

PERFORMANCE ROCKABYTE

Carlos C. Praude¹

Rita de Almeida Castro²

Resumo

O artigo apresenta uma abordagem reflexiva sobre o processo de criação da performance e da instalação interativa Rockabyte, inspirada em texto do dramaturgo Samuel Beckett e construída com elementos da arte computacional. O texto explicita a busca por parâmetros e procedimentos para a realização de performances e reflete sobre os desdobramentos após a experiência com o público.

PALAVRAS-CHAVE: performance; experiência; imaginação; arte computacional;

Neste artigo discutiremos sobre a experiência que tivemos juntos na criação da instalação interativa, na execução da performance *Rockabyte* e nos desdobramentos reflexivos advindos da interação com o público. O conceito de performance é polissêmico e pode, entre outras perspectivas, acionar uma perspectiva atemporal, cada tempo e lugar cria e apresenta a sua visão, em interação com os costumes e as épocas. Na contemporaneidade como lidamos com o público da performance estética? Como provocamos no outro a percepção sinestésica, ou como conseguimos criar para o outro um campo de interação?

Como nos diz o antropólogo John Dawsey (2007):

O conceito de performance adquire formas variadas, cambiantes e híbridas. Há algo de não resolvido nesse conceito que resiste às tentativas de definições conclusivas ou delimitações disciplinares. Aquém ou além de uma disciplina, ou

¹ Carlos C. Praude: Doutorando em Arte e Tecnologia no Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília (PPG-Arte/UnB). Mestre em Arte e Tecnologia pelo PPG-Arte/UnB (2010). Pós-graduado em Engenharia de Software e Graduado em Tecnologia em Processamento de Dados pela Universidade Católica de Brasília. Professor e Pesquisador nos cursos de Sistemas de Informações e Jogos Digitais no Centro Universitário UDF em Brasília. Contato: ccpraude@gmail.com, www.carlospraude.com

² Rita de Almeida Castro: Atriz, diretora de teatro, doutora em Antropologia Social pela Universidade de São Paulo (USP) e mestra em Antropologia pela Universidade de Brasília (UnB). Desde 1995, é professora no Departamento de Artes Cênicas do Instituto de Artes da UnB, onde coordena o grupo de pesquisa “Poéticas do Corpo”. É atriz-pesquisadora do grupo Teatro do Instante, coordenadora do NUTRA, Núcleo de Treinamento do Ator, e pesquisadora colaboradora do Núcleo de Antropologia, Performance e Drama (Napedra) da USP. Tem artigos publicados em livros na área de Antropologia e Artes. Contato: cassiacas@uol.com.br www.poeticascorpo.blogspot.com

até mesmo de um campo interdisciplinar, os estudos de performance se configuram como uma espécie de antidisciplina. Com base em diferentes campos do saber e da expressão artística – desde o teatro e as artes performativas à antropologia, sociologia, psicanálise, linguística, a pesquisas sobre folclore e aos estudos de raça e gênero –, formula-se o conceito de performance.

Ou ainda como nos diz Eleonora Fabião (2009):

Performers são, antes de tudo, *complicadores culturais*. Educadores da percepção, ativam e evidenciam a latência paradoxal do vivo – o que não pára de nascer e não cessa de morrer simultânea e integradamente. Ser e não ser, eis a questão; ser e não ser arte; ser e não ser cotidiano; ser e não ser ritual.

Dada a abrangência do conceito não tentaremos aqui definir performance, mas assumi-la como o espaço poético da experimentação e troca com o outro. Os trabalhos artísticos que fazemos trazem elementos de releitura e apropriação de outros. Diálogos com artistas e criadores, referências, inspirações. Estamos em sintonia com as tradições, mesmo quando nos propomos a trabalhos de ruptura e posturas transgressoras. Fazemos a arte do presente. Aqui e agora. Mas com o lastro ancestral desse mesmo fazer. Algumas questões reverberam a partir da experiência artística: O que a obra de arte provoca em nós? O que ecoa para aquele que interage com a obra? O que se mostra e o que é retido, captado?

Inspirada no texto *Rockaby*, do escritor irlandês Samuel Beckett, a instalação interativa *Rockabyte* utiliza como forma de interatividade lúdica o processamento de imagens capturados por meio de uma webcam e reprodução de sons previamente configurados. O performer ao sentar e movimentar seu corpo em uma cadeira de balanço de madeira, interage com sons e imagens da câmera que são processadas e apresentadas valorizando atributos de transparência e penumbra ou como imagens intercaladas com uma síntese de simulação de nuvens, construídas à partir da poética do filósofo Gaston Bachelard. Ao movimentar a cadeira para frente e para trás, nesse ir e vir, a webcam captura a imagem e o programa rastreia os deslocamentos e movimentos do performer (ou interagente) identificando movimentos cíclicos, estabelecendo um ritmo, um compasso, que transforma as imagens de síntese que são apresentadas, por meio de um projetor, no interior de uma carcaça de televisão dos anos sessenta.



Figura 1 – Instalação interativa *Rockabyte*

Do ponto de vista da artista que interage com a obra, sentar-se na cadeira de balanço, impregnada das imagens e do texto de Samuel Beckett, que é dito de uma maneira não linear, provoca uma sensação de aconchego, no contato com a cadeira que balança, e ao mesmo tempo de estranheza, na relação com as imagens, que são aleatoriamente produzidas e apresentadas na tela.

Colocar-se em situação, em interação com as imagens, a partir da movimentação do corpo na cadeira de balanço, propicia uma abertura a imaginação e ao devaneio. Por um lado, temos o formato da televisão, onde usualmente temos imagens que são colocadas previamente, sendo substituídas por imagens que se criam a partir da movimentação e gestualidade daquele que interage. Mas o interagente não tem um domínio sobre o que é gerado nas imagens. As imagens são originalmente criadas por um software com códigos específicos que darão o espectro de possibilidades para que a experiência aconteça. Mas a maneira, a ordem, o tempo das imagens se dará na interação, lidando com o aleatório e a imprevisibilidade instantânea decorrente das ações.

O crítico literário Fredric Jameson (1997) compreende que a tecnologia de nosso tempo não está representada pela imagem das chaminés das fábricas ou pelas formas aerodinâmicas dos trens modernos, mas antes pelo computador, ou então pelos invólucros das várias mídias, como do eletrodoméstico chamado de televisão. Em

Rockabyte (2009-2012), procuramos uma forma de desconstruir o formato padrão da televisão, transformando sua carcaça na delimitação de um espaço para produção de imagens interativas. A parte interna da televisão, contendo os circuitos e tubo catódico, foi disposta no chão, com fragmentos do vídeo *Rockaby*, de 1990, dirigido por Walter Asmus, com voz e interpretação da atriz Billie Whitelaw. O tempo do vídeo, de natureza lúgubre como o texto sugere, é conduzido em lentidão repetitiva e prolongada. Colocamos uma sequência de sons sobre uma edição dos fragmentos do vídeo de Asmus. O invólucro da televisão, um móvel de madeira, recebeu uma superfície para a projeção das imagens interativas.

Jacques Derrida (1998), recorre ao termo *subjétel*, presente nos textos de Artaud, como aquele material que ao mesmo tempo é um suporte e uma superfície. Um plano que favorece um modo diferenciado de representação. O que está deitado embaixo como substância, sujeito, membrana que sustenta uma representação e que suporta o atravessar para o outro lado.

A instalação foi construída com a intenção de conduzir a percepção do interagente para o tema central do texto de Beckett, a questão da solidão humana perante a morte. Dessa forma, solicitamos ao compositor Glauco Maciel uma sequência de cinco fragmentos sonoros com essa entonação. Como a obra de arte, no contexto desta pesquisa, tem a função de favorecer a comunicação com o outro, para não atingir um público restrito em função da língua inglesa, decidimos traduzir o texto. Na figura abaixo, podemos ver a disposição de parte dos elementos constituintes da obra. Ao centro, o miolo do aparelho televisivo e, à direita, o invólucro da televisão, contendo um microcomputador, uma tela e uma câmera no topo. Mais ao fundo o projetor de imagens.



Figura 2 – Instalação interativa *Rockabyte*

A peça teatral *Rockaby* de Samuel Beckett, como qualquer outra obra literária, nos traz uma precedência do texto sobre a experiência performativa, o texto é uma obra literária autônoma, mas em sua materialização cênica performativa ele é ressignificado ao ser trabalhado de forma fragmentária abrindo espaço para múltiplas leituras e

interpretações.

Esta obra de Beckett é construída com a repetição de algumas frases e palavras que são ditas várias vezes ao longo do texto, como por exemplo as frases: tempo que ela parou, nesse ir e vir e todos os lados, altos e baixos. Em *Rockabyte* identificamos com a prática que pode-se criar, a partir da repetição de forma monocórdia, um campo meditativo para o espectador. Segue um fragmento do texto *Rockaby*, de Samuel Beckett:

Mais
até que no final
o dia veio
no final veio
encerrar de um longo dia
então ela disse
para si mesma
à quem mais
tempo que ela parou
tempo que ela parou
nesse ir e vir
todos os olhares
todos os lados
altos e baixos
para outra
uma outra criatura como si mesma
um pouco assim
nesse ir e vir
todos os olhares
todos os lados
altos e baixos
para outra
até que no final
encerrar de um longo dia
para si mesma
à quem mais
tempo que ela parou
tempo que ela parou
nesse ir e vir
todos os olhares
todos os lados
altos e baixos
para outra

uma outra alma viva
nesse ir e vir
todos os olhares como si mesma
todos os lados
altos e baixos
para outra
uma outra como si mesma
um pouco assim
nesse ir e vir
no final veio
encerrar de um longo dia
para si mesma
à quem mais
tempo que ela parou
nesse ir e vir
tempo que ela parou
tempo que ela parou

Durante a performance as pessoas que assistem são convidadas a sentarem-se na cadeira e a interagirem com a obra, a performer convida os presentes com a frase: “vem alma viva, vem, balança”. O lugar do performer é o espaço da experiência, são todos envolvidos na mesma atmosfera, mas a percepção é singular para cada um. Quando nos sentamos na cadeira de balanço podemos ativar a memória individual e coletiva, que são passíveis de serem compartilhadas.

Texto, imagem e som já não são mais o que costumavam ser. Deslizam uns nos outros, sobrepõem-se, complementam-se, confraternizam-se, unem-se, separam-se e entrecruzam-se. Tornam-se leves, perambulantes. Perderam a estabilidade que a força de gravidade dos suportes fixos lhe emprestavam. Viraram aparições, presenças fugidias que emergem e desaparecem ao toque delicado da pontinha do dedo em minúsculas teclas. (SANTAELLA, 2007, p. 24)

Ou no caso dessa performance onde não existem teclas, mas a própria movimentação do corpo desvela novas e múltiplas imagens. Como nos diz Bachelard (1997), é possível tentar encontrar, por trás das imagens que se mostram, as imagens que se ocultam; ir à própria raiz da força imaginante. Nesta perspectiva, quanto mais ampliarmos a percepção desses estados internos e a escuta de si e do outro, mais estaremos receptivos a novas e inusitadas experiências performativas.

Em 2009, a instalação interativa *Rockabyte* foi apresentada no II Festival Universitário de Artes Cênicas de Goiás, no teatro do Centro Cultural Martim Cererê. O público presente teve a oportunidade de interagir com a obra enquanto proporcionamos

uma discussão aberta sobre arte e tecnologia, performance e a ação realizada. Há um desafio nesta proposta de intervenção: como fazer com que a interação da arte com a tecnologia acione os sentidos? Como proporcionar uma reverberação para o outro?

Como nos diz Eleonora Fabião (2009):

trata-se de propor ao espectador não uma experiência de decifração e compreensão de algo previamente concebido pelo artista, mas sim uma experiência performativa de criação de significação. Em outras palavras, o performer não pretende comunicar um conteúdo determinado ao espectador mas, acima de tudo, promover uma experiência através da qual conteúdos serão elaborados. A cena-não-cena lança o espectador no “drama” cru da relação com o performer, a performance, o consigo, os outros, o espaço e o contexto histórico.

Seguem abaixo, alguns trechos dos depoimentos de pessoas que experienciaram a performance *Rockabyte* e que interagiram com a instalação interativa:

- A performance remete a um confronto entre o antigo e o novo e a cadeira proporciona uma sensação de conforto na interatividade e na participação diante da imagem.

- Essa cadeira de balanço tem alguma relação com a memória?

- Agora entendo porque que antes as pessoas tinham uma cadeira de balanço.

- Parece que o uso da tecnologia vai cada vez mais para um caminho de pegar as qualidades do texto, você não trabalha mais diretamente com um texto na íntegra. Você não trabalha mais com a representação de um personagem, mas com percepções disso tudo. Você trabalha com qualidades que o texto traz, que uma cadeira de balanço traz, que a imagem traz, você fica vendo ali e dá uma sensação talvez da velhice. Então a percepção não vai pegar pelo raciocínio que está lá, mas vai pegar pela qualidade das coisas que estão, que a gente percebe, que a gente sente, e isso vai levar a uma ideia para cada um, que você percebeu, que você recebeu.

- Há todo um ar mesmo de envolvimento, então quando acende a luz e quebra isso, e a performer começa a propor que a gente pode também usar a cadeira, isso provoca um choque. Posso mesmo? E quando você senta, você vê a tecnologia como um caminho para o lúdico, porque você se envolve e se vê de uma forma diferente. Você fica procurando você em um outro estado.

Na experiência com a cadeira de balanço, o texto do Beckett e a interação com as imagens computacionais abre-se, como comentado acima por uma participante da performance, um espaço para o plano da memória:

A memória não consiste, em absoluto, numa regressão do presente ao passado, mas pelo contrário, num progresso do passado ao presente. É no passado que nos colocamos de saída. Partimos de um “estado virtual”, que conduzimos pouco a pouco [...] até o ponto em que ele se torna um estado presente e atuante, [...] desenhando nosso corpo. (BERGSON, 1990, p. 196)

Ou ainda:

É do presente que parte o apelo ao qual a lembrança responde, e é dos elementos sensório-motores da ação presente que a lembrança retira calor que lhe confere vida. (BERGSON, 1990, p. 125)

Como nos apresenta Josette Féral (2008) “o performer confunde o sentido unívoco – de uma imagem ou de um texto – a unidade de uma visão única e institui a pluralidade, a ambiguidade, o deslize do sentido – talvez dos sentidos – na cena”. Nesta perspectiva há uma ênfase maior nos processos criativos do que no produto final.

O sujeito da experiência performativa é catalisador de fluxos e intensidades, coloca-se em situação, e em processo de deslocamento, em relação a si mesmo e a alteridades. Há um entrelaçamento entre percepção, sentidos e experiência. Propulsor de uma exacerbação de estados internos. Há uma processualidade constante, uma não cristalização dos estados, e uma busca de como se manter presente em cena.

A performance é o próprio processo de captação da impermanência, é e não é, não há interesse em reter, capturar para além do próprio instante a experiência performativa, a não ser por meio de registro em fotos e vídeos, mas que jamais darão conta da totalidade do instante.

Podemos estabelecer uma relação entre o conjunto da instalação interativa, a performance e as possíveis percepções, daqueles que interagem com a obra, com a perspectiva de corpo apresentada por Spinoza (2008). Para o filósofo, qualquer matéria é um corpo, uma substância corpórea constituída de partes que são distintas por meio de atributos singulares. Portanto, no contexto do nosso objeto de estudo, o repertório de elementos que constitui a performance e a instalação interativa é um corpo. Um corpo constituído de diversas outras partes integrantes. Um corpo que possui em sua estrutura interna a potência de afetar e de ser afetado por outros corpos.

Ao longo de uma existência, quantas personas assumimos como nossas, quantos corpos vamos deixando pelo caminho?

Como nos diz Priscila Arantes, “em um mundo de fluxos, as certezas parecem cair por terra, instaurando uma realidade nômade, flutuante, em que nada parece estar sólido. Neste mundo (...) situamo-nos dentro da lógica da indeterminação, da não perenidade, daquilo que é volátil, efêmero, incerto, instável e passageiro.” (2008, p.22).

A experiência performativa em convergência com as mídias nos permite lidar poeticamente com esses estados flutuantes do ser contemporâneo. Atualiza pontos

de vista e reflexões de vozes dissonantes e abre espaço para micropercepções e ligeiras alterações naquele que interage com a obra.

Bibliografia

ARANTES, Priscila; SANTAELLA, Lúcia. **Estéticas Tecnológicas. Novos modos de sentir.** São Paulo: Educ, 2008.

BACHELARD, Gaston. **A Água e os Sonhos: ensaio sobre a imaginação da matéria.** São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BERGSON, Henri. **Matéria e Memória. Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito.** São Paulo: Martins Fontes, 1990.

DAWSEY, John C. **Sismologia da performance: ritual, drama e play na teoria antropológica.** Rev. Antropol. v.50, n.2, São Paulo dez. 2007. ISSN 0034-7701

DERRIDA, Jacques; BERGSTEIN, Lena. **Enlouquecer o Subjétil.** São Paulo: Unesp, 1998.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio.** São Paulo: Editora Ática, 1997.

SANTAELA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade.** São Paulo: Paulus, 2007.

SPINOZA, Benedictus de. **Ética.** Tradução: Tomaz Tadeu. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

Webgrafia

FABIÃO, Eleonora. Performance e Teatro: Poéticas e Políticas da Cena Contemporânea. Sala Preta – Revista da Pós-Graduação em Artes Cênicas ECA-USP, 2009. Disponível em <<http://revistasalapreta.com.br/index.php/salapreta/article/view/263>>. Acesso em 18/9/2012.

FÉRAL, Josette. Por uma Poética da Performatividade: Teatro Performativo. Revista Sala Preta, São Paulo, v. 1, n. 8, pp. 197-210, 2008. Disponível em <<http://revistasalapreta.com.br/index.php/salapreta/article/view/260/259>>. Acesso em 19/9/2012.

ROCKABY de Samuel Beckett .Vídeo dirigido por Walter Asmus (18 min.) Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=G3cjRicX1Hw>> Referências textuais sobre o vídeo e a atuação disponível em: <<http://www.barbican.org.uk>>. Acesso em 1/9/2012.