

Carlos Fernando Faustino Gomes

Eu, não robot

Performance: história e conceção



UNIVERSIDADE DO ALGARVE

Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

2019

Carlos Fernando Faustino Gomes

Eu, não robot

Performance: história e conceção

Mestrado em Comunicação, Cultura e Artes

Trabalho efetuado sobre a orientação de:

Prof.^a Doutora Mirian Tavares

Prof. Doutor Alexandre Alves Barata



UNIVERSIDADE DO ALGARVE

Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

2019

“Declaração da autoria do trabalho”

“Declaro ser o autor deste trabalho, que é original e inédito. Autores e trabalhos consultados estão devidamente citados no texto e constam da listagem de referências incluída.”

Carlos Gomes

“Copyright”

“A Universidade do Algarve tem o direito perpétuo e sem limites geográficos, de arquivar e publicar este trabalho através de exemplares impressos reproduzidos em papel ou de forma digital, ou por qualquer outro meio conhecido ou que venha a ser inventado, de o divulgar através de repositórios científicos e de admitir a sua cópia e distribuição com objetivos educacionais ou de investigação, não comerciais, desde que seja dado crédito ao autor e editor.”

À minha família, aos meus orientadores, à Mariana, ao Filipe, à Elisabete, à Alice e ao Bruno.

Resumo

Este relatório trata de uma pesquisa artística que se refere à relação Homem-Máquina, tema que explorei através de pesquisa literária e prática. Sendo a *performance art* o *medium* para traduzir as minhas ideias dentro do campo da arte, relatarei a evolução histórica desta disciplina, sublinhando as partes que dizem respeito ao trabalho. A presença da linguagem teatral neste projeto deve-se à influência desta no meu percurso artístico, o que me fez refletir sobre a fronteira entre *performance art* e teatro. Esta fronteira e as suas questões inerentes permanecem visíveis no meu trabalho, influenciando a minha técnica e as minhas interrogações. O resultado deste projeto de mestrado remete para um exercício de *performance art*, que explora os movimentos do corpo orgânico e mecânico.

No desenvolvimento deste trabalho, fui influenciado pelo universo da tecnologia e pela conceção de corpos híbridos, deparando-me com inquietações que me guiaram ao longo do projeto: onde termina o Homem e onde começa a máquina? Qual o significado de um corpo sem alma? Não estará o nosso cérebro a tornar-se obsoleto com a inteligência artificial?

Palavras-chave: Homem, máquina, tecnologia, performance, corpo, ficção

Abstract

This report deals with an artistic research that refers to the Man-Machine relationship, a subject I explored through literary research and body movement. I will report the historical evolution of the performance art for its understanding in this work, and the performance as a medium to translate my ideas into the field of art. The presence of the theatrical language in this project is due to the influence of this in my artistic path, which made me reflect in the line between performance and theater. This line and its inherent issues remain visible in my work, influencing my technique and my questions. The result of this master's project points to an exercise in theatrical performance, exploring the movements of the organic and mechanical body. In the development of this work, I was influenced by the universe of technology and robotic bodies, encountering issues that were central to their exploration: where does Man end and where does start the machine? What is the meaning of body without a soul? Is not our brain becoming obsolete with artificial intelligence?

Keywords: Man, machine, technology, performance, body, fiction

Índice

Introdução	1
Parte I – Enquadramento Histórico da <i>Performance Art</i>	4
1. Introdução	4
1.1 A Evolução da <i>Performance Art</i>	4
1.2.1 A Influência das Vanguardas do Século XX: do Futurismo ao Surrealismo.....	6
1.2.1.4 Surrealismo	10
1.2.2.1 Bauhaus.....	12
1.2.2.2 Black Mountain College	13
1.2.3 A Performance na Arte Viva do <i>Fluxus</i>	14
1.2.4 A <i>Body Art</i>	17
1.2.5 O Ritualismo na Performance	18
1.2.6 A <i>Performance Art</i> na “Cultura Popular”	20
1.2.7 A Arte de Protesto e de Intervenção na <i>Performance Art</i>	21
1.2.8 A <i>Performance Art</i> e os Novos <i>Media</i>	22
1.3 Teatro e <i>Performance Art</i>	25
1.3.1 Pontos de Interseção	25
1.3.2 <i>Performance Art</i> e Teatro: a Ficção e o Real	27
1.3.3 <i>Performance Art</i> e Teatro: o Tempo e o Espaço	28
1.3.4 O Ator e o <i>Performer</i>	30
2.1 Introdução	32
2.2.1 Instalação <i>Dream Machine</i>	33
2.2.2 Instalação <i>Schneiden</i>	36
2.3.1 Ciborgue: o Corpo Tecnológico	38
2.3.2 Stelarc: o “Corpo Obsoleto”	41
2.3.3 O Cérebro ficará Obsoleto?	43

2.3.4 O Espetro da Inteligência Artificial	45
2.3.5 Robôs Antropomórficos	50
2.4 Configuração de um Mundo Fictício: os Corpos sem Alma.....	54
Parte III – Projeto Final: Performance <i>Eu, não robot</i>	58
3.1 Introdução	58
3.2 O Corpo Híbrido: a Fisicalidade e a Oralidade.....	61
3.2.1 Fisicalidade	61
3.2.2 Oralidade.....	63
3.3 Performance Eu, não Robô: a Mise en Scène	64
Anexo I – Documentação fotográfica	78
Bibliografia	81

Introdução

"Os humanos têm sonhos. Até os cães têm sonhos. Tu, não. Tu és apenas uma máquina. Uma imitação da vida. Um robô pode compor uma sinfonia? Um robô pode fazer de uma tela uma obra-prima maravilhosa?" Este é o discurso do personagem detetive do filme *Eu, Robô* de Alex Proyas, no momento em que interroga um robô que é suspeito de um homicídio. Neste filme, inspirado na obra distópica *Eu, Robô*, de Isaac Asimov, é concebido um universo ficcional repleto de inovações tecnológicas que deram origem a uma sociedade extremamente automatizada. O trabalho doméstico, a condução de automóveis, a reprodução de mensagens eletrônicas com hologramas, serviços de demolição e outras atividades quotidianas, são executadas de forma automática e, na maioria das vezes, controladas por um cérebro eletrônico de grande dimensão dotado de inteligência artificial. Grande parte dessas tarefas é executada por robôs, que se tornaram objetos de consumo e de grande adesão popular.

O objeto deste projeto começou por ser uma reflexão sobre questões que aparentam querer simplificar e impor, no mundo contemporâneo, o culto à máquina e da racionalização. Condição que se revela através da nossa relação com a artificialidade, operacionalidade e os automatismos, consequentes da invasão tecnológica e dos progressos no campo científico. Disto é exemplo a biologia sintética, com todo o debate que levanta, por ser uma área emergente de pesquisas voltadas para a concepção e construção de novos sistemas biológicos, ou a modificação de seres vivos já existentes, para criar novas aplicações em áreas energéticas, químicas e farmacêuticas. A inteligência artificial, que pela sua complexidade tem gerado tanta controvérsia e, que "(...) é e será uma representação do seu contexto cultural, dos valores e da ética que validam as relações humanas, incorporadas às máquinas e, portanto, passíveis de julgamento." ¹

Na distopia de Isaac Asimov e em outras distopias publicadas no século XX, das quais destaco, *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley e *1984* de George Orwell, para além de serem abordadas questões relacionadas com o avanço tecnológico, são introduzidas nas suas narrativas questões políticas, sociais, éticas e religiosas, que convergem com questões que são bastante atuais e que, em muito, interessam para este trabalho.

¹ Ética em inteligência artificial e o futuro da humanidade in <http://pontoeletronico.me/2016/inteligencia-artificial/>

Tal como nas obras supramencionadas, este projeto pretende propor uma reflexão sobre o avanço da ciência e da sua relação com os seres humanos, quando confrontados com os avanços incontrolláveis da tecnologia, operando verdadeiras revoluções sucessivas de quaisquer padrões.

É atendendo ao exposto que pretendo convergir várias disciplinas, recorrendo a uma linguagem artística onde seja possível identificar uma interdisciplinaridade, e criar o que Edgar Morin, no pensamento complexo, classifica de operador dialógico, que consiste em juntar e entrelaçar coisas que aparentemente estão separadas, tais como a razão e emoção, sensível e inteligível, o real e o imaginário, a razão e os mitos, a arte e a ciência.

A minha intenção neste projeto foi a de desenvolver uma narrativa ficcional que compreenda os conceitos que pretendo explorar, fundamentada e inspirada em referências artísticas, literárias, filosóficas, antropológicas e científicas. No seguimento deste período de pesquisa e reflexão, decidi transformar estas ideias numa vertente prática. Optei pela linguagem performativa, quer pela minha proximidade com esta disciplina artística - que surge do meu percurso académico e profissional relacionado com o teatro - quer pelas possibilidades inerentes, que permitem juntar elementos como o tempo, espaço, corpo e relação com espectador, que decidi explorar na concretização deste projeto.

Na Parte I – Enquadramento Histórico da *Performance Art*, faço uma análise sobre a evolução desta expressão artística, com incidência nos fluxos que foram relevantes para a contribuição e compreensão da *performance art* contemporânea. Seguidamente, faço uma breve análise sobre os cruzamentos e relações entre teatro e *performance art*, já que irei recorrer a estas duas disciplinas artísticas como forma de materializar as minhas ideias e inquietações.

Posteriormente, a Parte II – O Admirável Mundo Novo, refere-se às minhas pesquisas teóricas – literárias, filosóficas, artísticas e científicas - que influenciaram a materialização deste trabalho. É nesta fase que as minhas ideias se tornam mais concretas e define-se a pretensão deste projeto: a criação de uma narrativa ficcional que sirva o propósito de expressar as minhas inquietações. É também neste capítulo que faço uma exposição sobre a relação entre as referências citadas e o processo de criação deste trabalho.

O capítulo seguinte, Parte III – Projeto Final: Performance *Eu, não robot*, descreve o processo de materialização das minhas ideias que inclui as minhas experiências, ensaios e “Processos Instrumentais”² referentes à produção de adereços e artefactos artísticos, integrados na criação da performance, realizada no âmbito deste projeto.

² Segundo o artista plástico Pedro Cabral Santo, entende-se por “Processos Instrumentais”, o desempenho de diversos dispositivos, ferramentas, técnicas, suportes e métodos que genericamente estão presentes (auxiliam) no processo de materialização da Imagem Artística in https://www2.uab.pt/guiainformativo/docs/WEB_LIVRO_RetiroDMAD2017.pdf

Parte I – Enquadramento Histórico da *Performance Art*

1. Introdução

Nesta primeira parte proponho uma análise sobre o enquadramento histórico da *performance art*³. Esta contextualização surge no âmbito da minha necessidade em aprofundar os meus conhecimentos sobre o percurso desta expressão artística, na medida em que irei recorrer a esta disciplina para a materialização das minhas ideias.

Farei um breve resumo sobre a evolução da *performance art*, tendo como ponto de partida os movimentos de vanguarda do início do século XX, mais precisamente no Futurismo, que como refere a historiadora de arte e autora Roselee Goldberg, foi determinante para o arranque desta expressão artística. “Enquanto as distinções entre a arte da performance e outros novos *media* são hoje bastante difusas, requerendo novas terminologias, novas maneiras de descrever «performance» neste contexto de trabalho altamente dramático e performativo, é bem claro que o motor histórico da arte e da estética contemporânea é o da história da performance e que ela começa com os futuristas.”⁴

Na segunda parte, faço uma análise sobre as diferenças, cruzamentos e relações entre teatro e *performance art*, com o propósito de perceber esta tendência híbrida contemporânea.

1.1 A Evolução da *Performance Art*

Não parece ser tarefa fácil situar no tempo e no espaço a origem da performance, embora pareça consensual que esta prática tenha estado presente na história do Homem desde sempre: nas práticas rituais, contadores de histórias, dança, carnaval e em outras celebrações. “Sem irmos tão longe na história e sem esquecermos tampouco das influências a partir do *Kabuki* e *nô* japoneses, podemos localizar, segundo alguns autores, a verdadeira pré-história do género remontando aos rituais tribais, passando

³ O termo *Performance Art* surge após a segunda metade do século XX como forma de expressão artística independente. Até aí, o termo performance, que significa literalmente “fazer, conseguir, concluir”, era utilizado para definir quaisquer eventos ao vivo, geralmente realizados pelos artistas que procuravam nas direções ou resultados. O termo continua a aplicar-se à realização nas áreas das artes, mas também do desporto ou da tecnologia.

⁴ GOLDBERG, Roselee. *Art and Performance Live*, 2004. Londres: Thames & Hudson. p. 108

pelos mistérios medievais e chegando aos espetáculos organizados por Leonardo da Vinci do século XV, e Giovanni Bernini duzentos anos mais tarde.”⁵ Porém só mais tarde é que passou a ser considerada como *live art* conferindo aos seus artistas praticantes, uma presença na sociedade. Segundo Goldberg e Glusberg, é certo que a *performance art* surge como disciplina autónoma e independente na década de 1970, influenciada pelos movimentos de vanguarda dos futuristas, construtivistas, dadaístas e surrealistas do início do século XX; dos *happenings* da década de 1950; do movimento *Fluxus* na década de 1960; da *body art* e da arte concetual da década de 1960. No entanto, conforme explica o autor Jorge Glusberg, alguns eventos artísticos dos primeiros anos do modernismo europeu, já tinham realizado experimentos artísticos importantes, que contribuiram para a definição atual da linguagem performativa. No ano de 1896, por exemplo, Alfred Jarry estreou a peça *Ubu Rei*, no Théâtre de L’Óuvre, em Paris, que como refere o autor, veio romper com as convenções do teatro realista da época.

A natureza interdisciplinar da *performance art* parece impossibilitar uma definição fácil ou exata, que supere a simples afirmação de autores como Goldberg, Glusberg e Renato Cohen de que se trata de uma expressão artística na qual o corpo do artista atua como *media* ou onde a *live action* está envolvida. “Qualquer definição mais rígida negaria de imediato a própria possibilidade da performance, pois os seus praticantes usam livremente quaisquer meios como material – literatura, poesia, teatro, música, dança, arquitetura, pintura, vídeo, película, *slides* e narrações, utilizando-os nas mais diversas combinações.”⁶

Para efeitos deste trabalho, assumo a conceção de Goldberg, que considero abranger a compreensão de vários autores sobre o propósito e características inerentes a esta prática artística: “A performance serve para comunicar diretamente com o grande público, bem como para escandalizar os espectadores, obrigando-os a reavaliar os seus conceitos de arte e a sua relação com a cultura. (...) A obra pode ter a forma de espetáculo a solo ou em grupo, com iluminação, música ou elementos visuais criados pelo próprio *performer* ou em colaboração com outros artistas, e ser apresentada em lugares como uma galeria de arte, um museu, um espaço alternativo, um teatro, um bar, um café ou uma esquina.

⁵ GLUSBERG, Jorge. *A Arte da Performance*, 20005. São Paulo: Perspectiva. p.12

⁶ GOLDBERG, Roselee. *A Arte da Performance: Do Futurismo ao Presente*. Lisboa: Orfeu negro, 2007. p.10

Ao contrário do que acontece na tradição teatral, o *performer* é o artista, quase nunca um personagem, como acontece com os atores e o conteúdo raramente segue um enredo ou uma narrativa nos moldes tradicionais. A performance pode também consistir numa série de gestos íntimos ou numa manifestação teatral com elementos visuais em grande escala e durar apenas alguns minutos ou várias horas; pode ser apresentada uma única vez ou repetida diversas vezes e seguir ou não um guião; tanto pode ser fruto de improvisação espontânea como de longos meses de ensaios.”⁷

1.2.1 A Influência das Vanguardas do Século XX: do Futurismo ao Surrealismo

1.2.1.1 Futurismo

O Futurismo italiano da década de 1910 ficou marcado pelas ideias e atividades organizadas que pressupunham a provocação da sociedade, divulgação de ideias relacionadas com a industrialização, velocidade e ruído. Exaltando o culto da máquina, os futuristas procuravam uma convergência de formas de arte e o encontro da arte com a tecnologia.

Obcecado com as últimas máquinas – carros de corrida, aviões, comboios, máquinas industriais –, o poeta italiano Filippo Tommaso Marinetti almejava uma arte tão “inovadora e dinâmica” como estas.

Conforme descreve Goldberg, em 12 de Janeiro de 1910, é organizado o primeiro sarau futurista no teatro Rosseti em Itália. Marinetti, que havia escrito o primeiro de vários manifestos futuristas, impunha-se contra a comercialização da arte, enaltecia o militarismo patriótico e os feitos da guerra. O artista começara a projetar as suas ideias para fora do plano pintado e em direção ao espaço real: social, político e urbano. Também outros pintores futuristas começaram a dedicar-se à performance com o propósito de afirmar as suas ideias. Estes eventos performativos incentivavam a provocação de um público “acomodado” e permitiam que os seus praticantes pudessem ser, simultaneamente, criadores e objetos de arte, deixando de existir distinção entre a sua expressão artística como poetas, pintores ou *performers*.

⁷ GOLDBERG, Roselee. *A Arte da Performance: Do Futurismo ao Presente*. Lisboa: Orfeu negro, 2007.

Segundo Renato Cohen, na prática, este movimento passou a organizar *seratas* que reuniam atividades relacionadas com a poesia, música e leituras de manifestos. Dos inúmeros manifestos futuristas mencionados por Goldberg, destaco: o *Manifesto do Teatro de Variedades* (1913), que propunha uma “teoria oficial do teatro futurista”; o *Manifesto de Declamação Dinâmica e Sinóptica* (1913), que propunha introduzir uma “nova forma de declamação mais dinâmica e aguerrida”; o *Manifesto A Arte dos Ruídos* (1913), que se referia à possibilidade de produzir música a partir de sons mecânicos e passara a ser inserida nas performances. Como o *Manifesto Arte dos ruídos* propunha meios para mecanizar a música, o *Manifesto de Declamação Dinâmica e Sinóptica* propunha métodos para ações corporais influenciados pelos movimentos *staccato* das máquinas.

Segundo Golberg, os inúmeros manifestos sobre cenografia, pantomima, dança ou teatro focavam-se na relação do intérprete com os elementos cenográficos, enquanto que o som, cena e gesto, como dissera Prampolini no seu *Manifesto da Pantomima Futurista* “devem criar um sincronismo psicológico na alma do espectador”⁸. Esse sincronismo foi desenvolvido no *Manifesto do Teatro Futurista Sintético* (1915), que consistia numa ideia de síntese, ou seja, na tentativa de condensar em poucos gestos e palavras, inúmeras situações, emoções, ideias, sensações, factos e símbolos e, também os cenários, eram reduzidos ao mínimo possível. Como explica Goldberg, uma outra parte do *Manifesto do Teatro Sintético*, defendia a ideia de simultaneidade que surgia da prática de improvisação, da intuição e da realidade sugestiva e reveladora. Assim, os futuristas atribuíam mais valor a uma obra que fosse improvisada, e não detalhadamente ensaiada.

Deste modo, o Futurismo italiano assumiu repercussões em toda a Europa, “principalmente em países como a França e a Rússia, onde Maiakóvski vai liderar um movimento altamente revolucionador.”⁹

⁸ GOLDBERG, Roselee. *A Arte da Performance: Do Futurismo ao Presente*. Lisboa: Orfeu negro, 2007. p.21

⁹ COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva S.A, 2002. p.41

1.2.1.2 A Performance: no Construtivismo

Como explica Goldberg o Construtivismo foi um movimento estético-político de vanguarda iniciado na Rússia em 1919 após a Revolução Soviética. Influenciado pelo Futurismo italiano, este movimento insurgiu-se contra a “arte pura”, ou seja, tinha como propósito romper com a ideia de que a arte é um elemento especial da criação humana, dissociado do mundo quotidiano. Este movimento, tal como o Futurismo, foi influenciado pelas ideias de industrialização, máquina e urbanização, que resultaram em inovações estéticas visíveis no campo da literatura, das artes plásticas, arquitetura e do teatro.

Segundo Jorge Glusberg, em 1912, os pintores e poetas russos Maiakóvski, Búrlíuk, Livshits, Lariónov, Gonchárova, Chklóvski e Klébnikov começaram a organizar várias reuniões que aconteciam em cafés e salas, tal como o Café Cão Vadio. Goldberg refere que após um curto espaço de tempo, os construtivistas ficaram “cansados dos previsíveis espectadores do café”¹⁰ e decidiram levar o movimento para as ruas de São Petersburgo, Moscovo, Kiev e Odessa. Poucos meses depois, seguiram em *tournee* por dezassete cidades levando até elas os ideais da “nova arte”. Depois dessa *tournee* fizeram um filme, *Drama no Cabaré nº13*, baseado no quotidiano das suas vidas futuristas e assim “preparavam o terreno para a introdução da performance, declarando que a vida e a arte tinham de se libertar das convenções e permitir a infinita aplicação dessas ideias e todas as esferas da cultura.”¹¹

Posteriormente a estas atividades, os artistas foram para o teatro Luna Park, em São Petersburgo, onde Maiakowski encenou vários espetáculos com narrativas que expressavam ideais futuristas. Exemplo disso foi o espetáculo *Vitória sobre o sol*, que narra o modo como um grupo de “homens do futuro” se lançava à conquista do sol. Como refere Goldberg, os cenários desses espetáculos tinham pinturas cubistas e eram “não objetivos” e os figurinos eram confeccionados ao estilo cubista transformando a anatomia humana, enquanto os movimentos dos atores eram determinados pelo ritmo que o artista e encenador lhes propunha. “As mudanças que muitos consideravam indigestas incluíam uma total subversão das relações visuais, a introdução de novos

¹⁰ GOLDBERG, Roselee. *A Arte da Performance: Do Futurismo ao Presente*. Lisboa: Orfeu negro, 2007. p.40

¹¹ GOLDBERG, Roselee. *A Arte da Performance: Do Futurismo ao Presente*. Lisboa: Orfeu negro, 2007. p.41

conceitos de relevo e peso, novas ideias sobre forma e cor, harmonia e melodia, e uma rutura com o uso tradicional das palavras.”¹²

Segundo Goldberg, a partir da década de 1920 o Construtivismo no teatro passou a reunir o estilo de cenografia e encenação desenvolvido por Vsévolod Meyerhold. O texto passa a ter menos importância que a expressão corporal, os cenários elaborados por pintores invadem a área da plateia e rompem com a perspectiva convencional e no palco há apenas os elementos indispensáveis ao trabalho dos atores.

Como refere Goldberg, frequentemente surgiam inovações na arte, arquitetura e do teatro. O Grupo Blusa Azul destacou-se pelas suas grandiosas produções performativas com um repertório que incluía cinema e dança aliado a elementos dinâmicos no que se refere às formas, cores e movimentos, apresentando a habitual matriz política como veículo de agitação e propaganda. Outros grupos como o FEKS também produziam espetáculos de grandes dimensões, com recursos mecânicos, na tentativa de expressar o seu fascínio pela nova sociedade industrial dos Estados Unidos, assente na alta tecnologia e na “cultura popular”.

1.2.1.3 Dadaísmo

Em 1916, Hugo Ball e Emmy Hennings influenciados pelas ideias de Munique, onde assistiram às inovadoras experiências dramáticas de Franklin Wedekind¹³, inauguraram o Cabaret Voltaire em Zurique. Como refere Cohen, o Cabaret Voltaire começou a atrair artistas de toda a Europa fugidos da guerra para a neutra Suíça. Com o objetivo de formarem um centro artístico, escritores e artistas davam concertos e faziam leituras, incluindo no seu repertório colaborações de Hans Arp, Richard Huelsenbeck, Tristan Tzara, Hennings e outros escritores e artistas comprometidos com o propósito de entreter um público eclético.

Após uma curta existência de cinco meses, que contemplaram algumas divergências ideológicas entre os artistas, sobre o caminho que o então movimento dadaísta deveria seguir, o Cabaret Voltaire encerrou.

¹² GOLDBERG, Roselee. *A Arte da Performance: Do Futurismo ao Presente*. Lisboa: Orfeu negro, 2007. p.45

¹³ Frank Wedekind, foi um ator, dramaturgo e romancista alemão. É um dos precursores do movimento expressionista

Segundo Goldberg, quando Richard Huelsenbeck regressa a Berlim inicia um período de reflexão sobre o Dada de Zurique, nomeadamente sobre alguns conceitos que o movimento dadaísta tinha tentado desenvolver, tais como o de simultaneidade e de bruitismo¹⁴. Essas questões teóricas fundiram-se com os ideais políticos que dominavam o círculo de escritores boémios de Berlim. Como explica Goldberg o propósito do dadaísmo tornara-se claro: reivindicar uma arte que fosse liberta dos racionalistas e apenas o resultado do automatismo psíquico; seleção e combinação de elementos por acaso; negação total pela cultura; defesa do absurdo, incoerência, desordem e do caos. Politicamente, protestar contra uma civilização que não tinha conseguido evitar a guerra.

Envolto em controvérsia e escândalos, estava criado o cenário perfeito para inúmeras performances dadaístas, e quando atingiram o auge da fama, pessoas passaram a dirigir-se a Berlim para testemunhar este fenómeno.

1.2.1.4 Surrealismo

O grupo da revista *Littérature* constituído por André Breton, Paul Éluard, Philippe Soupault, Louis Aragon e Tzara organizaram o primeiro evento dadaísta em Paris (1920). Como descreve Goldberg, André Salmon abriu a performance com um recital dos seus poemas, Jean Cocteau leu poemas de Max Jacob, André Breton leu alguns poemas do poeta Reverdy e Tzara leu um artigo de jornal que havia sido previamente apresentado como sendo um poema, acompanhado por ruidosos sons, sinos e matracas. Figuras mascaradas declamavam um poema “desarticulado” de Breton, enquanto Picabia fazia desenhos com giz, apagando cada um, antes de passar para o seguinte. “Em termos cênicos, o surrealismo vai seguir como tática e ideologia a estética do escândalo.”¹⁵

¹⁴ Termo criado pelo futurista italiano Luigi Russolo para denotar o uso do ruído como um elemento de composição musical e que teve continuidade na música concreta e no experimentalismo das décadas seguintes.

¹⁵ COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva S.A, 2002. p.42

Segundo Jorge Glusberg, o público parisiense já estava familiarizado com este tipo de eventos provocatórios. O *Rei Ubu*¹⁶, representado vinte e cinco anos antes, ainda era recordado como referência de escândalos teatrais. O *ballet Parade* (1917), obra coletiva de Erik Satie, Pablo Picasso, Jean Cocteau e Léonide Massime, também foi reprovado pela crítica e pelo público, que arrasaram toda a produção, destacando a música produzida por Satie, que incluía algumas sugestões de Cocteau sobre a utilização de instrumentos musicais alternativos: máquinas de escrever, sirenes, hélices de avião, transmissores telegráficos e máquinas de sorteio. Por outro lado, a crítica não gostou dos figurinos desproporcionados que, na sua opinião, tornavam absurdos os movimentos tradicionais do *ballet*. Apesar de raramente encenado, tanto na sua época como nos nossos dias, o *ballet* exerceu grande influência nas performances do pós-guerra, venceu a reputação de Satie e abriu caminho para as produções de artistas como Apollinaire e Cocteau.

No ano de 1924 foi fundado o movimento surrealista e alguns meses depois foi publicado o *Manifesto Surrealista*. O conceito de "automatismo" passa a ser o foco da definição inicial de André Breton.

Como descreve Goldberg, essa e outras definições facilitaram a compreensão de algumas intenções manifestadas nas performances dos anos anteriores. Foi graças ao *Manifesto Surrealista* que estas obras puderam ser vistas como uma tentativa de expressar em atos e palavras as manifestações do inconsciente. Ainda assim, apesar dessas performances seguirem os princípios dadaístas de simultaneidade e acaso, e fossem influenciadas pelas concepções surrealistas de sonho, algumas delas tinham enredos bastante objetivos.

Foram vários os contributos do Surrealismo nas artes performativas, dos quais destaco o incentivo de estudos psicológicos na arte, possibilitando que os vastos domínios da mente pudessem servir de matéria para novas explorações no âmbito da performance, sendo "clara a identificação entre as atitudes dos surrealistas, nos anos 20 e os futuros *happenings*, dos anos 60."¹⁷

¹⁶ O início das artes cénicas é associado à representação de *Ubu Rei*, de Alfred Jarry, em 1886 no Théâtre de L'Óuvre em Paris, peça que rompe completamente os padrões estéticos da época, trazendo a semente do que iria acontecer no próximo século.

¹⁷ COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva S.A, 2002. p.42

1.2.2 O Ensino da Performance: da Bauhaus ao Black Mountain College

1.2.2.1 Bauhaus

A instituição de ensino artístico Bauhaus é inaugurada em Abril de 1919, na cidade de Weimar, num período em que a Alemanha, dividida e empobrecida, se recuperava do pós-guerra. Artistas e artesãos de vocações diversas tornaram-se responsáveis por diversas oficinas: de metal, escultura, tecelagem, marcenaria, pintura de murais, desenho e vitrais.

O curso de artes performativas da Bauhaus seria o primeiro a ser oferecido por uma escola de artes. Segundo Goldberg, neste curso supervisionado pelo pintor e dramaturgo expressionista Lothar Schreyer, foi adotado um espírito de trabalho coletivo, no qual os alunos começaram a dedicar-se desde início à criação dos figurinos para as suas próprias produções. Como explica Goldberg, a oficina de Schreyer veio acrescentar poucas inovações, resultando em produções que não eram mais do que uma réplica do teatro expressionista praticado nos últimos cinco anos em Munique e Berlim, que recorria com frequência a uma linguagem balbuciante, movimentos e gestos de pantomima, em que o som, a cor e a luz serviam apenas para acentuar o conteúdo dramático da obra.¹⁸ Essa tendência teatral contrastava com as intenções da Bauhaus, dando origem a confrontos ideológicos, que culminaram na demissão de Schreyer.

O pintor e escultor, Oskar Schlemmer, passou a assumir o cargo de direção, e rapidamente se evidenciou pelo sucesso das suas performances. Ele não se deixava intimidar pelas fronteiras entre as categorias artísticas e passou a introduzir itens mecânicos e concepções pictóricas, que expressavam a sensibilidade artística e tecnológica da Bauhaus.

Tal como neste objeto de estudo, a relação Homem-Máquina ocupava um lugar de relevo nas experiências da Bauhaus onde se propunha “(...)integrar, num ponto de vista humanista, arte e tecnologia.”¹⁹ Esta relação traduziu-se em performances nas quais os

¹⁸GOLDBERG, Roselee. *A Arte da Performance: Do Futurismo ao Presente*. Lisboa: Orfeu negro, 2007. p.126

¹⁹ COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva S.A, 2002. p.42

figurinos da oficina eram desenhados para enfatizar o caráter “objetal” dos bailarinos e para que cada performance alcançasse o efeito mecânico, semelhante ao das marionetas.

1.2.2.2 Black Mountain College

Como refere Cohen, quando a Bauhaus é encerrada pelos nazis (1932), estudantes e professores da Bauhaus migram para a Carolina do Norte, nos Estados Unidos. Aí, formaram uma comunidade que rapidamente atraiu diversos artistas - escritores, dramaturgos, bailarinos e músicos -, formando uma espécie de refúgio educacional interdisciplinar. O antigo professor da Bauhaus, Xanti Schawinski, foi integrado no projeto para ajudar a desenvolver a escola de artes e no seu programa curricular incluiu uma oficina de estudos cénicos, que daria continuidade às experiências anteriores na Bauhaus, onde era proposta uma pesquisa de fenómenos fundamentais como espaço, forma, cor, luz, som, movimento, música e o tempo. Segundo Goldberg, este método educacional promovia um intercâmbio entre as artes e as ciências, e integrava um laboratório de teatro experimental onde os alunos de todas as disciplinas abordavam conceitos e fenómenos atuais a partir de diferentes pontos de vista, traduzindo-os através de recriações cénicas.

Como explica Cohen, enquanto a Black Mountain College aumentava a sua fama como instituição experimental, o músico John Cage que viria a ser professor nesta mesma escola, partilhava as suas ideias em pequenos círculos de Nova Iorque e da Costa Oeste. Cage, pretendia aprender a controlar os sons de ruídos – chuva, estática entre estações de rádio, camiões, cilindros de travões de automóveis, garrafas de cerveja, vasos de flores entre outros - e usá-los como instrumentos musicais.

O bailarino Merce Cunningham que foi um dos principais bailarinos da companhia de Martha Graham²⁰, passou a assumir os processos aleatórios e a indeterminação para

²⁰ Martha Graham foi uma bailarina e coreógrafa estadunidense que revolucionou a história da dança moderna. O impacto que a dança de Martha Graham causou nos palcos é frequentemente comparado à influência que Picassoteve para a pintura em seu tempo, ou Stravinsky na música, ou Frank Lloyd Wright na arquitetura. As suas contribuições transformaram essa forma de arte, revitalizando e difundindo a dança ao redor do mundo. Na sua busca por uma forma de expressar-se mais honesta e livremente, ela fundou a Martha Graham Dance Company, uma das mais conceituadas e antigas companhias de dança nos Estados Unidos.

criar uma nova prática coreográfica, abandonando o registo dramático e narrativo, bem como, a sua sujeição ao ritmo da música. Tal como Cage descobria música nos sons quotidianos, Cunningham explorava os atos de andar, ficar de pé, saltar e todas as outras possibilidades do movimento orgânico, introduzindo-os como elementos da composição coreográfica.

Segundo Cohen, o músico e o bailarino colaboraram em vários projetos e foram ambos tutores na Black Mountain College, onde viriam a apresentar um evento performativo que anteviu inúmeros eventos relacionados com a performance nas décadas de 1950 e 1960. Como descreve Goldberg, a preparação para essa performance foi mínima: os músicos receberam uma “partitura” em que só estavam enunciados “parênteses temporais” que seriam preenchidos pelos artistas com momentos de ação, inação e silêncio, sendo que nenhum desses momentos deveria ser revelado até à performance, de modo a evitar qualquer relação propositada entre um incidente e o seguinte. Quadros brancos de Robert Rauschenberg estavam suspensos no teto; Cage declamava um texto relacionado com o budismo zen. Tudor pegava em dois baldes e vertia água de um para o outro, enquanto Charles Olsen e Mary Caroline Richards, na zona da plateia, declamavam poesia. Cunningham e outros artistas dançavam nos corredores enquanto eram seguidos por um cão agitado. Rauschenberg projetava *slides* abstratos e filmes projetados no teto. Simultaneamente, o compositor Jay Watt tocava instrumentos musicais alternativos, ouviam-se assobios e choros de bebés e quatro crianças vestidas de branco serviam café.

Segundo Cohen, o evento teve repercussões em Nova Iorque e foi debatido entre Cage e os estudantes do seu curso de composição de música experimental, na New School for Social Research. As turmas incluíam pintores, cineastas, músicos e poetas entre os quais Allan Kaprow, Jackson MacLow, George Brecht, Al Hansen e Dick Higgins.

1.2.3 A Performance na Arte Viva do *Fluxus*

No final da década da década 1950, em Nova Iorque, o artista Allan Kaprow introduz o conceito de *happening*: “Aplica-se essa designação a um espectro de manifestações que incluem vários *media*, como as artes plásticas, teatro, arte-*collage*, música, dança ou qualquer outro meio artístico.”²¹

²¹ COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva S.A, 2002. p.43

Segundo Allan Kaprow, o artista não precisaria de assumir-se como pintor, poeta ou bailarino, na medida em que a expressão artística era facultada livremente. Esta tendência revelou-se bastante favorável para o despertar de uma libertação artística - o movimento *Fluxus* - cujo propósito era, segundo um dos seus principais fundadores, o artista George Maciunas, promover a arte viva: “PURGE the world of dead art...abstract art, [and] illusionistic art...”²²

Desta forma, a arte viva do *Fluxus* e os *happenings* de Kaprow vieram impulsionar o desenvolvimento da performance, afastando-a, ainda mais, das instalações estáticas e focando-se nas ações dos próprios artistas. “Vários artistas buscam concretizar essas novas tendências de multilinguagem: Joseph Beuys chama-as de *Aktion* (para ele o ponto central seria a ação). Wolf Vostell de *decollage* (prevalendo a fusão). Claes Oldenburg usa pela primeira vez o termo *performance* (valorizando a ação).”²³

Como explica Goldberg, a influência dos bailarinos de Nova Iorque a partir dos primeiros anos da década de 1960 foi essencial, pois muitos dos que tinham iniciado as suas carreiras no contexto tradicional da dança, passaram a trabalhar com Cage e Cunningham e foram influenciados pela liberdade dos *happenings* e pelas obras do *Fluxus*. Assim, começaram a desenvolver experiências semelhantes nos seus trabalhos que incluíam uma nova visão sobre as vastas possibilidades do movimento e da dança que inspiraram as performances dos artistas plásticos, que desafiavam as possibilidades das instalações iniciais e os quadros vivos quase teatrais. Como explica Goldberg, no que diz respeito à teoria percebe-se que os bailarinos tinham as mesmas intenções dos outros artistas, tais como: “a recusa em separar as atividades artísticas da vida quotidiana, a introdução de determinados materiais, ações e objetos do quotidiano nas suas performances. Na prática, propunham uma manipulação do espaço e do corpo totalmente originais que não tinham sido, até aquele momento, objeto de reflexão por parte dos artistas visuais.”²⁴

²² MACIUNAS, George. FLUXUS: MAGAZINES, MANIFESTOS, MULTUM IN PARVO in <http://georgemaciunas.com/about/cv/manifesto-i/>

²³ COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva S.A, 2002. p.43

²⁴ GOLDBERG, Roselee. *A Arte da Performance: Do Futurismo ao Presente*. Lisboa: Orfeu negro, 2007. p.174

Fora dos Estados Unidos, artistas europeus e japoneses criavam um repertório de performances amplo e variado. Robert Filiou, Bem Vautier, Daniel Spoerri, Ben Patterson, Joseph Beuys, Emmett Williams, Nam June Paik, Tomas Schmit, Wolf Vostell, Jean-Jacques Lebel e Yoko Ono, já se tinham rendido a Nova Iorque ou aí feito circular certas obras que refletiam as vanguardas vigentes na Europa.

A artista Yoko Ono, que passara a residir em Nova Iorque, começou a participar em inúmeras atividades do *Fluxus* que iam desde pinturas educativas, vocalizações em eventos de *concret music e performances*. Nesses eventos, Ono recorria ao próprio corpo para evocar relações de poder homem-mulher assumindo, mais tarde, uma tendência declaradamente feminista. Exemplo disso foi a obra *Cut Piece* (1965) na qual Ono se posiciona de joelhos no palco enquanto, um a um, espectadores do sexo masculino, cortavam pedaços do vestuário.

O artista Joseph Beuys defendia que a arte seria um veículo de transformação da vida quotidiana das pessoas. As suas obras eram frequentemente inspiradas em mistérios religiosos com o seu simbolismo austero e a iconografia complexa e sistemática e incluem itens como: lebres mortas, feltro, manteiga, trenós, pás, que serviam os propósitos metafóricos das suas obras. Performances como *Eurasia* (1966), afirmaram Beuys como um dos artistas mais proeminentes da *avant-garde* internacional. A inclusão de animais nas suas obras e atividades como a plantação de árvores, destacaram-no no contexto político e cultural, onde exerceu uma forte influência em movimentos ativistas emergentes, como por exemplo, o movimento dos Verdes, na Alemanha.

Por conseguinte, começaram a surgir questões relacionadas com o propósito da arte concetual, da relação com a crítica e com a análise e a desmistificação das ideologias que sustentam a arte. Os *performers* que surgiram nas décadas seguintes levaram este ditame até ao limite, produzindo obras artísticas que incluíam a presença do artista e as ações dos seus corpos no espaço. A tradução de conceitos nas suas obras deu origem a performances frequentemente abstratas em que os artistas raramente tentavam descodificá-las através de uma impressão visual ou dar pistas para a compreensão das obras, através do uso de objetos ou de elementos narrativos.

1.2.4 A *Body Art*

Conforme explica Goldberg, o ano de 1968 ficou marcado por acontecimentos políticos que impactaram fortemente na vida cultural e social da Europa e dos Estados Unidos. Os trabalhadores e os estudantes contestavam o sistema vigente, os jovens artistas encaravam as instituições artísticas com descrédito e questionavam os propósitos da arte, na tentativa de redefinir a sua função. Por conseguinte, surgiu uma necessidade de reconfiguração: assumiu-se uma postura de recusa face ao mercantilismo das galerias de arte e exploraram-se alternativas para comunicar com o público. É neste contexto que surge o propósito de uma “arte conceitual” que enseje contrariar a tendência comercial das obras de arte na medida em que a obra conceitual não poderia cumprir essa função.

Segundo Goldberg, a performance reduzia o efeito de distanciamento entre o *performer* e o espectador, pois a experiência da obra era vivida, em simultâneo, pelo público e pelo artista. Os *performers* começaram a utilizar os seus próprios corpos como *media*, pois era o suporte ideal para a materialização dos seus conceitos, dando origem à chamada *body art*. “(...)desfetichar o corpo humano - eliminando toda a exaltação à beleza a que ele foi elevado durante séculos pela literatura, pintura e escultura – para trazê-lo à sua verdadeira função: a de instrumento do Homem, do qual, por sua vez, depende o Homem. Em outras palavras, a *body art* se constitui numa atividade cujo objetivo é aquele que geralmente usamos como instrumento.”²⁵

Desta tendência vigente na década de 1970, resultaram investigações relacionadas com o corpo na arte e na vida, que andavam em torno de questões como: quais são as suas possibilidades e limites políticos? Como a certeza da morte desafia e/ou sustenta os propósitos da vida tão frágeis? Como a relação entre o artista e o seu próprio corpo pode servir de mediador ao drama mais amplo da relação entre o indivíduo e o “corpo social”?²⁶

Conforme descreve a autora Peggy Phelan, a *body art* também veio introduzir a resistência e a dor física como ferramentas para a exploração de uma nova prática, baseada na exploração dos limites do corpo. “With a combination of courage and

²⁵ GLUSBERG, Jorge. *A Arte da Performance*, 20005. São Paulo: Perspectiva. p. 43

²⁶ Entende-se por corpo social: uma rede de relacionamentos sociais, podendo ser ainda um sistema institucional, por exemplo, sociedade anônima, sociedade civil, sociedade artística etc.

recklessness, performance artists are focused particularly on what happens to the body and mind when thinking is a secondary, if not an impossible response to the enacted event. Much of this work explored acute physical pain, and some touched on the elusive horizon separating life from death.”²⁷

Exemplo disso, foi o artista californiano Chris Burden que levou o esforço físico e a concentração além dos limites normais. Em *Shooting Piece* (1971), Burden estava posicionado contra uma parede branca de uma galeria de arte em Santa Mónica, nos Estados Unidos, frente a frente com um atirador que disparou uma bala contra o braço do *performer*. Segundo Cohen, com estes eventos o artista pretendia transcender a realidade física e incentivar as pessoas a alterarem a sua percepção de violência. Como explica Goldberg, todo esse perigo já havia sido reproduzido na pintura ou no teatro, mas com essas performances, Burden almejava superar todas essas representações.²⁸

O artista australiano, Stelarc, foi outro artista que desafiou os limites da dor. Numa performance inseriu, na pele, grandes anzóis pendurados no teto e nas paredes para demonstrar a natureza porosa do corpo e a capacidade da consciência que, segundo o artista, produzia um efeito mediador na dor infligida pelos ganchos penetrantes, enquanto suspendiam o seu corpo no centro de uma galeria.

1.2.5 O Ritualismo na Performance

Goldberg explica que enquanto algumas performances da década de 1970 exploravam as propriedades formais do corpo no tempo e no espaço, outras apresentavam uma natureza mais dramática e expressionista. Exemplo disso foram as criações do artista Hermann Nitsch que incluíam rituais e sangue nas quais o artista propunha a recriação de antigos ritos dionisíacos e cristãos, inspirados nas concepções aristotélicas de catarse através do medo, terror e compaixão. “Essas ações tinham por fundamento a convicção de Nitsch de que os instintos agressivos da humanidade haviam sido reprimidos pelos *media*. Até mesmo o ritual de matar animais, tão natural para o homem primitivo, fora eliminado da

²⁷ PHELAN, Peggy. *On Seeing the invisible: Marina Abramovic's The House with the Ocean View*. Charta: Sean Kelly, 2003. p.17

²⁸ GOLDBERG, Roselee. *A Arte da Performance: Do Futurismo ao Presente*. Lisboa: Orfeu negro, 2007. p.201

experiência moderna. Os atos ritualizados constituíam um meio de libertar essa energia reprimida, traduzindo um ato de purificação e redenção através do sofrimento”²⁹

Para Phelan, a compreensão tradicional da origem do teatro é que ele emergiu de práticas rituais, entendidas como performances destinadas a recriar as transformações nos ciclos de vida³⁰. A autora refere como exemplo os rituais que exigem resistência física, como os ritos de passagem para a idade adulta. Essa transformação na identidade social e biológica requer que o iniciado seja suspenso num estado intermediário ou limitado durante a própria prática ritual. Isto é, no período de tempo em que o rito de passagem está a ser realizado, o iniciado não é nem totalmente criança nem totalmente um homem; ele encontra-se num estágio intermédio entre esses dois modos de ser.

Por outro lado, os antropólogos especulam que grande parte da prática ritual foi motivada por transformações da vida e, mais concretamente, pelo encontro da vida com a morte. Esse tipo de especulação, segundo Phelan, ajuda a esclarecer porque é que a *live art* surge como uma expressão artística com tanta projeção nos anos após a Segunda Guerra Mundial. As tecnologias dos campos de concentração e da bomba atômica tornaram a morte um acontecimento mecânico e impessoal e os artistas tentaram responder a essas catástrofes desenvolvendo uma arte predicada no valor da vida singular e intensamente pessoal. Deste modo, os *performers* passaram a vivenciar os dramas das próprias vidas em relação à vida do outro.³¹

É neste contexto, que considero importante referir a artista Marina Abramovich que como descreve Goldberg, na sua procura por “entender a dor ritualizada do auto abuso, sobretudo da forma como o manifestam pacientes com perturbações psicológicas, e a desconexão que se verifica entre o corpo e o eu(…)”³² A sua insistência de que a vida necessita de períodos de inconsciência, motivaram Abramovich a compor performances nas quais ela dorme ou desmaia. Nas suas performances colocou frequentemente o seu

²⁹ GOLDBERG, Roselee. *A Arte da Performance: Do Futurismo ao Presente*. Lisboa: Orfeu negro, 2007. p.208

³⁰ PHELAN, Peggy. *On Seeing the invisible: Marina Abramovic's The House with the Ocean View*. Charta: Sean Kelly, 2003. p.17

³¹ PHELAN, Peggy. *On Seeing the invisible: Marina Abramovic's The House with the Ocean View*. Charta: Sean Kelly, 2003. p.22

³² GOLDBERG, Roselee. *A Arte da Performance: Do Futurismo ao Presente*. Lisboa: Orfeu negro, 2007. p.209

corpo em situações de extremo perigo: na performance de *Rythm 5* (1974), ela construiu uma estrela de cinco pontas a partir de aparas de madeira, embebidas em gasolina, depois acendeu a estrela e andou à volta dela enquanto cortava o cabelo e as unhas, jogando-os em cada uma das extremidades. Quando a artista se deitou dentro da estrela e quando as chamas consumiram todo o oxigênio, perdeu a consciência. Em *Rythm 2* (1974) consumiu fármacos destinados ao tratamento de doenças psiquiátricas como esquizofrenia até desmaiar. Em *Lips of Thomas* (1975), desenhou uma estrela na barriga com uma lâmina de barbear e enquanto sangrava, auto flagelava-se com um chicote. Phelan considera que, embora parte deste trabalho possa parecer mais sensacionalista do que esclarecedor, executar esses atos comprovavam a sua convicção em concretizar as ações a que se propunha.

1.2.6 A Performance Art na “Cultura Popular”

Como explica Goldberg, o foco na aparência e no gesto e a reflexão sobre os limites que separam a arte e a vida de um artista, deram origem a um vasto número de obras “autobiográficas”. Vários artistas, tais como Laurie Anderson, Bob Bialecki, Julia Heyward, Ulrike Rosembach e Rebecca Horn, recriaram episódios das suas próprias vidas em performances. Estas obras “autobiográficas” apresentavam um conteúdo mais acessível, e o facto de os artistas exporem informações íntimas promovia uma maior aproximação entre o *performer* e o público. Segundo Goldberg, a natureza intimista e confessional introduzida em grande parte da performance “autobiográfica” suscitava mais interesse do que as questões intelectuais e didáticas da performance concetual. Os artistas mais jovens que se recusavam em separar o mundo da arte do seu contexto cultural – do *rock’n’roll*, dos filmes de Hollywood, da telenovela ou dos espetáculos de cabaré – começaram a criar inúmeras obras que eram, acima de tudo, puro entretenimento.³³

No final da década de 1970, o foco da *performance art* na cultura popular gerou influência no mundo da arte em geral, dando origem a uma tendência caracterizada por pragmatismo, espírito corporativo e profissionalismo, elementos que eram contraditórios com os da história dos movimentos de vanguarda. Esse retrocesso à

³³ GOLDBERG, Roselee. *A Arte da Performance: Do Futurismo ao Presente*. Lisboa: Orfeu negro, 2007. p.217

vertente burguesa, como refere Goldberg, foi consequência do conservadorismo político que se vivia naquele período, assim como, devido à emergente influência dos *mass media*.

Neste período, as instituições artísticas já haviam reconhecido a *performance art* como um meio independente e autónomo de expressão artística, e no início da década seguinte, esta passa a integrar o contexto comercial.

“Essa imagem do artista performativo que sonha tornar-se uma celebridade no universo dos *media* captava perfeitamente a ambivalência do próprio artista performativo: como fazer a passagem sem perder a integridade e a proteção – para explorar um novo território estético – do mundo da arte.”³⁴

Segundo Goldberg, os artistas passaram a criar obras elaboradas e imediatas, que se situavam na fronteira entre televisão e a vida real.

1.2.7 A Arte de Protesto e de Intervenção na *Performance Art*

O final da década de 1980 ficou marcado por distúrbios políticos e económicos que tiveram um enorme impacto sobre o desenvolvimento cultural em todo o mundo: a crise de Wall Street, a queda do Muro de Berlim, a luta dos estudantes em prol da democracia na China e a saída de Nelson Mandela da prisão. Como explica Goldberg, esses fenómenos produziram um impacto intelectual e, cada vez mais, os artistas recorriam à performance para expor as suas raízes culturais. Exemplo disso foi a exposição *The Decade Show* (1990), apresentada no New Museum, no Studio Museum de Harlem, e no Museum of Contemporary Hispanic Art em Nova Iorque, que exibiu uma vasta gama de identidades étnicas, que tinham encontrado uma forma de expressão artística na década de 80, nos Estados Unidos. Em 1991 e 1992, os festivais Next Wave realizados na Brooklyn Academy of Music, manifestaram uma enorme vontade em introduzir esses temas, com performances que evidenciavam as suas preocupações, tanto nas narrativas da diáspora negra, como na cultura afro-americana.

O foco na diversidade cultural impulsionou atividades performativas de grupos marginalizados – gays, lésbicas, profissionais do sexo, travestis e até mesmo doentes crónicos e deficientes – que exibiam um material performativo intencionalmente

³⁴ GOLDBERG, Roselee. *A Arte da Performance: Do Futurismo ao Presente*. Lisboa: Orfeu negro, 2007. p.209

perturbador. Esta abordagem pública de temas como o sexo e a morte, além de outras questões de foro íntimo, produziam um efeito poderoso e revelavam o espírito de solidariedade artística, contra a reação conservadora do início da década de 1990, através do teor das obras que era altamente chocante, até para o mais experimentado dos públicos.

Este novo contexto artístico, como descreve Goldberg, passou a ser frequente nos debates acadêmicos sobre *performance art* nos Estados Unidos e na Europa. A *performance art* passou de clubes de sadomasoquismo ou hospitais, para os espaços convencionais, passou a ser destaque na imprensa escrita, enquanto surgia um público mais vasto e críticos com inclinação para a teoria.

No final dos anos 1980 e início dos anos 1990, a *performance art* exerceu um papel importante de instrumento de protesto social, porém, segundo Goldberg, foi o êxodo de artistas dos países ex-comunistas para o Ocidente que permitiu constatar que, no Leste Europeu, a *performance art* tinha funcionado quase exclusivamente como veículo de oposição política, durante os anos de repressão. As apresentações privadas em apartamentos, terrenos urbanos desocupados ou em centros estudantis serviam como alternativa às restrições, à liberdade de expressão e de movimentação. Com a ameaça permanente de vigilância policial, censura e prisão, justificava-se que uma grande parte da arte de protesto estivesse relacionada com o corpo, porque através da *performance art* os artistas podiam realizar o seu trabalho em qualquer sítio, sem materiais ou *atelier*, sem que as suas obras deixassem vestígios.

1.2.8 A Performance Art e os Novos Media

Segundo Goldberg no princípio da década de 1990 artistas como Elizabeth LeCompte e Robert Ashley, estavam inteiramente comprometidos com o objetivo de introduzir soluções para integrar a tecnologia e aperfeiçoar as técnicas desenvolvidas nas suas primeiras produções da década de 1970. Durante esse período surgiram vários coletivos artísticos que recorriam aos novos *media*, que permitiam estratificar a informação e criar, no palco, cenários concetualmente audaciosos e visualmente atrativos, que se traduziram em performances que incluíam recursos *high-tech*, conceção de espaços cénicos tridimensionais com elementos arquiteturais criados por computador, projeção de filmes e *surround sound*. As performances em vídeo eram quase sempre encenadas

em privado, apresentadas como instalações e consideradas como sendo uma extensão das ações ao vivo.

A montagem de cenários extravagantes para grandes produções fotográficas tornou-se um poderoso atrativo para os artistas, tais como, Vanessa Beecroft, Mariko Mori ou Yasumasa Morimura que recorriam à performance ao vivo, às projeções de vídeo e à fotografia com o mesmo rigor dos diretores artísticos comerciais, utilizando maquilhadores e desenhadores de luz para criar performances e fotografias de performances que refletiam a fusão entre a moda e a história de arte. “Muitos destes trabalhos mostram-nos que a transição entre a performance ao vivo e os registos *media* é feita numa linha de continuidade, reforçada pelo fácil acesso aos computadores, pela transferência digital de imagens através da internet e pela rápida contaminação cruzada de estilos entre performance, MTV, publicidade e moda. Neste sistema infinitamente interligado, com capacidade de transmitir sons e imagens em movimento e oferecer ao público experiências em tempo real, a internet é vista por alguns artistas e programadores como um novo e estimulante caminho para a arte da performance.”³⁵

O artista australiano Stelarc, realizou vários experimentos artísticos recorrendo à tecnologia e as suas performances exploravam a ampliação corporal através de mecanismos robóticos que permitem movimentos independentes.

“To say, as Stelarc does, that technology 'constructs our human nature' and that there is no natural, metaphysically and biologically given human body, is not to suggest that the relation between technology and the human is always and everywhere the same.

Different technologies make possible different ways of conceiving this relation at different times. Nor is Stelarc's function to render visible the 'originary technicity' of the human. This would be to reduce his performances to an endless repetition of a past, and a future, that is always the same. What Stelarc performs with his investigations into how different developments in technology (robotics, the Internet, virtual reality systems, prosthetics, medical instruments and procedures) alter our conception of the human and of the human body, is the way in which technology escapes the control of its inventors to produce unseen and unforeseeable changes and possibilities; and thus a future - for the

³⁵ GOLDBERG, Roselee. *A Arte da Performance: Do Futurismo ao Presente*. Lisboa: Orfeu negro, 2007. p.280

self, the human, for the body and for technology which can be neither programmed nor predicted.”³⁶

Para Goldberg, a *performance art* passou a refletir a velocidade associada à indústria das comunicações – internet, computador, *smartphones*-, mas continua a ser um veículo artístico que insurge contra a alienação motivada pela tecnologia, na medida em que a presença do artista em tempo real confere a este meio de expressão um lugar de destaque, continuando a fomentar o interesse do público que acompanha a arte contemporânea nos museus e galerias, onde a interação com os artistas ao vivo é tão apetecível quanto a apreciação das obras de arte. Exemplo disso foi o sucesso da obra da artista Marina Abramovic, *The Artist is Present* (2010), apresentada no Moma, em Nova Iorque. Esta performance consistia, resumidamente, na disposição no espaço de duas cadeiras, opostas uma à outra e separadas. Uma das cadeiras era ocupada pela própria *performer*, e na outra, o espectador era convidado a sentar-se de frente para a artista durante o tempo que entendesse, enquanto a artista permanecia imóvel, olhando diretamente nos olhos do outro, sem qualquer tipo de ação a não ser olhar e respirar.

³⁶ HALL, Gary. *The Cyborg Experiments: The Extensions of the Body in the Media Age*, edited by Joanna Zylińska. Continuum: London and New York, 2002. pp139-140.

1.3 Teatro e *Performance Art*

1.3.1 Pontos de Interseção

Segundo a interpretação tradicional, o teatro Ocidental teve origem na Grécia Antiga e a *Poética*, de Aristóteles³⁷ surge como o primeiro texto que veio influenciar toda a teoria estética, crítica e da prática teatral até ao final do século XIX, influenciando as interpretações clássicas e neoclássicas que viriam a definir as leis da composição teatral – ação, lugar e tempo.³⁸ O teatro Ocidental, até ao final do século XIX, atribuía bastante destaque ao texto dramático e aos personagens, sendo estes os principais focos da produção teatral e que prevaleciam em relação às artes visuais. Esta tendência só começa a ser contrariada no final do século XIX quando começaram a emergir os movimentos teatrais de vanguarda que consideravam o teatro, uma arte visual.

A prática teatral na primeira metade do século XX, na Europa, foi dominada pela influência das teorias e práticas desenvolvidas por Constantin Stanislavski e Bertolt Brecht, contudo, a partir de determinada altura, estas passaram a ser permeáveis à influência das concepções teatrais de Antonin Artaud, Vsevolod Meyerhold e do Construtivismo russo. Artaud, questionava as tradições antigas e as práticas teatrais que se apoiavam no texto dramático e no seu *Manifesto Teatro da Crueldade* (1932), defendia que: “(...) o que acima de tudo importa é romper a sujeição do teatro ao texto e recuperar a noção de uma espécie de linguagem única a meio caminho entre o gesto e o

³⁷ A *Poética*, provavelmente registrada entre os anos 335 a.C. e 323a.C. é um conjunto de anotações das aulas de Aristóteles sobre o tema da poesia e da arte em sua época, pertencentes aos seus escritos *acroamáticos* (para serem transmitidos oralmente aos seus alunos) ou *esotéricos* (textos para iniciados). Estes cadernos de anotações eram destinados às aulas do [Liceu] e serviam de guia para o mestre e investigador Aristóteles, anotações esquemáticas destinadas a serem desenvolvidas em suas aulas e não para serem conhecidas através da leitura. Praticamente tudo que se conservou de Aristóteles faz parte das obras *acroamáticas*. É o primeiro escrito conhecido que procura especificamente analisar determinadas formas da arte e da literatura, também um registo limitado de como era a arte grega em seu tempo.

³⁸ Aristóteles preconizava que a peça teatral deveria seguir três unidades: de tempo (a ação deveria acontecer em um único dia); de lugar (ação deveria acontecer num único lugar e normalmente numa praça, em frente ao palácio, ou seja, externamente); de ação (a história de um personagem conduziria todo o drama). Portanto, no teatro dramático os personagens vivem histórias no tempo em que a cena se desenrola e toda a história é contada através dos diálogos que travam entre si

pensamento.”³⁹ Esse entendimento de Artaud veio influenciar um vasto número de artistas e de grupos de teatro em todo o mundo que passaram a adotar essa concepção em processos de pesquisa e experimentação. São exemplo disso: Jerzy Grotowski, John Cage, o Living Theatre de Julian Beck e Judith Malina, Richard Foreman, Peter Brook e John Zorn.

O Futurismo russo contestava o teatro vigente no Ocidente, Meyerhold que era uma figura de destaque deste movimento, defendia uma forma de atuar que era essencialmente focada na “presença” do ator, ao contrário do estilo “representativo” de Stanislavski. As teorias construtivistas motivadas pelos ideais revolucionários, que então dominavam as artes visuais, passaram a exercer forte influência em Meyerhold, levando-o a desenvolver uma técnica focada no movimento dos atores, que ficou conhecida como técnica corporal da biomecânica.⁴⁰

Segundo o *performer* e autor chicano Guillermo Gómez-Penã a década de 1950 foi um período marcante no que diz respeito à convergência moderna, entre as artes cênicas e as artes visuais. Para este efeito foi decisiva a contribuição dos artistas John Cage e Merce Cunningham e dos *happenings* de Allan Kaprow.

O evento *18 happenings in 6 parts* (1959) de Kaprow, apresentado em Nova Iorque, foi um elemento central no panorama artístico e teatral da altura que, segundo Goldberg, veio fomentar a aceitação do material performativo por parte do público. Esses novos conceitos de encenação são propagados na década de 1960, na qual é possível testemunhar uma fusão e uma interseção de conceitos e elementos que outrora foram restritos a áreas específicas, e que agora estabelecem diálogo e se cruzam: “(...) os seus praticantes usam livremente quaisquer disciplinas e quaisquer meios como material – literatura, poesia, teatro, música, dança, arquitetura e pintura.”⁴¹ Essa tendência artística de natureza revolucionária e anárquica traduziu-se em obras com diferentes géneros, formas, conceitos, signos e estruturas.

³⁹ ARTAUD, Antonin. *Teatro da Crueldade*, 1989. P.87

⁴⁰ No sistema da biomecânica, os atores eram induzidos a desenvolver os seus personagens a partir de movimentos exteriores, pois Meyerhold defendia que o movimento era a forma mais poderosa de expressão teatral in <https://thedramateacher.com/meyerholds-biomechanics-for-theatre/>

⁴¹ GOLDBERG, Roselee. *A Arte da Performance: Do Futurismo ao Presente*. Lisboa: Orfeu negro, 2007. p.10

Por conseguinte, Goldberg explica que numa perspetiva contemporânea o teatro performativo foi influenciado por essas possibilidades. "Na verdade, o regresso às chamadas belas-artes, por um lado, e a exploração dos recursos do teatro tradicional, por outro, permitiram que os artistas da performance arte tomassem emprestados elementos pertencentes a ambos para criarem um novo híbrido."⁴²

Como exemplo dessa combinação, destaco o artista belga Jean Fabre que, na década de 1980 até aos dias de hoje, executa performances profundamente teatrais. "O artista mistura abertamente atuação expressionista e violência, tanto física como metafísica, com um repertório de imagens extraídas de artistas como Kounellis e Marcel Broodthaers e caracterizada por efeitos cénicos complexos e muita ação, opressiva e frequentemente repugnante. A obra de Fabre formava um híbrido de recortes visuais da performance e representações de estados psicológicos intensos extraídos da literatura e do teatro."⁴³

1.3.2 *Performance Art* e Teatro: a Ficção e o Real

A partir do início do século XX, quando a arte começa a assumir novas estruturas influenciadas pelas vanguardas artísticas, o teatro e as artes visuais em geral começaram a refletir sobre "(...) se cabe recriar ou representar o real (...)"⁴⁴. Desde então, passaram a apresentar uma tendência de aproximação da arte com a vida, através de uma abordagem direta da realidade, remetendo para questões que relacionam a ficção e o real, o tempo e o espaço.

Gómez-Penã, Goldberg e Cohen estão de acordo em relação à *performance art* conferir maior destaque à ação do que à representação da narrativa e da ficção, ao contrário do teatro, que mesmo nas criações mais experimentais e anti narrativas que não dependem de um texto, apresentam uma estrutura aristotélica que implica um começo, um ou mais conflitos dramáticos e uma conclusão. Na *performance art*, a ação é apenas um

⁴² GOLDBERG, Roselee. *A Arte da Performance: Do Futurismo ao Presente*. Lisboa: Orfeu negro, 2007. p.247

⁴³ GOLDBERG, Roselee. *A Arte da Performance: Do Futurismo ao Presente*. Lisboa: Orfeu negro, 2007. p.248

⁴⁴ COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva S.A, 2002. p.94

segmento de um processo mais extenso do que está disponível para o público e que se apoia em cima de uma *collage* como estrutura e num discurso de *mise-en-scène*.

Goldberg ainda acrescenta que “(...) o conteúdo raramente segue um enredo ou uma narrativa nos moldes tradicionais.”⁴⁵, fazendo com que a narrativa deixe de ser relevante no contexto da *performance art*, em detrimento da ação que está a ser executada. Segundo Cohen, essa intenção define uma das principais características da *performance art* e de toda a arte viva, que é a de “reforçar o instante e romper com a representação.”⁴⁶ Por outro lado, a imprevisibilidade consequente da inexistência de um texto, que na maioria das vezes é de domínio público, impossibilita o espectador de pressupor o que vai acontecer, estimulando a sua observação para além do domínio estético do espetáculo. Gómez-Penã refere ainda que a ação na *performance art* simplesmente acontece, e que assume o seu carácter de *happening*, que se traduz numa ausência de controlo absoluto, que passa a ser assumida como linguagem.

Na conceção de Cohen, o que caracteriza a representação de um espetáculo é a sua natureza ficcional: “(...) o tempo e o espaço ilusórios (se reportam a um outro instante), da mesma forma que os elementos cénicos (incluindo os atores) se reportam a uma outra coisa.”⁴⁷ Assim, talvez possamos entender que a *performance art*, ao contrário do que acontece no teatro, assume a sua posição no real, desconstruindo esta mesma realidade através dos seus próprios códigos, signos e estruturas.

1.3.3 Performance Art e Teatro: o Tempo e o Espaço

Segundo a conceção teatral de Grotowski, a relação com o espectador pretende-se direta: “Renunciamos a uma área determinada para o palco e para a plateia: para cada montagem, um novo espaço é desenhado para os atores e para os espectadores. Dessa

⁴⁵ COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva S.A, 2002. p.9

⁴⁶ COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva S.A, 2002. p.66

⁴⁷ COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva S.A, 2002. p.66

forma, torna-se possível a infinita variedade no relacionamento entre atores e público.”⁴⁸

Essa ideia de “tridimensionalidade”, segundo Cohen, aproxima-se de um dos fundamentos da *live art*, que prevê uma preocupação com espaço, de forma a garantir uma fusão palco-plateia. Esta tendência foi bastante introduzida nos espetáculos experimentais da década de 1960 – *happenings* e teatro de vanguarda – que tinham como objetivo facilitar a intervenção física do espectador, assim como, ampliar o seu ângulo de observação. Por conseguinte, a maioria dos eventos performativos acontecem em locais alternativos, tais como galerias, praças ou festivais, que segundo Cohen, vieram contribuir para alguns dos propósitos da *live art*, que pressupõem um afastamento da função meramente estética e elitista.

Relativamente à relação tempo-espaço, entre a *performance art* e o teatro, Gómez-Penã refere que: “Notions of time and space are complicated in performance. We deal with a heightened ‘now,’ and ‘here,’ with the ambiguous space between ‘real time’ and ‘ritual time,’ as opposed to theatrical or fictional time. We deal with ‘presence’ and attitude’ as opposed to ‘representation’ or psychological depth; with ‘being here’ in the space as opposed to ‘acting’ or acting that we are being”⁴⁹

Jean-Pierre Ryngaert, na sua obra *Ler o Teatro Contemporâneo*, refere-se ao espaço-tempo, no teatro, como sendo dois elementos historicamente fundadores da representação que desenrola, assumindo na maioria das vezes, o espaço e tempo ficcionais. O autor nomeia Brecht como sendo um referencial desse distanciamento de tempo-espaço, que como ele descreve, tinha o propósito de suscitar uma reflexão sobre a sua obra.⁵⁰

⁴⁸ GROTOWSKI, Jerzy. *Em Busca de um teatro Pobre*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1992. p.17

⁴⁹ GÓMEZ-PENÁ, Guillermo In Defense of Performance Art in <http://www.pochanostra.com/antes/jazzpocha2/mainpages/indefense.htm>

⁵⁰ RYNGAERT, Jean-Pierre. *Ler o Teatro Contemporâneo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998. p.106

1.3.4 O Ator e o Performer

O Paradoxo Sobre o Ator, escrito por Denis Diderot em finais do século XVIII, seria a primeira abordagem sistematizada sobre a psicologia do ator, na qual Diderot defende a impossibilidade de o ator ser e representar simultaneamente. Neste ensaio, o autor propõe uma reflexão baseada nas emoções do *eu* ator e nas emoções do personagem, explicando que um distanciamento entre ambas seria mais benéfico para a representação, na medida em que o ator que se envolve emocionalmente com o personagem é incapaz de interpretá-lo sucessivas vezes com a mesma eficiência. Desta forma, Diderot propunha que os atores fossem conduzidos pela inteligência, com o objetivo de assegurar que pudesse ser desempenhado repetidamente.

Constantin Stanislavski desenvolveu um método baseado no sistema de “ações físicas”, no qual, o espírito interior e imaginação, passam a ser as premissas do seu trabalho. Para ele, o ator deveria aprofundar, o mais possível, todas as dimensões psicológicas, físicas e emocionais do personagem de modo a prevalecer o *eu* nas circunstâncias do personagem: “representar verdadeiramente significa estar certo, ser lógico, coerente, pensar, lutar, sentir e agir em uníssono com o papel. Tomar todos esses processos internos e adaptá-los à vida espiritual e física da pessoa que estamos representando é o que se chama viver o papel. Isto é de máxima importância no trabalho criador. Além de abrir caminhos para a inspiração, viver o papel ajuda o artista a atingir um dos seus objetivos principais. Sua tarefa não é simplesmente apresentar a vida exterior do personagem. Deve adaptar suas próprias qualidades humanas à vida dessa outra pessoa e nela verter, inteira, a sua própria alma. O objetivo fundamental da nossa arte é criar essa vida interior de um espírito humano e dar-lhe expressão em forma artística.”⁵¹

Brecht recupera a premissa de Diderot, que justifica o distanciamento entre o ator e o personagem e introduz algo inédito no teatro épico: coexistência do personagem e do ator, ou seja, a personagem vive e expõe o seu drama, e o ator refere-se à personagem dentro da própria cena. Isso exige do ator um trabalho redobrado, na medida em que ele precisa caracterizar, com bastante minúcia, o seu personagem, de forma a conseguir sair e entrar nele, enquanto está a atuar.⁵²

⁵¹ STANISLAVSKI, Constantin. *A Preparação do Ator*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1994. p.43

⁵² O Ator em Brecht in <http://www.sobreteatros.com.br/2016/05/o-ator-em-brecht.html>

Jerzy Grotowski desenvolveu um programa sistemático para atores, que ao contrário do método de Stanislavski, era subtrativo e não aditivo. No “teatro pobre” de Grotowski tudo o que era desnecessário era eliminado, colocando o ator numa condição vulnerável e livre de quaisquer artifícios. No seu sistema de ensaios introduziu exercícios que permitissem estimular o domínio total do corpo. "Um dos grandes perigos que ameaçam o ator é sem dúvida a falta de disciplina, o caos. (...) Meyerhold baseou o seu trabalho na disciplina, na formação exterior. Stanislavski, na espontaneidade da vida quotidiana. Estes são, de facto, os dois aspetos complementares do processo criativo.”⁵³

Segundo Cohen, na *performance art* existe uma ambivalência entre a figura do *performer* e do personagem. Exemplo disso, são as performances de Joseph Beuys, que como explica Cohen, quem está presente é o próprio artista e não um personagem. Porém, ressalva que à medida que Beuys metaforicamente simboliza algo através das suas ações, quem se apresenta é um “Beuys ritual” e não o “Beuys do dia-a-dia”. É neste contexto que Cohen defende que é importante perceber que quando um *performer* está em cena, manifesta-se através da sua “máscara ritual” que é distinta do seu *eu* quotidiano. Desta forma, não é válido afirmar que o *performer* faz de si próprio ao invés de representar um personagem e de facto, segundo Cohen, existe um distanciamento com o personagem, mas este “fazer de si mesmo”⁵⁴ refere-se ao ato de simbolizar algo em cima de si mesmo.

É nesta diferença entre representação e atuação, menos premeditada, com espaço para o imprevisto e para a espontaneidade, que se direciona a arte viva com as expressões *happening* e *performance art*. Segundo Cohen, é nessa fronteira que a vida e a arte se tendem em aproximar, à medida que se rejeita a representação e a ficção, promove-se a tendência para o imprevisto, e, por conseguinte, para o vivo “pois a vida é sinónimo de imprevisto, de risco.”⁵⁵

⁵³ GROTOWSKI, Jerzy. *Em Busca de um teatro Pobre*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1992. p.180

⁵⁴ COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva S.A, 2002. p.58

⁵⁵ IDEM, *Ibidem* p.97

Parte II- O Admirável Mundo Novo

2.1 Introdução

Esta segunda parte aborda as referências – literárias, artísticas, científicas e filosóficas - que influenciaram a concepção do meu trabalho. Por conseguinte, farei uma relação destas referências com as minhas pesquisas, realizadas no âmbito das disciplinas de Laboratório de Investigação em Artes Visuais, integradas no plano curricular deste mestrado. Destas referências destaco a obra *Admirável Mundo Novo* (1932), do escritor Aldous Huxley, que muito contribuiu para o meu interesse da temática: relação Homem-Máquina.

Esta obra retrata uma sociedade do futuro governada por um regime totalitário que promove a relação com a artificialidade, a operacionalidade e os automatismos. Assim como, remete para o contexto histórico da época caracterizado pela política instável pós 1.ª Guerra Mundial, a ascensão de partidos nacionalistas e a crise na bolsa de valores de Nova Iorque que teve repercussões no mundo ocidental. Também é possível diagnosticarmos a influência da era industrial, uma vez que a estrutura social é baseada no sistema Fordista⁵⁶, em que cada indivíduo é responsável por uma etapa de uma série de processos que levam ao resultado final, incluindo o processo de fabricar pessoas. Nesta obra subversiva é concebido um futuro no qual a existência de um Deus é incompatível com as máquinas, a medicina científica e não exerce qualquer tipo de influência na felicidade dos indivíduos. Aqui, as pessoas são confinadas a viver felizes e satisfeitas, não adoecem nem temem a morte, e não há espaço para questionamentos, dúvidas e conflitos. Os valores dominantes e estabelecidos por esse sistema, como forma de prevenir conflitos são: de coletividade, repúdio aos vínculos amorosos e de amizade, consumismo e busca permanente pelo bem-estar. Tudo é quimicamente controlado pelo Soma, que assegura a preservação da ordem que domina a sociedade em detrimento da moralidade religiosa.

⁵⁶ Fordismo, termo criado por Henry Ford, em 1914, refere-se aos sistemas de produção em massa (linha de produção) e gestão idealizados em 1913 pelo empresário estadunidense Henry Ford (1863-1947). Trata-se de uma forma de racionalização da produção capitalista baseada em inovações técnicas e organizacionais que se articulam tendo em vista, de um lado a produção em massa e, do outro, o consumo em massa.

Por conseguinte, esta obra sugere uma reflexão sobre a relação do mundo contemporâneo com os avanços da tecnologia e da ciência e a forma como esta impacta, negativamente, nos seres humanos. Desta forma, a obra de Aldous Huxley exerceu um papel indutor na criação dos meus trabalhos, no âmbito dos projetos de laboratório de mestrado: *Dream Machine* e *Schneiden* e influenciou a criação desta performance.

2.2 Trabalhos de Laboratório de Investigação em Artes Visuais

2.2.1 Instalação *Dream Machine*

Na instalação *Dream Machine* (fig. 1) fui influenciado pelo universo dos sonhos e do inconsciente, para desenvolver um mecanismo fictício capaz de reproduzir, identificar e descodificar as várias fases do sono, com especial foco na fase do sonho, a partir de amostras de ADN humano. Este mecanismo, no contexto ficcional, seria capaz de auxiliar o Homem no seu desempenho científico e artístico, sendo capaz de conceber objetos artísticos e respostas científicas resultantes da atividade do inconsciente, sem necessidade de recorrer aos métodos convencionais associados ao processo criativo e aos métodos científicos. Foi através desta experiência que iniciei as primeiras tentativas de explorar o conceito que se refere à dualidade Homem-Máquina, que também fora inspirado pelo movimento surrealista e pelas teorias psicanalíticas de Sigmund Freud. Durante este processo dediquei-me à reflexão e à criação de uma instalação influenciada pela minha ideia deste mecanismo ficcional, que fosse capaz de expressar ironicamente a relação Homem-Máquina.

No âmbito da ficção, o motor deste mecanismo é representado por uma forma de ADN artificial, criada com recurso à biologia sintética, com capacidade para produzir um conjunto de polímeros sintéticos, ou seja, uma espécie de moléculas de plástico com capacidade de armazenar e copiar informações da mesma forma que o ADN. Essa informação, num contexto ficcional, é recolhida a partir do ADN humano presente, no máximo, de quatro amostras de sangue biológico, recolhidas a partir de quatro indivíduos com características que revelem superioridade intelectual, artística ou que dominem áreas de conhecimento de interesse, às respostas que se pretendem. Este ADN seria aspirado e encaminhado em circuito para o interior da máquina, passando por um processo de filtração, rastreio e sintetização e, posteriormente, armazenado em polímeros. Aqui, seria replicado, conjugado e transferido em formato digital para os

diferentes *media* de reprodução. Através de transmissores audiovisuais a informação passa a ser transmitida em forma de “sonho artificial”, no formato de imagem, som, texto, permitindo a sua descodificação e sendo aí atribuído o significado do conteúdo resultante desta atividade. Neste dispositivo ficcional, seria possível manipular-se ADN humano, de modo a adquirir-se as respostas que procuramos, ou seja, seria capaz de produzir, prever e antecipar acontecimentos através do rastreio e conjugações manifestadas por imagens, sons, texto ou outros símbolos que só poderiam ser acedidos, individualmente, durante o sono/sonho.

Como forma de materializar estas ideias, construí uma instalação que incluía vídeo, som e escultura.



Figura 1-Video Instalação *Dream Machine*

2.2.2 Instalação *Schneiden*

Na instalação *Schneiden* (fig. 2) e (fig. 3), tentei expressar o meu ponto de vista anti máquina, no que diz respeito ao seu progresso descontrolado e conseqüente impacto no Homem e no mundo em que este habita. Para esta experiência, em muito contribuíram as minhas frequentes reflexões sobre o tema, e o meu contato com a obra do artista Wolf Vostell. Deste modo, tentei comunicar através desta instalação a minha conceção de apocalipse mecânico, representado por uma estrutura de ferro, cruzada, que suportava várias lâminas. Esta estrutura executava um movimento giratório impulsionado por um mecanismo motorizado, acompanhado pelo som do ranger mecânico dos materiais. A sua forma foi inspirada na cruz suástica, que fora readaptada como logótipo do partido nazi, pela sua associação a um sistema totalitário, ao holocausto e à 2.^a Guerra Mundial que resultaram na morte de milhões de pessoas e pelo seu perverso investimento nas áreas das ciências e tecnologia.

“(…)É também central uma coisa que me preocupa muito, o presente estado da cultura humana. Que é terrível. Temos o sentimento de que não está apenas a desmoronar-se, como está a desmoronar-se outra vez e de que devemos perder as esperanças visto que da última vez que tivemos tragédias globais nada aprendemos. O mínimo que podemos concluir é que fomos demasiado complacentes, e acreditámos, especialmente depois da Segunda Guerra Mundial, que haveria um caminho certo, uma tendência para o desenvolvimento humano a par da prosperidade. Durante um tempo, acreditámos que assim era e havia sinais disso”.⁵⁷

⁵⁷ DAMÁSIO, António in <https://expresso.pt/sociedade/2017-11-05-A-vida-dos-sentimentos#gs.b756pj>



Figura 2-Instalação *Schneiden*



Figura 3-Instalação *Schneiden*

2.3 Processo de Pesquisa Concetual: a Performance *Eu, não Robot*

2.3.1 Ciborgue: o Corpo Tecnológico

Neste projeto, tive a intenção de dar continuidade ao tratamento do tema que sugere a relação Homem-Máquina. Contudo, ao contrário do que fiz nos trabalhos anteriores, neste projeto pretendo abordar este conceito, não através da relação dicotômica Homem-Máquina, mas na perspectiva de Homem enquanto máquina. Desta forma, considereei essencial recorrer à definição de ciborgue: organismo dotado de partes orgânicas e cibernéticas, geralmente introduzidas para melhorar e potenciar as capacidades humanas através da tecnologia artificial. Esta conceção remete para a noção híbrida entre o ser humano e a máquina, para a incorporação da tecnologia na vida quotidiana e, segundo a bióloga e filósofa americana Donna Haraway, para uma criatura de realidade social e de ficção.

Segundo o teórico brasileiro Tomaz Tadeu, uma das questões mais importantes do nosso tempo é: “onde termina o humano e onde começa a máquina?”⁵⁸ Tadeu, defende a possibilidade de a conceção de ciborgue coexistir no campo da máquina e do organismo. Do lado do organismo, o autor refere-se à tendência do Homem em tornar-se um ser artificial; do lado da máquina, os seres artificiais que tendencialmente se aproximam das características dos seres humanos, ainda que se apresentem numa versão melhorada em relação ao Homem. É nesta combinação de fenómenos, que segundo o autor, por um lado promovem a mecanização e a eletrificação do Homem e, por outro, a humanização e a subjetivação da máquina que dão origem a este híbrido a que chamamos ciborgue.

Tadeu, nomeia as seguintes intervenções que resultam nesta criatura pós-humana: “Implantes, transplantes, enxertos, próteses. Seres portadores de órgãos “artificiais”. Seres geneticamente modificados. Anabolizantes, vacinas, psicofármacos. Estados “artificialmente” induzidos. Sentidos farmacologicamente intensificados: a percepção, a imaginação, a tesão. Superatletas. Supermodelos. Superguerreiros. Clones. Seres “artificiais” que superam, localizada e parcialmente (por enquanto), as limitadas qualidades e as evidentes fragilidades dos humanos. Máquinas de visão melhorada, de

⁵⁸ TADEU, Tomaz. *Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p.10

reações mais ágeis, de coordenação mais precisa. Máquinas de guerra melhoradas de um lado e outro da fronteira: soldados e astronautas quase “artificiais”; seres “artificiais” quase humanos. Biotecnologias. Realidades virtuais. Clonagens que embaralham as distinções entre reprodução natural e reprodução artificial. Bits e bytes que circulam, indistintamente, entre corpos humanos e corpos elétricos(...).”⁵⁹

Por conseguinte, surgem duas questões associadas a esta conceção de ciborgue. A primeira está relacionada com a preservação da “pureza” do ser-humano e, por sua vez associada à “pureza” da própria máquina, na medida em que ambas se contagiam mutuamente. A segunda questão refere-se à subjetividade humana que, segundo o autor, é posta em causa pela natureza heterogénea do ciborgue. “(...) o duro e o mole, a superficialidade e a profundidade – invalida a homogeneidade do humano tal como imaginamos.”⁶⁰ Influenciado por esta visão, passei a refletir sobre estes fenómenos, resultantes desta simbiose que ocorre ao nível dos componentes físicos do Homem e da máquina.

No *Manifesto Ciborgue*⁶¹, ensaio escrito por Donna Haraway, é proposta uma reflexão sobre a influência da ciência e da tecnologia do final do século XX, nas relações sociais. Neste texto, o ciborgue surge como uma criatura resultante da fusão entre a máquina e o organismo, mistura de realidade social e ficção, isento de um corpo sólido com componentes definidas, enunciando uma metáfora relacionada com a política de um mundo pautado pelo binómio ciência e tecnologia, no qual as fronteiras entre humano e animal, organismo e máquina e entre o físico e o não físico tendem em dissolver-se.

Haraway, evoca a mitologia para fazer uma análise sobre a relação humano e animal - que considere importante para a compreensão da relação Homem-máquina - que fora frequentemente representada por criaturas híbridas: metade Homem e metade animal. Atualmente, segundo Haraway, é possível diagnosticarmos uma crescente aproximação entre o Homem e o animal, no que diz respeito ao reconhecimento dos direitos animais e da nossa estreita relação com eles. Por outro lado, esta relação surge associada aos

⁵⁹ TADEU, Tomaz. *Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p.12

⁶⁰ IDEM, *Ibidem*. p.13

⁶¹ HARAWAY, Donna. *A Cyborg Manifesto: Science, technology, and socialista-feminism in the late twentieth century*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009

nostros hábitos alimentares, uma vez que nos alimentamos de carne, peixe ou outros derivados e que, segundo Haraway, passam a pertencer ao organismo do Homem que os ingere, do mesmo modo que determinadas intervenções médicas cirúrgicas que implicavam o transplante de determinados órgãos animais, no corpo humano.

Para Haraway, a aproximação entre o Homem e a máquina acontece quando passamos a utilizar a tecnologia como uma extensão do nosso próprio corpo, exemplo disso são: os óculos que utilizamos para ver, a roupa que vestimos e que é confeccionada por máquinas, tatuagens feitas por máquinas, maquilhagem, todo o tipo de tecnologia ou de máquinas que usamos para comunicar a nossa identidade de género, afiliações sociais e próteses estéticas ou funcionais que são integradas no corpo humano. O formato de *tech* texto que frequentemente utilizamos na nossa forma de comunicar, por intermédio da tecnologia, em alternativa ao nosso modo de comunicação verbal.

Neste ensaio, define-se uma distinção entre universo físico e não-físico. O campo físico é caracterizado como sendo aquilo que é tangível; o não-físico refere-se ao domínio virtual, ou seja, tudo o que não é tangível e que só existe em circuitos integrados, que conectam os nossos computadores, *smartphones* e outros dispositivos eletrónicos. Conforme menciona Haraway, existem vários tipos de estruturas no nosso mundo que funcionam como estes circuitos integrados. Um dos exemplos que a autora refere é o da influência tecnológica no rompimento com as tradicionais distinções entre o domínio público e privado. Ou seja, o que nós fazemos em privado pode tornar-se público muito facilmente, uma vez que todas as instituições – casa, escola, Estado, hospital, local de trabalho, igreja – passam a funcionar dentro de uma comunicação em rede, ao invés de funcionarem como entidades discretas, trazendo de volta a ideia de que a nossa cultura funciona como um *microship*, onde todos estamos conectados uns com os outros. Esta tendência remete-nos para uma outra forma de falarmos de globalização, pois tudo o que acontece num determinado país irá impactar sobre todos os outros, já que estamos todos interligados.

Condensar a imaginação e a realidade material permitiu à autora imaginar um mundo sem género. Esta possibilidade vem desconstruir os argumentos patriarcais – onde a sexualidade é associada à reprodução - que tradicionalmente e historicamente condicionaram o papel da mulher na sociedade, assim como, as questões LGBT. Deste modo, Haraway, defende que o ciborgue vem contrariar essa tendência, já que ele não se reproduz, mas sim, replica-se infinitamente sem necessidade de reprodução sexual. Tal

como na obra *Admirável Mundo Novo*, a atividade sexual é exclusiva à satisfação de necessidades físicas, sendo as criaturas fabricadas por via de processos artificiais.

Desta forma, os autores Tomaz Tadeu e Donna Haraway foram fundamentais neste processo de pesquisa, na medida em que me direcionaram para uma reflexão que abrangesse questões que se relacionam com o fenômeno de “ciborguização” num contexto físico e social.

2.3.2 Stelarc: o “Corpo Obsoleto”

No âmbito desta pesquisa considero relevante referir o trabalho do artista Stelarc, cujas obras centram-se numa investigação experimental que relaciona arte com ciência. A maioria das peças estão centradas em torno do conceito de que o corpo humano é obsoleto e, na sua mutação tecnológica e sintética.

Stelarc partiu da *body art* conceptual para começar a desenvolver sistemas híbridos com instrumentos cirúrgicos, próteses e computadores que exploram interfaces diversos com o corpo. Estas criações materializaram-se em forma de robôs “protéticos”, tais como: *Terceira Mão*, *Braço Virtual* e *Escultura Estomacal*. As primeiras criações consistiam em mecanismos alojados na parte externa do corpo; a última era uma prótese interna que funcionava como uma espécie de endoscopia com luz colorida, sugerindo um objeto artístico alojado no interior do corpo do artista, em alternativa a uma instituição ou espaço público, abrindo espaço para reflexão sobre a relação de propriedade do objeto artístico e do corpo enquanto hospedeiro de arte.

Com o projeto *Amplified Body*, o artista torna publicas as suas explorações sobre o interior do corpo humano. Numa época em que a tecnologia das microcâmaras começava a dar os seus primeiros passos e era exclusiva às áreas da medicina, Stelarc começou por filmar o seu próprio esófago e dois metros do seu intestino, com o propósito de entender o funcionamento do seu corpo. Posteriormente, passou a desenvolver formas de captar e amplificar os sons do interior do seu corpo, como o de movimento de fluidos, o ranger dos ossos e cartilagens, da deglutição e da respiração.

Durante vários anos, o artista e pesquisador dedicou-se a desenvolver uma espécie de “multiprótese” gigante para ser incorporada, e que reagia automaticamente a cada movimento do *performer*, emitido por amplificadores, ruídos, luzes e batimentos graves. Para esta performance, o artista surge nu, coberto por fios e ferros e com cabos ligados a

computadores e electro transmissores de todo o tipo. Gómez-Penã fez uma análise deste evento, que considere bastante interessante, e que de certa forma, foi determinante nas escolhas que fiz para a minha performance, no que diz respeito à parte estética: “when we witness Stelarc desmostrating a brand new robotic bodysuit or high-tech toy, after fifteen minutes we tend to pay more attention to his sweating flesh than to his prosthetic armor and perceptual extensions. The paraphernalia is great, but the human body attached to the mythical identity of the performance artist in front of us, remains at the center of the event. Why? I just don’t know.”⁶²

O interesse de Stelarc em incorporar mecanismos tecnológicos é justificado pela sua teoria de que o corpo humano estará obsoleto, no que diz respeito às suas funções. De forma a evitar a decadência do corpo humano, Stelarc propõe a simbiose Homem-Máquina: “o corpo não é nem muito eficiente nem muito durável. A falta de um desenho modular para o corpo e o sistema imunológico hiperativo dificultam a reposição de órgãos em mal funcionamento(...).É somente quando o corpo atenta para esta sua posição é que ele pode mapear uma estratégia pós-evolutiva. Não é mais uma questão de perpetuar a espécie humana pela reprodução, mas sim de reforçar o intercuro macho-fêmea pelo interface humano-máquina. O CORPO É OBSOLETO.”⁶³

O âmago da sua pesquisa situa-se além do âmbito estético e tecnológico, assumindo uma natureza essencialmente filosófica, na medida em que o artista levanta questões relacionadas com a morte, a decomposição orgânica e a extinção da raça humana. O artista entende o cérebro como a parte mais poderosa e sofisticada do corpo e defende a mutação física e sintética para que o Homem possa tornar-se fisicamente melhor.

⁶² GÓMEZ-PENÃ, Guillermo- In Defense of Performance Art in http://www.pochanostra.com/antes/jazz_pocha2/mainpages/in_defense.htm

⁶³ STELARC in stelarc.va.com.au

2.3.3 O Cérebro ficará Obsoleto?

Atualmente a utilização massiva de equipamentos tecnológicos é evidente, bem como, é perceptível a crescente dependência do Homem por dispositivos eletrônicos portáteis, concebidos de modo inteligente para facilitar funções específicas e úteis na vida quotidiana. Talvez por essa razão, no documentário *Do you trust this computer?* (2018), realizado por Chris Paine, o *smartphone* é sugerido como uma prótese do nosso cérebro. Na tentativa de perceber o impacto real destes dispositivos, comecei a pesquisar artigos científicos focados nesta temática, tendo-me deparado com um texto publicado na plataforma Business Insider⁶⁴. Neste artigo, a jornalista Milary Brueck faz uma análise fundamentada por especialistas, sobre as repercussões dos *smartphones* no nosso cérebro. A autora começa por referir a influência dos constantes alertas emitidos por estes dispositivos: despertadores, avisos de receção de emails e notificações de redes sociais. Segundo Brueck, os frequentes estímulos causam interferência nas hormonas associadas ao stresse, originando uma série de respostas físicas manifestadas pelo aumento do ritmo cardíaco, tensão respiratória e tensão muscular: “that response is intended to help us outrun danger, not answer a call or a text from a colleague”⁶⁵ Neste artigo, o endocrinologista Robert Lusting acrescenta que o facto das notificações dos *smartphones* induzirem os nossos cérebros a um estado eminente de stresse e medo, implicam que o córtex pré-frontal do nosso cérebro - que normalmente está associado ao funcionamento cognitivo de maior importância - se descontrole e interrompa o seu funcionamento.

Como refere Brueck, existem estudos que comprovam que o facto de usarmos o *smartphone* no desempenho de tarefas que exijam o nosso esforço de pensamento, contribui para que os nossos cérebros fiquem mais débeis e preguiçosos. Brueck, também afirma que pesquisadores defendem que as pessoas que usam menos o

⁶⁴ BRUECK, Milary- Business Insider: *This is what your smartphone is doing to your brain – and it isn't good* in <https://www.businessinsider.com/what-your-smartphone-is-doing-to-your-brain-and-it-isnt-good-2018-3>

⁶⁵ BRUECK, Milary- Business Insider: *This is what your smartphone is doing to your brain – and it isn't good* in <https://www.businessinsider.com/what-your-smartphone-is-doing-to-your-brain-and-it-isnt-good-2018-3>

smartphone são mais inteligentes e têm maior capacidade de pensamento analítico e que ler informação no *smartphone* é uma péssima forma de aprender. A autora também explica que pesquisadores chegaram à conclusão de que as pessoas que retiram informação complexa de um livro, ao invés de um ecrã, desenvolvem mais capacidades de compreensão.

Conquanto, Brueck ressalva que apesar destes estudos os cientistas não defendem que utilizar *Apps* seja automaticamente destrutivo, porém, a jornalista ressalva que a depressão em jovens adultos está associada à utilização do Facebook. Neste artigo Brueck refere um estudo realizado sobre o bem-estar emocional dos estudantes, que conclui que existe uma ligação direta entre a frequência da utilização desta aplicação com o estado emocional dos jovens. Este estudo também revelou que jogos como Fortnite ou *Apps* como o Twitter podem tornar-se viciantes, pelo facto de induzirem o cérebro a um estado de ânsia permanente por estímulos e que estas *Apps* viciantes são produzidas com o objetivo de promover uma sensação de satisfação quando alguém coloca um *like* ou comenta uma publicação. Brueck faz uma analogia destes fenómenos com o que ocorre nos jogos de azar, que obedecem a uma variabilidade de acontecimentos – *variable ratio schedule*. Essas técnicas, segundo a autora, são também utilizadas por toda a *internet* com o objetivo de gerar um profundo desejo de consumismo, na medida em que somos eminentemente confrontados com informação sobre produtos ou hábitos de *lifestyle*, sugeridos por campanhas de marketing.

O nosso cérebro, tal como defende o artista Stelarc, é a parte mais poderosa e sofisticada do nosso corpo. Na verdade, este órgão parece estar a padecer da influência nefasta por parte de uma tecnologia que está tão enraizada no nosso quotidiano e que aparenta evoluir no sentido de substituir as funções mais básicas do nosso cérebro. Não será oportuno questionarmos: o cérebro não corre o risco de tornar-se obsoleto?

2.3.4 O Espetro da Inteligência Artificial

Ao confrontar-me com a reflexão sobre a possibilidade de o cérebro biológico tornar-se obsoleto em virtude da indústria tecnológica, passei a considerar fundamental conduzir as minhas pesquisas na direção da temática da inteligência artificial, exibida por mecanismos ou *software* e, por conseguinte, na sua relação com o Homem.

No livro *50 Coisas que Mudaram o Mundo*, o economista e jornalista inglês, Tim Harford, afirma que num futuro que não parece tão longínquo, robôs com a capacidade de executar tarefas com a mesma destreza e mestria poderão substituir completamente os trabalhadores de armazém. Por enquanto, homens e robôs trabalham conjuntamente em armazéns e fábricas e, em alguns casos, esta colaboração resulta num quadruplicar da eficiência e produtividade. Desde a década de 1960 até aos dias de hoje, a tecnologia robótica tem evoluído bastante, principalmente no que se refere à sua automatização. Como consequência deste progresso - que parece ter impacto direto nas necessidades económicas atuais -, Harford declara um rápido crescimento da população de robôs, que quase duplica de cinco em cinco anos. Porém, o economista reconhece que os progressos não correspondem às expectativas da década de 1960, que pareciam profetizar o aparecimento de robôs capazes de executar todas as tarefas domésticas, e que meio século depois ainda não existem. Apesar disso, é possível diagnosticar-se um progredimento recente, no que diz respeito à tecnologia robótica que os torna mais aperfeiçoados, e que graças ao software cada vez mais desenvolvido, os robôs estão a adquirir inteligência cada vez mais sofisticada. Essa forma de inteligência artificial, conforme explica Harford, é designada por IA estreita e funciona através de algoritmos que conseguem, muito bem, cumprir uma função, tal como jogar um jogo de estratégia, filtrar spam do correio eletrónico ou reconhecer rostos entre as fotos do Facebook. Harford afirma que os processadores estão a tornar-se mais rápidos, o volume de dados aumenta significativamente e os programadores têm otimizado algoritmos que são capazes de aprender e aperfeiçoar o seu próprio funcionamento. Desta forma, Harford explica que a inteligência artificial já está a transformar a economia e tem assumido, nos últimos anos, funções de: contabilidade, serviço ao cliente, diagnósticos médicos, emissão de relatórios financeiros e de desporto.

A ideia de que a tecnologia vem destruir ou degradar alguns empregos, tal como sugere Donna Haraway no seu manifesto, é também relevada por Harford. Segundo o autor, a tecnologia tem criado empregos para substituir aqueles que destruiu, ainda que

pudessem ser mais qualificados para muitos dos trabalhadores, nem sempre têm sido melhores, para os trabalhadores ou para a própria sociedade, pela perversidade que muitas vezes acarretam.

Em suma, a inteligência artificial dos robôs está seguramente a crescer mais rápido do que a sua componente física, uma vez que esta evoluiu consideravelmente, no que diz respeito à capacidade em desenvolver ações complexas associadas ao intelecto do Homem, porém, continuam sem ser capazes de desempenhar algumas simples tarefas, tais como todas as tarefas domésticas.

É com fundamento nessa conclusão de Harford, que considero oportuno evocar a teoria do filósofo René Descartes que se refere à concepção de corpo-máquina. A filosofia de René Descartes (1596-1650) contribuiu para uma nova concepção de corpo. Para ele, o ser humano é constituído por duas substâncias distintas: a substância pensante, de natureza espiritual- o pensamento; e a substância extensa de natureza material - o corpo. Nesse posicionamento, Descartes concebe um corpo-objeto associado à ideia mecanicista do ser humano – máquina. Ou seja, para o filósofo, o nosso corpo age como uma máquina e funciona de acordo com as leis universais: “o que não provocará nenhuma estranheza em quem, sabendo quantos autómatos diferentes ou máquinas que se movem, a habilidade dos homens pode fabricar com muito poucas peças, em comparação com o grande número de ossos, músculos, nervos, artérias, veias e mais partes do corpo de cada animal, considerar este corpo como uma máquina que, saída das mãos de Deus, é incomparavelmente mais bem ordenada e tem em si movimentos mais admiráveis que qualquer das que os homens possam inventar.”⁶⁶ Ou seja, Descartes partia do princípio de que os animais irracionais são meras máquinas. Sendo Deus o seu construtor, os animais são máquinas muito mais admiráveis do que qualquer uma que já tenha sido construída ou possa ser construída pelo engenho humano. Partindo do princípio de que o corpo humano também é uma criação de Deus, podemos considerar que esta concepção do filósofo do século XVII, talvez sirva para justificar esta ideia de supremacia do corpo humano em relação aos engenhos robóticos desenvolvidos pelo Homem; ainda que o filósofo se distancie do nosso tempo, em que a tecnologia parece avançar de forma galopante, considerarei interessante evocar uma reflexão sobre as suas teorias que se referem à relação Homem-máquina.

⁶⁶ DESCARTES, René. *Discurso do Método e Tratado das Paixões da Alma*. Lisboa: Sá da Costa, 1961. p.67

Segundo Harford, já existe um dispositivo que é utilizado em armazéns e que consiste nuns auscultadores que emitem minuciosamente todas as funções que os trabalhadores devem desempenhar, tais como, retirar determinado número de objetos de uma prateleira, de modo a reduzir a margem de erro por parte dos funcionários.

Portanto, considero bastante oportuna a questão que Harford levanta: “Se os robôs vencem os humanos a pensar, mas os humanos vencem os robôs a tirar coisas das prateleiras, então, porque não controlar um corpo humano com um “cérebro” de robô?”⁶⁷ Foi partindo desta ideia que estabeleci o ponto de partida para a criação de uma narrativa ficcional, que consiste em configurar um mundo que permita a integração de cérebros artificiais (máquina) no corpo humano.

Na ficção científica, questões relacionadas com a inteligência artificial têm sido bastante exploradas, exemplo disso são as obras do autor Isaac Asimov, das quais destaco o *Eu, Robô*. Também filmes como *Matrix* de Andy e Larry Wachowski e o *Extremador do Futuro* de James Cameron, que narram uma realidade na qual a humanidade vive subjugada por máquinas que conseguem pensar como o Homem e ao mesmo tempo, serem mais indiferentes e frias, em relação à vida, do que os seus semelhantes de carne e osso. Estas obras de ficção parecem simular o caos que poderá ser consequência da criação destes seres de metal, com enorme potencial físico e de raciocínio, capazes de agir independentemente da vontade humana. Guerras desleais, escravidão e até mesmo a extinção da humanidade, são propostas nestes enredos baseados na inteligência artificial.

De um ponto de vista utópico, estes robôs inteligentes surgem como ferramentas de grande utilidade na medicina, na exploração de outros planetas, no resgate de pessoas e em forma de sistemas inteligentes para desenvolver cálculos e realizar pesquisas que poderão significar a cura de doenças. O Managing Director da Economic Research, da Accenture Institute⁶⁸, Mark Purdy, defende que “a IA tem potencial para impulsionar o crescimento da economia e dos seres humanos.”⁶⁹ Para Purdy, ao contrário das soluções

⁶⁷ HARFORD, Tim. 50 Coisas que mudaram o mundo. Lisboa: Penguin Random House, 2018. p.68

⁶⁸ A Accenture é uma empresa global de consultoria de gestão e serviços profissionais que fornece serviços de estratégia, consultoria, digital, tecnologia e operações.

⁶⁹ PURDY, Mark – AI: The Latest Economic Superpower in <https://www.accenture.com/pt-pt/insight-artificial-intelligence-future-growth>

tradicionais de automação, as inovações conduzidas por inteligência artificial têm a capacidade de automatizar tarefas físicas complexas que exigem adaptabilidade e agilidade, na medida em que a inteligência artificial está capacitada de autoaprendizagem. Assim, o trabalho e o capital podem ser utilizados eficazmente, pois esta forma de inteligência propicia que os trabalhadores possam focar-se em tarefas que executam melhor: imaginar, criar e inovar.

Durante estas pesquisas, assisti a um documentário que me propôs uma mais profunda reflexão e compreensão sobre este tema. *Do you trust in this computer?*(2018), realizado por Chris Paine que inicia com a frase “You are my creator, but I’m your master.”

Neste documentário, são abordadas questões relacionadas com os benefícios da inteligência artificial, tais como, a produção de carros que se conduzem sozinhos, de modo a reduzir, em muito, as taxas de sinistralidade. Por outro lado, questiona a forma como os computadores estão programados para usar toda a informação que pesquisamos, a música que ouvimos, as compras que fazemos, entre outras ações que executamos online, para que seja possível criar-se um perfil exato sobre nós. Tal como toda a informação que fornecemos à rede por via de satélites e telefones, e a forma como as empresas usam estes dados em seu próprio proveito.

Este documentário refere a capacidade que os computadores têm para aprender autonomamente como entender e como construir um entendimento, que é, de certa forma, semelhante à forma como a mente humana funciona.

Outra inquietação que é relevada neste documentário e que parece ser uma das maiores preocupações relacionadas com a inteligência artificial, é a criação de armas autónomas letais para serem usadas em cenários de guerra, que conseguem operar sem intervenção humana, com capacidade de distinguir alvos e disparar sobre eles. Esta crescente preocupação deu origem a uma carta aberta dirigida às Nações Unidas, assinada por 116 nomes prestigiados de empresas de mais de 25 países.⁷⁰ O coordenador da carta, professor Tolby Walsh, afirma que os *Killer Robots* já existem e não representam uma preocupação só para o futuro. Walsh admite que as armas autónomas, ou pelo menos, os

⁷⁰ Nesta carta listam nomes como Elon Musk (fundador da SpaceX e da Tesla Motor), Mustafa Suleyman(criador da britânica DeepMind, adquirida pela Google) ou ainda Gary Marcus (fundador da geometric Intelligence, comprada pela Uber)

seus protótipos, podem ser encontrados em todas as “esferas bélicas”: por via terrestre, aquática e aérea.

Por conseguinte, nesta carta aberta fica o aviso:” as armas permitirão que os conflitos armados sejam feitos a uma escala maior do que nunca, e em intervalos de tempo mais rápidos do que os seres humanos conseguem compreender. Estas podem ser armas de terror, armas que déspotas e terroristas usam contra povos inocentes e armas para se comportarem de formas indesejadas.”⁷¹

O documentário de Paine também menciona a empresa britânica DeepMind Technologies Limited que tem como principais objetivos, pesquisas e desenvolvimento de máquinas de inteligência artificial. Esta empresa criou uma rede neural com capacidade para aprender a jogar jogos electrónicos, tal como os humanos, é capaz de aceder à memória externa como uma máquina de *Turing*⁷² convencional, resultando em um computador que imita a memória de curto prazo do cérebro humano. Esta empresa esteve no foco mediático quando o seu programa *AlphaGo*⁷³ venceu o campeão mundial do jogo de tabuleiro *Go*, levando alguns especialistas a refletir sobre o facto de que ao estarmos a criar uma inteligência artificial superior a nós, então devemos estar atentos para a possibilidade de perdermos o controle sobre ela. Segundo o neurocientista António Damásio a inteligência artificial não tem capacidade de ter sentimentos: “Não podemos criar sentimentos nos robôs. É impossível. Estamos absolutamente certos disso. É impossível. Porque os sentimentos, tal como acontece com todos os aspetos da mente, são gerados por um arranjo cooperativo e interativo entre os sistemas nervosos e o corpo em geral.”⁷⁴, logo, podemos considerar que esta não tem compaixão e como

⁷¹ Carta aberta dirigida á ONU in <https://www.dinheirovivo.pt/economia/leia-carta-os-lideres-mundiais-da-tecnologia-enviaram-onu/>

⁷² A Máquina de Turing é um dispositivo teórico conhecido como *máquina universal*, que foi concebido pelo matemático britânico Alan Turing (1912-1954), muitos anos antes de existirem os modernos computadores digitais (o artigo de referência foi publicado em 1936). Num sentido preciso, é um modelo abstrato de um computador, que restringe-se apenas aos aspectos lógicos do seu funcionamento (memória, estados e transições), e não a sua implementação física. Numa máquina de Turing pode-se modelar qualquer computador digital.

⁷³ AlphaGo é um programa de computador que joga o jogo de tabuleiro Go. Foi desenvolvido pela Alphabet Inc.' DeepMind em Londres.

⁷⁴ DAMÁSIO, António. A Vida dos Sentimentos in <https://expresso.pt/sociedade/2017-11-05-A-vida-dos-sentimentos#gs.byqenk>

refere o documentário de Chris Paine: “o computador não sente nada, apenas faz o que deve fazer, supostamente melhor e melhor”.

Como pode ser notado, a inteligência artificial é um tema complexo e bastante controverso. O ponto de vista que pretendo expressar neste projeto, é que esta invasão tecnológica associada a uma evolução descontrolada de formas de inteligência artificial, representam uma considerável ameaça para o Homem e para o Planeta. Partindo do princípio que defendo a ideia de que vivemos dominados por um sistema que se revela escravo do capitalismo e que, estes progressos tecnológicos tendem em responder a essas necessidades. Por conseguinte, acredito no perigo iminente de perdermos o controlo sobre a inteligência artificial e que este possa ser irreversível.

“Vemos os nossos esforços atuais do mesmo modo que as outras ciências sociais o fazem, não como um substituto. Trazemos as ferramentas biológicas para a compreensão do que acontece no espaço social — governança, comunicação, o tecido social dos grupos, o fabrico de narrativas e o jogo teatral da imaginação. O estudo dos efeitos da música no cérebro das crianças e no seu comportamento é importante, tal como o sentimento, a consciência, e a interação desta nova biologia com os campos da inteligência artificial e da robótica.”⁷⁵

2.3.5 Robôs Antropomórficos

À expansão da inteligência artificial soma-se a predisposição para seguirmos um rumo no qual possamos ver um rosto humano, que permita estabelecer maior conexão emocional por parte do Homem. Esta ideia surge no filme *Ex Machina* de Alex Garland, onde um robô humanoide, dotado de inteligência artificial, consegue simular na perfeição, sentimentos e emoções de forma a manipular os personagens.

Fora da ficção científica, temos o exemplo do robô androide Sophia, que é apresentado em estado bípede, com estrutura e anatomia similar à do ser humano do género feminino. Este robô foi modelado em homenagem à atriz Audrey Hepburn e é capaz de reproduzir dezenas de expressões faciais.

No entanto, este robô não tem grande autonomia, pois a sua capacidade motora é lenta e limitada, ao contrário de outros ágeis robôs. Pela primeira vez, foi concebida a

⁷⁵ DAMÁSIO, António in <https://expresso.pt/sociedade/2017-11-05-A-vida-dos-sentimentos#gs.b756pj>

cidadania a um robô, Sophia, é legalmente uma cidadã da Arábia Saudita, o que é de certa forma irônico, dado que neste caso o robô tem mais direitos do que as suas compatriotas, visto que, ao contrário das mulheres, apresenta-se sem *hijad*, o lenço na cabeça, sem *abaya*, o manto, e sem o guardião masculino, que sempre acompanha as mulheres em público.

A DeepMind da Google, que desenvolve computadores superinteligentes, criou uma síntese vocal a partir da utilização da Inteligência Artificial, com uma voz semelhante à de um humano, ou seja, sem aquele tom robótico. Entretanto, Jia Jia, um robô humanoide criado pelos chineses, é capaz de conversar e mexer-se com micro expressões que manifestam uma matriz emocional que antes só reconhecíamos em outros seres humanos.

Desta forma, um robô reflete o que esperamos que ele seja e muitos deles foram fabricados para serem prestativos, dóceis e para potenciar essas características eles assumem a forma feminina: Alexa, Siri e Cortana.

Outra questão controversa refere-se ao aparecimento de robôs sexuais. Em 2017, a Foundation for Responsible Robotics emitiu o relatório *Our Sexual Future with Robots* no qual menciona que “haverá um mercado para os robôs sexuais, tanto para homens como para mulheres”, promovendo o surgimento de bordéis com estes equipamentos. As máquinas serão vistas como “uma outra forma de brinquedo sexual”⁷⁶ facilitando novas formas de isolamento social, tal como já acontece por meio de outras tecnologias.

“Essas máquinas são estranhamente familiares porque nos imitam. Seus recursos são programados com base na nossa visão de mundo e auto percepção, e tudo isso está sendo feito a uma velocidade impressionante, impregnando a cultura e até mesmo os nossos conceitos de beleza e estética.”⁷⁷

Esta necessidade aparente de humanizarmos a máquina, na sua forma de pensar e de agir, vem fortalecer a minha escolha que remete para a criação de um mundo fictício, com o propósito de ironizar esta busca pela criatura “perfeita”, que possui

⁷⁶ Sparks & Honey – Ética em inteligência artificial e o futuro da humanidade in <http://pontoeletronico.me/2016/inteligencia-artificial/>

⁷⁷ Sparks & Honey – Ética em inteligência artificial e o futuro da humanidade in <http://pontoeletronico.me/2016/inteligencia-artificial/>

superinteligência associada ao ideal estético e funcional. Talvez esta seja a forma da humanidade lidar com a sua incapacidade de ser, ela própria, perfeita. Acredito que isto emerge, corriqueiramente, na nossa relação com as redes sociais, nas quais somos livres de manipular a aparência da nossa própria realidade. Contudo, considero que continuamos a ter que lidar, simultaneamente, com o mundo real/físico e o mundo virtual, obrigando-nos a uma adaptação a estas duas realidades em que nos projetamos, por vezes, de modo antagónico. No contexto virtual, podemos facilmente manipular a nossa própria imagem e identidade – através de editores de imagem, filtros, descrições de perfis, *posts*, *likes*, número de visualizações -; no mundo físico, somos expostos a uma realidade que tende em tornar-se mais agressiva e onde somos confrontados com as expectativas reais, que parecem estar, cada vez mais, alicerçadas num ideal de perfeição, influenciado pelo “manipulável” mundo virtual. Esta ideia de hibridismo entre o mundo físico e virtual em que vivemos, serviu de inspiração para a conceção deste trabalho, no qual pretendo expressar a relação orgânico-mecânico.



Figura 4-Capa da Revista ELLE Brasil. Edição de Abril de 2016

2.4 Configuração de um Mundo Fictício: os Corpos sem Alma

Posteriormente a estas pesquisas e reflexões, comecei a esboçar um mundo fictício, influenciado pelas referências e pesquisas supramencionadas.

A obra LUZAZUL, de Miguel Soares, que também aborda a temática da inteligência artificial e ciência, através de uma proposta filosófica de um futuro não distópico, remetendo-nos para uma narrativa existencialista estendida aos robôs, com uma visão positiva e poética de um futuro predicado nos valores elementares: liberdade, igualdade e fraternidade.⁷⁸ Esta obra inspirou a conceção deste projeto, uma vez que o artista recorre à construção de uma narrativa ficcional para comunicar as suas ideias. Porém, ao contrário dessa conceção utópica do artista Miguel Soares, pretendo expressar uma visão nocente, partindo da ideia de que o cérebro talvez esteja a tornar-se obsoleto, associado ao antropomorfismo da robótica, espectro da inteligência artificial e “ciborguização” do corpo humano.

No contexto ficcional imaginei um mundo onde existisse inteligência artificial geral - como descreve Tim Harford, é um sistema que se pode aplicar a qualquer problema, como possuem os humanos⁷⁹ – e esta pudesse ser integrada em cérebros sintéticos, em corpos humanos, após morte cerebral, ou seja, após “morte do tronco cerebral, a parte que liga a espinal medula ao córtex, a região mais recente do cérebro, e que controla as funções vitais do organismo, como a respiração e o batimento cardíaco.”⁸⁰

Estes elementos ficcionais que servem de base para a criação deste projeto performativo, surgem para expressar as ideias supramencionados, assim como, para ocasionar as seguintes reflexões: onde termina o homem e onde começa a máquina? Ou perante a ubiquidade das máquinas, a ordem não será inversa? Onde encerra a máquina

⁷⁸SOARES, Miguel “LUZAZUL. MIGUEL SOARES” – Catálogo da Exposição no Museu Nacional de Arte Contemporânea do Chiado

⁷⁹ HARFORD, Tim. 50 Coisas que mudaram o mundo. Lisboa: Penguin Random House, 2018. p.66

⁸⁰ CÂNDIDO, Joaquim. O Que é a Morte Cerebral?in <https://www.publico.pt/2011/06/28/sociedade/noticia/o-que-e-a-morte-cerebral-1500656>

e onde começa o humano? O cérebro não tende em tornar-se obsoleto? Assim como, veio impulsionar uma reflexão sobre a relação corpo-alma⁸¹.

Para tal, recorri mais uma vez, às teorias cartesianas onde Descartes fizera uma associação entre a máquina e o funcionamento do corpo humano. Segundo o filósofo, tudo o que se passa no corpo, todas as funções, explicam-se em termos de pura mecânica, sem intervenção de qualquer entidade superior, vegetativa ou sensitiva. A distinção entre o corpo do Homem e de uma máquina, seria a presença de uma alma no corpo humano, que, sendo racional, tende em controlar os movimentos.

Descartes entendia que mesmo que as máquinas se assemelhassem aos nossos corpos e imitassem moralmente as nossas ações, haveria sempre duas formas de reconhecer que, apesar disso, não seriam homens verdadeiros.

O primeiro é que nunca poderiam empregar palavras nem outros sinais resultantes da combinação dessas palavras, como o Homem faz para exprimir os seus pensamentos. O segundo, é que embora fizessem certas coisas tão bem ou talvez melhor do que os humanos, falhariam infalivelmente noutras, pelas quais se descobriria que atuam não por conhecimento, mas unicamente em função da disposição dos seus órgãos. “Porque, se a razão é um instrumento universal que pode servir a todas as circunstâncias, esses órgãos necessitam para cada ação particular de qualquer disposição particular(…).”⁸²

Assim, partindo da ideia de Descartes que para se formar um verdadeiro Homem, é necessária a união de um corpo com uma alma racional e que este no seu todo, seja capaz de manifestar sentimentos e apetites, assumi que nesta ficção, estes corpos, de um ponto de vista ontológico regem-se por leis distintas à dos “verdadeiros” Homens. Neste contexto estas criaturas surgem dotadas de inteligência artificial com potencial racional, porém, isentas de emoções. Deste modo, estes corpos surgem como máquinas exponenciais, que remetem para a ideia de corpo enquanto máquina sugerida por Donna Haraway, quando se refere ao fenómeno de “ciborguização” do corpo humano, no

⁸¹ Em termos filosóficos, a alma surge primeiro como o princípio da organização do ser vivo, sendo utilizada para explicar a complexidade da vida e para articular as diversas funções vitais. Aristóteles, por exemplo, em “Da Alma” explora detalhadamente o conceito e estuda as suas diversas manifestações e funções nos seres vivos, apresentando essas manifestações numa espécie de hierarquia. No topo desse hierarquia, apenas aplicável ao Homem, a alma tem uma função “intelectiva”, a qual conduz a um sentido espiritual e metafísico, surgindo assim como a verdadeira essência do Homem, aquilo que lhe dá acesso à liberdade e à moral.

⁸² DESCARTES, René. *Discurso do Método e Tratado das Paixões da Alma*. Lisboa: Sá da Costa, 1961. p.68

sentido de estender as nossas capacidades físicas. “Tem a ver com o facto de Donna Haraway ir à academia de ginástica, observar uma prateleira de alimentos energéticos para *bodybuilding*, olhar as máquinas para malhação e dar-se conta de que ela está em um lugar que não existiria sem a ideia do corpo como uma máquina de alta performance.”⁸³

Na configuração deste universo ficcional, inspirei-me no sistema político e social que é narrado em algumas das obras distópicas que tenho vindo a mencionar. Para além de explorarem a temática da tecnologia e ciência, estas obras sugerem reflexões sobre regimes políticos totalitários, nos quais o governo é autoritário, nacionalista, antidemocrático e militarista. O Estado possui poderes extraordinários que abrangem todos os sectores da vida dos cidadãos, incluindo a educação, o lazer e o exercício da cidadania, tal como concebem as obras *1984* e *Admirável Mundo Novo*. É neste contexto que surge a minha ideia de imaginar um universo onde os corpos humanos, após morte encefálica, passam a ser do domínio do Estado, que adquire legitimidade para decidir se este corpo reúne as características físicas indispensáveis para o sucesso da transplantação de um cérebro sintético. Estas criaturas pós-humanas devem ser capazes de auxiliar e desempenhar funções que comprometam a integridade física e moral dos humanos, mas principalmente garantirem e servirem os interesses de Estado tal como acontece no filme de ficção científica, *Robocop*, em que este personagem ciborgue é dotado de componentes físicas que o tornam capaz de assumir, com grande eficiência, a luta contra o crime.

Neste universo ficcional que criei, os cérebros são dotados de uma forma de inteligência superior, isentos de emoção e capazes de desafiar os limites de resistência e força física do Homem comum e estão aptos para desempenhar funções: militares, segurança pública e de Estado, operações de resgate de humanos e animais, mineiros, prostituição, medicina cirúrgica, astronáutica, docência académica entre outras. Assim, estas criaturas ciborgues existem em alternativa aos robôs metálicos e aos robôs humanoides, por serem capazes de se integrar de forma mais harmoniosa na sociedade e por serem fisicamente idênticos aos humanos, excetuando no que se refere à presença de um cérebro biológico. Contudo, estes ciborgues possuem um cérebro constituído por uma rede neural semelhante ao cérebro humano, muito probabilístico, mas com relevância

⁸³ TADEU, Tomaz. *Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p.23

contextual. São capazes de exercer uma aprendizagem profunda, ou seja, são capazes de aprender tal como as crianças, obtendo muitos dados e capazes de descobrir as coisas. Estas criaturas ficam mais inteligentes à medida que têm mais experiências, sendo capazes de aprender autonomamente como entender e como construir um entendimento, sendo semelhante ao funcionamento do cérebro humano, com exceção da parte emocional, embora consigam simulá-la. Estes cérebros sintéticos estão em permanente contacto com o mundo físico e não-físico, ou seja, têm permanente acesso a toda a informação virtual, tal como um dispositivo eletrónico, num circuito integrado.

Embora tenham um corpo masculino ou feminino, herdado biologicamente, estas criaturas não têm consciência nem necessidade de se definirem por género.

Esta minha análise e reflexão, não tem como propósito encontrar respostas científicas sobre este tema, mas sim, obter referências que sirvam de inspiração para a criação de elementos ficcionais que sejam fundamentados por teorias e pesquisas que me interessam e que possam influenciar na forma como pretendo expressá-las através do meu corpo.

Parte III – Projeto Final: Performance *Eu, não robot*

3.1 Introdução

Durante as minhas pesquisas, foram surgindo algumas inquietações, assumindo um papel indutor deste trabalho, tais como: onde termina o Homem e onde começa a máquina? O nosso cérebro não tende em tornar-se obsoleto? Qual o significado de um corpo sem alma?

Devido à natureza complexa destas questões, optei por não me focar na procura de respostas concretas e objetivas, mas sim, na sua exploração através de um trabalho artístico baseado em pesquisas literárias e com o corpo.

Para refletir sobre a primeira inquietação - onde termina o Homem e começa a máquina? -, foi bastante útil o foco na conceção de ciborgue defendida por alguns autores, não no sentido de encontrar uma definição, mas sim, para perceber esta tendência híbrida que se revela entre o Homem e a máquina. Posteriormente a estas pesquisas e reflexões, percebi que esta relação com a tecnologia é evidente e tende em estreitar-se à medida que a tecnologia vai evoluindo, no sentido de melhorar o desempenho das nossas funções quotidianas. Posto isto, numa era em que o Homem parece necessitar, cada vez mais, de se afirmar como “Super Homem”, num mundo pautado pela presença de “Super Pais”, “Super Estrelas” e “Super Atletas”, o corpo humano passa a ser encarado como uma máquina de alta performance, recorrendo a extensões e incorporações que potenciem o seu desempenho e a sua estética, contrariando a sua “pureza” biológica e natural e, em alguns casos, colocando em risco a própria saúde física e mental.

A segunda questão - o nosso cérebro não tende em tornar-se obsoleto? – que aborda a possibilidade de o cérebro estar a tornar-se obsoleto perante a inteligência artificial, que se revela estar, cada vez mais, desenvolvida e que, em muitos casos, parece ultrapassar a inteligência do Homem. Por outro lado, a presença assídua de dispositivos eletrónicos portáteis, no nosso quotidiano, tende em assumir, cada vez mais, funções elementares do Homem, tais como as de comunicar. Perante esta análise, percebi que se o nosso corpo, segundo Descartes, não é mais do que uma máquina, e que esta máquina é, agora, auxiliada por estes mecanismos que incorporam inteligência artificial aproximando-o, ainda mais de um autómato. A afirmação de António Damásio, “Sou totalmente contra a ideia de que a inteligência artificial possa recriar uma mente humana, já que ela não tem

a capacidade de ter sentimentos”⁸⁴, define o que nos distingue enquanto humanos. Porém, num período em que o Homem parece estar, cada vez mais, dependente em receber estímulos e não em dar estímulos, será que os sentimentos se revelam assim tão importantes? Ou como questiona o filósofo contemporâneo Paul Virilio: “a velocidade é uma embriaguez, vamos chocar contra o muro do tempo; onde fica o mundo sensível e a sensibilidade?”⁸⁵

A terceira questão - qual o significado de um corpo sem alma? - surge quando me deparo com a ideia de corpo biológico enquanto máquina, que fora sugerida pelo filósofo Descartes que concebe um corpo-objeto associado à ideia mecanicista do ser humano – máquina. Ou seja, para o filósofo, o nosso corpo age como máquina e funciona de acordo com as leis universais. O que nos distingue da máquina e dos animais irracionais é a presença de alma e de um espírito, pois sem estes seríamos meros autómatos. Este filósofo afirma até que a existência do corpo não está pressuposta na existência da alma, sendo estas substâncias independentes, embora se relacionem: “compreendi que era uma substância, cuja essência ou natureza é apenas o pensamento, que para existir não tem necessidade de nenhum lugar nem depende de nenhuma coisa material. De maneira que esse eu, isto é, a alma pela qual sou o que sou, é inteiramente distinta do corpo, mais fácil mesmo de conhecer que este, o qual, embora não existisse, não impediria que ela fosse o que é.”⁸⁶ Embora estas teorias cartesianas tenham surgido numa era pré tecnológica, serviram para alavancar a conceção deste projeto, uma vez que foi influenciado por essas ideias que decidi “jogar” com a relação orgânico-mecânico e com a possibilidade do corpo biológico poder ser comandado por uma “alma robótica”, num futuro distópico.

A partir do momento em que considerei ter reunido a informação necessária, e refletido sobre a mesma, passei a imaginar um universo ficcional, que serviria de ponto de partida para esta performance teatral. Imaginar um mundo distópico em que fosse possível criar cérebros sintéticos para serem integrados no corpo humano, pretende ironizar a minha conceção de mundo contemporâneo pautado pela galopante

⁸⁴ DAMÁSIO, António in <https://amenteemaravilhosa.com.br/5-frases-de-antonio-damasio/>

⁸⁵ VIRILIO, Paul. Os tempos que o tempo tem in <https://observador.pt/opiniao/paul-virilio-os-tempos-que-o-tempo-tem/>

⁸⁶ DESCARTES, René. *Discurso do Método e Tratado das Paixões da Alma*. Lisboa: Sá da Costa, 1961. p.40

invasão tecnológica e conseqüente acréscimo da relação do Homem com os automatismos e artificialidade.

A fase de materialização que se seguiu, teve como propósito a expressão das minhas ideias. Para tal, desenvolvi um trabalho de laboratório, baseado no método de Jerzy Grotowski e na biomecânica de Vsevolod Meyerhold.

As primeiras preocupações que surgiram nesta fase foram: como comunicar as minhas ideias? Como expressá-las no campo artístico? Como introduzir e estabelecer relação com o espectador e introduzi-lo neste universo ficcional?

Focado nestas questões e com a intenção que este projeto explorasse a representação de uma criatura com “alma robótica”, comecei a imaginar o espaço e tempo da ação narrativa, como sendo um teste de Turing.⁸⁷

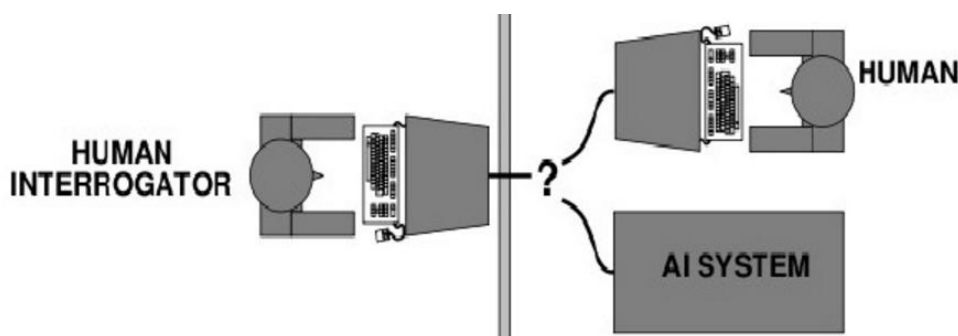


Figura 5-Ilustração do Teste Turing

Este ponto de partida surge integrado no universo ficcional criado anteriormente. Assim, este espaço e tempo de ação performativa refere-se ao momento após o cérebro sintético, no contexto ficcional, ter sido integrado no corpo biológico, num laboratório científico. Esta configuração fictícia foi essencial para começar a fazer algumas

⁸⁷ O Teste de Turing testa a capacidade de uma máquina exibir comportamento inteligente equivalente a um ser humano, ou indistinguível deste. Um jogador humano entra em uma conversa, em linguagem natural, com outro humano e uma máquina projetada para produzir respostas indistinguíveis de outro ser humano. Todos os participantes estão separados um dos outros. Se o juiz não for capaz de distinguir com segurança a máquina do humano, diz-se que a máquina passou no teste. O teste não verifica a capacidade de dar respostas corretas para as perguntas; mas sim o quão próximas as respostas são das respostas dadas por um ser humano típico. A conversa é restrita a um canal de texto, como um teclado e uma tela para que o resultado não dependa da capacidade da máquina de “renderizar” áudio.

experiências e escolhas, tanto em relação a algumas ações físicas e movimentos cénicos, como também na criação da mise-en-scène.

A relação com o espectador- baseada no teste de Turing- foi pensada para que estivesse no domínio do invisível, não sendo suposto dar pistas sobre o facto de estar a atribuir-lhe um papel. Este efeito serviu exclusivamente para estabelecer e mediar a minha ligação com o espectador, no sentido de me permitir integrá-lo de forma passiva nesta ação, na qual ele (espetador) representou a espécie “pura” e humana, e eu, a criatura híbrida e ciborgue. Esta conceção ocasionou um ambiente no qual foi possível jogar com estas ideias de hibridismo e que, de alguma forma, conduziu o espectador numa experiência, em que foi possível diagnosticar características referentes, por um lado, ao orgânico, por outro, ao mecânico. Partindo da convicção de que a inteligência artificial e o seu funcionamento são inspirados nos neurónios e na organização do cérebro biológico, através de um grande algoritmo que efetua “super” cálculos programados, e que agora é capaz de aprender, decidi criar um circuito de ações demonstrativo de uma evolução que fosse desde a expressão mais mecânica até à mais orgânica.

Foi, nesta fase, que comecei a definir os componentes integrantes neste circuito: fisicalidade, oralidade e estímulos externos.

3.2 O Corpo Híbrido: a Fisicalidade e a Oralidade

3.2.1 Fisicalidade

Neste processo de composição de uma partitura composta por gestos e movimentos, comecei por inspirar-me no movimento das máquinas. Como tal, comecei por fazer inúmeras experiências que me permitissem explorar as várias possibilidades de eliminar quaisquer resistências e obstáculos causados pelo organismo deste processo criativo. Para este efeito recorri a jogos de imaginação; observação-recriação; sujeição e rejeição a várias melodias, ritmos e sons.

Após várias experiências, acrescentei outra demanda que consistia em procurar movimentos e gestos inspirados nas minhas ideias de militarismo e sexualidade e introduzi movimentos inspirados em treinos físicos funcionais. Estes exercícios, conforme a técnica desenvolvida por Jerzy Grotowski, permitiram-me justificar cada detalhe com uma imagem precisa (real ou imaginária). Os movimentos deveriam ser

executados até que o corpo não opusesse nenhuma resistência durante a realização da imagem em questão. Para isso, o corpo deveria parecer leve, flexível, tolerante aos impulsos e duro quando atua como suporte.

Estas pesquisas permitiram-me introduzir os conceitos e referências que haviam já influenciado este trabalho, tais como, a ameaça da inteligência artificial adaptada à “esfera bélica”, o surgimento de robôs sexuais antropomórficos e a minha visão destes temas, em parte influenciada por Donna Haraway, quando se refere ao corpo enquanto máquina de alta performance.

Quando começaram a surgir gestos e movimentos que me interessavam para a composição desta partitura, passei a explorá-los em diferentes níveis, que iam desde o mais inanimado possível ao mais animado. Esta evolução era caracterizada por um descaso total pelo movimento, até uma fase em que me interessava “investigar o centro de gravidade do corpo, o mecanismo de contração e de relaxamento dos músculos, a função da coluna nos diversos movimentos violentos, análise de qualquer desenvolvimento complicado e relacioná-lo ao conjunto de cada músculo.”⁸⁸ Estes exercícios visavam, não só, a mobilização de recursos ocultos, mas também, expressar esta relação dicotômica de corpo orgânico/mecânico. Para tal, acrescentei ainda uma outra variante que se focava nos vetores “ritmo” e “intensidade”.

Enquanto executava os diferentes exercícios percebi que existia uma necessidade constante de expressar sons vocais espontâneos que acompanhavam alguns destes movimentos. Decidi então começar a explorar e a integrar nesta partitura alguns destes sons.

Numa outra fase, foquei-me na máscara facial de modo a complementar os movimentos do restante corpo. Comecei por experimentar expressões que estivessem em consonância com o restante corpo e, mais tarde, passei a explorar expressões dissonantes do corpo, regendo-me por uma oposição entre o corpo e a máscara, na tentativa de traduzir esta dissociação entre corpo-alma.

Outra dimensão deste trabalho foi a de explorar uma fisicalidade na qual fosse possível expressar laivos de feminidade e masculinidade na tentativa de criar uma ambivalência. Partindo da ideia de que estes ciborgues não têm um género definido, considerei interessante experimentar esta simbiose de géneros através da fisicalidade e da

⁸⁸ GROTOWSKI, Jerzy. *Em Busca de um teatro Pobre*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1992. p.111

oralidade. Para isso servi-me de exercícios semelhantes aos acima referidos, quer por me parecerem os mais adequados ao processo criativo e de exploração em causa, quer por me interessar ter um método de trabalho uno e transversal aos diferentes subtemas deste projeto.

3.2.2 Oralidade

O processo de escolha de um texto foi bastante demorado. Comecei por experimentar vários textos de William Shakespeare – *Romeu e Julieta*, *Hamlet*, *Muito Barulho por Nada* e *Noite de Reis* -, influenciado pela sua evidente influência, na obra *Admirável Mundo Novo*, onde o personagem John tenta levar para aquele mundo intelectualmente vazio algo das percepções e ilusões que aprendeu com as leituras das obras de Shakespeare.

Posteriormente fiz algumas improvisações com alguns excertos da obra *Hamlet Machine*⁸⁹, que me despertaram interesse pelo facto de o autor sugerir o desejo de se tornar uma máquina sem dor ou pensamentos.

Após uma pesquisa exaustiva decidi experimentar o texto do discurso do personagem interpretado por Charlie Chaplin, no filme *O Grande Ditador* que aborda questões que interessam para este trabalho: homem/máquina, política, relações humanas e militarismo. Por conseguinte, este foi o texto que escolhi para integrar neste trabalho artístico.

Para que fosse possível assumir uma linguagem mais abstrata e codificada, inspirada na *Performance Art* conceptual e de forma a permitir atribuir maior ênfase na plasticidade do corpo, comecei a desconstruir este texto. Inicialmente usei-o como base para fazer improvisações que consistiam em parafraseá-lo, cantá-lo, “brincar” com diferentes

⁸⁹ *Hamlet Machine* é um texto teatral de nove páginas do dramaturgo e escritor Heiner Müller, um dos grandes nomes do teatro alemão. Foi escrita em 1977 e inspirada em *Hamlet*, de William Shakespeare. Na peça aparecem as catástrofes da história e da cultura ocidental, além da crise do artista e intelectual, dividido entre o desejo de se transformar em uma máquina sem dor ou pensamentos e a necessidade de ser um historiador desse tempo conturbado do século XX. A peça “livremente inspirada pela obra de Shakespeare, reflete a situação dos intelectuais na República Democrática Alemã (RDA).

ritmos, intensidades e entoações. Seguidamente, experimentei várias formas de articulá-lo e projetei-o usando os ressoadores de voz de formas menos vulgares ou orgânicas. Este trabalho de desconstrução e experimentação veio reforçar a minha vontade de evidenciar esta “conexão *versus* desconexão” entre o “corpo e a alma”. Influenciado por esta ideia comecei a visionar vídeos de pessoas com síndrome de Tourette, pelo facto destes sintomas me sugerirem desconexões repentinas entre o corpo e o cérebro um dos exercícios especialmente elucidador neste processo foi o de mimetizar os “espasmos” a que assistia nas pessoas com síndrome de Tourette e revisitar o texto aproveitando o que dessa inspiração tinha conseguido reter. Cheguei a uma espécie de “cadência de espasmos” que agudizou a oposição “corpo e alma” na maneira de dizer aquele texto. Ainda que não de forma óbvia, houve muitos traços da versão final da performance que nasceram deste exercício em concreto.

3.3 Performance Eu, não Robô: a Mise en Scène

Após criar esta partitura e iniciar o processo de depuração da fisicalidade e oralidade, recorri a alguns estímulos externos, como por exemplo, estímulos térmicos (água gelada), para construir um circuito inspirado num diagrama de circuito elétrico, cuja dinâmica pretende ser semelhante à de um treino físico funcional, que vai passando por várias etapas, em *loop* (fig. 6).

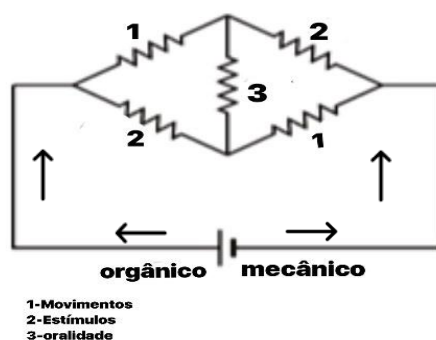


Figura 6-Esquema conceptual de ações da performance

Neste circuito, o objetivo foi o de evoluir para um estado de exaustão física, de forma a reduzir e eliminar, o máximo possível, as resistências físicas e emocionais. Com isto, pretendi mostrar ao espectador a progressão de um corpo que começa por exercer os elementos pré-definidos da partitura, de modo mecânico e controlado, tal como é suposto acontecer na máquina, até ao ponto em que a ausência de resistência física não

permita assumir esse controle. Depois, passando a um estado em que a expressão dos mesmos movimentos passa a ser mais orgânica, produto da exaustão, aproximando assim, este corpo da visão de um corpo humano, no seu estado natural, distanciando-se da ideia de “representação”, em função da sua aproximação do real.

A arquitetura para esta performance foi pensada para traduzir um cenário simples e austero, onde se evidencie a presença tecnológica por meio de cabos, fios e outros objetos eletrônicos aparentemente obsoletos. Este cenário pretende expressar um contraste entre o corpo e esses objetos, e por vezes, criar a ilusão de que pertencem à mesma categoria.

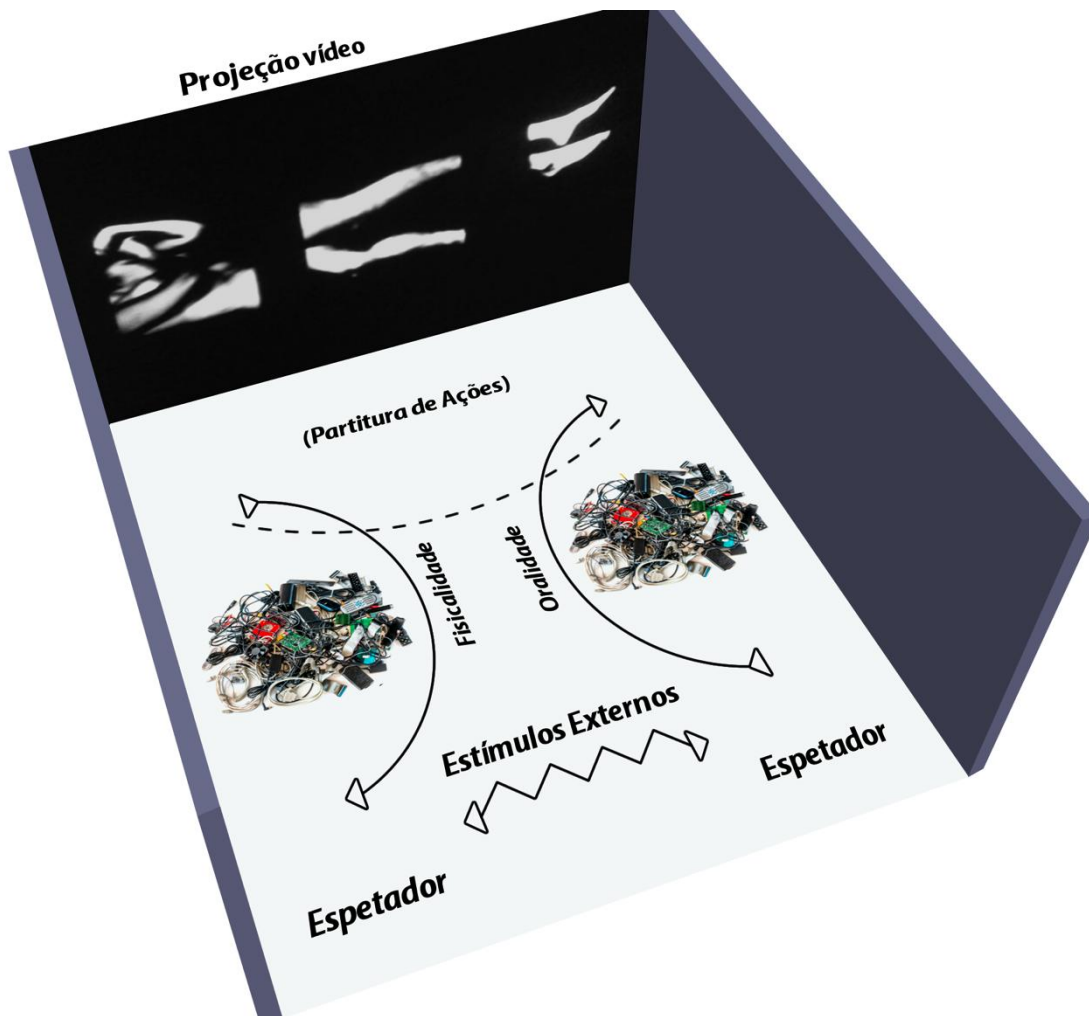


Figura 7-mise-en-scène

Influenciado pelas encenações do Teatro-Laboratório de Jerzy Grotowski, decidi que a ação deveria ser distribuída por todo o espaço e entre os espectadores, ainda que estes não sejam convidados a participar na ação. Esta proximidade física com o espectador também serve o propósito de criar uma sensação de desconforto e provocação.

Enquanto a ação se desenrola são construídas pilhas de paletes de madeira que servem de suporte para o meu corpo, na tentativa de expressar o processo de construção e desconstrução que esta criatura exerce, de forma contínua, ocupando o espaço entre os humanos.

Estas ações foram influenciadas pela minha vontade de expressar a ubiquidade da presença tecnológica, na atualidade.

O som e a iluminação foram criados para pautar o ritmo vibrante das ações e expressar a metáfora que se refere à ideia de nova civilização dominada pela presença tecnológica e

pela ameaça da inteligência artificial. Este ambiente foi pensado para que o som e a iluminação provocassem um enorme ruído sonoro e visual. Para tal, produzi peças sonoras que misturam ruídos eletrônicos, de máquinas, discursos de ditadores e som de armamento. Este ritmo só é quebrado nos momentos em que se pretende estabelecer uma ideia de clímax de palavras, ruídos provocados pelo *performer*, cânticos e música clássica.

Partindo da ideia de que este espaço representa um laboratório ficcional onde são conduzidas intervenções cirúrgicas ficcionadas, decidi projetar o vídeo que produzi para a instalação *Dream Machine* (fig.1). Neste vídeo, surgem três partes, de três corpos de pessoas diferentes, intercaladas por espaçamentos. A dessincronização entre os três elementos em movimento, pretende criar uma rutura com a imagem real do corpo, enquanto este corpo, que aparece fraturado e tripartido, executa movimentos contínuos e desfasados entre si; por momentos, as várias partes que formam este corpo aparecem sincronizadas, aparentando ser um só corpo, remetendo-me para a ideia de hibridismo. Por outro lado, esta combinação de corpos masculinos e femininos, sugere-me a metáfora relacionada com a ideia de ambivalência e/ou ausência de género.

O guarda-roupa é constituído por uma bata utilizada por utentes em ambientes hospitalares, de cor neutra, cobrindo uma parte do corpo nu. Este elemento foi escolhido pela sua associação com o contexto da narrativa e pela sua neutralidade, na tentativa de erradicar indicativos de género, idade e classe social que não interessam para este trabalho.

Esta ideia de neutralidade e de maior enfoque no próprio corpo, contrasta com a ideia subjacente às figuras operadas mecanicamente, às máscaras e aos figurinos geométricos que assumiram enorme destaque nas numerosas performances da Bauhaus, embora, diga-se, partilhe da mesma intenção de criar movimentos que sugiram a ilusão de um ser autómata, através da ênfase dos aspetos geométricos e mecânicos do movimento.

A primeira apresentação aconteceu num ambiente intimista na presença de docentes e colegas. Este evento aconteceu no âmbito de uma espécie de “ensaio aberto”, com o objetivo de experimentar algumas ideias que tinha desenvolvido ao longo do processo de laboratório. No seguimento desta apresentação, sugeri um debate sobre a temática da relação Homem-máquina, tendo como ponto de partida as premissas que integram este

objeto de estudo, resultando na introdução de novos componentes e ideias que passaram a ser exploradas e trabalhadas para apresentação pública deste trabalho artístico.

3.4 Apresentação pública da Performance - Eu, não Robot

No seguimento das experiências supramencionadas, decidi em conjunto com o meu orientador, que a apresentação pública do projeto seria integrada no âmbito da inauguração da exposição de finalistas do curso de Artes Visuais – Ferônia – realizada no dia 21 de Junho de 2019, na antiga fábrica da cerveja, em Faro.

A primeira inquietação que surgiu, foi: como adaptar o trabalho artístico que tinha desenvolvido, no contexto de uma exposição coletiva, na qual os espetadores iriam circular pelas várias salas, estando isentas de um imperativo limitante de tempo?

Por conseguinte, foi necessário reconfigurar o que havia criado e passei a refletir sobre como poderia integrar as ideias que tinha explorado e traduzi-las numa obra que fosse capaz de comunicar as minhas ideias e inquietações.

Foi durante esta fase do processo que optei por afastar-me da expressão da performance teatral e ponderar na hipótese de criar uma instalação performativa. Para este efeito foi bastante importante manter o foco na depuração do que já havia criado, no sentido de aproximar esta criação de uma estética minimalista e de alguma forma codificada, em detrimento de uma narrativa como havia proposto numa fase anterior.

Nesta primeira fase foi importante perceber que este evento (inauguração da exposição de finalistas) iria ter uma duração aproximada de 3 horas, e que o público iria circular livremente pelas diferentes salas. Deste modo, defini que a instalação performativa deveria estar patente durante todo o período da inauguração, para que pudesse ser testemunhada por todo o público que ia circulando.

3.4.1 Fisicalidade

Durante este processo de reconfiguração, optei por abdicar da partitura de ações que tinha experimentado na fase anterior. Comecei a procurar e a pesquisar imagens que refletissem a ideia de corpo-máquina, e que de um modo sintético pudessem exprimir através do corpo uma ambivalência de movimentos orgânicos e mecânicos.

Fui influenciado pela conceção de Donna Haraway referente ao fenómeno de “ciborguização”, no qual o corpo humano surge como uma máquina exponencial no

sentido de estender as nossas capacidades físicas. “Tem a ver com o facto de Donna Haraway ir à academia de ginástica, observar uma prateleira de alimentos energéticos para *bodybuilding*, olhar as máquinas para malhação e dar-se conta de que ela está em um lugar que não existiria sem a ideia do corpo como uma máquina de alta performance.”⁹⁰ Assim, comecei a frequentar aulas de diferentes modalidades de *fitness*, até que surgiu um interesse pelo *spinning*. Esta prática de ciclismo *indoor*, consiste numa forma de exercício com aulas focadas em resistência, força, intervalos, alta intensidade e recuperação, e envolve o uso de uma bicicleta ergométrica estacionária. Estas aulas são lideradas por um instrutor que está posicionado de frente para os participantes. Alguns dos movimentos e posições executadas incluem escaladas de montanhas, *sprints* e treinamento intervalado, que são pautados por música, pela motivação entusiástica do instrutor e por um jogo de luzes coloridas e intermitentes, que criam um ambiente semelhante ao das discotecas. A imagem de um grupo a pedalar de forma quase sincronizada remeteu-me para o movimento de equipamentos fabris a funcionar, integradas numa linha de produção, e de certo modo sugeria a metáfora que pretendia expressar no meu trabalho – Homem/ máquina. Por outro lado, este movimento (pedalar) realizado de modo contínuo, permitia estender a duração da performance para as 3 horas de duração do evento de inauguração da exposição de finalistas.

Para esta criação foi fundamental focar-me em dois componentes: resistência física e concentração, em detrimento de um trabalho mais técnico e virtuoso.

3.4.2 Oralidade

Por motivos estéticos e funcionais optei por substituir o texto falado por frases projetadas no vídeo integrado na instalação (Imagem.1, 2 e 3). Esta escolha pretendia gerar maior enfoque na ação física e anular qualquer “ruído” que perturbasse o efeito estético minimalista.

⁹⁰ TADEU, Tomaz. *Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p.23

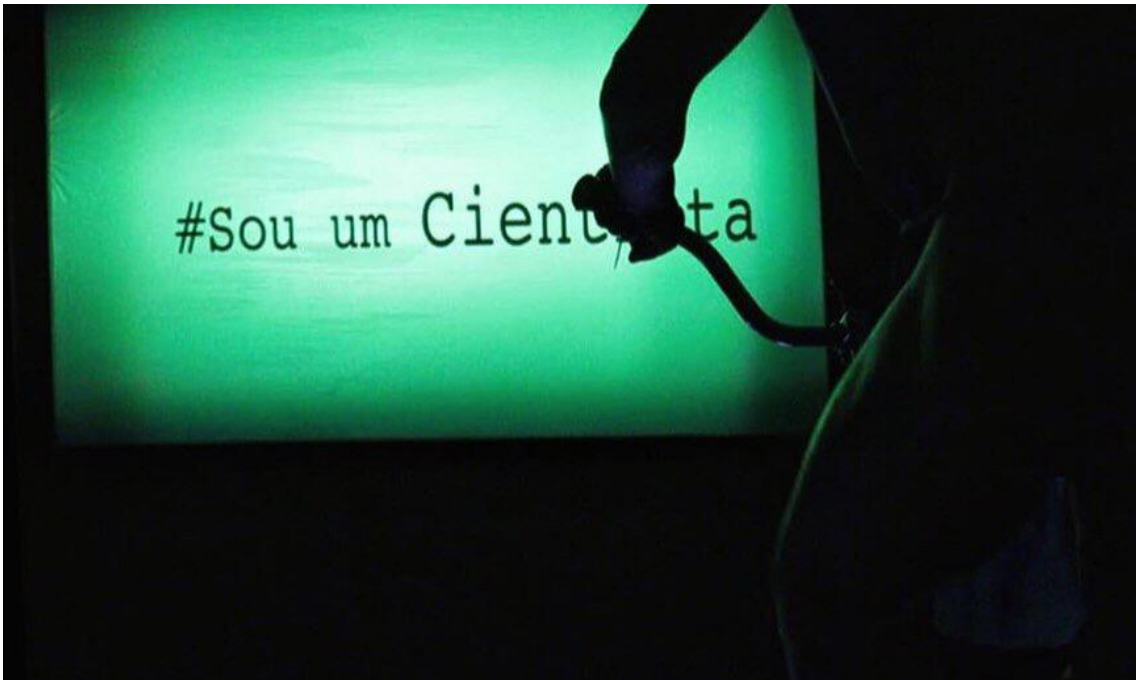


Imagem 1

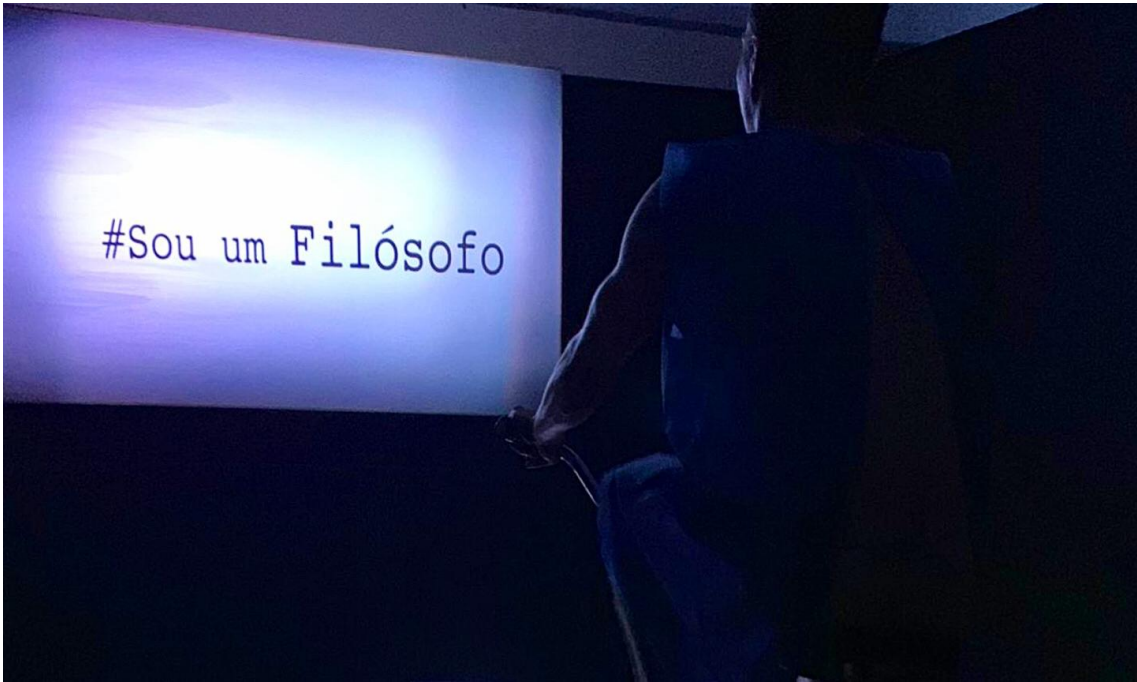


Imagem 2



Imagem 3

3.4.3 Instalação

A arquitetura para esta instalação performativa foi projetada para que mantivesse a ideia de ambiente simples e austero que fora pensado na fase anterior. As paredes da sala foram pintadas de preto, foram introduzidos alguns elementos tecnológicos aparentemente obsoletos – cabos elétricos, comandos, *motherboards*, peças de eletrodomésticos e dispositivos tecnológicos avariados – e introduzi nesta instalação uma série de televisões dessintonizadas (visão granulada).

O espetador poderia circular livremente pelo espaço da instalação, permitindo uma visão panorâmica. A bicicleta estacionária estava sobre uma plataforma de altura aproximadamente de meio metro, inspirado na imagem de uma “escultura viva” suportada num plinto, posicionado no centro de uma galeria. A ação performativa decorria na bicicleta, na qual eu estava continuamente a pedalar freneticamente. A decisão de estar posicionado de frente para a tela onde era projetado o vídeo e de costas para o público, deveu-se à minha vontade de expressar a ausência empática, o consumo, a influência dos *mass media* e da cultura pop, uma vez que ao estar de costas para o público permitia-me expressar o desprezo pelo semelhante em virtude de uma tela psicadélica, mais apelativa.

O guarda-roupa manteve-se conforme pensado na primeira fase, e que consistia num resguardo hospitalar utilizado por utentes em ambientes hospitalares, de cor neutra, cobrindo somente a parte frontal do corpo.

O som, a projeção de vídeo e a iluminação foram pensados para que pudessem refletir a vibração que pretendi vincular nesta criação, que serviria de metáfora para a ideia de velocidade e “embriaguez” causadas pela ubiquidade tecnológica.

A iluminação do espaço provinha das televisões acesas espalhadas pelo chão e da projeção de vídeo sobre uma tela suspensa. O vídeo projetado consistia numa sequência de *frames* de cores fluorescentes com elevado *frame pacing*, inspirado no jogo de luzes utilizado nas aulas de *spinning*. Por cima destes frames apareciam frases sobrepostas, iniciadas com (#), que sugeria os *hashtags* utilizados no contexto digital. A sequência de frases era passada em *loop*, terminando sempre com a afirmação “Eu não sou um Robô!”

O som também fora alvo de um processo de depuração, resultando num ruído intenso parecido com o som de uma engrenagem, reproduzido com volume alto. O ritmo deste som, de certo modo, pautava a cadência do movimento de pedalar na bicicleta.

Parte IV - Considerações Finais

A relação Homem-Máquina ocupou um lugar de destaque, tanto nas análises da Bauhaus sobre arte e tecnologia, como nas diferentes abordagens anteriores dos *performers* ligados ao Construtivismo russo ou ao Futurismo italiano. Assim, perceber a evolução da *performance art* foi essencial para definir grande parte das minhas escolhas artísticas, que passaram a ser influenciadas por alguns artistas e movimentos.

Numa fase inicial este projeto tinha sido concebido, para refletir sobre questões que se referem à relação Homem-Máquina. As distopias, como *O Admirável Mundo Novo* e *Eu, Robô*, foram as principais influências desta pesquisa, que se centra na relação do Homem com os automatismos e a artificialidade, resultantes da invasão tecnológica dos últimos tempos. Por conseguinte, este foi o foco da questão deste projeto e foi assim que foi investigado artística e concetualmente, numa primeira fase. A proposta era conceber um projeto artístico que expressasse o meu ponto de vista sobre esta temática, ainda que não tivesse, na altura, uma opinião consistente sobre o assunto. Por outro lado, já tinha definido que iria expressar estas ideias através das disciplinas da *performance art* e do teatro. Para tal, foi essencial pesquisar mais sobre *performance art*, pelo facto de ser o meu primeiro contacto com esta prática artística, ao contrário do teatro, com o qual tenho maior proximidade.

A análise que propus sobre os cruzamentos entre teatro e *performance art*, permitiu-me perceber que os limites que as separam tendem em ser cada vez mais ténues. Embora estas expressões artísticas se cruzem diversas vezes, misturando a plasticidade da *performance art* com a linguagem teatral, continua a ser possível diagnosticarmos algumas diferenças fundamentais. Essas diferenças apresentam-se principalmente ao nível da estrutura, na medida em que, no teatro, mesmo nas criações mais experimentais e anti-narrativas que não dependem de um texto, as obras têm um começo, uma crise dramática e um fim; ao contrário do que acontece com a performance, que, se limita a revelar um excerto de um longo processo, sem necessidade de ter um começo e um fim. Por outro lado, a maioria das práticas teatrais dependem de um texto e de uma encenação, que deve ser memorizado e ensaiado de modo a ser representado de forma idêntica em todas as apresentações. Na *performance art*, todas as apresentações são diferentes, mesmo quando implicam o uso do texto. Este

processo contempla múltiplas contingências e opções, que permitem haver espaço para inúmeras versões do mesmo.

No que se refere à inscrição no campo ficcional e no campo real, pude perceber que, no teatro, existe uma maior aproximação à ficção; em oposição à *performance art*, que pretende uma maior aproximação do real. Estas diferenças tornam-se mais claras na medida em que, no teatro, os atores representam um personagem distanciando-se do seu *eu* e estabelece-se uma relação ficcional no que se refere ao tempo e espaço da ação. Na *performance art*, pressupõe-se um rompimento com a representação, abrindo espaço para a espontaneidade, o improviso e criando assim uma aproximação da arte com a vida, e uma relação presencial no tempo e no espaço.

Em seguida, comecei a pesquisar questões relacionadas com o âmago deste projeto. Este estágio permitiu-me concentrar as minhas pesquisas em temas que, de uma forma ou de outra, se relacionavam com o meu objeto de estudo, tais como a conceção de ciborgue, a inteligência artificial, o impacto da tecnologia no cérebro humano e o antropomorfismo da robótica.

Durante este processo foi fundamental o contato com criações que tinham como foco narrativo a temática da inteligência artificial e da robótica, dos quais destaco LUZAZUL, do artista Miguel Soares, que propunha uma visão utópica no que se refere ao futuro da robótica.

Neste período, surgiram as principais inquietações, que foram conducentes a este trabalho prático, tais como: Onde termina o Homem e começa a máquina? Qual o significado de um corpo sem alma? O nosso cérebro não tende em tornar-se obsoleto?

A partir do momento em que considerei ter reunido a informação necessária, e refletido sobre a mesma, passei a imaginar um universo ficcional, que serviria de ponto de partida para esta performance teatral. Imaginar um mundo futurista, em que fosse possível criar cérebros sintéticos para serem integrados no corpo humano, serviria como metáfora e ironia para esta minha conceção de mundo contemporâneo. Esta primeira fase de materialização traduziu-se numa primeira experiência criativa, que incluía um trabalho de corpo baseado na conceção da relação entre o movimento orgânico e mecânico. Também nesta primeira fase, assumi a pretensão de criar um evento performativo teatral, onde pretendia introduzir, por um lado, a plasticidade, a espontaneidade e o improviso, característicos da *performance art*; e, por outro lado, introduzir uma estrutura narrativa, o personagem e o texto, que são elementos presentes

na linguagem teatral. Com esta ambivalência pretendia imprimir neste projeto um jogo de aproximação entre o real e a ficção. Deste processo resultaram elementos que foram introduzidos na apresentação pública final, ainda que de uma forma bastante sintetizada.

Porém, a decisão de apresentar publicamente este projeto na exposição de finalistas obrigou-me a uma reconfiguração do que havia explorado até então. Esta fase foi bastante importante para a depuração dos elementos que havia materializado durante o processo e para as minhas escolhas, uma vez que para esta apresentação considerei fundamental que as minhas ideias pudessem ser comunicadas através de uma imagem impactante, num contexto de partilha entre mim e o espetador, sem qualquer pretensão moralista. Uma vez que a apresentação estava inserida num contexto de exposição coletiva, na qual existia o imperativo de tempo despendido pelo espetador em cada obra exibida, optei pela instalação performativa. Neste estágio fui fortemente influenciado pelo trabalho de artistas da *body art*, baseado na exploração dos limites do corpo, através do esforço físico, resultando numa performance em que estive a pedalar freneticamente durante 3 horas, de frente para uma tela com uma projeção psicadélica.

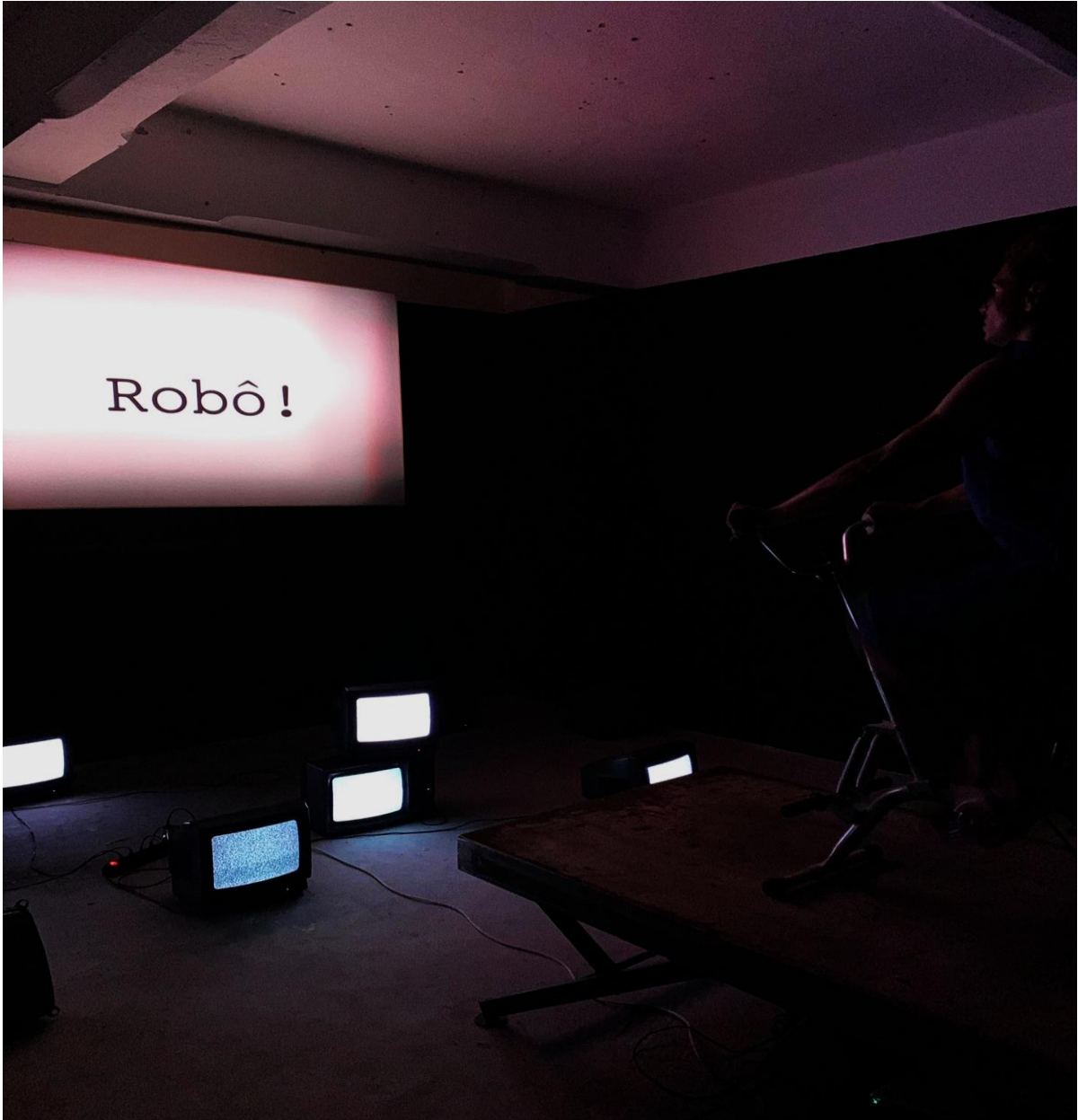
Este processo foi bastante produtivo no sentido em que me permitiu desafiar uma das minhas principais dificuldades diagnosticadas ao longo do meu percurso académico, que se relaciona com a depuração das minhas ideias iniciais, de forma a resultar numa imagem eficiente e que se aproxime da estética minimalista.

Por outro lado, permitiu-me experienciar aquilo que mais me instigava na expressão performativa, baseado na variedade de possibilidades, que surgem num contexto performativo, onde é reduzido o efeito de distanciamento entre o *performer* e o espetador, uma vez que a experiência da obra é vivida, em simultâneo, pelo público e pelo artista.

“A ficção é a verdade dentro da mentira” Stephen King, 1947

Anexo I – Documentação fotográfica







Bibliografia

ARTAUD, Antonin. *Teatro da Crueldade*, 1989. P.87

BRUECK, Milary- Business Insider: *This is what your smartphone is doing to your brain – and it isn't good* in <https://www.businessinsider.com/what-your-smartphone-is-doing-to-your-brain-and-it-isnt-good-2018-3> [acedido em 4/04/2019]

CÂNDIDO, Joaquim. O Que é a Morte Cerebral? in <https://www.publico.pt/2011/06/28/sociedade/noticia/o-que-e-a-morte-cerebral-1500656> [acedido em 14/ 03/ 2019]

COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva S.A, 2002

DAMÁSIO, António. A Vida dos Sentimentos in <https://expresso.pt/sociedade/2017-11-05-A-vida-dos-sentimentos#gs.byqenk> [acedido em 2/05/2019]

DESCARTES, René. *Discurso do Método e Tratado das Paixões da Alma*. Lisboa: Sá da Costa, 1961

GOLDBERG, Roselee. *Art and Performance Live*, 2004. Londres: Thames & Hudson

GÓMEZ-PENÃ, Guillermo - In Defense of Performance Art in http://www.pochanostra.com/antes/jazz_pocha2/mainpages/in_defense.htm [acedido em 27/03/2019]

GLUSBERG, Jorge. *A Arte da Performance*, 20005. São Paulo: Perspectiva

GROTOWSKI, Jerzy. *Em Busca de um teatro Pobre*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1992.

HARAWAY, Donna. *A Cyborg Manifesto: Science, technology, and socialista-feminism in the late twentieth century*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009

HARFORD, Tim. 50 Coisas que mudaram o mundo. Lisboa: Penguin Random House, 2018

MACIUNAS, George. FLUXUS: MAGAZINES, MANIFESTOS, MULTUM IN PARVO in <http://georgemaciunas.com/about/cv/manifesto-i/> [acedido em 8/ 03/ 2019]

PHELAN, Peggy. *On Seeing the invisible: Marina Abramovic's The House with the Ocean View*. Charta: Sean Kelly, 2003

PURDY, Mark – AI: The Latest Economic Superpower in <https://www.accenture.com/pt-pt/insight-artificial-intelligence-future-growth> [3/04/2019]

RYNGAERT, Jean-Pierre. *Ler o Teatro Contemporâneo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998

SANTO, Cabral in https://www2.uab.pt/guiainformativo/docs/WEB_LIVRO_RetiroDMAD2017.pdf [acedido em 8/05/2019]

SOARES, Miguel “LUZAZUL. MIGUEL SOARES” – Catálogo da Exposição no Museu Nacional de Arte

Sparks & Honey – Ética em inteligência artificial e o futuro da humanidade in <http://pontoeletronico.me/2016/inteligencia-artificial/> [acedido em 24/04/2019]

STANISLAVSKI, Constantin. *A Preparação do Ator*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1994

STELARC in stelarc.va.com.au [16/03/2019]

TADEU, Tomaz. *Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009

VIRILIO, Paul. Os tempos que o tempo tem in <https://observador.pt/opiniao/paul-virilio-os-tempos-que-o-tempo-tem/> [acedido em 11/ 05/ 2019]