

O Fenômeno Björk: invenção, intervenção, hibridação ou criação digital?

Denize Correa Araujo, PhD

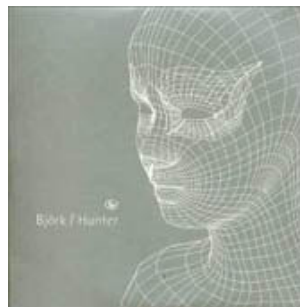
University of California, Riverside, 1998

Coordenadora do Mestrado em Comunicação e Linguagens

Universidade Tuiuti do Paraná

denizearaujo@hotmail.com

denize.araujo@utp.br



Resumo:

A proposta deste ensaio é provocar uma reflexão sobre Björk, a cantora islandesa que está continuamente se hibridizando. Seria ela uma criação digital? Analisando as imagens criadas para suas performances, suas fotos e seus CDs, pode-se notar a importância da tecnologia digital, que é fundamental para o processo, aliada à criatividade da cantora e à intervenção de seus produtores, que a transformaram em ícone musical, apesar de que é sua imagem que a diferencia, e é a tecnologia digital que recria a aura perdida de Walter Benjamin. Através de depoimentos de Andréa Giacobbe e Chris Cunningham e de conceitos de interação homem-máquina (Diana Domingues e Edmond Couchot) e de imaginário (Juremir Machado da Silva), desenvolvo o que denomino de “poética da hipervenção” para analisar a imagem de Björk.

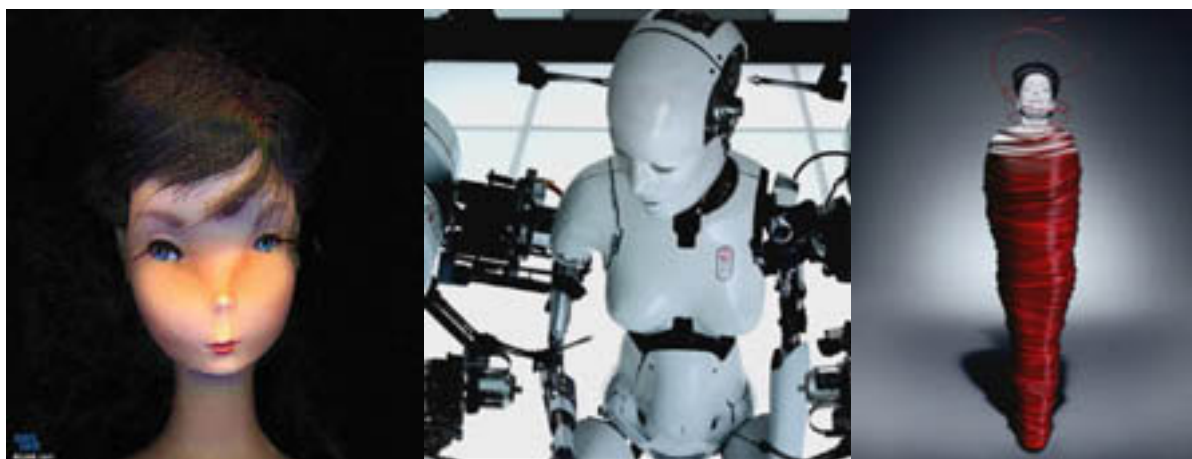
O Fenômeno Björk:

invenção, intervenção, hibridação ou criação digital?

Quem é Björk? Cantora, performer, atriz, modelo, cyborg? Atuando em diversas mídias, da fotografia ao vídeo e ao cinema, a islandesa Björk talvez seja uma mutante capaz de moldar-se a diversos cenários, metamorfoseando-se continuamente, criando e recriando personagens, hibridizando e formando uma rede hipertextual em sucessão não-linear de intervenções.

Como o cenário fluido e moldável do panorama pós-tecnologia digital, sua atuação não só desafia a lógica cartesiana como inventa uma nova maneira de ser, de clonar-se ao se reinventar “outra”, provocando uma alteridade forjada, proporcionada pelas possibilidades digitais.

Se observarmos a seguinte série de closes,



poderemos notar como as chamadas NTC foram fundamentais para o que denomino de “poética da hipervenção”, na própria dualidade do conceito, “hiper” no sentido baudrillardiano de “hiperrealidade” e “venção” como “invenção, intervenção e hibridação”. Aqui o processo é de fluxo contínuo, não tendo começo-meio-fim, mas sim uma fluidez semelhante ao movimento fractal.

Sua performance como cantora não é tão atuante como a construção de sua imagem, e este é o ponto que procurarei desenvolver neste ensaio. Se considerarmos a montagem de sua “persona”, poderemos constatar que as mutações são tantas e tão diversas que poderíamos dizer que Björk é uma criação da tecnologia digital. Sua imagem, metamorfoseada, manipulada e hibridizada, vem ao encontro dos conceitos de homem-máquina desenvolvidos por pesquisadores da área. O desejo de transcender o corpo, de ultrapassar os limites do biológico e de incorporar a máquina estão bem visíveis nas diversas Björks, e atingem sua atuação mais relevante em “All is Full of Love”, quando não se sabe se é a robotização que se humaniza ou o humano que se robotiza.

Diana Domingues, em seu artigo “A vida com as interfaces da era pós-biológica: o animal e o humano”, cita os “mundos em autopoiesis, mostrando a vida como ela poderia ser, num sentir tecnologizado” (p. 97). No caso Björk, o imaginário e o sonho se fundem, como em “Dançando no Escuro”, onde o cotidiano é invadido pelo sonho e pela imaginação, em

mecanismo de sobrevivência ao que é tão árido que tem que ser transposto a outras esferas. Björk, em suas performances, está constantemente rompendo com o convencional, com o clichê, e se reinventando a cada criação. Domingues explica:

“Nas criações, exploram-se limites nos quais o mágico, o sensível, o inesperado, o imprevisível, o efêmero, a auto-regeneração alimentam o imaginário e o desejo humano de sonhar. São situações que nos colocam na “zona de intervalo”(Domingues, 2000b) entre o corpo e as tecnologias, entre o “transe e o algorimo” (Edmond Couchot, 1998). Estamos diante de situações antes não experimentadas e de grande poder de arrebatamento”. (p. 98)

Talvez o termo “persona” não seja o mais adequado para Bjork, visto que o conceito está mais associado com um tipo específico de construção de imagem, onde certas características se concretizam pela repetição até se cristalizarem em um comportamento já previsto. No caso em questão, o previsto é a imprevisibilidade, o inesperado. Talvez então “avatar” possa ser usado, no sentido de “máscara” e de mudança, considerando que a cada imagem Björk se reinventa outra, ou outras. Mas avatar também não conseguiria descrever, por exemplo, as aparições públicas de Björk, como em Cannes ao receber o prêmio de melhor atriz e em sua apresentação no Oscar 2001.



Em Cannes, em seu vestido rosa , parecia uma daquelas dobraduras, como das lanternas chinesas, que se abrem e ficam em pé, redondas, feitas de papel picotado.



Vestida de cisne branco, na cerimônia de entrega do Oscar, Björk mais uma vez demonstrou sua criatividade, especialmente por simular “botar um ovo” ao deixar cair sua bolsa e fazer o gesto ambíguo de levantar seu vestido, como a pose de Marilyn Monroe, que também já simulou.

Na construção da imagem do imaginário e do sonho, é imprescindível a simulação das sensações dos sentidos e das sinestésias. Se no Renascimento o “trompe l’oeil” estimulava a experiência sensorial, na era digital o campo sensório-perceptivo foi favorecido pelos ambientes numéricos como possibilitadores de imagens pós e trans-humanas, demonstrando a dimensão sensível da cibercultura. Se o digital possibilita a sensação, a fluidez e o onírico, em consequência exige um reposicionamento no campo da percepção. Domingues menciona os diálogos entre “tecnodados” e “biodados”:

“Corpo e sistema entram em cópulas estruturais, onde as respostas do sistema são incorporadas pelo corpo, numa experiência incarnada dos tecnodados, enquanto os biodados, como informações do corpo, são processados e transformados em paradigmas computacionais pelas tecnologias que evoluem em suas respostas.... da mesma forma que o corpo vive experiências nos ambientes virtuais, tecnologizando-se, as tecnologias se naturalizam pois se transformam durante as interações, incorporando os sinais biológicos. Nessas zonas de interação não se pode mais separar o que é biológico e o que é tecnológico”. (96-97)



Chris Cunningham, o diretor de “All is Full of Love”, comenta sobre o resultado surpreendente do clip, dizendo ser impossível diferenciar o que é “real” do que não é. Na construção dos robôs, só os olhos e a boca são de Björk, todo o restante foi feito em 3D, baseado em dados reais. Esta não é a única hibridação do processo. Como os realizadores explicam, todo o processo foi de interação homem-máquina, no sentido de “robotizar” um relacionamento e de “sensibilizar” os robôs. Tudo foi feito em “slow motion”, os braços dos robôs enlaçando as formas humanas incompletas, removendo e adicionando partes da estrutura oca da concha plástica, mesclando características reais de Björk com partes de motocicleta japonesa, como se estivéssemos assistindo ao nascimento da inteligência artificial em um ser incompleto, abstrato, surreal. Lentamente, os movimentos começam a se coordenar e se fundir num ato sexual sugerido pela luz fluorescente e pela cadência e seqüência executadas pelas formas humanóides, “como se Kama Sutra encontrasse Robótica Industrial” (www.bjork.com/ All is Full of Love”, p. 2). Todo o processo foi uma mistura de computer graphics com live action.

Roy Ascott fala em “cibercepção”:

“Enquanto o mundo inteiro está apenas começando a aceitar a rede e a computadorização da sociedade, uma nova mudança nas mídias está ocorrendo, em que o mundo digital seco do computador está se unindo ao mundo biológico molhado dos sistemas vivos, produzindo o que se pode chamar de “mídias úmidas”. Essa novas mídias podem se tornar o substrato da arte do século XXI, quando cruzamentos entre telemática, biotecnologia e nanoengenharia informam o processo de trabalho de artistas, designers, artistas performáticos e arquitetos (273).

(Abrindo um parêntesis aqui, é importante ressaltar que, se Domingues e Ascott estão falando sobre mundos virtuais e suas atualizações, este ensaio propõe que se considere o fenômeno Björk como uma simulação do que está sendo já feito na concretização do sonho e do imaginário. Em Björk, o que está em análise é a construção da imagem, uma imagem sintética, que resgata, através do digital, a “aura” perdida e lamentada por Walter Benjamin, em seu ensaio sobre o efeito das tecnologias de reprodução).

O que Domingues denomina “zonas de intervalo”, Couchot define como “entre o transe e o algoritmo” e Ascott conceitua como “mídias úmidas”, proponho chamar de “poética da hipervenção”, expressão que criei para tentar analisar as simulações no hiperespaço. Por hiperespaço estou entendendo também a performance teatral, na qual o imaginário e o sonho são elementos vitais para Björk. Seja nas capas de seus CDs (fotografias digitais), em sua atuação em “Dançando no Escuro”, em sua performance ao se apresentar no Oscar 2001 (vestida de cisne branco), em “Hunter”(metamorfoseada em urso polar) e em “All is Full of Love” (robotizada), Björk está sempre criando imagens híbridas.

Usar o corpo para suporte da arte foi uma prática que se desenvolveu nos anos 80 e 90, com ênfase nos textos de Stelarc e Orlan. Segundo Lucia Santaella, “na passagem do século XX para o XXI, a reconfiguração do corpo humano na sua fusão tecnológica e extensão biomáquinas está criando a natureza híbrida de um organismo protético, ciber que está instaurando uma nova forma de relação com continuidade eletromagnética entre o ser humano e o espaço através das máquinas.” (66)

Mas a hibridação do corpo com a máquina não é a única expressão nas imagens de Björk, que trabalham com a fluidez da tecnologia fractal na metamorfose em urso polar em “Hunter” e na transformação em casulo em “Cocoon”.





De natureza híbrida é também a atuação de Bjork em geral, que passa pela fase de invenção (de sua imaginação), às intervenções (de seus produtores) e finalmente às hibridações (de ordem tecnológica). O que chamo de “poética da hipervenção” abrange também as novas formas de sensibilidade que se originam no que Juremir Machado da Silva descreve como “tecnologias do imaginário”: “dispositivos (elementos de interferência na consciência e nos territórios afetivos aquém e além dela) de produção de mitos, de visões de mundo e de estilos de vida... trabalham pela povoação do universo mental como sendo um território de sensações fundamentais” (22).

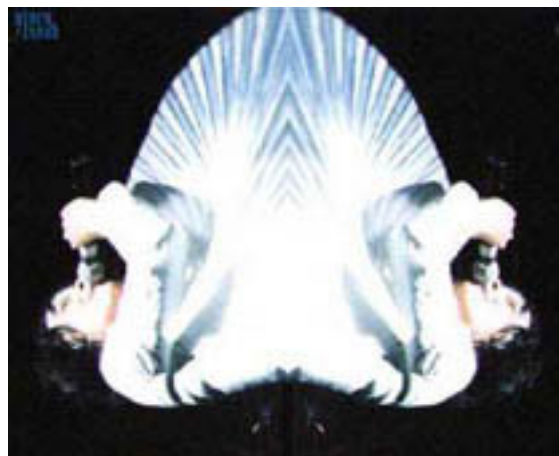
Por “formas de sensibilidade” quero dizer não só as do imaginário e do sonho, mas as do desejo de transcendência aos limites do real, do racional, do consciente e do possível: o libertar-se da materialidade de um corpo limitado, de um pensar cartesiano. Desde “Dançando no Escuro”, Björk tem imaginado outros mundos. Suas performances são explorações de outros espaços, mediados pelas tecnologias digitais que permitem a volta de uma aura, agora não mais do original, mas de fluidez, dinamismo e metamorfose, características da era digital que estamos vivenciando. Se na era benjaminiana a tônica era a autenticidade e durabilidade da obra de arte, hoje a tendência é justamente a efemeralização e a transformação da obra, que resgata sua aura perdida, mas exige uma postura crítica que considere outros paradigmas de avaliação.

Os conceitos de “mutante” e de “metamorfose” são causa e consequência da fluidez e dinamismo das hibridações provocadas pelas NTC, que, ao mesmo tempo que aceleram a criatividade, propiciam recursos para experimentalismos. Essa nova criação de imagens permitiu um processo interativo mais abrangente. O ensaio “A segunda interatividade: em direção a novas práticas artísticas”, de Edmond Couchot, Marie-Hélène Tramus e Michel Bret, identifica dois tipos de interatividade, a exógena (entre espectador e imagem) e a endógena (diálogo dos objetos

virtuais entre eles). Segundo os autores, todas as imagens numéricas são realizadas com ferramentas informáticas interativas:

“A interatividade presente desde a fabricação da imagem, modificando consideravelmente a maneira como ela é recebida, é uma característica fundamental da imagem numérica... À interatividade exógena que se estabelecia entre espectador e imagem, acrescenta-se a interatividade endógena que regula os diálogos dos objetos virtuais entre eles, quer sejam bi ou tridimensionais, abstratos ou de aparência realista ” (28-29).

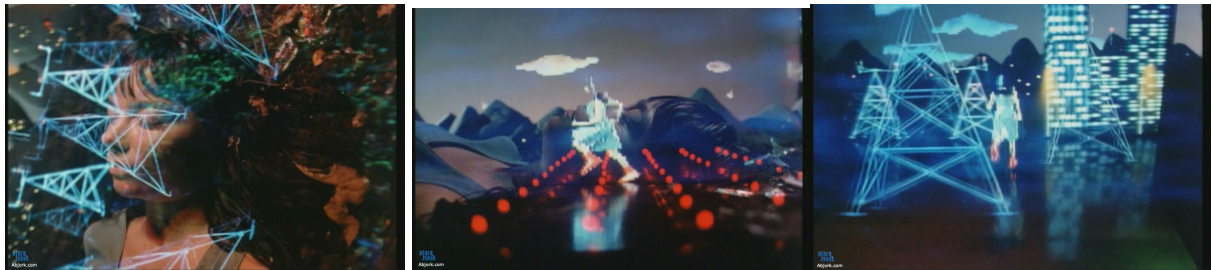
Em “All is Full of Love”, a interatividade endógena ocorre no momento da produção, quando corpo e máquina interagem para criar um efeito onírico e ativar o imaginário do espectador, em uma espécie de interatividade exógena “manqué”, visto que o espectador nada pode fazer a não ser fruir. À interação homem-máquina, junta-se a duplicação da imagem, característica recorrente na obra de Björk, que trabalha com o conceito de alteridade, de uma alteridade forjada pelas tecnologias e destinada a duplicar o efeito das mesmas, adicionando a idéia do eu e do outro como produto digital.



A duplicação da imagem leva à idéia do clone, do eu digital, além de implicar os conceitos psicanalíticos do espelho, do narcisismo e da esquizofrenia. Há exemplos reais, como o

de Liberace, que fez seu amante se submeter a uma plástica e ficar igual a ele, pois queria ter o prazer de transar com ele mesmo. Mas o fenômeno Björk é só na virtualidade, na performance. É um caso de teatralidade performática, cada vez mais acentuada pela facilidade que as mídias digitais oferecem, pelo espírito criativo da cantora e pelo apelo midiático que envolve o mundo artístico.

Talvez seja “Hyperballad” o clip que melhor define Björk. Nele ela está dormindo e é em sonhos e devaneios que habita um outro mundo, onde se transforma em avatar, onde corre e canta livremente em cima de montanhas, num mundo virtual, um mundo criado por sua imaginação e fabricado pelas tecnologias, que permitem a experimentação e o impossível. Assim, sua imagem se transcria, exemplificando o que entendo pela “poética da hipervenção”.



Andréa Giacobbe acredita que “a imagem é uma ferramenta de comunicação que possui tantas esferas de comunicação quanto o número de neurônios que temos dentro do cérebro” (36). Para o fotógrafo fiorentino, está cada vez mais difícil distinguir o artificial do natural. Em suas fotos, a mise-en-scène é preparada cuidadosamente e requer muito tempo e pesquisa para estudar as possibilidades técnicas.

“Eu não procuro a realidade retiniana. Procuro sintetizar os elementos do real presentes em minha consciência, que passam pela memória e psicologia. Depois disso, fotografo. Meus primeiros impulsos são mais dirigidos à alquimia, teatro e poesia que à fotografia... Para mim, o imaginário é muito importante, mas o que mais me interessa, antes de tudo, mais que a profissão de fotógrafo, é a questão da representação em geral. Eu não me intitulo fotógrafo mas sim alguém que se ocupa da imagem, da comunicação, da criação.... Sou um realizador desde 1996, mas também escrevo, componho músicas para filme, enfim, sou artista” (36).

Perguntado se seu imaginário se exprimia de modo onírico, Giacobbe disse que os sonhos se relacionam diretamente com o inconsciente, são um lugar privilegiado do imaginário e, para alguém que trabalha com a imagem, é difícil não estar atento aos sonhos.

Talvez possamos dizer o mesmo de Björk, que é cantora, mas acima de tudo se preocupa com a imagem, seja construindo suas performances em forma onírica e inconsciente, seja se apresentando com roupas e comportamentos inusitados, seja tentando sua interação com a máquina. Seguindo sua criatividade, com intervenções técnicas e de seus produtores especializados, Björk está sempre oferecendo novos visuais, como nesta pose para Giacobbe, onde os chifres chamam mais atenção que sua gravidez, o que novamente faz refletir sobre a hibridação de seus textos.



As imagens de síntese são produzidas a partir de cálculos matemáticos e algoritmos, mas as de Björk são híbridas, pois sempre a utilizam como modelo. Ao mesmo tempo que vemos as características björkianas, percebemos a tentativa de romper com as limitações do real e metamorfosear-se em algo mais, que a aproxime do mundo virtual.

André Lemos explica sua versão: “A relação entre a imagem e a natureza muda, de forma radical, com as tecnologias digitais. A natureza é substituída por um simulacro. A imagem se descola da realidade física do objeto para se ater ao modelo do objeto. É isso que Baudrillard chama de hyper-réalité (hiper-realidade). Agora, a modelização do objeto é mais importante que o objeto”(235).

O que denomino “poética da hipervenção” é uma tentativa de ler as novas configurações espaciais e suas especificidades, tais como intervenções humanas e das máquinas e hibridações. No caso de Björk, as hibridações são resultado da coexistência de elementos reais e virtuais, como na construção de “All is Full of Love” e de “Hunter”. “Se a arte é um verdadeiro vetor de subjetivação, então sua tarefa parece ser a de instaurar esta zona de hibridação, esta região de passagem que faz a dobra do humano não-humano, desterritorializando nossa percepção antes de

reconectá-la sobre outros possíveis. Muito mais do que pintura, escultura ou instalação, a arte parece hoje se tornar um dispositivo de intervenção nos territórios de nossa existência”(66).

Talvez Björk, como Benjamin, procura uma “aura”, no sentido de originalidade e invenção, recorrendo assim às “tecnologias do imaginário”, que a hibridizam e a reinventam a cada imagem. Nesse sentido, pode-se dizer que as mídias digitais possuem recursos para resgatarem a “aura” perdida de Benjamin, recontextualizada.

BIBLIOGRAFIA

ASCOTT, Roy. “Quando a onça se deita com a ovelha: a arte com mídias úmidas e a cultura pós-biológica”. In *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. Org. Diana Domínguez. SP: Editora UNESP, 2003.

COUCHOT, Edmond et all. “A Segunda interatividade: em direção a novas práticas artísticas”. In *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. Org. Diana Domínguez. SP: Editora UNESP. 2003.

CUNNINGHAM, Chris. Entrevista sobre “All is Full of Love”. www.bjork.com

DOMÍNGUEZ, Diana. “A vida com as interfaces da era pós-biológica: o animal e o humano. Org. Diana Domingues. SP: Editora UNESP, 2003.

GIACOBBE, Andrea. Entrevista. *Photo*, n.390, Juin 2002.

LEMOS, André. *Arte Eletrônica e Cibercultura*. In *Para navegar no século XXI: tecnologias do imaginário e cibercultura*. Org. Francisco Menezes Martins e Juremir Machado da Silva. RS: EDIPUCRS, 2000.

SANTAELLA, Lucia. “As artes do corpo biocibernético”. In *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. Org. Diana Domingues. SP: Editora UNESP, 2003.

SILVA, Juremir Machado da. *As Tecnologias do Imaginário*. PA: Editora Sulina, 2003.