

## **Mobilidade no contemporâneo: os espaços da performance**

**Lucio José de Sá Leitão Agra<sup>1</sup>**

Nas páginas iniciais do primeiro capítulo (“Espaço da alma”, 2001) de seu *Uma história do espaço de Dante à Internet*, Margaret Wertheim observa que a viagem de Dante, percorrendo a pé um espaço de organização vertical que incluía o Inferno, o Purgatório e o Paraíso é, sobretudo, o percurso de uma ‘alma cristã’. E diz isso porque “no final de sua história [Dante] pergunta a si mesmo se terá viajado em seu corpo ou fora dele”. Segundo ainda Wertheim, essa ‘incerteza’ reflete uma concepção fundante do pensamento medieval a respeito da dualidade corpo/alma: “Nesse esquema dualista, o espaço do corpo e o espaço da alma se espelham um ao outro”. E a autora conclui, em seguida; “o panorama do mundo da Idade Média cristã incluía ao mesmo tempo o espaço dos vivos e dos mortos. [...] a Divina comédia é o mapa supremo do espaço cristão da alma” (Wertheim, 2001: 33/34).

Não se pode ignorar a força desta imagem simbólica na construção das cenas em que o corpo representa – ou supõe representar – o que se entende por mundo desde então. Se este aspecto mágico de convívio ‘bipolar’ entre o natural e o sobrenatural vem a se desvanecer nos séculos subsequentes, algo dele permanece, ainda assim, talvez na persistente ‘verticalidade’ do edifício teatral, que parece insistir em manter-se na lógica espacial tripartite. Não obstante, a cena observada – a conveniente distância – em um lugar abaixo e à frente – o palco – é também um lugar infernal. O próprio desenho esquemático da obra de Dante, proposto por Wertheim sugere a estrutura de um altíssimo teatro de ópera e não é incomum que, ora decorados com motivos neoclássicos como se fora um Olimpo, ora evocando figuras da alta corte celeste cristã, os tetos dos teatros desse tipo apresentem imagens que evocam o reino celeste. Céu e Inferno.

Uma rápida busca pela Internet permite localizar várias imagens desta estrutura que sempre se assemelham a uma espiral e, naturalmente, aos vários patamares de

---

<sup>1</sup> Lucio Agra é Doutor em Comunicação e Semiótica, professor, pesquisador, performer e poeta. Professor do Mestrado em Design do Centro Universitário SENAC e professor adjunto da PUC-SP na graduação em Comunicação e Artes do corpo – Performance. Autor de *História da arte do século XX: idéias e movimento*. São Paulo: Anhembi-Morumbi, 2006.

‘observação’ que conduzem a um ‘núcleo’ presidido por um demônio tricéfalo. São tentadoras as analogias possíveis e que escapariam do tema desse artigo para enveredar na história da própria espacialidade no Ocidente: o *Teatro da Memória* de Giulio Camillo, no Renascimento, fazia uso de uma estrutura semelhante (o mesmo ocorrendo com as salas de espetáculo como o Globe de Shakespeare), estendendo-se a imaginação de ambientes espiralados até as várias representações pictóricas da torre de Babel e do próprio Inferno (Boticelli, Rodin), e atingindo mesmo as sugestões de coerção social (como o Panóptico de Jeremy Bentham). O que interessa aqui, porém, não é o espaço em si, quer seja espiralado ou até labiríntico, mas a presença e a relação do corpo nesse espaço. E, ainda mais precisamente, do corpo contemporâneo, e das repercussões disto no campo da arte da performance.

Chamo à discussão, então, uma outra referência, que tem me interessado por sua estranha capacidade de evocar traços fundamentais da performance, embora comentando uma comentadora da obra de Ezra Pound (Eva Hesse, não a artista, mas uma filóloga).

Em seu livro *The danse of intellect – studies in the poetry of Pound tradition* (1987), no capítulo intitulado “Pound/Stevens: whose era?”, Marjorie Perloff coloca em confronto as duas mais peremptas figuras do alto modernismo literário americano: Ezra Pound e Wallace Stevens. Tentando dar sua contribuição a esse debate, bastante conhecido na tradição anglo-saxônica, Perloff evoca argumentos de vários autores a fim de desfazer as costumeiras críticas imputadas à figura de Pound, sobretudo aquelas que tendem a reduzi-lo a um mero propagador de idéias conservadoras. Evoca, entre outras, a peculiar leitura que Eva Hesse faz dos *Cantos* de Pound (Hesse *apud* Perloff, 1987:11) que, ao propor 3 categorias fundantes da monumental obra do poeta norteamericano, acaba por conceder precisamente o que necessito para o meu propósito aqui: “Ao usar as realidades objetivas de outras existências – humanas, vegetais ou minerais – [...] o poeta desenvolveu os três principais recursos técnicos dos *Cantos*: persona, ideograma e metamorfose” De fato, esses três recursos podem ser percebidos como linhas de força ao longo da construção do monumental poema.

Na minha proposta, tomo essas linhas de força do modo como são descritas – como recursos técnicos – para a sua instrumentalização no terreno da performance. A persona, o ideograma e a metamorfose poderiam mesmo ser descritos como três estágios não-sucessivos da criação do performer, a saber:

- A persona é a organização do corpo na cena do performer. Frequentemente Cohen (1998) menciona esta substituição da noção tradicional de personagem pela de persona, mais afim com um estado do que com um ‘ser’ que se deva ‘representar’.
- O ideograma é a lógica de montagem (analógica) do corpo em cena e da cena no nível narrativo da mesma. Nesse caso, as técnicas propostas por Cohen (1998) empregando o *leitmotiv* e a organização hipertextual seriam complementos a esta estratégia.
- A metamorfose é um estado permanente de transformação, ligando partes e momentos. É uma estratégia produtiva: um devir<sup>2</sup> permanente em direção à ‘outra coisa’.

Falo sempre em estratégias porque elas residem na própria fonte do meu raciocínio, no texto de Perloff/Hesse já citado. Uma destas estratégias consiste em “justapor particulares concretos que (Pound) considera significativos, na convicção de que falarão por si mesmos” (1987: 11). Esta técnica de estranhamento que tem parentescos com o Dadá e com o Surrealismo, reaparece, modificada, nos *cut-ups* de William Burroughs e em praticamente todas as formas de criação contemporâneas. A performance faz uso constante deste processo (Gómez-Peña, 2005: 1 e ss.) naturalmente quase sempre com uma difícil aceitação da possibilidade significativa de tais fragmentos isolados.<sup>3</sup>

Meu intento é deixar nítida a impressão de que a presença daquilo que remete à alteridade absoluta em relação ao meu próprio corpo – seja por intermédio de extensões e apetrechos não humanos, seja por um arranjo imprevisível – é a questão-chave em torno da qual se esboçam os mecanismos pelos quais o interator se relaciona com o ambiente em que atua. Diversas propostas recentes, incluindo jogos, colocam cada espectador na função de performer em uma cena que não se desenha em um lugar específico senão em todos os que, à volta de nós, formam o espaço urbano em que vivemos (Sousa e Silva, 2006: 44 e ss.). De que forma esse espaço, aberto, fluido, impermanente, mutável, passível de vários rearranjos, ‘horizontal’ poderia ter alguma relação com aquele mundo dantesco, inteiramente estratificado, impenetrável – ainda que pleno de ambigüidades – ‘vertical’, de que falei acima?

<sup>2</sup> A noção de devir, entretanto, é mais ampla e complexa do que aqui se comenta. Para detalhes, ver ZOURABICHVILI, François *Vocabulário de Deleuze* Rio, Relume Dumará, 2004, verbete “devir”.

<sup>3</sup> Na realidade, a dificuldade normalmente descrita em relação aos “impenetráveis” sentidos de uma performance tem muito que ver com este arranjo “em mosaico”.

Não seria possível a mudança de um espaço da imaginação e da fé, caracteristicamente medieval, para um espaço da escala humana, tipicamente Renascentista, sem que os corpos não se dispusessem a este movimento. Margaret Wertheim assinala esta mudança a partir do ambiente ‘virtual’ que o pintor Giotto logrou realizar na Capela Arena, em Pádua, em pinturas nas quais o corpo passa a parecer ‘fisicamente real’, onde o volume e expressividade trazem as imagens figurativas antropomórficas do território celestial para o humano (Wertheim, 2001: 66). Trata-se do início de um processo que conduziria à codificação da perspectiva, à ‘simulação da tridimensionalidade’, o que implica em transformações profundas na representação corporal, levando em conta efeitos anamórficos que produzem ‘distorções’ necessárias ao perfeito funcionamento da ‘ilusão de profundidade’ da *perspectiva artificialis* (Machado, 1983). O corpo visto na imagem é medida essencial dela mesma. Pode-se dizer, assim, que há transformações profundas operadas na imagem do corpo, ou mesmo, simbolicamente falando, opera-se o metamorfosear-se do corpo medieval em renascentista. Séculos mais tarde, após a longa vigência do modelo espacial fundado no Renascimento, a fotografia irá descobrir-lhe os truques que antes eram privilégio dos que dominavam os recursos e segredos da *cammera obscura*, o aparato que permitiu a muitos pintores, de Van Eyck a Velásquez, de Alberti a Vermeer, construir representações imagéticas de perfeita ilusão de profundidade nas quais, em alguns casos, o truque se ‘escondia’ em um espelho ou em um quadro ao fundo de uma parede.

A fotografia cria a possibilidade das percepções *em processo*, abre o caminho para a captura dos fragmentos do que se move e sugere, para alguns artistas, o caminho cubista. Como se sabe, Duchamp, com seu *Nu descendo a escada* (1914), torna visível o corpo moderno, fragmentado e cambiante, merecedor de descrições de poetas como Rimbaud e Baudelaire, Marinetti e Maiakovski e tantos outros. Este novo corpo é atravessado pelo espaço, colhido num “vórtice” (como queria o grupo de vanguarda do qual fazia parte Ezra Pound), num turbilhão de ações que impede que sua forma alcance um desenho definitivo.

O uso do conceito de metamorfose, nesse caso, é fundamental pois aponta para mudanças morfológicas radicais. A metamorfose implica estados de contaminação e tem a ver, portanto, com a disponibilidade de abrir-se às possíveis transformações que a alteridade me sugere. Este “outro” apresenta-se na qualidade de persona ou seja,

circunstância de existência psicologicamente inapreensível porque não portadora de uma ‘personalidade’ fixa.

Esta persona movimenta-se modernamente sob a lógica de montagem do ideograma, suscitada por processos de justaposição de elementos que, se isolados, podem compor-se com outros em outras seqüências significativas. O procedimento do ideograma é a parataxe, uma sintaxe que opera por paralelismos e não por subordinação entre seus elementos. Este modelo de construção, baseado no ideograma, está presente em inúmeros artistas do século XX.

Entre os procedimentos descritos como aqueles com os quais o poeta norte-americano construiu seus monumentais *Cantos*, encontra-se o que Hesse chama de “átomos factuais”. Segundo Perloff – que acompanha as considerações de Hesse – este procedimento emana da mística medieval de Ricardo São Vitor, para quem “a alma não pode ser seu próprio objeto”, daí a busca de uma alteridade permanente. É uma alma que se plasma nas coisas à sua volta, há um permanente ‘tornar-se’ em coisas das quais esta alma se difere, mas ambiciona registrar. Este é um procedimento que se regula e se realiza pela justaposição, ou – conforme a leitura de Hugh Kenner – fazendo uso da parataxe.

A mais cabal imagem da dinâmica corporal no espaço modernista acaba por residir, certamente, no vôo. A perspectiva aérea altera, definitivamente, a percepção do espaço (Varnedoe, 1990) e franqueia a possibilidade de expansão das modernas teorias da Física. O heroísmo da precária viagem aérea na época do futurismo é recuperado no início das viagens espaciais nos anos 50. Um corpo-limite, desafiador de si mesmo, é propulsionado para além das condições de temperatura e pressão humanas. O envio ao espaço de seres humanos é um dos frutos do desenvolvimento de uma física que proclamara, no início do século, a possibilidade da experiência de várias dimensões, unindo tempo e espaço. Este pensamento quase delirante sobre as novas conquistas científicas motivou algumas das mais originais criações artísticas como a pintura suprematista de Malevitch ou os quadros do futurista Giacomo Balla (Henderson, 1983). As duas guerras mundiais se encarregariam de desfazer o encanto destes experimentos.

Na década de 50, a velocidade no tempo e no espaço volta a ser uma tônica importante, desenvolvendo-se em torno da aceleração progressiva do cotidiano dos

homens e das máquinas. Os corpos são projetados a velocidades acima do som, mas cada novo heroísmo nas corridas em pistas fechadas converte-se no cotidiano mais corriqueiro. Mover-se no espaço-tempo contemporâneo parece significar uma corrida cujo antecedente histórico estaria no heroísmo futurista. Talvez possa estar muito antes.

Que o diga o estranho percurso do personagem vivido por Tom Hanks no filme *O código Da Vinci* (2006), baseado no best-seller de mesmo nome de Dan Brown (2004). A produção seguiu uma opção de roteiro/direção (respectivamente Akiva Goldsman e Ron Howard) das mais relevantes para que a narrativa pudesse atingir a velocidade requerida em um filme de duas horas: o personagem principal, vivido por Tom Hanks, tem de atravessar praticamente o planeta inteiro para solucionar um enigma que envolve interesses escusos e gente muito perigosa. A corrida planetária abstrai as fronteiras e beneficia-se, naturalmente, da eventual facilidade de um cidadão americano do Norte, munido de um cartão de crédito internacional e um telefone celular.

Se, como observa Adriana de Sousa e Silva (2006: 34) “Esquecer o espaço ‘entre’ é uma característica dos sistemas em rede” poderíamos talvez enxergar aquele aspecto tão marcante do *Código Da Vinci* como algo que ultrapassa a tradicional peregrinação veloz dos filmes de espionagem à qual nos acostumamos nos anos 60 e parte dos 70 e que ainda aparece, ao seu modo, em outros mais recentes, como *A supremacia Bourne* (Paul Greengass, 2004). Apesar da mesma movimentação frenética, a diferença é que, naqueles filmes, o deslocamento acha-se garantido por facilidades dadas a agentes especiais cujas prerrogativas eram caucionadas pela lógica da guerra fria.

Provavelmente o movimento do Prof. Robert Langdon em *O código Da Vinci – o filme* tenha a ver mais com a “metáfora de um lugar rico (*riche lieu*)” que Adriana de Sousa e Silva nos lembra ter Michel Serres aplicado à *www* (*world wide web*) em um texto de 1994 (Sousa e Silva, 2006: 34). Em seu artigo, a autora fala de jogos baseados em sistemas de posicionamento global nos quais se realiza a antiga idéia do “mapa ideal da ilha” sendo a própria. “Este único lugar é inflado, análogo ao planeta, porque contém (virtualmente) tudo.” Tanto em filmes como esse como até mesmo em souvenirs, a imagem de um planeta que seja um espaço contínuo, no qual os vários pontos podem ser marcados por acidentes turísticos (por exemplo) é uma constante.

Tal movimentação só pode ser aceita agora, sem questionamentos quanto à sua absurdidade, na medida em que estamos acostumados, como mais uma vez assinala

Adriana Sousa e Silva, a uma ‘interface móvel’, que ultrapassa os sistemas de rede ainda pensados com seus nós fixos. A rede move-se conosco e pode-se dizer que o personagem vivido por Tom Hanks assinala a expansão da noção de conhecimento para algo que possa abarcar o mundo inteiro na medida mesma da mobilidade implicada nesse fluxo de movimentação permanente.

Evidentemente aí também está implicada a situação de um indivíduo circulando no planeta com uma moeda forte que lhe é provida por intermédio de seu cartão de crédito. É importante lembrar que essa mobilidade depende da capacidade relativa desse cartão. E que quanto mais nos movemos para as periferias do sistema hipercapitalista contemporâneo, mais os deslocamentos vão ficando dispendiosos. Estamos, portanto, falando de imaginários de deslocamento em um contexto global no qual populações inteiras são atiradas ao extermínio justamente por não se beneficiarem deste mesmo impacto tecnológico/social. Mobilidade, pois, é prerrogativa dos que podem movimentar capital para a simplificação dos acessos, o barateamento – até a situação de valor zero – das tecnologias e a constituição de espaços de circulação mais ou menos contínuos. Digamos que esta face da tecnologia progride nos países da Europa e do Extremo Oriente, particularmente Japão (Adriana Sousa e Silva trata precisamente do fenômeno naquele país e na Suécia e Finlândia, onde, como assinala, o celular não cumpre somente a função clássica de comunicador pessoal, “telefone móvel” e é, isso sim, um computador portátil). Mas é invisível para os espaços da sombra, aqueles que também são constituintes das metáforas que insistimos em aplicar ao tecnológico. Estes espaços da sombra são, ainda, certamente, para o imaginário europeu – e talvez norteamericano – os espaços que ocupamos na América do Sul, em partes da Ásia e da África e outras regiões do planeta. Nestes espaços, a tecnologia geralmente se aproxima dos seres através de produtos *outdated*, de sobras de produção, e manifesta-se quase sempre como falha, como colapso, ao qual se opõe um estratagema que geralmente é representado por uma palavra guerrilheira, o “gatilho”.

Volto ao Inferno. O espaço da sombra e subterrâneo que no mapa teatral medieval poderia ser representado como *Theatrum Mundi* – e no caso de Dante, mundo, sub-mundo, paraíso terrestre e celeste – é agora um mapa ubíquo no qual algumas criaturas munidas de senhas que lhe abrem caminhos trafegam –novamente – a pé. Se é possível, para Margaret Wertheim, evocar a analogia de uma viagem espacial, para se referir àquela expedição que Dante e Virgílio empreendem, temos agora um espaço

aparentemente liso no qual o Prof. Langdon (com o acompanhamento mais romântico de uma ajudante ocasional) pode se deslocar sem obstáculos para que se decifrem enigmas que remontam àquele espaço vertical da Idade Média.

Onde isso pode nos levar? Se o leitor teve a paciência de se deixar conduzir por este caótico labirinto de referências até aqui, agora acho que posso lhe oferecer algo que pareça mais claro: a imagem de um palco.

Entre os movimentos artísticos das vanguardas do século XX habita um renascentista, chamado Oskar Schlemmer. Além de ser um precursor importante da performance, com as coreografias que produziu na Bauhaus, sobretudo entre 1925 e 1927 (*Dança dos Gestos*, *Dança das Varetas*, *Dança do Metal* etc), Schlemmer foi um dos protagonistas do *turning point* que se produziu na escola, a partir de 1923, quando se abandonam os resquícios expressionistas e se abraçam as novas e luminosas teorias e práticas construtivistas. De feitio neo-medieval, o expressionismo produziu uma primeira fase de trabalhos cênicos na Bauhaus (notadamente Lottar Schreyer). A fortuna dessa estética foi desenvolver-se no cinema alemão da época, no qual a dramaturgia e atuação desenvolvida junto a diretores como Max Reinhardt geraria produtos antológicos (*O Gabinete do Dr. Caligari* de Robert Wiene, *Metropolis* de Fritz Lang, *Nosferatu* de Murnau e tantos outros). Mas a escola alemã estava buscando algo mais essencial que se constituía na investigação do vocabulário dos corpos humanos no espaço. E aqui Schlemmer teve papel decisivo, estabelecendo as premissas do ambiente retangular, proporcionado pela média de uma escala antropométrica (como se deu com Corbusier). Nas origens deste processo, está a localização de uma visão monocular que remonta ao Renascimento.

O modelo de produção com que trabalhava Schlemmer na pintura (cuja marca Neo-renascentista é evidente) e no teatro (onde assume a frontalidade e recusa o palco em arena), baseado numa visão frontal, de ‘palco italiano’, tem notáveis semelhanças com a ‘cena’ da ceia, tema recorrente no Renascimento. Em seu estudo sobre esta prática pictórica, Ana Cláudia Oliveira (1992: 122 e ss.) toma-a como palco cênico, no qual a frontalidade evolui, progressivamente para uma geometria complexa que ligará Andrea del Castagno, Ghirlandaio e Leonardo da Vinci. Inversamente, o barroco da ceia de Tintoretto, com a sua angulação deslocada do centro, será retomado no cinema expressionista e nas suas derivações pelo universo do terror em Hollywood, com extensões que alcançam Orson Welles (*Cidadão Kane*, a cena do jantar de



correligionários). Um processo que também opõe a centralidade da imagem de Pasolini (*O evangelho segundo S. Mateus*), face ao Luís Buñuel de *Veridiana*, filme no qual um ‘banquete de mendigos’ é retratado em um posicionamento do olhar muito semelhante a Tintoretto em sua ceia. (OLIVEIRA, 1992: 168 e ss.)

A ação que se passa na tradição barroca desborda do palco tradicional, denunciando o espaço extra-quadro e buscando uma volumetria do corpo. A ação renascentista é cuidadosa e “matematicamente” calculada (excluindo-se naturalmente a idéia de que tal não possa acontecer no outro modelo), busca-se uma flutuação dos corpos em cena.

Mas no caso de Schlemmer há o elemento novo da *transparência*. Tomemos o que talvez seja um dos seus mais famosos quadros, *A escadaria da Bauhaus*, pintado de memória em 1932, e normalmente apontado como reflexo da nostálgica saudade que a essa altura o artista sentia de seus alunos e do movimento da escola, fechada pelos nazistas um ano antes. Se por um lado é fácil reconhecer a angulação dos corrimões que compõem o famoso espaço que até hoje pode ser visitado em Dessau, a uma hora de Berlim, por outro tem sido notada a interessante sobreposição de superfícies que ora parecem reflexos da janela em frente, ora dão a impressão de um ambiente inteiramente composto de paredes de vidro.

A transparência também sugere a possibilidade de deslocamento de corpos que mal tocam o chão, muito semelhantes entre si, quase como se fossem todos o mesmo em vários tempos e espaços. Em meio à aparente placidez da imagem há um fluxo constante de figuras, componentes de cor e luz que se deslocam em movimentos sugestivos de um espaço infinito. A cena tem escadas ambíguas, um ângulo de observação que poderia ser tanto de alguém que está atrás das demais “personas” como de alguém que avançasse sobre elas (qual fosse um fantasma ou olhar em sobrevôo). A imagem de que dispus para ilustrar esse texto mostra o detalhe central da obra, mas o quadro inteiro estende-se um pouco mais acima e abaixo, prolongando essa sensação de algo que prossegue em todas as direções. Junto à elegância das composições de Schlemmer, facilmente redutíveis aos movimentos presentes na sua escultura e em sua coreografia (Agra, 1993) percebe-se um deslocamento dos corpos em todas as direções, uma expansão angulosa que não passou despercebida pela arte coreográfica dos anos 60 e 70.

Embora tivesse produzido uma arte cênica fundada no palco italiano (a fumaça demoníaca que herdávamos de Dante), Schlemmer parece sugerir rotas de saída que pressupõem um espaço de fluxos.

Tem-se dito frequentemente que este seria o espaço pós-moderno por excelência. O espaço da civilização pós-industrial. Efetivamente, o grande Capital não é mais uma instância localizada, tampouco dispensa sua face informacional como componente destes fluxos. Ao mesmo tempo me parece que estes fluxos se dão em ambientes de controle que poderiam bem estar situados acima – como acontece com *il Paradiso* de Dante – das áreas nas quais os condenados, colados à terra ou submetidos às suas profundezas, perecem no ‘castigo’ da imobilidade.

A pergunta agora deverá ser: que espécie de cotidiano é possível em meio ao ‘fluxo meândrico’, barroco, dos Infernos que habitamos nesta parte do planeta? Se a performance traz esse cotidiano à cena, logicamente recusando o espaço esvaziado do palco tradicional que nada mais lhe pode dizer, que espécie de ação produzirá?

Mais ainda, se o espaço contemporâneo está no regime dos fluxos, como é possível executar uma cena em movimento contínuo? Sem falar que as dinâmicas deste fluxo também já foram dominadas pelo capital transnacional.

Vários artistas têm buscado esta resposta em seus próprios continentes, na América Latina e em países da África, da Ásia e do Leste Europeu. A uni-los, a despeito de sua imensa diversidade, uma propensão a converter a sua circunstância periférica em força imaginativa.

Vou citar pelo menos um deles, que me parece um caso sintomático na medida em que traduz em seu próprio corpo um conflito de fronteiras dos mais violentos da nossa atualidade. Refiro-me ao mexicano Guillermo Gómez-Peña, segundo ele próprio dedicado há mais de 20 ao trabalho como artista performer. Autor de vários livros, agitador cultural, animador do grupo La Pocha Nostra (<http://www.pochanostra.com>), Peña vem encarnando ao longo dos anos as encruzilhadas subjetivas, conceituais, políticas e artísticas com as quais se defrontam grandes contingentes de população em busca de uma possível situação respeitável em meio a um mundo supostamente globalizado. Valendo-se da urgência que normalmente habita seus temas (a meio caminho do protesto público), Peña evoca a tradição performática do instantâneo: “[...] para nós, o espaço também é ‘real’ do ponto de vista fenomenológico.[...] A

performance ocorre precisamente no dia e no tempo no qual tem lugar [...] não existe magia teatral” (Gómez-Peña, 2005: 220). Esta valorização da presença não exclui as possibilidades de ações remotas via meios tecnológicos (o que ele comenta no mesmo texto). Mas reflete a impossibilidade do ‘preparo’ necessário ao corpo que reclama eficiência.

Comentando a afirmação de Sterlac sobre obsolescência do corpo humano, o mexicano afirma, em entrevista a Ana Mendieta, ter produzido um equivalente subdesenvolvido do terceiro braço robótico do performer australiano. Trata-se do que chamou de ‘robo-garra’, uma versão Mexicana cuja maior diferença consistia em ser feita de plástico e ter uma “vida poética própria que se rebelaria” contra o seu criador. Ele se justifica dizendo que em seu trabalho está interessado no que chama de “tecnologia imaginária ou poética”. Face à massacrante inferioridade tecnológica produzida pelo reduzido acesso de populações inteiras ao ciberespaço, configura-se uma situação de fronteiras que só podem ser cruzadas ilegalmente (enfrentando a “cybermigra”). “Uma vez no ciberespaço, minhas únicas armas são meu, humor, minhas *linguas polutas* e minha imaginação política” (Gómez-Peña, 2005a: 250). A proliferação de personas (“o próprio artista dramatizando complexidades”) como o *Cyber Vato*, o *Zorro SM*, a *Superchicana*, o *Tecno-Xamã*, e projetos complexos como o *Mexterminator Project* ou o *Museu das Identidades Congeladas* vêm construindo, nos primeiros anos do século XXI, a singularidade de um artista que não consegue caber em nenhum dos modelos vigentes na arte contemporânea. Entre outros motivos por se tratar de uma inquietante mistura de ousadia e deliberado mau-gosto, num tipo de cena que bem poderia, com algumas alterações, comparecer em um show de auditório de qualquer cotidiano canal aberto.

A mudança de atitude de Gómez-Peña, não se submetendo a uma lógica orientada pelos centros de produção de arte, nada tem a ver com a voga ‘neo-participante’ que freqüentemente se observa atualmente. Sua poética funda-se no interdito à mobilidade, tem a ver com a ferida produzida pelo impacto da barreira sanitária que se levanta mundialmente contra imigrantes de nacionalidades diversas.

Na lógica ‘vertical’ do esquema dantesco, os pecadores estão eternamente condenados. Dante e Virgílio constituem-se na personificação da licença poética que permite revelar o mundo do além aos vivos e exortá-los à virtude. Na lógica ‘horizontal’

dos fluxos contemporâneos deveria ser possível escapar das profundezas sombrias. Na verdade é. Mas clandestinamente.

### Referência Bibliográfica

- AGRA, Lucio. *Construtivismo na Arte e Projeto Intersemiótico*. São Paulo: Dissertação de Mestrado, PUC-SP, 1993.
- COHEN, Renato. *Performance como linguagem* São Paulo: Perspectiva, col. Debates, 1998.
- GÓMEZ-PEÑA, Guillermo. “En defense del arte del performance” *In Horizontes Antropológicos*. Porto Alegre, ano 11, n. 24, p. 199-226, jul./dez. 2005.
- GÓMEZ-PEÑA, Guillermo *Ethno-techno – writings on performance, activism and pedagogy* New York/Londres, Routledge, 2005A.
- HEATHFIELD, Adrian (ed.). *Live- art and performance* New York: Routledge, 2004.
- HENDERSON, Linda D. *The fourth dimension and non-Euclidean geometry in Modern Art* Princeton. New Jersey: Princeton U. Press, 1983.
- MICHAUD, Eric. *Théâtre au Bauhaus*. Lausanne. L’Age d’Homme/La Cité, 1978.
- MACHADO, Arlindo. *A ilusão especular – Introdução à fotografia*. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- OLIVEIRA, Ana Cláudia de. *Fala Gestual* São Paulo: Perspectiva, col. Estudos vol. 128, 1992.
- PERLOFF, Marjorie. “Pound/Stevens: whose era?” *In The dance of intellect – studies in the poetry of Pound tradition*. Cambridge: Cambridge University Press, 1987.
- SOUZA e SILVA, Adriana. Do ciber ao híbrido: tecnologias móveis como interfaces de espaços híbridos *In ARAUJO, Denize Correa (org.). Imagem (Ir)realidade – comunicação e cibermídia*. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- VARNEDOE, Kirk. *A fine disregard – what makes modern art modern*. London: Thames & Hudson, 1990.
- WERTHEIM, Margaret. *Uma história do Espaço de Dante à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

### Webgrafia

- <<http://learn.bowdoin.edu/italian/dante/consumer-goods>> *Dante today – citings and sightings of Dante’s works in contemporary culture* – Neste endereço encontram-se algumas das mais inusitadas formas de aproveitamento comercial da obra de Dante, incluindo um jogo de tabuleiro baseado no Inferno.
- <<http://www.wsu.edu/~alake>> Neste outro estranho endereço, é possível se localizar no Inferno de Dante e responder a um teste sobre pecados.
- <[http://www.boskakomedia.korona-pl.com/galeria/galeria\\_rozne.html](http://www.boskakomedia.korona-pl.com/galeria/galeria_rozne.html)> Neste site encontra-se uma grande coleção de imagens da Divina Comédia em diversas épocas.