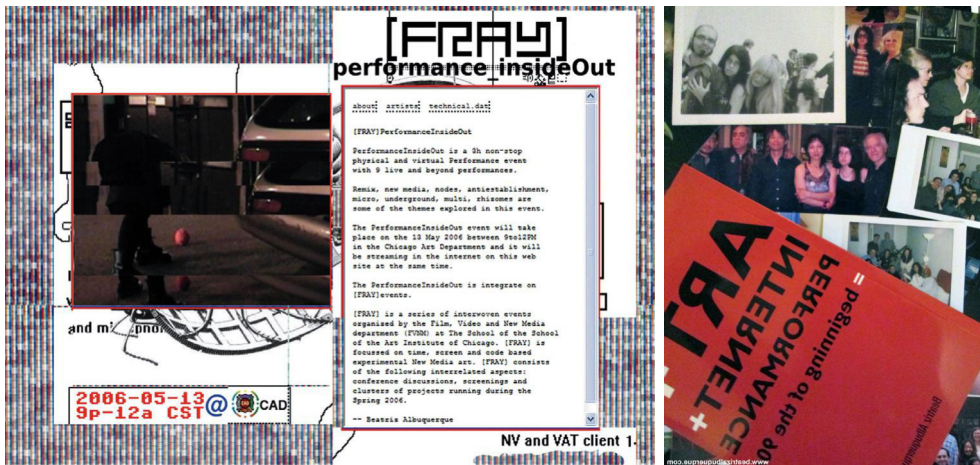


## IDENTIDADE É PERFORMANCE?

### ART + INTERNET + PERFORMANCE = BEGINNING OF THE 90S

O meu percurso artístico, o académico e o pessoal desenvolveu-se, num processo de desconstruir a arte e a Internet, dando ênfase sobre a elucidação da performance arte como investigação concretizada. É importante contextualizar que em 2002 o ensino oferecido sobre performance arte na Europa era limitado, assim como a performance era uma forma de arte sem destaque. Esporadicamente, existiam umas workshops no qual eu frequentei como o de Esther Ferrer<sup>1</sup>, e as de Marina Abramovic, "Limpendo a casa". Na Hochschule für Bildende Künste (HBK), em Braunschweig, na Alemanha, Marina Abramovic teve uma *masterclass*, onde desenvolveu a maioria da sua prática pedagógica (1997-2004) e no qual fui aluna dela.<sup>2</sup> Posteriormente ela funda o grupo Independent Performance Group (2003-2007), para a qual fui convidada para ser membro. Em 2004 começo a frequentar a mais conceituada e competitiva universidade americana, com o seu próprio departamento de performance arte (não sendo de dança, de teatro ou de ambos). É o The School of the Art Institute of Chicago (SAIC).<sup>3</sup>

Durante este percurso fico cativada pelo uso das tecnologias na arte, "amplificadores do espírito" (Douglas Engelbart trabalhou a noção de interface e interatividade) com os computadores e com o ciberespaço que vai afetar radicalmente a relação entre o sujeito e o objeto na contemporaneidade, na performance. A internet não é exceção à regra de um meio subvertido, abusado e usado pelo artista a seu belo prazer. Tudo se transforma e nada se perde. Podemos constatar a existência de anteriores subversões efetuadas, através do rádio ou da televisão. Nos anos de 1990, com a globalização da internet<sup>4</sup> e a consequente criação do browser Mosaic (1993), do Netscape (1994), ou do aparecimento do Internet Explorer (1995), instrumentos que permitirão a continuidade da exploração com os novos meios tecnológicos. Os artistas cedo se apropriam e criam, experimentando rapidamente essa nova mídia ao seu dispor. No princípio dos anos de 1990, podemos contar pelos dedos, os pioneiros que começaram a usar a internet como parte integrante em algumas das suas criações performativas. Exemplos disso, são nomes como o de Guillermo Gómez-Peña, que usou, em 1994, o satélite MBone ou Stelarc (Stelios Arcadiou) na sua performance Fractal Flesh, apresentada em 1995.



Beatriz Albuquerque, [FRAY] Performance Inside Out, Chicago Art Department & The School of the Art Institute of Chicago, Maio 2006.

Livro. Albuquerque, B. (2008). Art + Internet + Performance = beginning of the 90s.

Vila Nova de Famalicão: Editora Impensável. ISBN 978-989-20-1060-1

A interatividade digital tem por objetivo aperfeiçoar a forma de diálogo (interação) entre o homem e as máquinas digitais, visando principalmente a manipulação direta da informação. A interface gráfica será então o meio (hardware, software ou os dois) no qual se dá o processo de interatividade. É no espaço da *interface* que se processa a interatividade. Segundo Sérgio Bairon, a *interface* terá por vocação juntar duas realidades díspares e colocá-las em comunicação; ou seja, traduzi-las e articular os espaços e colocá-los em comunicação. Assim, a interatividade será uma espécie de “conversa” entre o homem e a técnica, através das *interfaces*. Numa outra perspectiva de análise, Pierre Levy eleva o conceito *interface* até ao seu fundamento ontológico, defendendo a ideia de que para melhor compreendermos os elos de ligação entre a informática e o mundo que a cerca, deveremos partir do princípio de que os seus recursos apenas procuram explorar o comportamento interativo entre seres e “coisas”, processo que já se desenvolve há milénios na história da humanidade.<sup>5</sup>

A performance arte ao vivo é como um ritual em que, existe uma “energia inexplicável”, uma presença patente da qual o público usufrui, interage, absorve, partilha a vivência, enquanto que através do uso da plataforma Zoom ou do vídeo jogo Second Life, essa mesma performance passa a ter um distanciamento mais midiático do nosso corpo físico.<sup>6</sup> Optar por aceitar todas as limitações do uso da tecnologia e da internet é possível, pois não podemos nos esquecer de que, quem

viu uma performance nos anos de 1990 através do uso da web foi um público muito reduzido. Além disso, a internet era muito lenta e o vídeo (ou melhor, imagens paradas que iam mudando, numa espécie de animatrix) era a preto e branco. Já em 2000 isso mudou. Um exemplo disso, é o evento [FRAY] Performance Inside Out, realizado em Chicago – EUA, em que eu e Jake Elliot (2006) desenvolvemos uma plataforma/evento de performances em tempo real no mundo físico e, tendo sido transmitido em direto pela Internet. O público ativo ou passivo podia desse modo, ver ao vivo esse evento de três horas non-stop de performances no Chicago Art Department, ou usufruí-lo como um vídeo pela internet. Esse vídeo transmitido em direto tinha ainda a particularidade de possuir um *interface* pela qual, o público através da internet pode manipular, remixar o vídeo e guardá-lo no seu computador. O espectador ativo tornou-se, nesse caso, um espectador criativo pelo desenvolvimento de uma nova aproximação com a performance, através do vídeo que estava sendo transmitido ao vivo.

O conceito de interatividade relacionado com o uso da internet, abriga o nível mais elementar em que a escolha do espectador se faz, a partir de um leque de opções dadas pelo autor. Logo, numa performance on-line através da web, o observador tem muitas vezes limitada a sua interação com a peça performativa, ao contrário de muitos happening ou performances ao vivo no mundo real, em que opta sobre o ponto de vista do qual se quer observar a performance. Os polos emissor e receptor são intercambiáveis e dialogam pouco entre si na interação efetuada por meio da internet, denotando a falta de bidirecionalidade do processo de uma performance arte sendo usada a internet como parte integrante de sua logística e que necessita dessa transmissão ou registro para chegar ao seu público, ao seu espectador e à sua audiência. Além disso, no momento em que uma performance é transmitida pela internet, ela compete com todas as distrações oferecidas pela múltipla escolha do mundo da web, à distancia de um *click*, assim como todas as distrações do mundo real que temos à disposição quando estamos navegando na web.

Em nenhum dos casos defendo na minha tese de mestrado (teórico/prático) que a performance/happening deveria ser realizada só ao vivo e no mundo real, já que o mundo virtual também tem as suas opções. Mas essas opções têm que ser pensadas conscientemente e quando o performer cria/realiza a sua peça performativa tem que ter em conta, todos os possíveis cenários e escolher a melhor forma de transmitir a sua mensagem, não deixando nenhum pormenor ao acaso. Como tal, a interação do público ou a conseqüente falta da mesma, também deve ser abordada em todos os níveis de desenvolvimento e logística na criação, preparação, realização de uma performance/happening.

Todo este percurso académico, artístico, investigação e vivências em Chicago foram partilhados em 2008 na forma de um livro com o título Art + Internet + Performance = beginning of the 90s.<sup>7</sup>

<sup>1</sup> Ferrer, E. (2001). Revista do CGAC. Espanha: Centro Galego de Arte Contemporânea, N.2, p. 100-103. ISSN 1576-8082

<sup>2</sup> Abramovic, M., Blasquez, J., Llull, P. & Morales, A. (2007). Cleaning the House. Fundacion NMAC, Cadiz, Espanha., ISBN 978-84-690-35351

<sup>3</sup> Albuquerque, B. (2020). Lições de Marina Abramovic. Arte Capital Magazine.  
<https://www.artecapital.net/estado-da-arte-109-beatriz-albuquerque-licoes-de-marina-abramovic>

<sup>4</sup> Convém relembrar que a propagação da Internet sucede mais rapidamente para o grande público nos EUA.

<sup>5</sup> Albuquerque, B. (2008). Art + Internet + Performance = beginning of the 90s. Vila Nova de Famalicão: Editora Impensável. ISBN 978-989-20-1060-1

<sup>6</sup> Idem. [a autora acrescenta que pode haver exceção sensorial no uso do microfone para estabelecer contato com os outros avatares, visto que é uma característica do próprio Second Life].

<sup>7</sup> Idem. [http://beatrizalbuquerque.com/pdf/BeatrizAlbuquerque\\_BOOK1\\_2008.pdf](http://beatrizalbuquerque.com/pdf/BeatrizAlbuquerque_BOOK1_2008.pdf)

BEATRIZ ALBUQUERQUE – Vive e trabalha entre o Porto e Nova Iorque. Licenciada na Faculdade de Belas-Artes do Porto, segue para os EUA onde conclui o mestrado MFA na School of the Art Institute of Chicago e o doutoramento na Columbia University, New York, com o apoio das bolsas Fullbright e FCT. Ela foi galardoada com o Prémio Myers Art Prize, Columbia University, Nova Iorque assim como o Prémio Revelação pela 17ª Bienal de Cerveira: Arte, Portugal e com o Prémio de Performance Ambient Series, PAC/edge Performance Festival, Chicago.

Beatriz Albuquerque realizou várias exposições individuais e colectivas, destacando-se alguns lugares onde a artista apresentou trabalho como o Chelsea Art Museum, Queens Museum, Emily Harvey Foundation, Rooster Gallery, The Kitchen (Nova Iorque), Museum of Contemporary Art of Chicago, Chicago Cultural Center, International Istanbul Biennial, 2nd Thessaloniki Biennale of Contemporary Art (Grécia), Festival Trama (Porto), ArtCenter/South Florida (Miami), entre outros. [www.beatrizalbuquerque.com](http://www.beatrizalbuquerque.com)