

PROCESSOS INTERATIVOS: O CORPO DO ARTISTA E O PÚBLICO

Manoela Freitas Vares (Universidade Federal de Rio Grande/FURG)

RESUMO

Este artigo procura refletir acerca do artista contemporâneo e de seu corpo, que é submetido a atuações do público em obras participativas e interativas. Por meio destes projetos, as pessoas presentes no espaço expositivo têm a oportunidade de atuar sobre, além de proporcionar novas experiências a esse corpo, entendido como parte constituinte e necessária para o desenvolvimento da obra. Para a análise, procura-se resgatar uma obra dos anos 70, *Rhythm 0* (1974) de Marina Abramovic, e compará-la a obras atuais, desenvolvidas no campo da arte e tecnologia, como *Epizoo* (1994), de Marcel.Í Antunez Roca e *Fractal Flesh - Split Body: Voltage-in/Voltage-out* (1995), de Stelarc. Pretende-se assim, investigar como ocorrem os diferentes processos de interação, sejam eles praticados de modo a interferir diretamente no corpo do artista, ou mediados pelo recurso da tecnologia, no qual a intervenção é ocasionada pelo público, mas coordenada pelos processos tecnológicos. Percebe-se que as pesquisas compreendidas nessa investigação, promovem o surgimento de novas relações de poder entre o artista e seu público, e suscita a preocupante questão do controle da tecnologia sobre o corpo humano. Ocorre também, a modificação do status corporal do artista, que passa de um corpo individual para um corpo público. Além disso, surgem novas características corporais, como é o caso da conectividade: ela pode ser entendida tanto pela possibilidade de conectar o corpo humano a uma extensão tecnológica - um exoesqueleto composto apenas por dispositivos computacionais - como também a uma rede, como a internet. Essa integração à rede, modifica ainda os conceitos de tempo e de lugar desse corpo. Dessa maneira, entende-se o corpo do artista como algo em constante devir, modificável e atualizável pelas diferentes atuações do público.

Palavras-chave: corpo; arte e tecnologia; interatividade; conectividade.

ABSTRACT

This article proposes an understanding about the contemporary artist and his body, which is subjected to public's activities in participative and interactive art works. Through these projects, the people in the exhibitions have the opportunity to act upon, and provide new experiences to this body, that is understood as a constituent and necessary part for the development of the work. For the analysis, it seeks to recover a piece of the 70s, Rhythm 0 (1974), by Marina Abramovic, and compare it to current works, developed in the field of art and technology, as Epizoo (1994) of Marcel.Í Antunez Roca and Fractal Flesh - Split Body: Voltage-in/Voltage-out (1995), of Stelarc. The aim is to investigate how occurring the different processes of interaction, whether practiced to interfere directly in the body of the artist, or through technological features, in which the action is brought by the public, but coordinated by technological processes. The projects included in this research, promote the emergence of new power relations between the artist and his public, and raises the issue of technology control over the human body. Also, occurs the body modification status of the artist, going from an individual body to a public body. Furthermore, there are new bodily characteristics, such as connectivity: it can be understood both by the possibility of connecting the human body to a technological extension - an exoskeleton composed only of computing devices - as well as to a network such as the Internet. This integration to the network, also modifies the concepts of time and place of this body. Thus, it is understood that the artist's body as something in constantly becoming, modifiable and upgradeable by the public actions.

Keywords: body, art and technology, interactivity, connectivity.

Para iniciar este estudo, podemos fazer uma breve contextualização ao perceber uma ênfase cada vez maior do uso do corpo na arte contemporânea, à medida em que os artistas deixam de lado a sua representação - que acontecia frequentemente nas linguagens tradicionais como a pintura, escultura e a gravura. Desse modo, ocorrem diversas manifestações tais como as de Yves Klein, ao utilizar os corpos de suas modelos para carimbar suas telas; Jackson Pollock e suas obras gestuais que dependem inteiramente do movimento de seu corpo; obras cinéticas, que convidam o espectador a movimentá-las e assim participar da obra, bem como os objetos manipuláveis de Lygia Clark. Estas ações são também comentadas por Diana Domingues (2002, p. 62) quando exemplifica suas contribuições mais importantes, afirmando que

[...] numa perspectiva histórica, a arte do século passado tem manifestações como as da *body art* que fazem com que muitos artistas, à sua maneira, evidenciem o envolvimento do corpo, de forma mais ou menos radical, em todas as formas de performances e *happenings* que se assentam na expressividade do corpo como linguagem. Nos antecedentes não se pode deixar também de mencionar contribuições marcantes, como Pollock, Yves Klein, os brasileiros Hélio Oiticica e Lygia Clark.

Assim, em meados dos anos 60 e 70, os artistas, quando começam a utilizar o corpo como o próprio objeto de arte, trazem uma enorme mudança. Através de ações como a *body art* e a performance, eles modificam não apenas o uso do corpo na arte, mas também a maneira como o público pode atuar sobre a obra, passando de simples observador a participante, podendo também fazer parte de suas ações.

Ressalta-se aqui, a produção da artista Marina Abramovic¹, que se destaca, desde os anos de 1970, na arte da performance. Em 1974, ela executa *Rhythm 0*, na qual coloca seu corpo completamente ao dispor do público presente na ação.



¹ Marina Abramovic nasceu em 1946, em Belgrado, Iugoslávia. Desde o começo de sua carreira, durante o início dos anos 1970, quando foi professora da Academia de Belas Artes em Belgrado, foi pioneira no uso da performance como uma forma de arte visual. Explorando os limites físicos e mentais, ela experimentou dor, exaustão e perigo na busca por uma transformação espiritual.

Figura 1 – Abramovic sob as ações do público presente na exposição

Para a realização de *Rhythm 0*, a artista convida pessoas que estão transitando pela rua para participar de uma ação na galeria, lê para elas o protocolo da obra, no qual afirma que não irá interferir nas ações dos participantes e disponibiliza a eles um arsenal de 72 objetos para que possam interferir em seu corpo – deve-se observar contudo, que entre estes existem, inclusive, objetos perigosos como tesouras, facas, e um revólver com uma bala. A artista relata que inicialmente, os membros da plateia reagiram com precaução e modéstia, mas conforme o tempo passou, diversas pessoas tornaram-se agressivas e ela sentiu-se realmente violada, pois lhe cortaram as roupas, esfregaram espinhos de rosa em sua barriga, e apontaram a arma para a sua cabeça.

O Corpo na Arte e Tecnologia

Como a arte é o reflexo do que ocorre na sociedade, com os constantes desenvolvimentos tecnológicos, o que percebemos é uma apropriação cada vez maior das técnicas e de ferramentas de outras áreas do conhecimento pelos artistas, para satisfazer suas necessidades poéticas. O constante crescimento na fabricação de novas tecnologias pode ser explicado por Lucia Santaella (2005, p. 250-251) quando ela diz que ocorre uma grande revolução tecnológica após as revoluções industrial e eletrônica, e como ela afirma, “cada período histórico é marcado pelos meios que lhe são próprios”. Dessa maneira, os artistas têm-se utilizado de todos os recursos tecnológicos disponíveis na criação de suas obras, inclusive para continuar estabelecendo relações com o seu próprio corpo e o público.

Nesse momento é conveniente lembrar de uma outra obra, que de maneira semelhante à de Abramovic, estimula uma pessoa a interferir no corpo do artista. Porém, essa obra é desenvolvida com o auxílio das tecnologias digitais. Trata-se da performance *Epizoo* (1994), de Marcel.Lí Antunez Roca².

² Marcel.Lí Antúnez Roca (1959) é um artista internacionalmente conhecido por suas performances mecatrônicas e por suas instalações robóticas. Desde os anos 80 seu trabalho vem permeando pelo interesse na condição humana: os medos e desejos de ser humano. É um dos membros fundadores do coletivo catalão La Fura dels Baus, grupo revolucionário na utilização do espaço cênico, mundialmente reconhecido, que criou uma estética muito particular. Participou de diversas performances com o grupo até o ano de 1989. Seus trabalhos mais recentes lidam com temas como o afeto, a identidade, a escatologia e a morte – na inserção entre o biológico e o artificial.



Figuras 2 e 3 – Roca, durante a performance *Epizoo*, e interatora

Nesse projeto, o artista veste-se com um robô na forma de um exoesqueleto pneumático, ligado a um sistema mecatrônico que permite ao espectador ter controle sobre o corpo do performer através do uso de um mouse.

A performance apresenta-se como uma instalação, e conta também com um vídeo em uma tela de projeção localizada atrás do artista, mesclando as imagens que o interator vê na tela do computador, com filmagens que o artista faz das partes de seu corpo através de uma câmera conectada a seu braço. Pode-se ainda, ouvir sons de natureza estranha, que lembram ritos tribais e que parecem acompanhar os movimentos de seu corpo.

Um outro trabalho artístico que procura estabelecer uma reflexão sobre as relações entre o público e o corpo do artista, acontece em 1995, quando outro artista que se destaca na exploração das mais diversas relações entre o corpo e as tecnologias, o australiano Stelarc³, propõe *Fractal Flesh – Slip Body: Voltage-In/Voltage-Out* (1995), na qual pluga seu corpo a um estimulador muscular controlado por um computador.

O computador utilizado nessa performance é conectado, via internet, ao centro Pompidou em Paris, a um MídiaLab em Helsinki, e a uma conferência chamada *Portas da Percepção* em Amsterdã. Ao pressionar, em uma tela sensível ao toque, um corpo humano renderizado em 3D com um código de cores, os participantes que estão nos três locais conectados à obra, podem interferir no corpo do artista. Através dessa conexão, o público faz com que os músculos do artista sejam estimulados com rajadas de 0 a 60 volts de tensão, predefinidas pelo artista ou pela intensidade dos estímulos que cada pessoa infringe à tela - o resultado destas ações são movimentos

³ Stelarc, abreviatura de seu nome, Stelios Arcadiou, nasceu em Limassol na Ilha de Chipre e mudou-se para a Austrália onde estudou Artes e Artesanato na *Texas State Technical College* (TSTC), Arte e Tecnologia na *California Institute of Technology* (CALTECH) e no *Malla Reddy Institute of Technology* (MRIT). Foi professor de Arte e Sociologia na Escola Internacional de Yokohama e Escultura e Desenho na *Ballarat University College*.

involuntários por parte dos membros do corpo do artista, que permanece com o controle sobre apenas uma perna, para que possa se sustentar em pé.

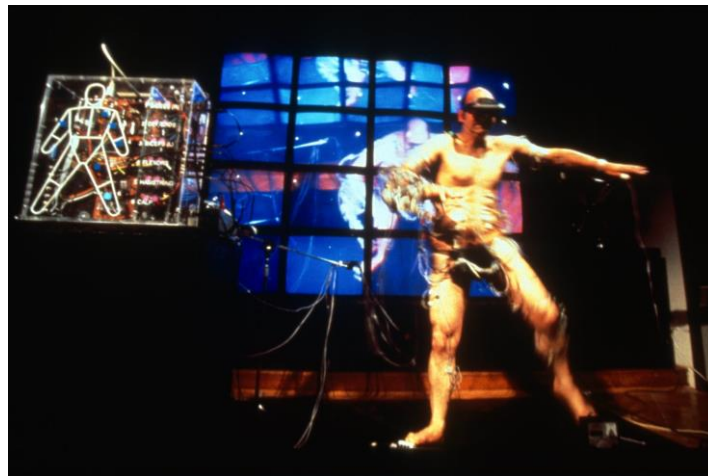


Figura 4 – Stelarc, ligado ao estimulador muscular da performance *Fractal Flesh – Slip Body: Voltage-In/Voltage-Out*, 1995

Ao mesmo tempo em que em interferem no corpo do artista, os participantes, chamados de “agentes remotos” podem observar diretamente o resultado de suas ações, assim como Stelarc também pode ver o rosto de quem interage com o trabalho. Essas imagens são sobrepostas e, junto a imagens de câmeras localizadas nos braços e na perna de Stelarc, são exibidas em uma parede de monitores de vídeo, localizadas atrás do artista. Assim, ao conectar seu corpo a um computador ou outros dispositivos tecnológicos, Stelarc, do mesmo modo que o fez Marcelí Antunez Roca, questiona os limites impostos por seu corpo biológico.

A partir do momento em que propiciam a intervenção, e também o controle sobre seus corpos ao público presente na obra, estes artistas trazem para discussão as relações interpessoais, e também possíveis situações de jogos de poder e dominação. Deve-se destacar, no entanto, que o predomínio sobre o corpo do artista ocorre tanto por parte de seres humanos, quanto por parte das tecnologias.

Como ocorrem as relações do público e das tecnologias com o corpo do artista?

Os artistas aqui expostos, destacam-se por permitirem novas relações entre o público e obra. Assim como se deve salientar a possibilidade de participação na obra pelo público, como ocorre na obra de Abramovic nos anos 70, procura-se também, ressaltar o novo tipo de participação possibilitada pelas tecnologias nos trabalhos de Roca e de Stelarc, chamada interatividade.

As obras aqui apresentadas possuem espécies de mapas do corpo do artista, que possibilitam às pessoas escolher onde irão interferir. Essas intervenções são realizadas através das interfaces, características de um sistema interativo e que são as mediadoras entre a tecnologia e o público. Em *Epizoo* elas são representadas pelo mouse e pela tela do computador, e em *Fractal Flesh – Split Body: Voltage-In/Voltage-Out*, pela tela sensível ao toque.

Ao interagir com as interfaces, para que estas ativem o circuito que irá manipular o corpo do artista, o público também está também causando alterações no sistema da obra. Além disso, de acordo com Claudia Giannetti (2006, p. 123), o interator “não pode controlar totalmente o processo cognitivo da comunicação interativa”. A partir disso, entende-se que o público e a tecnologia devem agir em conjunto para usufruir desse jogo de experimentações que os artistas lhes propiciam. Ressalta-se ainda, que para cada pessoa que interagir com as obras, a experiência será diferente e a proposta artística poderá assumir diferentes versões.

No momento em que as pessoas atuam sobre os corpos dos artistas, estes sofrem uma perda de sua individualidade, visto que tornam-se corpos públicos, com experiências compartilhadas, nos quais as pessoas podem interferir e além disso, observar diretamente o resultado de suas ações. Pode-se, inclusive, dizer que há um caráter de tortura em algumas ações, como o esticamento infringido à pele de Roca pelos ganchos, ou os choques elétricos disparados sobre o corpo de Stelarc. Todas essas ações, trazem à tona questões como a resistência corporal e questionamentos acerca de seus limites.

Há um caráter diferencial nas obras que possuem dispositivos tecnológicos: elas ainda permitem que as atuações sobre o corpo do artista possam ser inferidas por pessoas que nem mesmo tocam o corpo do artista com as próprias mãos, ou seja, não operam sobre ele de modo direto, mas sim mediadas por uma tecnologia. Desse modo, o interator de certa maneira, ‘divide’ a responsabilidade de sua ação com as tecnologias, pois são elas que aplicam no corpo do artista a interferência desejada. Tudo isso só é possível através de uma nova característica corporal: a conectividade.

Para Roy Ascott (2003, p. 376) a conectividade “converge onde o artificial colabora com o natural em uma nova síntese do ser”. Essa característica, que se destaca nos corpos de Roca e de Stelarc - corpos que conectam-se e misturam-se a prolongamentos tecnológicos - pode acontecer tanto através da sua conexão com próteses/órteses e outros dispositivos, quanto por meio da sua ligação com uma rede como a internet, como ocorre na obra de Stelarc. Quando conectados, esses corpos possuem também alterações em sua espacialidade e fisicalidade, pois através das conexões - onde ocorre o encontro entre o orgânico e o inorgânico - eles serão aumentados, ampliados. Ainda, por meio da rede internet, a relação entre o corpo do artista e a rede à qual ele está conectado tem um grande impacto na percepção do mesmo sobre os conceitos de espaço e tempo - isso se deve ao fato de as pessoas que estão interagindo localizarem-se, por vezes, muito distantes do local original da performance. O local desse corpo, portanto, pode ser acessado por indivíduos em diferentes partes do mundo, em diferentes fusos-horários.

Além de modificar os limites do corpo ao permitir o seu prolongamento através de dispositivos tecnológicos, essas obras trazem consigo uma série de mudanças,

principalmente na percepção e nas sensações humanas. No momento em que as tecnologias - quando utilizadas junto ao corpo humano - podem proporcionar diferentes relações de poder e também novas características corporais, é necessário pensar nas possíveis reverberações provenientes dessas ações.

Ao mesmo tempo em que se encontra pessoas a favor de todas as experimentações tecnológicas possíveis, existem aquelas que as tratam com certo receio, principalmente por achar que elas poderão se desenvolver em um nível que começarão a prejudicar a espécie humana, possuindo um domínio sobre ela. No que se refere ao campo da arte e tecnologia, os trabalhos artísticos demonstrados servem à reflexão sobre esse domínio, visto que colocam o corpo humano sob o controle de uma máquina. Assim, parece que a utilização das tecnologias ocorre sem um cuidado com os possíveis efeitos negativos que estas poderão trazer. Para Stelarc, por exemplo, o corpo é algo ultrapassado, e sua única preocupação parece ser a de descobrir todas as possibilidades que podem ser exploradas, entre elas, a capacidade de manipulação do corpo através de dispositivos tecnológicos.

A crítica ao poder das tecnologias sobre o corpo humano, é muito manifestada também no cinema. Ao assistir filmes como *O exterminador do futuro* (1984), e *Eu, robô* (2004), percebe-se alguns possíveis casos dessa dominação. No primeiro, quando as tecnologias representadas por uma rede de computadores se tornam tão poderosas que desejam assumir o controle sobre a humanidade; e no segundo, quando robôs construídos para auxiliar as pessoas resolvem manifestar-se contra seus criadores. Porém, há que se pensar, que assim como acontece nas obras demonstradas - onde existem pessoas atuando e comandando as ações dos dispositivos - inclusive controlando a intensidade das manipulações corporais - toda e qualquer tecnologia é construída por um ser humano, sendo este o responsável por suas ações futuras.

Considerações finais

O corpo humano certamente é um dos motivos mais estudados ao longo da história da arte. É uma característica do ser humano questionar o seu entorno, mais ainda, questionar o seu corpo. Várias manifestações artísticas envolvem-o, sejam elas representações na pintura e escultura; em performances, ou ainda, em instalações e performances interativas, como as demonstradas nesse artigo, quando o corpo torna-se - se não o próprio objeto - figura central da obra de arte.

Constata-se, que com a qualidade de tecnologias disponíveis e da abrangência das mídias, atualmente o ser humano sente-se ainda mais desafiado em explorar suas características corporais, assim como a relação do seu próprio corpo com os dispositivos tecnológicos. E talvez, uma das maiores liberdades de fazê-lo encontra-se justamente no território artístico.

Desse modo, procura-se fazer uma relação entre obras de diferentes períodos da história da arte, que possuem como característica em comum o desprendimento, por parte do artista, do controle sobre seu corpo. Seja através da atuação direta do

público, por meio da participação, como acontece na obra de Abramovic; ou através da mediação de dispositivos tecnológicos, em Roca e Stelarc, estes artistas entregam o domínio de seus corpos a pessoas desconhecidas, cujas intenções são ignoradas em proveito da completa realização de suas obras.

Os trabalhos artísticos que contam com uma mediação tecnológica, também demonstram como alguns dispositivos podem alterar as condições corporais. Essas modificações ocorrem em vários níveis, abrangendo desde as que afetam o indivíduo em suas experiências, até as que possuem a intenção de ampliar os limites corporais. Esses limites - com a intervenção das tecnologias digitais - não dizem respeito apenas à capacidade do artista submeter-se a posições, ações e atitudes incômodas, como ocorre nas obras dos três artistas mencionados, mas também, como se pode ultrapassar os limites da pele, a partir do momento em que o corpo humano torna-se conectável e, por isso, ampliável. Acredita-se que são essas reflexões que podem enriquecer um discurso acerca das obras e seus possíveis efeitos na sociedade, no status corporal do artista e na sua relação com o público da arte.

Referências bibliográficas

ASCOTT, Roy & BERKELEY, Edward A. Shanken. ***Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness***. California: University of California Press, 2003.

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Ed. Senac, 2005.

DOMINGUES, Diana. **Desafios da Ciberarte: corpo acoplado e sentir ampliado**, in: BARROS, Anna; SANTAELLA, Lúcia, (Orgs.). *Mídias e artes: os desafios da arte no início do século XXI*. São Paulo: Unimarco, 2002.

GIANNETTI, Claudia. *Estética Digital: Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Belo Horizonte: CIArte, 2006.

SANTAELLA, Lucia. **As artes do corpo biocibernético**. In DOMINGUES, Diana (org.). *Arte e vida no século XXI*. São Paulo: Ed. Unesp, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Panorama da arte tecnológica**. In LEÃO, Lucia. *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.

STELARC. **Dos zumbis aos corpos Cyborgs: carne fractal, máquinas quimeras e órgãos extras**. In LABRA, Daniela. *Performance Presente Futuro*. Catálogo da exposição OI FUTURO. Rio de Janeiro: Oi Futuro/Contracapa, 2008.

Referências digitais

Marina Abramovic – Rhythm 0. Disponível em <<http://whimsical-art.blogspot.com/2011/03/marina-abramovic-rhythm-0.html>>, acesso em 6 de dezembro de 2011.

ROCA, Marcel.li Antunez. **Texts.** Disponível em <<http://www.marceliantunez.com>>, acesso em 2 de dezembro de 2011.

STELARC. **Projects.** Disponível em <<http://stelarc.org/?catID=20247>>, acesso em 5 de maio de 2011.