



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**  
**CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO DA ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**VÍDEO, AUTOIMAGEM E ESQUIZOFRENIA: PRODUÇÃO DE SI COMO  
RESISTÊNCIA**

Daniel Edgardo Gonçalves Salgado

Rio de Janeiro/ RJ  
2019

DANIEL EDGARDO GONÇALVES SALGADO

**VÍDEO, AUTOIMAGEM E ESQUIZOFRENIA: PRODUÇÃO DE SI COMO  
RESISTÊNCIA**

Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

**Orientadora:** Profa. Dra. Victa de Carvalho  
Pereira da Silva

Linha de pesquisa: Tecnologias da  
Comunicação e Estéticas

Rio de Janeiro  
2019

SALGADO, Daniel Edgardo Gonçalves.

Vídeo, autoimagem e esquizofrenia: produção de si como resistência/ Daniel Edgardo Gonçalves Salgado – Rio de Janeiro; PPGCOM/UFRJ, 2019.

117f.

Orientadora: Victa de Carvalho Pereira da Silva

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, 2019.

1. artes do vídeo. 2. imagem. 3. subjetividade. 4. esquizofrenia I. SILVA, Victa Pereira de Carvalho II. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Escola de Comunicação



UNIVERSIDADE FEDERAL  
DO RIO DE JANEIRO  
UFRJ



ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Comunicação

**ATA SESSÃO PÚBLICA DE APRESENTAÇÃO DE  
DISSERTAÇÃO APRESENTADA POR DANIEL EDGARDO  
GONÇALVES SALGADO NA ESCOLA DE COMUNICAÇÃO DA  
UFRJ**

Ao vinte e nove dias do mês de abril de dois mil e dezenove, às dez horas na sala 142 da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, foi apresentada a Dissertação de Mestrado de Daniel Edgardo Gonçalves Salgado, intitulada: "Vídeo Autoimagem e Esquizofrenia", perante a banca examinadora composta por: Victa de Carvalho Pereira da Silva orientador(a) e presidente], Antonio Pacca Fatorelli, Fernando Antonio Soares Fragoso, Tendo o (a) candidato(a) respondido a contento todas as perguntas, foi sua Dissertação:

aprovada       reprovada       aprovada mediante alterações

E, para constar, eu, Laura Machado, lavrei a presente ata, que segue por mim datada e assinada pelos membros da banca examinadora e pelo(a) candidato(a) ao título de Mestre em Comunicação e Cultura.

Rio de Janeiro, 29 de abril de 2019

\_\_\_\_\_  
Victa de Carvalho Pereira da Silva [Orientador (a) e Presidente]

\_\_\_\_\_  
Antonio Pacca Fatorelli [examinador(a)]

\_\_\_\_\_  
Fernando Antonio Soares Fragoso [examinador(a)]

\_\_\_\_\_  
Daniel Edgardo Gonçalves Salgado ( candidato)

## DEDICATÓRIA

À Júlia, pelo sempre.

Ao *pharmakon*, remédio e veneno.

## AGRADECIMENTOS

Talvez as palavras faltem agora mais do que nunca. Parece-me pouco pensar tanto, o que às vezes me faz querer partir para um céu aberto ou uma mata densa, para algum fundo de oceano. Sigo-esquizo assim como vocês, cá estamos lutando para sobreviver. Tenho muito a agradecer, com alegria e dor. Sendo mais que um, somos muitos:

À QUERIDA ANA PAULA LOURENÇO, dos pequenos pés ao imenso coração, à sua tenra força e paciência, aos braços de Vênus mais uma vez e mais tantas vezes – à sustentação de TERRA sem a qual não seria capaz de germinar sementes: onde tudo se cultiva, gera, se ergue. Obrigado por todo o peso que você foi capaz de suportar e por toda a ARTE que você carrega nas mãos. Não me esquecerei da serenidade com a qual te vi tocar o fogo.

À QUERIDA RAQUEL SALGADO, Mãe incondicional, guardiã de um segredo inestimável: a cadência da vida. Capaz de ser tudo, tão rigorosa e tão livre. REVISORA/PROFESSORA/COMPANHEIRA. Sympoiética na sua sede constante, sua inteligência pulsante e seu movimento incessante. SEMPRE VOCÊ, guerreira exemplar, inimiga da letargia e do cansaço, antítese do marasmo. Não canso de me surpreender com sua vitalidade, sua jovialidade sempre renovada, seu sorriso, sua persistência, seu carinho infinito. Agradecer não chega nem perto.

AO QUERIDO MIGUEL SALGADO, Pai-Filósofo, PODEROSO AMIGO, o ateu místico que iniciou minha jornada-encruzilhada pelos desafios do pensamento: desde cedo, o movimento de questionar. Carrego comigo suas lições valiosas sobre o mundo, sua coragem e dor, tenra violência que não suporta ser aprisionada. Um amante da liberdade e da troca de ideias, de intensos exercícios mentais. COMPARTILHO DO SEU FASCÍNIO e CURIOSIDADE, das pequenas moléculas às vastidões do universo desconhecido.

AO QUERIDO JUAN MIGUEL, irmão de carne cuja potência de criança e inteligência desterritorializante constantemente quebra-me por completo, ainda temos muito que aprender contigo, todos nós. Nunca se esqueça: estamos juntos.

À QUERIDA NILDA GONÇALVES, Avó-mãe de mil elogios já tecidos. Hoje, mais do que nunca, exemplo maior de resistência e força – recuperação e regeneração! Olhar para sua trajetória é o que me acalma nos maiores desesperos: percebo que é possível contornar ventos e marés tenebrosas, aprendo contigo que podemos conviver com a dor sem que ela nos destrua. Belos ensinamentos. Mais que obrigado.

AO QUERIDO RICARDO GONÇALVES, padrinho e irmão de longa data, ora pai ora filho. Com força e sensibilidade, seguimos juntos. A dor é quase insuportável, mas poder olhar nos seus olhos e te abraçar com toda a ternura do mundo é suficiente para respirar. Temos juntos o dever da MEMÓRIA, por mais pesado que seja, carregarei contigo até quando for preciso.

AO QUERIDO BERNARDO KALLINA, grande amigo e companheiro de curiosa força e ousadia, movimento ativo da natureza que impele, em mim, transformações constantes. Cada conversa trocada, cada ideia justaposta é um ponto de continuidade, inspiração e desafio. Nossas mentes são colocadas em xeque e choque, estímulos imensos que trabalham operando conjunções sem fim, caminhadas delirantes pelo espaço-tempo dessa vida tão maior que nós mesmos. Sou grato por tudo que compartilhamos.

À QUERIDA ANA CLARA MATTOSO, vetor pulsante de amizade e produção, artista densa e carinhosa. Obrigado por todos os movimentos de criação que me foram propostos, todo o compartilhamento de desafios profundos, de trabalhos conjuntos e trocas energéticas. Sua presença e intensidade me comovem e instigam. Agradeço pela forte relação, bem como por todos os ditos e não-ditos desta troca.

À QUERIDA ANA BEATRIZ BRITO, irmã de longas viagens, por quem tenho uma intensa admiração: ser humano forte, mutável, tão segura e tão disposta a se movimentar e gerar vida. Seu sorriso é uma lição de vigor e paciência em momentos tão sombrios, que muitas vezes me tomam por completo. Obrigado por todo o carinho do mundo, e mais do que obrigado pela oportunidade de ser padrinho de algo tão esplendorosamente inexplicável como a criatura CHICO que você e Lucas puseram nesta existência. A mais profunda obra de arte.

AO QUERIDO LEONARDO VIANA, pelas viagens mágicas que marcam a cabeça e enchem os olhos, pelo forte companheirismo, pelas canções, pelas boas conversas, habilidades de jardinagem e firme amizade, muito obrigado!

À QUERIDA DIANA FERRAZ, amiga de longa data e longas risadas noite adentro, sempre intensa e pulsante. Agradeço pela sua vitalidade, que lembra fogo, e marca nossos sempre belos encontros.

À VICTA DE CARVALHO, Querida orientadora e (por que não?) inestimável amiga, com a qual compartilhei, nesses últimos dois anos, não só minhas aflições acadêmicas como também meus desesperos existenciais. Agradeço IMENSAMENTE por todos os instantes de conversa, por vezes orientações teóricas, por vezes profundas sessões de terapia e/ou consultas espirituais que me impregnavam de intensidade. Nem sei como agradecer por toda a confiança e credibilidade que me foi dada, sua aposta na minha loucura. Em nenhum

momento deixei de me sentir instigado e estimulado pelas suas proposições. Espero continuarmos essa caminhada ao longo.

AO FERNANDO FRAGOZO, que há algum tempo já acompanha meus caminhos e movimentos, ora mais de perto, ora mais de longe, mas sempre presente. E por isso sou mais do que grato. Sua amizade, atenção e filosofia inspiram não só como Professor, mas como postura diante da vida. Que nossos caminhos continuem se cruzando, fico feliz de poder contar com esse olhar tão repleto de seriedade e ternura.

AO ANTÔNIO FATORELLI, cujas aulas que frequentei no primeiro semestre de mestrado foram importantíssimas para o desenvolvimento desta pesquisa, os textos que indicava junto a calorosas discussões em sala de aula serviram de sustentação para muitas das minhas reflexões, proporcionando aberturas até então não pensadas. Pela participação na banca, pela inteligência e sensibilidade admiráveis e pelo bom humor, meu muito obrigado.

AO HENRIQUE ANTOUN, Professor-Filósofo de intensidades exponenciais, cujas aulas ao longo do mestrado deixaram em mim uma marca e influência sem tamanho. À maneira diabólica como procede seu pensamento é música para os meus ouvidos desesperados e ávidos por potência. É o devir-louco daqueles que fazem do pensar um risco, já que é a vida em si que está em jogo. Obrigado pelo corpo sem órgãos, pelos ensinamentos inegavelmente desterritorializantes e pela composição no caos.

AOS BELÍSSIMOS AMIGOS da Corte e do Varal. Somos sempre mais que um e somos muitos para além do que se pode conceber com palavras. Não valeria a pena se não fosse esse mosaico de vidas justapostas e sobrepostas que decidiram compartilhar suas trajetórias uns com os outros. Nina Gudme, João Carlos da Mata, Ricardo Marques, Francisco Guimarães, Antonio Teicher, Heloísa Traiano, Bernardo Mello e muitos outros nomes tão intensos e pulsantes nesta breve existência. Obrigado por cada conversa, cada apoio, cada olhar, cada música e cada noite entorpecida. Mais que obrigado pela comunidade.

Ao CNPq, pela bolsa de dois anos que me foi concedida e sem a qual a intensa dedicação a esta pesquisa não seria possível.

“Eu sou a besta que venero”

(Stefan Burnett)

“He fell in love with the image of himself  
And suddenly the picture was distorted  
Even the greatest stars dislike themselves in the looking glass”  
(Kraftwerk)

“Somos, talvez, a ferida, a doença da natureza [...] Nesse caso, seria para nós necessário – e,  
além do mais, possível, ‘fácil’ – fazer da ferida uma festa, uma força da doença.”  
(Georges Bataille)

## RESUMO

SALGADO, Daniel Edgardo Gonçalves. Vídeo, autoimagem e esquizofrenia: produção de si como resistência. Orientadora: Victa de Carvalho Pereira da Silva. Rio de Janeiro, 2019. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Comunicação e Estéticas) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. 117f.

Partindo da premissa filosófica de autores como Simondon, Deleuze e Guattari, a presente pesquisa procura problematizar o estatuto contemporâneo de produção e consumo da imagem videográfica, que se encontra em um novo contexto marcado pelas mídias digitais, pela profusão de tecnologias de imagem e tela e pela onipresença da internet e das redes sociais no cotidiano capitalista. A partir de um panorama das experimentações artísticas com o vídeo nos anos 60 e 70, traçamos a prática da autoimagem como um movimento performático disruptivo, dotado de certa carga esquizofrênica, que, na atualidade, foi rapidamente incorporado como prática cotidiana, dada a facilidade exponencial de acesso às tecnologias de imagem em larga escala. Ressaltamos a obra de dois artistas, Arca e Death Grips, cujas produções online trabalham com uma autoimagem esquizo que parece provocar rupturas e promover resistências, além de tensionar e atualizar os procedimentos iniciais da videoarte, diante da atual profusão de imagens de si que circulam em abundância nas redes sociais virtuais, muitas vezes repletas de demandas estéticas padronizadas e de certo discurso de perfeição que servem aos movimentos, também esquizofrênicos, do capitalismo. São artistas que fazem uso do recurso da autoimagem para operar cortes e aberturas que complexificam a produção de subjetividade.

**Palavras-Chave:** Artes do vídeo, imagem, subjetividade, esquizofrenia, vaporwave, capitalismo.

## ABSTRACT

Based on the philosophical premise of authors such as Simondon, Deleuze and Guattari, the present research seeks to problematize the contemporary status of production and consumption of videographic image, found in a new context marked by digital media, a profusion of image and screen technologies and by the omnipresence of the internet and social networks in daily capitalism. From a panorama of the artistic experimentation with video in the 60s and 70s, we draw the practice of self-image as a disruptive performance movement, endowed with a certain schizophrenic load, which, today, was quickly incorporated as an everyday practice, given the exponential ease of access to large-scale imaging technologies. We highlight the work of two artists, Arca and Death Grips, whose online productions work with a schizo self-image that seems to provoke ruptures and promote resistance, as well as to stress and update the initial procedures of video art, given the current profusion of self-images circulating in abundance in virtual social networks, often filled with standardized aesthetic demands and a certain discourse of perfection that serves the, also schizophrenic, movements of capitalism. These are artists who make use of the resource of the self-image to operate cuts and openings that complexify the production of subjectivity.

**Keywords:** Video arts, image, subjectivity, schizophrenia, vaporwave, capitalism.

## LISTA DE IMAGENS

|   |    |
|---|----|
| Imagem 1 - Frames de <i>Distorted TV Sets</i> (1963), Nam June Paik.....  | 42 |
| Imagem 2 - Frames de <i>Eletronic Opera #1</i> (1969), Nam June Paik .....  | 43 |
| Imagem 3 - <i>Global Groove</i> (1973), Nam June Paik .....   | 45 |
| Imagem 4 - <i>Mirage Stage</i> (1986), de Nam June Paik.....  | 46 |
| Imagem 5 - Frames de <i>Open Book</i> (1974) e <i>Conversions</i> (1971), de Vito Acconci .....                                     | 49 |
| Imagem 6 - Frames de <i>Theme Song</i> (1973) e <i>Undertone</i> (1973), de Vito Acconci .....                                      | 50 |
| Imagem 7- Frame de <i>Pryings</i> (1971), de Vito Acconci e Kathy Dillon .....  | 51 |
| Imagem 8 - Frame de <i>Vertical Roll</i> (1972), de Joan Jonas .....  | 53 |
| Imagem 9 – Frame de <i>Three Transitions</i> (1973), Peter Campus.....  | 54 |
| Imagem 10 - Frames de <i>Berlin</i> (1974) e <i>Performance II</i> , de Rebecca Horn .....  | 55 |
| Imagem 11 - Frames de <i>Anthro/Socio</i> (1991) e <i>Art Make-up</i> (1967), de Bruce Nauman .....                                 | 56 |
| Imagem 12 - Frames de <i>Clown Torture</i> (1987), Bruce Nauman.....  | 56 |
| Imagem 13 - Frames de <i>Performance Anthology</i> (1975-1980), de Marina Abramovic .....   | 57 |
| Imagem 14 - Frame de <i>I'm not a girl who misses much</i> (1986), Pipilotti Rist.....  | 58 |
| Imagem 15 - Frames de <i>Pickelporno</i> (1992), Pipilotti Rist .....   | 59 |
| Imagem 16 - Frame de <i>Pickelporno</i> (1992), Pipilotti Rist.....   | 60 |
| Imagem 17 - Frames de <i>A Family Finds Entertainment</i> (2004), Ryan Trecartin.....   | 60 |
| Imagem 18 - Frame de <i>A Family Finds Entertainment</i> (2004), Ryan Trecartin .....   | 61 |
| Imagem 19 - James Ferraro e <i>Underwater Mirage</i> (2012), de Internet Club .....   | 68 |
| Imagem 20 - <i>Floral Shoppe</i> (2011), Macintosh Plus .....   | 71 |
| Imagem 21 - Frame de <i>Life Style</i> , de Dux Content.....  | 72 |
| Imagem 22 - Frame de <i>Human Story 3</i> , James Ferraro.....  | 73 |
| Imagem 23 - Frames de <i>Glowsighted</i> (2017), de Drew the Arcichet e Drip 133 (TeamSesh)   | 74 |
| Imagem 24 - Frames de <i>LTE/GLOSS OF BLOOD</i> , de \$uicideBoy\$ (G 59) e <i>Windows95</i><br>(2013), de Bones (TeamSesh) .....   | 75 |
| Imagem 25 - <i>Eu Sou, Literalmente, Deus</i> (2018), de VNDROID e <i>Antes Dos Gigantes</i><br><i>Chegarem</i> (2017), de BK'..... | 76 |
| Imagem 26 - Frame de <i>IssoÉUmaMúsica.mp3</i> (2018), de VNDROID .....   | 77 |
| Imagem 27 Frame de <i>Soichiro</i> (2015), Arca.....  | 83 |
| Imagem 28 - Frames de <i>EN</i> (2015) e <i>Sin Rumbo</i> (2016), Arca.....   | 84 |
| Imagem 29 - Frames de <i>TRAUMA Scene 2</i> (2014), de Arca e Jesse Kanda .....   | 86 |
| Imagem 30 - Frames de <i>TRAUMA Scene 2</i> (2014), de Arca e Jesse Kanda .....   | 87 |
| Imagem 31 - Frame de <i>Xen</i> (2014), Arca.....   | 88 |
| Imagem 32 Frames de <i>Thievery</i> (2014) e <i>Sad Bitch</i> (2015), Arca .....  | 89 |
| Imagem 33 - Frames de <i>Thievery</i> (2014) e <i>Sad Bitch</i> (2015), Arca .....  | 90 |
| Imagem 34 - Frames de <i>TRAUMA Scene 1</i> (2014), de Arca e Jesse Kanda. ....   | 91 |
| Imagem 35 - Frames de <i>Full Moon (Death Classic)</i> (2011), Death Grips .....  | 93 |
| Imagem 36 - Frames de <i>Guillotine (It Goes Yah)</i> (2011), Death Grips .....   | 95 |
| Imagem 37 - Frames de <i>Takyon (Death Yon)</i> (2011), Death Grips.....  | 96 |

|   |     |
|---|-----|
| Imagem 38 - Frames de <i>Takyon (Death Yon)</i> (2011), Death Grips.....                                | 97  |
| Imagem 39 - Frames de <i>Takyon (Death Yon)</i> (2011), Death Grips.....                                | 98  |
| Imagem 40 - Frames de <i>Beware</i> (2011), Death Grips .....   | 99  |
| Imagem 41 - Frames de <i>Beware</i> (2011), Death Grips .....   | 100 |
| Imagem 42 - Frames de <i>You Might Think He Loves You For Your Money [...]</i> (2013), Death Grips..... | 102 |
| Imagem 43 - Frame de <i>Black Google</i> (2011), Death Grips .....                                      | 103 |
| Imagem 44 - Frames de <i>Whatever I want (Fuck who's watching)</i> (2013), Death Grips.....             | 104 |
| Imagem 45 - Frames de <i>Government Plates</i> (2013), Death Grips .....                                | 105 |
| Imagem 46 - Frames de <i>Flies</i> (2018), Death Grips.....   | 106 |

## SUMÁRIO

|   |            |
|---|------------|
| <b>INTRODUÇÃO: IMAGEM E MODOS DE EXISTÊNCIA</b> .....   | <b>1</b>   |
| <b>1 TRANSINDIVIDUAÇÃO E METAESTABILIDADE</b> .....     | <b>10</b>  |
| 1.1 IMAGEM E INVENÇÃO .....                             | 14         |
| 1.2 A REALIDADE PSICOSSOCIAL DA IMAGEM.....             | 19         |
| <b>2 TECNOLOGIAS DE IMAGEM E ARTES DO VÍDEO</b> .....   | <b>24</b>  |
| 2.1 IMAGEM-SUJEITO E AUTOPRODUÇÃO MAQUÍNICA .....       | 29         |
| 2.2 A EXPERIÊNCIA COMO DEMANDA.....                     | 36         |
| 2.3 A FIGURA RETALHADA: VIDEOARTE E ESQUIZOFRENIA ..... | 41         |
| <b>3 AUTOPOIÉSE ESQUIZO EM REDE</b> .....               | <b>63</b>  |
| 3.1 <i>VAPORWAVE</i> : APROPRIAÇÃO E IRONIA.....        | 67         |
| 3.2 O ESQUIZO RESISTENTE EM ARCA E DEATH GRIPS .....    | 77         |
| 3.2.1 ARCA: MONSTRUOSIDADE E EROTISMO .....             | 83         |
| 3.2.2 A PSICOSE DIABÓLICA DE DEATH GRIPS.....           | 92         |
| <b>4 CONCLUSÃO: O CAOS QUE DISSOCIA A MÁQUINA</b> ..... | <b>107</b> |
| <b>REFERÊNCIAS</b> .....                                | <b>113</b> |

## INTRODUÇÃO: IMAGEM E MODOS DE EXISTÊNCIA

Há muitos projetos que constituem o que se entende como modernidade: práticas que operam como construção de mundo e produção de realidade. Determinado projeto sobrepõe-se aos demais, mas algo ressoa: tem sido constante o esforço em repensar o sujeito moderno, tirar dele sua centralidade. Dissolver as dicotomias e separações que opõem natureza e cultura. O final do século XX parece marcar esse exercício, que se sustenta em autores, como Simondon, Deleuze, Guattari, Foucault, Stengers, Latour, Kastrup, entre outros – que retomam muitas vezes a filosofia nietzschiana e o pensamento de Bergson. Trata-se, propriamente, de teóricos que almejam reinserir o movimento e o tempo no processo de cognição e percepção de tudo, algo que foi rejeitado pelo projeto moderno totalizador.

Reconstituir um pensamento, resgatar sua potência. São incomensuráveis as aberturas proporcionadas por esse pensar que se quer ativo, produtivo, em movimento. Ainda há muito que ser continuado, acrescentado a todo esse processo. Hoje, essas ideias explodem em amplitude e ainda estão sendo construídas. É o compromisso de expandir um projeto regulador, normatizador, que limita a imaginação e a produção de mundos e possibilidades.

Guattari (2012) afirma a necessidade de se colocar fora da visão de um Ser que atravessaria, imutável, a história universal das composições ontológicas. Não existe, portanto, um Ser já aí, instalado através da temporalidade. A expressão pática, que aqui se reforça, “não se instaura em uma relação de sucessividade discursiva, para colocar o objeto sob o fundo de um referente bem circunscrito” (p. 42). Trata-se, então, de um registro de coexistência, de cristalização de intensidade, em que o tempo não existe como continente vazio.

Uma vez dito isso, o que almejo fazer é dar minha parcela de contribuição a esse movimento. Mais precisamente, a essa produção de possibilidades. Há várias formas de se abordar esse problema de uma mentalidade que, ao excluir o tempo e o movimento, dispôs de certezas e separações. Dentro dessa perspectiva, o objeto de conhecimento pode, portanto, sempre ser apreendido em sua totalidade, sempre por um sujeito pleno de si, soberano, que detém a capacidade de conhecer. Sujeito e objeto apresentam-se ambos como estáticos e invariáveis.

Apesar de essa premissa ser um discurso central presente nas ciências, filosofia e psicologia moderna, muitos desses esquematismos esvaíram-se em prática, fugiram de uma imposição de equilíbrio forçosa e adaptadora. As descobertas da ciência confrontariam a própria ciência enquanto discurso, a exemplo do universo quântico. As produções

tecnológicas modernas transpõem, diversas vezes, seus usos previsíveis e determinados, rompendo com os próprios alicerces que procuravam, a princípio, manter e regular. A produção artística não deixa de operar, constantemente, esse procedimento. E é neste território que procuro me inserir.

Para contribuir com esse pensamento, na tentativa de perceber os processos contemporâneos de produção estética de si, procuro me instigar sobre as imagens e seus processos de produção na atualidade, mais precisamente o vídeo. Penso o vídeo como um elemento central para a apreensão dos procedimentos imagéticos contemporâneos e, embora humano e imagem estejam imbricados, trata-se, aqui, do esforço de perceber a imagem videográfica em sua realidade própria, seu processo de individuação concomitante ao humano, mas de movimento próprio. Ao expandir as categorias de sujeito, o que se almeja é dar conta dos elementos com os quais os humanos interagem, mas que são independentes em sua realidade.

O vídeo, como apresentado por Dubois (2004), é um estado-imagem e não um objeto em si. Um estado, portanto, do olhar, “uma forma que pensa” (p. 28). Partindo dessa concepção, podemos perceber, então, o vídeo como uma forma de processar e pensar a imagem, não somente cinematográfica, mas propriamente todas as imagens possíveis e disponíveis. O vídeo é um estado em que a imagem se estrutura como pensamento, um meio através do qual toda imagem pode ser pensada e processada enquanto tal. O que se ressalta aqui é um pensamento-imagem, tão essencial aos sujeitos contemporâneos nas suas relações estéticas e sociais. Há uma certa perspectiva utópica em relação a essa ideia de uma produção de imagem totalmente tomada pelo vídeo, e que, posteriormente, também foi aplicada à imagem digital. Contudo, os tempos atuais mostram-nos que a imagem digital depende inegavelmente do vídeo como processo, e que, de fato, sua linguagem ou sua forma estrutural passou a ser utilizada como uma espécie de veículo comum entre as imagens processadas nos dispositivos tecnológicos que nos circundam.

Vídeo, aqui, remete a um processo da imagem inerente propriamente à toda forma de reprodução em uma tela ou monitor, seja uma televisão, um computador, uma câmera, uma webcam ou um celular, objetos técnicos que rodeiam nossas vidas. O próprio mecanismo de *hardware* responsável pela criação de imagem nesses aparelhos recebe o nome técnico de “placa de vídeo”. Se uma placa de vídeo deixa de funcionar, nenhuma imagem pode ser produzida na tela desses dispositivos. Vídeo, portanto, é entendido aqui como o procedimento pelo qual as imagens se manifestam em uma tela, fazendo com que seu modo de operação se dê como principal meio de relação com as imagens tecnológicas hoje em dia. Operar diante de

um computador, com sua multiplicidade de abas, hipertextos, operações simultâneas, janelas justapostas e hibridizações midiáticas, apresenta-se como procedimento constante do cotidiano, demarcando a condição do vídeo na atualidade como principal agenciador das produções imagéticas na internet. Quando operamos esses dispositivos, transitamos por um interminável jogo de interfaces, manipulamos seus movimentos e elementos de forma direta. Clicamos e tocamos nossas telas fisicamente, tudo que se dá ali, naquela imagem em imediata interação com nossas ações, se manifesta como vídeo, se visualiza como vídeo.

Procuro traçar, de certa forma, a linha que envolve a relação do vídeo enquanto produção analógica datada e a incorporação da sua processualidade ou de sua lógica nos meios digitais mais recentes. A inscrição numérica do digital certamente difere-se dos procedimentos analógicos, mas o audiovisual, enquanto processo em vídeo, consolida-se nos recursos dos computadores e demais telas como principal meio de visualização, ou seja, de apresentação ou materialização das imagens.

A internet e toda rede de dispositivos associados à sua navegação apresentam uma imagem que opera como vídeo, não no sentido estrito de uma técnica analógica de inscrição, mas na condição de um estado de processamento das imagens, um procedimento de circulação audiovisual. Ler um texto em PDF no computador é ver o texto enquanto vídeo. Acessar o *feed* de uma rede social é presenciá-lo enquanto vídeo, quer se trate de imagens estáticas ou em movimento, quer se tratem de gráficos, desenhos, animações, gifs, palavras ou qualquer coisa que venha a aparecer na tela do aparelho. Além, claro, do uso de webcams como evidência explícita da utilização do vídeo como elemento básico de comunicação por meio de diversos aparelhos e com os mais variados objetivos. O que está em jogo é menos a natureza magnética do vídeo e mais a maneira como a imagem se apresenta, sua transmissão e manifestação nos dispositivos de tela.

Essa operação-vídeo foi totalmente incorporada ao digital, contudo, é claro que há uma diferença de natureza entre esses tipos de imagem: o que acontece é a incorporação de um procedimento, de uma lógica de produção e veiculação de imagens, mas certamente com proposições e relações diferentes das anteriores, uma vez que estamos diante de um outro contexto histórico e de um outro patamar de produção e de relação com as imagens. O vídeo, como tecnologia ou maneira de processar imagem, foi incorporado a uma nova dinâmica, que não deixa de estar em contingência com as tecnologias anteriores, mas que produz, inevitavelmente, uma modificação do seu uso.

Parece interessante pensar a partir da concepção de que o vídeo, enquanto processo de pensamento das imagens, opera individuando-se ao se atualizar no real de maneira inventiva.

Desse modo, atribui-se à imagem sua autonomia e vida própria. De acordo com Simondon (2013), as imagens impõem-se ao sujeito, que a rigor não teria controle completo sobre elas, estão a meio caminho entre o objetivo e o subjetivo, detêm certa autonomia e objetividade em relação à unidade pessoal da consciência.

Simondon apresenta-se como teórico-chave para esta pesquisa: seus estudos acerca da imagem, dos processos de transindividuação e do pensamento estético como endêmico à vida são as bases sobre as quais invisto minhas análises. Para o autor, todos os seres e elementos da existência apresentam-se na realidade como relações metaestáveis de grandezas diferentes que só se sustentam momentaneamente. Transita-se, portanto, de uma resolução metaestável a outra, e todos os seres (humanos ou não) estariam engendrados nesse processo. O filósofo considera, também, a imagem como um elemento vital de relação com o mundo, ou, propriamente, de produção de mundo. As imagens apresentam-se, portanto, como uma realidade que opera em conjunto com os demais elementos vitais, atravessando-os e sendo atravessadas por eles. Meu objetivo está em perceber uma experiência, um tipo de processo relacional com as imagens na atualidade que se aproxime de uma transindividuação mútua, que possa funcionar como sintoma do nosso modo de ser na atualidade.

Para Simondon (2011), o conhecimento não é capaz de apreender a individuação, uma vez que o próprio está relacionado e em contingência com tudo que individua e, portanto, também está em processo de individuação. Em outras palavras, não se conhece a individuação, visto que o próprio conhecer é um processo de individuação que segue seu movimento junto a tudo que é, e tudo que venha a se atualizar no real. O conhecimento, portanto, não apreende nada – atualiza-se na realidade junto a todo o resto, enquanto resolução metaestável e, portanto, temporária.

Ao se pensar em termos de conhecimento, o que se propõe é o seu sentido pático, não-discursivo, assim como pontuado por Guattari (2012). O que se ressalta, então, é um vetor de subjetivação e não uma imagem passivamente representativa, uma subjetividade, portanto, “em direção ao qual se vai” (p. 37), absorvedora, dada de imediato em sua complexidade. Trata-se de uma subjetividade aquém da relação sujeito-objeto e que se atualiza por meio de coordenadas energético-espaco-temporais.

Como Guattari (2012) explicita, o que se procura operar é uma descentralização da questão do sujeito para dar lugar à subjetividade. O sujeito tradicionalmente é entendido como “essência última da individuação, como pura apreensão pré-reflexiva, vazia, do mundo, como foco de sensibilidade, da expressividade, unificador dos estados de consciência” (p. 34). A subjetividade, por sua vez, enfatiza a instância fundadora da intencionalidade. Sendo assim, a

relação entre sujeito e objeto é tomada pelo meio, e a instância em que se exprime passa a ser o primeiro plano: o que se quer é estilhaçar o conceito de substância de modo pluralista, com o intuito de “promover a categoria de substância de expressão, não apenas nos domínios semiológicos e semióticos mas também nos domínios extralinguísticos, não humanos, biológicos, tecnológicos, estéticos etc.” (p. 36).

Guattari aponta para uma transversalidade entre substâncias enunciativas, que, por um lado, podem ser da ordem da expressão linguística, mas, por outro, de ordem maquínica, desenvolvendo-se a partir de matérias que não foram formadas pela semiótica. A subjetividade maquínica aglomera essas diferentes enunciações parciais, instalando-se, de algum modo, antes e ao lado da relação sujeito-objeto. Além disso, o autor ressalta o caráter coletivo, multicomponencial desse agenciamento maquínico: o que se apresenta é uma zona de interseção em que sujeito e objeto se fundem e encontram seu fundamento.

Trata-se, portanto, de, a partir de um panorama das artes do vídeo e de seu histórico, traçar alguns exercícios e procedimentos que marcam a relação entre imagem e sujeito na contemporaneidade: o vídeo, como processo, ganha a conotação de veículo para toda e qualquer imagem circulante – a relação vídeo-imagem-sujeito opera como prática cotidiana nas produções estéticas perpetuadas em nossas sociedades atuais.

Essas operações, propriamente autopoieticas, liberam fluxos de desejo e, simultaneamente, circunscrevem novas operações coercitivas atreladas a um capital-fluxo que, como apresentado por Deleuze e Guattari (2011), não cessa em se descodificar e se recodificar sobre um corpo sem órgãos, ou seja, incide sobre os vetores de subjetividade, produzindo um investimento na potência e na experiência como elementos de consumo em um capitalismo que transita da disciplina ao controle, na perspectiva de Foucault e Deleuze.

Destaco, portanto, que meu objetivo nesta pesquisa é de apreender de que forma os exercícios recentes de produção de autoimagem em vídeo apresentam possibilidades de produzir resistência em relação a uma produção de subjetividade já estabelecida que não cessa de se recodificar como demanda do capital, dado o contexto da massificação das práticas de autoprodução estética na escala em que podemos observar atualmente. É importante destacar que, historicamente, a produção videográfica de imagens de si marcam uma das principais práticas disruptivas da videoarte e das produções de vanguarda dos anos 60, a exemplo de artistas, como Vito Acconci, Bruce Nauman, Joan Jonas, Pipilotti Rist, entre outros.

Convém, então, resgatar uma importante relação com o vídeo, já massivamente estudada, que buscava de forma intensiva a superação das normas do projeto moderno a partir da imagem. Minha aposta, em particular, é a de um exercício esquizofrênico que se apresenta

por meio da imagem em vídeo, uma estética da esquizofrenia ou uma autoprodução esquizofrênica que marcou tanto a produção dos anos 60 e 70 quanto a produção mais recente, ainda que de formas singulares. O esforço em desintegrar a figura apresenta, dentro do escopo desta pesquisa, uma das principais práticas do processo esquizofrênico do vídeo.

O esquizo como processo, para Deleuze e Guattari (2011), é capaz de trazer à tona os fluxos, também esquizo, do movimento capitalista. Trata-se de um processo ao longo, em conjunto, em que a entrega do esquizo aos vetores dissociativos tensionam o sistema em sua própria lógica. Essa relação esquizo com a imagem em vídeo é histórica, e procuro traçar de que forma esse exercício sempre esteve presente nos trabalhos videográficos, desde seus primórdios. A prática de uma estética de si esquizofrênica marca uma potência que o vídeo parece aproveitar com facilidade, dada a sua natureza processual. Cabe pensar de que forma essa prática esquizo pode, hoje, se apresentar como um exercício de resistência e liberdade diante de um contexto em que as produções imagéticas de si ultrapassam os limites do campo da produção artística, de caráter evidentemente transgressor, e se tornam parte de um procedimento amplamente atrelado ao cotidiano e ao social através da web.

A internet pode ser vista como um meio psicossocial através do qual podemos evidenciar o movimento de todas as imagens em circulação. É por meio de recentes produções de imagens de si na internet que certamente procuro trabalhar estas questões. Inclino-me sobre o trabalho de dois artistas: Death Grips e Arca. O que eles apresentam em comum é o fato de suas autoproduções se darem no contexto da internet e de ambos trabalharem como músicos. Suas produções videográficas apresentam uma potência esquizo diante da atual conjuntura das imagens e recuperam um arco de práticas e exercícios que se deram com o vídeo ao longo da história de seu uso. Minha intenção é abordar essas produções para perceber a possibilidade de resistência e liberdade em um contexto marcado pelo capitalismo e seu modo de produção esquizofrênico.

Traço possibilidades de existência e liberdade por meio das imagens em um contexto de produções estéticas normatizadas pelas convenções das redes sociais na internet, em que espaços online, como Facebook, Youtube ou Instagram, estão repletos de selfies, *storiys*, postagens, publicações e demais processos autopoieticos que implicam em uma estética de si amplamente demandada e desejada. Trata-se de investigar, justamente, a ambivalência desses espaços e desse contexto, na tentativa de sinalizar potências e possibilidades para além das já circunscritas. A aposta nesses artistas dá-se por identificar neles uma potência esquizofrênica que se reativa, além de retomar todo um histórico da imagem videográfica e de nossa relação concomitante e constante com as imagens em produção.

No primeiro capítulo, apresento algumas questões do pensamento de Simondon que me servem como base: sua filosofia acerca do processo de individuação, o transindividual, a lógica da metaestabilidade e o meio psicossocial são alguns dos conceitos produzidos por esse autor que reverberam, com grande influência, em pensadores como Guattari, Deleuze e Kastrup. Em seguida, procuro aprofundar, com os aportes de Kastrup, as teorias de Simondon a respeito das imagens, principalmente quanto ao seu ciclo inventivo e sua realidade própria. Ressalto, também, o pensamento simondoniano a respeito da estética, tida pelo filósofo como um procedimento inerente aos processos humanos.

No segundo capítulo, procuro constituir, a partir de Deleuze, Guattari e Foucault, tendo Simondon como pano de fundo, a ideia de uma imagem que opera como sujeito. Trabalho com a noção de autopoíese e invenção de si, tal qual apresentado por Kastrup (1999); conceituo o que se entende por autopoíese maquínica no pensamento de Guattari (2003, 2012); e, com o “anti-Édipo” (2011), apresento a teoria de Deleuze e Guattari, que evidencia o capitalismo como um sistema cujo movimento e lógica de produção é dotado de uma carga altamente esquizofrênica.

Concomitantemente, discuto nossas relações com as imagens tecnológicas e os variados dispositivos tecno-estéticos que nos circundam, nossas possibilidades massificadas de consumo e produção de imagem, de modo a ressaltar o vídeo como meio fundamental de processamento de todas as imagens circulantes. Em sequência, apresento um panorama das artes do vídeo, principalmente a videoarte e seu desenvolvimento a partir dos anos 60. Debruço-me sobre as estratégias de produção de si diante da imagem, trabalhadas por muitos videoartistas ao longo das décadas. Desdobro meu pensamento a partir de alguns teóricos do vídeo e das artes, dentre os quais, estão: Rosalind Krauss (2008); Anne-Marie Duguet (2009); Arlindo Machado (1988); Phillippe Dubois (2004); Raymond Bellour (1993) e Victa de Carvalho (2009; 2011). Meu propósito é ressaltar um exercício esquizo com a imagem, proporcionado pelo vídeo, que sempre esteve presente nos procedimentos de experimentação com esse meio.

Podemos marcar algumas imagens que se apresentam nesse limiar, figuras aberrantes que se retorcem em seus códigos representativos. Elementos, como o monstruoso, o disforme, o erótico, o diabólico e a morte, compõem uma série de operações *despersonalizantes*, às quais podemos atribuir um exercício de performance esquizo. A manifestação em vídeo dos limites monstruosos de nossa humanidade supostamente íntegra pontua uma potente prática de resistência ao jogo representativo e sistêmico, em que significante e significado estão aprisionados um ao outro.

Apresento, com o propósito de contextualizar as produções e as estéticas online mais recentes, o gênero do *vaporwave* e traço sua relação com procedimentos históricos nas artes, principalmente quanto à apropriação das imagens circulantes do capitalismo e do uso da ironia, bem como de procedimentos de colagem, justaposição e mixagem. Em seguida, analiso o trabalho de Arca e Death Grips, destacando a carga altamente esquizofrênica de suas produções. Esses artistas tensionam as relações com as imagens e fazem do vídeo o meio processual que materializa uma autopoiese altamente disjuntiva, fragmentada, que manifesta seu devir monstruoso.

O que se almeja é investigar as possibilidades do vídeo, principalmente seu exercício esquizofrênico, como uma prática de resistência diante dos fluxos de liberdade circunscritos, que demarcam modos de vida apaziguados e fazem de muitos exercícios de autoimagem uma prática estética atrelada a demandas sociais e a um discurso de perfectibilidade, autenticidade e sucesso, que pode ser claramente percebido nas imagens que circulam nas redes sociais na internet. A pulsão esquizofrênica de Arca e Death Grips ressalta os vetores de nossas relações com as imagens e atualiza as estratégias históricas das artes do vídeo, colocando-as à prova diante da contemporaneidade do digital, das telas e das redes virtuais, ao produzir uma imagem “esquizo” que desprioriza justamente por ser transindividual, atravessando nossa subjetividade e impelindo um processo de transformação em conjunto.

Como o objetivo não é se ater a produções específicas, e sim, ao final da pesquisa, apontar um certo tipo de estética que tem se proliferado online, concluo discorrendo a respeito do vídeo-álbum *Dopamina* (2018), criado pelo músico brasileiro VNDROID, cuja produção ressalta muitos dos vetores que apresento ao longo desta dissertação, bem como opera pontos de encontro latentes tanto com o *vaporwave* quanto com Arca e Death Grips. Dessa forma, considero os trabalhos desses artistas como singulares e, simultaneamente, como pano de fundo contextual de determinados tipos de produções em voga no espaço da internet atualmente.

Do ponto de vista estético e político, essas obras são demarcadas por trabalhos em vídeo que exploram uma série de elementos que remetem às rasuras e “erros” de inscrição de imagens por meio da fita magnética, bem como fazem uso extensivo de filtros, camadas, colagens, efeitos visuais e reapropriação de materiais midiáticos de diversos tipos. A roupagem de muitos desses vídeos e performances, assim como as letras invocadas nas músicas, trazem à tona a temática recorrente dos transtornos mentais, do suicídio e do abuso de drogas que aqui são tecidos como fio condutor para a produção de figuras monstruosas e aberrantes, criaturas desviantes que incorporam suas doenças às suas imagens, fazendo dessa

celebração diabólica um processo de resistência. A produção desses artistas é prolífera, sua velocidade coincide com a da internet, suas obras são, em grande parte, de curta duração e funcionam como “faixas” sonoro-visuais. A associação entre música e vídeo é uma marca recorrente desse contexto online, em sua maioria, perpetuada por artistas que são majoritariamente conhecidos como músicos.

Dado o dinamismo dessas produções, que se multiplicam incessantemente em uma velocidade estonteante, arrisco produzir um sobrevoo por Arca e Death Grips, com o propósito de elaborar um mosaico, ou panorama, de suas obras. Esse sobrevoo não visa ser superficial, e sim uma tentativa de apresentar um contexto fértil, e em constante movimento, de criação, que não se resume a esses artistas e suas obras, embora estas funcionem como catalisadoras de certa estética que se prolifera na internet. Atenho-me, mais detidamente, em duas obras de Arca (*Trauma Scene 1* e *Trauma Scene 2*), além de apresentar um pouco sobre o conjunto de suas produções, e procedo da mesma forma com Death Grips: as obras que analiso de maneira mais minuciosa (*Takyon Death Yon* e *You Might Think He Loves You For Your Money [...]*) servem como condensadores que, associados a uma apresentação da conjuntura de seus trabalhos, me ajudam a problematizar os vetores estéticos em voga neste cenário artístico online.

## 1 TRANSINDIVIDUAÇÃO E METAESTABILIDADE

A filosofia de Gilbert Simondon, dentre suas muitas nuances, tem como princípio a elaboração de uma ontogênese que abarque todos os processos que envolvem o ser no mundo: dos elementos físicos aos vitais, entre o objetivo e o subjetivo, o que inclui o próprio engendramento do pensamento, do conhecimento, da memória, da percepção, da imaginação e de outros elementos que são colocados em contingência e continuidade com todas as demais manifestações do ser, e seu movimento, ou melhor, seu processo de individuação e transindividuação, palavras preciosas para o seu pensamento.

O ser, em defasagem, individua-se em um processo que o transforma em um sistema metaestável, permitindo que prossiga o percurso da individuação mesmo após a defasagem inicial. Por metaestabilidade entende-se um sistema que se organiza momentaneamente, mas cujo equilíbrio é constantemente ameaçado e caminha para sua dissolução, para que, assim, uma nova resolução, também momentânea, possa ser feita.

Este esquema de Simondon (2011) é um contraponto às visões substancialistas, que compreendem a noção de uma essência imutável, e ao dualismo hilemórfico, concepção esta que pressupõe a dicotomia estabelecida entre forma e matéria, assim como a relação estável entre ambas, presente tanto na tradição filosófica quanto científica. Ao pensar a presentificação, ou atualização no real, de tudo que há, Simondon expande as categorias de sujeito e rompe com as concepções de um indivíduo fechado, definido e finalizado.

A individuação não abarca somente o humano e seu processo de transformação, mas diz respeito a todas as coisas: dos indivíduos físicos e da realidade objetiva aos indivíduos vitais e os elementos da subjetividade. O campo do transindividual implicaria, justamente, as transformações concomitantes, de mútua influência, entre um processo de individuação e seu meio que, por sua vez, também se individua.

Refere-se, portanto, à relação metaestável entre o psiquismo e o coletivo, os quais surgem após esta defasagem inicial do vivo, sendo, então, transindividual e operando em um campo psicossocial. Esse coletivo, no sentido que aplica Guattari (2012), leitor de Simondon, refere-se a “uma multiplicidade que se desenvolve para além do indivíduo, junto ao *socius*, assim como aquém da pessoa, junto a intensidades pré-verbais, derivando de uma lógica dos afetos mais do que de uma lógica de conjuntos bem circunscritos.” (p. 19).

O transindividual é justamente esse espaço de encontro entre diferentes processos de individuação, que operam mudanças mútuas ao longo de seus percursos. Neste sentido, não há sujeito ou meio que não esteja em movimento e alteração constante, o que implica na

imbricação, sem possibilidade de dissociação, entre o psiquismo e o social, uma vez que ambos caminham em contingência e provocam interferências constantes entre si.

Trata-se, então, de uma filosofia da relação, dado que a individuação é vista como relacional, uma resolução ou tensão momentânea entre elementos antes sem comunicação, de grandezas diferentes. A esses termos díspares sem uma conexão inicial, Simondon nomeia-os de pré-individual, um esforço especulativo de pensar um universo de potências virtuais que, ao se relacionarem, atualizam-se no real em um processo de individuação.

Essas tensões são momentâneas, posto que o ser individuado funciona como resolução passageira desse estado metaestável, de modo que toda individuação resguarda sua carga pré-individual e, portanto, preserva sua potência em atualizar novas virtualidades como respostas transitórias à problemática metaestável promovida pela relação entre elementos díspares, sem conexão prévia. Para Simondon (2011), a unidade e a identidade aplicam-se somente a uma das fases do ser, sendo apenas uma de suas manifestações.

Assim, surgem os indivíduos, que se atualizam, portanto, a cada nova tensão e resolução metaestável, tendo a carga pré-individual como fonte de novas resoluções em potencial. Nunca se está diante de uma individuação definitiva quando se trata dos viventes, uma vez que não são apenas resultado, e sim teatro de individuação, o que condiz a um movimento que segue o curso da vida e que atualiza o ser e suas defasagens, a cada processo relacional. Uma individuação vital só cessa seu percurso quando o sistema se estabiliza por completo, ou seja, quando morre. Para Simondon, quanto mais próximo se está do equilíbrio mais próximo se está da morte.

Em suas reflexões a respeito das impressões estéticas, Simondon aponta que estas se dão independentemente de um objeto estético, o que é um dos pontos centrais de seu pensamento, posto que o objeto estético “não é, propriamente, um objeto, é também, parcialmente, um depósito de certo número de características de sinais que são da realidade subjetiva, gestos, esperando pela realidade objetiva na qual estes podem se exercer e se realizar” (SIMONDON, 2007, p. 209)<sup>1</sup>. A partir de uma intuição poética, o que está no cerne desta reflexão simondoniana é o fato de que o pensamento estético é próprio da condição humana, e, portanto, uma experiência passível a toda humanidade, independente do seu grau de banalidade ou refinamento, e pode ocorrer com absolutamente qualquer coisa que esteja em relação com o ser humano.

---

<sup>1</sup> “El objeto estético no es un objeto propriamente dicho; es también parcialmente el depósito de un cierto número de caracteres de evocación que son sujeto de la realidad objetiva en la que este gesto puede ejercerse y realizarse.” (tradução do autor).

Para Simondon, as impressões estéticas estendem-se para as ferramentas, objetos técnicos, fenômenos que vão da eletricidade ao som. Pode, assim, dar-se com qualquer coisa, uma vez que estas impressões são parte da constituição humana. Ao analisar o pensamento estético simondoniano, Michaud afirma:

Se existe uma experiência estética, é porque algo repentinamente se desprende do espaço ou do tempo, surge do chão e se impõe. Então um ser humano (ou um grupo de seres humanos) pode tanto deixar esse momento estético se perder na impressão fugidia quanto pode elaborá-lo, tornando-o durável, comunicável, dando assim uma consistência enquanto objeto ou marcas simbólicas ao se inscrever numa construção maior. Alguém escuta um rouxinol tarde da noite, ou vê uma pedra com formas estranhas, e tudo o que permanece é o prazer dessa experiência. Um músico captura esta música ou aqueles sons para inscrevê-los num trabalho de '*musique concrète*', um escultor faz uma estátua *in situ*, um grupo religioso constrói uma capela no lugar. (MICHAUD, 2012, p. 129, grifos do autor, tradução minha).

Em sua obra, Simondon parece ater suas preocupações mais em relação à estética do que à arte ou ao objeto artístico propriamente dito. O que o filósofo procura observar é a própria natureza do pensamento estético, endêmico aos processos humanos, diante do qual os objetos podem ser apreendidos sob este escopo. Trata-se, então, de um pensamento estético que desloca determinados objetos e os coloca sob esta perspectiva. Sendo assim, a impressão estética é algo que transpassa e vai além de todo e qualquer objeto estético específico que tenha sido inscrito e determinado por cada cultura, o que caracteriza a institucionalização dessas formas de percepção.

Em seus escritos, Simondon discorre a respeito de uma primeira fase chamada mágica, pré-técnica e pré-religiosa, em que ser humano e mundo não seriam dissociados. Uma vez introduzida a distância entre humano e mundo, a técnica e a religião passam a funcionar como “mediadores” entre a humanidade e seu meio. O pensamento estético, portanto, seria uma tentativa de reconstituir um universo reticular, não em busca de reestruturar a fase mágica, mas de reestabelecer a conjunção entre humano e meio, rompendo com a separação entre objetividade e subjetividade. Sob essa perspectiva, o autor aborda processos, como a imagem, a estética, a percepção e a imaginação, e situa-os como elementos que se individualizam, fazendo parte do movimento de defasagem do ser e sua atualização no mundo.

Isto posto, discuto o processo de consumo e produção de imagem por meio do vídeo, mais propriamente os procedimentos de autoimagem, com respaldo nas noções simondonianas de pensamento estético, de imagem e de tecnicidade. O propósito é tensionar os processos de invenção audiovisuais, mais especificamente da produção e do consumo da imagem videográfica, sob a perspectiva de uma lógica própria do vídeo caracterizada por uma resolução sempre momentânea da imagem, metaestável, uma defasagem como nos termos simondonianos, promovida por relações traçadas entre elementos de diferentes grandezas, tais

quais os processos da individuação vital e da invenção tecno-estética. Nesse contexto, as imagens que se constituem como exercícios de autoimagem videográfica parecem-me particularmente interessantes para pensar a relação de reciprocidade e retroalimentação entre ambos elementos, em um movimento de transindividuação que faz com que as duas realidades, imagem e ser humano, se produzam mutuamente.

Invisto no esforço de perceber de que maneira as proposições de Simondon têm a potência de estender nossa apreensão a respeito do meio, propriamente o mundo e os seres – físicos, vivos, técnicos e estéticos – com os quais nos relacionamos. Trata-se, certamente, de procurar expandir as conotações estritas da cultura, atualizar nossas relações com o meio e com os variados processos de individuação.

A ênfase do pensamento de Simondon no cotidiano e nos elementos de passagem entram em forte consonância com muitos procedimentos artísticos contemporâneos, sendo o vídeo e a performance dois exemplos bastante consistentes. A processualidade com a qual o vídeo renderiza todas as imagens possíveis, mantendo-as sob seu arcabouço produtivo, atualiza constantemente o pensamento estético e seu entrelaçamento no cotidiano. A realidade das imagens acompanha as individuações humanas e vitais como um todo, visto que a imagem não se restringe aos humanos – e é um campo de natureza própria que interpenetra o vivo e seu meio, sendo, assim, um dos principais elementos de relação com o mundo.

Levando em consideração o pensamento estético como processo, vale ressaltar algumas das discussões suscitadas pelas artes do vídeo e seus estudos. Desde sua expansão no campo artístico, nos anos 60, o vídeo foi alvo de indagações a respeito de suas especificidades e de sua conotação como objeto de arte. Muitos teóricos, entre eles Annie-Marie Duguet (2009), Rosalind Krauss (2008), Raymond Bellour (1993) e Phillipe Dubois (2004), compreenderam que o vídeo não poderia ser entendido como objeto artístico em si, e sim como processualidade, relação e discurso.

Krauss (2008) aponta que é propriamente o *self* do artista que se revela enquanto objeto artístico tensionado entre aparatos técnicos, a tela e o aparelho de filmagem. Dubois (2004), sob influência da filosofia de Deleuze (que, por sua vez, se espelha no pensamento simondoniano), entende o vídeo como forma de pensamento da imagem, um processo e não um objeto, uma construção discursiva por meio da realidade imagética, que reivindica sua autonomia e legitimidade como forma de pensamento por si só.

Em Simondon, uma relação precisa ser entendida sempre como uma relação no ser e, portanto, do ser: “maneira de ser e não como simples relação entre dois termos que poderiam ser adequadamente conhecidos através de conceitos porque teriam uma existência

efetivamente distinta” (2011, p. 8). O esforço do trabalho de Simondon é o de romper com as estruturas estabelecidas do conhecimento e do pensamento, sobretudo da apreensão que se tem do mundo e dos seus diversos aspectos. O que se propõe é uma alteração de perspectiva: quebrar com as noções fixas de substância e trazer a relação como elemento principal que agencia o ser e suas defasagens.

[...] se a substância cessa de ser o modelo do ser, é possível conceber a relação como não-identidade do ser com ele mesmo, inclusão no ser de uma realidade que não é somente idêntica a ele, de modo que o ser enquanto ser, antes de toda individuação, pode ser apreendido como mais que unidade e mais que identidade. (SIMONDON, 2011, p. 8).

No cerne dessa teoria, há uma proposta radical de desmontagem de um modelo de pensamento estabelecido, enraizado. É uma tentativa de reformulação dos nossos próprios modos de vida, de nossa maneira de ser e de se relacionar com o mundo e conosco. Análise, com o pensamento simondoniano, os processos videográficos sob os aspectos potentes com os quais o filósofo considera a imagem. O vídeo, hoje, apresenta-se como um procedimento genérico: todas as imagens que circulam nas telas e monitores que nos circundam são processadas enquanto vídeo e é neste processo que podemos evidenciar um movimento de imbricação mútua entre humano e imagem, já que todas as imagens possíveis, que existem ou ainda existirão, são passíveis de se manifestarem como vídeo. Trata-se de um campo de visualidade processual, diretamente atrelado ao ato de ver (eu vejo), que se comporta como território por excelência das imagens circulantes em nossa sociedade, acoplado às tecnologias de informação e à proliferação de monitores, câmeras, celulares e softwares de edição que transformam variados procedimentos estéticos em práticas do cotidiano.

### **1.1 Imagem e invenção**

Em seu curso de 1965, Simondon (2013) investiga os processos de imaginação e invenção a partir do conceito de imagem, e a engendra a um ciclo, uma dinâmica composta por quatro fases: imagem motora, imagem perceptiva, imagem mental com conteúdo afetivo-emotivo e invenção, sendo esta a última fase do ciclo da imagem. Kastrup et al (2012), em sua leitura do curso de Simondon, ressaltam que esse ciclo inventivo da imagem opera a desmontagem da dicotomia entre imagem-material e imagem-mental, o que promove a percepção de como a imagem produz efeitos na invenção de nossos modos de conhecer e na produção da subjetividade.

O termo imagem refere-se, portanto, a uma série de fenômenos diversos, da pintura, fotografia e cinema, às lembranças, sonhos, memórias e delírios, como apontam Kastrup et al: “a percepção nas suas diferentes modalidades - visão, audição, tato, etc. - produzem imagens” (p. 60). Trata-se tanto das imagens inscritas em um suporte material quanto aquelas relacionadas aos elementos perceptivos, consideradas mentais.

O que Simondon (2013) propõe é romper com a linha tênue que separa os diversos tipos de imagem e ressaltar um pensamento que abarque todo o seu processo enquanto individuação, que opera com autonomia e realidade própria. Os diferentes tipos de imagem são entendidos como fases de um mesmo ciclo, nomeado pelo filósofo como o ciclo de gênese da imagem. Esse ciclo engendra um processo de transformação constante, no qual uma imagem se torna outra, a exemplo de uma imagem motora que se converte em imagem perceptiva e assim por diante. O fim do ciclo dá-se na fase da invenção, em que uma imagem mental se materializa tornando-se um objeto do meio externo, seja um objeto técnico ou uma obra de arte. A invenção apresenta-se como fim do ciclo, mas não do processo: uma vez que esta ocorre, um novo ciclo da imagem inicia-se.

O desenvolvimento desse ciclo dá-se por meio de um processo transdutivo, que define o movimento e a continuidade da individuação, sendo a transdução a operação pela qual uma atividade se propaga gradual e progressivamente no interior de certo domínio.

Cada região da estrutura que é constituída ou individuada serve de princípio de constituição da região seguinte. Passa-se de uma região a outra por transferência, ou seja, um sistema passa a ser organizador do seguinte (...). Para Simondon, uma lembrança, uma obra de arte, um objeto técnico, um movimento corporal, um romance, um desejo, um filme, uma expectativa, são todas imagens. Cada uma delas possui seu estatuto próprio, pois é uma fase distinta de um ciclo transdutivo. (KASTRUP et al, 2012, p. 61).

Haveria, então, uma espécie de exterioridade primitiva da imagem em relação ao sujeito. Trata-se de romper com a ideia de que a imagem é mera representação mental de um estado de coisas. A imagem é, portanto, exterior ao sujeito, ainda que exista nele, e é dotada de um movimento que lhe é próprio. As produções contemporâneas de autoimagem, bem como o processo videográfico, parecem servir como maneiras de evidenciar essa autonomia da imagem em seu ciclo inventivo, suas fases de transformação, além de explicitar a própria natureza da imagem como processualidade e relação:

Mesmo a evocação voluntária revela uma imagem que, se por um lado obedece ao sujeito, por outro resiste: o esforço mnêmico é frustrado quando a imagem insiste em permanecer obscura ou opaca. Assim, o sonho, a obsessão e o delírio são casos extremos de uma transformação relativamente autônoma da imagem. (KASTRUP et al., 2017, p. 61 - 62).

Em Simondon (2013), imaginação e percepção são consideradas funções da imagem, esta apreendida em sua positividade e dinamismo. Para o autor, a percepção é precedida por imagens motoras, que são como antecipações dos objetos, a exemplo dos esquemas inatos de comportamento, que não operam como respostas a estímulos externos.

Assim, se o objeto percebido surge, é porque responde a essa espécie de chamado motor, e não o movimento que responde a ele. O par estímulo-resposta encontra-se invertido. O movimento, nesses casos, pode ser dito em direção a um objeto mais que em consequência dele. No ciclo da imagem, portanto, há uma primazia da motricidade em relação à sensorialidade, correlata de uma primazia da vida em relação à consciência. [...] a imagem motora não é o simples movimento corporal, mas o esquema de ação, espontâneo e regular, que antecipa o objeto. Ela exige um mínimo de constância e organização do movimento. Eis então um primeiro elemento definidor da imagem, que ajuda a traçar os limites do conceito: enquanto forma individuada, a imagem traz consigo a organização e a regularidade. No entanto, este esquema é defasado em relação a si mesmo, o que garante a processualidade da imagem já num patamar biológico e hereditário.[...] a imagem não deriva de uma realidade pré-existente e exterior a ela. (KASTRUP et al, 2012, p. 64).

Sendo assim, é a percepção que precisa ser explicada a partir da imagem, e não o contrário. Cabe, portanto, à percepção reduzir os possíveis presentes no conjunto de potencialidades perceptivas das imagens, denominadas por Simondon de intra-perceptivas. Não seria certo afirmar, então, que percebemos imagens, mas sim que percebemos segundo uma imagem, uma vez que estas são antes gerais do que particulares. As imagens funcionam, portanto, como antecipações perceptivas de potencialidades.

As imagens *a posteriori* são aquelas que ocorrem após a experiência perceptiva, o que seria propriamente o domínio das imagens mentais. Ao se tratar de um processo transdutivo, as fases anteriores às imagens mentais operam como condição básica que forma o território sobre o qual estas se desenvolvem. A percepção não explica a totalidade do ciclo da imagem, mas é um elemento chave para a compreensão da formação das imagens mentais, que consiste na transformação das experiências perceptivas e, conseqüentemente, em sua ultrapassagem.

A última fase do ciclo imagético, como já mencionado, desemboca na invenção, o que se constitui na materialização da imagem em objetos com existência própria e transmissíveis, resultando na ampliação da dimensão coletiva e social desse ciclo. Dispositivos técnicos e obras de arte apresentam-se como exemplos de invenção.

[...] a invenção mais elementar vai ser entendida como um processo de enfrentamento e solução de problemas, quando obstáculos se interpõem entre o organismo e a meta a ser atingida. A situação é dita problemática quando ela corta ou interrompe a ação, impedindo sua continuidade. Sob tal perspectiva, o comportamento de desvio (*détour*) é entendido como uma invenção. [...] os efeitos de uma invenção ultrapassam a resolução do problema. Existe, na verdadeira invenção, um salto, um poder amplificador que ultrapassa a simples finalidade e a busca limitada de adaptação. A verdadeira invenção vai além de seu objetivo. A intenção de solucionar um problema é apenas um gatilho para colocar o sistema em movimento. (KASTRUP et al, 2012, p. 68-69).

Em suma, a invenção fecha um ciclo ao mesmo tempo em que inicia outro. As invenções técnicas e artísticas promovem novas imagens motoras e, conseqüentemente, novas imagens percepção e imagens mentais afetivo-emotivas. Assim, imagens materiais e mentais deixam de ser um par dicotômico e passam a operar inventivamente no ciclo da imagem ao se transformarem e se engendrarem mutuamente. Nas palavras de Kastrup et al, a “conexão e o acoplamento organismo-meio são tecidos por forças, vetores, tendências, polaridades e potenciais das imagens”. (2012, p. 71).

O que Simondon explicita é que a imagem não se limita a uma parte do equipamento mental, o que ela faz é expandir seus limites espaço-temporais. Cada objeto criado funciona como um sistema de acoplamento entre o organismo e seu meio: “um ponto duplo no qual o mundo subjetivo e o mundo objetivo se comunicam” (2013, p. 210)<sup>2</sup>. Simondon aponta, ainda, que, para as espécies sociais, este ponto é triplo, pois devém uma via de relações entre os indivíduos, organizando suas funções recíprocas. O ponto triplo é, pois, um organizador social.

Kastrup et al (2012) ressaltam que, dentro do escopo do pensamento de Simondon, mesmo as imagens mentais, a princípio mais íntimas e pessoais, contêm uma dimensão coletiva. Simondon argumenta que as imagens transpõem a interioridade, materializando-se em produtos e instituições, propagando-se, assim, em múltiplas conexões. O movimento de engendramento e de permeabilidade mútua de todas as fases imagéticas, tidas como parte de um processo cíclico de individuação que se dá por meio da transdução, apresenta o trabalho simondoniano como uma potente teoria que serve de contraponto aos pensamentos mentalistas e individualistas que permeiam a contemporaneidade: o que se exemplifica na tendência constante, nos discursos sociais e midiáticos, em valorizar o exercício de uma personalidade e de uma estética que se apresentam como marca de indivíduos que buscam legitimar sua unidade. A lógica mercadológica da autenticidade pontua essas práticas ao produzir sujeitos consumidores que se consideram autônomos e diferenciados devido às suas escolhas estéticas.

Considero que apreender a imagem em seus ciclos e atualizações, processos de individuação propriamente ditos, é de importância central se desejamos explicitar a inventividade dos seres e demais elementos da realidade. Isto implica em afirmar que a imagem se constitui como um dos principais elementos presentes na experiência humana, ou mais, na experiência vital como um todo.

---

<sup>2</sup> “um punto doble en el cual comunican el mundo subjetivo y el mundo objetivo”.

Diante da inovação tecno-estética do vídeo, nossa relação com a realidade imagética deu a ver suas virtualidades e potências de uma maneira nunca antes percebida, permitindo o fortalecimento de nossa relação com esse meio, o que elevou em grande nível a escala de permeabilidade e retroalimentação entre ambas as individualizações.

O vídeo, hoje, passa do status de uma novidade tecnológica para um meio por onde, propriamente, transitam todas as imagens com as quais nos relacionamos, social e individualmente, sendo que estas circulam via telas que as manifestam enquanto vídeo, ou seja, processam a imagem como vídeo. E é como vídeo que presenciamos a materialidade das imagens circulantes na internet: é possível dizer que a rede apresenta sua visualidade como vídeo e é por meio desse meio que podemos manipular, editar, consumir e produzir imagens em diversas escalas em um contexto psicossocial, termo de Simondon que indica a transindividualização e permeabilidade mútua que ocorre entre o meio social e o meio psíquico.

Como Simondon (2013) analisa, as imagens movimentam-se de maneira autônoma, mesmo que através de nós. Obsessões, angústias e desejos, por exemplo, manifestam-se como imagens que, apesar de serem produzidas no sujeito, elaboram seus movimentos e definições próprias, sendo o delírio um exemplo extremo dessa autonomia da imagem que, mesmo sendo produzida como uma espécie de interioridade, dispõe de uma natureza própria que não se restringe ao controle do sujeito. A materialização, ou externalização, dessas imagens interiorizadas promove um novo arco de virtualidades potenciais que retroalimentam as possibilidades de constituição imagética, dentro e fora dos seres.

É um desafio confrontar a noção de compreensão como representação. Bergson foi um filósofo central no questionamento desse pressuposto ao incluir o tempo e a invenção como elementos da cognição, tratando-a, portanto, como criação. O que impede essa operação de invenção de ocorrer são precisamente os esquemas estruturados de reconhecimento, ou reconhecimento, que são entendidos pela lógica representacional como sinônimo de inteligência.

Bergson traz à tona a afecção e a emoção. Kastrup (1999) tensiona essas ideias às de Deleuze e apresenta afecção em um intervalo, em que sujeito e objeto coincidem mutuamente. Trata-se, para Kastrup e para o pensamento bergsoniano, de um contato imediato com algo exterior, de maneira não-representacional e criadora. É a lógica pática ao qual se refere Guattari (2012), em que não há referência global extrínseca que se possa circunscrever e na qual a relação objetal se encontra precarizada e as funções de subjetivação são questionadas.

Emoção e criação estão imbricados. O esforço de Kastrup é em produzir uma nova forma de apreensão do processo cognitivo como autopoiesis, produção e invenção. Deleuze e Guatarri engendram muitos dos processos compartilhados pela autora, na tentativa de elaborar uma teoria que liberte o inconsciente das amarras representacionais e da grande narrativa edipiana da identidade. Para esses autores, o que está em jogo é a potencialização das forças produtivas, inventivas e criativas, um procedimento metaestável, em termos simondonianos, cujas resoluções são sempre momentâneas e, sendo assim, requerem um processo constante de invenção e criação.

## 1.2 A realidade psicossocial da imagem

Parece importante fazer o esforço de perceber como as imagens operam através de nós, dado que sua realidade se processa em conjunto com a nossa. Na atualidade, dos computadores aos celulares, do cinema à televisão, dos *outdoors* aos sonhos, fantasias, obsessões e delírios estéticos, da fotografia analógica à disseminação das *selfies* na internet, estamos diante da imagem como elemento constituinte da experiência moderna e contemporânea, sendo que é por meio de imagens que nos relacionamos com o mundo ao nosso redor e temos as ferramentas necessárias para dialogar com elas em diversos níveis, elaborá-las de acordo com os mais diversos dispositivos e modelos.

Para Simondon, as artes, no seu desenvolvimento, inventam compatibilidades entre dados heterogêneos. Suas análises estendem-se ao cinema e à televisão, assim como também intui a integração do digital. Há, em seu trabalho, menções a respeito da gravação em fitas magnéticas, processo técnico precursor do vídeo e do digital.

Há, em cada época, uma arte que conduz a procissão das artes e as integra: a arquitetura no século dezessete quando construções uniam jardins, pinturas, trabalho de gabinete, fontes, esculturas; a literatura no começo do século dezenove quando o livro procurou forjar meios de compatibilizar as artes (gravuras, litografia). Hoje seria o cinema, a televisão e, claro, o computador, ‘sistemas simbólicos de compatibilidade repousando sobre uma invenção técnica ao longo de seu desenvolvimento, assim como, anteriormente, a impressão se juntou à litografia e à gravura para a circulação de massa’ (II 160). Isso significa que, para Simondon, existe uma relatividade histórica das artes e de suas classificações. (MICHAUD, 2012, p. 128, grifo do autor, tradução minha).

Cabe destacar a maneira com a qual o vídeo pode ser pensado dentro do ciclo inventivo da imagem proposto por Simondon (2013) e a forma com que esse aparato técnico, contemporaneamente, se revela como um processo de transindividuação fundamental nas relações humanas com a produção e consumo de imagens. Por meio do dispositivo videográfico, pode-se engendrar o pensamento e a criação de todas as imagens, tanto atuais

quanto virtuais, desencadeando uma infinidade de ciclos inventivos, que se atualizam na relação entre o humano e o seu meio.

O vídeo, como processo de pensamento das imagens, opera individuando-se ao se atualizar no real de maneira inventiva. Desse modo, atribui-se à imagem sua autonomia e vida própria. De acordo com Simondon (2013), as imagens impõem-se ao sujeito, que a rigor não teria controle completo sobre elas, estão a meio caminho entre o objetivo e o subjetivo, detêm certa autonomia e objetividade em relação à unidade pessoal da consciência.

Anne-Marie Duguet (2009) define o vídeo como um lugar privilegiado em que se trabalham passagens e retomadas, sendo, portanto, um espaço de transformação que envolve uma multiplicidade de modelos. As experiências do vídeo, dos anos 60 em diante, apresentam-se como formas de problematizar os regimes de visualidade e representação no Ocidente. É por meio do vídeo que se agenciam as reflexões, problematizações e desconstruções que buscam pensar e negociar as relações imagéticas em sociedade. O vídeo, portanto, permite-nos observar negociações e agenciamentos do imaginário estético na relação dos sujeitos consigo próprios e na forma como as expressões imagéticas se apresentam no campo do social.

Duguet (2009) ressalta, em consonância com Dubois (2004), que o vídeo “não passa de um processo, pura virtualidade de imagens” (2009, p. 54). O vídeo aparece, para a autora, como um aparato privilegiado no questionamento dos sistemas de representação vigentes, uma vez que é capaz, com facilidade, de pôr em evidência seu próprio funcionamento, revelar os seus procedimentos e suas possibilidades. Apresenta, assim, potencial para romper com os limites entre a arte e o cotidiano, propondo um pensar artístico sobre este, o que pode expandir e atualizar as possibilidades de resistência e, conseqüentemente, de outras experiências e modos de vida.

Para Dubois (2004), uma vez que a máquina deixa de reproduzir para gerar seu próprio real, o que se coloca em questão não é a de uma imagem que reproduz a realidade, e sim de um “real” que vem a se assemelhar à imagem. Trata-se de uma espiral infinita, uma analogia circular, cuja manifestação expressa-se fortemente no vídeo, em que os corpos e objetos do mundo se tornam virtualmente desfiguráveis e reconfiguráveis. A relação mimética funciona, então, “como os dois espelhos paralelos que se refletem e se repercutem ao infinito sem que saibamos qual foi o ponto de partida” (p. 53).

Ao pensar a cognição operando como procedimento de autocriação e de produção, sendo o movimento e o tempo elementos que impelem à invenção constante de si e do mundo (KASTRUP, 1999), perceber a prática videográfica da autoimagem, sua história e sua

disseminação contemporânea parece uma maneira de apreender os processos de subjetivação em seu movimento, seu fluxo, individuando-se em paralelo humano-máquina-imagem. Produções desejantes em rede, em que a interpenetração e a influência mútua desses diversos objetos parciais se apresentam palpáveis e materiais, pois se trata de produção de realidade e de produção no real.

Imagem e subjetividade em produção mútua. A relação vídeo-humano atinge, hoje, proporções infinitas. É por meio do vídeo que muito se vê, e muito se faz visto. Os processos de subjetividade contemporâneos perpassam, indubitavelmente, uma relação com as imagens, engendrando precisamente essa cognição, tal qual descrita por Kastrup, que opera como criação estética. Os exercícios de autoimagem desempenhados por muitos videoartistas ao longo da história passam, hoje, por uma considerável multiplicação, tornando-se um processo que se faz presente na maior parte das produções imagéticas na internet e sendo, portanto, uma importante forma de subjetivação contemporânea. São propriamente um exercício e uma estética de si, algo que se apresentou como uma questão para a filosofia ocidental.

Esse movimento faz expandir, igualmente, toda possibilidade de criação e impressão estética passível de ser apreendida e experienciada por qualquer ser humano. Trata-se de universos que caminham em paralelo. Diante disso, encontramos, no vídeo e em seus acoplamentos técnicos e estéticos, uma linguagem potente capaz de traçar uma infinidade de diálogos possíveis entre os mundos, entre o que é objetivo e subjetivo, reestabelecendo um universo reticular cujo alcance não pode ser mensurado. Somente, talvez, experienciado.

Kastrup (1999) ressalta: “tudo começa com perturbações” (p. 115). Perturbar é afetar, colocar problema, criar. Não se trata de responder perguntas, mas de elaborá-las. O que salta aos olhos é um movimento contínuo de autoprodução, talvez hoje tecnologicamente auto evidente: mas o que garante suas práticas de liberdade? E o quanto isso importa? Deleuze e Guatarri (2011) discorrem a respeito de forças poderosas, de produção, reprodução e repressão social, entre seus muitos nomes, ressalto o que eles nomeiam de Pessoas Globais, ou Objeto Completo, pior ainda, Terrível Indiferenciado do Imaginário! Vejo aqui, talvez, um dos maiores riscos das inscrições da regulação sobre os fluxos livres do desejo. Livres para autoproduzir de acordo com um imaginário que se limita e se indiferencia, aplanamento de mundos.

E de que serve esse aplanamento para o esquizo? Venham me aplanar! Gritariam, talvez, uma vez que o que importa é o processo e a reapropriação dos seus vetores. A aposta na esquizofrenia como processo é a aposta em um exercício, uma postura, uma prática diante de uma autopoiese regulada, a descodificação dos seus fluxos:

A esquizofrenia como processo é a produção desejante, mas tal como ela é no fim, como limite da produção social determinada nas condições do capitalismo. Esta é a nossa ‘doença’ [...] O esquizo leva consigo os fluxos descodificados e faz com que eles atravessem o deserto do corpo sem órgãos, onde instala suas máquinas desejantes e produz um perpétuo escoamento de forças ativas. Ele transpõe o limite, a esquiza que mantinha a produção de desejo sempre à margem da produção social, tangencial e sempre repelida. O esquizo sabe partir: ele faz da partida algo tão simples quanto nascer e morrer. (GUATTARI; DELEUZE, 2011, p. 176-177, grifo dos autores).

O movimento esquizofrênico do capitalismo empurra as fronteiras indeterminadamente. Foucault anuncia a estrutura esponjosa deste sistema ao declarar que Artaud, esquizo por excelência aos olhos de Deleuze e Guattari, corria o risco de pertencer ao solo da nossa linguagem e não ao da sua ruptura: “Tudo o que hoje experimentamos como um limite, como algo de estranho ou insuportável, terá ganho a serenidade do positivo” (2010, p. 212) . Romper essa serenidade e explicitar esse processo apresentam-se como práticas de liberdade e resistência.

O que se explicita é uma estratégia de produção de singularidade, algo distinto de uma totalidade ou de uma identidade. Trata-se de produzir um corte, uma fragmentação, uma partida, uma ruptura de sentido, “a separação de um conteúdo semiótico – por exemplo, à moda dadaísta ou surrealista -”, procedimentos que são capazes de originar focos mutantes de subjetivação. Isto parece-me o mais importante como prática de resistência: produzir uma complexificação da subjetividade, “harmonias, polifonias, contrapontos, ritmos e orquestrações existenciais inéditos e inusitados.” (GUATTARI, 2012, p. 30).

Essa complexificação, no entanto, não garante nossa libertação, e nada garantiria, uma vez que se trata de um processo que não cessa e passa por constantes mutações. É necessário lidar com isso. Como Guattari (2012) bem aponta, trata-se de complexificações desterritorializantes essencialmente precárias, pois são constantemente ameaçadas de “enfraquecimento reterritorializante, sobretudo no contexto contemporâneo onde o primado dos fluxos informativos engendrados maquinicamente ameaça conduzir a uma dissolução generalizada [...]” (p. 30).

A apreensão do movimento esquizo próprio do capitalismo, simultaneamente desterritorializante e reterritorializante, é um ponto chave para pensar a produção de estratégias de resistência: é de grande importância perceber esse movimento intrínseco e quebrar suas recodificações, deixar o processo em suspenso, abri-lo, expô-lo a novas operações. O que está em jogo é uma torção, uma dobra capaz de reapropriar os vetores do esquizo capitalista e os transformar em esquizo resistente.

Guattari explicita a condição em que nos encontramos, diante da qual caberia especialmente à função poética o trabalho de recompor “universos de subjetivação artificialmente rarefeitos e ressingularizados”, cuja operação não é de transmitir mensagens, tampouco de “investir imagens como suporte de identificação ou padrões formais como esteio de procedimento de modelização, mas de catalisar operadores existenciais suscetíveis de adquirir consistência e persistência”. (p. 31). É uma catálise poético-existencial, que opera no seio de discursividades escriturais, vocais, musicais ou plásticas. Sua eficácia apresenta-se especialmente em sua capacidade de promover rupturas que sejam ativas, processuais, operando justamente no interior dos tecidos de significado e sentido já sistematizados, o que coloca em funcionamento uma subjetividade emergencial.

## 2 TECNOLOGIAS DE IMAGEM E ARTES DO VÍDEO

Parto do pressuposto de que o audiovisual funciona como dispositivo agenciador fundamental das subjetivações nos processos estéticos contemporâneos. É principalmente das produções de imagem e som, da fotografia, do cinema às imagens-fluxos das redes virtuais que os sujeitos na atualidade retiram e se apropriam de elementos que constituem seus modos de subjetivação e compõem suas autoproduções estéticas, seus exercícios de autoimagem em rede.

Para Xavier (2005), o pensamento de Raymond Bellour e Phillipe Dubois engendram um movimento duplo que, ao inserir o cinema numa rede mais ampla, o coloca em relação tanto com as artes que o antecederam (pintura, teatro, fotografia) como com as práticas posteriores do vídeo e da tecnologia digital. O fundamental é a questão dos dispositivos e das texturas possíveis da imagem, na construção do que seria uma série pintura-foto-cinema-vídeo, sendo a foto uma espécie de unidade mínima de possíveis agenciamentos.

Como explicitado por Xavier, com a reprodução videográfica, abre-se a experiência nova do *home video*, que antes era terreno do montador e do crítico, e passa a se disseminar enquanto possibilidade de “suspensão do fluxo” das imagens (2005, p. 197); uma nova tomada de tempo diante da imagem, o que traz junto consigo a potencialidade de disseminação de ciclos imagéticos sem fim. Um ponto importante que ressalto é a aposta na afirmativa do vídeo como um processo ou estado, e, sendo assim, a percepção de que, atualmente, esse estado-vídeo pode ser visto como uma das principais formas de apresentação das imagens circulantes na internet. Certamente, faz-se necessário destacar, mais uma vez, que a concepção de vídeo como sendo referente apenas à tecnologia analógica de inscrição na fita magnética não se aplica a esta pesquisa.

Importa esclarecer a que noção de vídeo me refiro, uma vez que se trata de uma produção de imagem contextualizada, atualmente, nos meios digitais. O vídeo aparece, hoje, como um processo que atravessa e dá conta de uma multiplicidade de relações imagéticas possíveis na atualidade, sendo capaz de tensionar as estruturas que separam imagens mentais de imagens materiais, subjetividade de objetividade. Um arco que cobre toda imagem já feita e toda imagem a ser feita, que se presentifica, ou se manifesta, em todos os ciclos inventivos da imagem na contemporaneidade, produzindo atualizações e virtualidades sem fim. Não existe imagem que o vídeo não possa pensar. Em outras palavras, não há imagem que, hoje, não seja capaz de passar pelo vídeo. Das mais variadas telas, diante dos mais variados dispositivos, o vídeo é um meio pelo qual todas as imagens podem transitar.

O computador, já definido por Manovich (2001) como a interface cultural na qual todos os elementos do cinema se atualizam, apresenta-se como um conjunto de operações tecno-estéticas em que, através do vídeo, todas as imagens podem ser trabalhadas, consumidas e criadas, em suas mais diversas formas e vertentes. Todos que usam um computador podem operar a linguagem da interface, o que talvez fosse menos possível para o cinema no século passado, em que se podia apreender a linguagem, mas não necessariamente dominá-la.

O vídeo pode ser visto como meio pelo qual a linguagem cinematográfica pode ser destrinchada/desacoplada, ampliando suas possibilidades de operações e de conexões. Em comunhão com as facilidades de edição, produção e recepção proporcionadas pelo computador e demais interfaces digitais, pode-se dizer, hoje, que é possível dominar grande parte da técnica cinematográfica, e fazer uso das suas estruturas nas relações com os outros e, principalmente, consigo próprio, nos processos de autoimagem.

A internet, por sua vez, é a mídia proeminente pelo qual todas as imagens, produzidas e reproduzidas, circulam em fluxo, dando dinamismo a um meio que, mesmo em constante relação com a atividade humana, opera segundo uma realidade própria. É na internet que se pode evidenciar, também, o aspecto coletivo e social da imagem, sua exterioridade, em seus mais diversos processos. A relação em rede pode promover um certo desmanche entre subjetividade e objetividade, desencadeando, dessa forma, uma proliferação de imagens sem fim, que afetam os sujeitos que, por sua vez, as afetam e as reformulam. Em uma apropriação dos termos de Simondon, poderíamos ver a internet como um meio psicossocial dotado de incessantes transindividuações que se afetam mutuamente.

Trata-se de um contexto em que as imagens podem ser observadas em seu constante processo de modificação, reconstituição e reterritorialização. Um meio em que cada imagem possível pode ser capturada em seu movimento de gênese e de atualização das suas mais diversas potências e virtualidades, que ocorre em relação constante com o meio humano e sua ação. Retomando Simondon, pode-se dizer que a técnica, ou a tecnicidade, não cessa em se reinscrever na natureza e no tempo enquanto arte.

As produções em vídeo tomaram conta do meio artístico a partir dos anos 60, em partes graças às câmeras *Portapak* da *Sony*, que, por sua acessibilidade e compactabilidade, geraram a proliferação das filmagens caseiras e amadoras em uma escala massiva. O vídeo foi destrinchado em diversos procedimentos e o esforço em entender seu campo fronteiro, entre subjetividade e objetividade, apresenta sua processualidade como elemento chave para que se percebam as imagens em seus exercícios de passagem, sua relação com o tempo. É capaz,

portanto, de expor a funcionalidade das relações imagéticas, seus jogos e estruturações, suas resoluções mutáveis tornadas explícitas.

Sendo o vídeo um estado, é através dele que nos relacionamos com as imagens, sejam elas a interface de um computador ou celular, seja a *timeline* de uma rede social ou as imagens que se proliferam por meio dos mais variados recursos técnicos e estéticos, dos jogos eletrônicos a diversas formas de projeção e reprodução. Todas essas imagens operam como vídeo (ou são passíveis de serem operadas enquanto tal), tudo o que se vê através de uma tela pode ser visto como vídeo, o que resgata sua etimologia original, derivada do latim “eu vejo”. Vale, ainda, ressaltar que, nesta frase, não se trata apenas da visão, mas daquele que vê e, conseqüentemente, daquele ou daquilo que é visto. É um procedimento relacional entre sujeito, objeto, meio e imagem.

Arlindo Machado (1988) apresenta, no final dos anos 80, um panorama do que ele chama de videosfera. Em seu percurso, o autor discorre a respeito do videotexto, o qual compara com um tipo de tevê a cabo que faz uso da rede telefônica já implantada como meio de distribuição. Esse tipo de dispositivo foi concebido, originalmente, como um meio de transmitir informações de um banco de dados às telas de vídeo nos terminais do sistema. Há uma tradução dos sinais de áudio para o vídeo, dado que ambos se comportam como onda, feito por um *modem*:

Nesse sistema, os espectadores (aí chamados usuários, pois o videotexto se pretende passar por um ‘serviço público’) podem consultar as informações acumuladas na memória de um computador, através de um decodificador acoplado a um receptor convencional de tevê. O videotexto pode ser tomado, portanto, como um terminal caseiro de computador, que permite obter páginas de informação numa tela de vídeo. (MACHADO, 1988, p. 23, grifo do autor).

O videotexto, da maneira apresentada por Machado (1988), pode funcionar como uma espécie de elo entre a produção videográfica analógica e sua incorporação nos meios informacionais de distribuição em rede por meio de computadores. O contexto no qual o videotexto se encontra, bem como sua operacionalidade, antecipa o uso do computador doméstico e da internet, tal qual os concebemos hoje. Machado esclarece que se trata de dados constantemente renovados (notícia, tempo, tráfego etc) que ficam online, o que possibilita seu acesso a qualquer momento, diferente dos horários fixos da programação convencional de televisão.

Além disso, existe uma relativa “bidirecionalidade” no processo, ou seja, há a possibilidade de receber resposta do indivíduo que está no terminal, o que “permite ao usuário efetuar compras, movimentar contas bancária, realizar consultas médicas, participar de

votações e plebiscitos, tudo isso sem sair de casa, bastando para tanto saber operar o seu decodificador caseiro” (MACHADO, 1988, p. 24). A lógica da distribuição de imagem em rede, sua incorporação nas funcionalidades das telecomunicações, sem contar suas terminologias, são precursores das redes de computadores que atualmente nos permeiam e cuja visualidade se apresenta, majoritariamente, em telas de vídeo.

Machado destaca, portanto, o que para ele é um “*ménage à trois* da televisão com o computador e o telefone” (1988, p. 24) e que, longe de se tratar de uma revolução na área da informação, o videotexto representa apenas a inserção definitiva da mídia eletrônica na vida doméstica, assim como acontece com o *videogame*, tecnologias de vídeo que, desde então, passam a ocupar os espaços domésticos de maneiras cada vez mais habituais.

Mais modernamente, com o tratamento digital e a conversão de cada *pixel* em informação numérica armazenável e manipulável através de computadores, as possibilidades de sintetização da imagem eletrônica são praticamente ilimitadas, dependendo apenas das liberdades que o próprio operador se permitir (MACHADO, 1988, p. 131).

Se pensarmos, hoje, nas transações das quais se refere o autor em 1988, podemos traçar uma continuidade desse procedimento tecnológico em relação ao contexto atual das redes de computadores: a internet dinamiza esse processo marcado pelo videotexto em seus momentos germinais. Reitero que o vídeo opera, então, como o principal agenciador da visualização em dispositivos de telas e sua operacionalidade é aproveitada pela era digital como forma de processamento de todas as imagens circulantes em rede. A natureza do vídeo é ser fluxo, favorecer o híbrido.

A facilidade de acesso aos recursos da produção audiovisual massificou muito dos processos efetuados tanto pelo cinema, televisão, assim como pela videoarte, que é considerada aqui como ponto de resistência às convenções da visualidade cinema/televisão, mas que já possui muitas das suas rupturas assimiladas aos procedimentos estéticos contemporâneos. Diante de variadas possibilidades estéticas, o sujeito na contemporaneidade é incitado a produzir a si mesmo diante dos dispositivos e das telas. Uma visualidade estética de si através do vídeo e da tela aparece como demanda de um novo contexto social em que novas relações de poder imperam sobre os processos de subjetivação.

Convergindo com o tópico da resistência, ponto importante para as produções que analiso, Machado (1988) tece algumas provocações:

Difícilmente a contestação e a inquietude poderiam se manifestar no videotexto, não porque aí os mecanismos de controle e censura estejam mais vigentes, mas porque o seu modo de operação não faz senão confirmar a banalidade do cotidiano e reproduzir o regime das trocas econômicas estabelecidas. (p. 24).

Contudo, o autor aponta para uma contradição própria às novas tecnologias, em que a necessidade de se impor como um sistema simbólico pleno e suficiente promove, mais que em qualquer outra mídia, a experimentação de linguagem, atraindo para si alguns dos artistas mais interessantes daquele período. Machado aponta, ainda, que o, até então, videotexto se encontrava em uma “encruzilhada vital para o futuro da arte do vídeo, por fazer convergir num único suporte o antigo texto escrito, a plasticidade própria da imagem eletrônica e a operacionalidade do tratamento digital.” (p. 24).

A contradição que Machado apresenta serve de igual provocação para pensar o estatuto do vídeo hoje, diante da banalização do digital em nossas vidas. O autor ressalta que a mais banal das mídias modernas coincidia, naquele momento, com o terreno mais fértil de investigação da imagem eletrônica, “o lugar onde sua natureza e suas extensões se põem à mostra.”. (1988, p. 24). Arrisco dizer que um cenário parecido se apresenta no contexto atual do vídeo em sua relação com a internet, o que faz com que os artistas que produzem vídeos no contexto da rede se encontrem em um terreno muito fértil de investigação dos processos estéticos no qual estão imbricados.

O que a codificação digital introduz é a possibilidade de uma transcrição numérica da imagem, fazendo com que esta possa ser colocada em um computador, manipulada à vontade, copiada inúmeras vezes, podendo ser convertida e reconvertida sem qualquer perda de definição. A digitalização eletrônica, portanto, faz desaparecer “qualquer diferença entre a imagem original e sua cópia, um dos mais sérios obstáculos à manipulação da informação em vídeo” (MACHADO, 1988, p. 30).

Machado (1988) elabora uma distinção entre a constituição da imagem fílmica e a da imagem videográfica: uma é gravada em quadro fixo enquanto a segunda é uma escrita. No filme, a filmagem é inscrita em fotogramas, o que denuncia a base fotográfica do cinema, já o vídeo retalha e pulveriza a imagem em centenas de milhares de retículas, “criando necessariamente uma outra topografia que, a olho nu, parece uma textura pictórica diferente, estilhaçada e multipontuada, como os olhos das moscas.” (p. 40). Para o autor, o processo genético de constituição da imagem está à mostra no vídeo, sendo que, em seu nível mais elementar, este já exhibe a enunciação da imagem pelos meios técnicos, o que difere do cinema e sua base de verossimilhança:

O vídeo, por consequência de sua própria constituição, é a primeira mídia a trabalhar concretamente com o movimento (isto é, com a relação espaço-tempo), se considerarmos que o cinema permanece na sua essência uma sucessão de fotogramas fixos [...] Não seria exagero dizer que a câmera de vídeo é uma máquina de ‘escrever’ imagens, porque, tal como na escrita verbal, a inscrição da figura se faz

em *linhas* individuais, da esquerda para a direita e de cima para baixo. (MACHADO, 1988, p. 43, grifo do autor).

Manovich (2001) aponta que caberia à atualidade a função de problematizar os métodos trabalhados pelas vanguardas anteriores (históricas), uma vez que estes foram incorporados à linguagem do mercado, tendo seus processos atualizados na interface do computador. O que veremos em algumas estéticas online é a manifestação de um exercício de incorporação dessas práticas junto à absorção da linguagem mercadológica, as quais se evidenciam em elementos de colagem, edição e justaposição que podem ser remetidos desde o dadaísmo até as produções online do *vaporwave*. As artes estão repletas de exemplos em que os meios de produção da sociedade capitalista são deglutidos em favor de uma estética que se apropria da lógica do sistema. É neste viés que a produção esquizo em vídeo se apresenta, assim como o *vaporwave*, sobre a qual discorro mais adiante, mas que se manifesta em um contexto de apropriações, sampleamentos e desvios das imagens circulantes do capitalismo.

A constituição de imagens de si, como vídeos, fotos ou outros formatos, é parte crucial da experiência da internet: a promoção da auto expressão diz respeito a um projeto moderno que radicaliza seus movimentos, a apresentação de si como imagem é, em certa medida, uma demanda das redes sociais, cada vez mais imbricadas nas funções cotidianas. A prática da *selfie* marca a banalização do exercício de autoimagem. Seguindo a linha de reflexão de Machado (1988), entretanto, destaco a potência dessa operação nos procedimentos dos artistas que observo. A autoimagem em vídeo de Arca e Death Grips opera tensões entre elementos muito importantes para esta pesquisa, sendo a prática de autoimagem uma experiência banal da internet que se materializa em tecnologias de vídeo.

## **2.1 Imagem-sujeito e autoprodução maquínica**

Lidar com imagens não implica, necessariamente, telas e dispositivos técnicos. Angústias, sonhos, desejos e frustrações operam como imagem, assim como ações. Retomando Simondon (2013), trata-se de uma autonomia da imagem que inscreve processos constantes com os demais elementos vivos. Pois bem, se vivo é aquele em constante processo de produção de si, arrisco dizer que essa produção também é, conseqüentemente, de imagens, uma vez que todo processo vivo envolve a imagem em sua relação.

Elemento vital, portanto. Trata-se de perceber a imagem como produção indissociável e, conseqüentemente, inevitável, de relação com o mundo. O mundo existe como imagem. Com imagens, outros mundos constituem-se. Todos os seres vivos operam esteticamente,

como sugere Guattari (1992). A natureza opera, portanto, como produção estética, assim como os processos humanos.

Guattari (1993), com respaldo nos trabalhos de Varela e Levy, discorre a respeito de uma autopoiese maquínica, práticas de agenciamentos e acoplamentos que operam como produção de si. Varela faz uma distinção entre os elementos físicos e vitais, tratando o mundo físico como alopoiético, uma organicidade que procura seus componentes no exterior de si. O elemento maquínico, por sua vez, opera de maneira ambivalente, produz a si mesmo e se agencia com o exterior. Isso é justamente o que Guattari apresenta: a operação da máquina é propriamente autopoietica e alopoiética, uma vez que se considera a interface como elemento de relação e elaboração em si e para além de si. Trata-se de uma política exterior, uma relação de alteridade inscrita na máquina.

A máquina é portadora de uma finitude, de qualquer coisa da ordem do nascimento e da morte, donde a fascinação que ela pode exercer enquanto máquina explodida, destruída, em implosão, portadora da morte no exterior mas também por si mesma. [...] Este núcleo de afirmação autopoietica e interestrático, de abertura para o exterior, implica uma concepção de complexidade [...] A complexidade do objeto maquínico [...] é permanentemente perseguida pelo caos que a dissocia [...] Como fazer coexistirem essas duas dimensões, a complexidade e o caos? (GUATTARI, 1993, p. 44-45).

O que se estabelece é uma relação entre subjetividades humanas e não humanas. Para Guattari (2012), essa parte não humana pré-pessoal da subjetividade é essencial, sendo que é a partir dela que pode se desenvolver sua heterogênesse. Com Deleuze e Foucault, o que Guattari evoca é a apreensão da existência de máquinas de subjetivação, sejam elas sociais, linguísticas, mass-mediáticas, que não podem ser qualificadas como humanas, mas a partir das quais novas modalidades de subjetivação são criadas, tratando-se, portanto, de um paradigma estético.

A subjetividade, na perspectiva de Guattari(2012), poderia ser definida como “o conjunto das condições que torna possível que instâncias individuais e/ou coletivas estejam em posição de emergir como território existencial autorreferencial, em adjacência ou em relação de delimitação com uma alteridade ela mesma subjetiva.” (p. 19, grifo do autor). Essa definição remete ao processo da invenção e da criação estética e, a partir dessa concepção, Guattari afirma que cada indivíduo ou cada grupo social veicula seu próprio sistema de modelização da subjetividade, ou seja, “uma certa cartografia feita de demarcações cognitivas, mas também míticas, rituais, sintomatológicas, a partir da qual ele se posiciona em relação aos seus afetos, suas angústias” (p. 21), assim como tenta gerir suas pulsões e inibições.

Guattari (2012) aposta numa subjetividade e numa produção inconsciente “esquizo”, que superpõe “múltiplos estratos de subjetivações, estratos heterogêneos, de extensão e de consistência maiores ou menores” (p. 23). O que se conclama é um inconsciente de fluxos e de máquinas abstratas, e não de estrutura ou linguagem, mais voltado para práxis atuais do que fixações e regressões em relação ao passado.

O sujeito está apreendido em um processo relacional. Guattari (2012) define essa relação como sendo propriamente pática, como aquela que se dá pelo viés do *pathos*, do *afecto*. A relação do vivo, então, é sempre uma relação de afecto, afecção. Existe uma ênfase na apreensão imediata, não-discursiva, em que a autocomposição ontológica da máquina opera na dimensão afectiva. Não se trata, portanto, de uma imagem passivamente representativa, mas sim de um vetor de subjetivação. Em outros termos, o que se ressalta é um conhecimento pático, não-discursivo, “que se dá como uma subjetividade ao qual se vai, subjetividade absorvedora, dada de imediato em sua complexidade.” (p. 37).

Estamos diante de um paradoxo do pensamento e Guattari (1993) dá-lhe sua devida atenção: diz respeito ao fato de que a subjetividade pática tende a ser constantemente evacuada das relações de discursividade, sendo que é exatamente nessa subjetividade que os operadores de discursividade se fundam. Destaco meu próprio exercício de pesquisa emaranhado neste desafio, algo a ser considerado em termos do que se pretende destrinchar. Trata-se de um paradoxo com o qual é impossível não lidar, ainda mais considerando a estrutura dentro da qual operamos.

Somos lançados em sistemas discursivos, relações de tempo, de espaço e de trocas energéticas, e ao mesmo tempo, temos de lidar com focos de afirmação existenciais por sua vez não discursivos. O paradoxo é que é justamente através de um material discursivo que devemos conseguir fornecer, não uma representação, mas uma presentificação existencial desses focos. (GUATTARI, 1993, p. 48).

É uma provocação vital. De que maneira operar a discursividade para além da representação? De que maneira apreender, dentro das operações discursivas, elementos de imanência pulsantes que desencadeiam os movimentos do vivo? Reafirmo, aqui, minha aposta na autoprodução imagética como articuladora fundamental desses investimentos. É por meio desses procedimentos que podemos apreender processos indissociáveis à produção da realidade.

Importante para o escopo desta pesquisa, uma vez que o que proponho é muito próximo deste movimento, é a afirmação de Guattari (2012) de que:

essa operação se efetua através do empréstimo de cadeias semióticas destacadas e desviadas de sua vocação significacional ou de codificação. Aqui uma instância

expressiva se funda sobre uma relação matéria-forma, que extrai formas complexas a partir de uma matéria caótica. (p. 40).

A reapropriação dos vetores de sentido que se impõem sobre nós apresenta-se como um procedimento importantíssimo para o processo de subjetivação, o que faz com que essa prática esteja diretamente atrelada a estratégias de resistência e de produção de possibilidades. Parece igualmente pertinente pensar o dispositivo imagético, bem como os processos de subjetivação, sob a perspectiva foucaultiana, no sentido de estabelecer, junto às relações de poder, a questão da resistência e da liberdade nas práticas de si, na elaboração da vida como obra de arte.

Para Foucault (2014), a resistência não diz respeito, necessariamente, a um movimento contrário à repressão, não configura, portanto, os processos de libertação de uma situação política específica, na qual o poder estaria centralizado nas mãos de um representante. Essas resistências configuram-se, acima de tudo, como práticas de liberdade que surgem dentro das relações de poder, posto que que nada existe fora desse diagrama de forças:

(...) o sujeito se constitui através das práticas de sujeição ou, de maneira mais autônoma, através das práticas de liberação, de liberdade, como na Antiguidade – a partir, obviamente, de um certo número de regras, de estilos, de convenções que podemos encontrar no meio cultural. (FOUCAULT, 2014, p. 284).

A subjetividade, em Foucault, aparece como um novo eixo distinto do saber e do poder que impediria o impasse dispositivo-dominação. Segundo Carvalho, ao entender a subjetivação como uma força que atua em todo e qualquer dispositivo, escapa-se da armadilha do condicionamento absoluto. A possibilidade de resistência estaria de alguma forma resguardada. Trata-se, como ressalta a autora, de “compreender o processo de subjetivação como constituição de novas possibilidades de vida, capaz de nos permitir a criação de um outro modo de existência.” (2011, p. 92).

Ao tratar das práticas e dos cuidados de si na Antiguidade grega, Foucault (2014) encontra a possibilidade de deslocamento do saber e do poder a partir de uma relação do sujeito consigo próprio, um governo de si. Esse cuidado de si envolvia, certamente, para os gregos, uma dimensão estética e uma preocupação ética no que concerne às práticas de subjetividade. Estética e ética aparecem como pontos importantes a serem ressaltados ao se pensar as relações que são estabelecidas entre os sujeitos e as autoimagens que produzem.

Foucault ressalta que a elaboração da própria vida como obra de arte se encontrava presente no centro da experiência moral da Antiguidade grega. O cristianismo, por ser uma religião do texto, atrelada à vontade de Deus e ao princípio de uma obediência, apresenta uma moral que se assume muito mais como um código de regras. O interesse de Foucault pela

Antiguidade grega dá-se devido à sua constatação de que a ideia de uma moral como obediência a um código de regras está desaparecendo e não convém mais. A esta ausência de moral, o autor ressalta, deve corresponder uma busca que é a de uma estética da existência.

No tocante aos cuidados de si e à produção de “dobras” diante dos vetores do poder, Deleuze comenta:

Transpor a linha de força, ultrapassar o poder, isto seria como que curvar a força, fazer com que ela mesma se afete, em vez de afetar outras forças: uma ‘dobra’, segundo Foucault, uma relação de força consigo. Trata-se de ‘duplicar’ a relação de forças, de uma relação consigo que nos permita resistir, furta-nos, fazer a vida ou a morte voltarem-se contra o poder [...]. Não se trata mais de formas determinadas, como no saber, nem de regras coercitivas, como no poder: trata-se de *regras facultativas* que produzem a existência como obra de arte, regras ao mesmo tempo éticas e estéticas que constituem modos de existência ou estilos de vida (mesmo o suicídio faz parte delas). É o que Nietzsche descobria como a operação artista da vontade de potência, a invenção de novas “possibilidades de vida”. (DELEUZE, 2000, p. 123, grifos do autor).

A ausência de uma moral vigente a um código de regras sinaliza as possibilidades que os sujeitos detêm de traçarem suas éticas, seus modos de existência. A partir dos cuidados de si, dessa “dobra” no poder e nas relações de força, pode-se delinear de que modos os sujeitos escapam de si mesmos e das forças coercitivas vigentes, e constroem para si valores outros, uma ética e uma estética de si. Trata-se, propriamente, das perspectivas de resistência e da liberdade atreladas aos processos que envolvem as práticas, domínios e cuidados de si.

No cerne do pensamento de Foucault, está o exercício de fazer aparecer de que modos operam os mecanismos sociais, de que maneiras as formas de repressão e imposição atuam sobre as subjetividades. O intuito desse processo é o de permitir que as pessoas tenham a possibilidade de se determinar, de fazer, uma vez que tenham consciência dessas operações, a escolha de sua existência:

Meu papel – mas este é um termo muito pomposo – é mostrar às pessoas que elas são muito mais livres do que pensam, que elas tomam por verdadeiros, por evidentes certos temas fabricados em um momento particular da história, e que essa pretensa evidência pode ser criticada e destruída. O papel de um intelectual é mudar alguma coisa no pensamento das pessoas. (FOUCAULT, 2014, p. 288).

Para Foucault (2014), os processos políticos e sociais que permitiram a organização das sociedades ocidentais não são aparentes, foram esquecidos e tornados habituais. Essas paisagens familiares, universais, são, de fato, transformações históricas bem precisas. É um contraponto à ideia de necessidades universais na existência humana. Foucault lança mão de uma prática que coloca em evidência o caráter arbitrário das instituições, com o ímpeto de mostrar “de que espaço de liberdade ainda dispomos, quais são as mudanças que podem ainda se efetuar” (p. 289).

É evidente que temos que lidar com a realidade brutal da má distribuição dos recursos sociais, mas também é inegável a concepção e elaboração de uma sociedade que se voltou para a experiência como demanda social, para além do que se considerava “básico”. Algo a ser suprido, algo a ser desejado. A produção estética de si é, mais evidente do que nunca, exercício necessário para as relações psicossociais. Quando Deleuze (2000) discorre a respeito do controle, e remete a Burroughs, é isso que parece perceber: trata-se de um investimento sobre o corpo sem órgãos social, a aposta mercadológica na experiência como produto. O risco é claro: os exercícios de autopoiesis tornam-se passíveis de serem regulados, atrelados a expectativas sociais e reduzidos a formas específicas de produção e de estética. Consequências de uma demanda normatizadora que opera como produtora de subjetividades estabelecidas.

Foucault (2014) ressalta o exercício de dobra diante do poder, um movimento que diz respeito à formação do sujeito, que aparece como resistência aos vetores coercitivos: são práticas de produção de subjetividade a partir de regras facultativas, selecionadas, que se dão justamente nas dobras das aplicações do poder. Importante ressaltar que, mesmo entendendo todo exercício de “dobra” dos vetores do poder sobre si como um esforço de resistência, não há garantia de que toda autoimagem em rede consiga operar essa potência enquanto tal, ainda mais dentro de um contexto mercadológico em que muitas potencialidades são reduzidas e apaziguadas.

O autor destaca o elemento de complexidade envolvido na relação entre liberdade e sujeição. Sua proposta é de incitar os mecanismos de sujeição no que eles apresentam de positividade e produção. Um deslocamento próximo a Deleuze e Guattari (2011), que averiguam a produção esquizofrênica do capitalismo e, ao mesmo tempo, declamam o exercício libertador do esquizo, capaz de engendrar as mesmas descodificações e presentificar o processo em que nos encontramos.

É uma dobra potente e uma estratégia poderosa: tensionar a repressão no que ela tem de positivo, produtivo e criador, notar como sobressaem as subjetividades diante das técnicas e vetores impositivos. Ressalto a importância da presentificação e da evidenciação dos mecanismos vigentes como processo de resistência. Parece que é disso que se trata o exercício esquizo: trazer à tona os vetores e suas operações, os fluxos dos desejos, suas insurgências ao mesmo tempo que suas forças repressivas.

Deleuze e Guattari consideram a produção capitalista como sendo de natureza esquizofrênica, uma vez que “a descodificação dos fluxos e a desterritorialização do *socius*

formam a tendência mais essencial do capitalismo” (2011, p. 52). O capitalismo não cessa em se aproximar do seu próprio limite, propriamente esquizofrênico.

O capitalismo tende a um limiar de descodificação que desfaz o *socius* em proveito de um corpo sem órgãos e que libera, sobre este corpo, os fluxos do desejo num campo desterritorializado. Será correto dizer, neste sentido, que a esquizofrenia é o produto da máquina capitalista [...]? De fato, queremos dizer que o capitalismo, no seu processo de produção, produz uma formidável carga esquizofrênica sobre a qual ele faz incidir todo o peso da sua repressão, mas que não deixa de se produzir como limite do processo. Isto porque o capitalismo nunca para de contrariar, de inibir sua tendência, ao mesmo tempo em que nela se precipita; não para de afastar o seu limite, ao mesmo tempo em que tende a ele. (DELEUZE; GUATTARI, 2011, p. 52-53).

O interessante dessa constatação, dentro do pensamento de Deleuze e Guattari, é propriamente a caracterização positiva do comportamento esquizofrênico, no sentido de que se trata de uma produção de desejo livre dos fantasmas da representação. Uma intensa metaestabilidade produtiva. O inconsciente, para Deleuze e Guattari, opera como máquina desejanter produtora, e aquilo que foi colocado como centro do pensamento moderno, o sujeito, é, por estes autores, visto como residual, como resto, ou melhor, como o último elemento a aparecer numa relação (conexão, acoplamento, agenciamento) entre máquinas desejanter, e que procura reivindicar para si alguma totalidade, em vão.

Com respaldo no pensamento simondoniano, o que Guattari e Deleuze procuram constituir, propriamente, é uma filosofia relacional de objetos parciais que operam como máquinas que se estabelecem por meio da afecção e produzem, inventam e atualizam sempre no real. As máquinas desejanter não cessam de se conectar e de produzirem realidade. Sob essa perspectiva, uma vez que as imagens e os dispositivos tecno-estéticos (câmeras, telas, computadores, celulares) podem se apresentar como máquinas desejanter ou como elementos que se individualizam concomitantemente à nossa realidade, o que esta pesquisa destaca é a ideia de que tanto as imagens quanto os dispositivos que a produzem operam como sujeitos, sendo esta nomeação não mais um privilégio humano.

A lógica produtora do sistema capitalista é, portanto, ambivalente. Produz um corpo sem órgão<sup>3</sup> sobre o qual deseja operar e, ao mesmo tempo, reinscreve suas forças coercitivas, liberando os fluxos do desejo para depois condicioná-los. A questão da resistência vem à tona. Já que o que se produz está no limiar de si, é propriamente aí que a potência de resistência

---

<sup>3</sup> “O corpo pleno sem órgãos é o improdutivo, o estéril, o inengendrado, o inconsumível. Antonin Artaud o descobriu, lá onde ele se encontrava, sem forma e sem figura. [...] Ele é perpetuamente re-injetado na produção. [...] A sociedade constrói o seu próprio delírio ao registrar o processo de produção; [...] O capital é, sem dúvida, o corpo sem órgãos do capitalista, ou melhor, do ser capitalista. [...] O corpo sem órgãos, o improdutivo, o inconsumível, serve de superfície para o registro de todo o processo de produção do desejo, de modo que as máquinas desejanter parecem emanar dele no movimento objetivo aparente que as reporta a ele.” (GUATTARI, DELEUZE, 2011, p.20, 22-24).

pode se encontrar. O que está em jogo é a liberação do processo, a exposição das suas operações estruturais.

Sendo o capitalismo demarcado por uma operação esquizofrênica, o exercício de uma autoimagem esquizo parece tensionar as relações e torná-las evidentes. As forças reguladoras explicitam-se quando o que se encontra no limiar decide apresentar-se, ou melhor, fazer-se ver. Os diferentes dispositivos e vetores correm o risco de serem destrinchados, desconectados e reconectados. Trata-se, então, de uma autoprodução consciente de sua processualidade.

## 2.2 A experiência como demanda

Não precisamos de muito para perceber as mudanças drásticas de mundo desde nossa incursão no processo industrial. Considero evidente, também, a ruptura e convergência poderosa dos acontecimentos nos anos 60 que ainda estão sendo processados por nossa cultura em vários níveis. Como Deleuze (2000) aponta, através de Burroughs, saímos da disciplina em direção ao controle, um poder muito mais velado e “desejável”.

Os anos 60 desencadearam uma irrupção de subjetividades, projetaram uma multiplicidade de mundos e escancararam as formações identitárias fechadas. É certo que seus movimentos ainda não finalizaram e se estruturaram de diversas formas ao longo de todos esses anos: apresentam fluxos de liberdade constantes. Mas lidamos com um capitalismo que também não é mais o mesmo, e que aprende a trabalhar com esses fluxos, dada a sua capacidade de organicidade e absorção.

Arte é liberdade e indústria. Desejo e capital. Não uma contradição, mas uma tensão que coexiste, apresenta a complexidade dos elementos da realidade. Por consequência, a complexidade acerca da liberdade. Assim, anuncia Burroughs, por meio das Últimas Palavras do Inspetor J. Lee:

‘Pelo amor de Deus, não deixe a coisa da Coca-Cola sair’; ‘ Não ao Acordo Do Câncer com os Venusianos’; ‘ Não ao Acordo Verde – Não mostre isso a eles’; ‘Não à Morte Orgásmica’[...] Quem monopolizou a Imortalidade? Quem monopolizou a Consciência Cósmica? Quem monopolizou Amor Sexo e Sonhos? Quem monopolizou Vida Tempo e Fortuna? [...] Fique longe do Jardim Das Delícias – é uma armadilha comedora de homens que termina em gosma verde [...] (1973, p. 5, tradução minha).

Os anos 60 são marcados por uma profusão de inovações tecno-estéticas: teclados, sintetizadores, mesas de mixagem, reverberadores, pedaleiras eletrônicas, microfones, câmeras, filmadoras portáteis, monitores: vídeo. Produção de imagem e som, uma cultura

audiovisual por excelência. É no meio cultural dessa época que se encontra o gérmen da informática e da internet, desafios tecnológicos que insurgem como fluxos de liberdade, e prontamente se inscrevem nos códigos do capitalismo, o que obviamente engendra alterações profundas nas subjetivações e na própria estrutura do sistema.

Jogo ambivalente das liberdades. Algo que exige estarmos atentos, e que nos deixa vulneráveis ao ressentimento e à reatividade. Burroughs declara sua paranoia, que serve como base de pensamento para Deleuze e Guattari: o apocalipse dos prazeres, o monopólio dos fluxos do desejo, as inscrições sobre os órgãos livres, movimentos próprios do capitalismo.

Portanto, o capitalismo liberta os fluxos do desejo, mas nas condições sociais que definem o seu limite e a possibilidade da sua própria dissolução; de modo que ele não para de contrariar com todas as suas forças exasperadas o movimento que o impele para este limite. No limite do capitalismo, o *socius* desterritorializado dá lugar ao corpo sem órgãos, e os fluxos descodificados se lançam na produção desejante. (GUATARRI; DELEUZE, 2011, p. 185).

Diferente do receio do Inspetor Lee, talvez seja mais conveniente para o esquizo se esbaldar na gosma verde: escancarar os portões do Jardim Das Delícias, entregar-se ao Câncer e corroer-se de dentro pra fora, e vice-versa – Que venha a Morte Orgásmica junto do Vômito Cósmico! Guattari e Deleuze (2011) declamam: o esquizo vive sua vida “como sublime doença que não mais o atingirá.” (p. 177). É a potência nietzschiana, seu resgate, a vida como constante limite, o devir louco.

Em um artigo a respeito do que chama de “virada experiencial”, Dorothea Von Hatelman (2014) aponta uma tendência evidente da produção artística que se dá a partir dos anos 60: a de um foco na produção de experiência. Toda produção estética dá-se na ordem da experiência, mas o que a autora ressalta é a autoconsciência do elemento da experiência como estruturadora dos procedimentos artísticos trabalhados. Há uma aposta na experiência como elemento agenciador das artes, perpassando suas investigações, seus processos e produções de discurso. A autora destaca, ainda, que a ênfase na experiência não é exclusiva das artes visuais, e observa que se trata de uma mudança de perspectiva em escala social perpassando diversos níveis de produção em nossa sociedade. A experiência torna-se um foco nas atividades sociais, econômicas e culturais.

A partir do pensamento de Gerard Schulze (2005 apud HATELMAN, 2014), Von Hatelman (2014) discorre que essa “virada experiencial” se daria em relação com as profundas mudanças econômicas que aconteceram entre o final do século XX e o início do século XXI. Schulze aponta para uma sociedade de “afluência”, em que uma quantidade considerável de pessoas habitantes do ocidente teriam suas necessidades básicas garantidas. A

transformação de uma “sociedade da falta” para uma “sociedade afluyente” desencadearia profundas modificações na maneira como os sujeitos se relacionariam consigo próprios.

Crítérios estéticos, como a qualidade ou a intensidade de uma experiência, tornaram-se pontos de orientações importantes para os sujeitos, ou mais, para os processos de subjetivação. Von Hatelmann (2014) salienta que se trata de um processo gradual em uma perspectiva histórica. Não quer dizer que hoje nós finalmente queremos, ou podemos, nos orientar de acordo com nossas experiências, mas que se percebe um aumento gradativo do foco na experiência como parte da construção do mundo social e psíquico.

Em relação ao mesmo processo histórico percorrido por Van Hatelmann (2014), que diz respeito a um foco no sensível que acontece de maneira concomitante a uma virada do mercado voltada para a experiência como um produto, Deleuze e Guattari (2011) apresentam que há um corpo sem órgãos que se liberta e, concomitantemente, novas estratégias de regulação que se despontam. O corpo sem órgãos refere-se propriamente à libertação dos fluxos de desejo, das operações e vetores de intensidade: diz respeito à produção de caminhos de liberdade e, como movimento simultâneo, essas produções codificam-se e tornam-se marcadas e instrumentalizadas pela lógica do consumo. O capitalismo, em seu movimento, inscreve marcações nesse corpo. O que Guattari e Deleuze (2011) demonstram é que a estrutura capitalista produz caminhos de liberdade com o intuito de incorporá-los ao seu próprio mecanismo de funcionamento, codificá-los sob seus signos. Esse processo contingente é fortemente considerado no escopo desta pesquisa.

Von Hatelmann (2014) aponta para uma nova cultura do ser: para além de produzir coisas, trata-se de selecioná-las. O sujeito, portanto, procura tematizar a si próprio a partir de escolhas e elementos de consumo. Vale ressaltar que essa seleção se dá a partir de elementos pré-determinados pela produção capitalista e diz respeito muito mais à constituição de nichos especializados de consumo do que efetivamente a práticas de liberdade. Schulze (2005 apud HATELMANN, 2014) atrela seu pensamento às concepções de Foucault a respeito das tecnologias do eu e da estética da existência. Historicamente, a prática de uma estética de si esteve atrelada aos privilégios de uma classe social elevada. Hoje Von Hatelmann arrisca dizer que podemos tratar esse exercício como um fenômeno de massa, em que a experiência caminha ao lado do projeto capitalista.

Claro que não podemos esquecer que quase metade da população do planeta não tem acesso aos recursos mais básicos, e talvez soe exagero considerar nossas sociedades atuais como “afluentes”. Mas vale destacar que há uma diferença entre o nível de produção que uma sociedade foi capaz de conceber e o nível de distribuição dessa produção e desses produtos. O

fato de que os recursos existam não garante sua distribuição efetiva em todas as camadas sociais.

A experiência e o exercício de uma estética de si apresentam-se não só como escolha, mas como processo de transição de mercados que deixam de ser orientados para ofertas, para serem orientados por demanda.

[...] mais pessoas podem e devem se engajar com técnicas e práticas de si – a liberdade de escolha é também a obrigação de escolher. Quando as necessidades materiais são satisfeitas até certo ponto, as experiências interiores tornam-se um foco do comportamento individual, e surge uma necessidade de refinamento, de molde do caráter. E o terreno que responde a essa necessidade é, em uma sociedade secular, não mais a religião, mas o campo da cultura. (HATELMAN, 2014, sem página, tradução minha).

Nas sociedades ocidentais, o que podemos observar é que as necessidades e demandas estéticas estão atreladas às práticas cotidianas de vida, em um sentido cada vez mais amplificado. Uma noção de estética que, como aponta Von Hatelmann (2014), vem continuamente perdendo suas obrigações para com um objeto ou um artefato e parece se orientar em direção ao subjetivo ou intersubjetivo. O mesmo acontece em relação aos produtos de consumo que passam a se constituir mais na chave de um estilo de vida do que propriamente um produto físico. Daí a contextualização, no campo das artes, de um pensamento que passa a dar maior valor à experiência em detrimento do objeto.

Schulze (2005 apud HATELMANN, 2014), em uma retomada crítica de seus próprios termos, aponta para uma lógica de mercado baseada na aprendizagem coletiva, sendo capaz de canalizar, regular e estruturar as demandas por experiência, fazendo desta a produção principal dos mercados capitalistas contemporâneos. A experiência como produto. Guattari e Deleuze (2011) são capazes de perceber essa virada estrutural do sistema capitalista, seu foco no corpo sem órgãos e nos fluxos descodificados de desejo e liberdade: sua produção e autoregulação esquizofrênica, limiar de si próprio, que recodifica os vetores difusos recolocando-os sob seu arcabouço de sentido.

Uma sociedade da experiência, tal qual podemos observá-la, parece vir seguida de uma cultura do tédio, da crítica, do desgosto e da hostilidade. Podemos pintar o pior: uma terra de narcisistas insatisfeitos, frustrados e atordoados com demandas inalcançáveis. Para além da liberdade estética, uma obrigação estética – apaziguante, reguladora – uma cultura neutralizada, “interativa” e “educativa”: projeto democrático de pacificação.

Muitos desses medos são reais e não cessam de produzir realidade ao redor. Mas o jogo sem fim de caos e complexidade traz à tona elementos que não podem ser desconsiderados: a liberdade de uso e facilidade de acesso aos mais diferentes processos de

produção de imagem ao nível de um exercício de massa propõe uma materialidade sobre o procedimento de autopoiése de maneira altamente evidente e palpável.

Se o exercício vital de produzir a si próprio perpassa, indubitavelmente, as relações de produção e autoprodução de imagens, se ambos os mundos convergem incessantemente, propomos certamente presenciar esse movimento contínuo, em constante transindividuação, nas diversas telas e demais meios e técnicas de produção, edição, captação e transmissão de imagem e som presentes nas sociedades contemporâneas. Estamos diante de um universo tecno-estético extremamente expandido, em que muitos desses procedimentos já são exercícios massificados de subjetivação e de autoprodução, o que não garante, de forma alguma, que essas práticas se desponham como exercícios de liberdade ou de resistência. Tendo sempre em mente a operação esquizofrênica do capitalismo apresentada por Guattari e Deleuze (2011), não podemos deixar de ressaltar que essas práticas de subjetivação despontam para, prontamente, serem re-inscritas e subjugadas ao dinamismo das relações capitalistas. É um jogo perigoso, que incita a produção de liberdade para que esta possa ser mapeada, circunscrita e incorporada.

Quanta potência haveria em uma cultura audiovisual que fosse capaz de problematizar e investigar seus procedimentos com imagem? Essas operações estão, hoje, disponíveis ao nível de uma cultura de massa, a produção de imagens é uma prática amplamente difundida e tem sido altamente facilitada pelas estruturas do capitalismo. O desafio que resalto nesta pesquisa é o exercício de observar os vetores potentes de produção de imagens na atualidade (os múltiplos recursos tecnológicos de captação, a facilidade de trabalho com softwares de edição, a larga escala de alcance e distribuição, entre outros) e fazê-los torcer, promovendo uma dobra, um jogo de reapropriação, interrompendo a codificação capitalista e promovendo conexões que escapem da totalização de sentido promovida por sua lógica. A potência esquizo manifesta-se aqui, nesse aproveitamento dos fluxos, na elaboração de um jogo irônico em que o capitalismo é capturado em sua própria lógica de apropriação, processo pelo qual as relações codificadas do sistema se embaralham e se reorganizam em outras composições.

O esquizo radicaliza um processo que diz respeito a todo o movimento da nossa existência. Se entendemos o transindividual como o processo pelo qual se deixa de ser o que se é, com o intuito justamente de continuar sendo, ou seja, de se manter vivo, podemos, então, ponderar se não há algo de uma nova composição que sempre escapa ao sistema só pelo fato de continuarmos existindo. O processo esquizo não é sinônimo do transindividual, mas sim uma espécie de catalisador, fazendo com que os movimentos desterritorializantes aconteçam numa velocidade acelerada, dando pouco tempo para as resoluções momentâneas ao produzir

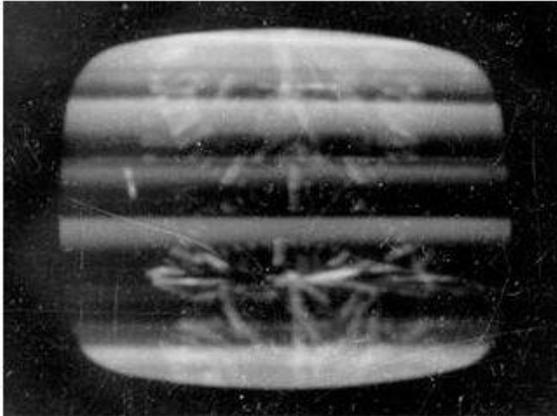
uma inconstância dos sentidos, que se suspendem por serem incapazes de se fixar, a não ser por alguns instantes.

A reapropriação da lógica capitalista pela produção e pelo processo artístico é uma conhecida prática de resistência na história de nossas relações com as imagens. Vemos essa estratégia em desdobramentos, como o *dadá*, o surrealismo, a *pop*, a arte de apropriação, a arte abjeta e, contemporaneamente, a estética do *vaporwave*. O vídeo apresenta essa prática desde os seus procedimentos iniciais, e seu funcionamento parece facilitar a caminhada do esquizo e sua apropriação dos vetores capitalistas em favor do desacoplamento das conexões estabelecidas entre as imagens, favorecendo a invenção de possibilidades. Aqui parece estar latente a questão, amplamente discutida no campo das artes, de uma proximidade constantemente palpável entre arte e vida. Se temos em mãos o potencial de produzir outros modos de vida, esses territórios tecno-estéticos são campos de batalha, terrenos de combate e de constante criação: férteis para a produção de práticas de liberdade. É sempre a liberdade que parece estar em jogo. Para Foucault (2014), sujeição e liberdade engendram o mesmo processo: uma dobra sobre si, um exercício de subjetivação. A resistência, portanto, está diretamente atrelada à existência, e trata-se de um processo chave na produção das subjetividades.

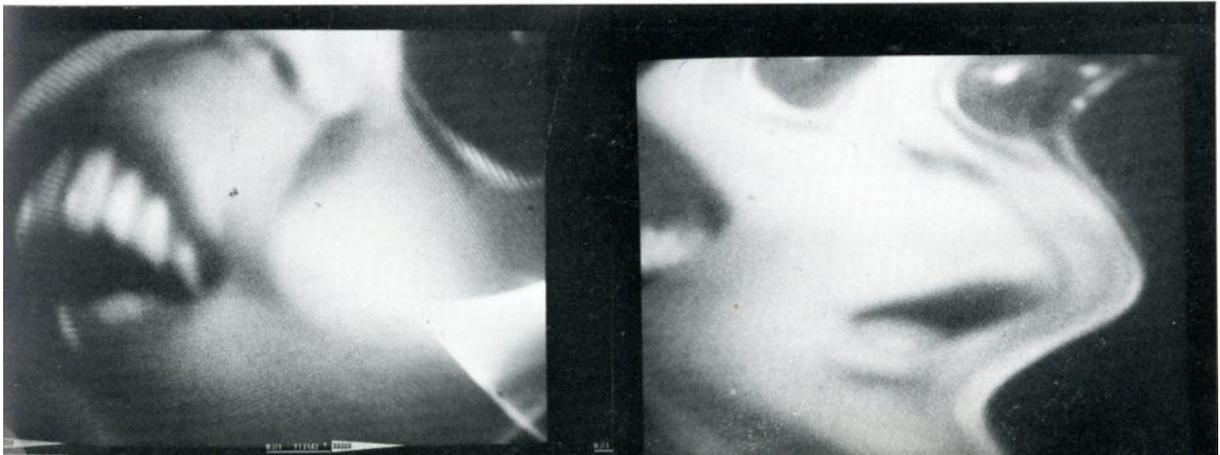
### 2.3 A figura retalhada: videoarte e esquizofrenia

Enquanto estudava música eletrônica com Stockhausen em Colônia por volta de 1963, o artista coreano, Nam June Paik, teve a ideia de inverter os circuitos de um aparelho receptor de tevê para perturbar as imagens que se constituíam nele. Com isso, Paik traça, sem pretensão de fazê-la, “a linha diretriz de todo posterior desenvolvimento da arte do vídeo, como também provocava uma reversão no sistema de expectativas figurativas do mundo da imagem técnica” (MACHADO, 1988, p.117). Para Machado, se pudéssemos resumir em uma única frase a tendência geral da chamada videoarte que se deflagrou na Europa e nos Estados Unidos, diríamos que se trata, primordialmente, da distorção e desintegração da velha imagem do sistema figurativo, como já vinha acontecendo desde muito antes nas artes plásticas. Como destaca o autor, podemos perceber o modelo de representação renascentista como estrutura predominante das mídias modernas de comunicação visual.

As câmeras fotográficas e cinematográficas (e, em menor grau, também as de vídeo) não fazem senão automatizar e perpetuar esse modelo pictórico que, aos nossos olhos viciados por cinco séculos de império da figura, aparece simplesmente como uma técnica de duplicação do mundo visível pela máquina. (MACHADO, 1988, p. 119).



Beatles Electroniques

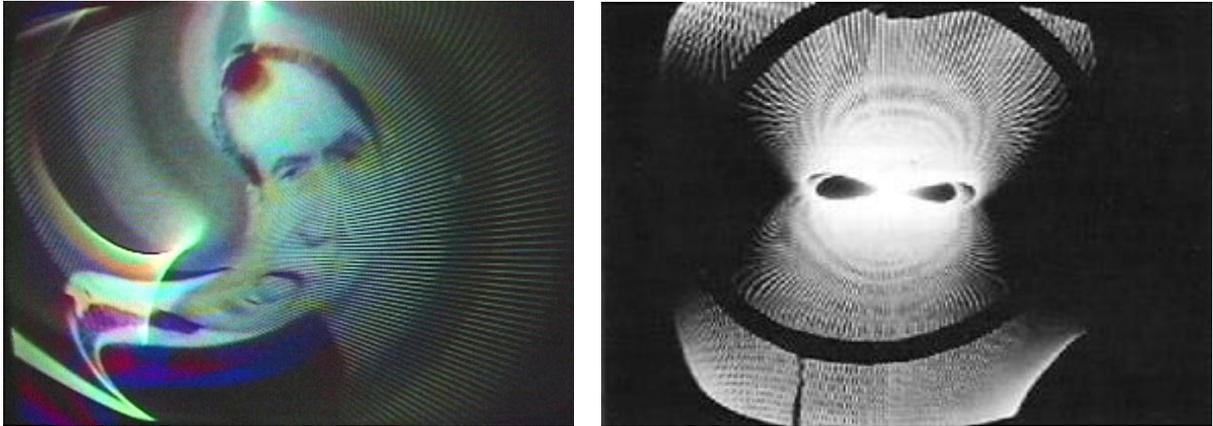


**Imagem 1** - Frames de *Distorted TV Sets* (1963), Nam June Paik

A experiência de Paik deu-se pelo nome de *Distorted TV Sets* e apresentam as primeiras imagens não-figurativas, ou abstratas, da televisão, “sintetizadas através do puro tratamento eletrônico do fluxo de partículas no iconoscópio e – o que é mais importante – sem o concurso de uma câmera.” (p.119,1988, grifo do autor). Paik, junto do engenheiro eletrônico Suya Abe, constroem, em 1969, um dos primeiros sintetizadores de imagem de vídeo – o que aproxima o procedimento videográfico tanto do tratamento digital como da música eletrônica. Machado (1988) observa que esse dispositivo permitia “criar na tela do monitor paisagens abstratas em mutação constante, semelhantes às paisagens sonoras que se obtêm num sintetizador de música eletrônica.” (p. 119).

A relação entre as artes do vídeo e a música podem ser traçadas desde seus primórdios. A videoarte germina em torno do grupo *Fluxos*, iniciativa de alguns alunos de John Cage nos anos 60, dos quais Paik era um deles e cuja produção artística era marcada por *happenings*, performances, experimentações musicais e eletrônicas, artes plásticas, dança, poesia e demais

interfaces que convergiam nos trabalhos do grupo, ao qual Anne-Marie Duguet credits como sendo o marco inicial do “vídeo de artistas” (2009, p. 50). Cage é famoso, principalmente, por suas experimentações musicais e eletrônicas, o que marca o terreno fértil sobre o qual a videoarte se ergueu.



**Imagem 2** - Frames de *Eletronic Opera #1* (1969), Nam June Paik

Não por acaso, esta pesquisa trabalha com práticas videográficas de artistas que são músicos com ênfase muito forte na sonoridade eletrônica e cujas produções visuais e sonoras estão profundamente imbricadas entre si. Arca e Death Grips atualizam, nesse sentido, uma relação histórica que se deu entre vídeo, som e mídias eletrônicas, sendo a videoarte e o videoclipe exemplos variados dessas associações.

Antes de Paik, ninguém havia tentado perturbar a trajetória dos elétrons no interior do tubo de imagem, com o intuito de provar que o vídeo detinha certa autonomia em relação ao desenvolvimento histórico da *câmera obscura*, como ressalta Machado (1988): “O papel da video-arte que Paik contribuiu para criar pode ser definido como uma recusa de cumprir a finalidade figurativa da imagem técnica e, conseqüentemente, um ataque à ideologia do mimetismo que está a ela associada.” (p.120).

Em 1967, a *Sony* lança as suas primeiras câmeras *Portapak*, dispositivos de filmagens portáteis e acessíveis ao consumidor comum. Foi o marco da massificação das filmagens caseiras, para além das indústrias e estúdios de produção audiovisual (tanto cinema quanto televisão). Trata-se de um contexto em que a indústria cultural e o acesso aos dispositivos televisivos estão já bem difundidos, principalmente nos Estados Unidos e na Europa, o que facilita a difusão de uma cultura e de um imaginário da produção audiovisual dentro e fora do campo da arte. Muitos artistas plásticos da época passaram a fazer uso das facilidades de filmagem das *Portapaks* para produzir obras.

Paik, sendo um dos primeiros artistas a aventurar-se no campo dos dispositivos eletrônicos receptores de imagens, fez inúmeros trabalhos que lidavam com intervenções nos

sinais de emissão do aparelho televisivo: distorções, erros, delays, sobreposições, ressignificações dos diversos aparatos atrelados ao filmar, à reprodução, à edição eletrônica, à transmissão e ao ruído. *Global Groove*<sup>4</sup> (1973) talvez seja um de seus trabalhos mais emblemáticos, com suas apropriações de imagens de televisão do Ocidente e Oriente, sua mutabilidade imanente e ironia pulsante.

Paik anuncia uma estética que reencontramos de modo cada vez mais constante em produções na internet, em vídeos, gifs e demais tipos de imagem, assim como no gênero do *vaporwave*, e a partir da qual, talvez, já possamos encontrar as primeiras pistas de um processo esquizo: deslocamento de vetores que desencadeiam desterritorializações de códigos, marcas, signos e significações, um mosaico de imagens e devires humanos e inumanos que se apresentam como processo, subjetividades imbricadas em constante produção de realidade. São práticas de codificação e decodificação que tensionam os mecanismos de produção dos sentidos pré-estabelecidos.

De modo geral, Paik explorou uma série de possibilidades de videoinstalações, vídeo-objetos e vídeo-esculturas. Seus trabalhos de arte abrem um leque de possibilidades para muitos outros artistas plásticos que passam a voltar sua atenção para os dispositivos de filmagem e reprodução. Uma série de obras, que colocam em xeque a figuração representativa, bem como as relações de emissão/recepção dos sinais eletrônicos difundidos, passa a ser produzida.

Nesse contexto dos anos 60, muitos artistas sentiram necessidade de problematizar as novas relações que passam a se estabelecer entre os sujeitos, as telas e os dispositivos, assim como as relações que se encadeiam entre essas assimilações, o mundo vivido e as nossas percepções sensíveis. Trata-se de uma sociedade que vem a se constituir, progressivamente, com a presença excessiva dos meios tecnológicos de comunicação de massa, difusores de imagem, som e informação.

A videoarte, cuja grande difusão de práticas e possibilidades se inicia entre os anos 60 e 70, apresenta-se em um contexto de crítica às estruturas estéticas e imagéticas das produções audiovisuais de massa, principalmente no que diz respeito à televisão. Seus procedimentos são menos rigorosos quanto às formas e às estruturas convencionais de produção, e são marcados pela experimentação e por maior valorização de um exercício de suspensão acima de uma estruturação narrativa formal. Victa de Carvalho, ao refletir acerca da produção artística desse período, ressalta:

---

<sup>4</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7UXwhIQsYXY> (trecho).

A experimentação artística dos anos 60 e 70 desafiou todo um conjunto de hierarquias e limites que governavam a identidade e a natureza do trabalho de arte da época, assim como sua função, sua relação com o público e seu lugar de apresentação, com a particularidade de jamais instituir novos lugares e novos padrões. A falta de especificidade e de homogeneidade dos trabalhos videográficos desta época é sintomática de uma arte que é difícil de ser definida e classificada e que toma como ponto de partida sempre o deslocamento da arte e do observador de seus papéis habituais. (CARVALHO, 2008, p. 41).



**Imagem 3** - *Global Groove* (1973), Nam June Paik

Como explicita Machado (1988), a figura do sistema renascentista, que veio a ser perpetuada por meios técnicos, como a fotografia e o cinema, encontra-se sob constante ameaça de pulverização diante do surgimento da videoarte. O vídeo apresenta um tempo que pode ser invertido, repetido, dilatado, condensado, torcido de uma maneira que coloca as formas em suplício. Paik ressalta que no vídeo tudo é invenção, tudo se produz a partir de um entrelaçamento eletrônico artificialmente produzido. Para ele, o que importa não é a imagem em si, mas as condições técnicas e materiais de sua fabricação.

Uma figura surge na tela; imediatamente ela é silhuetada, linearizada e preenchida por uma massa de cor, para depois ser volatizada, alongada, comprimida, multiplicada ao infinito, até ser novamente restituída, recuperada e reenquadrada na tela. Nos sintetizadores de vídeo, a figura não existe senão para ser distorcida e torturada até o limite de sua desintegração. (MACHADO, 1988, p. 131).

A figura, neste procedimento, não pode mais reinar como princípio constitutivo do quadro, tornando-se apenas um ponto dentre outros. O centro da tela não é mais privilégio humano e, mesmo quando se ocupa desse espaço, não é mais para ser destacado e sim para que sua representação possa ser retalhada, fragmentada, distorcida e torturada.



**Imagem 4** - *Mirage Stage* (1986), de Nam June Paik

O esforço em desintegrar a figura apresenta, dentro do escopo desta pesquisa, uma das principais práticas do processo esquizofrênico do vídeo. Em outras palavras, a potencialidade esquizo do vídeo encontra-se justamente nesse exercício de destruição e destituição do sujeito soberano, cuja posição no mundo é colocada em xeque. Ao destronar o sujeito, “a representação se livra do peso de uma servidão antropocêntrica de vários séculos de duração.” (MACHADO, 1988, p. 131). A figura humana é deslocada da cena simbólica e da primazia representativa e mesmo a prática disseminada da autoimagem na videoarte apresenta um sujeito que é incapaz de restituir sua integridade e cuja imagem se assujeita aos mais variados processos de edição e desconfiguração.

Cabe destacar que a prática de voltar o dispositivo para si não infere uma recuperação da representação, e sim um retalhamento, mesmo que narcísico, do sujeito. Podemos falar em certo prazer narcisista diante da própria dissolução, um ponto de encontro entre autoprodução e autodestruição. A autoimagem que se perpetua nos trabalhos da videoarte dispõe de uma alta carga esquizofrênica de despersonalização.

Nessa imagem estão consubstanciados os valores humanos, que são tão relativos quanto a própria imagem. Se a imagem se fragmenta, os valores escorregam por entre as fendas. [...] Perdendo qualquer um dos seus valores (e um valor é, antes de tudo, uma forma de identificação), o ser humano se agarra freneticamente à perda, como se esse frenesi fosse capaz de suspender a perda, mantendo inatingível o seu valor. (SANTAELLA, 1986, apud MACHADO, 1988, p. 133).

Rosalind Krauss (2008), ao pensar o vídeo e os processos em que se inserem a videoarte e o videoartista, aponta para o narcisismo como condição inerente ao medium videográfico. Muitos dos trabalhos dos anos 60 e 70 envolveram o processo de artistas que se colocaram diante do dispositivo de filmagem e fizeram dessa relação o cerne de muitas de suas produções. O objeto artístico do vídeo é o desdobramento do *self* do autor/artista diante do dispositivo e do feedback por ele produzido. Pode-se pensar a relação narcísica com o vídeo presente na videoarte como início de um processo que se massifica nas relações com a produção imagética contemporânea, principalmente no que diz respeito à autoimagem. A autora propõe que o medium da videoarte seja o desdobramento do *self*, um processo narcísico que se dá entre o dispositivo, o artista e sua imagem virtual projetada em um feedback imediato no monitor (KRAUSS, 2008).

A história de produção da videoarte, afirma Krauss (2008), é marcada pela projeção e recepção simultânea de uma imagem, em que a psique humana é usada como canal e o corpo como instrumento central do vídeo. A performance do artista diante de uma câmera voltada para si é composição de boa parte dos trabalhos artísticos em vídeo, desde seu início, em meados dos anos 60. Krauss indica que o auto-envolvimento do corpo ou da psique, seu auto-encapsulamento, pode ser facilmente percebido no cerne da videoarte.

Diferente de outras artes visuais, o vídeo é capaz de gravar e transmitir ao mesmo tempo, produzindo imediato *feedback*. Portanto, é como se o corpo estivesse centralizado entre duas máquinas, que abrem e fecham parênteses. A primeira delas é a câmera; a segunda o monitor, que reprojeta a imagem do performer com imediatismo de espelho. (KRAUSS, 2008, p.146).

Anne-Marie Duguet analisa as possibilidades de criação do vídeo para além da discussão a respeito de sua natureza, mas que, implicitamente, continua perpassando por esta questão. Para a autora, foi através das experimentações relativas aos dispositivos que o vídeo “contribuiu de maneira mais viva para o desenvolvimento de novas concepções da obra de arte contemporânea” (2009, p. 49).

Ao comentar sobre os procedimentos videográficos, dos processos e experimentações que foram responsáveis por desestruturar os modelos de representação vigentes, Duguet aponta que o vídeo põe em xeque os modelos que fundam as artes da representação no ocidente através de “jogos de ausência, de dissociação e de espera”. (2009, p. 57). Segundo a autora, a imagem não é mais fornecida de maneira frontal, de acordo com as estruturas perceptivas habituais, devendo ser, a partir de então, merecida, isto é, fazendo-se desejar. Sobre as considerações de Krauss (2008), Duguet afirma:

Rosalind Krauss considerou o narcisismo uma característica definidora do vídeo (...). Sem aderir totalmente à generalização que ‘psicologiza’ o meio, mas

reconhecendo a importância desse processo num grande número de obras, consideramos o investimento narcísico, numa palavra, como um motor essencial ao funcionamento do dispositivo, como um gerador de energia que autoriza a experimentação de uma obra, cujo desafio também é descobrir suas próprias regras. (2009, p.57-58, grifo da autora).

Além de ter Foucault e Deleuze como pontos de partida para suas reflexões, Carvalho (2008; 2011) articula suas análises ancorada no trabalho de importantes teóricos do vídeo, entre eles, Duguet, Fargier e Bellour, a partir dos quais a autora extrai a seguinte ideia, de grande relevância para o que se problematiza aqui.

A videoarte é o elemento por excelência que promove o processo de desterritorialização do cinema, que o força a uma reformulação de seu dispositivo, e leva a uma nova forma de pensar as passagens entre imagens, da Tavoletta de Brunelleschi aos atuais dispositivos de realidade virtual. O vídeo seria então um dispositivo privilegiado capaz de radicalizar a experiência com a imagem, promovendo uma indistinção de corpos – do observador e da imagem – e a criação de novas temporalidades. (CARVALHO, 2008, p. 40).

O propósito, neste breve percurso histórico por alguns trabalhos da videoarte, é o de apresentar determinadas figuras desviantes que engendram a operação esquizo em vídeos marcados pela autoimagem. As imagens monstruosas, andróginas, diabólicas e eróticas são algumas dessas manifestações de uma figura retorcida e deslocada pela disjunção sensorial do esquizo. Os vídeos destacados neste percurso servem como um recurso metodológico para elaborar as bases de uma prática videográfica em continuidade, cujos exercícios se atualizam em trabalhos audiovisuais online recentes, como os de Death Grips e Arca.

Destaco a obra de videoartistas, como Vito Acconci, cujos trabalhos consistem em narrativas e relações, muitas vezes perversas, entre o autor e sua imagem virtual, intermediada pela recepção do dispositivo e pela reprodução imediata na tela. Acconci usa o próprio corpo para performar para si – e para um espectador imaginário – diante da câmera. Explora sua própria figura de diferentes maneiras, oscilando entre o banal e o grotesco, jogando com a monstruosidade e a alteridade problemática do exercício de autoimagem – como em *Open Book*<sup>5</sup> (1974) ou *Conversions*<sup>6</sup> (1971), em que busca o tempo inteiro enganar e provocar o espectador com representações dele mesmo e de suas ações, que proporcionam desagrado e estranhamento, expondo o dispositivo de filmagem e seu processo inerente de estetização.

Acconci também faz uso do diálogo com a câmera, que em fato é um monólogo pressupondo um ouvinte imaginário. Como em *Undertone*<sup>7</sup> (1973) ou *Theme Song*<sup>8</sup> (1973), em que o autor usa a fala para provocar e persuadir este espectador imaginário, trabalhando

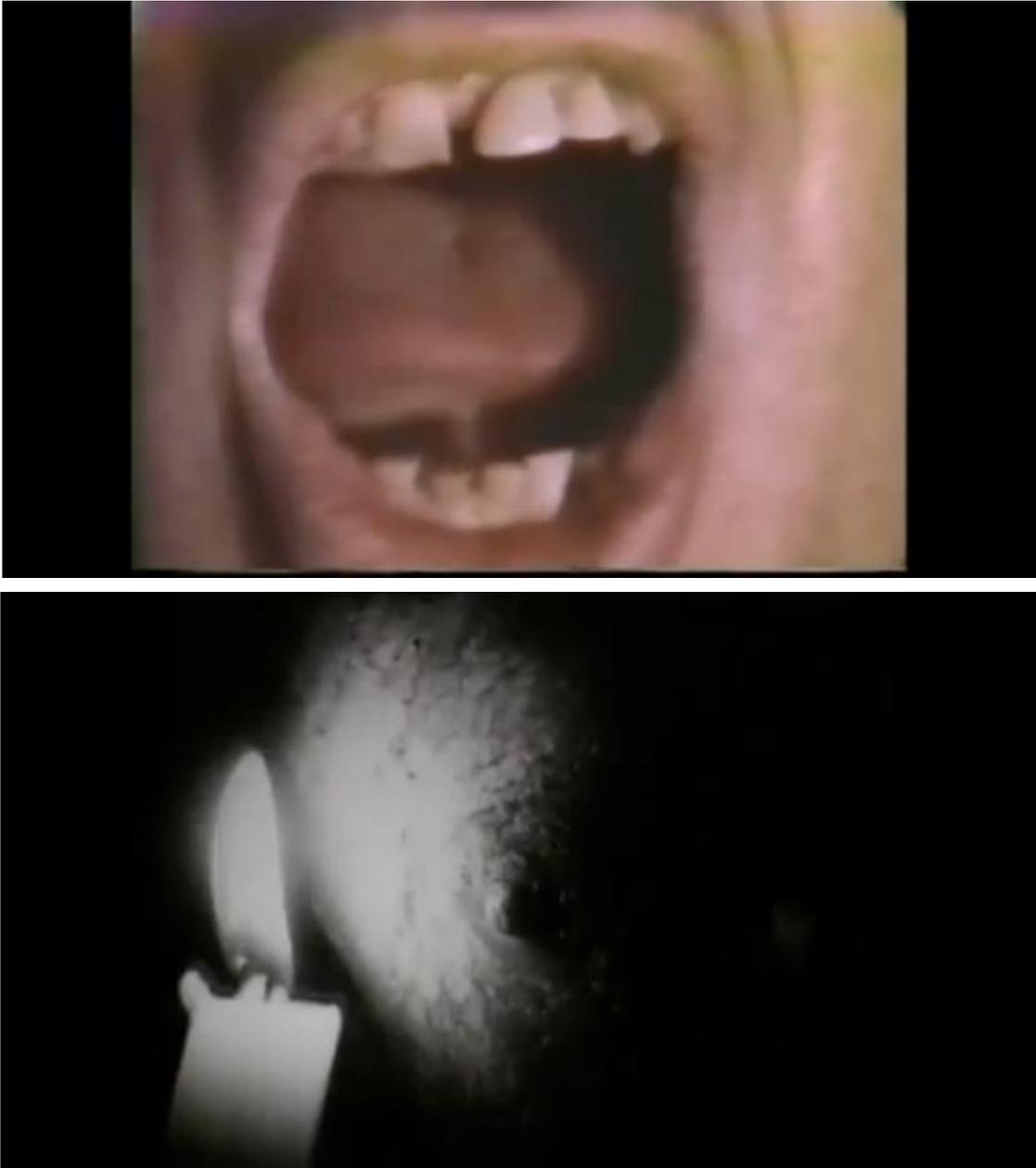
<sup>5</sup> Disponível em: [http://ubu.com/film/acconci\\_book.html](http://ubu.com/film/acconci_book.html).

<sup>6</sup> Disponível em: [http://ubu.com/film/acconci\\_conversions.html](http://ubu.com/film/acconci_conversions.html).

<sup>7</sup> Disponível em: [http://ubu.com/film/acconci\\_undertone.html](http://ubu.com/film/acconci_undertone.html).

<sup>8</sup> Disponível em: [http://ubu.com/film/acconci\\_theme.html](http://ubu.com/film/acconci_theme.html).

com um falso e perverso senso de intimidade e fantasia. Ele deseja uma mulher embaixo da mesa, esfregando suas coxas. Há uma mulher ali: ele precisa acreditar que há alguém ali, acariciando-o. É ele ali, mas precisa acreditar ser a mulher, o seu desejo, seu outro que não é ele mesmo esfregando sua própria coxa. O monólogo voltado para o dispositivo aparece como um potente processo que Acconci utiliza para explorar suas narrativas videográficas.



**Imagem 5** - Frames de *Open Book* (1974) e *Conversions* (1971), de Vito Acconci

A performance em si atua como elemento inerente aos trabalhos de Acconci. Em *Pryings*<sup>9</sup> (1971), a relação de tensão entre masculino/feminino e, em uma noção aprofundada, a relação entre espectador/autor ou as relações abusivas de poder, controle, persuasão e

---

<sup>9</sup> Disponível em: [http://ubu.com/film/acconci\\_pryings.html](http://ubu.com/film/acconci_pryings.html).

resistência estão todas demarcadas e exploradas na performance em vídeo feita por Acconci e Kathy Dillon. O corpo é colocado como veículo de performance literal dos desejos e de resistência aos contatos íntimos. Acconci, por 17 minutos, insiste violentamente em tentar abrir os olhos de Dillon e, à força, deseja escancará-los. Dillon insiste em mantê-los fechados. Ambos convulsionam em uma dança intensa e agressiva.



**Imagem 6** - Frames de *Theme Song* (1973) e *Undertone* (1973), de Vito Acconci

Os procedimentos de Acconci, seu jogo com ângulos que estabelecem senso de proximidade, de intimidade perversa com quem o assiste, seu uso simplório do dispositivo, sem rigores formais, lidando com a câmera tal qual um espelho – do qual se pode ver do outro lado – foram pontos de partidas para o desenvolvimento da videoarte nos anos 60. Muitos de seus trabalhos explicitam, de diversas formas, a relação narcísica e fetichista que se estabelece

com o vídeo, assim como propriamente uma postura esquizo, a qual desenvolvo ao longo desta pesquisa: Acconci flerta com sua autoconsciência a respeito do processo em que se encontra, deixa-se levar pelo exercício de si mesmo e explicita sua construção como imagem. Seu trabalho é pornográfico, no sentido em que apresenta as relações de maneira obscena, escancarada. O teor de suas produções é irônico e diabólico, e ressalto esta postura como uma prática já muito presente na videoarte em seu momento inicial.



**Imagem 7**– Frame de *Pryings* (1971), de Vito Acconci e Kathy Dillon

Essa tendência que destaco é a de um exercício de produção de uma subjetividade difusa, atravessada pelas imagens e suas tecnologias, um procedimento em aberto que, ao mesmo tempo narcísico ou hedonista, é também autodestrutivo, no sentido da morte de um “eu”, sujeito soberano que reivindica a si próprio na tentativa vã de reconstituir migalhas. O vídeo flerta constantemente com esse abismo.

Podemos marcar algumas imagens que se apresentam nesse limiar, figuras aberrantes que se retorcem em seus códigos representativos. Elementos, como o monstruoso, o disforme, o erótico, o diabólico e a morte, compõem uma série de operações *despersonalizantes*, às quais podemos atribuir um exercício de performance esquizo. A manifestação em vídeo dos limites monstruosos de nossa humanidade supostamente íntegra pontua uma potente prática de resistência ao jogo representativo e sistêmico, em que significante e significado estão aprisionados um ao outro. Se existe uma semiótica esquizofrênica, ela dá-se em uma operação altamente diabólica, sendo *diabole*, como um contraponto ao *simbole*, ou simbólico, cuja etimologia remete à junção, união e integração de sentido. Diabólicas seriam, então, as

práticas que promovem a disjunção, a desconexão e o desacoplamento. A palavra remete à dispersão e à dissolução.

Atribuo esse exercício de despersonalização a uma prática política de resistência, no sentido de uma contraconduta ou de uma dissidência em relação ao jogo de poder estabelecido. Nos termos de Foucault, esse resistir desponta-se na condição de uma espiritualidade política, uma ética que envolve o tornar-se outro em si mesmo.

O que é espiritualidade?

Eu penso que é esta prática pela qual o homem é deslocado, transformado, abalado, até a renúncia de sua própria individualidade, à sua própria posição de sujeito. Trata-se de não mais ser sujeito como se fora até o presente, sujeito com relação a um saber político, sujeito de um saber, sujeito de uma experiência, sujeito de uma crença também. Parece-me que a espiritualidade é essa possibilidade de sublevar a si mesmo a partir da posição de sujeito que lhe foi fixada por um poder político, um poder religioso, um dogma, uma crença, um hábito, uma estrutura social, etc. Ou seja, tornar-se outro que aquilo que se é, outro que si-mesmo. (FOUCAULT, 1984, p. 5).

A condição dessa espiritualidade é política pois implica uma ação no mundo e diz respeito à transgressão, que Foucault (2009) ressalta, a partir de Bataille<sup>10</sup>, como um exercício, ou uma linguagem não dialética do limite. A transgressão refere-se a uma espiritualidade após a morte de Deus, remetendo-a ao corpo, à sexualidade e ao erótico. O corpo explícito, seus fluxos e seus limiares turvos, bem como suas mutilações como imagem, atravessa muitas das produções em vídeos apresentadas nesta pesquisa.

Trabalhos marcos da videoarte, como *Vertical Roll*<sup>11</sup> (1972), de Joan Jonas, materializam esse sujeito estraçalhado, inscrito na fita magnética e posto à reprodução incessante. Reprodução que não representa, mas produz e caotiza a personalidade fragmentada da artista. A imagem finge constituir-se e logo mostra a sua perversidade e autonomia; não se definem contornos precisos; as subjetividades embaralham-se: imagem, vídeo e humano atravessam-se perpetuamente; mutualismo entre existências que não cessam de produzir realidade e de se produzirem mutuamente. Dessa forma, podemos considerar, com base em Simondon, a obra de arte como transindividual por excelência, no sentido de que sua produção envolve elementos heterogêneos de potenciais variados, universos distintos que se acoplam, não se restringido ao indivíduo e cuja realidade é, necessariamente, psicossocial.

O transindividual está na base do processo esquizo, posto que se trata de dismantelar as barreiras entre sujeito e objeto, que estão em movimento conjunto. A psicanálise

<sup>10</sup> George Bataille (1897-1962): escritor e filósofo de grande impacto para o século XX. Influenciou de maneira notória o pensamento de Foucault e Deleuze. Próximo do movimento surrealista, produziu uma vasta obra que transita pela literatura, filosofia, antropologia, economia, sociologia, história da arte, sem restringir-se a nenhuma área. Seus principais temas e obsessões dizem respeito ao erotismo, à transgressão e ao sagrado.

<sup>11</sup> Disponível em: [http://ubu.com/film/jonas\\_vertical.html](http://ubu.com/film/jonas_vertical.html).

tradicional identifica neste o comportamento típico do psicótico: sua dissolução nas coisas do mundo, a linha embaralhada que mistura indivíduo e objeto. O vídeo não cessa em potencializar essa operação. Sua dissolução processual facilita o procedimento esquizofrênico, fazendo dessa desestruturação entre sujeito e objeto uma prática de produção de imagem.



**Imagem 8** - Frame de *Vertical Roll* (1972), de Joan Jonas

O transindividual coloca o sujeito sob uma nova perspectiva. Ser mais que a unidade é sua regra básica, é a dinâmica que impele seu movimento, não há como estar fechado em relação ao meio, ao exterior. Esse desmantelamento entre o interno e o externo produz o movimento próprio do vivente, que está fadado a alterar a si próprio constantemente para que possa seguir vivendo. Essa alteração só é possível em uma relação com o meio e com os demais sujeitos, todos em um processo concomitante de individuação.

O esquizo traz para si a radicalidade desse processo transindividual: a velocidade abrupta com a qual ele se desestrutura promove uma mescla tão grande entre sujeito e objeto, a ponto de se tornarem indiscerníveis. O movimento esquizofrênico alavanca o transindividual a uma outra potência, fazendo das resoluções momentâneas algo tão rapidamente mutante que é capaz de produzir delírios e fantasmas. Diz respeito, portanto, a uma velocidade despersonalizante que dificulta imensamente a fixação de sentidos.

A demanda por um exercício coletivo de expressão de si remete a um movimento do capitalismo que vai da disciplina ao controle, tal como trabalhado por Foucault e Deleuze. Trata-se de uma mudança na perspectiva capitalista, a investida sobre o corpo sem órgãos, criando um mercado de subjetividades e nichos de identidades voltadas para o consumo.

Segundo Von Hatelmann (2014), podemos traçar essas mudanças estruturais a partir dos anos 60, cujos efeitos são, ainda, incessantemente processados pela cultura como um todo. A explosão de produções tecno-estéticas observadas nesse período, principalmente quanto às tecnologias de informação e de imagem e som, altera de maneira definitiva o campo psicossocial. A produção de subjetividades apresenta-se como prática chave de um novo mercado que parece investir nas potencialidades e na experiência como consumo. Mais do que bens materiais, trata-se da venda de estilos de vida, maneiras de viver atreladas às demandas do capital.



**Imagem 9** – Frame de *Three Transitions* (1973), Peter Campus

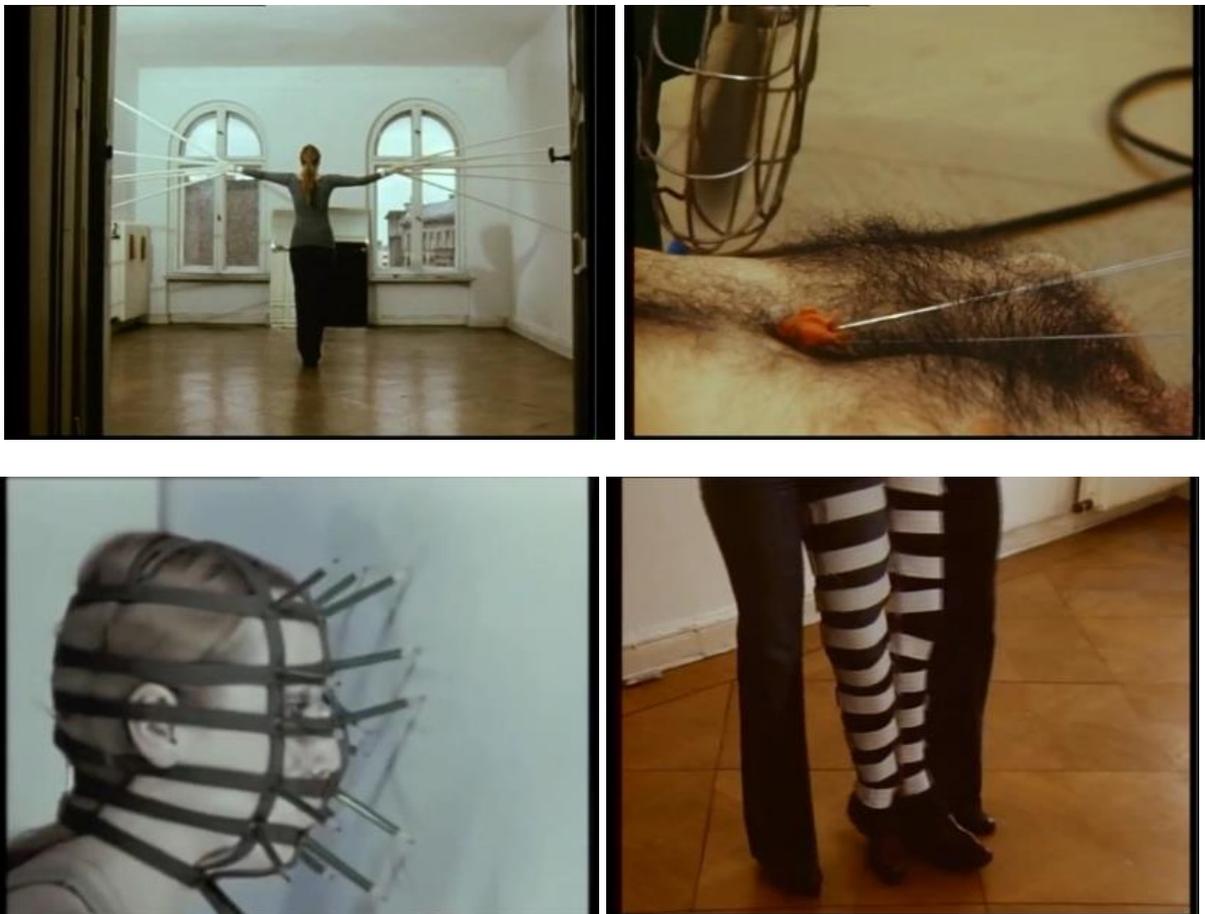
A interpenetração das imagens na vivência cotidiana atinge níveis exponenciais que não cessam de alargar. Os videoartistas em 60 e 70 estavam lidando com elementos que continuam pertinentes hoje, pois trata-se de uma relação constante que não se acanhou em expandir. Peter Campus, Rebecca Horn, Bruce Nauman e Letícia Parente são alguns dos muitos artistas que trabalharam com a autoimagem e sua processualidade, seu transtorno criativo, em busca de uma liberdade estética e política por meio da criação de monstros, diabos, fantasmas e aberrações.

Campus explora suas transições, seu corpo tensionado diante da edição e do *chroma-key*, dispositivos de produção de imagem impostos sobre si (*Three Transitions*<sup>12</sup>, 1973); Horn apresenta suas personalidades transtornadas, materializadas pelo estado-imagem que o vídeo proporciona. Como imagem, ela permite-se monstruosa, suas garras enormes rasgando as

<sup>12</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ar99AfOJ2o8&t=92s>.

paredes, seu devir-pássaro e seus olhos em mutação, imagem-animal-humano sob o arcabouço videográfico (*Berlin*<sup>13</sup>, 1974), ou então, sua face de espinhos, incessantemente arranhando e rabiscando a superfície (*Performance II*<sup>14</sup>), seus aparatos e extensores sobre os corpos, imbricação de imagem e técnica: performance esquizo como vídeo. A respeito dos exercícios de Campus e da videoarte, Dubois comenta:

A questão da representação do corpo encontra-se consideravelmente afetada: passamos a lidar com um corpo que é imagem(s), e apenas imagem: podemos despedaçá-lo, furá-lo, queimá-lo como imagem, e ele jamais sangra, pois é um corpo-superfície, sem órgão; ao mesmo tempo (e esta é a força de reversibilidade da figura), é a própria imagem que se apresenta plenamente, organicamente, como um corpo [...] uma matéria, uma textura, um tecido dotado de corpo, um corpo próprio: uma espessura. Em vídeo, tudo provavelmente não passa de imagem, mas todas essas imagens são matéria. (2004, p. 89).



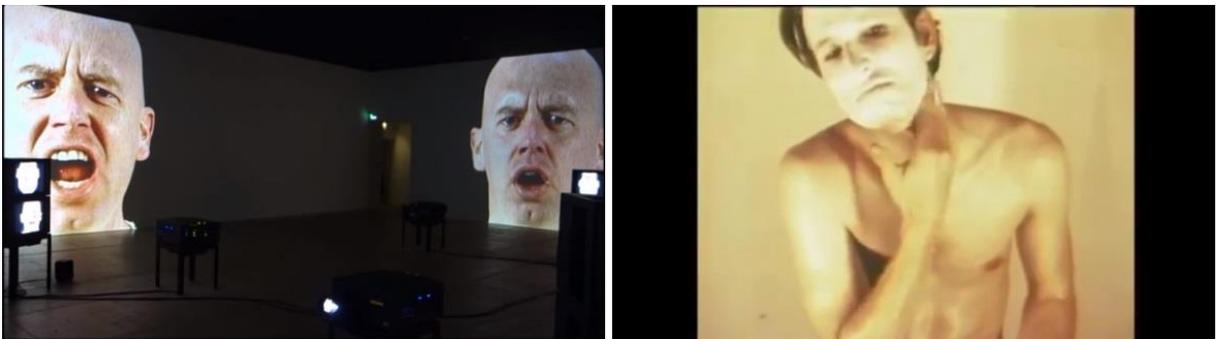
**Imagem 10** - Frames de *Berlin* (1974) e *Performance II*, de Rebecca Horn

Espaço, corpo, movimento e percepção são elementos cruciais tensionados pelas práticas do vídeo. Letícia Parente, quando costura materialmente sobre a própria pele aquilo que se capta como imagem em processo, traz à tona corpo e tempo como indissociáveis, duração que autoproduz e transforma constantemente a realidade. Nauman e suas práticas de

<sup>13</sup> Disponível em: [http://ubu.com/film/horn\\_berlin.html](http://ubu.com/film/horn_berlin.html).

<sup>14</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=v3DfebecTcQ>.

autoimagem anunciam sua persona em desaparecimento (*Art Make-up*<sup>15</sup>, 1967-68), e seus exercícios estendem-se até as décadas seguintes em trabalhos, como *Clown Torture*<sup>16</sup> (1987), videoinstalação esquizofrênica de múltiplas telas tomadas por palhaços perversos que performam e assombram insistentemente como imagem e som, ou *Anthro/Socio*<sup>17</sup>, cujas autoimagens dilaceradas em vários monitores, forçadas a uma rotatividade sem fim, grunhem, gemem e gritam: “Me alimente! Coma-me! Antropologia... Ajude-me! Machuque-me! Sociologia...” Apelos às ciências humanas, suas práticas e técnicas, que fazem surgir o “homem”, aquilo que, para Foucault, é uma invenção recente e cujo anúncio de seu fim eminente ecoa nessa instalação de 1991. O limite do humano, ou de sua integridade, eu diria, reverbera por toda a videoarte.



**Imagem 11** - Frames de *Anthro/Socio* (1991) e *Art Make-up* (1967), de Bruce Nauman



**Imagem 12** - Frames de *Clown Torture* (1987), Bruce Nauman.

No vídeo, as imagens têm sua liberdade reconhecida, sua monstruosidade auto evidente: o diabólico na natureza. Os trabalhos de performance, de Marina Abramovic, são exemplos notórios de um exercício esquizo no cerne da história da videoarte: da famosa afirmação psicótica (“*art must be beautiful, artist must be beautiful*”) à dança tribal, animalésca, que testa o limite de um corpo que impõe a si mesmo até o ponto de exaustão.

<sup>15</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=D6LppuVHlus&t=259s>.

<sup>16</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YorcQscxV5Y> (trecho).

<sup>17</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VD7U5mcEepU&t=1s> (trecho).

*Performance Anthology*<sup>18</sup> (1975-1980) traz à tona um exercício declaradamente monstruoso da imagem. Abramovic coloca sua própria humanidade em teste, puxando o corpo para além dos seus limites. Tudo materializa-se em vídeo.



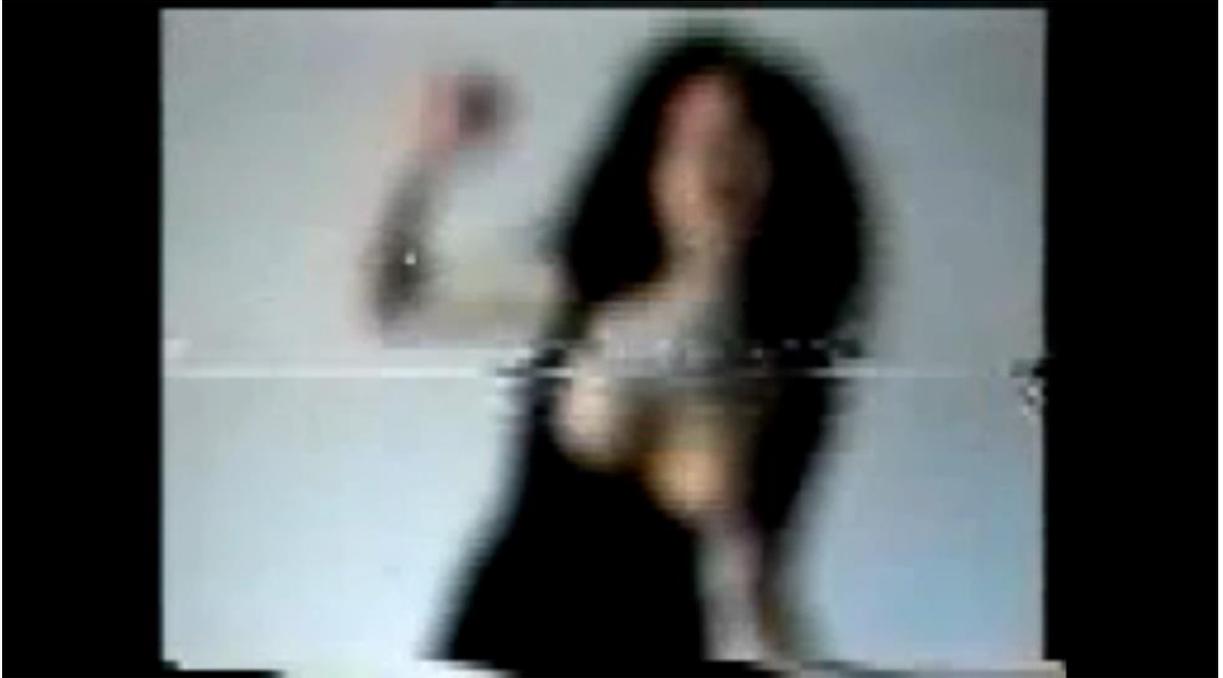
**Imagem 13** - Frames de *Performance Anthology* (1975-1980), de Marina Abramovic

O vídeo passa a ser elemento crucial nas produções estéticas desde então. A extensão das suas possibilidades e de suas mais diversas práticas dissemina-se em exercícios constantes que marcam as produções das décadas seguintes, 80 e 90. Na virada do milênio, seu uso mantém-se vivo e em expansão. Artistas, como Pipilotti Rist, Nadam Guerra, Cao Guimarães, Michel Groisman, Tamás Walickzy, Ryan Trecartin, são, dentre muitos outros, autores que produziram exercícios de autoimagem ao longo dessas décadas, processo continuado de exploração do vídeo e da autopoiese imagética.

Os elementos em jogo no processo videográfico apresentam-se e atualizam-se constantemente ao longo desse tempo. O vídeo parece favorecer o esquizo. Rist, em seu primeiro trabalho em 1986, numa evidente relação com Joan Jonas, apresenta sua persona fragmentada como imagem, subjetividade borrada e distorcida que dá voz ao ruído, às interferências, e suas danças quebradas, seus cortes de ritmo – *I'm not a girl who misses much*<sup>19</sup> – desafia Édipo: a ela nada falta, pois não se trata de falta, sua euforia e cantoria psicótica faz pulsar o esquizo que se apresenta em vídeo, imagem que atravessa a subjetividade humana e se inscreve como desejo.

<sup>18</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ihDy3dD-iUg>.

<sup>19</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hjvWXiUp1hI>.



**Imagem 14** - Frame de *I'm not a girl who misses much* (1986), Pipilotti Rist

Em *Pickelporno*<sup>20</sup> (1992), Rist elabora um exercício audiovisual capaz de marcar a potência indiscutível do vídeo em tensionar imagem e corpo e fazer pulsar camadas de textura, composição e profundidade que se autonomizam e se animizam em convulsões orgânicas. Corpo pulsante tecido em imagem digital, a obra de Rist penetra o âmago dos órgãos, deixando tudo fluir na superfície da pele/tela, dobras imanentes de figuras que se negam em definir seus contornos – a mixagem é a lógica do vídeo. Dubois (2004) retoma *Global Groove* ao abordar um “cenário-imagem” (p. 84) e enfatiza a mistura, a composição e a espessura como elementos cruciais no processo videográfico, em detrimento do plano e do extracampo cinematográfico. O vídeo aposta na justaposição imanente de elementos que se desdobram sobre a superfície.

A mixagem permite enfatizar o princípio ‘vertical’ da simultaneidade dos componentes. Tudo está ali ao mesmo tempo no espaço. O que a montagem distribui na duração da sucessão de planos, a mixagem videográfica mostra de uma só vez na simultaneidade da imagem multiplicada e composta. [...] é como se o vídeo não cessasse de afirmar sua capacidade de tudo integrar, como se dissesse que tudo está ali, na imagem (sobre a imagem, sob a imagem), não há nada a esperar de um ‘fora’ que já foi incorporado e interiorizado desde o início. (DUBOIS, 2004, p. 90; 93, grifo do autor).

<sup>20</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Fuj5aWUulCc>.



**Imagem 15** - Frames de *Pickelporno* (1992), Pipilotti Rist

Rist coloca em jogo, assim como muitas obras da videoarte, elementos abjetos capazes de gerar estranhamento, incômodo, aversões de diversos tipos, pulsões de figuras que rompem o tal “anteparo” lacaniano<sup>21</sup> fazendo com que os objetos nos olhem de volta, nos exponham e dilacerem. Que humano é capaz de sustentar o olhar das coisas sobre si? O vídeo-esquizo, de Pipilotti Rist, marcado pelo abjeto cada vez mais tematizado pela cultura de massa dos anos 90, permite que as imagens se entreguem à própria destruição e reconstituição: não há unidade que se sustente, toda matéria convulsiona e quebra.

<sup>21</sup> “[...] o lugar em que se faz e se visualiza o quadro, onde podemos manipular e mediar o olhar [...] ‘O anteparo é aqui o local da mediação’ (p. 105). Dessa maneira o anteparo permite que o sujeito, no ponto do quadro, contemple o objeto, no ponto luminoso. De outro modo seria impossível, pois ver sem esse anteparo seria ser cegado pelo olhar ou tocado pelo real.” (FOSTER, 2014, p. 135, grifos do autor)



**Imagem 16** - Frame de *Pickelporno* (1992), Pipilotti Rist

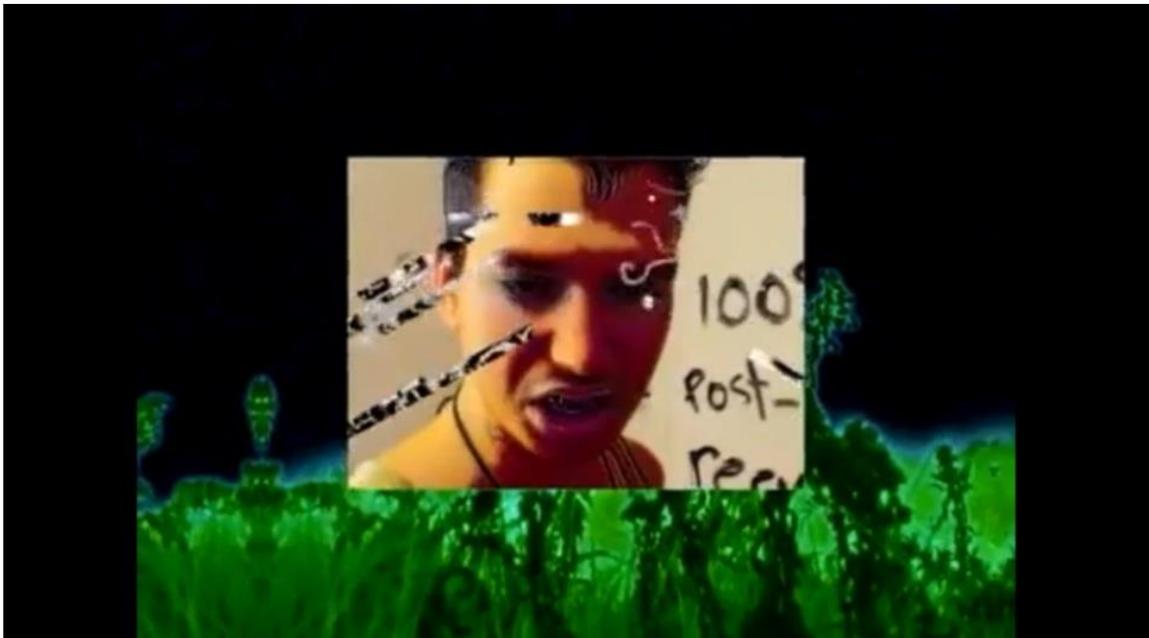
Artistas, como Walickzy e Marker, exploraram o universo imbricado da computação gráfica, demonstrando a potente capacidade videográfica de ser, ao mesmo tempo em que um estado (com qualidades próprias), um veículo para toda e qualquer imagem, seja digital ou analógica, que tenha sido ou venha a ser produzida. A computação gráfica apresenta-se como vídeo, assim como qualquer coisa que seja capaz de se transmitir em uma tela.



**Imagem 17** - Frames de *A Family Finds Entertainment* (2004), Ryan Trecartin

Entre meados dos anos 90 e início dos anos 2000, observamos um crescimento exponencial do uso do computador doméstico e da internet, elementos que passam a tomar conta do cotidiano e marcam alterações profundas nas práticas de subjetividade. A internet surge como promessa de liberdade e de produção de outros mundos, outras realidades – conexões, cortes e universos moleculares que se acoplam, compõem rizomas. Trata-se da ideia de rede, que se apresenta como imagem e opera como vídeo. Trabalhos, como o de Trecartin, trazem à tona essas várias quebras da subjetividade em vídeo, explorando identidades fragmentadas que se reconstituem sem medo de serem monstruosas.

Em *A Family Finds Entertainment*<sup>22</sup> (2004), Trecartin apresenta uma série de elementos estéticos que passam a ser cada vez mais constantes ao longo dos anos, devido à frequente presença das imagens da internet e do computador em nossas vidas. A peça esquizo em vídeo de Trecartin explora, como apresentado por Stam et al (2015), tropos bakhtinianos, como o carnavalesco, o travestismo, as partes baixas do corpo e o discurso de mercado. A linguagem da rede e suas relações identitárias maleáveis fazem-se presentes, assim como a noção de ruído informacional, que o próprio autor define como uma “extensão natural do funcionamento do cérebro”<sup>23</sup>.



**Imagem 18** - Frame de *A Family Finds Entertainment* (2004), Ryan Trecartin

Certamente, estamos em outra relação com este contexto. A internet desponta-se como fluxo de desejo e, simultaneamente, apresenta-se sobre ela um exercício de fixação, de

<sup>22</sup> Disponível em: [http://ubu.com/film/trecartin\\_family.html](http://ubu.com/film/trecartin_family.html).

<sup>23</sup> Trecartin, 2011 apud Waugh, 2015, p.66.

retenção dos fluxos, de recodificação que procura reestabelecer territórios, coerção propriamente dita. A rede é elemento constante da existência para muitos, hoje, e como imagem, nós a experienciamos, via vídeo, seu movimento materializa-se. Não cessamos de produzir realidades em conjunto e é inegável que todos esses territórios ainda estão em disputa, e não poderia ser diferente, já que se trata de uma lógica de metaestabilidade e de relação permanente com o caos, à maneira da composição máquina apresentada por Guattari (1993, 2012), resoluções momentâneas ao longo da passagem do tempo.

### 3 AUTOPOIÉSE ESQUIZO EM REDE

Meu objetivo está em perceber uma experiência, um tipo de processo relacional com as imagens na atualidade que se aproxime de uma transindividuação mútua, que possa funcionar como sintoma do nosso modo de ser na atualidade. Para tal, inclino-me sobre alguns artistas que surgiram na internet, cujas produções se apresentam em plataformas online de vídeo e música, como o *Youtube* e o *Soundcloud*. São artistas que conquistaram certo grau de reconhecimento nas redes e cujos trabalhos videográficos se apresentam como procedimentos autoconscientes, no sentido de estarem cientes do processo ambíguo (alienação e resistência) de construção de imagem em que se encontram, levando em consideração diversos procedimentos e relações imagéticas imbricadas nas subjetivações contemporâneas presentes nas autoproduções em rede.

Os trabalhos do produtor venezuelano Arca e da banda norte-americana Death Grips, todos atrelados à produção musical e à criação de suas próprias peças de vídeo, apresentam-se como exercícios de autoimagem na rede. Esses artistas surgem em um contexto de profusão de produções artísticas online, operando sobreposições de gêneros e elementos que tomam forma na rede e que atualizam todo um conjunto histórico da relação imagem-técnica-humano, em que toda imagem contém em si uma dobra que abrange todas as outras possibilidades imagéticas anteriores.

Meu propósito é articular elementos cruciais dos exercícios de subjetivação contemporâneos: a imagem, o vídeo, as autoproduções em rede e as tecnologias estéticas e tensionar o trabalho desses artistas específicos, conscientes tanto de seus processos de produção quanto em relação às experiências em rede, no sentido de trazer à tona os elementos de resistência às imagens circulantes padronizadas e a um exercício de autoprodução cooptado por práticas de consumo, passíveis de serem engendrados nas produções estéticas de si, nos exercícios de autoimagem e na possibilidade de articulações para além da padronização coercitiva que se apossou das operações autopoéticas.

Produzir imagens de si é, certamente, uma prática difundida no capitalismo contemporâneo e suas redes virtuais. Será que ainda é possível encontrar na produção de si, um exercício de uma subjetividade livre, inventiva e autopoética? Dado o movimento ambivalente e simultâneo da lógica capitalista, esse fluxo de liberdade produz-se justamente para ser circunscrito e reinscrito sobre as demandas do capital. O que artistas, como Arca e Death Grips, promovem é justamente a investigação e o investimento nessa ambivalência, a consciência do processo em que se encontram junto do uso propositivo do apelo

esquizofrênico, monstruoso, distorcido, justaposto em uma multiplicidade de camadas e composições. É desta forma que essas imagens se desviam do jogo codificante da padronização capitalista e apontam para a pane e o erro como brechas a partir das quais outras formas de vida se constituem: nos fragmentos, retalhos, rasuras e descompassos. As identidades disformes que são repelidas por uma estética totalizadora parecem retornar nessas obras para assombrar tudo aquilo que há de perfeito e límpido no apaziguamento.

Retomo, então, que se trata de investigar justamente esse espaço ambivalente e contraditório, em que podemos encontrar tanto a repressão como a liberdade, uma vez que a condição dessas subjetividades não está dada *a priori*. Como aponta Guattari (2012), “as máquinas tecnológicas de informação e de comunicação operam no núcleo da subjetividade humana, não apenas no seio das suas memórias, da sua inteligência, mas também da sua sensibilidade, dos seus afetos, dos seus fantasmas inconscientes.” (p. 14).

A imagem, como elemento vital, é determinante do processo de autopoiése dos seres vivos. É, portanto, algo que sempre esteve presente na existência. Vale ressaltar, contudo, que os processos imbricados entre técnica-humano-imagem estabelecem, na atualidade, territórios diante dos quais a dimensão material e processual dessas imagens é amplamente percebida por todos aqueles que têm suas vidas cotidianas perpassadas pela relação com o computador, o celular e a internet nos tempos atuais.

Hoje podemos pensar em um contexto em que as imagens nos tomam por completo, externa e materialmente. Estabelecemos relações rigorosas com as imagens numa prática cotidiana. Sua permeabilidade nas vidas humanas e nos elementos psicossociais de constituição de mundos se expressa hoje nas explosões de telas, recursos, técnicas de captação e edição, aparelhos dos mais diversos que autoproduzem incessantemente o embaralhamento entre humano e imagem. A produção de si como produção imagética apresenta-se, hoje, como um exercício social palpável, diretamente relacionado à disponibilidade das tecnologias de imagem numa escala cada vez maior. Trata-se de um exercício estético indissociável dos processos de existência: material e auto evidente.

O trabalho de artistas, como Arca e Death Grips, por sua vez, perpetuam uma operação destoante em relação à maioria das autoproduções em massa na internet, ao mesmo tempo em que se encontram pareados a um certo tipo de processo artístico em rede, a exemplo do *vaporwave*. O que difere o procedimento desses músicos em relação às práticas massificadas de postagem de imagens em redes sociais é a maneira pela qual estes apresentam suas personas. A produção de imagens desses artistas não visa fixar uma personalidade para exibi-la ao mundo, o que eles expõem é uma assombração da persona, uma identidade aos

trapos, em fragmentos, que marca um profundo questionamento diante do atual estatuto das imagens massificadas. Esse questionamento dá-se na chave de uma investigação das imagens de si e de um apelo ao paradoxo, à produção de identidades e imagens fragmentadas que momentaneamente se revelam como monstros, diabos, fantasmas e aberrações.

Estamos diante de um território fértil em disputa, o que significa dizer que as práticas de liberdade e resistência não são garantia alguma, ainda mais dentro do escopo sob o qual apresento a produção capitalista, a partir de Guattari, Deleuze, Foucault e Burroughs. Em outras palavras, certamente, há que desconfiar dessas supostas práticas autoexpressivas, abundantes em nossas sociedades atuais, ainda mais quando estão atreladas a um projeto que legitima o sujeito e o indivíduo como seres identitários totalizantes ou fixos.

As transformações tecnológicas nos obrigam a considerar simultaneamente uma tendência à homogeneização universalizante e reducionista da subjetividade e uma tendência heterogênica, quer dizer, um reforço da heterogeneidade e da singularização dos seus componentes. É assim que o ‘trabalho com o computador’ conduz à produção de imagens abrindo para Universos plásticos insuspeitados [...] é preciso evitar qualquer ilusão progressista ou qualquer visão sistematicamente pessimista. A produção máquina de subjetividade pode trabalhar tanto para o melhor como para o pior. (GUATTARI, 2012, p. 15, grifo do autor).

Não é, portanto, no cunho de um julgamento que conduzo meu movimento. O que está em jogo é, antes, uma condição na qual estamos inevitavelmente inseridos, e é urgente que possamos construir possibilidades consistentes que diferem da repressão, do recalque, do ressentimento e do julgamento *a priori*, que dicotomizam e empobrecem os elementos em relação na existência. Guattari (2012) destaca que essa evolução maquínica, que podemos evidenciar em termos do desenvolvimento tecnológico das últimas décadas, não pode ser julgada nem positiva, nem negativa, tudo dependeria de sua articulação com os agenciamentos coletivos de enunciação: “O melhor é a criação, a invenção de novos Universos de referência; o pior é a mass-mediatização embrutecedora, à qual são condenados hoje em dia milhares de indivíduos”. (p. 16).

Penso numa autoimagem que se produz enquanto despersonalização ou desidentificação – uma autoexpressão desindividualizante, que opera justamente no limiar do movimento esquizofrênico, o diabólico na natureza capitalista. Trata-se, certamente, de operar nessa ambivalência, inserir-se nesse movimento de disjunção, aproveitar-se dos vetores oferecidos e neles constituir dobras, produzindo novos caminhos. Diante do desenvolvimento tecnológico conjugado a experimentações sociais desses novos territórios, Guattari (2012) aposta na possibilidade de uma era *pós-mídia*: “caracterizada por uma reapropriação e uma

ressingularização da utilização da mídia. (Acesso aos bancos de dados, às videotecas, interatividade entre os protagonistas etc...)”. (p. 16).

Esses diversos elementos, objetos parciais (GUATTARI, DELEUZE; 2011), estabelecem suas conexões, seus cortes que operam produzindo subjetividade de maneira objetiva. Constituem universos de referência a partir da discursividade, mas presentificam a relação e seu desenvolvimento. Há uma aposta no paradoxo insustentável que, para Guattari (1993), somos obrigados a sustentar enquanto sociedade, principalmente se considerarmos as sociedades científicas na qual estamos inseridos. É o desafio de propor universos de referência, compor texturas ontológicas que se dão através de elementos de discursividade.

Temos de produzir, desenvolver UNIVERSOS INCORPORAIS que são universais, ainda que datados ou marcados pelo nome próprio dos seus inventores. [...] Trata-se de rupturas, mutações, marcadas de um fator de irreversibilidade, de singularidade. [...] O que essa espécie de delírio maquínico suscita? [...] A posição autopoietica e ‘hipertextual’ da máquina possui uma potencialidade pragmática, permite assumir uma atitude criacionista, de composição maquínica, em face dessa cortina de ferro ontológica que separa o sujeito de um lado e as coisas de outro. (GUATTARI, 1993, p. 49; 51, grifo do autor).

O Universo incorporal, ao qual se refere Guattari (2012), não se apoia em coordenadas bem-arriçadas no mundo, mas em uma “ordenação intensiva mais ou menos engatada nesses Territórios existenciais”. São territórios que jamais são dados como objeto, mas sempre como repetição intensiva, “lancinante afirmação existencial” (p. 40).

Minha aposta na produção desses artistas é a da percepção de um exercício de performance esquizo, autoconsciente e autoprodutiva, em seus processos videográficos de autoimagem. A amplitude e acessibilidade dos recursos tecno-estéticos contemporâneos convidam-nos a um exercício de autopoiese explicitamente palpável. As redes sociais estão tomadas por esses procedimentos já tidos como parte indissociável do cotidiano. Trata-se de uma liberdade de autoprodução seguida de uma demanda normalizadora, talvez uma autocriação esquizo destoe desse procedimento, evidenciando seu funcionamento. O vídeo, como processo, acopla-se de maneira potente a este exercício de exposição autoconsciente.

Pensar o vídeo, e a produção artística em geral, como processo de subjetivação e, portanto, de produção de resistência e de possibilidade de vida, serve como apoio para perceber como se configuram essas resistências nos processos subjetivos cotidianos, por meio das construções estéticas das autoimagens que circulam, primordialmente, na variedade de telas das sociedades capitalistas e nas redes e fluxos da internet. Desse modo, analiso de que formas o vídeo ainda mantém ativa a capacidade de romper com as linhas de força vigentes e de propor diferentes modos de subjetivação que escapem da dominação. Deleuze (1990), em sua “Carta a Serge Daney”, ilustra certos pontos dos questionamentos aqui propostos:

É o estágio em que a arte já não embeleza nem espiritualiza a Natureza, mas rivaliza com ela: é uma perda de mundo, é o mundo ele mesmo se pondo a “fazer cinema”, um cinema qualquer; e é o que constitui a televisão, quando o mundo se põe a fazer qualquer cinema, e que, como você diz “nada mais acontece aos humanos, é com a imagem que tudo acontece”. (...) a tela não é mais uma porta-janela (por trás da qual...), nem um quadro-plano (no qual...), mas uma mesa de informação sobre a qual as imagens deslizam como “dados”. Mas como ainda falar de arte se é o mundo que faz *seu* cinema, (...) Seria preciso que o cinema deixasse de fazer cinema, que estabelecesse relações específicas com o vídeo, a eletrônica, as imagens digitais, para inventar a nova resistência e se opor à função televisiva de vigilância e controle (1990, p. 97-98, grifos do autor).

O videoclipe, processo pelo qual a mídia televisual explorou as rupturas do vídeo, apresenta-se como meio através do qual muito dos procedimentos disruptivos do cinema e das artes videográficas são reapropriados no contexto da sociedade de consumo e da produção em massa de imagens. Deleuze (1990) aponta no clipe um potencial para fazer surgir novas associações, contudo, considera que sua potência foi rapidamente capturada pelo mercado. Entretanto, se pensarmos o clipe como uma prática do vídeo, um procedimento inerente ao seu funcionamento, sem, assim, reduzi-lo ao mercado, podemos entender essas produções midiáticas como potentes sintetizadores das experiências audiovisuais, tendo obviamente uma relação profunda com o cinema, e sendo responsáveis por massificar muitas das estratégias das vanguardas ao popularizarem, no contexto da produção de imagem, muitos dos recursos estéticos do cinema e da videoarte.

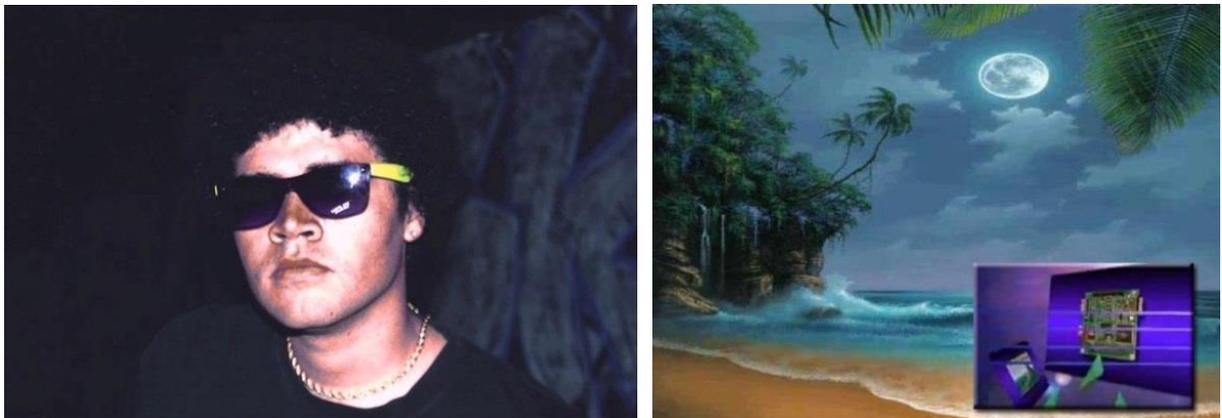
Death Grips e Arca são músicos, o que certamente se manifesta na potência de seus procedimentos de composição e compasso de suas imagens. Podemos dizer que os vídeos que estes artistas produzem são clipes. Entretanto, parece mais interessante pensar que o vídeo, como processo, já comporta o clipe como um de seus procedimentos, lembrando que a relação entre a videoarte e a produção musical, principalmente eletrônica, estão imbricadas entre si desde seus primórdios. É mais potente, por sua vez, apreender essas produções como trabalhos audiovisuais em contingência com as artes videográficas e seu histórico.

### **3.1 Vaporwave: apropriação e ironia**

Com sua emergência online por volta do início de 2010, o *vaporwave* caracteriza-se por explorar o universo musical e imagético das décadas de 80, 90 e início dos anos 2000, principalmente no que diz respeito à estética dos produtos da sociedade de consumo e dos meios digitais, televisivos e mediáticos no geral. Suas produções envolvem apropriações de elementos que vão desde o *web design* da década de 90, melodias de elevadores, comerciais e demais espaços corporativos, renderizações de computador, *glitch art*, VHS, fita-cassete,

obras de arte orientais e certa estética *cyberpunk*. O *vaporwave* adota uma série de elementos que remetem ao início da internet, retomados em meio aos fluxos cada vez mais intensos das redes e mercadorias, por meio de justaposições, sobreposições, colagens visuais, distorções e ruídos. Explora-se, com esses recursos, uma espécie de nostalgia distópica de um passado recente e sua relação com o fluxo de informações cada vez mais crescente do presente globalizado (vale ressaltar que a distopia e o *cyberpunk* são temas e roupagens recorrentes em muitas produções artísticas online). Os trabalhos de James Ferraro e do Internet Club são exemplos muito pertinentes desse gênero.

Essa estética manifesta-se numa variedade de produções que vão desde imagens, clipes a edições reapropriadas de vídeos que circulam nos meio midiáticos, sejam de figuras da mídia, personagens, desenhos, a peças de animação de computador e de jogos eletrônicos. O *vaporwave*, contudo, tem sua origem na música e nas produções sonoras. Os primeiros artistas a cunharem esse termo são músicos, e produziram peças eletrônicas que consistem em reapropriações de músicas soul, jazz e lounge, gêneros que costumavam ser explorados por uma estética antiquada do capitalismo, em propagandas, lojas de departamento, shoppings, elevadores e demais ambientes que requerem certa composição musical como parte de seus atrativos artificiais.



**Imagem 19** - James Ferraro (à esquerda) e *Underwater Mirage* (2012), de Internet Club

Os elementos sonoros eletrônicos que fazem parte de todo um ambiente referente ao computador doméstico em seus usos iniciais, bem como os sintetizadores que entoavam a navegação de internet e os jogos eletrônicos, entre final dos anos 80 e início dos anos 90, também compõem essa miscelânea musical resignificada em um contexto em que a euforia a respeito da internet e do digital deu lugar a uma banalização da sua presença e das suas operações no cotidiano.

Há um certo uso nostálgico de mídias obsoletas que se apresentam nessas obras como recurso estético. Interessante pensar esse processo de apelo nostálgico, não no sentido de uma

rememoração de algum momento anterior que fosse melhor do que nossas vidas atuais, mas dentro do escopo das subjetivações maquínicas, em que, de geração em geração, as máquinas vão recalçando umas às outras, à medida que se tornam obsoletas. Contudo, o que ocorre de fato não é um esquecimento ou alguma espécie de superação evolutiva, e sim um prolongamento da filiação de gerações passadas para o futuro, por meio de linhas de virtualidade e por suas gamas de implicações.

Uma mutação tecnológica pode conhecer períodos de longa estagnação ou de regressão, mas não há exemplo de que ela não ‘recomece’ em uma época ulterior. [...] É no cruzamento de universos maquínicos heterogêneos, de dimensões diferentes, de textura ontológica estranha, com inovações radicais, sinais de maquinismos ancestrais outrora esquecidos e depois reativados, que se singulariza o movimento da história. (GUATTARI, 2012, p. 51, grifo do autor).

O que o *vaporwave* opera em sua nostalgia estética é justamente uma prospecção para o futuro ativamente ligada a um passado digital que já pode ser retomado enquanto tal, singularizando um movimento histórico precisamente no período em que a premissa pós-moderna do “fim da história” se fez tão popular. A distopia retrô, que se apresenta no *vaporwave*, marca o estatuto de um gênero com ampla consciência do processo em que se encontra: é um arco histórico de investigação do imagético midiático que territorializa nossas existências no capitalismo contemporâneo.

A produção e o consumo dessa estética dizem respeito, primordialmente, a uma geração de pessoas que nasceram em um mundo já amplamente midiaticizado e cujas relações páticas mais básicas estão direta e irreversivelmente atreladas aos meios de comunicação, informação e difusão audiovisual. São efetivos territórios existenciais sob os quais cresceu toda a atual geração de jovens adultos, e que continua cada vez mais pertinente para as gerações seguintes, que agora têm em mãos o trabalho de investigar (e instigar) a própria constituição ontológica diante da qual suas vidas foram tecidas.

Como maneira de evidenciar esse exercício de continuidade, vejo o trabalho de Trecartin, *A Family Finds Entertainment* (2004), anteriormente apresentado, como uma espécie de síntese estética dos modos de produção artísticos que vigoraram tanto na videoarte quanto, atualmente, nos procedimentos estéticos da internet, como uma transição processual que retoma todo um histórico do vídeo e, simultaneamente, proporciona uma proliferação de novas práticas com as imagens. O movimento cíclico inventivo, sobre o qual discorre Simondon (2013), ilustra-se nessa condição, assim como a dupla hélice de Bellour (1993), que aposta numa produção contingente da imagem, em que toda arte remete a todos os seus processos anteriores, retroalimentando-os, ao mesmo tempo em que detém o potencial de todos os seus porvires.

Podemos pensar na internet, hoje, como uma mídia reterritorializada sobre os códigos do capital, sendo parte pulsante e inevitável do cotidiano de muitos nas sociedades capitalistas otimizadas pela experiência de consumo contínuo e incessante. As produções sob a rubrica de *vaporwave* tendem a produzir uma espécie de confronto entre as tecnologias na virada do século e as novas demarcações que, hoje, esses elementos desencadearam, engendrando-se nas transindividuações psicossociais e pareando nosso cotidiano com suas operações.

Se a internet já promoveu um senso de liberdade, esta, para o *vaporwave*, diz respeito aos seus momentos iniciais e experimentais. O que parece restar é uma distopia cotidiana, atrelada a um sentimento de apaziguamento e aprisionamento diante de múltiplas possibilidades, todas codificadas pela lógica totalizante do capital. A heterogênese aparente das imagens circulantes do capitalismo contemporâneo parece aplainada e reduzida à mais baixa potência, tudo é tão diferente, plural e, simultaneamente, apresenta-se de maneira unilateral, indistinta, sendo apenas mais do mesmo: estilos de vida diversificados voltados exclusivamente para o consumo.

A produção esquizo da operação capitalista, da maneira apresentada por Guattari e Deleuze (2011), é uma tentativa de apreender esse movimento de um sistema que opera descodificando fluxos de desejo e liberdade ao forçar suas próprias fronteiras e limiares, impulsionando a si mesmo para a autodestruição ao mesmo tempo em que, simultaneamente, se reinscreve, recodifica, reestrutura a si próprio. Desse modo, os fluxos liberados, agora mapeados, são recapturados pela lógica unívoca que prevalece: o capital totalizante, sistema homogêneo de trocas.

“*Floral Shoppe*”<sup>24</sup> (2011), de Macintosh Plus, pseudônimo da produtora e designer Ramona Xavier, é considerado um álbum essencial do gênero do *vaporwave*, cuja maioria de suas músicas compõe reapropriações e reedições distorcidas de canções radiofônicas antigas, jazz, soul e outras peças comumente utilizadas para compor a paisagem sonora das sociedades capitalistas. O tempo das músicas é reduzido drasticamente, seus compassos alterados, a repetição e o recorte das faixas operam como se sua reprodução estivesse danificada, com erro, *glitch*, ao mesmo tempo em que justamente essas quebras reestruturam um ritmo novo, derivado da operação e da reedição maquínica, que retalha a música tal qual foi concebida, promovendo uma nova imagem sonora a partir dos seus elementos sequenciais, à maneira do sampleamento promovido pelo Hip-Hop. Curioso notar, não só na arte de *Floral Shoppe*, mas em muitas produções *vaporwave*, o uso de animações gráficas de estátuas e pilares gregos

---

<sup>24</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=cCq0P509UL4&t=862s>. >

despedaçados, talvez uma relação (e um confronto) em arco e contingência com todo nosso histórico de representação no Ocidente.



**Imagem 20** - Floral Shoppe (2011), Macintosh Plus

Segundo Waugh, *vaporwave* é uma estética decididamente autoconsciente que é elaborada especificamente para invocar e dramatizar o brilho capitalista do “plaza virtual”, cuja definição, em suma, se dá como o espaço próprio dos fluxos da rede – apresentado em concomitância ao contexto espacial dos *shopping malls*, o que gera aqui um paralelo e explícita a relação deste “plaza” com o mundo corporativo e imagético das sociedades de consumo, proeminentemente descontextualizado devido aos fluxos intensos do capital e da informação.

Vaporwave oscila entre criticar o reino do capitalismo digital em que habita, e apenas replicá-lo através de um pastiche direto. A estética é tomada pelas técnicas de ‘pacificação’ que mantém a ambiência suave dos plazas comerciais. Ao trabalhar com base nos sons e imagens destes relaxantes espaços corporativos, vaporwave proporciona toda a superfície lustrosa do plaza sem oferecer a realização de um produto de fato. É apropriado o fato do nome do gênero derivar de ‘vaporware’, ‘um termo irrisório para um projeto de Software ou Hardware realizado por uma empresa de tecnologia que é anunciado ao público, mas, depois de muito tempo, nunca chega à consecução. (WAUGH, 2015, p. 114-115, grifos do autor, tradução minha).

O uso da ironia e do exagero, como estratégias subversivas de explicitação das relações incorporadas em rede, apresenta-se como marcas dessas produções que apontam para seu potencial político, um processo de contestação sarcástica que revela a problemática ao se entregar a ela “passivamente”. De acordo com Waugh, o *vaporwave* parece evidenciar o vazio do apaziguamento capitalista. Os espaços idílicos do “plaza virtual” apresentam-se como “distração das realidades do mundo físico, e o *vaporwave* traz isso à tona ao remover o

‘prêmio’ definitivo do consumidor – o produto – enquanto retém a imagética do marketing corporativo, da propaganda e da pacificação” (2015, p. 115, grifo do autor, tradução minha).

Para Waugh, o exemplo mais visível da estética e de temas do vaporwave sendo reapropriados pode ser encontrado no trabalho do selo PC Music. Produções, como *Life Style*<sup>25</sup>, de Dux Content (um dos projetos do selo), apresentam peças-chaves a respeito da cultura digital, como argumenta Adam Harper:

[...] seu conteúdo cultural é rápido, intenso e aparentemente diverso. Mas apesar disso, é uma permutação infinita do mesmo – pois é o dispositivo e o nosso olhar sobre ele que não difere – assim como tudo que está para fora como um céu azul de pensamentos sem direção. O que também é característico é que, enquanto pode parecer aos céticos da tecnologia que se trata de uma sátira da cultura digital [...], uma maneira mais interessante de entender é encontrar a ambivalência profunda deste novo mundo e a emoção inquietante de se dissolver nele. (HARPER, 2013, p. 481, tradução minha).



**Imagem 21** - Frame de *Life Style* (2013), de Dux Content

Ao discorrerem sobre a montagem digital, Stam et al, em consonância com Manovich (2001), expõem que muitas das tendências recentes das mídias digitais têm enfatizado as maneiras com as quais a capacidade realçada de aquisição, armazenamento e manipulação de mídia encontram-se em uso extensivo, o que leva à standardização da apropriação como uma prática estética. Assim como a montagem e a colagem, até então consideradas como avant-garde, “tornam-se meros padrões industriais com o advento de softwares de computador que automatizam operações de seleção de menu, remixagem, sampleamento, síntese e *open sourcing*” (STAM et al, 2015, p. 283, tradução minha).

<sup>25</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=-vZ0qey86sw>>.

Em continuidade ao que é trabalhado por Stam et al, aponto o *vaporwave* como procedimento estético revelador desse processo de assujeitamento de todos os elementos da cultura e da informação corrente aos fluxos dissociativos do capitalismo contemporâneo. Ao adotar para si a estética do “plaza virtual”, dos *muzaks* (músicas background de elevadores, lojas e espaços corporativos) , de elementos como o kitsch, o pastiche, e de levar ao extremo os recursos de remixagem, colagem, justaposição e uso de múltiplas janelas, o *vaporwave*, assim como as produções de Arca e Death Grips, que se inserem neste contexto online de produção de imagens e, em certa medida, derivam da estética do *vaporwave*, apresenta-se extremamente consciente quanto à mediação da cultura pelas tecnologias de informação – e utiliza-se da ironia e do sarcasmo como recurso disruptivo que traz à tona a natureza própria dessas relações.



**Imagem 22** - Frame de *Human Story 3* (2016), James Ferraro

Stam et al (2015) abordam o conceito de utopia crítica, “que expande as possibilidades de tempo e espaço, assim como as identidades individuais e sociais” (p. 284, tradução minha) e apontam para obras, como a do artista Oliver Husain, *Beau Mot Plage* (2001) e *Q* (2002), em que personagens *live actions* são transportados para o que seriam “heterotopias virtuais”, espaços surreais e digitalizados que representam zonas de comércio e o ambiente esterilizado dos *shopping malls*, apontando para as banalidades do presente globalizado. Nesta perspectiva, essas “heterotopias virtuais” em muito se assemelham ao conceito do “plaza virtual”, tal como ambientado pelo *vaporwave*. *Human Story 3*<sup>26</sup> (2016), de James Ferraro, por exemplo, apresenta grande concomitância com a obra de Husain, na qual o “plaza virtual” e o fluxo intenso de informação são retrabalhados neste momento de onipresença da internet.

Trabalhos, como o de Husain e Trecartin, parecem ser catalizadores de pensamentos e procedimentos artísticos que vigoram nas estéticas online. Os autores expõem, também, como

<sup>26</sup> Disponível em: < [https://www.youtube.com/watch?v=cQ\\_l0trnRB4](https://www.youtube.com/watch?v=cQ_l0trnRB4)>.

a prática situacionista do *détournement* é retrabalhada, contemporaneamente, com o efeito de apropriar os materiais do digital para que se ocupe o comum do virtual. Trata-se de uma estética do *sampleamento*, que caminha da música para todas as outras mídias, a partir da qual se desenvolve o conceito de “zonas de remix colaborativas” (STAM et al, 2015, p. 287), buscando abrir o passado ao fluído, múltiplo e plural.

O *vaporwave* é um gênero importante na apreensão de certo contexto estético que pode ser percebido no espaço da rede atualmente. Opera como uma maneira de produzir imagens, influenciando uma série de estratégias e experimentações online. Artistas, como Arca ou Death Grips, que se tornaram músicos notáveis, apresentam uma forte afinidade com a estética e com os modos de produção do *vaporwave*. Uma série de músicos online adotaram diversos elementos dessa estética em suas produções sonoras e seus vídeos, coletivos de rap e hip-hop contemporâneos, que se proliferam por toda a internet, adotaram, também, esse gênero como ponto de partida para suas próprias experimentações audiovisuais.



**Imagem 23** - Frames de *Glowsighted* (2017), de Drew the Arcictet e Drip 133 (TeamSesh)

Podemos falar de coletivos como *OddFuture*, *G 59*<sup>27</sup>, *TeamSesh*<sup>28</sup>, *HollowSquad*, bem como selos nacionais, como Pirâmide perdida records<sup>29</sup>, Mosca Produções e trabalhos como o de Logro<sup>30</sup> e VNDROID, que certamente bebem das possibilidades do *vaporwave*. Muitos trabalhos de vídeo desses artistas adotam uma estética altamente marcada pelas impressões analógicas na fita magnética. Mesmo em se tratando de filmagens digitais, talvez esses

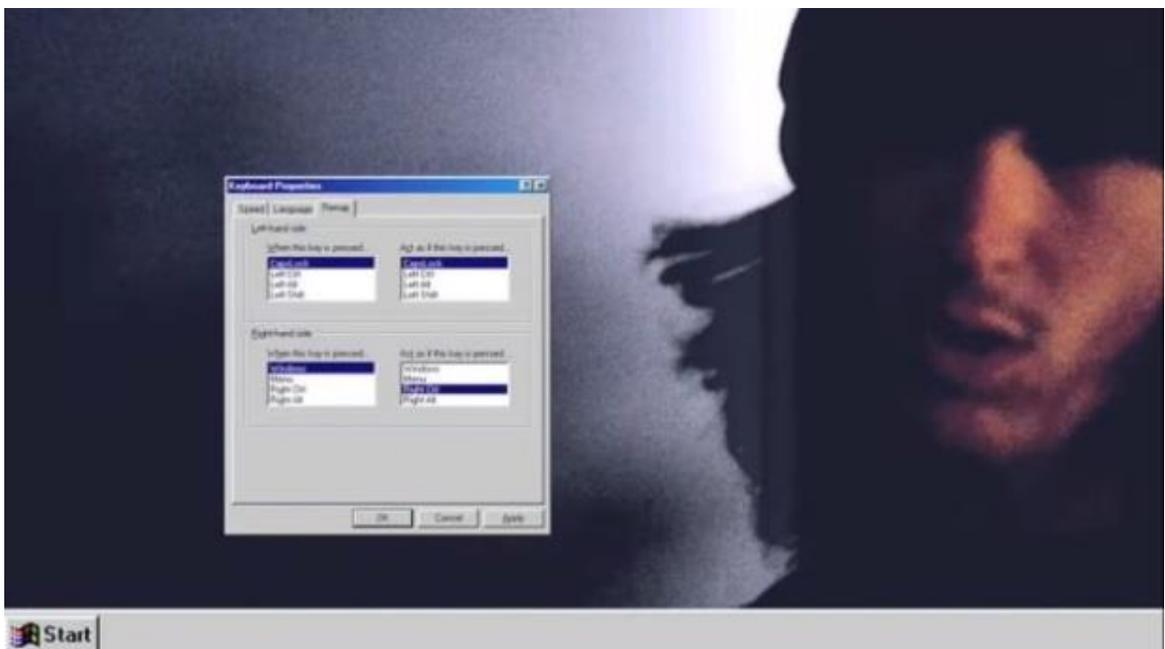
<sup>27</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=4mNpcG4Jag8> >.

<sup>28</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=Ff91Xs5Eep4> >.

<sup>29</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=W3fEUlr6XTo> >.

<sup>30</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/channel/UCMLC9AIIcGq5546je6vLKg/videos> >.

recursos apareçam como forma de marcar a materialidade da imagem e compor suas texturas, derivadas de procedimentos históricos com o vídeo. A reapropriação de imagens circulantes online e filmagens direto de monitores de TV e computador também são elementos marcantes nessas produções estéticas.



**Imagem 24** - Frames de *LTE/GLOSS OF BLOOD* (2015), de \$uicideboy\$ (G 59) e *Windows95* (2013), de Bones (TeamSesh)

Rappers, como Bones e \$UICIDEBOY\$, além de recorrerem frequentemente às rasuras magnéticas, dando aspecto de analogia às suas imagens digitais, adotam também um procedimento bem demarcado do *vaporwave*: o uso de logos, siglas, animações gráficas e marcações na tela que remetem aos primórdios da internet, assim como o uso da mídia

eletrônica como um todo. É uma operação de ressignificação dos símbolos que compõem o universo eletrônico e digital, seus códigos e suas semióticas. Esses diversos recursos também são adotados por músicos nacionais, como BK' e VNDROID. Arca e Death Grips podem ser vistos, nesse sentido, tanto como condensadores e procriadores de determinadas estéticas online, ao mesmo tempo que são um pano de fundo contextual para produções imediatamente recentes que se proliferam ao longo da internet.



**Imagem 25** - *Eu Sou, Literalmente, Deus* (2018), de VNDROID e *Antes Dos Gigantes Chegarem* (2017), de BK'

O vídeo-álbum do artista carioca VNDROID, *Dopamina* (2018)<sup>31</sup>, merece atenção destacada por ser uma produção recentíssima que é capaz de elaborar toda uma síntese desses procedimentos online em voga e de traçar, com uma velocidade certamente disruptiva e esquizo, um panorama ético-estético-filosófico de certa experiência geracional, que diz respeito àqueles que nasceram e cresceram diante do computador doméstico e das redes virtuais.



**Imagem 26** - Frame de *IssoÉUmaMúsica.mp3* (2018), de VNDROID

Penso na geração de crianças dos anos 90 que hoje são jovens adultos e precisam lidar com um poderoso sentimento de impotência diante de um capitalismo que parece ter tomado conta de todos os aspectos da existência. Reservarei a este álbum parte da minha conclusão, já que percebo nele um fio condutor que pode ligar as estéticas do *vaporwave* e as produções de Arca e Death Grips a processos de criação recentíssimos que estão acontecendo neste momento e se proliferando a cada instante.

### 3.2 O esquizo resistente em Arca e Death Grips

Observo o processo de Arca e Death Grips em um contexto em que os procedimentos e práticas com o vídeo são colocados à prova diante de um novo fluxo e de novas relações com as imagens, assim como de novas forças coercitivas, que se reapropriam dos vetores de liberdade e, ao se despontarem, atualizam os desafios dos processos artísticos. Podemos

<sup>31</sup> Disponível em: < [https://www.youtube.com/watch?v=\\_SQDB\\_2NQJY](https://www.youtube.com/watch?v=_SQDB_2NQJY)>.

perceber um movimento contínuo de relação com o vídeo, em que todo um arcabouço de práticas anteriores se encontra acessível na forma de mecanismos, ferramentas e procedimentos para lidar com as imagens que nos circundam e nos produzem em contingência.

Arca e Death Grips são músicos evidentemente audiovisuais e autopoieticos: são os performers, produtores, diretores e editores de seus próprios vídeos, atacam justamente as representações de si mesmos, são autoflageladores, torturadores da própria imagem que se oferece à prova diante dos vetores que os compõem e os dilaceram. São os atores de seus procedimentos, experienciam a si próprios como imagem, no intuito de investigar sua constituição, torcê-la, brincar com a representação de uma identidade que, inevitavelmente, se descompõe.

A relação da música eletrônica e do uso de sintetizadores com o vídeo remete aos primórdios da videoarte, a exemplo das experimentações de Nam June Paik já citadas. Arca e Death Grips são músicos acima de tudo, e musicam com imagem e som. Seus vídeos encontram na música suas estruturações momentâneas. Eles estão em um momento posterior aos videoclipes televisivos e sua apropriação das práticas de vanguarda é marcada pelas incorporações da música pop e da operatividade do computador. O pop e a vanguarda, para esses artistas, funcionam como material de base para mais um arco de experimentações: o momento em que estamos é de uma saturação midiática que tomou conta dos mais ínfimos aspectos da vida cotidiana. Esses vídeos estão incorporados a essa dinâmica, mas surgem nesses espaços como interferência no fluxo das repetições.

Essa associação explícita entre vídeo e música é, certamente, uma relação chave deste novo contexto. Arca e Death Grips parecem produzir algo da ordem de vídeo-faixas, uma espécie de música videográfica, levando à composição de vídeo-albuns, como no caso de *Government Plates* (2015), de Death Grips. Esse mutualismo indissociável entre música e vídeo promove algumas especificidades quanto a esse tipo de processo. Esses artistas apresentam uma profusão muito grande de trabalhos, sendo que a maioria é de curta duração, diretamente atrelada ao tempo e ao ritmo das composições musicais; são peças certamente músico-visuais, ou, de outra forma, são faixas musicais videográficas. Essas faixas são lançadas como pequenos clips de vídeo, e, dado o dinamismo das produções e postagem em rede, o que se apresenta é um mosaico heterogêneo e multifacetado de composições musico-imagéticas.

Diante desse contexto, parece-me difícil selecionar uma ou outra de suas obras, sendo que se trata, justamente, de investigar esse processo autopoietico incessante e hiperizado pelo

estatuto atual das tecnologias de imagem. A produção excessiva desses músicos é, portanto, sintomática dos processos de nosso tempo, das facilidades tecno-estéticas de manipulação da imagem e das velocidades infinitas e intensificantes dos fluxos simultâneos do capitalismo contemporâneo.

Ressalto que, apesar da dificuldade, me arrisco a produzir uma espécie de sobrevoo de suas obras, atendo-me mais especificamente a alguns trabalhos mais sintomáticos. Traço um panorama dessas produções, uma vez que me interessa não apenas pelo trabalho em si, mas pelo contexto no qual produções estéticas, como a desses artistas, estão sendo desenvolvidas. O que se destaca, então, é esse território fértil no qual Arca e Death Grips despontaram, mas sempre em relação com seu contexto. Podemos traçar uma espécie de cenário músico-visual que vem sendo construído nos últimos tempos no espaço da internet e, portanto, os trabalhos que apresento aqui não são casos isolados, e sim produções altamente imbricadas a certo tipo de cenário estético cultivado pelas experimentações em rede.

Ao perceber o exercício de autoimagem como uma dobra do poder diante do dispositivo, esses trabalhos mantêm no seu cerne a problematização dos sujeitos contemporâneos diante das imagens e das demandas estéticas da sociedade capitalista que, com fluidez e ironia, são reapropriadas em favor de uma ruptura identitária e espacial, como processo de resistência subjetiva e de elaboração de uma imagética, uma estética de si perante o dispositivo, ampliando cada vez mais suas delimitações.

Trata-se, a rigor, de um questionamento da própria imagem e dos seus usos delimitados, promovendo movimentos que escapem de uma instrumentalização linear dos meios e fazendo com que todas as imagens possíveis se atualizem e sejam colocadas à prova neste novo contexto, de modo a negar qualquer noção de pureza ou de progressão tecnológica positivista, que exclui determinados processos em detrimento de outros.

Ao explorar os trabalhos desses artistas, bem como do *vaporwave* e seu reaproveitamento dos procedimentos das vanguardas históricas em meio às redes digitais, podemos elaborar e elucubrar a respeito de práticas de resistências imanentes ao contexto atual da internet e do capitalismo como um todo. Mas a que se resiste? Ao longo desta pesquisa, essa resposta vem sendo tecida, contudo, faz-se necessário esclarecer o campo de batalha. Trata-se de um confronto e de uma escolha ético-estética.

Guattari (2012) elucida que o que está em jogo é a lógica dos conjuntos discursivos: é o Capital, o Significante, o Ser com S maiúsculo. O capital apresenta-se como “referente da equivalência generalizada do trabalho e dos bens”, o Significante, por sua vez, opera como o referente capitalista das expressões semiológicas, “o grande redutor da polivocidade

expressiva”, O Ser seria o equivalente ontológico do Significante e do Capital, “o fruto da redução da polivocidade ontológica”. (p. 41).

Quando me refiro às imagens perfeíveis, nítidas e “saudáveis” que circulam massivamente em redes sociais, como Facebook, Instagram e Youtube, aponto para um processo estético reapropriado pela discursividade capitalista, por meio do qual determinados modos de vida são enaltecidos em detrimento de outros. São modos de vidas direcionados para o consumo e a um estilo de vida que se apresenta como padrão, desejo e meta a se alcançar. Vemos, hoje, na internet, uma hiperização dos discursos capitalistas de autenticidade, autoexpressão e individualidade que passam a vigorar intensivamente desde os anos 60.

A experiência da autopoiése em rede está diretamente atrelada aos vetores esquizo do capital, promovendo uma liberdade estética, um deslocamento, que, prontamente, se circunscreve aos códigos semióticos já estabelecidos. Guattari (2012) destaca: “O verdadeiro, o bom, o belo são categorias de ‘normatização’ dos processos que escapam à lógica dos conjuntos circunscritos. São referentes vazios, que criam o vazio, que instauram a transcendência nas relações de representação” (p. 41, grifo do autor).

A escolha por operar dentro desses liames de sentido é uma opção ético-política, e aqui está o ponto principal de resistência diante do qual me posiciono. Como mostra Guattari (2012), existe uma outra escolha, também ética, estética e política, que caminha em favor da riqueza do possível, “uma ética e uma política do virtual que descorporifica, desterritorializa a contingência, a causalidade linear, o peso dos estados de coisas e das significações que nos assediam.” (p.41). É uma escolha pela processualidade e pela ressingularização, pela produção de novos territórios, sempre inconstantes e ameaçados pelo caos que os dissocia.

Trata-se, então, por meio desses artistas e desses procedimentos estéticos, de promover um deslocamento dessas semióticas, dismantelar sua estrutura significativa, fazer uso de suas representações como material base de subversão, remodelar seus vetores em favor de uma heterogênesse e de uma multiplicidade que escapa a recodificação dos fluxos sob a mesma égide totalizante do mercado.

O Capital esmaga sob sua bota todos os outros modos de valorização. O Significante faz calar as virtualidades infinitas das línguas menores e expressões parciais. O Ser é como um aprisionamento que nos torna cegos e insensíveis às riquezas e à multivalência dos Universos de valor que, entretanto, proliferam sob nossos olhos. (GUATTARI, 2012, p. 41).

É uma operação pática e estética de produção de modos de vidas ressingularizados, abertos ao caos e à dissociação que dificulta o jogo de sentido capitalista, já que se trata de

uma estratégia pareada à sua própria lógica sistêmica: o esquizo opera de maneira ambivalente, não tem uma posição *a priori*, seus vetores servem tanto ao capitalismo quanto a artistas, como Arca ou Death Grips, que fazem uso da mesma estratégia com intuítos diferentes, mas que, às vezes, se embaralham.

Enquanto a produção capitalista promove, incessantemente, a recaptura dos vetores esquizo pelos referentes totalizantes, o processo desses artistas, por sua vez, funciona como interferência a essa operatividade. São cortes, rasuras, suspensões e deslocamentos que interrompem a ressignificação capitalista, bem como as estruturações identitárias e representativas, e fazem com que os vetores esquizo se desprendam, produzindo heterogêneses não circunscritas por um modelo de sentido que se faz mundo.

Essa maneira de proceder busca fugir dos maniqueísmos dualistas e reducionistas que operam a produção sistêmica. Guattari (2012) propõe um movimento de metamodelização, que parece tomar emprestado da metaestabilidade simondoniana, uma vez que ela dispõe “de um termo organizador das aberturas possíveis para o virtual e para a processualidade criativa” (p. 43). Nesse processo de metamodelização, reside propriamente o caráter coletivo das multiplicidades maquínicas. Não há, portanto, totalização fechada em si mesma, seja nas ciências, nas artes ou na sociedade. O que há são aglomerações de fatores heterogêneos de subjetivação, remetendo a uma mecanosfera destotalizada, desterritorializada, “um jogo infinito de interface”. (p. 42).

Nesta leitura, o autor afirma que a natureza autopoietica e ontogenética dos segmentos maquínicos se perdeu de vista, o que produziu, ininterruptamente, reduções universalistas quanto ao Significante e à racionalidade científica. As interfaces máquinicas são, portanto, heterogenéticas, já que:

[...] interpelam a alteridade do ponto de vista que se pode ter sobre elas e, conseqüentemente, sobre os sistemas de metamodelização que permitem considerar, de um modo ou de outro, o caráter fundamentalmente inacessível de seus focos autopoieticos. É preciso se afastar de uma referência única às máquinas tecnológicas, ampliar o conceito de máquina, para posicionar essa adjacência da máquina aos Universos de referência incorporais (máquina musical, máquina matemática...). (GUATTARI, 2012, p. 43).

O que se enfatiza é um maquinismo coletivo, “sem unidade delimitada e cuja autonomia se adapta a diversos suportes de alteridade”. (p. 53). Para adquirir mais vida ao longo de seus processos evolutivos, a máquina parece exigir, em troca, cada vez mais vitalidade humana abstrata. Assim, o computador e a inteligência artificial fazem tanto pensar quanto subtraem do pensamento seus esquemas inerciais.

As formas de pensamento que trabalham com o computador, Guattari (2012) ressalta, são de fato mutantes, pois concernem a outras músicas, outros Universos de referência. É uma emergência contínua de sentidos e de efeitos que não se reduzem à repetição mimética, “mas a uma produção de efeito de sentido singular, ainda que indefinidamente reproduzível” (p. 47).

O núcleo autopoietico da máquina é justamente o que faz com que ela escape à estrutura, promovendo sua diferenciação e agregando-lhe seu valor. Diz respeito a um jogo de alteridade que se desenvolve sob diferentes formas e afasta a totalização. A diferença que a autopoiese maquínica promove funda-se sobre o desequilíbrio, “a prospecção de Universos virtuais longe do equilíbrio” (p. 48). A tensão maquínica que se opera nas imagens de Death Grips e Arca demarca um território que produz a si próprio em constante embate com sua própria dissolução, alteridade e destruição; é uma autoimagem que flerta com a própria morte, cujos vetores representativos estão à disposição para serem remodulados, retalhados e ressingularizados em agenciamentos que escapam ao Significante imperativo e às identidades totalizantes alimentadas pela operação capitalista.

A estrutura implica ciclos de retroações, põe em jogo um conceito de totalização que ela domina a partir de si mesma. É habitada por *inputs* e *outputs* que tendem a fazê-la funcionar segundo um princípio de eterno retorno. A estrutura é assombrada por um desejo de eternidade. A máquina, ao contrário, é atormentada por um desejo de abolição. Sua emergência é acompanhada pela pane, pela catástrofe, pela morte que a ameaçam. (GUATTARI, 2012, p. 48).

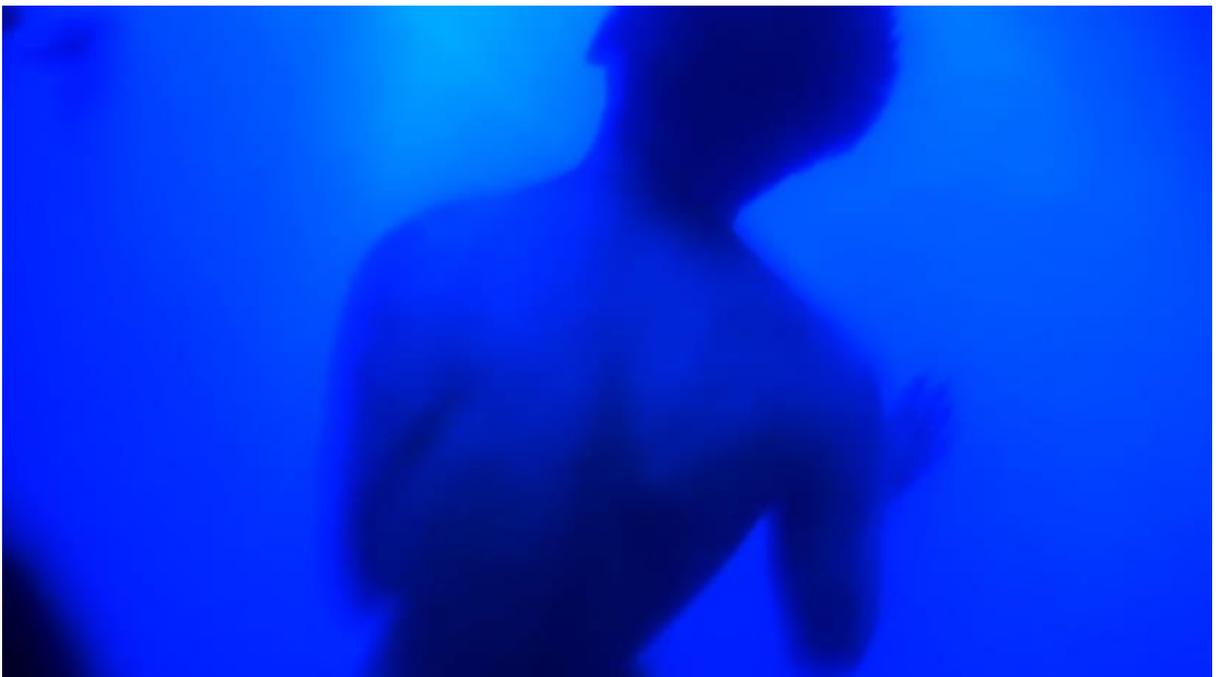
Retomando, então, a relação pática, as máquinas liberam consistências ontológicas que só podem ser heterogêneas, repletas de tipos de desterritorialização e traços de matéria de expressão. A articulação significativa, em sua lógica de indiferenciação, é incapaz, segundo Guattari (2012), de se impor como relação de imanência diante das intensidades maquínicas, uma vez que o que constitui seu núcleo é de natureza não discursiva e autoenunciadora. As múltiplas modalidades de autopoiese maquínica escapam à mediação significativa e não se submetem a nenhum tipo de sintaxe geral. Escapam “aos jogos comuns da discursividade, às coordenadas estruturais de energia, de tempo e de espaço”. (p. 49).

Esses artistas promovem um jogo de autoimagem a partir de uma perspectiva altamente irônica, sendo a ironia uma demarcação muito forte das produções do *vaporwave*, bem como uma tendência comum na linguagem das redes sociais como um todo, a exemplo dos memes, gifs, colagens e montagens que se proliferam em uma velocidade estonteante. O caráter irônico presente nas autoimagens de Arca e Death Grips encontra-se nessa produção de criaturas desviantes, monstruosas, drogadas, loucas e pervertidas que, no lugar de fugir da luz ofuscante dos rostos felizes e motivados – confortáveis com a vida que vivem –, embarcam nas regras do jogo e, assim, fazem suas torções. Quando essas figuras renegadas e

intragáveis se apresentam ao mundo com igual exuberância e exibicionismo, ao dançar estranha e alegremente perante os escombros da representação, elas forçam um choque inevitável de valores, produzem uma suspensão ou intervalo naquilo que se tornou, hoje, uma prática banal e irrefletida, tomada por certo automatismo e por um alto nível de padronização. É a exposição do processo, que se dá pela inserção do caos e da complexidade no jogo das relações que estabelecemos com as imagens e com as produções contemporâneas de identidade.

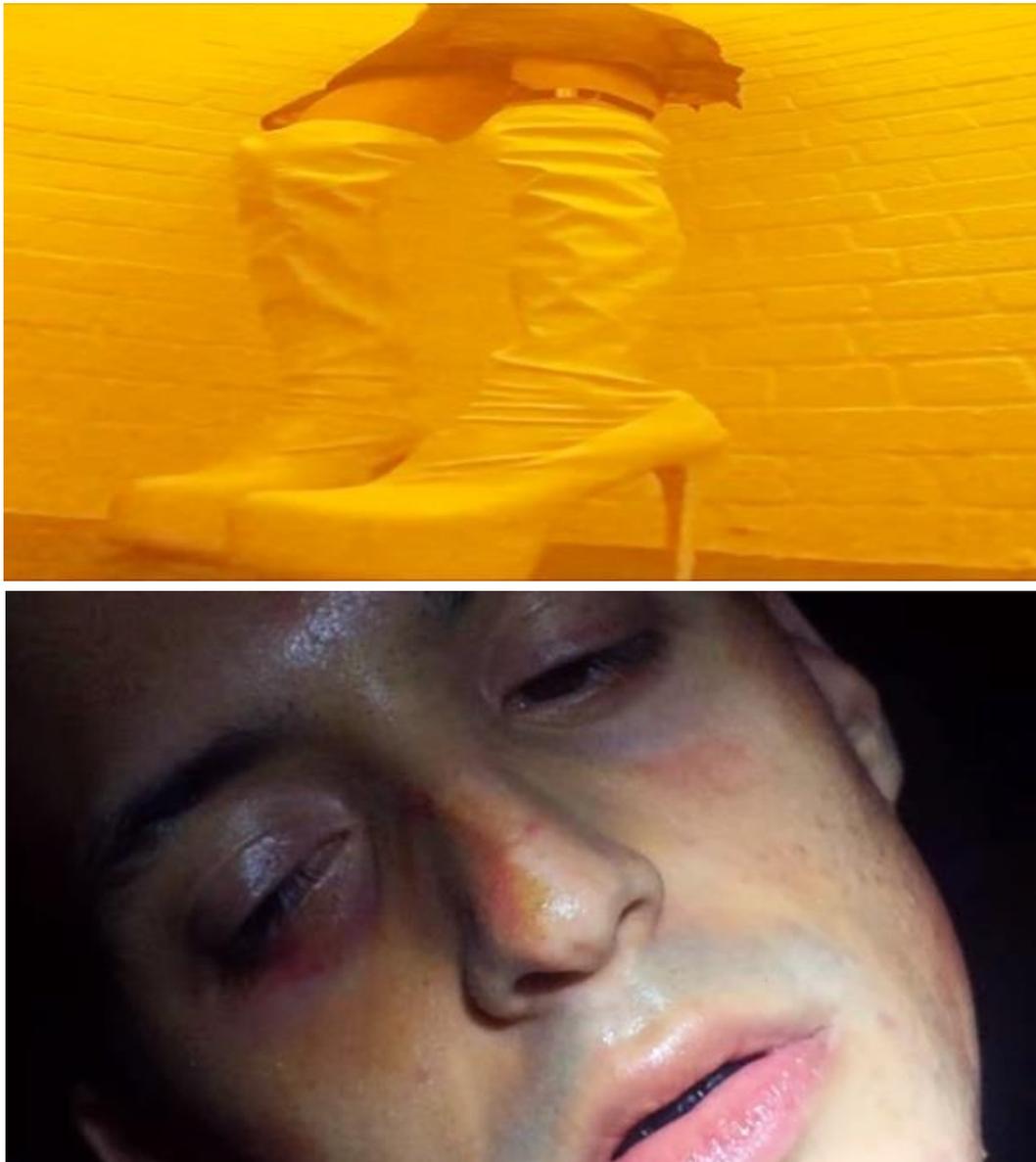
### 3.2.1 Arca: monstruosidade e erotismo

Alejandro Gherzi, produtor e compositor venezuelano, conhecido como Arca, é um artista cujo material se encontra inteiramente disponível online. É um músico notório, tendo inclusive parcerias com Bjork e Kanye West, e cujo trabalho de produção de vídeos, junto com Jesse Kanda, são as peças que ponho em destaque: o processo de miscelânea identitária dos fluxos da rede e das imagens digitais, a autoperformance diante do dispositivo, bem como o uso do audiovisual como banco de dados das expressões performáticas do corpo, vigoram nos seus exercícios estéticos. A autoimagem e sua reconstituição imagética e digital são os eixos principais da sua obra, sintetizados em seus vídeos.



**Imagem 27** - Frame de *Soichiro* (2015), Arca

Obras, como *Sin Rumbo*<sup>32</sup> (2016), *Soichiro*<sup>33</sup> (2015) e *EN*<sup>34</sup> (2015), aproximam-se de muitas das práticas de videoartistas dos anos 60 e 70: o exercício de se colocar diante do dispositivo, tensionando o corpo e o *self* entre a câmera e a tela em seu *feedback* imediato, o uso e exploração dos tempos suspensos e das texturas do vídeo, suas granulações e distorções, em detrimento de uma imagem limpa, de máxima qualidade e rigor técnico, o que problematiza a noção de uma imagem progressivamente mais nítida e perfectível com o digital. O que se expõe, portanto, é o retorno e a hibridização de elementos anteriores do vídeo, retrabalhados diante da pluralidade imagética do presente.



**Imagem 28** - Frames de *EN* (2015) e *Sin Rumbo* (2016), Arca

<sup>32</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hE60JTIMY3o>>.

<sup>33</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mYEyHb8x6AY>>.

<sup>34</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Wtn7mNNqvqA>>.

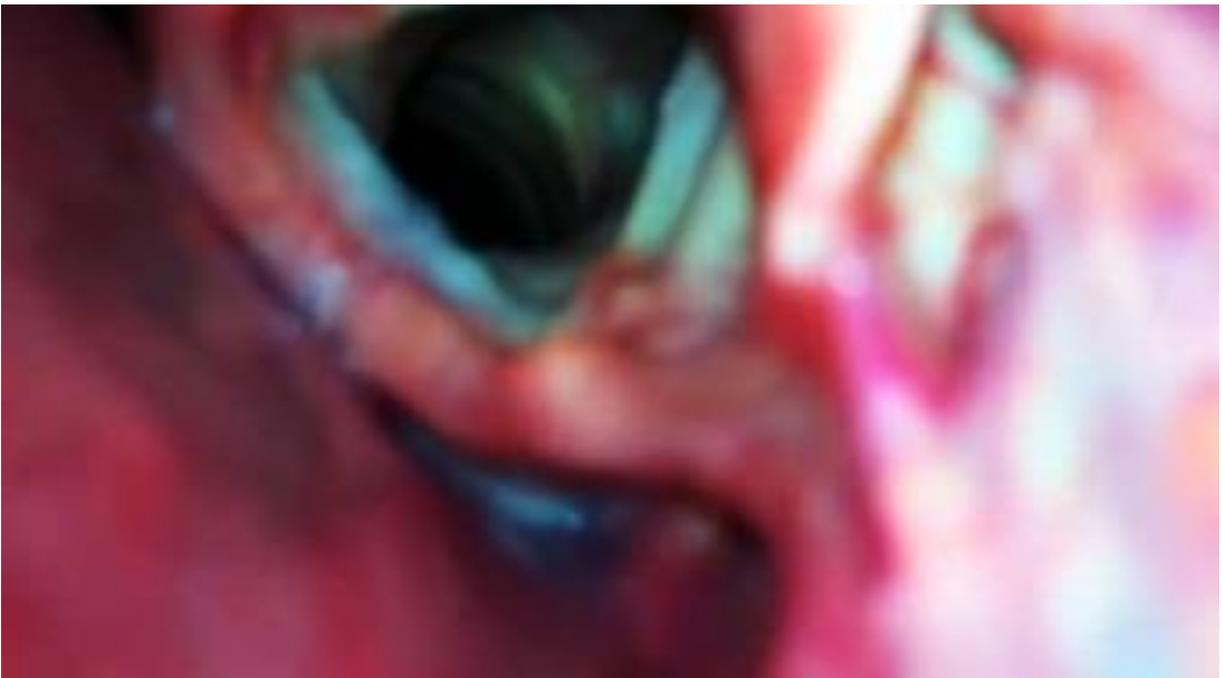
Arca tira proveito de uma potência erótica que se desponta nas mutilações e deformações do seu corpo-imagem. *Trauma Scene 2*<sup>35</sup> abre com uma câmera perturbadoramente engasgada em sua boca, filmando o interior da sua língua e garganta, seus dentes cheios de placas e obturações, jorros de saliva que umidificam suas cordas vocais enquanto tenta engolir o dispositivo e o olhar. O apelo grotesco às partes internas do corpo é uma prática muito explorada pelas produções históricas de vanguarda, bem como as mutilações da imagem editada. Em um vídeo consideravelmente curto, Arca parece fazer de seu trabalho uma espécie de condensador de experimentações, a velocidade inquietante dos cortes de edição, que retalham basicamente um mesmo plano invasivo, é sincronizada com o compasso de sua música eletrônica incisiva e disjuntiva.

Trata-se de um novo contexto, uma nova paginação, em que os experimentos em vídeo, que transitam pelos espaços da rede, são colocados à prova nos meios digitais. *TRAUMA Scene 2* (2014) dialoga, em muitos aspectos, com *Open Book* (1974), de Vito Acconci, mas, reapropriado, agora, à potência sintetizante do digital e à montagem fluida e intensiva em consonância com os movimentos da rede. Em contraste com o tempo estendido de Acconci, Arca atualiza seu processo em meio à internet. Sua rapidez entra em dissonância com a temporalidade da videoarte e apresenta um contexto em que esses procedimentos foram retrabalhados diante da experiência massiva da autoimagem. O que se percebe é uma atualização dos exercícios do vídeo na experiência massificada da internet e na fluidez da imagem digital e dos processos contemporâneos de edição.

Arca, assim como Death Grips, opera na velocidade da internet. Longos planos fixos, como o de Acconci, dissolvem-se diante de um retalhamento incessante, com a rapidez de um clique, que corta a imagem cada vez que a batida eletrônica dá sua deixa. O plano seguinte de *Trauma Scene 2* ativa o jogo obsceno daquilo que se vê, a falta de foco dificulta a identificação exata de quais são as partes do corpo envolvidas nessa ação erótica: é uma língua que lambe ou toca um orifício ou algum outro tipo de dobra corpórea, são movimentos salientes, úmidos, que dançam ao som de um compasso musical quebrado, como de praxe na produção desses artistas. Outro plano mostra o que parece ser uma glote abrindo e fechando sua entrada, como um olho ou um buraco negro, o abrir e fechar acompanha a batida esguichada do ruído eletrônico. Imagens que são típicas de procedimentos médicos, como cirurgias, endoscopias, colonoscopias e exames dentários, adotam certo embalo rítmico para a câmera. São órgãos e vísceras dançantes, celebrativos e exibicionistas.

---

<sup>35</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=k\\_DEQctA7GM](https://www.youtube.com/watch?v=k_DEQctA7GM)>.



**Imagem 29** - Frames de *TRAUMA Scene 2* (2014), de Arca e Jesse Kanda

A prática abjeta de *Trauma Scene 2* marca uma forte relação de continuidade com o trabalho de Rist, principalmente *Pickelporno* (1992), a exposição obscena dos corpos, o interior e as mucosas, o limite do choque íntimo que quebra o humano em imagem e explicita o constrangimento que a cultura aplica sobre nós, procurando minar os contatos diretos por meio da representação. Arca investe às imagens a possibilidade de transgredir os pudores humanos e traz à tona a produção de liberdade limitada, circunscrita, sobre a qual operam nossos preceitos estéticos. O choque das imagens obscenas, como um todo, permite perceber

o jogo representativo que procura limitar o que pode ou não ser exposto, visto ou experienciado em nossas relações com o mundo.



**Imagem 30** - Frames de *TRAUMA Scene 2* (2014), de Arca e Jesse Kanda

A potência erótica encontra-se justamente numa canalização da sexualidade para além dos órgãos e do ato sexual em si. É algo da ordem da elaboração do desejo e, em certa medida, do instinto. Essa elaboração é capaz de sexualizar ou fetichizar qualquer imagem, sendo que é como imagem que esse procedimento se efetua. Arca explora o potencial erótico do vídeo a partir de uma perspectiva esquizo. Seu apelo é ao monstruoso e ao grotesco, justamente devido à operação despersonalizante que essas figuras implementam ao colidir com nossas determinações estéticas. Seus vídeos estão tomados de monstruosidades dançantes, celebradoras de suas próprias cavidades e protuberâncias, suas hibridizações estranhas, seus próprios cistos, nódulos, torções e deformações. A autoimagem de Arca rompe com os códigos de conduta de apresentação de si nas redes sociais, suas obliterações e feiuras são enaltecidas e colocadas em jogo para operar um choque, com igual grau de narcisismo, diante das *selfies* saudáveis e perfectivas que inundam a internet.

O transindividual apresenta-se de maneira pulsante em Arca, levando em consideração produções identitárias híbridas, andróginas, entre o orgânico e a computação, entre o humano e a imagem. Para além de uma transidentidade de gênero (sem, claro, desconsiderar sua participação nesse jogo), trata-se, mais amplamente, do processo elucidado por Simondon: uma identidade em negociação, metaestável, destruída e reconstituída nos fluxos da imagem

digital, assim como em *Thievery*<sup>37</sup> (2014), *Xen*<sup>38</sup> (2014) e *Sad Bitch*<sup>39</sup> (2015), trabalhos de autoimagem e de performance do corpo diante do dispositivo e do uso de recursos da computação gráfica e do *After-Effects*, elaborados por Jesse Kanda, que expõe suas produções na internet desde os 13 anos e é conhecido por sua montagem líquida e mutante.



**Imagem 31** - Frame de *Xen* (2014), Arca.

O esquizo pornográfico de Arca ressalta as deformações de um corpo tornado imagem editada e digitalizada, uma processualidade que rasga os limites anatômicos do corpo como representação. Aqui as deformações não são motivo para sofrimento, talvez somente para os humanos. As imagens autoproduzidas de Arca deformam-se como celebração e dança, dedicam-se à destruição dos corpos e à hibridização das texturas. Os devires de Arca, seus monstros sexuais, recorrem ao vídeo como meio de materialização do movimento da imagem e suas corporificações diabólicas.

Os elementos da computação 3D hibridizam-se em diferentes modalidades de imagem nas produções contemporâneas online. Trata-se de uma apropriação da computação gráfica nos processos de construção imagética de si, transbordando sua demanda “realística” e explorando de que forma é possível promover uma abertura de seu uso, a exemplo de *Trauma Scene I*<sup>40</sup> (2014), de Arca e Jesse Kanda, em que o jogo entre a materialidade/imaterialidade, forma e informe, do digital é posto em tensão. Arca e Kanda materializam um devir

<sup>37</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=XQXkelbB9wk>>.

<sup>38</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pcNG-zMIB8Q>>.

<sup>39</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=cuFMkvoRNqM>>.

<sup>40</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=NApVOHrbhgq>>.

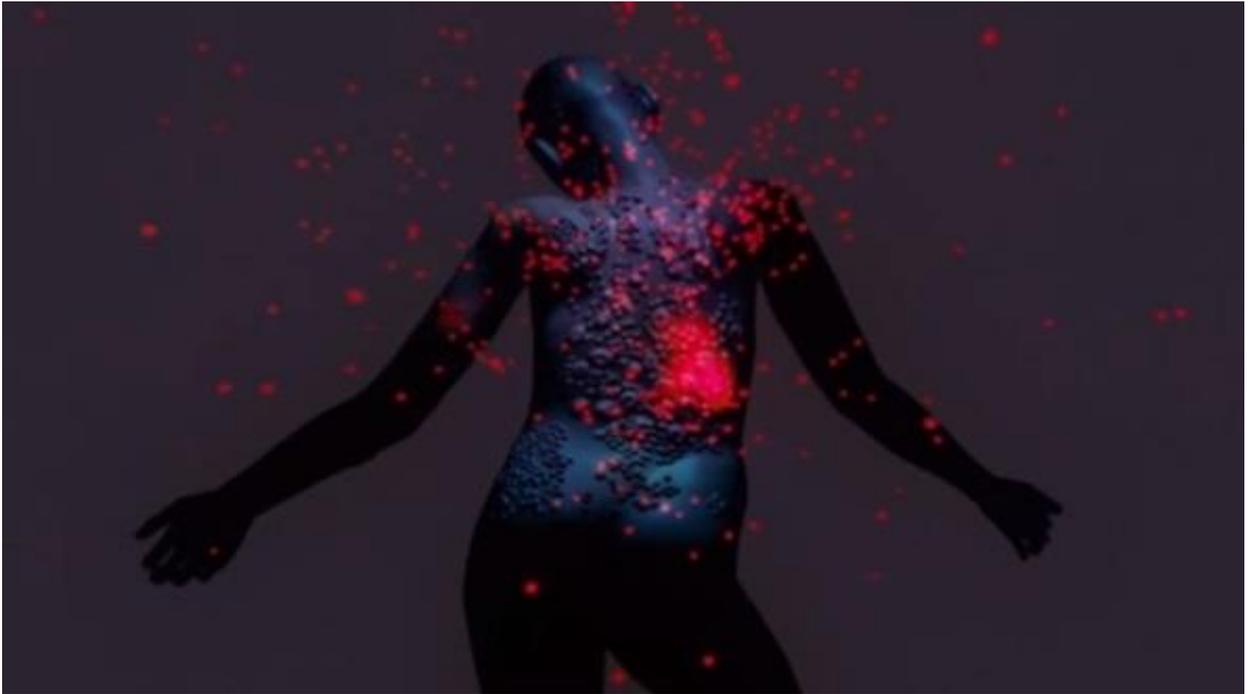
monstruoso da imagem, uma prática com um amplo histórico nas artes. A monstruosidade da figura impõe-se para dificultar os esforços significativos da representação. A imagem esquizo de Arca pode ser vista como resistência, e no sentido da dobra intensiva, como colocado por Foucault (2014) e Deleuze (2000), faz-se possível explicar o que seu trabalho é capaz de proporcionar diante das imagens circulantes em nossa sociedade. A produção esquizo desses artistas confronta-se com uma suposta teleologia da imagem, uma lógica progressiva que se baseia na perfectibilidade ou na nitidez, o que está presente em certo discurso ou narrativa a respeito da imagem digital.



**Imagem 32** - Frames de *Thievery* (2014) de Arca

Dubois (2004) ressalta que as formas de representação e figuração operam esteticamente, para além das diferenças tecnológicas de suporte e, sendo assim, apresentam modulações infinitas de oposições dialéticas entre semelhança e dessemelhança, forma e informe, transparência e opacidade, figuração e desfiguração, entre o visível e o invisível.

Assim, quanto mais capaz for um sistema para imitar fielmente o real em sua aparência, mais ele suscitará a proliferação de pequenas formas que minam tal potência de mimetismo, visando desconstruí-lo. Curiosa revanche da imagem sobre o instrumentalismo da máquina, como se estivéssemos diante de uma pulsão de subversão da figura proporcional à força de dominação do sistema. (DUBOIS, 2004, p. 55).



**Imagem 33** - Frames de *Sad Bitch* (2015) de Arca

Os monstros são reais ao serem vistos. Mesmo na penumbra, no turvo delírio da pouca luz, não há dúvidas: você os viu. E eles dançam em escárnio diante da sua tentativa de delimitar os corpos, definir os contornos. Parecem sonhos mal digeridos, pesadelos abortados de anos de experimentação em imagem: os surrealistas, os dadás e os artistas abjetos passam por aqui. Arca respira diante de um balcão histórico de possibilidades. Sua perspicácia não pode deixar de delirar em vídeo, processo contínuo de transmutação. Os três bebês-monstros, que salientam suas silhuetas do fundo preto e se liquefazem entre si, entoam a dança macabra de *Trauma Scene 1* – cada ritmo sincopado, cada corte retorcido de eletrônica é acompanhado pelo delírio material de Arca e Jessa Kanda: três criaturas que se requebram, fazem pose e se mesclam ao fundo e entre si, se esticam, dobram seus corpos estranhos, desaparecem e reaparecem.

Kanda, responsável pelos efeitos de edição (elaborados por meio do After Effects, programa de pós-produção da Adobe), constitui uma espécie de corporificação líquida, em que os contornos se sustentam de maneira muito frágil, figura e fundo se embaralham e os movimentos são como água ou calda: escorrem pela tela ao mesmo tempo em que se fixam nessas figuras monstruosas, mas sempre momentaneamente, já que o tempo e os corpos são inevitavelmente mutantes. O vídeo é de curta duração, um clip de divas pops diabólicas ou pulsões infernais, uma ironia saliente pontua a dança disforme dessas criaturas. Arca retalha o pop e desacopla suas peças, faz com que deixe de ser reconhecido em si mesmo, a melodia

radiofônica está estilhaçada, mas recompõe-se a partir de seus fragmentos tomando uma nova forma protuberante – não mais como fixação, mas como assombração.



**Imagem 34** - Frames de *TRAUMA Scene 1* (2014), de Arca e Jesse Kanda.

Arca proporciona um jogo entre complexidade e caos, o ruído no lugar da clareza. Há uma certa imposição estética subjugada a determinados estilos de vida, formas de vida preparadas para o consumo e cujas manifestações estéticas perpassam por regras e códigos de conduta: o corpo sem órgãos reinscrito como capital. Uma rápida olhada nos contextos das

redes sociais é suficiente para perceber determinado padrão estético prescrito, um jogo de habituação e repetição ao qual tudo, de certa forma, parece estar fadado.

A resistência de Arca encontra-se na produção de fragmentos, na recusa de uma identidade totalizada, na recusa do jogo simples da reprodução: a imagem apresentada como desafio, como síntese de pedaços disjuntivos, a quebra da expectativa representativa, o flerte constante com a desfiguração, o erótico e a monstrosidade inerente aos processos da natureza. Arca opera de maneira transgressiva, habitando justamente o espaço do limite, do limiar que está a um triz de sua própria dissociação.

Ressalto que este mosaico da obra de Arca compõe diversos procedimentos que se apresentam como parte de um exercício esquizo com a imagem. O trabalho, junto a Jesse Kanda, apresenta uma autoimagem que se recompõe como fragmento, identidade turva que dissocia, pulsão esquizofrênica que produz devires monstruosos que se confrontam com as imagens padronizadas, “saudáveis” e “nítidas” que circulam comumente nas redes sociais. O vídeo é o campo de batalha desses vetores e sua processualidade mantém ativa a possibilidade esquizofrênica, sua natureza diabólica (ou disjuntiva).

Arca trabalha com rupturas e disjunções, tanto na imagem quanto no som, suas produções musicais são retalhos, recortes, caminhadas descompassadas, conectores que se desacoplam para produzirem novos acoplamentos e estados possíveis. Arca destrincha os ritmos, desmonta sua lógica, e, assim, é capaz de reorganizar e produzir trajetórias novas que atravessam as realidades da imagem, do som e do humano. Sua produção dá continuidade às práticas da videoarte, sua associação com a música eletrônica e seus processos colocam em xeque os limites do humano e seu embaralhamento como imagem.

### 3.2.2 A psicose diabólica de Death Grips

A produção audiovisual da banda Death Grips apresenta-se nesta mesma perspectiva de uma performance esquizo. O projeto composto por Stefan Burnett (MC Ride), Zach Hill e Andy Morin é conhecido por seu Hip-Hop intensamente experimental, com fortes tendências para a música *industrial* e *noise*<sup>41</sup>, cujos vídeos manifestam uma intensa carga esquizofrênica. Seus trabalhos com imagem e som são de difícil deglutição e facilmente promovem desconforto, estranhamento, desagrado e confronto. A maioria de seus vídeos é exercício de autoimagem que apresenta uma produção de si caotizada, doentia e psicótica. Death Grips faz

---

<sup>41</sup> Subgêneros da música eletrônica experimental que primam por composições ruidosas e antimelódicas.

da performance esquizo seu apelo estético. As várias obliterações da imagem pela qual passa Stefan Burnett – midiático, pixelizado, ruidificado e editado, processado como erro, performando sua monstruosidade diante da câmera, seu devir marginal e limítrofe – servem de suporte para o demônio que se quer explícito e que pornograficamente busca expor nossas relações com as imagens na atualidade e tensioná-las no que têm de mais sombrio, seu jogo obsessivo, sua produção de angústias e suas identidades frustradas. Assim como Arca, todo o trabalho em imagem e som da banda está disponível online gratuitamente.



**Imagem 35** - Frames de *Full Moon (Death Classic)* (2011), Death Grips

Trabalhos, como *Full Moon (Death Classic)*<sup>42</sup> (2011) ou *Guillotine (It Goes Yah)*<sup>43</sup> (2011), apresentam a imagem erro que evoca a complexidade e traz o caos para as relações de sentido, em um exercício de composição esquizofrênica que trabalha na produção de desacoplamentos e reconexões que são outras, novas ou, pelo menos, tortas, “erradas”, explícitas, trazendo à tona os elementos que estão em jogo nas nossas relações atuais com as imagens. As autoimagens de Burnett são interferências do monstro que resiste em ser representado. A psicose é explicitada como matéria e como fio condutor da sua performance. Psicose que, muitas vezes, se quer ocultada por discursos frustrantes de saúde, felicidade, sucesso e apaziguamento, assim como por uma perfectibilidade da imagem que quer ressaltar sua capacidade máxima de representação, suas reduções discursivas.

Desde o século XIX, podemos nos remeter a uma constatação do excesso dos estímulos e da experiência e à consequente anestesia e apaziguamento provocada pelos processos industriais e tecnológicos que remodulam constantemente a subjetividade do humano. O sujeito moderno está exposto ao fragmento, ao recorte, à mutilação e ao jogo dos choques, o que marca muitos procedimentos tecno-estéticos, como a fotografia e o cinema. Os movimentos da cultura são lentos. Esse suposto “trauma” moderno ainda está sendo processado no campo psicossocial, da mesma forma que a foto e o cinema continuam tão pertinentes em nossas relações com o mundo e com as imagens como foram há dois séculos atrás.

Nosso atual contexto com as imagens, dispensando um discurso de progresso ou de superação, está em clara continuidade com essa exposição histórica aos choques, às quebras e aos recortes, à violência da mutilação. Experienciamos nossas vidas em fragmentos, as imagens atravessam-nos como tecnologia e como realidade, a composição na qual operamos é a do jogo de caos e complexidade, dos vetores difusos, dos campos da dissociação e da disjunção. Se consentimos, com pesar, que as identidades se fragmentam, é porque ainda somos relutantes e reativos, ainda precisamos de significações e representações ou da segurança de uma totalidade – o que se coloca em xeque, talvez, seja o apego excessivo à ideia de humano à qual nos habituamos, cujas marcas ainda estão muito presentes e continuam produzindo realidade ativamente.

---

<sup>42</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=sFmZ6WDkuj0>>.

<sup>43</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=sFmZ6WDkuj0>>.



**Imagem 36** - Frames de Guillotine (It Goes Yah) (2011), Death Grips

Uma câmera começa seu plano com um homem saindo do sótão em direção ao corredor do que parece um hotel. Burnett está todo de preto, o rosto coberto com uma máscara de gás. Caminha pelo corredor e avança até uma porta dupla, adentrando um escritório com algumas mesas e computadores. Ao seguir seu caminho, a imagem altera-se por completo: no lugar da nitidez, o que vemos é uma espécie de negativo metálico, fluidos no lugar de uma definição precisa de contornos, ainda que estejam presentes. A música começa, as imagens e os cortes acompanham. A cada batida, Burnett aparece embrulhando algo com um saco de lixo, que depois arrasta ao longo do caminho. O rap de Burnett acompanha sua autoimagem

em um plano frontal semelhante aos produzidos pela videoarte. O filtro negativo-metálico faz do seu corpo algo muito difícil de identificar. Sua forma apresenta-se de maneira certamente monstruosa e retorcida. Sua cabeça – de acordo com o movimento desse filtro-fluxo em relação à imagem –, por vezes, parece ser composta por um único olho que lateja, ora pequeno ora grande.



**Imagem 37** - Frames de *Takyon (Death Yon)* (2011), Death Grips

As imagens contrastam em diferentes recortes de filtro e luz, sempre cinza, escuro e metálico. O vídeo apresenta uma série de rasuras produzidas a partir da edição digital, mas

que se assemelham com a materialidade das imagens produzidas por fita magnética. A performance de Burnett, enquanto vocifera suas letras drogadas, repletas de temas psicóticos e personas enlouquecidas e suicidas, marca uma apresentação estética de si notadamente diferente daquela das *selfies* amplamente difundidas. No lugar de tentar dar consistência a uma identidade atrelada às demandas sociais de saúde e perfeição, tão abundantes no capitalismo contemporâneo, a produção imagética que Death Grips traz à tona, nas redes, é um tipo de imagem negligenciado por certo discurso de apaziguamento, mas que diz respeito a um sintoma psicossocial notável dos nossos tempos: a velocidade e a intensidade com que se dão as hibridizações, as mesclas, as (des)identificações, que, certamente, produzem certos “transtornos”, como a depressão, a ansiedade e outras múltiplas doenças mentais atualmente diagnosticadas e medicadas.



**Imagem 38** - Frames de *Takyon (Death Yon)* (2011), Death Grips

Uma carga muito esquizofrênica concentra-se nessa produção constante de algo da ordem de um excesso contido. O capitalismo incita o excesso, o produz e o vende, ao mesmo tempo em que tenta estabelecer liames, procurando adestrar as excessividades ao torná-las não mais do que artigos de consumo. É uma carga altamente esquizofrênica aprisionada em uma operação viciosa e castradora. A loucura desponta na eminência do limite. De alguma forma, parece que é isso que Burnett e Hill procuram fazer: dar a ver essa autoimagem limítrofe que não sustenta uma identidade, muito pelo contrário, a oblitera. Mas oblitera na medida em que é capaz ainda de contornar, silhuetar e sugerir. Em outras palavras, há uma autoimagem que se apresenta e se corporifica, mas se sustenta em uma espécie de ordenação momentânea do

caos. Se pensarmos nos termos de Simondon e Guattari, o esquizo aprisionado pela operação paradoxal de excesso e repressão colocada em prática pelo capitalismo é para quem Death Grips faz seu apelo.



**Imagem 39** - Frames de *Takyon (Death Yon)* (2011), Death Grips

Há uma forte carga de violência nas vidas que levamos, intensidades que se manifestam constantemente nas nossas relações e que trabalham na produção dos sujeitos sociais. O problema do processo não parece ser a violência em si, mas o sintoma de sua anestesia, uma vez que seus movimentos mal se notam, tornando-se habituais e despercebidos por operarem distraidamente na composição da realidade. Death Grips apresenta essa violência na produção de imagens: *Takyon (Death Yon)*<sup>44</sup> (2011), assim como outros trabalhos, como *Beware*<sup>45</sup> (2011), atualizam as distorções videográficas diante do território da internet. O ruído diabólico de Burnett e sua deformação como imagem rasgam um grito silenciado: o torpor do excesso e da angústia da composição fragmentada, mas que é vista, aqui, como procedimento de resistência. A violência e a loucura materializam-se e as imagens, certamente, não respeitam nossas demandas de perfeição, estruturando mecanismos próprios que nos atravessam com sua potência altamente destruidora, o que, para esses artistas, não é um problema. A lógica que o discurso da perfeição e da unidade nos impõe é a violência que, de fato, se denuncia.

<sup>44</sup>Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=Htl3XWUhUOM>>.

<sup>45</sup>Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=uqcTVVUFnKQ>>.



**Imagem 40** - Frames de *Beware* (2011), Death Grips

Em um contexto em que muitos tentam alavancar uma carreira pela internet, Death Grips, em uma entrevista à revista *Spin* (2012), diz ser a primeira banda a “desfazer-se” através dela, rompendo com sua gravadora e disponibilizando toda a sua produção gratuitamente na rede. O grupo produziu uma série de álbuns marcantes em certo contexto musical online, como *The Money Store* (2012)<sup>46</sup>, *No Love/DeepWeb*(2012)<sup>47</sup> e *Government*

<sup>46</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=SW9H1b7zXUY&list=PL2D59D51BDE448389>>.

<sup>47</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=eu-MFuqymsc>>.

*Plates* (2013), cujo video-álbum apresenta a música de introdução *You Might Think He Loves You For Your Money But I Know What He Really Loves You For It's Your Brand New Leopard Skin Pillbox Hat* (2013) <sup>48</sup>.



**Imagem 41** - Frames de *Beware* (2011), Death Grips

Death Grips está marcado pelos intensos fluxos da sociedade atual e sua produção manifesta ativamente uma prática de resistência. O devir louco de Burnett está evidente em suas letras e composições visuais. A maneira fragmentada com a qual escreve, o jogo de colagem de elementos heterogêneos, de acoplagens desconexas de sentido que brincam com as peças da representação remetem aos processos de composição de escrita do dadaísmo, cujos exercícios, como Manovich (2001) nos mostra, se atualizam e se habitam nas operações que estabelecemos com o computador: as práticas de seleção, de justaposições e colagens, de conexão e manipulação de elementos heterogêneos que co-habitam um mesmo espaço passam, muitas vezes, despercebidas na repetição. Essas operações são constantes para muitos de nós em sociedade e produzem fortes atravessamentos nas práticas de produção de si. As letras de Burnett funcionam como imagens disjuntivas, dissociações que se acoplam e produzem o devir esquizo como poesia:

Fica tão escuro aqui  
 Venha se foder em pedaços aqui  
 Eu morro no processo  
 Você morre no processo  
 [...]  
 Eu paio acima de você

<sup>48</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=y2cQvZPX3OY>>.

A vida arrancou sua boca  
 Eu me torno você  
 Abertura da boca  
 Possessão ilegal  
 Água-viva no final do suor frio  
 Desconexão de contração de concha oca  
 Pupilas incham  
 Minha entrada  
 Sequestrado sem perguntas  
 Estique-se como uma máscara de látex  
 Meus sigilos, seu epitáfio [...]  
 (Trecho da letra de *You Might Think He Loves You For Your Money* [...]).

O vídeo de mesmo nome, produzido pela banda, apresenta uma câmera frontal que comprime o rosto transtornado de Burnett, junto a um fundo branco com uma luz estourada, de iluminação intensa, hospitalar. A câmera está muito fechada em seu rosto, que cobre a maior parte do plano. Burnett convulsiona: “Get so fuckin’ dark in here, come fuck apart in here...I...die in the process...you...die in the process [...]” Sua performance é maníaca, seu rosto se contorce e saliva sua loucura exibicionista. A câmera não pode captar outra coisa senão a autoimagem degradante de Burnett, a pulsão paranoica dos seus olhos, a tensão excessiva-obsessiva que se vê obrigada a estar contida em um plano estático e claustrofóbico, branco-limbo diante do qual Burnett se debate asfíxiado e angustiado. É um incômodo persistente, sua imagem impõe-se diante dos olhos do dispositivo, o que há são expressões de uma identidade em retalhos, torturada, produzidas por cortes dolorosos que são celebrados, exaltados ao ponto de exaustão: limítrofe e monstruoso.

*You Might Think He Loves You For Your Money* [...] apresenta semelhanças diretas com as produções experimentais de autoimagem perpetuadas pela videoarte, em um claro senso de continuidade com procedimentos de artistas, como Acconci, Nauman, Pipilotti Rist e outros. Death Grips reativa esse tipo de exercício para colocá-lo em choque diante das produções de imagem contemporâneas: o que há na *selfie* de Burnett que a aproxima da videoarte e a diferencia da maioria das imagens online? Justamente sua provocação, sua produção de tensão que instiga precisamente o exercício de produzir imagens de si, que se encontra atualmente atrelado à condição de fixar identidades, principalmente aquelas voltadas para as opções capitalistas de estilo de vida. De outra forma, o que se investiga é de que maneira é possível reativar a prática disruptiva da autoimagem produzida pela videoarte diante das produções massificadas de *selfies* e demais exercícios estéticos de si, que se tornaram ações banais do cotidiano.

Vídeos, como *Black Google*<sup>49</sup> (2011), tensionam a autoimagem esquizofrênica diante do excesso da informação, das demandas e práticas da sociedade de controle, de um capitalismo que opera incisivamente no campo da cognição. Trata-se do esquizo que vem à tona quando pressionado, fazendo-se pulsar. Tomada pela impositividade do turbilhão informativo, a expressividade monstruosa de Burnett, sua performance psicótica junto a procedimentos simples de edição e produções de baixo orçamento que ressaltam processos imagéticos turvos, granulados, atrelados a certa nostalgia estética de mídias e formatos obsoletos, apresenta composições tecnicamente simplórias que provocam decomposições intensivas quanto à nossa relação com as produções de imagem e autoimagem, assim como com as tecnologias e redes da atualidade.

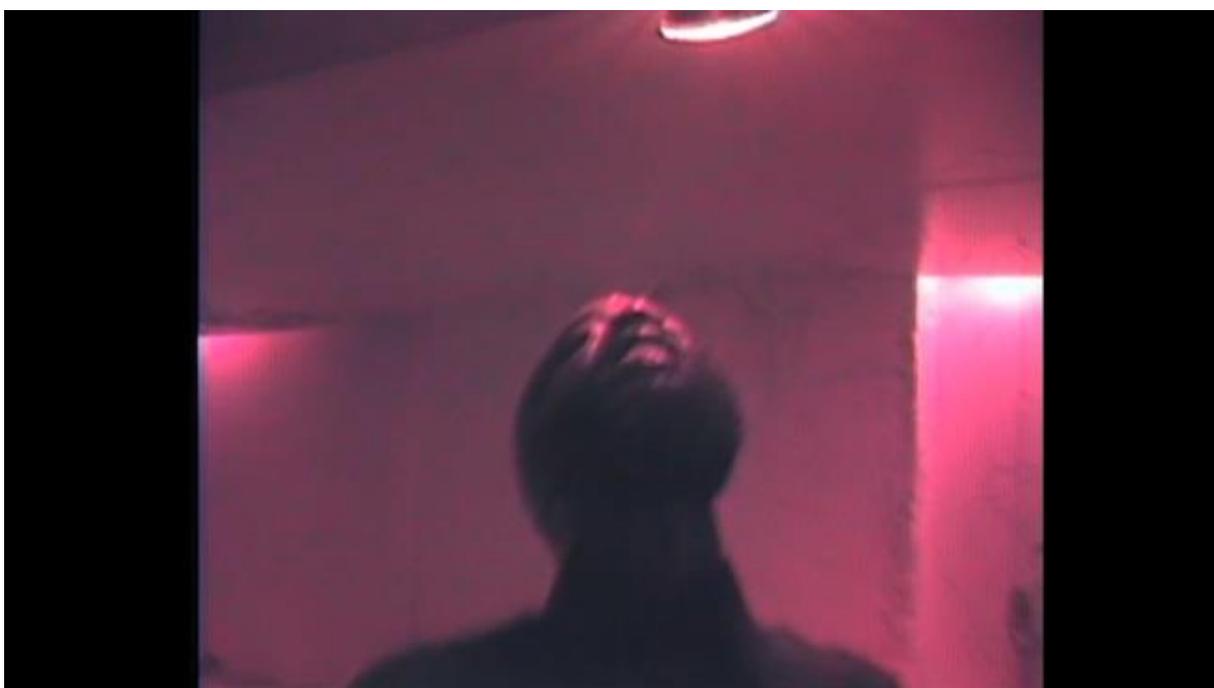


**Imagem 42** - Frames de *You Might Think He Loves You For Your Money [...] (2013)*, Death Grips

A relação contemporânea diante da loucura e das doenças mentais, que despontam como sintoma e subproduto de nossas vidas capitalistas, manifesta-se em Death Grips como um propulsor temático. A entrega à doença e à psicose, sua celebração diabólica, sem dúvida, destaca-se como uma roupagem muito recorrente de suas produções. Observo que os temas da saúde mental, da depressão e do suicídio aparecem com muita frequência nesse nicho estético,

<sup>49</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=8EpdFpUPKu0>>.

no qual exponho e ressalto esse sintoma como parte elementar de determinada experiência estética da internet. Os trabalhos de rappers anteriormente mencionados, como *Bones*, *\$UICIDEBOYS\$* ou *VNDROID*, fazem uso frequente da temática da psicose, do abuso de drogas, da impotência social e da perda de sentido, trazendo à tona personas depressivas e suicidas que parecem autoevidenciar a condição em que se encontram, como intrínseca à produção capitalista. Podemos ressaltar, nesse contexto artístico, algo da ordem de uma estética depressiva (assim como o Nirvana, nos anos 90), que se atualiza em meio às redes e faz despontar personalidades monstruosas e fragmentadas que compõem nossas vidas dentro do capitalismo.



**Imagem 43** - Frame de *Black Google* (2011), Death Grips

A performance diante da câmera difere de uma prática de hábito, faz pulsar o estranhamento que se têm ao se reconstituir como imagem e destrincha os vetores e marcações que tentam condicionar nossas experiências de si e do mundo. As tecnologias de imagem não cessam de reformular seu contexto, são uma constante transindividuação, lembrando que o processo transindividual se refere precisamente a uma relação metaestável, oscilante, que caminha para o vir-a-ser, uma resolução momentânea que, ambivalentemente, se estrutura ao se desestruturar. A prática da autoprodução imagética, em Arca e Death Grips, opera como pensamento. É o exercício da imagem em seu intervalo, seu jogo em suspensão. Ambos procedem produzindo um pensamento-vídeo que procura se constituir nas dobras da experiência massificada de relação com as imagens circulantes nas redes e telas, na invenção de caminhos e conexões que ainda não foram marcados.

Death Grips, Jesse Kanda e Arca tiram proveito dos vetores esquizofrênicos do capitalismo, sua descodificação e desterritorialização incessante. Vale retomar a prática ambivalente do sistema capitalista que, ao descodificar os fluxos e vetores do desejo, os recodifica, simultaneamente, sob a lógica do capital. A interrupção ou interferência processual que esses artistas elaboram nessa dinâmica é a de, nesse espaço do intervalo, da dobra ou do corte, serem capaz de constituir pensamento enquanto imagem, fazendo com que essa recodificação, ao invés de estar submetida ao capital, se desponte como prática de possibilidade de existência, como liberadora de novos procedimentos de invenção e constituição de si e das imagens, uma recodificação que, para Arca e Death Grips, certamente perpassa por uma entrega aos movimentos próprios da imagem, seu devir diabólico de intenso desmembramento e dissolução.



**Imagem 44** - Frames de *Whatever I want (Fuck who's watching)* (2013), Death Grips

Além desse jogo de ambivalências, Guattari e Deleuze (2011) ressaltam a própria esquizofrenia como produto do capitalismo. Ou seja, isso que se produz incessantemente como subjetividade e como consumo produz, simultaneamente, uma intensa carga esquizofrênica que nos atravessa, mas que se dissolve na habituação. Se o sistema opera esquizofrenicamente, certamente, não é de maneira evidente ou explícita. A dobra desses vetores torna-se necessária para proporcionar o choque operativo, aquilo que vai situar nossos campos de força e espaços de liberdade, destacando os elementos em jogo e suas conexões marcadas. Produzir o monstruoso de maneira obscena é uma estratégia de liberdade. O

problema, aqui, diz respeito a um tipo de produção que, apesar de igualmente monstruosa, se faz passar por apaziguamento, civilidade ou sanidade, dissimulada nas práticas cotidianas.

Em *Whatever I want (Fuck who's watching)*<sup>50</sup> (2013), a banda ironiza as demandas sociais atreladas à lógica de autoexpressão demarcada pela conjuntura mercadológica das redes virtuais, que vem junto a regras de apresentação e de produção de expectativas e nichos de consumo. No lugar da suposta nitidez dos rostos, estão máscaras que produzem um corte nessa operação. Pouca luz, poucos motivos, muita granulação, a performance simplória de Death Grips evoca um convite gestual para que participemos de uma espécie de ritual de celebração da morte, devidamente encenado e deliberadamente compartilhado. É um chamado a certo tipo de voyeurismo esquizo, que se expõe nas rasuras de nossos processos cotidianos, em que tudo deve ser mostrado, sem deixar espaço para as obscuridades, o turvo e o sombrio, elementos que, nesse vídeo, vêm à tona para assombrar certas condições representativas que ainda perduram. No fim das contas, o rosto nítido é aquele que mascara suas relações intrínsecas. A máscara e a imagem, por sua vez, são o que se apresenta como explícito.



**Imagem 45** - Frames de *Government Plates* (2013), Death Grips

O vídeo-album *Government Plates* (2013)<sup>51</sup> apresenta, além de algumas das vídeo-faixas destacadas acima, toda uma série de experimentações em computação gráfica e animação 3D que se assemelham de alguma forma aos trabalhos de Walickzy e Marker e, certamente, estão imersos nos procedimentos do *vaporwave*. A banda parece investir numa

<sup>50</sup> Disponível em: < [https://www.youtube.com/watch?v=EltN\\_nyOPh8](https://www.youtube.com/watch?v=EltN_nyOPh8) >.

<sup>51</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=nivprMp9fxQ&t=888s> >.

espécie de experiência em *gif* e *glitch*, abusando da repetição incessante para produzir os devires de uma imagem-paranóia que alimenta essa psicose digital, a qual passa a ser aproveitada como material de base.

Death Grips e Arca, apesar de compartilharem determinados temas e procedimentos do *vaporwave*, a exemplo do uso de símbolos, índices ou filmagens que demarcam a reprodução da imagem em um aparelho de tela, apresentam produções que, certamente, excedem o gênero, articulando um novo território de inventividade da imagem nos meios digitais. Levando em conta a dobra, ou o ritornelo, termo inicialmente musical, que diz respeito ao retorno à melodia principal – o que sempre irá deslocá-la e modificá-la dependendo do ponto de retorno e, portanto, uma repetição que promove diferença ao se ressingularizar –, podemos evidenciar nessas obras um arco de atualização que sobrevoa nossos históricos de relações imagéticas e produz vetores de possibilidades criativas que podem ser, conseqüentemente, reapropriados em obras por vir. É a imagem em seu movimento transindividual e inventivo, seu processo de subjetivação e de composição de territórios existenciais.

#### 4 CONCLUSÃO: O CAOS QUE DISSOCIA A MÁQUINA

Andy Warhol, uma vez, declarou querer ser uma máquina e disse, em uma entrevista, que há 20 anos almoçava sopa Campbell todos os dias. Foster (2014) interpreta essa afirmação de Warhol, não na chave de um sujeito vazio, mas sim de um sujeito que se constitui como estado de choque. O autor declara: “Sou também uma máquina, faço (ou consumo) também imagens-produtos em série, o que dou é tão bom (ou tão ruim) quanto o que recebo.” (p. 126).

Esse emparelhamento estratégico de Warhol diante da sociedade de consumo em que habita manifesta a ambivalência do jogo de adesão/resistência que serve tanto ao *vaporwave* quanto a Arca e Death Grips. O que Warhol opera no seio de suas produções artísticas (inseparáveis da produção de sua existência) é a estratégia de se entregar aos vetores de consumo, aderir totalmente à suas condições, como nos mostra Foster (2014): “Se você não pode derrotá-los, sugere Warhol, junte-se a eles. Mais: se você entrar totalmente no jogo, acabará por expô-lo; ou seja, revelar o automatismo e até o autismo desse processo, por meio de seu próprio exemplo excessivo.” (p. 126).

Foster apresenta o que se destaca como certo niilismo capitalista, empregado estrategicamente pelo dadá e por muitos outros artistas, desde então. Trata-se de uma encenação de um não-sujeito que se apresenta, ambivalentemente, como uma figura. Warhol explora excessivamente essas noções de subjetividade em choque e de repetição compulsiva. A repetição serve tanto como “um escoamento do significado como uma defesa contra o afeto”. (FOSTER, 2014, p. 127). Warhol parece operar, para o autor, uma espécie de melancólica psicose alucinatória de desejo.

A repetição de Warhol, entretanto, não opera como reprodução, representação ou simulação, e sim como um processo produtivo que protege do real ao mesmo tempo em que aponta para ele: “o real *rompe* o anteparo da repetição”. (FOSTER, 2014, p. 128, grifo do autor). É uma ruptura no sujeito, diz respeito a algo que se encontra entre a percepção e a consciência de um sujeito tocado por uma imagem. Foster anuncia: “é uma confusão entre o sujeito e o mundo, o dentro e o fora.” (p. 129). O autor lê a obra de Warhol com olhos surrealistas, talvez mais ao lado do “sub”, da baixa matéria de Bataille do que do “sur” idealista de Breton.

Os surrealistas fizeram uso da perversão e da alteridade fetichista como seu maior potencial de ruptura, na tentativa de descentralizar o sujeito. Essas estratégias perpetuam-se de maneira notória em Arca e Death Grips e seus devires monstruosos e obscenos

corporificados em vídeo. A arte reverbera por toda a sua história: repetição que atualiza. Os trabalhos de arte abjeta nos anos 80 e 90, de artistas, como Cindy Sherman e Mike Kelley, marcam o aproveitamento pulsante do olhar insuportável das imagens que nos atravessam, ameaçam nosso jogo representativo.

O inconsciente surrealista e o informe de Bataille parecem atualizados no apelo ao grotesco, aos corpos mutilados, aos fluidos e funções corpóreas, que também pode ser recuperado nas produções recentes que apresentei e parecem estrategicamente tensionar, investigar e produzir dobras diante dos processos das vanguardas e neovanguardas artísticas, cujas práticas foram operacionalizadas pelo computador e pela internet, massificando seus procedimentos em ações cotidianas para aqueles que vivem suas vidas diante da onipresença da internet e, conseqüentemente, da presença massiva de dispositivos tecnológicos e telas de vídeo.

Foster (2014) ressalta que a dispersão do sujeito na década de 1960, dismantando suas instituições, foi impulsionada por uma força revolucionária, “alias, todo um agregado de forças conflituosas (o ex-colono, os direitos civis, a feminista, o estudante).” Contudo, trata-se de uma força revolucionária liberada pelo próprio capital, “pois o que é mais radical do que o capital quando se trata dos velhos sujeitos e estruturas que se interpõem em seu caminho?”. (p. 194).

Em Lacan, a relutância à fragmentação ou ao dismantelamento, a produção de um ego que resiste insistentemente contra a própria dissolução dizem respeito ao sujeito moderno, que aqui se apresenta como paranoico e fascista (FOSTER, 2014, p.193). O fascismo sustenta-se no apego à identidade fixa, ao medo do corpo despedaçado, entregue ao fragmentário e ao fluido. Essa reatividade fascista é constitutiva da visão de mundo moderna, com suas individuações privadas e restritas. Ao longo dos anos, as artes fizeram uso estratégico da sexualidade, do inconsciente, do desejo e dos impulsos, como maneiras de promover ataques a esse sujeito fascista, com o intuito de estilhaçá-lo.

Essas forças fragmentárias são exaltadas por Deleuze e Guattari (2011), em “O anti-Édipo”, a respeito do qual Foster (2014) comenta: “Os autores recorrem à esquizofrenia não só para dismantelar o sujeito fascista blindado, mas também para superar o capitalista ganancioso.” (p. 194). O perigo desse apelo, que também marca sua profunda ambivalência e potência – justamente no qual procuro me inserir –, diz respeito ao fato de que “enquanto o sujeito fascista é ameaçado pelos fragmentos e fluxos esquizofrênicos, o sujeito capitalista pode prosperar com tais dismantelamentos.” (p. 194). Para Deleuze e Guattari, somente a

esquizofrenia extrema é mais esquizofrênica que o capital, sendo mais submetida ao processo de descodificação de sujeitos e de estruturas que se fixaram.

Os anos 80 e 90 são conhecidos, historicamente, por uma incursão quase generalizada das sociedades capitalistas em um modelo econômico neoliberal, que continua muito presente em nossas vidas. Falava-se em uma juventude niilista, desinteressada, chamada de geração X, supostamente tomada pela apatia e pela desilusão de um mundo inflacionado, sem emprego e sem sentido, dominado pelo consumo e pela mídia. O sonho hippie dos anos 60 parece bem enterrado: não se trata mais de propagar o amor ou a vida em comunidade. O sentimento cultivado pela juventude perpassa o ódio, a solidão, a frustração, a abjeção, a apatia, o cinismo e o descaso.

O culto à abjeção dizia respeito aos fracassados e apáticos dos anos 90, cuja postura de indiferença “insinuava um cansaço mais fundamental: um estranho impulso à indistinção, um desejo paradoxal de não ter desejo, de acabar com tudo, um apelo à regressão, não ao infantil, ao inorgânico” (FOSTER, 2014, p. 155). Foster comenta que é justamente disso que se tratavam as letras de Kurt Cobain, cujo suicídio, em 1994, condensa e emblema mais uma geração de malditos.

Nasci em 1994. Por volta dos sete anos de idade, comecei a interagir com o computador: brincava com uma variedade de programas básicos de produção e edição de textos, imagens e gráficos, jogava e navegava por múltiplas telas e interfaces audiovisuais que corporificavam esse universo digital. A internet discada já era uma realidade operativa na minha vida e, para muitos dessa mesma geração, fomos as primeiras crianças cobaias de uma semiótica da internet e do digital, de uma operatividade junto ao computador engendrada de maneira quase simultânea à nossa alfabetização. Nossos processos subjetivos estão inevitavelmente submetidos a esses atravessamentos maquínicos desde muito cedo. Sua linguagem faz-se tão natural quanto nosso idioma. Nossas vidas foram compostas por esse processo relacional, marcando profundamente nossa relação com o mundo e que, desde então, só fez alargar-se e estender-se, afetando múltiplos aspectos de nossas vidas em sociedade e colocando cada vez mais gerações, sejam elas porvir ou de forma retroativa, sob seu arcabouço semiótico, sua maneira de estruturar mundo.

Hoje, com 25 anos, vejo-me diante de uma internet generalizada que hiperizou a prática de consumo e tornou vendável, monetarizável e localizável qualquer aspecto fundamental de nossas vidas, por menor ou maior que seja. Via aplicativos, engendramos quase todas as nossas relações psicossociais. Passo a maior parte das minhas 24 horas diante de uma tela de vídeo, seja ela de um computador ou de um celular: meu trabalho, meu lazer,

meus prazeres, minha vida pública e pessoal, tudo está emaranhado em abas, janelas e interfaces que manejo e visualizo como vídeo. É simultaneamente meu refúgio e minha prisão.

A internet precisa, urgentemente, ser apreendida em sua complexidade. O que vemos no Brasil – país que apresenta o segundo maior uso de internet em escala global, apesar dos baixos índices sociais – é um acontecimento singular: a influência das redes sociais nas eleições e nas produções de mundo e verdade desencadeou um resultado extremamente material com o qual seremos obrigados a lidar daqui para frente. Guattari e Foucault já apresentaram muito bem que insurgências podem servir tanto à libertação quanto à sujeição. O medo fascista do século XX nunca se dissipou. Ele não cessa de se autoproduzir, já que também é transindividuação, subjetivação maquínica.

Esses vetores reativos encontraram um território fértil para prosperar. Mas é justamente o mesmo território responsável por desterritorializar, pulverizar identidades e alargar a multiplicidade das subjetivações. O capitalismo que aplaina é o mesmo que investe na pluralidade. Todos, inevitavelmente, teremos que nos colocar diante desse paradoxo. A internet também produz o fascismo, mas não somente. É inevitável que tudo passe por ali de alguma forma: precisamos entender que não há um *a priori* que garanta a liberdade com segurança. Não é nem um pouco seguro correr riscos, mas é de uma urgência vital. É o risco da falta de julgamento de um esquizo, cujo não-juízo garante sua desterritorialização constante. Foi precisamente acabando com o juízo de Deus que Artaud fez para si um corpo sem órgãos.

Os trabalhos em vídeos que destaco dizem respeito a produções muito recentes que se dão após os anos 2010, em que uma contingência histórica com a época de Warhol, tanto em relação à sociedade em que vivemos quanto ao tipo de produção que engendramos, pode ser traçada. Warhol e suas estratégias são tão pertinentes às produções online hoje quanto eram no momento em que foram elaboradas. Arca e Death Grips são produtores de subjetivações maquínicas atuais, propulsores simultâneos de resistência e sujeição, frutos da dobra diante das operações e choques ao qual estamos expostos. Temos que lidar com o aprofundamento dessa ambivalência e desse paradoxo em nossas vidas, em nossos processos de produção. Foster (2014) aponta:

essas diferentes subjetividades têm de ser vistas em relação à dinâmica do capital, sua reificação e fragmentação de posições fixas. Assim, se exaltamos a hibridez e a heterogeneidade, temos de lembrar que estes também são termos privilegiados do capitalismo avançado, que o multiculturalismo social coexiste com o multinacionalismo econômico. [...] a diferença também é um objeto de consumo [...]. (FOSTER, 2014, p. 195).

Interessante pensar no que Foster (2014) nos relembra: nenhuma ordem, seja ela capitalista ou não, é capaz de controlar todas as forças que libera. Ao contrário, como Foucault mesmo nos mostra e Foster reafirma, um regime de poder também prepara sua resistência, gera essa resistência, “de modo que nem sempre pode ser recuperado”. (FOSTER, 2014, p. 195). Essa resistência é incessante e encontra-se em todos os processos de subjetivação.

Às vezes, me sinto extasiado com tudo isso, às vezes, aprisionado e sufocado, submerso em frustração. Não parece haver nenhuma alternativa palpável ao capitalismo, contudo, não é o mesmo para a subjetividade: aqui, nunca deixará de existir uma saída, múltiplas saídas, uma vez que as subjetivações ocorrem em uma escala que escapa aos sistemas, e se são sistemas, vivem sob constante ameaça de dissolução, como bem nos mostram Simondon e Guattari. A vida ainda é maior que qualquer significante, semiótica ou sentido. A vida habitua-se ao capital, ao mesmo tempo em que o capital se vê obrigado a adaptar-se à vida. A vida é uma imposição, uma resistência, um corpo que sempre estará em movimento e mutação.

Penso no trabalho de VNDROID, mencionado anteriormente, tão recente em seus instantes de vida: DOPAMINA (2018) é profundamente tomado pelo *vaporwave*, traça uma multiplicidade de paralelos com Arca e Death Grips e catalisa, à maneira de um ritornelo, todo um fluxo de produções que se dão em um cenário ético-estético marcado pela onipresença da internet e da relação com imagens e telas de vídeo.

As reapropriações videográficas de VNDROID marcam procedimentos com os quais o artista está exposto desde sua infância, já que pertence à mesma geração que a minha, respingados pelas espumas finais do século XX e impelidos, invariavelmente, frente à virada do milênio. Suas letras apresentam os resquícios da apatia, impotência e depressão midiaticizada dos anos 90, período de nossa infância, ao mesmo tempo em que incorre às nossas psicoses contemporâneas diante de um capitalismo onipresente em nossas vidas, repleto de múltiplas opções que são todas a mesma, no fim das contas. O abuso de substâncias químicas, a ironia e o sampleamento em larga escala marcam seu rap de *flow*, certamente, esquizo, repleto de perspicácia filosófica e de movimentos e velocidades descodificantes. Sua edição é resistência, já que é processo de subjetivação.

É uma obra definitivamente condensadora do seu tempo, ou pelo menos de parcela de uma experiência consistente de relação com as redes virtuais na atualidade. VNDROID materializa, em prática audiovisual, musical e videográfica, as investigações e procedimentos

que abordo nesta pesquisa e seu trabalho serve como evidência altamente pertinente e autoenunciadora de determinado contexto estético que vem sendo composto na internet, campo de existência inevitável de nossas subjetivações contemporâneas. Vemo-nos obrigados a lidar com o *continuum* da história em nossa atualidade. O fascismo é um perigo real; a depressão é endêmica, sendo quase um subproduto das relações sociais; desigualdades alargam-se progressivamente; o Estado democrático de direito encontra-se profundamente ameaçado; a política representativa alcança o limite do seu fracasso; os fatores ambientais apresentam dados alarmantes que colocam em xeque a condição humana na Terra; o uso de drogas é exponencial e disponível em larga escala; o suicídio é sempre uma opção. Podemos ser reativos e ressentidos, se quisermos, mas não me parece o melhor caminho.

Arca, Death Grips e VNDROID, cada um à sua maneira, contribui para a presentificação de estratégias e procedimentos que podemos estabelecer com as subjetivações maquínicas e imagéticas enquanto simultaneamente nos autoproduzimos, conseqüentemente, produzindo resistência. A reatividade e o ressentimento são obstáculos a serem superados. Não precisamos ser mais humanos do que imagens, tomemos a liberdade de produzir, seja como for. Não deixar de produzir parece-me fundamental, bem como não insistir em Ser.

Se estamos doentes, teremos que viver da doença, é nela e a partir dela que vamos nos constituir. Esse é o esquizo extremo que absorvo de Deleuze e Guattari (2011): aquele que produz no lixo e na radioatividade, porque produzir é o que o mantém vivo. Se as condições sociais são as do delírio e da psicose, são estes os vetores que precisamos atravessar. Se o paradoxo é nosso fundamento, é em suas dobras, nos seus desnivelamentos que vamos constituir nossas moradias, nossas casas existenciais com janelas e portas, e morreremos de medo justamente por estarmos vivos, por perceber que o caos espreita nossa morada, nossos corpos. O caos vem pela janela e bate na porta, faz-nos precipitar em desespero porque nos impele irrevogavelmente à mudança, a transições inevitáveis. Seja como for, não é nada pessoal: são forças que vêm de fora e impulsionam o movimento do universo que se expande e retrai com exuberante indiferença.

O que nos resta são os agenciamentos, as associações, o aproveitamento dos vetores e dos movimentos. Não adianta bater a cabeça contra a parede, o caos virá: a dissolução é inevitável para tudo que existe. Resistir é produzir, independente das condições em que nos encontramos, é responder de maneira não-reativa à dissociação, é fazer uso dessas desconfigurações que permitem com que a vida siga seu curso. A doença é tão inventada quanto a cura.

## REFERÊNCIAS

- BELLOUR, Raymond. A dupla-hélice. In: PARENTE, André (org.). **Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p. 214-230.
- BURROUGHS, William. *Expreso Nova*. Buenos Aires: Ediciones Minotauro, 1973.
- CARVALHO, Victa de. Dispositivo e experiência: relações entre tempo e movimento na arte contemporânea. **Revista Poiésis**, Niterói, RJ, n.12, p. 39-50, nov. 2008.
- CARVALHO, Victa de. Modos de subjetivação no cinema e na arte: um olhar sobre as instalações de Eija-Liisa Ahtila. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 22, p. 89-101, dez. 2011.
- DELEUZE, Gilles. **Conversações**. São Paulo: Editora 34, 2000.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Editora 34, 2011.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- DUGUET, Anne-Marie. Dispositivos. In: MACIEL, Katia (org.). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.
- Electronic Arts Intermix**. Disponível em: < <http://www.eai.org> >. Acesso em: 18 de out. 2016.
- FOSTER, Hall. **O retorno do real: a vanguarda no final do século XX**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- FOUCAULT, Michel. **Ditos e Escritos – Volume I: Problematização Do Sujeito – Psicologia, Psiquiatria e Psicanálise**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.
- FOUCAULT, Michel. **Ditos e Escritos – Volume V: Ética, Sexualidade, Política**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2014.
- FOUCAULT, Michel. O anti-Édipo: uma introdução à vida não fascista. **Cadernos de Subjetividade: v.1, n.1, Núcleo de Estudos da Subjetividade, Programa de Pós-Graduados em Psicologia Clínica da PUC-SP**, São Paulo, 1993.
- GOLDSMITH, Leo, PORTON, Richard, STAM, Robert. **Keywords in Subversive Film/Media Aesthetics**, Oxford: Wiley Blackwell, 2015.
- GUATTARI, Félix. As Pulsões in **Caderno de Subjetividade: Dossiê Guattari, Núcleo de Estudos da Subjetividade, Programa de Pós-Graduados em Psicologia Clínica da PUC-SP**, São Paulo, pp.7-13, 2010. Entrevista realizada por Rogério da Costa e Josaida Gondar em Paris, 1992.
- GUATTARI, Félix. A paixão das máquinas. **Cadernos de Subjetividade: o reencantamento do concreto, Núcleo de Estudos da Subjetividade, Programa de Pós-Graduados em Psicologia Clínica da PUC-SP**, São Paulo, 1993.

GUATTARI, Félix. **Caosmose**: um novo paradigma estético. São Paulo: Editora 34, 2012.

KASTRUP, Virgínia. **A invenção de si e do mundo**: uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição. Campinas, SP: Papirus, 1999.

KASTRUP, Virgínia; CARIJÓ, Filipe Herkenhoff; ALMEIDA, Maria Clara de. O ciclo inventivo da imagem. **Informática na Educação**: teoria & prática. Porto Alegre, v. 15, n. 1, p. 59- 74, jan./jun. 2012.

KRAUSS, Rosalind. Vídeo: a estética do narcisismo. **Arte & Ensaios**. Rio de Janeiro: PPGAV- EBA/UFRJ, n.16, p. 144-157, jul. 2008.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: editora basiliense, 1988.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge/ London: The MIT Press, 2001.

MICHAUD, Yves. The aesthetics of Gilbert Simondon: anticipation of the contemporary aesthetic experience. In: DE BOEVER, Arne; MURRAY, Alex; ROFFE, Jon; WOODWARD, Ashley (orgs.). **Gilbert Simondon - Being and Technology**. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, 2012, p.121-132.

SIMONDON, Gilbert. **A individuação à luz das noções de forma e informação**: Introdução. Tradução de Pedro P. Ferreira e Francisco A. Caminati. Disponível em: <[https://cteme.files.wordpress.com/2011/05/simondon\\_1958\\_intro-lindividuation.pdf](https://cteme.files.wordpress.com/2011/05/simondon_1958_intro-lindividuation.pdf)> Acesso em: 12/01/2018. São Paulo: Unicamp – Grupo de Pesquisa Conhecimento, Tecnologia e Mercado, 2011.

SIMONDON, Gilbert. **El modo de existência de los objetos técnicos**. Buenos Aires: Prometo Libros, 2007.

SIMONDON, Gilbert. **Imaginación e invención**. Buenos Aires: Cactus, 2013.

VON HANTELMANN, Dorothea. The Experiential Turn. **On Performativity**, vol. 1 of Living Collections Catalogue. Minneapolis: Walker Art Center, 2014. <<http://walkerart.org/collections/publications/performativity/experiential-turn>>. Acesso em: 22 de ago. 2018.

WAUGH, Michael. **‘Music That Actually Matters’?** Post-Internet Musicians, Retromania and Authenticity in Online Popular Musical Milieux, out. de 2015. 393 fls. Tese de Doutorado - Anglia Ruskin University, Cambridge.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

**LISTA DE OBRAS**

- Distorted TV Sets - Nam June Paik, 1963 [vídeo]
- Eletronic Opera #1 - Nam June Paik, 1969 [vídeo]
- Global Groove - Nam June Paik, 1973 [vídeo]
- Mirage Stage - Nam June Paik, 1986 [vídeo]
- Open Book - Vito Acconci, 1974 [vídeo]
- Conversions - Vito Acconci, 1971 [vídeo]
- Undertone - Vito Acconci, 1973 [vídeo]
- Theme Song - Vito Acconci, 1973 [vídeo]
- Pryings - Vito Acconci e Kathy Dillon, 1971 [vídeo]
- Vertical Roll - Joan Jonas, 1972 [vídeo]
- Three Transitions - Peter Campus, 1973 [vídeo]
- Berlin - Rebecca Horn, 1974 [vídeo]
- Performance II - Rebecca Horn, 1974 [vídeo]
- Art Make-up - Bruce Nauman, 1967 [vídeo]
- Anthro/Socio - Bruce Nauman, 1991 [vídeo-instalação]
- Clown Torture - Bruce Nauman, 1987 [vídeo-instalação]
- Performance Anthology - Marina Abramovic, 1975-1980 [vídeo]
- I'm not a girl who misses much - Pipilotti Rist, 1986 [vídeo]
- Pickelporno - Pipilotti Rist, 1992 [vídeo]
- A Family Finds Entertainment - Ryan Trecartin, 2004 [vídeo]
- Underwater Mirage - Internet Club, 2012 [álbum]
- Floral Shoppe - Macintosh Plus, 2011 [álbum]

Life Style - Dux Content, 2013 [vídeo]

Human Story 3 - James Ferraro 2016 [vídeo]

Glowsighted - Drew the Arctichet e Drip 133 (TeamSesh), 2017 [vídeo]

LTE/GLOSS OF BLOOD - \$uicideBoy\$ (G 59), 2015 [vídeo]

Windows95 - Bones (TeamSesh), 2013 [vídeo]

Eu Sou, Literalmente, Deus - VNDROID, 2018 [vídeo]

Antes Dos Gigantes Chegarem - BK', 2017 [vídeo]

IssoÉUmaMúsica.mp3 – VNDROID, 2018 [vídeo]

Dopamina – VNDROID, 2018 [vídeo-álbum]

Government Plates - Death Grips, 2013 [vídeo-álbum]

Sin Rumbo – Arca, 2016 [vídeo]

Soichiro – Arca, 2015 [vídeo]

EN – Arca, 2015 [vídeo]

TRAUMA Scene 2 - Arca e Jesse Kanda, 2014 [vídeo]

Thievery - Arca e Jesse Kanda, 2014 [vídeo]

Xen – Arca, 2014 [vídeo]

Sad Bitch - Arca, 2015 [vídeo]

TRAUMA Scene 1 - Arca e Jesse Kanda, 2014 [vídeo]

Full Moon (Death Classic) - Death Grips, 2011 [vídeo]

Guillotine (It Goes Yah) - Death Grips, 2011 [vídeo]

Takyon (Death Yon) - Death Grips, 2011 [vídeo]

Beware - Death Grips, 2011 [vídeo]

The Money Store - Death Grips, 2012 [álbum]

No Love/DeepWeb - Death Grips, 2012 [álbum]

You Might Think He Loves You For Your Money But I Know What He Really Loves You  
For It's Your Brand New Leopard Skin Pillbox Hat- Death Grips, 2013 [vídeo]

Black Google - Death Grips, 2011 [vídeo]

Whatever I want (Fuck who's watching) - Death Grips, 2013 [vídeo]