

# **Visibilidades contemporâneas: dissecação e construções através da imagem digital *Performance* “Digissecação”**

**Maruzia Dultra<sup>1</sup>**

**Larissa Ferreira<sup>2</sup>**

## **Resumo**

Este trabalho pretende fazer uma reflexão sobre as novas configurações corporais emergentes do desenvolvimento tecnológico, a partir da *Performance* Digissecação. Como ponto de partida, o trabalho utilizou imagens da área médica, em sua história, estética e implicações conceituais.

**Palavras-chave:** Corpo, Imagem digital, Performance.

## **Introdução**

A concepção da *performance* Digissecação foi motivada pelas reconfigurações por que passa o corpo contemporâneo, exposto constante e crescentemente à varredura imagética. No processo de criação, foram pesquisadas diversas formas de subverter o uso dos aparatos tecnológicos produtores de imagem para evidenciar a exploração visual desenfreada que tem modificado o corpo humano. Neste sentido, o trabalho suscita o questionamento: afinal, que entendimento de corpo emerge desse turbilhão de imagético?

---

<sup>1</sup> Graduanda de Comunicação Social – Jornalismo na Universidade Federal da Bahia. Bolsista de Iniciação Científica do Grupo de Pesquisa Poética Tecnológica na Dança durante 03 anos.

<sup>2</sup> Mestranda em Arte e Tecnologia na Universidade de Brasília. Graduada em Dança pela Universidade Federal da Bahia. Bolsista de Iniciação Científica do Grupo de Pesquisa Poética Tecnológica na Dança (2006/07)

O conceito da obra fundamenta-se teoricamente em algumas noções abordadas por Kunst<sup>3</sup> (2001) e Czegledy<sup>4</sup> (2001) na publicação húngara “Corpos Digitalizados – Espetáculos Virtuais” (“*Digitized Bodies – Virtual Spectacles*”). Segundo esses autores, a imagem corporal é a construção de uma visibilidade específica, que aconteceu no processo histórico e acontece a todo tempo.

## **Transformações da arte médica**

Gestos delineados na cultura, corpo esculpido pela medicina. Clone, inseminação artificial, silicones e próteses. A ciência médica infiltra-se e manipula o princípio autopoiético da *phusis* – defendido como o princípio natural de geração das coisas.

Em 1895, o físico alemão Rontgen descobre o raio-X, conferindo visibilidade a um corpo tornado opaco pelo efeito da luz. O homem, por meio da tecnociência, busca o desocultamento de sua organicidade. Um corpo esquadrinhado, diagnosticado pela imagem e semelhança de sua própria carne.

Da secular divisão entre corpo e mente à fragmentação do corpo auscultado pela medicina, o ser integral é rendido, dando lugar ao corpo em estilhaços – o corpo clínico. Cardiologia, pneumologia, gastroenterologia, angiologia, obstetrícia, ginecologia, otorrinolaringologia, neurologia. A especialização das áreas médicas se assemelha a órgãos de poder que regem o corpo como estado e organizam a hierarquia.

Segundo Michel Foucault (1985), o poder é uma rede capilarizada “de relações desiguais, discursivamente constituídas em campos de forças sociais”. Sendo uma prática social, o poder é constituído historicamente; é díspare, heterogêneo e disperso, e deve ser analisado a nível molecular. Infiltrado em todos os níveis da vida, desde a esfera privada (âmbito das relações de uso) até a esfera pública (relações de troca), o

---

<sup>3</sup> KUNST, Bojana. “The Digital Body: History of Body Visibility”. In: *Digitized Bodies – Virtual Spectacles*. Nina Czegledy (org.) Budapest: Ludwig Museum Budapest – Museum of Contemporary Art. 2001.

<sup>4</sup> CZEGLEDY, Nina e André. “Architectures of the body”. In: *Digitized Bodies – Virtual Spectacles*. Nina Czegledy (org.) Budapest: Ludwig Museum Budapest – Museum of Contemporary Art. 2001.

poder tem como eixo central de sua estruturação o corpo. Um corpo relacional, que constitui o indivíduo em si e é sua interface com o coletivo.

Através do processo de disciplinarização do corpo, o poder é produzido, podendo e punindo comportamentos considerados desvios do padrão. A potência dessa disciplinarização é ser uma técnica que exerce o controle de forma não repressiva: “O poder como puro limite traçado à liberdade é a sua forma de aceitabilidade” (FOUCAULT, 1985).

O autor analisa a relação corpo-poder como uma criação do capitalismo, que atribuiu a esse corpo a tarefa de gerir a vida. Essa gerência é desenvolvida em 2 eixos: através da organização do Estado e pela Biopolítica, que seria, segundo Foucault:

conjunto de técnicas de poder presente em todos os níveis e esferas do corpo social utilizado por instituições diversas (família, escola, medicina, exército, etc) para agir ao nível dos processos econômicos como produtora de fatores de segregação e hierarquização social.

Órgãos em ordem alfabética, patologias produzidas, curas manipuladas. O corpo em cacos a serem medidos inspecionados e medicados.

## **Corpo e imagem: Novas relações**

Os exames digitais trouxeram ainda mais precisão às perícias e diagnósticos médicos, proporcionando outros tipos de dissecação. Destas visibilidades emergem uma nova compreensão de corpo humano, agora “fatiado” pixel a pixel. Um corpo conectável por microcircuitos em rede e que agora se olha, buscando reconhecer a materialidade surgida com as novas tecnologias.

Esse corpo experimenta novas noções espaço-temporais. Através de conexões computacionais, é possível estabelecer comunicação intercontinental, sem que seja necessário deslocamento. As produções literárias, científicas, jornalísticas são distribuídas de forma acelerada. As redes sociais complexificam-se, inter cruzando a todo momento os espaços *on* e *off line*. Desta nova conjuntura, também chamada de

cultura digital, emergem dois conceitos importantes: o destempo e o espaço desterritorializado.

## **Dissecações digitais na performance**

Dissecações é produto de um ano de pesquisa, desenvolvida com o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico e da Universidade Federal da Bahia. Tendo como eixo a interatividade com a videocenografia, a investigação pautou-se em laboratórios realizados entre *performer* e imagem.

A *performance* aborda a visibilidade do corpo contemporâneo alcançada através das novas tecnologias de visualização. Assim como os exames da prática médica (tomografia computadorizada, ressonância magnética, ressonância 3D, ultrasonografia), as *webcams*, câmeras de celular, *scanner* e microcâmeras de segurança geram novas formas de percebê-lo.

A obra artística resultante, além de provocar o público em relação à exploração visual a que está condicionado através da reapropriação de artefatos, objetiva explicitar algumas dimensões corpóreas na contemporaneidade, colocando em evidência diversas formas de representação do corpo.

O trabalho foi concebido em três atos. No primeiro, explorando seu próprio corpo com uma câmera digital, a *performer* revela detalhes de uma materialidade que pode ser hiperdimensionada e alterada pela tecnologia. A câmera filmadora que passeia pelo corpo, rastreia poros, pêlos e mucosas, que são projetados em escala macro nesse mesmo corpo (Figura 1). Na sequência, a *performer* entrega seu corpo e câmera para que o público explore sua superfície corporal.



Figura 1. “Varredura” do corpo com câmera filmadora.

Na etapa seguinte, através da interação da *performer* com um *scanner*, são produzidas imagens que reconstroem os limites corpóreos. No lugar de objetos, o projeto escaneou a *performer*, gerando ‘foto-scans’: arquivos que apresentam partes do corpo reconfiguradas devido aos movimentos realizados pela *performer* no momento da varredura do *scanner* (Figura 2).



Figura 2. 'Foto-scans'

Com a projeção de endoscopias, colonoscopias e otorrinoscopias, é feita uma exposição visceral em que entranhas são transformadas em infinitos caminhos a serem percorridos pela digitalização (Figura 3). Exames disponibilizados na internet e das próprias criadoras serviram de imagem bruta para a produção deste terceiro eixo da performance.

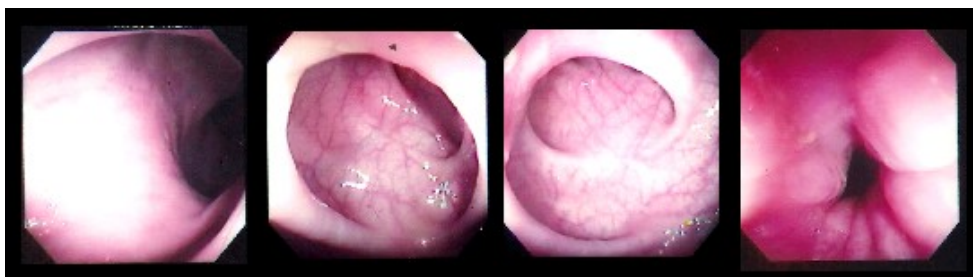


Figura 3. Imagens de exame médico.

A colagem dessas sequências foi feita de forma a criar uma profundidade “infinita” na superfície em que é projetada. Enquanto o vídeo é posto em fluxo tendo como suporte de projeção o abdômen da *performer*, esta arranca as camadas plásticas que cobrem seu corpo – um papel-filme que lhe serve como peça única de figurino (Figura 4).

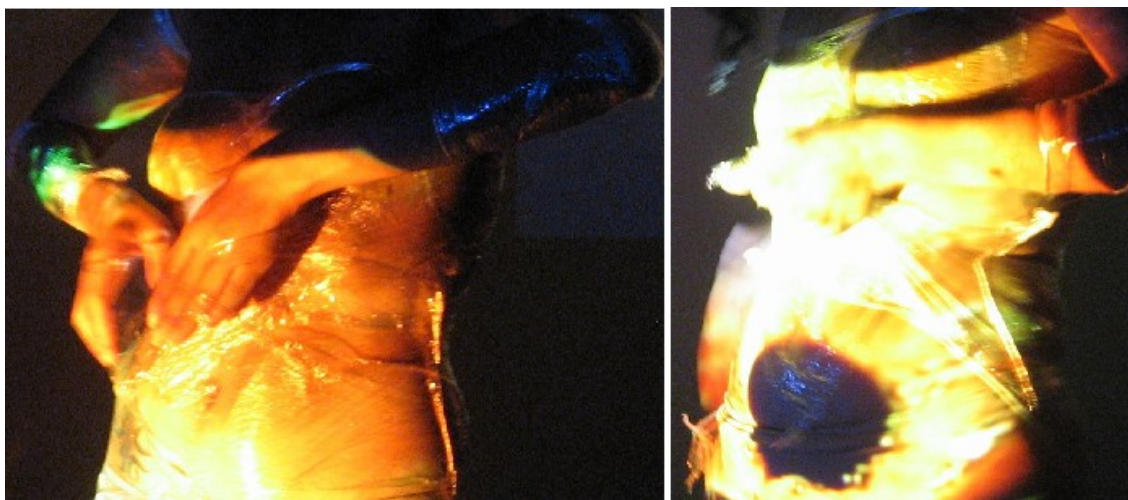


Figura 4. Retirada das camadas.

## **Considerações finais**

Através de tecnologias cada vez mais assépticas, as novas formas de representação tornam o corpo mais visível com cada vez menos contato físico. Kunst (2001) e Czegledy (2001) apontam para as diferentes arquiteturas do corpo trazidas pela tecnologia, quebrando a dicotomia entre o orgânico e o artificial. Os autores propõem que emerge uma justaposição contemporânea desses dois elementos. Essa dissolução acontece pelos novos olhares sobre o corpo humano a partir do mundo digital: uma paisagem arquitetônica a ser cada vez mais explorada.

## **Bibliografia**

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

CZEGLEDY, Nina (org.). **Digitized Bodies – Virtual Spetacles**. Budapest: Ludwig Museum Budapest – Museum of Contemporary Art, 2001.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo e Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FOUCAULT, M. **História da sexualidade I: a vontade do saber**. Rio de Janeiro: Graal, 1985.

FRAGOSO, Suely. Espaço, ciberespaço, hiperespaço. In: **Revista Textos**, Salvador, n.42, 2002; p. 89-97.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar ed., 2001.

LEMOS, André; Palácios, Marcos (org). **Janelas do ciberespaço: comunicação e cibercultura**. Porto Alegre: Sulinas, 2001.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de janeiro: Editora 34, 1999.

MELIM, Regina. **Performance nas artes visuais**. Rio de janeiro: Zahar, 2008.

MACHADO, Arlindo (org). **Made in Brazil: três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

PRADO, Gilberto. **Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário**; São Paulo; Itaú Cultural, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo; Paulus, 2006.

SANTANA, Ivani. **Dança na cultura digital**. Salvador: Edufba, 2006.