

ABORDAGENS VISUAIS DE UM CORPO VIVO

VISUAL NOTES OF A LIVING BODY

Mônica Toledo Silva

Centro Universitário Belas Artes de São Paulo

Universidade Anhembi

PUCMinas

Resumo: Investigações estéticas do corpo feminino me movem na pesquisa, concepção e realização de dois vídeos inspirados em romances góticos de E.T.A Hoffmann e suas autômatas Olympia e Coppelia, que inspiraram muitos trabalhos artísticos em diversas linguagens, e influenciaram o alemão Hans Bellmer a desenvolver sua própria boneca (des)articulada Olympia, em ensaios fotográficos ímpares. O corpo moderno, na tentativa vã da ciência por mapeá-lo e controlá-lo, se apresenta em informes que se mantêm hoje como discursos e enunciados de um feminino sempre misterioso e inalcançável. Meus vídeos investigam as ciências da cognição e filosofia de Merleau-Ponty, Julia Kristeva, Peter Pál Pelbart em imagens também desconcertantes de corpos que dançam sem memória ou articulam enunciados em gestualidades fugidias, tal como evolui um cinema do corpo.

Palavras chave: video; performance; corpo; enunciado; autômatas

Abstract: *Aesthetic investigations of the female body move me in the research, conception and realization of two videos inspired by gothic novels by E. T.A. Hoffmann and his automata Olympia and Coppelia, which inspired many artistic works in different languages, and influenced the German Hans Bellmer to develop his own (dis)articulated doll Olympia, in unique photo essays. The modern body, in the vain attempt of science to map and control it, presents itself in reports that remain today as discourses and utterances of a feminine that is always mysterious and unreachable. My videos investigate the sciences of cognition and philosophy of Merleau-Ponty, Julia Kristeva, Peter Pál Pelbart in equally disconcerting images of bodies that dance without memory or articulate utterances in fleeting gestures, just as a cinema of the body evolves.*

Key words: *video; performance; body; enunciation; automaton*

Este artigo apresenta práticas da performance cênica e audiovisual, em diálogo com conceitos cognitivos e fenomenológicos no âmbito dos estudos do corpo. Através dos vídeos "Olympia" (2008) "Coppelia" (2011), adaptações das duas personagens de E.T.A Hoffmann interpretadas por mim, proponho diluir os espaços entre representação, realidade, memória e gesto. Esta estética *embodied* que parte das autômatas propõe uma abordagem do corpo vivo como sujeito e objeto de si, imagem móvel sempre em devir.

Este processo investigativo é contaminado pelas minhas próprias crenças e memórias e por um conhecimento enraizado em minhas ações corpóreas, no exercício da dança, e ações criativas na realização de contos inacabados e trabalhos em vídeo. Como se uma coisa fosse puxando a outra ou se para finalizar

um trabalho inspirado por um preceito científico que é também poético – ou seja, ao longo desta investigação, assim como ao longo de outro processo investigativo, de criação por exemplo, a percepção do corpo e do conhecimento como um amálgama sempre processual que no entanto carrega um universo pré existente em possibilidades de forma e conteúdo – em movimento.

O pesquisador Peter Pál Pelbart (2003, p.69) apresenta o gesto “como aquilo por meio do que se assume, se suporta. (...) O gesto transforma um fato num acontecimento; ele se basta, como na dança – é um meio sem finalidade.”. O entendimento de que a obra, enquanto ação, também se dá onde o artista está, contribui para a feitura dos dois vídeos, aos quais chamo de videoperformances, “Olympia” e “Coppelia”, que se passam justamente em ambientes domésticos potencializados por ações de corpos em contato com objetos ou memórias autobiográficas.

A subjetividade desestabiliza e promove um exercício de limiaridade por experimentar formas marginais. O verdadeiro e legítimo estaria na concepção do tempo da ação e de uma espacialidade reguladora de uma estrutura diferencial, sem produzir uma unidade. (GREINER, 2010, p.89;28). O processo criativo é um processo do corpo, de internalização de conteúdo teórico e pessoal, imaginário e de memórias, elucubrações em silêncios ao longo do tempo. Esta experiência de organização dos discursos atualizados do meu corpo se manifesta como narrativa aberta, isenta de continuidade, facilmente corrompida por outras ações (imagens) que surgem sem disciplina ou ordem.

Subjetividade pode ser compreendida como aquilo que se organiza num momento no corpo do sujeito. Por esse motivo a abordagem fenomenológica atende a esta proposta de entendimento da obra audiovisual, a partir das imagens de um corpo, que estrutura gestos. A obra é um existente determinado no espaço e no tempo. O entendimento da arte como uma qualidade sem delimitações claras, a exemplo de como presenciamos na evolução da mídia do cinema, que se torna virtual, eletrônico, interativo, materializado na abertura inevitável de tratamentos e abordagens aos conteúdos que contemplam as narrativas do corpo.

De acordo com Christine Greiner (2010), o singular não promove uma unidade: o modo de organização é que é singular. As composições audiovisuais inspiradas nas narrativas do corpo, que se torna visível através de recursos como a construção cênica, sonora, os movimentos de câmera e a criação dos planos, o ponto de vista, dentre outros, será tão particular quanto plural, quer dizer, a cada autor, a sua forma. O corpo em movimento é processador de comunicação que inclui discursos da memória sempre construídos e reinventados no contexto, portanto eloquentes, fluidos, contaminados, estimulados.

A cognição depende da experiência corporal (materializada e constituída pelos contextos biológico, psicológico, sociocultural, de modo inseparável). O conteúdo do que chamo um cinema do corpo é também espontâneo e sugere um pensamento-ação como modo de organização da obra. Compreendendo sua feitura como expansão de um pensamento através das imagens móveis, percebemos alguns cinemas como performances do corpo do realizador. Perceber nas obras as representações de estados do corpo e a composição de signos que criam narrativas é um exercício dinâmico e fértil. A partir das ferramentas audiovisuais das quais dispomos, narrativas individuais apresentam uma diversidade temática tão vasta quanto a de possibilidades de criação de enunciados nos suportes das imagens móveis.

Para Jean-Louis Baudry (Parente, 2009, p.26) “trata-se de pôr fim ao pensamento segundo o qual a linguagem, o sujeito e a percepção fundamentam a representação do mundo (...); assistimos ao processo de transformação de uma teoria que pensa a imagem não mais como um objeto mas como acontecimento, campo de forças ou sistema de relações que põe em jogo diferentes instâncias enunciativas, figurativas e perceptivas da imagem.” Cada modo de organização representa um modo de conectar corpo e ambiente.

O corpo materializaria a externalização de um pensamento, e o gesto, um modo de tornar o significado visível. A gestualidade se perfaz entre os sentimentos de pertencer em tempos plurais, presentificados numa cartografia do corpo onde mudam a disponibilidade, a possibilidade, a percepção e ponto de vista do outro. Esse como recriar o outro e o si próprio traz um gesto que pertence ao deslocamento: deslocar para existir.

Narrar o corpo em imagens móveis

Tudo que o corpo entra em contato vira imagem. Por isso associo as ações de criar, dirigir e montar uma obra audiovisual como modos de organização corporal ou performatividade do realizador. Sua ação são suas paisagens, que junto ao material da obra formulam uma forma e sentido. As imagens do corpo do realizador performam suas ações e vice-versa. O significado, cuja ação demanda entendimento de mente e corpo como um só processo orgânico, está enraizado na experiência corporal. Das dimensões estéticas de atividades corporais emergem significado, pensamento e linguagem, inseparáveis (além das imagens e emoções) de processos sensório-motores.

A performance em vídeo nasce junto com a performance como linguagem e seus autores-intérpretes primeiros são os artistas plásticos e cênicos. A construção de imagens neste contexto processual passa a lidar com “visualidades sensórias”. Coreografar imagens de corpos femininos, onde a criação da forma e sentido é deslizante e nunca chega a se estabelecer, expande os meios de captação e finalização. Uma obra audiovisual é resultado provisório criado por um autor em condições específicas e transitórias – ou num contexto criativo único e “irrepetível”, e nesse sentido performático.

Minha prática inclui experimentos de formas narrativas sem o recurso da palavra, inspirados na dança - um corpo-dança sem coreografia que diz sem falar para a câmera. Percebendo nestes percursos o cinema como arte híbrida, antropofágica, e que também se deixa devorar e mudar de nome para cinema expandido, videoarte, videoperformance, vídeo instalação, convoco também o corpo do realizador em presenças que performam a obra. Adaptar personagens de Hoffmann, incorporando a linguagem da dança no vídeo (num cinema do corpo que é ao mesmo tempo atuar e dirigir, montar e produzir, deslocando as próprias especificidades práticas¹ do suporte e da performance. Tempo, espaço, imagem, movimento: qualidades do corpo em narrativas singulares e multimidiáticas.

Cada obra revela-se um produto-processo, criada por um corpo em dadas situações espaço-temporais e emocionais. A partir desse entendimento, uma obra audiovisual é um resultado provisório criado por um autor em condições específicas e transitórias – ou num contexto criativo único e “irrepetível”, e nesse sentido performático.

Pensamentos-performance do corpo se dão, assim, a partir do modo como este apresenta estados e situações a partir das ferramentas de que dispõem, compõem suas formas para expor ações numa diversidade temática tão vasta quanto a de possibilidades de construção de sentido neste suporte. O processo de feitura da obra, ao dialogar com o acaso, traz como conteúdo a própria realidade: espontânea, instantânea, pensamento-ação como modo de organização.

A invenção de possibilidades enunciativas nos experimentos com imagens móveis atesta uma autonomia em relação às narrativas clássicas, ancoradas por estruturas literárias, que ainda hoje exercem grande influência na arte cinematográfica. No entanto muitas outras formas estruturadas a partir da

¹ Conforme tese de Doutorado defendida no Programa de Estudos Pós Graduaos em Comunicação e Semiótica da PUC SP em 2011 por mim, intitulada "Imagem e ação: para um cinema do corpo".

imagem e do som articulam-se de maneira orgânica e devolvem ao cinema sua linguagem original híbrida, onde teatro, performance, dança, música, fotografia e pintura exercem a mesma presença ativa que a literatura.

Para o filósofo Merleau-Ponty (1956, p.58) o pensamento vem junto com a expressão; ele já vem com muitos significados, e arrasta o significante para novos sentidos. As expressões de linguagem consistem em nos lançar para além das fronteiras entre visível e invisível, neste caso, para o estudo de criações audiovisuais (cenas, sequências, planos) hibridizadas, que ultrapassam o espaço de projeção da sala escura herdado do teatro para lançar-se em museus, ruas, eventos e mídias móveis.

A imagem corporal extrapola os limites do corpo; ela é um conjunto de estados intencionais (intencões motoras) que se manifestam e encontram representações em suportes e discursos distintos. As leituras Merleau-Ponty e seu entendimento de corpo vivo e do corpo no mundo a partir da filosofia fenomenológica, e de Kuniichi Uno (que discursa sobre a imagem como matéria viva) como contribuições para a continuidade desta pesquisa, tão provocadoras quanto orientadoras. Possibilidades narrativas do corpo em cena nas imagens móveis, visibilidades que revitalizam conceitos de performance potencializados no contexto videográfico, atuam também como fatores de ativação singulares na prática audiovisual autoral.²

Olympia: da autómeta à videoperformance

“Olympia” é um vídeo de minha autoria realizado entre 2008 e 2011. O acaso está presente na captura de imagens (sem monitor) e na música (diegética), na composição cênica (objetos dentro do quadro não produzidos) e nos cortes (início e fim de cada cena) – pois a direção se dava no próprio corpo da personagem, que não se via no enquadramento da câmera previamente posicionada. O cuidado da direção limitava-se à escolha prévia da posição da câmera, e o que se passaria diante dela com meu corpo era apenas intencional (fazer uma comida, trabalhar no computador, girar, rolar no chão, caminhar), sendo a duração de cada cena, ou a percepção de quando ela deveria terminar, intuitiva, por não haver interação com nenhum outro personagem além do meu próprio, e sobretudo por tratar-se de ações do corpo consigo próprio.

Este discurso performa imagens no corpo: a imagem como fala, como gesto que se repete e se perde. Imagem como organização de um instante espaço-temporal. Ensaio que se assimila a gesto, que integra o acaso e o sentido no fluxo. A ideia do tempo não cronológico (em função de não haver uma direção cênica e da ação expressar mais livremente impulsos internos) e da simultaneidade do pensamento também se fizeram presentes. Uma certa liberdade que é mais próxima do corpo-mente, não causal ou previsível. Uma expressão para o corpo abjeto em estado de potência. O corpo na imagem, o tempo na memória, uma emoção no devir, uma performance da perda.

Além das imagens de sua boneca articulada Olympia, a obra de Hans Bellmer me foi de grande inspiração. Bellmer desenvolve verdadeiro fascínio pela ideia da autómeta em tamanho real, seus suportes sedutores, suas partes encaixáveis e abjetas, o temor produzido por seu status dubio animado / inanimado.

² Explorar as próprias memórias tem sido uma pesquisa recorrente em minhas últimas obras práticas em vídeo “Quase perto” e “Quintal da vó”, 2013; “Lugar de um”, 2015) e teóricas em artigos publicados no Brasil sobre cineastas modernos. “Monodrama” (2020) vem atualizar estes experimentos a partir da discussão dos limites do cinema formal, da videoinstalação e da videoperformance, que diluem-se em narrativas necessariamente pertinentes aos estudos artísticos, comunicacionais e semióticos, ao exemplificar a cena contemporânea de representações possíveis nas imagens móveis.

O artista alemão alimenta sua imaginação erótica atento às pequenas jovens como objeto para sua arte, idealizando a *femme-enfant*. Bellmer publica o artigo “*Memories of the doll theme*” e o pequeno livro “*Die Puppe*”, com dez fotos mais tarde publicadas como “*Variations on an articulated minor*”, durante o período de domínio dos nazistas; o livro é traduzido para o francês em 1936 como “*La poupée*”, por Guy Lévis Mano, em papel cor de rosa. Nele um azarado corpo feminino, privado de cabeça e membros é cuidadosamente analisado.

A primeira boneca é tratada como natureza morta, por fotos apenas documentais. A segunda, que de 1935 a 1938 surge em mais de cem fotos (muitas coloridas à mão para salientar seu impacto emotivo) já apresenta o tronco composto por juntas e protagoniza cenas sinistras, que enfatizam seu universo – a boneca se torna uma personagem dramática em interiores domésticos.

A publicação francesa “*Les jeux de la poupée*” (1949) a apresenta como tendo qualidades de um pesadelo, sob lençóis mal arrumados, no entanto sob uma aura de *voyerismo*. O ponto de vista da câmera fotográfica promove efeitos desestabilizadores – o chão parece deslocado, o teto na parede, os móveis por vezes em diagonais, em composições ao mesmo tempo extremamente delicadas. Nas referências artísticas de Bellmer estão as bonecas de madeira do século XVI do Kaiser Friedrich Museum, que apresentam barrigas esféricas em torno das quais se arranjam as partes em várias combinações; objetos inanimados (roupas, instrumentos) são às vezes incorporados à imagem do corpo.

Bellmer se inspira ainda em Paul Schilder, que pesquisa distúrbios do corpo consciente (*bodily awareness*), e para quem uma das características mais importantes da vida física é a tendência de se multiplicar imagens e de variá-las com cada multiplicação. Bellmer participa em 1934 da edição do jornal francês *Minotaure*, onde publica “*Poupée II*”, sobre sua segunda boneca. O terceiro livro, “*Oeillades ciselées en branche*”, trata da sexualidade das meninas. Bellmer explora concepções idiossincráticas da imagem do corpo e da experiência libidinal, fantasiando o corpo como uma série de zonas erógenas intercambiáveis, sujeitas às forças do “inconsciente físico”.

Bellmer tem grande interesse pela relação corpo/mente (Schilder já entende corpo e mente como inseparáveis); trabalha com pacientes que têm membros amputados e partes fantasmagóricas (que mantêm a sensibilidade do membro extraído), com braços paralisados. O físico e criminalista italiano Cesare Lombroso (1835-1909) publica “*Transferências de sensações na histeria ou hipnose*”, também de interesse do artista, fascinado pelos conceitos de desordem física. Documentos parisienses do famoso neurologista do século XIX Jean-Martin Charcot também lhe inspiram estudos, em fotografias, ilustrações e gravações de corpos histéricos que se movem violentamente; seu aluno Jules Clarétie (apud TAYLOR, 2001, p.16) afirma: “O ser humano parecia reduzido ao estado de uma máquina, a uma daquelas maquetes de madeira para escultores, dobrando as juntas dos manequins por toda parte como lhes apetecesse – criaturas macabras do homem”.

Em todos os seus trabalhos ele manipula e distorce o corpo feminino para os propósitos de uma complexidade motivada pelo imaginário masculino.³ Ele se encanta com a ópera de Jacques Offenbach (“*Tales of Hoffmann*”, com o plot: “(...) where the protagonist falls in love with the lifelike maton Olympia”).⁴ Após

3 Outras obras de interesse neste universo são “*Compulsive beauty*”, de Hal Foster (Cambridge, 1993), “*The image and appearance of the human body*”, de Lichtenstein, 1935, “*Transitional objects and transitional phenomena*”, Winnicott, International Journal of Psychoanalysis, 1953, “*Obliques*” de 1975, publicação dedicada a Hans Bellmer, além de Thomas Bellmer, seu sobrinho, e Lotte Pritzel, sua amiga e bonequeira. O próprio Art Institute of Chicago contém muitas outras fontes de pesquisa sobre o artista e assuntos derivados.

4 A Ópera de Jacques Offenbach, apresentada em Paris em 1881, é inspirada nos “Contos de Hoffmann”, compostos por três contos de E.T.A. Hoffmann. Um destes contos, do livro “*The night pieces*”, é “*Der Sandman*”, que introduz a personagem Olympia (“*she who comes from Olympus*”). Os outros dois são Antonia, a musicista, e Giulietta, a cortesã. Esta história de Hoffmann terá mais tarde várias outras adaptações para o cinema e o palco.

assistir a tal performance o jovem alemão se dedica a “construir uma menina artificial com propriedades anatômicas, capaz de recriar as alturas da paixão e mesmo reinventar novos desejos.” Uma musa associada a duplos reinos de alteridade. Seu único tema artístico resta num corpo feminino.

No prefácio de seu livro *Bellmer* (apud TAYLOR, 2001, p.14) sugere: “O corpo, assim como aparece no sonho, desloca o centro de gravidade de suas imagens” e nas posições da boneca realiza condensações, ambiguidades, jogos de palavras e cálculos anatômicos. Eliane Moraes (2006, p.31) comenta que a imagem da boneca dilacerada de Hoffmann (“insólita criatura artificial no fim do conto aparece totalmente desarticulada”) é fiel às fontes do romantismo alemão, e traz “uma afinidade profunda entre mecânico e orgânico. A boneca é menina reconstituída depois de dilacerada”.

A obra do artista, observa, busca um equivalente plástico para o “inconsciente físico” e apresenta um “processo permanente de permutação dos membros e órgãos”. (Moraes, 2006, p.24). Michel Leiris ((apud Taylor, 2006, p.4) afirma que as verdadeiras representações do corpo devem evocar a perturbação que a visão de um corpo pode engendrar. O objetivo de Bellmer também é ilustrar que a imagem do corpo é construída ou experimentada de forma complexa e mutável. Bellmer menciona Schilder: “Não há experiência psíquica que não seja refletida na mobilidade e nas funções vaso motoras do corpo”.

Do ponto de vista surrealista, sintomas histéricos constituem a forma de escrita automática do corpo, um protesto involuntário contra restrições sociais relativas à sexualidade, observa Taylor (ibid, p.17). Articulada por juntas esféricas, suas imagens estabelecem uma narrativa sinistra de quadros, com uma nova ênfase no ambiente: fora do studio a boneca se torna uma personagem dramática em interiores domésticos, porões, palheiro ou floresta. Associo diretamente o corpo de Olympia ao meu. Assumo a câmera – ela faz parte das tentativas de encaixe, do processo da captação à montagem. Procuo recriar a condição abjeta da boneca em ângulos obtusos, à primeira vista descuidados, gestos que procuram conforto e não o encontram, numa busca quase constante por posições associativas a memórias corporais, passadas e futuras.



Imagens 1 e 2: Frames do video *Olympia* (2008).

Durante a captação, meu corpo experimenta sentimentos de desprezo, medo, ansiedade, insegurança, alegria, admiração, abandono. Não sei como me portar, é a primeira vez que me faço

personagem, não me sinto bem diante da lente, até que finjo que ela não está ali e por horas me desloco pelo espaço, hora em afazeres domésticos, hora me alongando, me arrastando pelo chão, hora dançando uma música que me lembra minhas aulas de dança, quando ensaio alguns exercícios de balé. O tempo passa, as imagens duram meses, então as roupas mudam, o tempo meio suspenso. Às vezes quero tornar visível o processo criativo de meu corpo, e demonstro estagnação, esquecimento, negação, vazio, como se estes sentimentos surgissem de um passado que ali se refaz presente e visível, para enfim se tornar imagem (registro) e se lançar para outros lugares, já fora do meu corpo. Compor estas imagens foi uma sensação de exteriorizar gestos e memórias que a partir daquele instante se tornariam já outra coisa – emoções que fora do meu corpo viram imagem no mundo a ser manipulada.

O segundo momento, de assistir às imagens, editá-las e depois manipulá-las, foi também bastante difícil. Primeiro, precisei me afastar delas, deixar o tempo passar, para evitar um olhar tão pessoal, que no entanto está presente e foi a minha opção (de não deixar outra pessoa fazê-lo). Depois de jogar quase tudo fora – as várias horas captadas incluíam muitos momentos de vazio, pois optei muitas vezes por deixar a câmera fixa num enquadramento pré selecionado e me deslocar pelo espaço, de modo que grande parte do tempo eu me encontrava fora de campo (não havia monitor e nem poderia haver, pois eu não era dirigida, não havia nada pré determinado a fazer ou roteiro a seguir). Portanto minha edição, o primeiro corte de cenas, se baseou na eliminação do excesso de tempos vazios e numa primeira tentativa de compor imagens e criar um sentido para as sequências mais interessantes visualmente.

A orientação para a montagem também se baseou na obra de Bellmer. Como me identifiquei com sua boneca Olympia, no sentido de ele sempre tentar manipulá-la ao mesmo tempo destruindo e criando um discurso, montando uma cena e decompondo um movimento, enfim construindo e desmontando possibilidades narrativas, tentei criar uma montagem de meu corpo que comunicasse essa tentativa de construção de discurso, tentativa de erguer um corpo que sempre tenta realizar um movimento de dança que no entanto resta inacabado. Procurei demonstrar a impossibilidade de um discurso coeso e uno de um corpo, através destes gestos que começam e não terminam (visíveis na própria sequência ou pelo recurso do corte) e através dos enquadramentos da câmera – o recurso de deixá-la fixa num ponto pré selecionado permitiu composições sempre aleatórias, e principalmente: um corpo nunca inteiro dentro do quadro, que exhibe sempre uma falta, um pedaço, parte do membro ausente ou parte do discurso.

Durante o processo de realização desta videoperformance percebi outros fatores interessantes. As imagens, ao serem vistas e revistas, ainda em estado bruto (não editadas), vão começando a “falar”, a “pedir” cortes, criando uma unidade de discurso, ainda que não linear. Claro que este é o processo de feitura a partir de um material videográfico de qualquer natureza, mas aqui a particularidade foi justamente o corpo: como cortar, do braço pro pescoço? Da coxa pro umbigo? Os momentos de corte provocam uma ruptura na respiração, no fluxo do movimento (do corpo no quadro); os cortes não são naturais. Tive a preocupação de quebrar continuidades de movimento, aludindo a mudanças de humor, perda de concentração e tentativas de busca. A unidade é criada enfim a partir do não discurso, já que aquele corpo não narra uma história, apenas expõe alguns processos e imagens internas. Por isso considero a obra uma videoperformance de um corpo. Ela aborda a linguagem da performance em ao menos dois momentos, o da captação e o da montagem.

Articular estas imagens é atestar que um cinema do corpo é uma performance de seu autor, e que a construção de imagens a partir de narrativas corpóreas (memórias, crenças, desejos, anseios) e a manipulação destas imagens (conteúdos em movimento) são representações de um estado do corpo que nas práticas audiovisuais contemporâneas, que promovem um encontro democrático de suportes, encontra um par há muito procurado nas artes para um romance perene.



Imagens 3 e 4: Frames do video Olympia (2008).

Coppelia: gestos inventados para a memória do outro

O romancista gótico E.T.A. Hoffmann (1776-1822) criou no século XVIII uma série de personagens memoráveis, vastamente adaptadas ao longo dos séculos seguintes em suas narrativas simultâneas e muito variadas para ópera, cinema, dança, música, quadrinhos, e em vários países. Algumas de suas personagens são Olympia, Coppelia⁵ e Antonia. A ideia de dar vida a bonecas vai de encontro à teoria do médico alemão Anton Mesmer (1734-1815), que defende a afinidade de organismos vivos e substâncias inanimadas (dando origem ao termo “*mesmerismus*”).⁶ Hoffmann é fascinado pela ideia de bonecas que ganham vida e se envolvem em aventuras em intrincadas narrativas góticas. Coppelia será a boneca a ler um livro em branco (“*gazing at an empty book*”) na sacada de sua casa, observada e confundida com um corpo vivo pelo seu admirador que dará rumo à história.

5 A peça original “Coppelia” é um balé cômico, e representa uma quebra na tristeza dos balés românticos da época; em lugar de uma criatura etérea, uma terrena boneca mecânica pressagia o balé clássico que viria. Os autores do libretto são Charles Nuitter – que afasta o lado obscuro da história original na qual a boneca de fato ganha vida usando o espírito retirado de Franz (no balé, Swanilda finge ser a boneca pra salvar Franz do experimento do Dr. Coppelius) – e Émile Perrin, diretor da Opera de Paris, que dá continuidade à colaboração de Arthur SaintLeón (maitre do balé do império russo e músico talentoso, que na grande variedade de solos e danças de Coppelia inclui a primeira czarda com mazurcas e valsas num balé). Léo Delibes compõe a obra prima musical, muito citada como principal razão para a popularidade de “Coppelia”, misturando composições clássicas e folclóricas, estilos de dança e música, com melodias mais líricas. Elementos fantásticos residem nas figuras mecânicas.

6 Neste contexto, Mary Shelley em 1818, aos 21 anos, publica da Inglaterra o romance “Frankenstein”.



Imagens 5 e 6: Frames do video Coppelias (2011), com Akemi Saita e Clarice Yamasaki.

As criações centradas em representações do corpo como objeto de si ou do outro dialogam com o acaso e o sentido em movimento, com as ações do corpo do realizador, dos enquadramentos da câmera, as variações espaciais, de ritmo, luminosidade, duração. Compreendendo a feitura da obra como uma expressão do pensamento através da imagem - movimento, compreendemos performance como sequências de unidades momentâneas que se dão no corpo, lugar da impermanência. Compreender o corpo como objeto central no texto e na obra é vital para se abordar os estudos da comunicação e o pensamento contemporâneo, entendido no contexto de suas ações, desde seu lugar e trocas que efetiva em seu entorno. Tratar questões como a memória histórica e afetiva é falar do corpo e do mundo, neste momento atual em que as fronteiras parecem apagar-se em novos mapas que rastreiam na mesma medida em que se atualizam em configurações e conceitos mais abertos.

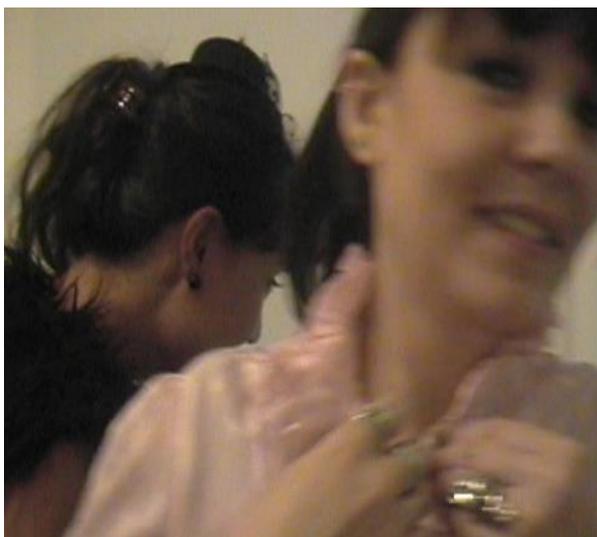
Atuar como intérprete, diretora, cinegrafista e montadora, requer transitar por modos de ver e sentir muito diversos, que passam do conhecimento técnico ao distanciamento e proximidade simultâneas e necessárias à abordagem. Como enquadrar, o que encenar, qual é a duração na montagem e como o ritmo se relaciona com o sentimento de angústia ou de descoberta, o limite da atuação quando o intérprete não está representando mas vivenciando, são perguntas pertinentes a todo artista e pesquisador de linguagens audiovisuais. Por último, como criar conteúdos estéticos que proporcionem e comuniquem ideias de uma forma sempre inédita?

A videoperformance "Coppelia" se passa em ambiente doméstico potencializado por ações de corpos em contato com objetos ou memórias autobiográficas. "Coppelia" se passa no ambiente doméstico potencializado por ações de corpos em contato com objetos ou memórias autobiográficas e trata um conteúdo produzido em tempo real (gestos e conteúdos gerados por autômatas em contato com um acervo pessoal), dinamizando essa variedade de significações afetivas, que também lidam com o acaso (de outros corpos lidando com aquele material e assim produzindo novas formas interpretativas) e com a performance.

A proposta de expor a intimidade de minhas coisas sem minha presença, e de descobrir como outros corpos femininos podem interagir com minhas imagens, afetos e memórias, criando percepções inéditas com espontaneidade e leveza, se revela nesta disponibilidade de objetos e paisagens. Este novo olhar para os objetos (sem atributo de valor), novo olhar para as coisas (sem relação afetiva), ganham novas dimensões, até as relações delas consigo próprias, ao interpretar uma autômata, desprovida da própria memória/ história. Esta disponibilidade criativa (abertura para o vazio) se estende às ações visíveis e à

escolha do olhar. O que filmar, e em seguida, como editar? - o critério é o da percepção: performance (pensada no ato). As noções de personagem, autoria, direção, domínio da ação, se revezam e se revertem, pois são a um só tempo autômatas e autorais.

Não há construção dramática ou direção cênica; o espaço doméstico faz as vezes de palco e de tela; também não há ensaio ou roteiro, mas apenas estímulos visuais e sonoros de uma casa exposta a outros corpos. Jogos com o feminino - autômato mas espontâneo (personagem e intérprete), aberto mas controlado (performance e imagem capturada) promovem um novo olhar no corpo através de uma boneca que é quem olha, e um corpo artista que é seu próprio objeto.



Imagens 7 e 8: Frames do video Coppelias (2011), com Renata Yuri, Akemi Saita e Clarice Yamasaki.

Meu corpo, que quando registra os percursos do outro, atesta a plasticidade da imagem; que quando edita elabora um pensamento coreográfico que dá visibilidade a um fluxo de durações possíveis; meu corpo que quando escreve performa um sentimento que se traduz na multiplicidade de mídias, presentificada em espaços de múltiplas projeções. As narrativas audiovisuais, imagens móveis para pensamentos-sentimentos contínuos, se apresentam como uma imagem-situação (paisagem) de um corpo; esta linguagem do corpo se dá como uma performance também do outro corpo, (inter)age com seus próprios gestos e percepções ao elaborar e perceber as obras. A videoperformance, como linguagem híbrida, é também agente criativo e criador de conteúdos renovados do corpo e da imagem, e capaz de problematizar seus discursos em desdobramentos discursivos.

Experimentar performatividades do outro enquanto sujeito-objeto de meus próprios processos criativos viabiliza uma transformação de conteúdos pessoais em novas formas de visibilidade: como traduzir e apresentar vivências de um passado distante num presente de afetos e memórias que agora buscam nova forma de apresentação e expressão? – e como cuidar e recriar as imagens afetivas ou inventadas de outras artistas? O entendimento destas narrativas do corpo artista que se propõe a falar de si, reconfigurar a percepção do feminino próprio em processos autobiográficos que protagonizam as obras em suas nuances e diversidade de gênero em suportes e discursos distintos compõe uma paisagem inerente ao vivo e ao móvel, em suas visibilidades e potências distintas.

O ato de representar foi lentamente substituído pelo desejo de apresentar-me. Assim ocorre na dança, na literatura, no cinema, artes cênicas e visuais em geral quando o intérprete (ou autor, ou ator, pintor, fotógrafo etc) - o artista - se propõe e desafio de abordar ou tratar um tema que lhe seja sensível,

ou quando esta forma de abordagem estética lhe é requerida. Assim, ao invés de um bailarino esticar os braços para o alto e abrir as mãos em sinal de louvor, recolher-se ou encolher-se curvando a coluna com os braços abraçando o próprio corpo em sina de frio ou medo; quando em lugar de dizer “tenho fome”, “sinto saudade”, “estou com raiva”, o ator de cinema ou teatro formular uma visualidade que o diga sem que ele tenha que dizer tais palavras - solução semiótica também elaborada pelo diretor de fotografia, cenógrafo, roteirista e diretor, naturalmente, além de outros profissionais como os de som, luz e cor - busca-se apresentar um sentimento, emoção, desejo, no lugar de representar por gestos ou caminhos óbvios e de forma simplória.

Ao longo dos anos aprendi a escrever e a filmar executando um pensamento de dança. Depois de me impregnar e incorporar um impulso do corpo de agir conforme um ritmo determinado por mim, de sentir o entorno e reagir conforme minhas sensações, atenta aos estímulos assim como à minha memória atual que também está sempre presente e em diálogo com minhas resoluções instantâneas, busco sempre este pensamento da mobilidade ao fazer uso da palavra e trabalhar com a imagem.

Desta forma meus escritos e meus vídeos, sejam eles acadêmicos e científicos ou explicitamente poéticos (no caso literário), ou performados pelo olhar e pela câmera que manipulo conforme meu foco de atenção e intenção ao captar uma imagem móvel (no caso do vídeo), aprendi a buscar uma forma estética de apresentação - de um estado do corpo. Seguindo este contexto esta é a literatura que me atrai e este é o cinema que pesquiso, muitas vezes modernos em função das qualidades não lineares, narrativas descontínuas, acidentais, ocasionais, ausentes, repetitivas, perdidas, incompletas, múltiplas, que enfim se aproximam de um corpo que pensa em movimento.

Buscar esta prática quando meu próprio corpo está em cena (“Olympia”), ou da mesma maneira meus objetos e memórias (Coppelia), vai muito além de referenciar um dramaturgo gótico que inspirou as duas personagens e também ultrapassa as inspiradoras referências modernas literárias e cinematográficas. O pensamento da dança, tão caro e que me exige incansável edição no exercício das linguagens da escrita e da imagem, me vem agora no âmbito da dança quando após mais de uma década volto a praticar em aulas. Na recente residência com Key Sawao (“Corpo Tempo”, 2023) ouço-a dizer em meu ouvido no meio de um exercício de improvisação: dance sem representar; deixe o movimento vir. De repente tudo fez sentido e um amálgama fundiu palavra imagem e gesto literalmente em meu corpo muito vivo.

Fantasia: faculdade da visão interna de tornar presentes coisas assentadas no espaço, passadas ou futuras; capacidade de se apresentar algo mesmo quando está ausente.

Dietmar Kamper

Referências

- ADORNO, Teodor W. *Notas de Literatura I*. São Paulo: Editora 34, 2003 [1958].
- BERTHOZ, A. *Le sens du mouvement*. Odile Jacob, 1997.
- COHEN, R. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- DELEUZE, G. *Bergsonismo*. São Paulo: Editora 34, 1999 [1966].
- GERHEIM, F. *Linguagens inventadas – palavra imagem objeto: formas de contágio*. São Paulo: Jorge Zahar, 2008.
- GREINER, C. *O corpo em crise*. São Paulo: Annablume, 2010.

- GLUSBERG, J. *A arte da performance*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- MELIN, R. *Performance nas artes visuais*. São Paulo: Jorge Zahar, 2008.
- KRISTEVA, J. *Powers of horror: an essay of abjection*. Columbia University Press, 1982.
- MERLEAU-PONTY, M. *Le Visible et l'invisible, suivi de notes de travail*. Claude Lefort (ed). Gallimard, 1964.
- MINTER, C.; SCULLION, V. Kinaesthetic, spastic and spatial motifs as expressions of romantic irony in E.T.A. Hoffmann's *The Sandman* and other writings. *Journal of Literature and Science Research* v.2, n.1., 2009.
- MORAES, Eliane. "Os devaneios anatômicos de Hans Bellmer", artic.edu/reynolds/essays/taylor.php
- PARENTE, A. in MACIEL, Kátia (org). *Cinema sim: narrativas e projeções*. São Paulo: Itaú Cultural, 2009.
- PELBART, Peter Pál. *Vida capital: ensaios de biopolítica*. São Paulo: Iluminuras, 2003.
- SEREMETAKIS, C.N. (ed.) *The Senses Still: Perception and Memory as Material Culture in Modernity*. University of Chicago Press, 1994.
- SILVA, Monica Toledo. Bauhaus bodies: modern automatons and other performing images. *Global Journals, Arts and Humanities*, v.20 issue 4, 2020.
- TAYLOR, Sue. "Hans Bellmer in the Art Institute of Chicago: the wandering libido and the hysterical body". Department of Art History, The Art Institute of Chicago, 2001.
- _____. in Greiner, Christine, e Amorim, Cláudia (org). "Leituras do sexo". São Paulo: Annablume, 2006.

Mônica Toledo Silva

Artista e pesquisadora das narrativas do corpo nas imagens móveis. Pós Doutorado em Humanidades, Direitos e outras Legitimidades (USP), em Comunicação (Unip) e UFMG e em Multimeios (Unicamp). Doutora e Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC - SP. Docente no Centro Universitário Belas Artes de São Paulo e Universidade Anhembi Morumbi e desde 2020 na PUC Minas.

<http://monicatoledosilva.tumblr.com>

Recebido em 15/06/2023.

Aceito em 20/09/2023.