

Performance como ação de um coletivo: relato de um experimento

Lucio Agra

PUC-SP

Palavras-chave: performance, coletivo, pedagogia da performance

O sentido que tem a expressão "*work in progress*", cunhada por James Joyce, na apropriação que dela fez Renato Cohen (COHEN, 1998) é o da incorporação de todas as etapas. Na performance o antes, o durante e o depois são, todos, o acontecimento.

Hélio Oiticica, entendia que a ação performática não está distante da idéia candomblezeira/umbandista de incorporação: é “in-corporação” (“in tracinho de união, corporação, é incorporação da obra no corpo e do corpo na obra”) como destacou, certa vez, a proposito da ação de vestir e “assistir” a quem veste o Parangolé. A isso chamava “multi-experiência”¹. E, em outro contexto, ao propor, junto com Neville d’Almeida, a série *Cosmococas*, empregou nela o conceito de “quase-cinema” no sentido do que chamaríamos hoje “interativo”, um “experimentar o experimental” do cinema (MACIEL, 2007).

No projeto final de performance de 2007 (Comunicação e Artes do Corpo – PUC/SP) a premissa criativa girava em torno dos monstros – e de toda a variedade de sentidos possíveis que esse tema poderia evocar, dos estudos de teratologia ao imaginário dos monstros cinematográficos europeus e americanos.

Percebemos que a performance, como outras linguagens artísticas (mas especialmente ela) alimentara-se desta coleção de procedimentos corporais, daquelas idiossincrasias que marcavam as “identidades” de cada monstro clássico. Descobrimos que também a nossa percepção da vida moderna e da tecnologia está muito impregnada dessas imagens.

Experimentamos, então, a possibilidade de reencenar a atitude daqueles grandes atores dos clássicos do terror, criadores-inventores de um novo gênero cinematográfico, para perceber a distância que nos separava deles. Cenicamente, esta distância rendia articulações *non-sense* (pois os sentidos originais de medo e pavor já se tinham perdido).

Ainda em fins dos anos 50, jovens artistas descontentes, como nota Michael Rush (RUSH, 2007:30), com a “canonização do expressionismo abstrato pelo crítico Clement Greenberg”, resolveram pôr o seu corpo no jogo da arte de forma desafiadora. A partir dessa estratégia nasceu o *happening* e a performance. Em fins dos anos 60, a televisão já se tornara hegemônica nos Estados Unidos e em parte do Continente Europeu, passando a ser apropriada também pela criação artística, a princípio como interferência e depois como formato criador.

Na sua postura eminentemente anti-cênica, a performance parecia ser uma espécie de citação permanente da assim chamada sub-dramaturgia dos filmes de monstros escatológicos, criaturas vindas do espaço, seres mutantes, um vasto repertório a ser pesquisado (monstros cinematográficos e televisivos dos anos 60 e até 70 e a performance), o que apenas tangenciamos no trabalho.

Aqui há um aspecto que eu gostaria de colocar em destaque: ao longo de nossas vidas absorvemos, por um bom tempo, ao menos por toda a infância e parte da adolescência, os “conteúdos” publicitários, jornalísticos, dramáticos, dramaturgicos da TV. O *caldo de cultura* urbana no qual nos criamos sintoniza os

eventos comportamentais marcantes nos anos 60 e 70 (o pop, o kitsch, o *camp* e, sobretudo, o pós-moderno).

Havia esta espécie de "barranco de dados" (SEQUEIRA, 2002) que nos informava. Por esse caminho descobrimos como nos relacionar com os repertórios individuais, com a construção das "mitologias pessoais" como defende Renato Cohen (COHEN, 1989), a composição de um corpo coletivo sem que se pusesse em risco a emanção do subjetivo, do pessoal, do idiossincrático. O "monstruoso" convertia-se num *leitmotiv*, a nos ajudar na coesão necessária como contraponto à fragmentação natural decorrente da estratégia de apresentação, baseada numa suíte de performances.

Não me parece casual que a performance de Hélio Oiticica, nos anos 60, girasse em torno dos bólides e parangolés, desdobrando-se, nos 70 em direção ao *super-8* e o *slide show*. Há uma peculiar relação corpo-imagem que está implicada nesse exercício experimental, culminando com a série de instalações chamadas "Cosmococas". No processo de elaboração desse experimento, nota Kátia Maciel, há uma "idéia de seriação e incompletude permanente da obra, sempre em desenvolvimento e sempre aberta ao *participador*" (MACIEL, 2007:169).

A questão seria, então: como ensejar esta participação se o espectador de cinema está necessariamente atado à sua passividade, um espectador "todo olhos" como certa vez observou argutamente Roland Barthes (BARTHES, 1980:119).

"*Campus* experimentais", ambientes como *Éden* (1969) exemplos da *arte ambiental* de Hélio Oiticica, assinalados pioneiramente por Mário Pedrosa na sua aceção de "pós-moderno", foram a origem de um novo tipo de espaço-tempo performático, envolvente do público, o que está proposto na série *Cosmococas*.

Somente em retrospecto eu percebo, no trabalho que realizamos, essa dimensão. O texto que cito não me chegou às mãos no período de preparação do projeto final de performance. Mas me parece impressionante que, durante todo o processo da disciplina de projeto tenhamos inúmeras vezes trabalhado com a imagem "que se constitui a partir da relação de um espectador implicado em seu processo de recepção". Percebíamos que "não é o artista que define o que é a obra, nem mesmo o sujeito implicado, mas é a relação entre estes termos que institui a forma."

Não consigo encontrar melhor descrição do que procuramos fazer – ao menos processualmente, no preparo da mistura – que nessa passagem do texto de Katia Maciel:

Não se trata apenas de gerar uma situação, mas de fazer com que cada um viva novas sensações-cinema, como se mesmo dentro de um grupo cada participante pudesse escolher seu filme. Neste sentido, se desconstrói a idéia de um público uno e silencioso diante de narrativas que lhe são estranhas e cria-se um cosmos de sensações produzidas primeiro pelo e no corpo de cada integrante das experiências que se desenvolvem. Quando Hélio utiliza em suas anotações a palavra performance parece se referir a este tipo de experiência única a ser experimentada a cada sessão. [...] sentado, deitado ou pendurado na rede, é no seu corpo que o dispositivo cinema se atualiza. (MACIEL, 2007: 172)

O nosso projeto final tinha um título propositalmente cinematográfico ("As vítimas do Prof. Sukolov no Carnaval Maldito da Besta"). Na arena que montamos para este *happening* – o recinto do Tuca Arena, na PUC, transformado em representação metafórica do Inferno de Dante/Bosch, o participante podia circular

livremente entre performances que se sucediam ou aconteciam simultaneamente. Havia tanto instancias de citação de elementos cinematográficos – em certa medida uma expansão do conceito de quase-cinema de HO – tais como um número de metamorfose de Mulher-Gorila feito com espelhos ou a encenação da coreografia de *Thriller* de Michael Jackson, até explícitas apropriações desse princípio como cenas que ocorriam sobre projeções e vídeos que convidavam à participação do espectador.

A situação inteira era, seguramente, uma “proposição em aberto”.

A experiência do espaço confuso, confundido, produzia-se após a passagem por um primeiro, elaborado por Otavio Donasci, que generosamente participou conosco nesta empreitada. Em 150 metros de um tubo inflável de plástico preto, o espectador-participador era conduzido ou deixado à própria sorte para se mover entre personas que evocavam alguns clichês relacionados ao *leitmotiv* principal como as figurações da morte e do senhor do tempo, as experiências científicas, os monstros do sonho e do pesadelo, a noiva-fantasma, as moiras. Evocador da experiência do *game* em primeira pessoa, este túnel foi totalmente apropriado pelos alunos-performers na medida mesma de sua familiaridade com tal tipo de lógica espacial.

“O espaço é em certa medida filme”: esta frase de Helio Oiticica, de seus Heliotapes, citada por Kátia Maciel como título de um de seus tópicos, torna-se uma imagem que representa muito bem este trânsito entre projeto e experiência vivido naquele ambiente. Em meio à acumulação de objetos de infância recolhidos pelos alunos e outros descartes em geral, podia-se achar uma cartolina com o *storyboard*, produzido durante as aulas, que descrevia os passos desde o labirinto até o recinto do teatro (saguão, subterrâneo, platéia e palco).

Retorno ao início: Tentamos mostrar o que não pode ser visto, apenas vivido. Certamente. A intenção, porem, era dizer que nós que realizamos este trabalho pudemos vivenciar a performance de todos que funcionaram como nossas matrizes. Estes são os monstros que buscamos no cinema, que incorporamos e que, surpreendentemente, metamorfosearam-se em matrizes fundantes da própria linguagem da performance. Foi, de fato, uma pesquisa e tanto.

Bibliografia

- AGRA, Lucio **Monstrutivismo – reta e curva das vanguardas** SP, PUC-SP, Tese de Doutorado, 1998.
- BARTHES, Roland “Saindo do cinema” in: METZ, C., KRISTEVA, J., GUATTARI, F. e BARTHES, R. **Psicanálise e Cinema** SP, Global, 1980, trad. Pierre André Ruprecht.
- COHEN, Renato **Performance como linguagem** SP, Perspectiva, 1989.
- COHEN, Renato **Work in progress na cena contemporânea** SP, Perspectiva, 1998.
- MACIEL, Kátia “ ‘O cinema tem que virar instrumento’ as experiências *quasi-cinemas* de Hélio Oiticica e Neville d’Almeida” in: BRAGA, Paula **Fios Soltos: a arte de Hélio Oiticica** SP, Perspectiva, 2007
- MELIM, Regina **Performance nas artes visuais** Rio, Jorge Zahar, 2008.
- RUSH, Michael **Novas mídias na arte contemporânea** SP, Martins Fontes, 2006, tradução Cássia Maria Nasser.
- SCHECHNER, Richard **Performance Studies – an introduction Second edition** NY, Routledge, 2006.

SEQUEIRA, Rosane **rumores discretos da subjetividade** SP, PUC-SP, Tese de Doutorado, 2002.

Notas

1. depoimento no filme *HO* de Ivan Cardoso(1979)