

Performance, corpo e tecnologia

Ivani Santana.

Coordenadora do Grupo de Pesquisa Poética Tecnológica na Dança (CNPq/UFBA). Mestre e Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. Professora da Escola de Dança da UFBA. Autora dos livros *Dança na Cultura Digital* (EDUFBA/FAPESB, 2006) e *Corpo Aberto: Cunningham, dança e novas tecnologias* (EDUC/FAPESP, 2002), além de diversos artigos em revistas nacionais e internacionais.
www.poeticatecnologica.ufba.br
ivani.santana@pq.cnpq.br /
ivani@ufba.br

Resumo

O ser humano e a cultura são indissociáveis e interligados na cidade à qual eles pertencem, tornam um corpo político em constante evolução. Portanto, a visão é um construto cultural apreendido e cultivado e não apenas uma parte do organismo propiciada pela natureza. Nesta constante e contínua construção cultural e política da visão as artes possuem um papel fundamental e é nesse sentido que este artigo pretende discutir a *Performance* de um *Corpo* político por meio de uma *Tecnologia* da imagem.

Palavras-chaves: Performance, novas tecnologias, corpo e código.

Resume

Performance, corps et technologie

L'être humain et la culture sont indissociables et imbriqués dans la cité à laquelle ils appartiennent, forment un corps politique en constante évolution.

Cet article prétend analyser la performance en tant que medium de communication et corps politique. Par le recours aux nouvelles technologies de l'image, il entend aborder une réflexion sur la transformation du corps-objet en pure information, conduisant à une rupture définitive de la représentation.

Mots-clés : Performance – nouvelles technologies – corps - code

Este artigo é fruto das reflexões apresentadas durante o V Colóquio Franco-Brasileiro de Estética, realizado em Salvador da Bahia em março de 2008. Neste evento em que o tema é “Imagem da Cidade e Corpo Político”, gostaria, por um lado, de chamar atenção sobre as palavras/conceitos que constituem esse título e, por outro, através desse primeiro posicionamento, poder contextualizar a temática deste artigo intitulado: Performance, Corpo e Tecnologia.

Primeiro, gostaria de chamar atenção ao que considero como “Político” e, então, em como é assumido nesta reflexão o “Corpo Político”. Conforme a consideração do crítico indo-britânico Homi Bhabha o termo “Político” refere-se “a uma forma de cálculo e ação estratégica dedicada à transformação social” (2005:48 – grifo meu). Este “Corpo Político”, mesmo em crise de pertencimento que provoca outros pressupostos

para a constituição identitária, segundo as ponderações do sociólogo polonês Zygmunt Bauman (2005), é um corpo-agente de uma *polis*. Portanto, o conceito “Político” é admitido aqui como um elemento constitutivo de uma polis segundo o conceito clássico da filósofa Hanna Arendt (2001). Para a pensadora, a polis é um espaço público, um lugar integrador que não separa estado e sociedade, ao contrário, horizontaliza-o. Ou seja, poder, legalidade, estrutura organizacional, economia, não estão separadas ou dissociadas (ou mesmo em outro nível) do processo e do produto cultural, pois são interdependentes. Ao postulado de Arendt, gostaria de acrescentar o entendimento de que o homem também é um ser cultural e não apenas seus afazeres e produtos. Este “Corpo Político” ganha então a dupla cidadania de um pertencimento local, regional de suas leis de estado, bem como do nível global por uma transculturalidade propiciada, dentre outras coisas, pelas redes de telecomunicações cada vez mais arrojadas em seu alcance e sofisticadas em suas competências. Acredito que este antagonismo é um dos fatores da crise de pertencimento conforme apontado por Bauman. O autor exemplifica a implicação local/global com a frase utilizada em um manifesto na Alemanha escrita em cartazes espalhados por Berlim: *“Seu Cristo é judeu. Seu carro japonês. Sua pizza é italiana. Sua democracia, grega. Seu café brasileiro. Seu feriado, turco. Seus algarismos, árabicos. Suas letras latinas. Só o seu vizinho é estrangeiro”* (Bauman, 2005:33). Como afirma o sociólogo somos seres fluídos de uma modernidade – contemporaneidade eu diria - líquida. Somos seres culturais e, portanto, processuais, pois ambos – ser humano e cultura – são indissociáveis, estão em constante transformação e são imbricados na polis a qual pertencem.

Considerando que uma nomenclatura já carrega com ela um posicionamento, seja ele teórico, epistemológico, estético ou outro, inevitavelmente um título aponta para uma delimitação e um enquadramento. Portanto, meu intuito é esclarecer de que forma este artigo insere-se neste contexto que apresento. Sendo assim, dou seqüência as argumentações para “dissecar” o título desse colóquio, tornar visível o que pode, em certa medida e para alguns, estar na condição da invisibilidade, questão essa que será discutida mais adiante neste texto. Por ora, após posicionar-me sobre “Político”, o interesse é apontar qual o entendimento que trago da “Imagem da Cidade”, essa que é também indissociável com o “Corpo Político” conforme discutido acima. Isto porque não temos como separar essa conjunção

entre a imagem gerada, produzida, criada nesta cidade (a polis) por aquele (o corpo político) que é pertencente ao processo “líquido” de um contexto (estado/sociedade, privado/público, local/global) no qual poder e cultura são entrelaçados. Inexoravelmente, há uma reciprocidade e uma implicação mútua entre a imagem da cidade e o corpo político que nela habita.

Como afirma o pesquisador da Cultura Visual W.J.T. Mitchell (2002) a visão – portanto a imagem vista - é uma construção cultural do social: da política, da economia, da ética, das epistemologias da sociedade cultural em questão etc. O próprio olho é um objeto cultural, assim como a imagem. Na Cultura Visual nossos arranjos sociais são conformados de uma determinada maneira porque nós somos animais visuais¹, porque no nosso processo evolutivo tornamo-nos animais providos com visão. Desta forma, é esse corpo com um aparato sensorial provido de visão e que está em constante diálogo e negociação com o meio ao qual pertence que construirá o conhecimento do indivíduo e, conseqüentemente, ecoará na configuração de sua sociedade. Esse sistema conceitual continuamente transformado implicará na forma como o Corpo Político observa, reflete, elabora e age em sua polis. Portanto, a visão é um construto cultural apreendido e cultivado e não apenas uma parte do organismo propiciada pela natureza. Nesta constante e contínua construção cultural e política da visão as artes possuem um papel fundamental e é nesse sentido que este artigo pretende discutir a *Performance* de um *Corpo* político por meio de uma *Tecnologia* da imagem.

1 O “visual” é considerado aqui uma das partes do sistema perceptivo, mas compreendendo-o como em total implicação com os demais sistemas sensoriais, portanto não havendo preferência ou predominância do campo visual.

Entretanto, é importante ressaltar que o termo “Corpo” colocado no título desse artigo refere-se não apenas ao orgânico, ao ser humano, mas a todo e qualquer corpo como mídia de comunicação no campo da fruição artística. Portanto, uma escultura, um vídeo, uma performance, uma dança e assim por diante, são considerados aqui Corpos Políticos. Desta forma, outros dois pontos cruciais necessitam ser examinados para que esta discussão tenha condições de ser levada a cabo. Primeiro, propiciar algumas diretrizes que minimamente apresentem a configuração da cultura contemporânea, já que é neste contexto que direciono minha reflexão sobre os corpos artísticos. Segundo e de forma implicada com a anterior, devo também esclarecer como esses corpos artísticos/políticos estão imbricados e como se organizam à luz desse contexto.

Compartilho com a posição de Lev Manovich, teórico e professor de história da cultura digital da Universidade da Califórnia (EUA), de que “as duas trajetórias históricas finalmente se encontraram. Mídia e computador – o daguerreótipo de Daguerre² e a Máquina Analítica de Babbage³, a Cinematografia de Lumière⁴ e a calculadora de Hollerith⁵ – fundiram-se em uma” (2001:25)⁶. É nesse contexto da polis contemporânea, essa da Cultura Visual atada a Cultura Digital que abordamos o corpo político produtor (e produto) de imagens. Tal contexto trouxe como diferencial a queda da representação e a constituição de um mundo transformado (visto, manipulado, gerido e planejado) em códigos. Vale ressaltar que, esse encontro da mídia com o computador, não é gratuito. O que está por trás desse “casamento” é o grande potencial criador que o mesmo permite e que sempre foi uma busca da humanidade.

Analisando o processo histórico do corpo, percebe-se que já havia esse interesse no século XVII, quando foi retomado o processo de dissecação humana nos Teatros de Anatomia. Nessas “aulas espetaculares” o corpo deixava de ser simples representação (metafórica, pictórica, literária, cênica), que até então tinha como função exclusiva promover a ligação entre o céu e a terra, para tornar-se material informativo, um campo de conhecimento. A invisibilidade das entranhas tornava-se visíveis. Os anatomistas invadiam aquele espaço que se colocava as vistas, explorando-o como quem, aquela época, estava acostumado a desbravar e colonizar novas terras. Da mesma forma que fincavam as bandeiras de suas nações ao atracar no novo território, assim também faziam ao descobrir um órgão e batizá-lo com seu próprio nome (i.e. células Galvânicas – de Luigi Galvani; Trompas de Falópio - de Gabriele Fallopio; complexo de Golgi – de Camilo Golgi etc.). Estes exemplos, mais uma vez, demonstram a relação indissociável entre poder e cultura, estado e sociedade que enfatizo neste artigo.

“Quando Descartes debateu a analogia entre o homem e a máquina, o lugar do artificial vagarosamente, mas firmemente, moveu da mitologia para o meio do desenvolvimento do pensamento científico, entendido não como um segredo, mas como um modo básico de operação, funcionalidade e entendimento racional. Desse ponto de vista, o exemplo dos anatomistas do Iluminismo é especialmente interessante porque ele abre para nós algumas sementes importantes da visi-

2 Louis-Jacques-Mandré Daguerre (1787-1851). Pesquisador francês que inventou o Daguerreótipo (1835), primeiro dispositivo a conseguir a impressão de uma imagem fixa pela ação direta da luz sem utilizar a imagem negativa no processo.

3 Charles Babbage (1791-1871). Cientista inglês considerado o pioneiro na computação por ter concebido o primeiro projeto para um computador de uso geral denominado Máquina Analítica (1834). Por problemas financeiros, técnicos, políticos e legais acabou sem ser construída aquela época. Entretanto, em 1991, um grupo de pesquisadores ingleses construíram uma máquina partindo do projeto original de Babbage e utilizando matéria que estaria disponível aquela época. A máquina obteve sucesso, o que prova que Babbage poderia ter construído efetivamente o primeiro computador no início do século XIX.

4 Os franceses Auguste Marie Louis Nicholas Lumière (1862-1954) e seu irmão Louis Jean Lumière (1864-1948) patentearam o Cinematógrafo em 1895 o qual desenvolveram a partir do Cinetoscópio inventado pelo americano Thomas Edison.

5 Herman Hollerith (1860-1929) empresário americano, fundador da IBM e que disseminou o uso dos cartões perfurados que era essencial para a entrada de informação nos computadores daquela época. Em 1980 Hollerith inventou uma máquina para realizar o recenseamento dos Estados Unidos que utilizava um cartão perfurado em código BCD (Binary Coded Decimal) por meio do qual a informação era interpretada.

6 “*the two separate historical trajectories finally*

bilidade contemporânea e entendimento do corpo em seu relacionamento com o artificial.” (Kunst, 2001: 16)⁷

meet. Media and computer
– Daguerre’s daguerreotype
and Babbage’s Analytical
Engine, the Lumière
Cinématographie and
Hollerith’s tabulator – merge
into one” (2001:25)

7 When Descartes debated
the analogy between man
and the machine, the site of
the artificial slowly but firmly
moved from mythology into
the midst of developing
scientific thought,
understood not as a secret
but as a basic mode of
operation, functionality and
rational understanding.
From this point of view, the
example of the
Enlightenment anatomists is
especially interesting because
it discloses to us some
important seeds of
contemporary visibility and
understanding of the body in
its relationship to the
artificial.

8 Micron (μ) = Milionésima
parte do milímetro:
 $1\mu = 1000\text{nm}$ ou 10^{-6} .
Nanômetro (nm) 10^{-9}

A relação entre natural e artificial e o próprio entendimento sobre essa implicação vem sendo desenvolvidos em passos largos e muito foi alterado do conhecimento disponível na época de Descartes. Contudo, a discussão entre visibilidade e invisibilidade ainda prevalece, mas agora, contextualizados no pensamento do mundo contemporâneo, esse da Cultura Digital/Cultura Visual. A implicação estado/sociedade, poder/cultura, ganha outros contornos e outras configurações.

O pressuposto central que norteia esse artigo é a afirmação de que a era da representação vem à baila definitivamente com a chegada da Cultura Digital em virtude dos novos conhecimentos que esse período promulgou colocando o código como matéria-prima e como produto principal de produção. Com isso, (quase) qualquer corpo pode ser transformado em pura informação, em códigos binários, em dígitos que são re-elaborados, re-arranjados, manipulados, alterados para outras condições e configurações: uma música em códigos pode tornar-se uma imagem; um corpo em códigos pode tornar-se um som; o código de um corpo permite a criação de uma cópia desse primeiro corpo, e assim por diante. O ponto culminante desse processo permite ainda que um código não retirado do mundo como nos exemplos dados, mas gerado pelo sistema computacional, ou seja, gerado sinteticamente (numericamente), consiga produzir um outro corpo. Na Cultura Digital, um escultor pode burlar o mundo da visibilidade tridimensional e criar corpos esculturais em tamanho microscópico, como no trabalho do artista japonês Masaki Fujihata que criou a menor escultura do mundo (*Sculptures Nanoscopiques*, 1998). As esculturas possuíam um tamanho entre 10 e 100 microns⁸. Fujihata proporcionou uma obra invisível que necessitava de um microscópio de elétron para dar visibilidade ao seu trabalho. Ele é considerado o primeiro artista plástico a utilizar a estereolitografia, um processo de fabricação de objetos tridimensionais através da foto-polimerização de uma resina pela incidência de luz ultravioleta (UV), ou seja, uma máquina “impressora” de objetos em três dimensões. A possibilidade de criar esculturas digitais a partir de um código de síntese ilustra a afirmação acima sobre a criação de novos corpos independente da sua vinculação com os objetos da realidade. Artistas como Elona Van Gent que “aproveita a liberdade que permitem os meios digitais para

criar objetos imaginários” (Ganis, 2006:121) demonstra o (eterno) desejo dos artistas (assim como também dos cientistas) em tornarem-se Criadores (como na Gênese). Vontade esta que vemos espelhar-se nas pesquisas científicas de clonagem humana, sequenciamento genético, célula-tronco e muitas outras.

Obviamente a representação ainda existe e, provavelmente, continuará existindo. O intuito aqui não é afirmar que um contexto estará sempre em detrimento do outro, principalmente daquele já existente. Os trabalhos baseados em representação, preocupados ou mesmo inspirados na (pretensa) realidade continuarão em seu processo de desenvolvimento. Um conhecimento não suplanta necessariamente o outro. Muito se desenvolveu em física, mas ainda convivemos com Lei Gravitacional. Tudo está em constante transformação, sendo assim, também estão os processos artísticos baseados em representação. Todavia, deve-se lembrar que cada ato carrega uma postura, cada postura carrega uma forma de ver e agir no mundo e, portanto, um posicionamento político.

Acredito que a importância nessa reflexão é tentar compreender o que mudou quando passamos para o mundo dos códigos. Considero que uma das respostas está direcionada ao confronto entre visibilidade e invisibilidade. Tal metáfora aponta para o contínuo enfrentamento entre estado e sociedade, poder e cultura. Como colocado no início, esses termos são indissociáveis. Sigo com a reflexão na tentativa de elucidar essas inquietações.

A cultura digital trouxe a possibilidade de verter (quase) tudo em dígitos, em codificação binária que pode transformar praticamente qualquer corpo em material informacional. O mundo outrora analógico, ou seja, das representações fixadas na objetividade de um contexto considerado real, agora se torna digital e rompe com a representação ponto-a-ponto com essa realidade. De acordo com Donald Kuspit, professor de história da arte e filosofia da Universidade de Nova York (EUA), “a arte representacional – um tipo de pensamento analógico que assume que o que vemos na obra de arte corresponde com o que vemos no mundo real – não tornará a ser o que era” (2006:12)⁹. Segundo Kuspit, nas “manchas de cor” de Édouard Manet (1832-1883), principalmente sua obra “A Música na Tulheiras” (1862), considerada proto-impressionista, pode-se encontrar uma postura que já

⁹ “El arte representacional – un tipo de pensamiento analógico que asume que lo que vemos en la obra de arte se corresponde con lo que vemos en el mundo real – ya nunca volverá a ser lo que era” (Kuspit, 2006:12).

apontava para um desligamento entre a arte e o mundo reconhecido como real. Ruptura essa que, segundo Kuspit, apenas foi efetivada quando Wassily Kandisky (1866-1944) e Kazimir Malevich (1878-1935) assumiram que tanto o objeto como sua representação são fabricações, construções plásticas, grandes ilusões proporcionadas pelo artista. A visibilidade de uma pretensa realidade é alterada pela invisibilidade das “sensações da matriz” (*ibidem*).

Seguindo a reflexão de Kuspit sobre as artes visuais, desde Manet a ruptura com a necessidade de mimetizar, copiar, representar uma pretensa realidade tal-e-qual começava a ser instaurada. Todavia, apesar do interesse desse artista pelo gesto pictórico e não pelo conteúdo representacional vinculado com a realidade, ainda havia um aprisionamento na relação com o mundo objetivo. Assim continuou esse trânsito para a dissolução da realidade nas propostas de Paul Cézanne (1839-1906), do pintor Georges-Pierre Seurat (1859-1891), pioneiro do movimento pontilhista, o que Kuspit considera como protótipo primitivo do pixel, e na revolução perceptiva proposta pelos impressionistas. Kuspit afirma que eles “continuaram aceitando a idéia tradicional de que os objetos tinham uma realidade própria independente das sensações que ‘geravam’ “ (2006:14)¹⁰.

10 “Apesar de que eran revolucionarios perceptivos, continuaran aceptando la idea tradicional de que los objetos tenían una realidad própia independiente de las sensaciones que <<geraban>>. (Kuspit, 2006:14)

11 Credita-se ao alemão Wolf Vostel como também pioneiro na linguagem da videoarte.

A digitalização da imagem, aspecto da cultura que analisamos neste texto, é, segundo Kuspit, o ponto culminante de um processo que começou com a chamada desumanização nas artes por conta dos corpos feitos não mais por representações pictóricas precisas na mímese do mundo exterior, do mundo real, mas pelas “manchas de cor” das obras de Manet citadas anteriormente.

Portanto, a imagem em análise no contexto contemporâneo não se refere a um conteúdo feito por representação. Ao contrário, trata-se do crescimento iconoclasta de artistas voltados para a imagem em si mesma, sua própria condição quanto informação, quanto conceito, quanto código. Trata-se de um reflexo estético do contexto da Cultura Digital e que está totalmente implicado com a questão estado/sociedade, poder/cultura. Um exemplo iconoclasta que acredito ilustrar essa afirmação é o trabalho de um dos pioneiros da videoarte, o coreano Nam June Paik (1932-2006), radicado nos Estados Unidos¹¹. Paik não estava preocupado com o conteúdo dessa linguagem, mas em torná-lo o próprio elemento de pesquisa e exposição artística. Sua

investigação neste campo inicia com o interesse pela tecnologia da TV enquanto recurso de produção e, para isso, utilizava o vídeo sob efeitos de mudança de voltagem, com distorções magnéticas da imagem (Fig.1) e com os defeitos de transmissão (Zanini, 2003:51). A linha de varredura da imagem era o próprio conteúdo propiciando assim o que poderia ser considerado uma meta-arte.

Como arte, as criações de vídeo dele [de Paik] não são apenas originais e profundamente transformadoras; elas são os elementos básicos estruturais para a formulação dele de uma metodologia de vídeo esteticamente motivada, a qual Paik intitula “*videa-videology*”, e pela qual ele propicia uma fundamentação teórica em seus escritos. “*Videa-videology*” é essencialmente uma disciplina ontológica, a qual é meta-criativa, e em alguns dos seus efeitos, similar aos objetivos dos eventos e dos *happinings* de interação e participação da audiência.(Harithas *apud* Hanhaardt & Jones, 2004:60) (grifo meu)¹²

A queda da representação pela transposição da condição informacional – o código – na Cultura Digital promoveu projetos como o *Visible Human Project* (Fig.2). Este experimento científico permitiu a digitalização minuciosa e absoluta de dois cadáveres que tiveram seus corpos cortados em finíssimas fatias e, depois, digitalizados, propiciando assim, uma visibilidade virtual completa e interativa de um corpo humano masculino e outro feminino. Os cadáveres eram de Joseph Paul Jernigan, 39 anos, condenado a morte pela justiça dos Estados Unidos, e de uma senhora de 90 anos que, a pedido da família não teve o nome divulgado. Aqui podemos confirmar o pressuposto trazido neste artigo sobre a implicação estado/sociedade, poder/cultura, Imagem e Corpo Político. Este projeto eternizou a visibilidade de um ser marginal à sociedade (um condenado) e de um corpo sem identidade. Estes cadáveres, corpos-mortos e invisíveis por um lado, tornam-se corpos-vivos pela visibilidade da imagem-código eternizada no mundo digital.

A crise de pertencimento de Bauman, a qual relacionamos com o antagonismo local/global, e que poderia ainda acrescentar a questão da visibilidade e invisibilidade, apresenta-se também aqui no exemplo do *Visible Human Project*. Por um lado, o projeto coloca-se como uma plataforma universal, pois considera a similaridade de todos os cor-

12 Na tradução do texto, considerei mais apropriado manter os termos “*videa-videology*” e *happinings* no original em inglês, o primeiro por ser um neologismo do artista que acredito ser de fácil entendimento para o leitor de língua portuguesa e, o segundo, por já ser conhecido daqueles iniciados na arte da performance. De qualquer forma segue uma breve descrição caso necessário: *happinings* são eventos artísticos que tem como característica a realização da obra apenas no próprio instante do acontecimento.

pos humanos. Contudo, por outro lado, o Sr. Jernigan e a Senhora sempre carregarão as marcas daquilo que viveram, do que comeram, dos lugares que freqüentaram, das atividades que realizaram e assim por diante. No músculo, nos tecidos, nos órgãos estas marcas estarão sempre colocadas. O corpo negro, pobre, surrado desse cidadão da parte excluída e marginalizada da sociedade continuará com suas marcas regionais, agora eternizada em codificação binária. Ou seja, até mesmo os Doutores do Teatro de Anatomia, caso tivessem condições tecnológicas e o conhecimento científico de hoje, saberiam que aquela pele, aquele intestino, aquele cérebro poderia pertencer a alguém de determinados (possíveis) locais, mas não de todos. Desta forma, mesmo um cadáver não tem como ser universal. Como um corpo político inevitavelmente ele está implicado no binômio local/global, na inexorável imbricação estado/sociedade, poder/cultura.

Da mesma forma que se percebe essa transformação nas artes visuais e em projetos científicos, a queda da arte representacional ocorre também no ambiente da dança cênica. De acordo com o crítico e professor da Universidade de Nova York, André Lepecki, uma nova ontologia da dança é instaurada, a qual rejeita o axioma “dança = movimento”. Percebendo essa equação como o projeto do modernismo, foi preciso romper com este projeto cinético a partir do que ele afirma ser uma dança desgastada, exaurida. Segundo Lepecki, romper com a representação é romper com a verticalidade, com a visibilidade, metáforas do universo fálico que indica a supremacia do poder, do controle de um corpo [rigidamente] disciplinado. A coreografia é a escrita que procura “representar” uma dança, fixando-a em um regime de disciplina e controle, na qual ela não poderá ser qualquer coisa, mas apenas a tradução fiel daquela representação. O autor afirma que o vínculo com a representação está também relacionado com o que muitos teóricos e críticos (i.e. Marcia Siegel, 1972; Peggy Phelan, 1993) acreditam ser uma forma de assegurar a obra e afastá-la do tormento da efemeridade e do fugaz. Colocações que são contrárias aos posicionamentos deste texto, bem como aos de Lepecki. Artistas como Maria La Ribot (Fig.3) e Juan Dominguez (Espanha), Xavier Le Roy (França/Alemanha), Jérôme Bel (França), Vera Mantero (Portugal) (Fig.4) e Trisha Brown (EUA) são apontados por Lepecki como alguns dos promotores de uma nova ontologia da dança, não mais baseada no projeto cinético do modernismo. Por apresentarem configurações não mais presas a passos de dança, organizadas por movimentos, as

obras destes artistas causam polêmica e questionamentos sobre sua natureza artística. Os corpos estão “soltos”, “livres” para criar imagens corporais, utilizarem a voz, decidirem a execução do movimento no momento da obra, abusarem da pausa, da não ação e da imobilidade, exacerbarem o conceito; obras que abrigam corpos diferentes e não apenas aqueles convencionalmente associados ao biotipo de um dançarino; configurações que levantam questionamentos sobre autoria, coletividade, corpo e também (e, talvez, principalmente) sobre si mesma. Estes são apenas exemplos para ilustrar alguns dos elementos e propostas dessa configuração (na verdade configurações, no plural, já que a diversidade de proposições é uma outra característica do contexto contemporâneo). Sendo assim, romper com a representação é romper com o controle, com o poder, para ficar livre para a (auto) Criação.

Se o “único elemento permanente” da modernidade é, paradoxalmente, o movimento, então poderia ser muito bem isso a romper a aliança entre dança e movimento, por criticar a possibilidade de sustentar um modo de ação em um “fluxo e continuum de movimento”, algumas danças recentes podem estar realmente propondo um desafio teórico e político para a velha aliança entre a invenção simultânea da coreografia e a modernidade como um “ser-para-movimento”, e a ontologia política do movimento na modernidade (Lepecki, 2007:7).¹³

A dança, ou melhor, seus críticos e o público acostumados com o projeto cinético do modernismo, ainda estranham a ruptura proposta e o desafio lançado, talvez em virtude do que Lepecki considera ser a melancolia do objeto perdido que não foi aceito até então como tal. Em todas as artes a transição do analógico para o digital, como conceitua Kuspit (2006), é sentida com desconfiança, muitas vezes com sofreguidão e temor.

Outros dois projetos de um mesmo artista auxiliarão a discussão aqui proposta da queda da representação para a estética do código, da informação, aspectos emergentes da Cultura Digital. *Time Capsule* (1997) e *GFP Bunny* (2000) (Fig.5) do brasileiro Eduardo Kac, radicado nos Estados Unidos e professor da Universidade de Chicago. Para tanto, segue uma breve descrição das obras, mas que não faz jus à complexidade que carregam servindo apenas para enfatizar a parte relacionada ao assunto aqui discutido.

13 “If modernity’s “only changeless element” is, paradoxically, movement, then it could very well be that by disrupting the alliance between dance and movement, by critiquing the possibility of sustaining a mode of moving in a “flow and continuum of movement”, some recent dance may be actually proposing political and theoretical challenges to the old alliance between the simultaneous invention of choreography and modernity as a “being-toward-movement” and the political ontology of movement in modernity” (Lepecki, 2006:7).

Em *Time Capsule*, um *microchip* para identificação de animais perdidos é inserido no calcanhar esquerdo do artista durante uma performance-instalação na Casa das Rosas em São Paulo em 1997. A partir do dispositivo implantado, as informações sobre o posicionamento geográfico do artista eram enviadas para um banco de dados disponibilizado na Internet. Aquela foi a primeira vez um ser humano pôde ser rastreado nessas condições. O trabalho transpõe o passado e o futuro, a efemeridade do momento da cirurgia durante a performance e a permanência de um corpo transformado em código.

A segunda obra que abordo de Kac é *GFP Bunny*. Este trabalho é repleto de polêmica desde sua concepção, gerando até hoje discussões em *blogs* e fóruns *online* sobre questões éticas e morais colocadas em cheque nesta obra. Vale ressaltar que até mesmo sua condição artística é questionada. O interesse do artista pioneiro na arte transgênica era criar “sujeitos transgênicos sociais”, conforme assume em seu sítio eletrônico¹⁴. Foi nesse sentido que Kac idealizou a criação de uma coelha albina (batizada de Alba) com a implementação genética de uma proteína (Green Fluorescent Protein) que sob a luz azul faria com que o animal emitisse a luz verde.

14 www.ekac.org

“[A arte transgênica] oferece um conceito de estética que enfatiza aspectos sociais e comunicacionais em detrimento dos aspectos formais da vida e da biodiversidade, que desafia as noções de pureza genética, que incorpora um trabalho de precisão no nível genômico” (Kac, 2008).

Estes exemplos são formas que comprovam o entendimento e configuração desta polis contemporânea como o local da cultura e da informação e da transformação dos corpos políticos em códigos. Entretanto, considerando a abordagem aqui proposta como evolucionista, ou seja, percebendo esse estado atual como uma fase do processo evolutivo da humanidade e do seu contexto, o empenho dos artistas, ainda em muitos campos denominados como criadores, sempre estiveram em busca de uma unidade mínima que possibilitasse a própria concepção da gênese de sua Criação. Quando Édouard Manet pinta *Música na Tulheiras*, sua “mancha de cor” instaura o que Donald Kuspit considerou como “um período de transição da arte analógica tradicional com a arte digital pós-moderna, isto é, uma arte baseada em códigos e não mais em imagem” (2006:12).

Ao romper com o aspecto representacional tão arraigado em nossa cultura, essas obras são colocadas em questão quanto a sua vinculação no mundo e sua própria configuração. Uma escultura que não posso ver é arte? Uma imagem que é apenas distorção da linha de varredura é vídeo? Corpos parados, sem movimento, podem ser dança? Uma coelhinha viva e saudável, criada para ser passível a mudança de coloração é o quê?

Se as instâncias do estado e da sociedade, do poder e da cultura, da visibilidade do controle e da invisibilidade da indeterminação de uma obra aberta, não forem percebidas em suas implicações e se o contexto de uma nova cultura (dessa nova cultura do digital) não for compreendido em sua base, talvez nem essas, e tampouco as próximas perguntas que faremos provocadas pelos artistas poderão ser respondidas.

Referência Bibliográfica

Arendt, H. *A Condição Humana*. Lisboa: Relógio D'Água, 2001.

Baba, H.K. *O local da Cultura*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

Bauman, Z. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2001. *Identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2005

Hanhardt, J.G. & Jones, C (org.) *Global Groove 2004*. New York: The Solomon R. Guggenheim Foundation, 2004.

Kac, E. *Eduardo Kac /GFP Bunny*. Disponível <<http://www.ekac.org>> Acesso em 10 de junho de 2008.

Kunst, B. "The Digital Body: History of Body Visibility". In: *Digitized Bodies – Virtual Spectacles*. Czegledy, N. (ed.) Budapest: Ludwig Museum Budapest – Museum of Contemporary Art, 2001, pp. 13-28.

Kuspit, Donald. "Del arte analógico al arte digital. De la representación de los objetos a la codificación de las sensaciones". In: *Arte Digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*. Kuspit, D. (ed.) Madrid: Círculo de Bellas Artes, 2006, pp. 11-46.

Lepecki, A. *Exhausting Dance. Performance and the politics of movement*. New York & London: Routledge, 2006.

Manovich, L. *The Language of New Media*, Cambridge, The MIT Press, 2001

Mitchell, W.J.T. *Showing seeing: a critique of visual culture*. In: *The Visual Culture reader*. Mirzoeff, N. (ed.) New York: Routledge, 2002, pp. 86-101.

Zanini, W. "Videoarte: Uma poética aberta". In: *Made in Brasil. Três décadas do vídeo brasileiro*. Machado, A. (org.) São Paulo: Itaú Cultural, 2003, pp. 51-60. sões em blogs e fóruns *online* sobre questões éticas e morais colocadas em cheque nesta obra. Vale ressaltar que até mesmo sua condição artística é questionada. O interesse do artista pioneiro na arte transgênica era criar "sujeitos transgênicos sociais", conforme assume em seu sítio eletrônico¹⁴. Foi nesse sentido que Kac idealizou a criação de uma coelha albina (batizada de Alba) com a implementação genética de uma proteína (Green Fluorescent Protein) que sob a luz azul faria com que o animal emitisse a luz verde.