da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Ponto de partida: alguns pressupostos sobre arte

Desde a Grécia Antiga, quando passou a ocupar um lugar de destaque na sociedade, a produção artística é atravessada por uma série de transformações políticas e culturais. Sua razão de ser e seu lugar na existência humana são aspectos que foram abordados a partir de Platão, que suscitou uma série de questões das artes em geral, tais como a comparação da pintura e da escultura com a realidade, bem como a relação da arte com a beleza e os efeitos morais e psicológicos da Música e da Poesia (NUNES, 2006).

É, especialmente, interessante o diálogo de Sócrates com Glauco e Adimanto, irmãos de Platão, em torno da conexão entre arte, beleza e verdade, ao propor que “em geral, todo o ser perfeito, que tira a sua perfeição da natureza, da arte ou das duas, está menos sujeito às transformações vindas de fora” (PLATÃO, 1988, p. 91). Nesse sentido, o pensamento platônico nos faz olhar para a natureza como a verdadeira beleza, pois essa é genuína, natural.

Faz-se necessário estabelecer uma distinção entre arte e beleza. Segundo Nunes (2006, p. 32) “a arte é operativa, a Beleza contemplativa”. Deste modo, circulamos o caráter ativo da arte produtiva, que, em forma da ação, tem capacidade de exprimir as noções de mundo do artista. O autor nos conduz ainda ao exercício de enxergar uma arte capaz de agir “sobre a nossa maneira de sentir e de pensar” (NUNES, 2006, p. 88), revelando, assim, o teor subjetivo da experiência artística.

Por outro lado, é pertinente a concepção de Nunes (2006) acerca do aspecto contemplativo daquilo que podemos entender enquanto beleza. A ideia de belo passou a ser debatida pelos sofistas

desde a segunda metade do século V a. C. Já no contexto do Renascimento, Leonardo da Vinci elencou a natureza como fonte do belo “que o artista revelará com as suas produções, às quais se concede uma consistência semelhante à do Universo material e sensível, agora valorizado” (NUNES, 2006, p. 10). Nessa perspectiva, tomamos a beleza natural como base que, transplantada na arte, gera a beleza artística. A partir da colocação de Nunes (2006, p. 10)

Admitiu-se, já no século XVII, que essa beleza natural está esparsa nas coisas, onde se oferece ao deleite do espírito, sobretudo por intermédio da vista e do ouvido. As obras de arte também proporcionam o mesmo deleite àqueles que sabem encontrar nelas as marcas universais do Belo.

A sensibilidade é exaltada na perspectiva platônica. Na medida em que o diálogo avança, entende-se que a beleza não é dada simplesmente a partir da admiração dos objetos ou pelo mero julgamento pelas aparências; é preciso conhecer o belo em sua essência, o que será corroborado, posteriormente, por Walter Benjamin. De acordo com a concepção grega, a beleza não podia ser acessada por uma lógica instrumental, mas, sim, através da sensibilidade da alma.

Sócrates — Aquele, pois, que associa com mais beleza a ginástica à música e, com mais tato, as aplica à sua alma, é músico perfeito e possui a ciência da harmonia muito mais do que aquele que afina entre si as cordas de um instrumento (PLATÃO, 1988, p. 141).

A discussão sobre a contemplação da beleza artística nos conduz ao pensamento de Benjamin (1985), que abordará a questão da aura a partir do *hic et nunc* – aqui e agora. Por isso, o autor valoriza o contato direto com a obra de arte, enquanto uma unidade no próprio local onde se encontra. Nas palavras

Benjamin (1985, p. 13), “é a esta presença única, no entanto, e só a essa que se acha vinculada toda a sua história”. A noção benjaminiana é fortalecida a partir do argumento de Nunes (2006). Para ele, “as grandes, autênticas e legítimas obras de arte possuem a capacidade de atrair a consciência e de fazê-la aderir ao que instantaneamente revelam” (NUNES, 2006, p. 88).

O debate sobre o lugar que a arte sempre ocupou no mundo ocidental e sua razão de ser é potencializado quando essa mesma arte é atravessada pela lógica pós-moderna, que rompe fronteiras e coloca no topo da pirâmide novas maneiras de produzir e, conseqüentemente, contemplar o que, até então, entendíamos por arte.

Buscando problematizar a arte contemporânea, elencamos como objeto de investigação sua relação com o corpo e a tecnologia para, então, observar e refletir seu caráter operativo e em que medida esses atravessamentos que perpassam as esferas política, cultural e social elevam a arte a um novo estatuto na perspectiva da pós-modernidade.

O corpo e a problemática do belo

Ao discutir matéria e forma em torno da arte, Nunes (2006) relaciona forma com a noção de ideia concebida pelo artista, definindo-a como “um ato de sua inteligência que, através da *práxis* produtiva, determina a matéria, gerando um novo ser, que denominamos obra” (NUNES, 2006, p. 27). Tal inteligência, que integra a natureza intelectual e subjetiva do artista, é fundamental para conferir à obra o caráter artístico. Destacamos, a contribuição de artistas, como Leonardo da Vinci e Leon Battista Alberti, para que a Pintura, a Escultura e a Arquitetura, consideradas artes mecânicas desde a Idade Média, fossem elevadas à condição de atividade intelectual, conferida, até então, somente à Poesia.

Deste modo, notamos algumas nuances pelas quais a arte tem passado desde suas primeiras manifestações na existência humana. A ideia de beleza associada às belas artes, principalmente, por meio da Pintura e da Escultura foi fortemente responsável por moldar uma concepção sobre o belo que perpetuou por muito tempo nas sociedades ocidentais. A influência dos ideais de beleza e de perfeição postulados pela cultura grega são notáveis, por exemplo, nas esculturas de homens e mulheres que, representados por meio de boas formas, exibiam corpos sensuais em posições dinâmicas ou estáticas.

Figura 1 Vênus de Milo



Fonte: Página oficial do Museu do Louvre

É pertinente, nesse sentido, o recorte em torno dos corpos representados através das esculturas gregas. Com referências aos gregos, essas obras de arte faziam alusão a figuras mitológicas da cultura clássica, sempre estruturadas em uma anatomia e feições padronizadas, justamente pelos ideais de beleza e perfeição demarcados naquele período. A partir de Aristóteles, a beleza estava associada a tudo aquilo capaz de gerar a catarse nos observadores (ARISTÓTELES, 2008).

Ao problematizar o papel do poeta, Aristóteles (2008, p. 63) nos mostra como, por meio da imitação, o artista deve suscitar “o prazer inerente à compaixão e ao temor” gerado pelos acontecimentos. As intenções de inspirar esses sentimentos universais retomam o

caráter ativo da arte, ao propor o reconhecimento por meio da tragédia e, consequentemente, gerando a purificação do espírito do espectador. Postulamos, porém, que a arte grega estava condicionada ao padrão de beleza daquele contexto e, assim, através da catarse, essas produções artísticas afetavam a alma e o espírito, suscitando reflexões mediante aquela configuração.

No paradigma da pós-modernidade, porém, alguns questionamentos a respeito das noções até aqui discutidas tornam-se inevitáveis, sendo indispensável o contraponto e uma reflexão que considere o atual contexto, o cenário onde a própria noção de sujeito está em constante mudança. Faz-se necessário levar em conta ainda as transformações sociais, culturais e

políticas que emergem da tecnologia e que modificam profundamente a produção e o consumo artístico.

A discussão sobre o corpo deve ainda considerar a influência dos movimentos de mulheres que ganharam força em vários países entre o final do século XIX e início do século XX. As chamadas ondas feministas foram fundamentais para colocar a problemática do corpo no centro do debate. Hooks (2018) cita pelo menos três aspectos preponderantes nessa discussão: a sexualidade, o aborto e a revolução do vestuário. A sexualidade é citada como “uma das primeiras questões catalisadoras da formação do movimento” (HOOKS, 2018, p. 40), ressaltando o direito de as mulheres escolherem quando e com quem serem sexuais.

A polêmica do aborto, ainda presente na contemporaneidade, chamou a atenção para “um sistema médico patriarcal capitalista dominado por homens, que controlava o corpo das mulheres e fazia com elas qualquer coisa que quisesse fazer” (HOOKS, 2018, p. 40). E, finalmente, a revolução do vestuário criada pelas intervenções feministas, fazendo com que “mulheres aprendessem que nossa carne merecia amor e adoração em seu estado natural; nada precisava ser acrescentado, a não ser que uma mulher escolhesse se enfeitar” (HOOKS, 2018, p. 47), o que provocou investidores capitalistas da indústria de cosméticos e moda, que temiam que feministas fossem destruir seus negócios.

Tais aspectos nos oferecem distintas dimensões acerca dos atravessamentos pelos quais o corpo tem passado nas sociedades contemporâneas e, sobretudo, como os movimentos feministas foram e continuam sendo importantes para estimular o debate sobre as diferentes performances que o

corpo pode delinear, neste caso, na produção artística.

Arte, tecnologia e pós-modernidade

Parece-nos oportuno utilizar como âncora o pensamento de Stuart Hall no que diz respeito à identidade cultural na Era pós-moderna (HALL, 2003); ou porque não dizer identidades, no plural? As contribuições do autor nos auxiliam como balizas, colocando em evidência um sujeito que não tem mais uma identidade fixa, essencial ou permanente. Nessa perspectiva, “a identidade torna-se uma ‘celebração móvel’: formada e transformada continuamente” (HALL, 2003, p. 12). Essa identidade ainda

É definida historicamente, e não biologicamente. O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um “eu” coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas (HALL, 2003, p. 12).

A concepção de um novo sujeito que contrapõe as lógicas estabelecidas, até então, estimula a discussão sobre a arte pós-moderna, pois, uma vez que o sujeito não é o mesmo, o pensamento também é modificado, assim como a maneira com que esse sujeito – artista e espectador – se relaciona com a arte.

No bojo desse novo cenário está a profusão dos circuitos midiáticos e das tecnologias na vida humana, que além de trazerem modificações nas relações entre os indivíduos, estabelecem uma reconfiguração da esfera artística.

Muito embora forneçam informações à sociedade, os meios de comunicação de massa possuem também uma dimensão simbólica inegável: “eles se relacionam

com a produção, o armazenamento e a circulação de materiais que são significativos para os indivíduos que os produzem e os recebem” (THOMPSON, 1998, p. 19). Sob esse prisma, é coerente refletir acerca da produção cultural que é potencializada pelos *media*, sobretudo, na medida em que esses são atingidos pelas transformações tecnológicas. Nesse sentido, percebemos uma atualização no modo como nos relacionamos com a cultura, principalmente a partir da proliferação da internet e suas ramificações.

No contexto das redes e das novas tecnologias, não são somente as relações interpessoais que se alteram, mas também a cultura, as técnicas de produção e, claro, o poder simbólico, que se descentraliza e percorre diferentes fluxos. De acordo com Castells (1999, p. 572) “as expressões culturais são retiradas da história e da geografia e tornam-se predominantemente mediadas pelas redes de comunicação eletrônica que interagem com o público por meio dele em uma diversidade de códigos e valores”.

Portanto, pensar a arte e a noção de beleza diante das tecnologias é, por si só, um ato de ruptura. O ciberespaço surge como o universo das redes digitais, uma nova fronteira “cuja exploração poderá ser, hoje, a tarefa mais importante da humanidade” (LÉVY, 1999, p. 94). Deste modo, é importante refletir sobre os novos sentidos que a arte ganha nas ambiências digitais e, principalmente, como ela é materializada, corporificada.

Ressaltamos, contudo, que o ciberespaço e a cibercultura não apagam as tradições artísticas, pois, “assim como o cinema não substituiu o teatro mas constituiu um gênero original com sua tradição e seus códigos originais, os gêneros emergentes da cibercultura como a música techno ou

os mundos virtuais não substituirão os antigos” (LÉVY, 1999, p. 147).

Reconhecemos as inegáveis contribuições de Benjamin (1985) em torno da aura na Era da técnica, mas, por outro lado, sustentamos a inexistência de limites a partir da cibercultura. Nessa nova roupagem, as artes são definidas como “obras abertas”, não apenas porque admitem uma multiplicidade de interpretações, mas sobretudo porque são fisicamente acolhedoras para a imersão ativa de um explorador e materialmente interpenetradas nas outras obras da rede” (LÉVY, 1999, p. 147).

O caráter contemplativo em torno da beleza artística é interpelado por uma confusão espaço-temporal, típica da pós-modernidade. O *hic et nunc* acompanha as distintas performances dos indivíduos imersos no espaço virtual. A obra no contexto da cibercultura “atinge uma certa forma de universalidade por presença ubiqüitária na rede, por conexão com as outras obras e copresença, por abertura material, e não mais necessariamente pela significação válida ou conservada em todas as partes” (LÉVY, 1999, p. 147).

Ao elencarmos o corpo como objeto de investigação das novas formas de manifestação artística no fluxo da pós-modernidade, buscamos problematizar a arte produzida e explorada, tendo como braço principal a tecnologia.

O corpo performático

O percurso trilhado pela arte desde a Idade Média aponta um conjunto de diferentes concepções em torno do que ela representa, desde então, no mundo ocidental. A noção de uma beleza padronizada refletia, substancialmente, no modo como o corpo era esculpido na Escultura e na Pintura sob o ideal da perfeição. Ademais, desde os primórdios o corpo carregou consigo o viés da

sacralidade, que, em determinadas culturas, perdura até os dias atuais.

O fato é que a representação do corpo na arte tem passado por mudanças e, na contemporaneidade e ganha novos contornos na medida em que o compreendemos enquanto cenário de inscrição cultural. Ao discutir sua genealogia, Foucault nos apresenta o corpo como a “superfície de inscrição dos acontecimentos” (FOUCAULT, 1979, p. 15). Deste modo, destacamos a importância de considerar a dimensão do corpo e tudo o que diz respeito a ele (alimentação, clima, solo), um corpo em sua *Herkunft* (a origem), marcado pela história e sobre o qual

Se encontra o estigma dos acontecimentos passados do mesmo modo que dele nascem os desejos, os desfalecimentos e os erros nele também eles se atam e de repente se exprimem, mas nele também eles se desatam, entram em luta, se apagam uns aos outros e continuam seu insuperável conflito (FOUCAULT, 1979, p. 15).

Tal concepção é cíclica, na medida em que novos acontecimentos mobilizam o corpo e novos sentidos emergem a partir da relação que estabelecemos com ele, acentuando sua necessidade de significar. Segundo Butler (2013, p. 193) “a alma é precisamente o que falta ao corpo; conseqüentemente, o corpo se apresenta como uma falta significante”.

A compreensão do corpo como um cenário de significação social ratifica seu potencial artístico, uma vez que a arte também está em constante estado de significação e ressignificação. Alinhado ao fluxo híbrido das novas práticas culturais, típico da pós-modernidade, o fazer artístico se transforma, possibilitando a performance deste corpo apto a produzir, receber e, finalmente, transmutar.

A performatividade, aliás, de acordo com Butler (2019, p. 21) “deve ser entendida não como um ‘ato’ singular ou deliberado, mas como uma prática reiterativa e citacional por meio da qual o discurso produz os efeitos daquilo que nomeia”. O que deve ficar em evidência é o potencial ativo do corpo, capaz de produzir fenômenos. Para a autora, “o ‘performativo’ sugere uma construção dramática e contingente do sentido” (BUTLER, 2013, p. 199).

Num cenário de reconstituição da vida social, o mundo contemporâneo vive um momento de hibridação, cujos “processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas” (CANCLINI, 2011, p. 19). Sob esse prisma, o corpo está em interrogação, sobretudo ao trazermos para o debate a profunda integração das tecnologias com a vida humana.

A ideia de um corpo biocibernético propõe um corpo que se hibridiza entre o orgânico e o maquínico (SANTAELLA, 2003). A forte penetração das máquinas, isto é, os aparelhos tecnológicos, que atravessam o corpo, não mais compreendido somente do ponto de vista biológico, suscitam um corpo que se conecta com seu ambiente, cuja natureza possui uma nova forma, uma forma que pode ser digital e também virtual.

No advento da pós-modernidade, o corpo é reformulado, ele se descorporifica e, ao mesmo tempo, se recorporifica dando vazão a “novas expansões não carnis da mente” (SANTAELLA, 2003, p. 200). Ao apresentar um estado da arte na perspectiva de um corpo volátil e mutável, Santaella (2003) nos provoca a refletir em que medida a aceleração das transformações tecnológicas impactam o

estatuto do corpo humano¹. Destacamos ainda que as tecnologias operam no sentido convidativo para que o corpo experimente novas performances. Para Le Breton (2007, 32)

O corpo não existe em estado natural, sempre está compreendido na trama social de sentidos, mesmo em suas manifestações aparentes de insurreição, quando provisoriamente uma ruptura se instala na transparência da relação física com o mundo do ator.

Ao problematizar o corpo a partir de uma releitura da metrópole, acentuada pelos fluxos comunicacionais, Canevacci (2008) lança mão de um olhar antropológico, ao citar que “não há nada de natural no corpo. O corpo não é natural porque, em cada cultura e em cada indivíduo, o corpo é constantemente preenchido por sinais e símbolos” (CANEVACCI, 2008, p. 22). A profusão das tecnologias na vida social é responsável por delinear uma *bodyscape*, uma vez que “a metrópole é o contexto dentro do qual o corpo se configura e se transfigura” (CANEVACCI, 2004, p. 112). Deste modo, o autor propõe os corpos metropolitanos enquanto corpos comunicacionais, onde a tecnologia é somatizada segundo procedimentos irregulares, contornado por sincretismos e mutações.

Nessa perspectiva, destacamos a articulação entre arte, corpo e tecnologia, e lançamos mão de alguns pressupostos teóricos para problematizar essa tríade. Elegemos como objeto de observação duas artistas que mesclam essas abordagens em suas obras, deslocando

nosso eixo de análise para um corpo performático, transmutável e híbrido.

Laurie Anderson

Laurie Anderson é uma das pioneiras criativas mais conhecidas – e ousadas – da América². Conhecida principalmente por suas apresentações multimídia, ela se lançou em papéis variados como artista visual, compositora, poetisa, fotógrafa, cineasta, vocalista e instrumentista. Anderson já percorreu os Estados Unidos e outros países inúmeras vezes com shows que vão desde simples apresentações de palavras faladas até elaborados eventos multimídia.

A obra escolhida da artista, para análise neste estudo, foi o longa-metragem *Home of the Brave*³. Entretanto, Laurie Anderson possui inúmeros trabalhos, tais como a canção “*Superman*”, que emplacou sua carreira em 1980, elevando-a para o número dois nas paradas pop britânicas, entre outros projetos.

Descrição do longa-metragem *Home of the Brave* (1986)

Durante a apresentação do concerto dirigido por, e com a música de, Laurie Anderson, os corpos da artista e de seu grupo acompanham o ritmo e o som dos instrumentos. É frequente, durante a apresentação, a artista emular em seu próprio corpo o som dos instrumentos musicais. Em alguns momentos, ela oferece-se como uma espécie de marionete no palco, seguindo e obedecendo os movimentos sonoros.

No espetáculo, artista e máquinas se integram e interagem gradualmente. O palco se transforma numa plataforma

¹ A autora (SANTAELLA, 2003) discute as seguintes variáveis do corpo: corpo remodelado, corpo protético, corpo esquadrinhado, corpo plugado, corpo simulado, corpo digitalizado e corpo molecular.

² Disponível em: <https://laurieanderson.com/about/> Acesso em 19 fev. 2022

³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mua8Pr6uRso>. Acesso em 19 fev. 2022.

multimídia, reunindo música, dança e um conjunto de imagens projetadas no telão. Os corpos simulam efeitos especiais e, ao se colocarem próximos do telão, reforçam o caráter híbrido da performance. De repente, uma voz surge por meio de um telefone para anunciar a próxima apresentação, que começa, justamente, mostrando um aparelho de televisão. A imagem real dos artistas no palco se confunde com as imagens refletidas na tela da TV. Há uma mistura que explora meios de comunicação,

aparelhos musicais e os corpos em ação, ressaltando o caráter ativo da arte.

Existe uma comunicação interativa nesse espaço que mescla humano e máquina. Em *Home of the Brave*, o corpo, definitivamente, está em constante ação. O cenário se modifica acompanhando o ritmo do espetáculo e, a partir de então, os corpos se mesclam: artistas, imagens e instrumentos. Os sons também se misturam.

Figura 2 Concerto Home of the Brave (1986)



Fonte: Clemens Lucca/YouTube

Nota-se uma simetria, que marca a perfeita sintonia entre o grupo. O telefone surge nas mãos de Laurie Anderson, que faz desse meio de comunicação um elemento vivo em cena. Uma das apresentações é caracterizada por um estilo oriental. Na performance, além dos sons produzidos pelos artistas, há uma interação com as imagens do telão que traduzem um pouco do Japão. Tem ainda uma mescla de som instrumental e som artesanal. Os corpos performam constantemente. Corpos e ritmos se complementam e se comunicam. O cenário é construído de acordo com a performance corporal dos artistas.

A realidade é posta em cena e mistura-se à realidade virtual. Chama atenção a conexão com a máquina na medida em

que a artista se mistura ao som dos instrumentos originais. É o corpo subversivo, que se transmuta de uma apresentação para a outra. Esse corpo subverte as lógicas tradicionais, se duplica, se altera, se parte e se reparte.

O espetáculo ressalta o espírito criativo da artista, que ultrapassa a técnica. Na última apresentação, Laurie Anderson desce do palco e interage com a plateia. É o encontro entre artista e observador participante.

Victoria Vesna

Victoria Vesna é artista e professora da Universidade da Califórnia⁴. Embora seja formada desde cedo como pintora, sua mente curiosa a levou por um caminho exploratório que resultou num trabalho que pode ser definido como pesquisa criativa experimental a partir das tecnologias.

Suas investigações buscam compreender como as tecnologias de comunicação afetam o comportamento coletivo e as percepções de mudança de identidade em relação à inovação científica. Victoria exibiu seu trabalho em mais de 20 exposições individuais e mais de 70 exposições coletivas. Dentre as variadas produções da artista, selecionamos *Fluid Bodies*⁵ e *zero@wavefunction*⁶, que foram observados a partir de vídeos

disponibilizados no *YouTube* e no *site* de Victoria.

Descrição dos vídeos *Fluid Bodies* e *Zero@wavefunction*

No trabalho *Fluid Bodies* (2003), o corpo do observador é captado, projetado e imerso em um ambiente virtual. Nota-se uma ruptura com a ideia de espectador na medida em que o observador participante toca na tela e, com seu próprio corpo, produz movimentos no ciberespaço.

Novamente percebe-se a combinação entre tecnologias e seres humanos, uma vez que a imagem do visitante é capturada numa câmara de vídeo ao vivo, filtrando a imagem em partículas que se projetam juntamente de textos poéticos que emergem e se dissolvem em resposta aos movimentos do espectador.

Figura 3 Fluid Bodies (2003)



Fonte: Victoria Vesna/YouTube

Por outro lado, ao fazer movimentos no espaço não virtual, o observador de *Zero@wavefunction* (2002) manipula os objetos do ciberespaço. A projeção dos visitantes no telão simula um jogo artístico que mistura real e virtual,

reforçando o caráter híbrido e interativo da arte pós-moderna.

Os corpos dos observadores tornam-se fundamentais para completar o trabalho artístico. Há ainda uma sensação de que as mãos dos observadores participantes

⁴ Disponível em: <https://victoriavesna.com/index.php?p=biography>. Acesso em 19 fev. 2022.

⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VSt03HkH4Is>. Acesso em 19 fev. 2022.

⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pB8OgSWI5GU>. Acesso em 19 fev. 2022.

tocam, efetivamente, os objetos que figuram no espaço virtual. Existe uma combinação de ritmos, que inclui a música, os movimentos do ciberespaço e o toque corporal dos observadores ou exploradores. De um modo geral,

zero@wavefunction brinca com a ideia de escala e manipulação molecular à distância com o participante alterando as estruturas das *buckyballs* com suas sombras.

Figura 4 *Zero@wavefunction* (2002)



Fonte: Victoria Vesna/YouTube

Análise comparativa

Muito embora possuam propostas de trabalho distintas, Victoria Vesna e Laurie Anderson destacam-se por serem, particularmente, duas artistas que mobilizam o corpo – e aqui estamos falando tanto do corpo do artista como do observador – por meio da performance. De acordo com Zumthor (2014, p. 41), "a situação performancial surge como uma operação cognitiva daquele que contempla e daquele que desempenha" e, nesse sentido, destacamos que os corpos, em ambos os trabalhos artísticos, são basicamente performáticos.

A emergência de um corpo mutável, seja no contexto do ciberespaço ou, simplesmente, integrado às tecnologias em caráter rudimentar, tonaliza sua capacidade de responder à mudança, entrando "em sintonia com um mundo em que os fluxos, movimentos e conexões acentuam-se cada vez mais" (SANTAELLA, 2008, p. 148). Podemos observar essa lógica a partir de *Fluid*

Bodies (2003), uma vez que, mergulhado no espaço virtual, é o corpo do observador que performa.

Além disso, esse deixa de carregar tão somente a etiqueta de espectador ou receptor para participar e explorar a obra e não apenas contemplá-la. É pertinente, neste caso, a colocação de Santaella (2008, p. 155), ao tratar dessa imersão na perspectiva dos avatares, "que são as figuras gráficas que habitam o ciberespaço e cujas identidades os cibercibers podem emprestar para circular nos mundos virtuais".

Postulamos que o corpo, outrora esculpido para ser objeto de deleite e contemplação, no contexto da pós-modernidade, torna-se participativo ou, nas palavras de Santaella (2008, p. 149), "obsessivamente onipresente porque ele se tornou um dos sintomas da cultura do nosso tempo". O mesmo movimento podemos notar no trabalho *zero@wavefunction* (2002), cujos corpos dos participantes complementam a proposta de manipulação molecular.

A relação entre corpo e tecnologia perpassa esferas ainda inimagináveis. A exemplo disso está a problemática da memória que, “desde o início da informática têm evoluído sempre em direção a uma maior capacidade de armazenamento, maior miniaturização, maior rapidez de acesso e confiabilidade” (LÉVY, 1999, p. 33). E o resultado disso reflete em nossos corpos, na medida em que celulares, *laptops* e outros aparelhos que se tornaram presentes no cotidiano, passam a executar a função de armazenamento do cérebro humano, o que faz de nós seres ainda mais tecnológicos.

A proposta de Haraway (2000) em torno do ciborgue contribui para traduzirmos esse ser tecnológico, definido pela autora como “um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção” (HARAWAY, 2000, p. 36). Sob essa ótica, analisamos o trabalho de Laurie Anderson que, muito embora tenhamos optado por uma apresentação do final dos anos 80, é importante destacar que a artista continua ativa no curso de sua obra na atualidade, com a mesma proposta multimídia e performática, como a que podemos observar em *Home of the Brave* (1986).

A ideia do ciborgue, ainda que bastante embrionária, já podia ser vislumbrada nesse trabalho. A forte integração do corpo de Laurie Anderson com os instrumentos utilizados no palco ultrapassa o aspecto visual, na medida em que a artista emula sons instrumentais com o próprio corpo para alimentar o repertório. Há um hibridismo nítido, que torna difícil distinguir o som humano do som instrumental. Ao trazer para o jogo artístico televisão e telefone, Laurie Anderson ressalta a profusão dos circuitos midiáticos na vida humana e

sua colaboração para a arte. Esse exemplo é paradigmático para percebermos a integração da tecnologia no corpo performático.

Num dos momentos mais emocionantes do espetáculo, Laurie Anderson dança ao lado do seu grupo, enquanto sua cabeça parece ter sido fatiada ao ser projetada no telão. Tal alegoria coloca em evidência a ousadia da artista em, mais uma vez, explorar o corpo e subvertê-lo, colocando-o a serviço da arte, além de ilustrar seu aspecto onipresente, pontuado por Santaella (2008).

Na tentativa de problematizar a arte contemporânea a partir de sua relação com o corpo e a tecnologia, Victoria Vesna e Laurie Anderson contribuem substancialmente, uma vez que exploram esses componentes de forma multidimensional. Nos dois trabalhos, notamos uma integração que renova o estatuto da arte na perspectiva da produção e, principalmente, da recepção, agora muito mais interativa do que meramente contemplativa.

Trabalhos como esses são providenciais para propor uma reflexão em torno de um corpo que se tornou problemático, cujas “inquietações sobre uma possível antropomorfia têm estado no centro dos questionamentos sobre o que é ser humano na entrada do século XXI” (SANTAELLA, 2003, p. 181). Além disso, ao problematizarem o corpo na arte a partir da tecnologia, Victoria e Laurie não apenas expõem uma série de atravessamentos pelos quais o ser tecnológico é afetado na contemporaneidade, mas também enfatizam a importância do espírito criativo do artista.

Finalmente, apoiamo-nos no pensamento de Benjamin (1985) em torno da problemática da aura na pós-modernidade. O trabalho de Victoria

Vesna, principalmente, é bastante emblemático nesse sentido, uma vez que tanto em *Fluid Bodies* como em *Zero@wavefunction*, o espectador-participante, ao “mergulhar” no ciberespaço enfatiza o aqui e agora, considerando que, para Benjamin (1985, p. 13) “o *hic et nunc* do original constitui aquilo que se chama de sua autenticidade”. O espaço virtual, que configura o novo ambiente natural, remete-nos também à abordagem em torno da beleza artística na contemporaneidade.

Considerações finais

A discussão sobre arte, corpo e tecnologia problematiza a produção artística na pós-modernidade, na medida em que nos conduz a uma orientação paradigmática responsável por remodelar o modo como artista, obra e observadores-participantes se relacionam. As noções de beleza, estética e obra ganham novos sentidos, uma vez que suas propriedades são interpeladas pelas condições de produção suscitadas pelas novas tecnologias.

Nessa perspectiva, o corpo emerge como um componente imensurável, pois, ao se conectar com as ambiências digitais, reforça o viés ativo de arte produtiva, permitindo ao artista exprimir suas noções sobre a existência humana. A partir de rupturas, as fronteiras que separavam o corpo da máquina são derrubadas e, neste jogo, quem mais se beneficia é a arte, que preserva sua beleza e também seu papel operativo.

Além do viés cultural, a performance dos corpos ressalta o aspecto político da arte, pois, por meio desse corpo mutável, subversivo e ciborgue, constatamos diferentes modos do fazer artístico. A natureza híbrida possibilita novas roupagens, novas estéticas, novos

espaços, novas propostas e, claro, novos corpos e eleva o estatuto democrático da arte no contexto da pós-modernidade.

Esse tempo descontínuo, fragmentário e cada vez mais efêmero (HARVEY, 1998) tem indicado distintos e sólidos itinerários para a produção da arte no século XXI. É um momento que exige, sobretudo, a observação e sensibilidade por parte dos artistas, na permanente tentativa de refletir na arte o mundo ao seu redor.

Referências

- ARISTÓTELES. **Poética**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BUTLER, Judith. **Corpos que importam: os limites discursivos do “sexo”**. São Paulo: N-1, 2019.
- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão de identidade**. 6 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.
- CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade**. Tradução de Heloísa Pezza Cintrão e Ana Regina Lessa. Editora da Universidade de São Paulo: EDUSP, 2011.
- CANEVACCI, Massimo. **Fetichismos Visuais. Corpos Erópticos e Metrópole Comunicacional**. São Paulo, Ateliê editorial, 2008.
- CANEVACCI, M. (2004). Metrópole comunicacional. **Revista USP**, (63), 110-125. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i63p110-125>. Acesso em: 31 dez. 2022.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Tradução: Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- FOUCAULT, M. **Microfísica do poder**. Organização, introdução e revisão técnica de Roberto Machado. [s.l.]: Sabotagem, 1979.
- HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 7 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

HARAWAY, D. Manifesto Ciborgue. In: **Antropologia do ciborgue**: As vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

HARVEY, D. **A condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 1998.

HOOKS, Bell. **O feminismo é para todo mundo [recurso eletrônico]**: políticas arrebatadoras. Tradução de Ana Luíza Libânio. 1 ed. – Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2018. Recurso digital.

LE BRETON, David. **A sociologia do corpo**. 2 ed. Tradução: Sônia M.S. Fuhrmann. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.

NUNES, Benedito. **Introdução à Filosofia da Arte**. São Paulo: Editora Ática, 2006.

PLATÃO. **República**. 2. ed. Tradução de Carlos Alberto Nunes. Belém: Edufpa, 1988.

SANTAELLA, Lucia. Artes do corpo biocibernético e suas manifestações no Brasil. **Revista Nuestra América**, n 5, 2008.

SANTAELLA, Lucia. As artes do corpo biocibernético. In: **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Editora Paulus, 2003.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade**: Uma teoria social da mídia. Tradução: Wagner de Oliveira Brandão. Revisão da tradução: Leonardo Averitzer. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

ZUMTHOR, P. **Performance, Recepção, Leitura**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

Recebido em 2022-06-11

Publicado em 2023-03-13