

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA

Fernanda de Oliveira Gomes

O espectador performer:

A exposição de si no cenário das tecnologias digitais

Tese de Doutorado
Rio de Janeiro, Março de 2013

Fernanda de Oliveira Gomes

O espectador performer

A exposição de si no cenário das tecnologias digitais

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação
em Comunicação da Escola de Comunicação da
Universidade Federal do Rio de Janeiro como requisito
parcial para a obtenção do título de Doutor em
Comunicação e Cultura

Orientadora: Professora Katia Valeria Maciel Toledo

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Katia Valeria Maciel Toledo – ECO/UFRJ (Orientadora)

Profa. Dra. Ieda Tucherman – ECO/UFRJ

Prof. Dr. Fernando Alvares Salis – ECO/UFRJ

Profa. Dra. Maria Paula Sibilía – UFF

Prof. Dr. Ricardo Roelaw Basbaum – UERJ

Rio de Janeiro, 18 de março de 2013

Ficha Catalográfica:

Gomes, Fernanda de Oliveira

O espectador performer: A exposição de si no cenário das tecnologias digitais/Fernanda de Oliveira Gomes; orientadora: Katia Valeria Maciel Toledo – Rio de Janeiro: UFRJ/CFCH/ECO, 2013

170 fls.

Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporânea) – Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Escola de Comunicação, CFCH

Referências Bibliográficas: p. 151-157

1. Dispositivos. 2. Performance. 3. Interatividade. 4. Corpo.
5. Processos de Subjetivação. 6. Internet. 7. Arte
I. Maciel, Katia. II Universidade Federal do Rio de Janeiro. Centro de Filosofia e Ciências Humanas. Escola de Comunicação.
III. A performatização da subjetividade

Para minha mãe

Agradecimentos

O primeiro agradecimento vai ao encontro da minha origem. Aos meus amados pais, João Batista Gomes e Maria Elena de Oliveira Gomes (*in memoriam*), que desde muito cedo me ensinaram a ter total responsabilidade sobre a minha vida e a buscar de forma independente as minhas conquistas. Se eu consegui ter disciplina, foco e persistência para chegar até aqui, foi devido ao grande comprometimento que tenho comigo mesma e que me foi transmitido por eles. Na sequência, vem meu irmão Guilherme de Oliveira Gomes, que acompanha minha trajetória desde sempre.

Agradeço logo de início à minha orientadora Katia Maciel, que para mim é um exemplo a ser seguido, não só na Academia, mas também em todas as áreas. Eu fico realmente impressionada com a sua calma, serenidade e leveza para conduzir a vida.

Um muito obrigado a Fernando Salis, que tanto me ajudou no processo de revisão final da tese.

Agradeço também aos professores do PPGCOM da ECO, que contribuíram imensamente para o meu avanço como pesquisadora, em especial a André Parente, Maurício Lissovsky, Fernanda Bruno, Paulo Vaz, Henrique Antoun, Antônio Fatorelli.

Aos professores que participaram da banca examinadora e que colaboraram para o meu processo de crescimento em sua etapa final: Ieda Tucherman, Paula Sibilia, Ricardo Basbaum e, mais uma vez, Fernando Salis.

Aos super queridos funcionários da secretaria, Marlene, Jorgina, Thiago, Vinícius e Humberto que sempre me atenderam em todas as solicitações, de forma tão prestativa.

Aos meus colegas e companheiros de aulas, congressos, sessões de cinema, rodadas de café e cerveja, que em tantas conversas me ajudaram a seguir adiante. Em especial a Juliana Martins, Cecília Cavalcanti, Ericson Saint Clair, Leandro Pimentel, Danielle Brasileira, Mayka Castellano, Igor Sacramento, João Paulo, Patrícia

Rebello, Mônica Schieck, Paola Barreto, Liliane Nascimento, Teresa Bastos, Adriana Cursino, Emmanoel Ferreira.

Agradeço imensamente a irmã que eu conquistei neste processo, Sofia Zanforlin, por estar sempre presente em qualquer circunstância, mesmo depois de ter seguido a sua vida em outro Estado.

A todos que fizeram parte das equipes geradas pelos processos de produções das instalações interativas desenvolvidas durante este processo. E a todos os que interagiram nestas mesmas instalações, possibilitando uma realização bem sucedida de um trabalho empírico de quatro anos. Sem eles muitas páginas desta tese não teriam sido possíveis.

Um agradecimento especial a Cesar Baio e Walmeri Ribeiro, com quem tive tantas experiências construtivas e tão prazerosas durante a realização do projeto *Horizontes Invisíveis*, também fundamental para o desenvolvimento desta pesquisa.

Aos amigos queridos de diversas épocas e fases, que comemoraram tantas vezes comigo as minhas conquistas.

Ao CNPq pela bolsa de doutorado e à CAPES pela bolsa de doutorado sanduíche em Portugal, o que possibilitou efetivamente a condução deste trabalho de pesquisa.

Ao professor Fernando Ramos, meu orientador na Universidade de Aveiro durante o processo do doutorado sanduíche e a Luis Miguel Girão, que se tornou mais do que um parceiro de trabalho, mas um amigo querido. Agradeço também a todos os colegas e amigos conquistados em Aveiro e Porto, principalmente os que participaram do experimento *Sonoridades Telemáticas*.

E ao meu amor, André Telles do Rosário, que além de acompanhar tão de perto esse processo em seu último ano, me ajudou imensamente em sua etapa final.

Enfim... Obrigada, Universo!

Resumo

No cenário contemporâneo é possível identificar um contexto marcado por transformações nos processos de construção e exibição de si, associadas a diluições de grandes padrões comportamentais nas esferas sociais, artísticas e midiáticas. Estas transformações e diluições são intensificadas por um crescente avanço e acessibilidade técnica que possibilitam a disseminação cada vez maior de experimentações de diversos níveis, não só em obras artísticas, mas em setores da sociedade que durante muito tempo foram considerados apenas como receptores das produções culturais. Identificamos aqui dois tipos principais de produções contemporâneas que possibilitam a formação de redes de criação e improvisação, além de se constituírem como configurações coletivas de sociabilidade e interlocução: vídeos performáticos exibidos na Internet e instalações interativas que provocam o comportamento performático em seus espectadores. Observamos assim o surgimento do *espectador performer*, em um contexto marcado por novas relações em âmbitos artísticos e comunicacionais que resultam no aumento da visibilidade e exposição do espectador no mundo contemporâneo. Partindo destas constatações, este trabalho destaca a necessidade de ampliar o conceito de performance para outras mídias e contextos, explorando as alterações por que o corpo passa e que provoca, a partir da maneira como o espectador se insere em um dispositivo de comunicação.

Palavras-chave: Dispositivo; Interação; Performance; Corpo; Processos de subjetivação; Internet; Instalações interativas

Abstract

In the contemporary scenario, it is possible to identify a context marked by transformations in the processes of self construction and exhibition, associated to the dilution of main behavioral patterns in social, artistic and mediatic spheres. These transformations and dilutions are intensified by a growing technical evolution and accessibility which enable the increasing dissemination of experimentations, which are present not only in artistic works but also in sectors considered for a long time just as the receivers of the cultural productions. Here we identify two main kinds of contemporary productions which enable the formation of creation and improvisation networks. These productions are also collective configurations of sociability and interlocution: performatic videos displayed on Internet and interactive installations that provoke performatic behavior in their audiences. So, we can observe the emergence of the *performer spectator*, in a context marked by new relationships in artistic and communicationals areas that result in the increase of visibility and exposure of the spectator at the contemporary world. Our proposal is to expand the concept of performance to other medias and contexts, exploring the changes which the body undergoes and provokes, starting by the way that the spectator inserts himself in a device system.

Key Words: Device; Interaction; Performance; Body; Subjectivation processes; Internet; Interactive Installations

SUMÁRIO

Introdução	1
Estabelecendo um conjunto – Instalações interativas	3
Estabelecendo um conjunto – A exibição de si na Internet	4
O surgimento do <i>espectador performer</i>	6
O dispositivo – Primeiras abordagens	8
Movimentos paralelos	9
Em capítulos – Primeira Parte	10
Em capítulos – Segunda Parte	11

PRIMEIRA PARTE

Capítulo 1 – A exposição de si e suas transformações	14
1.1 Da imagem pública do rei à imagem pública de qualquer um	15
1.2 Expondo-se em público	16
1.3 Transformando padrões e práticas culturais	19
1.4 A partilha do sensível, a emancipação do espectador e suas invenções	21
1.5 O cotidiano como espaço de invenção e criação	23
Capítulo 2 – A performance e suas derivações	28
2.1 Abordagens em torno da performance social	29
2.2 Transformações no conceito de performativo	33
2.3 Performance, ritual e jogo	35
2.4 O comportamento restaurado e o espaço liminar	38
2.5 Atores, espectadores e jogos sociais	40
2.6 O impulso performativo nas artes	42
Capítulo 3 – Os avanços técnicos e a relação comportamental com os dispositivos	46
3.1 O retrato e a expressividade individual	46
3.2 A recepção cinematográfica e a pedagogia da recepção	50
3.3 Transformando experiências	51

3.4 Dispositivos para uma sociedade disciplinada	53
3.5 Microrresistências	58
3.6 O poder espetacular	60
3.7 A performatização de si estimulada pela apropriação de dispositivos	61
3.8 Controle e criação na produção contemporânea	63
3.9 Redes de criações	68
3.10 As sociedades, seus aparelhos e utopias	70

SEGUNDA PARTE

Capítulo 4 – No centro, o corpo	73
4.1 O corpo nas artes visuais: em busca do expressivo	75
4.2 Fotografia e cinema: intensificando as experimentações	76
4.3 O corpo e as mutações do olhar e da arte	79
4.4 O corpo aqui e agora: considerações sobre o contemporâneo	80
4.5 O que pode um corpo?	83
4.6 O corpo é o meio	85
Capítulo 5 – Caminhando para a produção contemporânea:	
Tecnologia e interação	89
5.1 A participação efetiva do espectador	90
5.2 Interação, participação, relações, implicações	92
5.3 A dança e a interação em evolução	95
5.4 A intensificação da arte relacional	97
5.5 Os experimentos de Dan Graham	99
5.6 Experimentando com as instalações interativas	101
5.7 Dialogando empiricamente – <i>Não sei ser rótulo</i>	104
5.8 A intenção do artista e a interação dos espectadores	107
5.9 Dialogando empiricamente – <i>Pare de me ignorar</i>	110
5.10 Artistas e técnicas: diálogos e contaminações	113
5.11 As propostas artísticas e as especificidades da imagem digital	115

Capítulo 6 – Parâmetros e apropriações para a produção contemporânea: imagem e ação	120
6.1 Evoluindo na imagem em ação	124
6.2 A inscrição do corpo na imagem através da performance	125
6.3 Continuidade de experimentações	128
6.4 Dialogando empiricamente – <i>Sonoridades Telemáticas</i>	132
6.5 A dança e a instalação interativa	134
6.6 Dialogando empiricamente – <i>Todo mundo sabe dançar</i>	136
Considerações Finais	141
O modo de vida performático	141
A ideia de público a partir da Indústria Cultural	142
A exposição de si no cenário das tecnologias digitais	144
Artistas, espectadores, interações	146
A utopia é agora?	148
Referências Bibliográficas	151

*Vou mostrando como sou
E vou sendo como posso,
Jogando meu corpo no mundo,
Andando por todos os cantos
E pela lei natural dos encontros
Eu deixo e recebo um tanto
E passo aos olhos nus
Ou vestidos de lunetas,
Passado, presente,
Participo sendo o mistério do planeta (...)*

Luiz Galvão e Moraes Moreira

INTRODUÇÃO

Gente é pra brilhar, não pra morrer de fome
Caetano Veloso

Este trabalho começa no *Sasquatch! Music Festival* de 2009, que aconteceu na cidade de Gorge, Washington. Mais especificamente no momento em que um rapaz dança sozinho, de forma bem expressiva, enquanto o resto do público se encontra sentado. Alguns segundos depois, chega outro rapaz e começa a fazer um dueto improvisado com o primeiro. Os dois dão cambalhotas, giram, balançam os braços, sem demonstrar nenhum medo do ridículo. Em seguida, surge um terceiro e forma um trio cômico com os outros dois. E então, pouco a pouco, mais pessoas vão se aproximando, correndo, balançando os braços, gritando e finalmente vemos a formação de um grande grupo de dançarinos performáticos não profissionais.

Esta cena poderia ter ficado restrita aos que estavam presentes no local se não tivesse sido gravada por diversas câmeras. Mas como o ano era 2009, muitas pessoas não só tinham suas próprias câmeras, mas também já estavam totalmente inseridas em uma dinâmica de registro contínuo, principalmente de situações inusitadas, própria da contemporaneidade. Sendo assim, temos diversos vídeos postados no *Youtube* desse momento único do *Sasquatch Music Festival* de 2009, quando um indivíduo esquisito conseguiu gerar uma onda performática coletiva no público presente. Um dos vídeos postados já contava com mais de seis milhões de visualizações, da última vez em que foi acessado. A câmera é bem amadora, a imagem treme enquanto a pessoa que está gravando se empolga com a cena, mas é realmente impressionante a força que ele tem. A principal causa dessa repercussão é uma das motivações que guiam essa pesquisa: a potência de contaminação positiva e criativa entre indivíduos em situações coletivas.

Para seguir introduzindo aspectos fundamentais desta pesquisa, apresentamos mais alguns vídeos com semelhanças bem visíveis: foram registrados por algum tipo de câmera não profissional, protagonizados por pessoas que também não são artistas profissionais e podem ser assistidos gratuitamente na Internet. Vamos então uma jovem senhora apresentando sua coreografia para um sucesso da música *pop* em sua sala; um menino de aproximadamente 11 anos em uma loja da *Apple* improvisando

seus movimentos ao som de Lady Gaga¹ enquanto é observado pelos outros clientes da loja; e por fim uma entrada de casamento com direito a padrinhos, madrinhas, noivo e noiva fazendo passos de dança.

Estas apresentações improvisadas fazem parte de um imenso repertório de vídeos disponíveis no *Youtube*. Porém, é importante fornecer algumas informações adicionais para termos uma ideia da pertinência do levantamento de questões a partir destas produções. A jovem senhora em questão se chama Diana Campanella, mais conhecida como *Artemisbell*², e já disponibilizou centenas de vídeos de si mesma fazendo coreografias para músicas do universo pop na Internet. O menino da *Apple Store* se chama Trevor e já “se apresentou” em diversas lojas da Apple nos Estados Unidos. O vídeo em que ele dança um hit da Lady Gaga, por exemplo, apresenta mais de um milhão de visualizações³. Seus vídeos foram o ponto de partida para uma produção em série de diversos outros vídeos em lojas da *Apple* em todo o mundo, sempre com pessoas dançando diante dos computadores e dos outros clientes presentes. Já a entrada de casamento citada é a famosa *JK Wedding Entrance Dance*, que conta com mais de oitenta milhões de visualizações⁴ e que também gerou diversos outros vídeos⁵, também veiculados na televisão.

No cenário contemporâneo é muito comum que ações performáticas em espaços das mais variadas configurações sejam registradas por algum tipo de câmera e retransmitidas através de algum canal midiático ou artístico, não se restringindo somente às pessoas presentes no momento em que acontecem. Muitas delas apresentam uma característica comum: pessoas saindo de uniformizações comportamentais, do habitual lugar da plateia, para serem as atrações centrais em um mundo que cada vez mais valoriza a expressividade pessoal de cada um. Dependendo da repercussão, dezenas, centenas ou milhares de pessoas podem se transformar no público de produções que apresentam diferentes níveis de improvisação e que entram em uma rede coletiva de performances, resultado de momentos individuais de criação, compartilhados graças ao acesso facilitado aos dispositivos de registro e difusão de imagens.

¹ Uma das artistas do universo *pop* mais conhecidas em todo o mundo atualmente.

² Disponível em: <http://www.youtube.com/user/artemisbeii>. Acesso em 31 de janeiro de 2013.

³ Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=qVTc0iUrEeo>. Acesso em 31 de janeiro de 2013.

⁴ Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=4-94JhLEiN0>. Acesso em 31 de janeiro de 2013.

⁵ Esse fenômeno será analisado no próximo capítulo.

Este exercício especulativo sobre os desdobramentos possíveis a partir dos registros de atuações performáticas é o ponto de partida deste trabalho. A possibilidade real de tais desdobramentos se dá devido a um conjunto de fatores que envolvem transformações nos processos de subjetivações, diluições de fronteiras sociais, artísticas e midiáticas, além da crescente evolução e acessibilidade técnica que cria um cenário propício à disseminação cada vez maior de experimentações, improvisações e atividades criativas, em setores da sociedade que durante muito tempo foram considerados apenas como receptores das produções culturais.

Estabelecendo um conjunto – Instalações interativas

Produções artísticas e midiáticas explicitam cada vez mais um caráter experimental próprio da contemporaneidade. A dissolução atual dos limites entre diferentes espaços de representação (cinema, vídeo, galeria), está implicitamente relacionada com a dissolução de papéis (espectador, diretor, ator) e de posicionamentos (tela, palco, plateia). Por isso identificamos cada vez mais produções realizadas com os mais variados tipos de equipamentos, por indivíduos dos mais diversos perfis, em espaços que não foram previamente destinados para suas exposições. Outra constatação fundamental para delinear este trabalho é o processo de performatização crescente implicado na forma como os indivíduos se expressam em público. Decidiu-se então por um foco especial em produções que evidenciam esta configuração.

Um dos principais objetos desta pesquisa é o formato artístico da instalação interativa, por se constituir como um espaço no qual o indivíduo é concebido por um viés relacional. Ou seja, pela ação de afetar e ser afetado pelos outros através da mediação dos dispositivos e materiais significantes. E dentro desse tipo de produção, identificamos um tipo específico de instalações interativas: aquelas que estimulam uma improvisação comportamental em seus visitantes. No decorrer desta pesquisa serão analisadas algumas instalações interativas que apresentam características comuns como: formação de redes de criação e improvisação; criação de um sistema de dispositivos próprio, a partir do tipo de experiência que o artista quer propor para seus espectadores; configuração de ambientes de interlocução entre os espectadores; e a exibição das próprias imagens dos espectadores, que podem ser alteradas a partir de seus comportamentos no ambiente de recepção. Entre estas instalações podemos

destacar: *Body Movies* e *Under Scan*, de Rafael Lozano-Hemmer; *Oups!*, de Márcio Ambrósio; *Jump!*, de Yacine Sebti; *We are magnetic*, de Julio Obelleiro e Alberto García; *Mirror*, de Juha Huuskonen; *Telematic Dreaming* e *Telematic Vision*, de Paul Sermon. Essas instalações serão inseridas no decorrer da tese, a partir das questões colocadas por esta pesquisa.

Além da análise de obras realizadas por outros artistas, esta tese apresenta um conjunto consistente de obras realizadas por sua própria autora, que se dedica a um trabalho pessoal de pesquisa empírica, envolvendo análises das etapas de produção e recepção de instalações interativas produzidas desde 2009: *Não sei ser rótulo* (2009); *Pare de me ignorar* (2010); *Sonoridades Telemáticas* (2011)⁶. Para fechar uma espécie de circuito de produção pessoal de instalações interativas que estimulam o ato performático em seus espectadores e a formação de redes de criação, ainda será analisada a instalação *Todo mundo sabe dançar* (2012), que se apresenta como uma espécie de resultado prático desta tese de doutorado, que entre seus principais objetivos pretende instaurar um processo de retroalimentação entre produção pessoal teórica e produção pessoal artística, no qual obra e pesquisa se tornam elementos de um mesmo conjunto, enquanto este se encontra em pleno desenvolvimento.

Uma das perspectivas dessa pesquisa aponta que novas ligações criadas entre indivíduos na ordem do sensível se tornam bastante expressivas em instalações interativas que incitam o comportamento performático. Esse tipo de situação social acaba criando formas sensíveis articuladas pelos participantes implicados em seu processo. Estes participantes se constituem como singularidades cooperantes em rede, que não podem estar desconectadas.

Estabelecendo um conjunto – A exibição de si na Internet

Este sentido de coletividade observado em algumas instalações interativas que apresentam as características identificadas por esta pesquisa, também pode ser claramente observado no processo de compartilhamento de vídeos de internautas em sites como o *Youtube* e em algumas redes sociais, dentro de uma prática contínua de exposição e exibição de si. Buscamos então delimitar um contexto no qual os indivíduos são cada vez mais estimulados a abandonarem grandes padrões, buscando

⁶ Esta obra foi realizada durante o processo do doutorado sanduíche, realizado na Universidade do Porto e Universidade de Aveiro, entre abril e julho de 2011.

intensificar a relação entre cultura, arte e mídia, a partir de uma perspectiva comportamental. Com isso, pretende-se investigar os modos de produção de diferença pelo espectador que se transforma em agente e pelo corpo que se transforma em imagem, a partir da diluição dos grandes padrões comportamentais em ambientes artísticos, sociais e midiáticos e dos modos de coerção e coação próprios dos mais diversos sistemas de dispositivos técnicos.

Um fenômeno recente da Internet é o site *Chatroulette* (FIG 1), no qual desconhecidos interagem tendo como dispositivo principal a *webcam*. Os usuários se comunicam usando vídeo, áudio e textos, podendo a qualquer momento substituir as pessoas com quem interagem, iniciando novos diálogos de forma aleatória. O que já pode ser constatado é que uma das estratégias utilizadas pelos usuários para atrair a atenção uns dos outros é justamente a adoção de comportamentos performáticos. Eles dançam, cantam, tocam instrumentos, fantasiam-se, fazem caretas e se expõem de inúmeras formas, segundo o objetivo explícito de fazer com que suas imagens permaneçam nas telas dos computadores alheios.



Figura 1 – Internautas interagindo através da interface do site *Chatroulette*

Em meio a tantas criações e experimentações por todos os lados, espaços e meios, o desafio principal é identificar como corpos e imagens podem ser inscritos nas obras contemporâneas, a partir de propostas de experiências e de intenções artísticas. Entre múltiplas experimentações, torna-se necessário estabelecer categorias

para analisar as obras que estão dentro do recorte desta pesquisa a partir de alguns parâmetros como: nível de controle dos dispositivos; nível de interlocução entre participantes de uma dinâmica social/midiática/artística; nível de criação comportamental (rosto, corpo e gestos).

O surgimento do *espectador performer*

São várias as abordagens possíveis em torno da performance e através desta pesquisa tentamos trazer algumas delas, a partir dos recortes aqui realizados. Começando com a conscientização da constituição performativa do corpo – primeiramente pelos artistas – que passou a ser um convite contínuo para a sua exploração em propostas artísticas. À princípio, nos anos 60, artistas como Bruce Nauman e Vito Acconci se colocavam no centro da obra, registrando em vídeo suas performances corporais. Depois, passaram a convidar cada vez mais os espectadores, até chegarmos no contexto atual, no qual a presença e a visibilidade do corpo em ação são privilegiadas em várias esferas. Cada vez mais significados múltiplos e possíveis do corpo vão se interligando em contextos artificiais que convocam a gestualidade e o diálogo.

A performance passou a ser aceita como meio de expressão artística independente nos anos 70 em Nova Iorque e foi uma espécie de demonstração da arte conceitual, que insistia que as ideias fossem mais importantes que o produto. Ligada a uma aproximação direta com a vida, a performance estimulava o espontâneo, o natural, em detrimento do elaborado, do ensaiado. Foi neste período que o artista Dan Graham colocou o estudo da conduta ativa e passiva do espectador como base de muitos de seus trabalhos. A intenção de Graham era juntar o papel do *performer* ativo e do espectador passivo numa única pessoa. Ele começou a disponibilizar espelhos e equipamentos de vídeo em suas obras, permitindo que as pessoas se transformassem nas espectadoras de suas próprias ações. Para Graham, este olhar auto perscrutador tinha por objetivo a criação de uma relação mais intensa com cada gesto.

Chegando ao contemporâneo, percebemos a configuração de um momento histórico que evidencia as inúmeras pressões sobre os corpos e as subjetividades. O objetivo é sempre impressionar o outro que observa. Sendo assim, produções artísticas e midiáticas nas quais o espectador passa a ser o principal elemento a ser assistido são identificadas como recortes extremamente pertinentes dentro desse

contexto. Dentro desse raciocínio, podemos identificar o surgimento desse novo tipo de espectador, o *espectador performer*, como o resultado de uma longa preparação para um novo papel na recepção artística e midiática. Ele agora se coloca como interface e como espectador de si próprio, ao mesmo tempo em que se conecta a outros espectadores. Situações performáticas na esfera da recepção são incitadas pelo confronto com as imagens e potencializadas pelos dispositivos tecnológicos.

A criação do termo *espectador performer* se dá a partir da investigação de processos de reposicionamentos e reconfigurações dos indivíduos nas esferas da recepção. A partir do momento em que o espectador aceita e se insere nas dinâmicas determinadas pelos dispositivos, ele se coloca como aquele que recebe uma produção cultural, independente de como ele a preenche e de como ele a transforma. O acréscimo do termo *performer* representa esta segunda situação de recepção que passa a ser de certa forma ativa, pois no momento em que o indivíduo é estimulado a exteriorizar sua singularidade e é assistido por outros espectadores, ele passa a ser uma imagem especial dentro da obra, produzindo a sua diferença.

Richard Schechner (2003), um dos principais estudiosos da performance como gênero artístico, afirma que só há performance se há um olhar alheio. O indivíduo que se transforma em *performer*, seja em uma situação social, em um programa de televisão, em uma instalação interativa ou em uma produção de vídeo caseiro, converte-se em um personagem, que só passa a existir porque está sendo observado. A interpretação de si mesmo diante de uma plateia direta ou indireta torna-se cada vez mais comum. Esta plateia pode ser um potencial empregador, os colegas de trabalho, os convidados de uma festa, os amigos mais próximos, os espectadores de uma obra artística, os membros de uma rede social, ou até mesmo os telespectadores de um programa de televisão.

Como já foi introduzido, o recorte dessa pesquisa optou por dirigir o olhar para uma parte da produção contemporânea na qual é possível identificar uma diluição de grandes padrões comportamentais, papéis sociais e formatações culturais. A partir da constatação da proliferação e da intensificação de atos performáticos nas esferas sociais, artísticas e midiáticas, desdobram-se as seguintes hipóteses: existe uma contínua produção de diferença pelo espectador que participa cada vez mais ativamente de obras artísticas e midiáticas; a maior exposição de indivíduos que antes permaneciam apenas como espectadores de produções artísticas e midiáticas é sintoma de uma gradativa transformação dos processos de subjetivação, ou seja, as

personalidades deixam de ser introspectivas e passam a ser orientadas para o olhar alheio; o maior acesso aos dispositivos tecnológicos pelos indivíduos comuns possibilita e acentua as práticas criativas de exposição e construção de si, desde a ação improvisada à elaboração gestual; a ampliação do conceito de performance representa uma ruptura no processo de recepção passiva de produtos artísticos e midiáticos; a partir do momento em que o espectador se coloca como produtor, o valor estético das imagens cede cada vez mais lugar ao valor social das imagens (DELEUZE, 1992, p. 94), contaminando e influenciando a construção e circulação imagética como um todo. Tais hipóteses, identificadas a partir da exploração das questões colocadas por esta pesquisa, serão devidamente testadas, comprovadas e retificadas ao longo do seu curso.

O dispositivo – Primeiras abordagens

Esta pesquisa privilegia o conceito de dispositivo trabalhado por Foucault a partir de suas obras *Vigiar e Punir* (1975) e *Microfísica do Poder* (1979). O principal ponto de partida é a identificação do dispositivo como aquilo que distribui e controla as atividades. O dispositivo, enquanto um sistema heterogêneo e conjunto de arranjos, rearranjos e ressignificações de elementos que levam à reconfiguração e criação de dinâmicas próprias, estabelece-se como um elemento estratégico a partir da intenção de quem o introduz em determinado contexto, seja ele artístico, social ou midiático. Uma espécie de relação de contrato é então apresentada. O receptor aceita as leis de ação estabelecidas pelo dispositivo e o dispositivo aceita a liberdade gestual do receptor.

O dispositivo deve dar conta dos restos, das exceções, transformando-os em elementos constituintes de seu contexto. Esta gestualidade é inclusive esperada e capturada por dispositivos, principalmente de obras artísticas, que estimulam a emergência do ato performático no espectador. Temos aqui um princípio de conexão de suportes técnicos com gestos humanos, que são decompostos e ressignificados, permitindo a existência criativa do espectador dentro da obra. Ao mesmo tempo, o espectador busca de certa forma adequar seu comportamento ao dispositivo, pois consegue compreender certas limitações e regras que direcionam seus gestos e fazem a obra funcionar. Ele já entende que está participando de um jogo e de certa forma condiciona suas ações àquele dispositivo que foi criado, ao mesmo tempo em que se

vê implicado na transformação da obra e no efeito estético que pode provocar. Ele sabe que pode deixar sua marca e, dentro de uma situação de visibilidade e de auto-exposição, busca sua singularidade performativa.

Movimentos paralelos

Nos anos 60, Andy Warhol possibilitou que pessoas desconhecidas se revelassem diante da câmera por três minutos em sua obra *Screen Tests*. Nos mesmos anos 60, Hélio Oiticica convidou os espectadores a vestirem seus *Parangolés*⁷ e a se exibirem uns para os outros nos espaços destinados às exposições artísticas. A proposta era dispensar o espaço da representação, revelar a necessidade de ação e possibilitar uma rerepresentação do espectador na obra de arte, que para Oiticica passava a ser participante em uma atividade criadora, inventiva e improvisada. Nesta pesquisa este período será privilegiado, por todas as suas implicações nas reconfigurações de diversas áreas artísticas, como o teatro, a dança e as artes visuais.

Dos anos 60 damos um salto para o ano de 2008 e nos deparamos com a instalação interativa *Crepúsculo dos Ídolos* (FIG 2), do artista brasileiro Jarbas Jacome, exposta no Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE⁸.



Figura 2 – Instalação *Crepúsculo dos Ídolos*, de Jarbas Jacome

Na situação criada pela obra, os espectadores se apresentavam uns para os outros, através da utilização de um microfone e de cinco televisores. Sem a interação,

⁷ Espécies de capas coloridas feitas com diversos materiais, que deviam ser “preenchidas” pelos corpos dos espectadores.

⁸ O FILE acontece todos os anos que acontece todos os anos no Centro Cultural FIESP, em São Paulo.

estes televisores exibiam a programação normal de um canal aberto. Porém, um mecanismo de interação no microfone conectado aos televisores, possibilitava que as vozes dos espectadores interferissem nas imagens que estavam sendo transmitidas pelo canal de televisão, até que estas imagens fossem substituídas pelas próprias imagens dos espectadores, que podiam assistir a si próprios performando na obra artística. Na mesma época, a página *Artemisbell*⁹ da internauta Diana Campanella, já contava com mais de 400 vídeos, nos quais, como já foi descrito anteriormente, ela improvisa coreografias para vários *hits* da música pop. Levando-se em consideração que a média de duração das músicas é de três minutos, poderíamos dizer que Diana já disponibilizou muito mais do que 1.200 minutos de imagens de si mesma performando diante da câmera.

Em capítulos - Primeira Parte

Como este trabalho está voltado para fenômenos próprios da contemporaneidade, podemos afirmar que ele apresenta articulações experimentais, muitas vezes entre autores de áreas e linhas bem distintas. Certamente um risco, mas que é assumido devido ao interesse pessoal de experimentar não apenas artisticamente, mas também dentro de uma produção teórica. A **primeira parte** deste trabalho está voltada para o desenvolvimento de questões que explicitem a formação de um panorama favorável ao surgimento do *espectador performer*, resultado de uma gradativa transformação da maneira de se construir e de se expor em ambientes sociais, artísticos e midiáticos. Para demonstrar as questões colocadas nesta primeira parte, utilizaremos como principais exemplos vídeos publicados na Internet que apresentam características já apontadas nessa introdução e que também ajudam no desenvolvimento de nosso raciocínio.

O **primeiro capítulo** se dedica então a estudos sobre os processos de subjetivação, a partir das transformações da exposição de si em espaços públicos. O sociólogo Nikolas Rose (2001) observa que cada vez mais o *ser* identifica-se ao *parecer*, em um contexto marcado pelo declínio da interioridade e ascensão da intimidade pública. A onipresença do olho da mídia é absorvida como pano de fundo cultural da consciência de si e se coloca entre o voyeurismo e exibicionismo. Ou seja,

⁹ <http://www.youtube.com/user/artemisbell>.

a internalização da observação permanente exerce sua influência no nível de inscrição social. Neste capítulo, a diluição entre a esfera da recepção e da produção será enfatizada a partir de autores que se preocupam cada vez mais com o público e com sua expressividade em espaços sociais, artísticos e midiáticos.

Após a identificação das transformações comportamentais, principalmente nos espaços sociais, torna-se necessário identificar estudos feitos sobre a performance e suas derivações, principalmente nos âmbitos artísticos, sociais e culturais. O **segundo capítulo** será dedicado a apontar as diversas utilizações que giram em torno da performance e de sua relação com práticas sociais, artísticas e culturais. É importante lembrar que mesmo havendo este capítulo dedicado à performance, será possível perceber que todos os capítulos desta tese apresentam pontos relacionados à influência performática e seus efeitos.

O **terceiro capítulo** busca relacionar as mudanças nos processos de subjetivação – ou seja, da construção e exposição de si –, com os avanços técnicos, evidenciando algumas transformações nas relações comportamentais do indivíduo com o dispositivo desde as primeiras sessões fotográficas do século XIX e chegando até as práticas contemporâneas de produções de imagens. Percebe-se então um processo de substituição da noção de regra social fixa para a ideia de improvisação e o surgimento desse novo tipo de indivíduo, o *espectador performer*, que pode se apropriar dos dispositivos, passando a ser produtor, diretor e ator de suas imagens.

Em capítulos – Segunda Parte

Estabelecidas as relações entre as transformações nos processos de subjetivação, os desdobramentos em torno da performance, o avanço dos dispositivos técnicos, assim como a atuação do espectador que se transforma em *performer* nas produções artísticas e midiáticas, conseguimos preparar um cenário propício para a **segunda parte** desta tese, que se destina a uma investigação de como as ações, os corpos e as imagens contemporâneas são constituídas no cenário das tecnologias digitais, principalmente em obras artísticas que buscam estimular o ato performático no espaço de recepção. A segunda parte também está focada na apresentação e análise de instalações interativas que nos ajudem a evidenciar as discussões e parâmetros apresentados, incluindo as obras produzidas pela autora desta tese.

No **quarto capítulo** tentamos identificar questões, processos e práticas que levaram a novas reconfigurações do corpo, principalmente a partir das interações facilitadas pelas novas tecnologias. A partir do momento em que é possível que o *espectador performer* tenha consciência de si como um elemento que dá forma à produções artísticas e midiáticas, estas produções passam a ser veículos de construções corporais, dentro das dinâmicas contemporâneas de visibilidades.

Dentro do esforço de cercar o cenário de produções contemporâneas que privilegiam a ação performática, a imagem e o corpo do *espectador performer* em interação através da organização de sistemas de dispositivos e de apontar caminhos férteis para a atividade artística nesse âmbito, o **quinto capítulo** aborda visões críticas e complementares sobre as transformações nos processos de produções de imagens e as apropriações das novas tecnologias.

Finalmente, o **sexto capítulo** se dedica a problematizar a circulação imagética contemporânea, a partir de produções que privilegiam a exibição das imagens dos *espectadores performers*. Em sua crítica à apropriação social da imagem pela televisão, Deleuze (1992, p. 94) observa que cada vez mais o valor estético da imagem se torna secundário e cede espaço ao valor social da imagem. Deleuze então problematiza a maneira de se inserir em uma imagem. Como se instalar em uma imagem, na medida em que ela mesma já se institui como produto de cruzamentos entre outras imagens?

Desde que aprendeu a se expressar, o ser humano vem mantendo uma relação expressiva com seu entorno, que no decorrer de sua trajetória vem se transformando. À princípio, os artistas eram espécies de canais de ligação com o divino, tornando-se anônimos em nome de algo maior, em nome de imagens consideradas sagradas, que se mantinham eternas, enquanto seus intercessores exercitavam sua mortalidade. Com o tempo, os artistas assumiram sua autoria, transformando-se em semi-imortais, através das obras que perpetuavam seus nomes. Os gênios se isolavam e em momentos de epifania deixavam seus dons fluírem e se concretizarem em sons, imagens e palavras – representações de suas ideias sobre o mundo, os sentimentos e acontecimentos. Marcel Duchamp chega para instaurar uma nova configuração. Os artistas saem de seus pedestais e passam cada vez mais a se relacionar com o mundo, com o cotidiano e com as outras pessoas que povoam este planeta. A partir daí, passam a integrar um grande rede, passam a buscar novas sociabilidades através de suas propostas, que passam a intermediar diversas relações possíveis. Estes artistas

hoje adotam práticas e técnicas bem próximas das práticas e técnicas próprias dos meios de comunicação, que também passaram por grandes transformações, e que, da mesma forma, os aproximam das experimentações artísticas. O foco desta pesquisa está nesse contexto. Procuramos então evidenciar algumas questões implicadas nessas novas práticas, contribuindo assim para uma reflexão extremamente atual e coerente com essa configuração tão híbrida e cheia de interstícios.

CAPÍTULO 1 – A EXPOSIÇÃO DE SI E SUAS TRANSFORMAÇÕES

Em uma das cenas do filme *Ligações Perigosas*¹⁰, ambientado na França do século XVIII, uma das personagens revela a fórmula que usou para ter visibilidade em uma sociedade extremamente centrada nas aparências. Para saber o que pensar, procurou filósofos. Para saber como se portar, consultou moralistas. O sucesso de sua estratégia é comprovado pelo camarote que a personagem ocupa na ópera, um local de grande visibilidade que possibilita que ela seja observada pelo resto da plateia. Fica bem claro que o seu objetivo não era assistir às óperas, mas ser assistida pelos outros membros da sociedade, de acordo com a ideia de ápice de visibilidade social própria da época.

Poderíamos fazer aqui um exercício interessante de transposição da forma de se construir no espaço público para os séculos subsequentes até chegarmos aos tempos atuais, mas isso acabaria tomando conta de todo o trabalho e certamente ainda ficaria incompleto. Faremos então alguns saltos, colocando de maneira introdutória a seguinte questão: o que caracteriza um indivíduo que consegue grande visibilidade na atualidade?

Hoje os meios midiáticos se constituem efetivamente como veículos que evidenciam e legitimam os principais parâmetros que definem quem merece nossa atenção e admiração. Estes parâmetros são efêmeros, ou seja, mudam constantemente a partir de tendências que parecem surgir de lugar algum, atendendo a uma demanda insaciável por novos tipos que se destacam não só pelas suas características físicas, mas também por suas maneiras particulares de se comportar e de se apropriar de linguagens midiáticas.

Apesar de nos concentrarmos no contemporâneo, torna-se necessário observar algumas formas como a exposição de si em público já foi abordada, tentando apontar continuidades e rupturas.

¹⁰ Filme de 1988 dirigido por [Stephen Frears](#) e baseado em peça homônima de [Christopher Hampton](#), baseada, por sua vez, no clássico da literatura francesa [Les liaisons dangereuses](#), de [Pierre Choderlos de Laclos](#).

1.1 Da imagem pública do rei à imagem pública de qualquer um

Em seus estudos sobre a ritualização e teatralização da vida cotidiana de Luís XVI, Peter Burke (2005) ressalta como os momentos do dia a dia – o ato de levantar e deitar na cama, por exemplo – eram coreografados quase como um balé. A refeição real era uma verdadeira encenação, configurando-se como um espetáculo para uma audiência selecionada. Até mesmo os menores gestos do rei eram ensaiados. Além de representar a si mesmo de uma maneira tão intensa, Luís XVI ainda foi retratado em diversas esculturas, pinturas, gravuras, poemas, anedotas e periódicos.

O rei era continuamente criado ou recriado por meio das performances em que desempenhava seu papel. As performances e as suas muitas representações – representações de representações – tornaram Luís XVI visível a diferentes audiências: seus nobres, seu povo, as cortes estrangeiras e mesmo a posteridade (BURKE, 2005, p. 115).

Esse vasto material pictórico e textual em torno da figura de Luís XVI permitiu que muitos historiadores escrevessem sobre a imagem pública do rei e seus desdobramentos, tema que vem interessando os estudiosos a partir de uma crescente constatação do poder da imagem. Dando um salto para os dias de hoje, percebemos como esse interesse pelos pequenos atos do dia a dia passou para o indivíduo comum. Através de uma série de programas no estilo do *reality show*, além de vídeos postados na Internet, torna-se possível a formação de redes de públicos que acompanham o dormir, o acordar, o comer, o tomar banho, etc., de ex desconhecidos que vão se transformando em verdadeiras atrações midiáticas.

Percebemos que uma classificação tradicional das autobiografias próprias do século XVIII e XIX que privilegiava fatos, sentimentos e pensamentos profundos, gradualmente foi sendo substituída por uma abordagem mais superficial, que leva em conta a auto-apresentação em uma determinada cultura e a percepção do eu em termos de certos papéis (BURKE, 2005, p. 117). Cada vez mais os indivíduos têm identidades fluidas ou múltiplas, distinguindo-se de acordo com as circunstâncias. Como consequência, os historiadores vêm mostrando interesse cada vez maior em identificar as pessoas no ato de negociar, construir ou tentar reconstruir diferentes identidades para si mesmas.

1.2 Expondo-se em público

Uma teoria da expressão em público é elaborada por Richard Sennett (1988), que recorre à história dos séculos XVIII e XIX, tomando como ponto de partida os comportamentos da classe burguesa do século XVIII – retratada no filme que abre este capítulo. Nessa época, a aparência exterior é uniformizada, ou seja, as diferenças sociais e os sinais distintivos não são tão evidentes no âmbito comportamental. Além disso, emoções e sentimentos são escondidos, tornando as pessoas mais reservadas. A ausência da expressividade em público seria explicada pelos progressos de uma sociedade que Sennett qualifica como intimista e narcisista, ou seja, uma sociedade centrada no eu. Segundo o autor, é a confusão criada entre uma expressividade nos rituais exteriores ao indivíduo e a expressão individual do eu autêntico que explica o declínio da vida pública, da sociabilidade. Ao constatar que é julgado pela sua aparência, o indivíduo dos séculos XVIII e XIX opta por constituir-se com efeito pela sua interioridade.

Em escritos de moralistas do fim do século XVII, pode ser detectada uma autonomia do homem privado em relação ao personagem público. A importância decisiva que o século XVII atribui ao indivíduo é visível nas formas de observação do eu. A observação das aparências acentua a distância entre o personagem público e o eu íntimo. É necessário observar os outros, mas igualmente observar-se. O espaço interior se torna complexo para além da superfície corporal que se oferece ao olhar. Naquela época, o reforço do poder real e a extensão da corte favoreceram a publicação de numerosos tratados que ensinavam as regras da corte, delimitando as formas da sociabilidade regulamentada em uso. Nestes tratados podem ser encontrados os grandes traços que levaram a uma postura crítica, evidenciada na identificação de um homem duplo, no qual o ser se distingue do parecer. A preferência dada à aparência em nome da sua visibilidade requisita o cálculo do comportamento na relação com os outros. Da mesma forma, a imersão do indivíduo em um conjunto de relações e dependências sociais desencadeia um processo de constituição dos auto-constrangimentos que modificam as sensibilidades e os comportamentos humanos. Durante a formação das estruturas psicológicas do homem ocidental moderno, há um elemento crucial: o domínio de si e uma exigência de medida em um conjunto de comportamentos individuais e atividades.

Nos costumes e nos corpos, nas fisionomias e nas mentalidades dos séculos XVII e XVIII, começam a se inscrever regras de comedimento, de distância, de respeito e de reciprocidade que preparam a emergência do indivíduo moderno. Ter um ponto de vista é escolher o ponto de onde se quer ser olhado. É ter a liberdade de mostrar, mas acima de tudo a de não se deixar ver, reivindicando uma opacidade que protege.

Rousseau define a sociedade da corte como a sociedade dominada pela máscara (*apud* COURTINE; HAROCHE, 1998, p. 195). O autor vê no homem do povo a redenção da autenticidade original, anterior à corrupção dos costumes aristocráticos. Crítico do cálculo, da máscara e da dissimulação, Rousseau procura sob o verniz ou a mecânica das aparências uma identidade real e singular. Essa perspectiva poderia então ser considerada como uma espécie de vislumbre da valorização do indivíduo contemporâneo considerado autêntico, que recebe cada vez mais a atenção dos olhares midiáticos.

Esse caráter paradoxal do processo de individualização, conduzido pela expressão, aparece mais nitidamente a partir do fim do século XVII, no momento em que a exigência de uma autenticidade se impõe como elemento fundamental da expressividade. “Sejam sinceros!” Incitava Rousseau (*apud* COURTINE; HAROCHE, 1998, p. 228). Rousseau se coloca como exemplo, redescobrimo-se, tirando as máscaras, despojando-se do artifício, buscando a transparência no lugar da aparência, estimulando a expressão dos sentimentos durante muito tempo reprimidos. Ou seja, um verdadeiro *performer*.

No fim do século XVIII, a nossa capacidade representativa passa a ser vista como nossa forma de manifestar, pela expressão, o que somos e nosso lugar dentro das coisas (TAYLOR, 1997, p. 257). Com a nova compreensão de nós mesmos como seres expressivos, essa manifestação é vista também como uma auto-realização. Essa revolução expressiva identifica e exalta um novo poder poético: o da imaginação criadora.

Foucault (*apud* COURTINE; HAROCHE, 1998, p. 9) buscou captar a racionalização dos comportamentos individuais através da extensão da noção de disciplina nos séculos XVII e XVIII. O autor observou que o desenvolvimento do Estado implicava novas formas de individualização: transposição de uma forma de poder muito antiga, nascida nas instituições cristãs, exercida sobre o corpo, os gestos

e os comportamentos, penetrando as almas e trazendo à tona a interioridade de cada um.

O indivíduo, com suas características e identidades, é produto de uma relação de poder que se exerce sobre corpos, multiplicidades, movimentos e forças. O poder diz sim, produz, induz ao prazer. “Deve-se considerá-lo como uma rede produtiva que atravessa todo o corpo social muito mais do que uma instância negativa que tem por função reprimir” (FOUCAULT, 2007, p. 8). De acordo com Foucault, as regras nunca estão realmente finalizadas, pois servem às intenções de quem as introduzem. Essas regras podem ser apoderadas, utilizadas ao inverso e até mesmo voltadas contra aqueles que as impuseram. Séries de interpretações desviantes também podem acabar aparecendo nesses teatros de procedimentos.

O que garante uma submissão mais uniforme às regras é justamente a aplicação de uma técnica de exercício de poder que foi elaborada em seus princípios fundamentais durante o século XVIII: a disciplina. Quase todos os reformadores do século XVIII acreditavam que as pessoas iriam tornar-se virtuosas pelo simples fato de serem olhadas. Dentro dessa técnica, uma das principais estratégias que surgiram no século XVIII foi um aprimoramento na distribuição espacial dos indivíduos. “A disciplina é, antes de tudo, a análise do espaço. É a individualização pelo espaço, a inserção dos corpos em um espaço individualizado, classificatório, combinatório” (FOUCAULT, 2007, p. 105).

Foucault chama então a atenção para “o ponto em que o poder encontra o nível dos indivíduos, atinge seus corpos, vem se inserir em seus gestos, suas atitudes, seus discursos, sua aprendizagem, sua vida cotidiana” (FOUCAULT, 2007, p. 131). A constituição deste novo poder de caráter microscópico foi a responsável pela expulsão de elementos próprios das estruturas sociais anteriores como a corte e o personagem do rei.

Podemos observar que cada período da sociedade capitalista tem um tipo específico de investimento a ser feito sobre o corpo, de acordo com seu funcionamento. Do século XVII ao início do século XX, o investimento do corpo pelo poder devia ser rígido, constante e meticuloso. Foi aí que surgiram os regimes disciplinares rigorosos nas escolas, nos hospitais, nas oficinas, nas cidades, nos edifícios, nas famílias. A partir dos anos sessenta, percebeu-se que este poder tão rígido, não era assim tão indispensável quanto se acreditava, que as sociedades

industriais podiam se contentar com um poder muito mais tênue sobre o corpo (FOUCAULT, 2007, p. 148).

Deleuze (1992) ressalta que os processos de subjetivações ou constituições dos modos de vida variam inteiramente conforme as épocas e se constituem segundo regras bem distintas. Nos novos processos de subjetivações, não existem regras coercitivas como no poder, mas “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” (DELEUZE, 1992, p. 123). O autor afirma que a constituição dos estilos de vida não se refere somente a estética, mas ao que Foucault chama de ética, por oposição à moral. A diferença é que a moral se apresenta como um conjunto de regras coercitivas de um tipo especial, que consiste em julgar ações e intenções segundo valores transcendentais. Por outro lado a ética é um conjunto de regras facultativas que avaliam o que fazemos, o que dizemos, em função do modo de existência que isso implica.

Podemos dizer que no contemporâneo sempre surgem nos espaços sociais, midiáticos e artísticos novas propostas de reconfigurações de comportamentos a partir de diversas dinâmicas de produções de imagens em rede. Contaminações se dão por todos os lados e o que podemos observar é o rápido surgimento e desaparecimento de padrões e modelos. Deleuze parece estar de acordo com essa ideia, chamando a atenção para uma crescente força de propagação e para o fato dos imitadores imitarem-se entre si, com a impressão de que fazem melhor que o modelo (DELEUZE, 1992, p. 160). Para o autor, um conceito não é um universal, mas um conjunto de singularidades em que cada uma se prolonga até a vizinhança de outra. As criações coletivas interessam mais que as representações. E até mesmo nas instituições há um movimento que se desvia das leis e contratos. Deleuze afirma que não precisamos de um comitê de sábios, de um comitê moral e pseudocompetente e sim de um “grupo de usuários” (DELEUZE, 1992, p. 210).

1.3 Transformando padrões e práticas culturais

No exercício de delinear um cenário propício para as práticas privilegiadas nesta pesquisa, faz-se necessário abordar alguns estudos dentro da chamada História Cultural. Para isso utilizamos o trabalho realizado por Peter Burke (2005) em seu livro *O que é história cultural?* O autor recorre a vários outros teóricos para reforçar a

importância destes estudos e demonstrar o principal objetivo do historiador cultural: retratar padrões de cultura, descrevendo os pensamentos e sentimentos característicos de uma época e identificando suas expressões ou incorporações nas obras de literatura e arte (BURKE, 2005, p. 18). Estudos sobre a Idade Média, por exemplo, ressaltam a necessidade de submissão da mente apaixonada e violenta própria da época a regras e rituais sociais. Cada acontecimento e cada ação estavam incorporados a formas expressivas e solenes, que os elevavam à dignidade de um ritual. Atualmente, os historiadores culturais estão ainda mais interessados na questão da recepção. Estudos de uma sociedade específica acabam gerando diversas ideias sobre a vida social como uma série de performances.

Um dos aspectos levantados por Peter Burke em seus estudos é o caráter cerimonial das refeições em diversas épocas que, assim como diversos outros micro eventos cotidianos, segue a um modelo de teatro (BURKE, 2005, p. 55). Assim como as crianças, os integrantes dos grupos sociais tinham que aprender como tudo era feito: como pedir uma bebida, como entrar em uma casa, ou como ser um rei medieval.

Norbert Elias foi um dos autores que dirigiu seu foco para a história dos modos à mesa, em um esforço de demonstrar o desenvolvimento gradual do controle sobre as emoções nas cortes da Europa Ocidental entre os séculos XV e XVIII. Entre os conceitos centrais de seu estudo está o de “fronteira da vergonha” e “fronteira da repugnância”. Segundo Elias (*apud* BURKE, 2005, p. 72-73), estas fronteiras foram gradualmente se estreitando nos séculos XVII e XVIII, excluindo da sociedade educada um número cada vez maior de formas de comportamento.

Um importante deslocamento sai de uma concentração sobre os artistas, escritores e compositores para uma preocupação também com o público, suas reações e suas recepções das produções culturais. Ao identificar um tipo particular de invenção, De Certeau (2009) tenta demonstrar que as pessoas comuns fazem seleções a partir de repertórios próprios, criando novas combinações entre o que selecionam e colocando suas apropriações em novos contextos. Essa construção do cotidiano por meio de práticas de reutilizações é parte do que De Certeau chama de tática.

Entre táticas e estratégias que circulam no espaço social, De Certeau (2009, p. 98) privilegia as táticas como procedimentos que buscam o outro em meio às circunstâncias. O que é evidenciado é a rapidez contemporânea dos movimentos que mudam a organização dos espaços, além das relações entre momentos sucessivos e

ritmos heterogêneos. Antes reguladas por unidades estáveis, as táticas estão se desvinculando cada vez mais das comunidades tradicionais que lhes determinavam o funcionamento.

Peter Burke (2005) observa que historiadores, sociólogos e antropólogos estão substituindo a noção de *roteiro social* para a de *performance social*. Ou seja, a noção de regra cultural fixa deu lugar à prática de improvisação. Enquanto surge uma ideia antropológica mais geral de cultura como uma série de receitas para a realização de atos performativos, os linguistas falam de *atos de identidade* para enfatizar o fato de que a linguagem não só expressa como cria, ou ajuda a criar identidades. Na década de 1980, a ideia de performance assumiu um significado mais amplo, deixando de ser apenas interpretação ou expressão para ter um papel mais ativo, criando um novo significado a cada ocasião. Peter Burke considera o ocasionalismo mais do que um deslocamento de um determinismo social para a liberdade individual. Movimentos se distanciam de reações fixas, segundo regras, e caminham em direção à noção de respostas flexíveis, de acordo com a situação.

Uma das colaborações mais importantes de Peter Burke (2005) para esta pesquisa é justamente a importância relegada à invenção individual e coletiva, levando-se em consideração as maneiras como a criatividade coletiva funciona, principalmente através de uma recepção criativa. A ascensão da tendência do ocasionalismo implica uma visão fragmentada dos grupos sociais ou mesmo do indivíduo. Trata-se de uma visão própria da pós-modernidade, no sentido de considerar o mundo como um lugar mais imprevisível do que parecia ser nas décadas de 1950 e 1960 para sociólogos, antropólogos e historiadores sociais. A ocasião é extremamente importante em todas as práticas cotidianas, não podendo ser isolada nem de uma conjuntura, nem de uma operação. Apreendida quando surge, seria o ponto de partida para um ato de improvisação. Aquilo que o acontecimento inscreve é devolvido na forma da palavra ou do gesto. Esta resposta singular é um detalhe a mais que pode transformar todo o conjunto no qual ela se produz.

1.4 A partilha do sensível, a emancipação do espectador e suas invenções

O termo *partilha do sensível* é utilizado por Jacques Rancière (2005) para evidenciar que a partilha significa duas coisas: a participação em um conjunto comum

e, inversamente, a separação, a distribuição em partes específicas e exclusivas. Segundo o autor:

Pela noção de fábrica sensível pode-se entender primeiramente a constituição de um mundo sensível comum, uma habitação comum, pelo entrelaçamento de uma pluralidade de atividades comuns. Mas a ideia de uma partilha do sensível implica mais. Um mundo ‘comum’ não é nunca simplesmente o ethos, a estadia comum, que resulta da sedimentação de um determinado número de atos entrelaçados. É sempre a distribuição polêmica das maneiras de ser e das ‘ocupações’ num espaço de possíveis. A partir daí é que se pode colocar a questão entre o ‘ordinário’ do trabalho e a ‘excepcionalidade’ artística. (RANCIÈRE, 2005, p. 63)

Essa ideia do comum de Rancière aparece nas aberturas que surgem a partir das redistribuições dos lugares e temporalidades, de corpos que reivindicam ocupar outros espaços e ritmos diferentes que lhes eram assinalados. Novas figuras do sentir, do fazer e do pensar, assim como novas relações e novas formas de visibilidade desta rearticulação são demandadas e engendram novas formas de subjetivação, ou seja, de se construir e de se expor nos espaços.

Dando continuidade à sua pesquisa sobre a condição do espectador dentro de uma comunidade, principalmente a partir de seus estudos sobre o teatro, Jacques Rancière publica, em 2008, o livro *O espectador emancipado*. Para o autor a emancipação significa o embaçamento da oposição entre aqueles que olham e aqueles que agem, entre os que são indivíduos e os que são membros de um corpo coletivo. Rancière (2009) observa que segundo uma perspectiva tradicional, ser um espectador significa olhar para um espetáculo, permanecendo imóvel na sua cadeira, desprovido de qualquer poder de intervenção. O autor então sugere que o que deve ser buscado é um teatro onde os espectadores vão deixar esta condição, tornando-se participantes ativos em uma ação coletiva em vez de continuarem como observadores passivos.

Os reformadores do teatro o rerepresentaram como lugar de confronto direto do público com ele mesmo enquanto coletivo. Isso significa que teatro continua sendo o nome para uma ideia de comunidade como um corpo vivo, como uma presença de si mesma em oposição à distância da representação. O teatro surge então como uma forma da constituição estética da comunidade, como um meio de ocupar o tempo e o espaço, como um conjunto de gestos e atitudes vivos que estão acima de qualquer forma ou instituição políticas. Ou seja, a comunidade como um corpo performático e

não como um aparato de formas e regras. O que tem que ser colocado à prova pelas nossas performances não é a capacidade de agregação de um coletivo, mas a capacidade do singular que atravessa distâncias imprevisíveis e irredutíveis.

1.5 O cotidiano como espaço de invenção e criação

O otimismo de Michel de Certeau (2009) e sua confiança depositada no público em geral parecem ser bem úteis a esta pesquisa. Em seu livro *A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer*, uma realidade formada por poderes e instituições absolutas é questionada a partir da identificação de microrresistências e microliberdades que deslocam as fronteiras de dominações dos poderes sobre uma multidão anônima. Trocas sociais, invenções técnicas e resistências morais são observadas em uma parcela de indivíduos supostamente entregues à passividade e à disciplina. De Certeau relaciona a inventividade incessante presente da experiência prática à produção artística, que privilegia a capacidade do ser humano de fazer um conjunto novo a partir de um padrão preexistente. Uma hierarquização social absoluta é recusada, uma vez que o autor afirma que uma liberdade (moral), uma criação (estética) e um ato (prático) também são possíveis na base de nossa sociedade (DE CERTEAU, 2009, p. 137).

Ao separar o âmbito da produção do âmbito da recepção, a lógica produtivista, necessária à consolidação da Indústria Cultural, instituiu a ideia de que não existia criatividade nos consumidores. Michel de Certeau questiona essa pretensão dos produtores, que se colocam como os responsáveis por dar forma às práticas sociais. No entanto, o autor defende que sempre existiram práticas criativas também entre o público, que, mesmo de uma forma não tão visível, nunca se contentou em apenas seguir padrões e repetir formatações sociais e culturais. Ao mesmo tempo em que a assimilação pode ser entendida como uma repetição sem nenhuma atividade inventiva, também pode significar uma prática de apropriação (DE CERTEAU, 2009, p. 237). Podemos dizer, a partir da perspectiva desta pesquisa, que a segunda opção é cada vez mais comum na contemporaneidade. Inclusive o exercício de assimilação está ocorrendo em duas vias, ou seja, aqueles que antes se encontravam apenas no âmbito da recepção, agora também se colocam como produtores a serem assimilados por aqueles que antes se encontravam apenas no âmbito da produção. Um fenômeno

atual pertinente para ilustrar tal prática é o vídeo *JK Wedding Entrance*¹¹ (FIG 3), que mostra o momento de entrada do casamento dos americanos Jill Peterson e Kevin Heinz, no qual noivo, noiva, padrinhos e madrinhas fazem coreografias enquanto avançam para o altar da Igreja, ao som da música *Forever*, de Chris Brown¹².

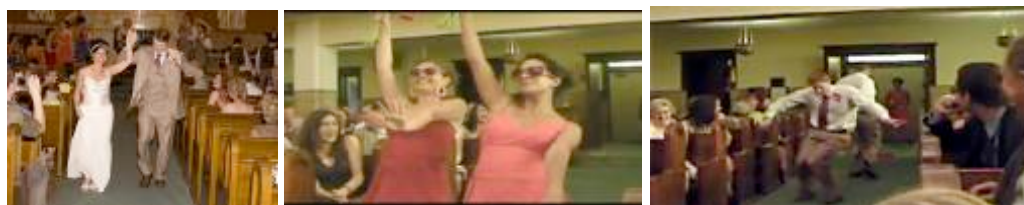


Figura 3 – Entrada performática do casamento de Jill Peterson e Kevin Heinz

Entre todos os vídeos disponibilizados pelo *Youtube* – que vão desde produções caseiras de internautas a trechos de super produções cinematográficas –, *JK Wedding Entrance* foi o 3º vídeo mais popular em 2009, ultrapassando a marca de 60 milhões de visualizações, sem contar os vídeos não oficiais. O casal deu entrevista em vários programas de TV e a entrada do casamento foi várias vezes reencenada, inclusive pelos próprios noivos e padrinhos, que ficaram famosos no mundo inteiro. Desdobramentos aparecem em vários vídeos do *Youtube*, e em programas de TV como o programa australiano *Dancing with the Stars*, um episódio da série americana *The Office* e um programa de competição da TV holandesa. Podemos então identificar a formação de uma rede de assimilação e de criação, a partir de uma produção que a princípio ficaria restrita aos convidados que estavam presentes no casamento. No momento em que o vídeo foi postado no *Youtube* e se transformou em um fenômeno midiático, ele passou a ser uma espécie de modelo cultural efêmero.

Mas este não é o único vídeo de casamento performático que pode ser encontrado no *Youtube*. Durante esta pesquisa foram identificadas dezenas de vídeos que também fogem ao padrão comportamental típico deste tipo de cerimônia social. Se antes os indivíduos seguiam uma formatação única, que estipulava roupas, maneiras e protocolos, agora surge a necessidade de fazer do seu evento social um evento singular, dentro, é claro, de tendências contemporâneas. Sendo assim, estes vídeos não podem mais ser localizados em um âmbito de exceção, mas sim dentro de novos parâmetros que lançam novas necessidades, no processo de produção da

¹¹ <http://www.youtube.com/watch?v=4-94JhLEiN0>

¹² O vídeo também fez com que a música do cantor americano entrasse na lista das 10 mais baixadas do site de vendas iTunes, da Apple em 2009.

sociedade. Qualquer um que queira assistir a entradas de casamentos performáticos com padrinhos e noivos fazendo coreografias ao som de *hits* da música *pop*, terá diversas opções na extensa programação do *Youtube*. Basta digitar algo como *Wedding Performance* e pronto, surgirá uma lista repleta de opções.

Aprofundando um pouco mais sobre os aspectos implicados nesses fenômenos de produções em série, não só por parte dos grandes produtores midiáticos, mas também no âmbito dessa intensa produção considerada amadora, podemos trazer alguns pontos abordados por Deleuze (2009) em sua obra *Diferença e Repetição*, escrita em 1969. O autor afirma que quando nos encontramos diante das repetições mais estereotipadas, não cessamos de extrair delas pequenas diferenças, variantes e modificações. No simulacro, a repetição já incide sobre repetições e a diferença já incide sobre diferenças. A tarefa da vida é fazer que coexistam todas as repetições em um espaço em que se distribui a diferença. O autor identifica a existência de duas ordens: a ordem das semelhanças, na conformidade variável dos elementos da ação em relação a um modelo dado; e a ordem das equivalências, com a igualdade dos elementos da ação, em situações diversas.

De acordo com a perspectiva de Deleuze (2009), a reprodução do mesmo não é uma espécie de motor de gestos uniformes. Afinal de contas, sabe-se que até mesmo a mais simples imitação compreende a diferença entre o exterior e o interior. “A aprendizagem não se faz na relação da representação com a ação (como reprodução do Mesmo), mas na relação do signo com a resposta (como encontro com o Outro)” (DELEUZE, 2009, p. 48). Para o autor, agir nunca é repetir. Sob o eu que age há pequenos eus (testemunhas) que o contemplam e que tornam possíveis a ação e o indivíduo. Extrair da repetição algo novo é papel do espírito que contempla em seus estados múltiplos e fragmentados. Se todas as séries coexistem, também não é mais possível considerar uma como originária e a outra como derivada, uma como modelo e a outra como cópia.

Certamente o fenômeno da Internet mais recente dentro de uma produção de séries de vídeos performáticos é o *Harlem Shake*¹³ (FIG 4), que começou com um vídeo postado no dia 2 de fevereiro de 2013 no *Youtube* por um grupo de adolescentes australianos, e que já foi reproduzido em todo o mundo, de diferentes formas, mas seguindo uma estrutura básica: começa com uma pessoa, geralmente usando uma

¹³ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=sceX3Ctezku>. Último acesso em 21 de fevereiro de 2013.

máscara, ou qualquer outro objeto cobrindo a cabeça, dançando ao som da música *Harlem Shake*¹⁴, enquanto outras pessoas presentes no mesmo ambiente a ignoram. Quando a música chega ao auge, depois de 15 segundos, há um corte para o mesmo ambiente, que está repleto de pessoas, fantasiadas ou não, dançando também por 15 segundos de forma extremamente exagerada, pulando e rebolando com tremedeiras e espasmos. Segundo o blog *Youtube Trends*, no dia 12 de fevereiro de 2013, já havia 12 mil vídeos do *Harlem Shake* postados por usuários de vários lugares do mundo, com mais de 44 milhões de visualizações no total. Ou seja, milhares de pessoas conseguiram seus 15 segundos de visibilidade, um tempo bem mais próximo da efemeridade contemporânea.



Figura 4 – Uma das 12 mil versões de *Harlem Shake* postadas no *Youtube*

Observamos aqui que um sistema social, assim como um sistema de produção poética ou um indivíduo, está vivo quando é capaz de executar sucessivas combinações entre interesses e repertórios. O coeficiente de vida desse sistema cresce quando ele mostra uma capacidade de produzir modificações sobre os repertórios dados, redefinindo-os em relação a suas próprias disposições e com a paisagem onde se encontram. Uma policontextualidade indica que inevitavelmente vai haver uma multiplicidade de lógicas de sentido, de razões operativas em uma mesma paisagem. Estas lógicas vão se organizar segundo diferentes repertórios, que oferecerão diferentes níveis de combinações a diferentes indivíduos. Dado um conjunto de

¹⁴ A música *Harlem Shake*, do DJ norte-americano Baauer, foi durante vários dias a mais vendida no iTunes dos EUA e já é uma das mais vendidas na loja virtual da Apple no Brasil.

repertórios qualquer, é inevitável que sejam geradas combinações com os diferentes agentes.

O público se torna cada vez mais semelhante ao que recebe, deixa-se imprimir pelo que lhe é apresentado pelos produtos culturais. E como é possível constatar, a ideia de público hoje é muito mais complexa, já que praticamente todos os segmentos da sociedade podem se tornar públicos e produtores. Dentro de uma nova lógica capitalista cultural, o consumo não se restringe somente à formatos fechados nos espaços destinados à recepção, mas também aos dispositivos (câmeras, computadores, etc.) que possibilitem uma produção e difusão generalizada.

CAPÍTULO 2 – A PERFORMANCE E SUAS DERIVAÇÕES

Em uma sociedade altamente midiaticizada, marcada pela incitação generalizada à visibilidade, percebe-se um deslocamento daquele movimento de interiorização, típico da sociedade disciplinar, em direção a novas formas de autoconstrução. No esforço de compreender estes fenômenos, alguns ensaístas evidenciam o surgimento de um tipo de eu mais epidérmico e flexível, que se exhibe na superfície das telas. Paula Sibilia (2010) chama a atenção para este fenômeno e o identifica como um sintoma de uma importante transformação nas subjetividades. Os primeiros indícios dessa mutação expressiva dos modos de ser dos sujeitos ocidentais são identificados em meados do século XX pelo sociólogo norte-americano David Riesman em seu livro *A multidão solitária*. O autor se refere às personalidades *alterdirigidas* ou exteriorizadas e não mais *introdiregidas* ou intimistas (*apud* SIBILIA, 2008, p. 23).

Como podemos perceber no texto de Paula Sibilia, o que vem acontecendo é um grande movimento de mutação subjetiva, que empurra os eixos do eu em direção a outras zonas: do interior para o exterior, da alma para a pele, do espaço privado para as telas (SIBILIA, 2008, p. 91). Vários indícios levam a pensar em um conjunto de alterações que afetam os mecanismos de constituição da subjetividade, principalmente levando-se em conta a exposição da intimidade na mídia contemporânea. Segundo a autora, um olhar atento poderá detectar um distanciamento com relação a um modelo de eu que marcou uma época e que vem se transformando de forma gradativa, acompanhando as mudanças que estão ocorrendo em todos os âmbitos, ritmadas pelos processos de globalização, aceleração, digitalização e espetacularização do nosso mundo.

O século XXI é identificado por Richard Schechner (2003) como o período no qual as pessoas têm se expressado ao extremo através da performance. Na vida cotidiana acontece uma espécie de performatização constante de si, ou seja, as pessoas andam evidenciando suas ações e gestos umas para as outras. A estratégia exibicionista não se restringe mais a pequenos grupos de artistas ou loucos, mas se torna uma prática cotidiana cada vez mais comum e disseminada, principalmente com a crescente midiaticização dos ambientes compartilhados. Schechner demonstra o uso de técnicas teatrais e comportamentos coreografados no dia-a-dia de qualquer indivíduo, como por exemplo vestir-se para uma festa, ser entrevistado para um

emprego, brincar com papéis sociais e profissionais. Podemos então entender a performance no cotidiano como séries de comportamentos marcados ou acentuados. O modo de vida contemporâneo leva os indivíduos a emoldurarem seus gestos e seus atos como se estivessem sendo projetados em uma tela, estimulados a desenvolverem um jeito performático de ser.

O que podemos observar é que ao longo do século XX houve um esforço por dissolver as fronteiras entre o que era performance e tudo aquilo que supostamente não era, uma tentativa que também atingiu as distinções entre arte e não-arte, ou mesmo entre vida e arte. Agora, no início do terceiro milênio, todos esses limites ficaram diluídos (SIBILIA, 2010).

2.1 Abordagens em torno da performance social

Reconhecer que todo comportamento social é de certa forma performado, e que relações sociais diferentes podem ser vistas como papéis não é uma ideia recente. Em certos períodos da história do teatro, como no Renascimento e no Barroco, a qualidade teatral da vida social regular aparece em várias peças, como motivo ou assunto central. Porém, somente no século 20 surge uma exploração das implicações sociais e pessoais desse modo de ver a atividade humana, direcionada não apenas à criação de um produto artístico, mas também à análise e à compreensão do comportamento social. Em seu livro *Performance: uma introdução crítica*, publicado pela primeira vez em 1996, Marvin Carlson (2010) apresenta diversas abordagens em torno da performance, fornecendo um cenário mais delineado para nossas questões. Esse capítulo apresenta algumas delas, a partir do recorte dessa pesquisa, que busca, principalmente, explicitar a ocorrência de comportamentos performáticos nas interações sociais.

Identificamos por exemplo as obras *A Grammar of Motives*, de 1954 e *A Rethoric of Motives*, de 1950, de Kenneth Burke, que apresentou um interesse central em discutir sobre a motivação humana para influenciar opiniões ou ações. O autor utilizou o termo “dramatismo” para analisar uma variedade de interações sociais e comportamentos culturais. Para isso colocou cinco questões: “o que foi feito (ação), quando e onde foi feito (cena), quem fez (agente), como ele fez (agenciamento) e por quê (propósito)” (*apud* CARLSON, 2010, p. 47).

Já no livro “A representação do eu na vida cotidiana”, de 1959, Erving Goffman define performance como toda atividade de um indivíduo, durante um período marcado por sua presença contínua, diante de um conjunto particular de observadores. Tal atividade exerce sempre alguma influência sobre esses observadores. O autor identifica duas formas de comunicação – expressões dadas e expressões emitidas –, privilegiando em seu trabalho as expressões emitidas, do tipo mais teatral e contextual. No cenário descrito por Goffman (2004), quando um indivíduo chega diante de outros, suas ações acabam afetando a situação que se apresenta e que vai sendo formada a partir dessas ações. Dentro dessa perspectiva, surge o conceito de interação, que pode ser definida, em linhas gerais, como a influência recíproca dos indivíduos sobre as ações uns dos outros, enquanto seres existentes, simultaneamente, em um mesmo ambiente. Cada indivíduo participante de uma situação de interação tem o seu desempenho, influenciando de algum modo os outros participantes. “Tomando um participante particular e seu desempenho como um ponto de referência básico, podemos chamar aqueles que contribuem com os outros desempenhos de plateia, observadores ou coparticipantes” (GOFFMAN, 2004, p. 24).

Outra obra que aborda o comportamento que se transforma quando o indivíduo está em convivência social é “A construção social da realidade”, de 1967, dos autores P.L. Berger e T. Luckman (*apud* Carlson, 2010). Através do termo construcionismo social os autores apresentam a hipótese de que os modelos de performance social não são disponibilizados pela cultura, mas são constantemente negociados, reformados e organizados. O construcionismo social introduz, nas atividades mais comuns do dia a dia, uma espécie de abertura para a improvisação e a experimentação, que a teoria social mais convencional normalmente associou aos estados de jogo.

Há muitas razões para a grande popularidade da performance como uma metáfora ou uma ferramenta analítica para os praticantes atuais dentro dos mais diversos estudos culturais. Uma delas é a grande mudança em muitos campos culturais do *o quê* da cultura para o *como*; da acumulação de dados sociais, culturais, psicológicos, políticos ou linguísticos para uma consideração de como esse material é criado, valorizado e mudado.

De acordo com Marvin Carlson (2010, p. 221), a performance e a performatividade não se apoiam em nenhum campo ou disciplina particular. Como

outros termos culturais, a performance deve ser compreendida como uma práxis que é contraditória, fluida e mutante. A performance cultural pode, de fato, funcionar como uma espécie de metacomentário sobre a sociedade.

O termo performance, encontrado hoje em departamentos e programas de estudos de performance é resultado principalmente das estratégias teóricas desenvolvidas durante os anos 1960 e 1970 nas ciências sociais, particularmente na antropologia e na sociologia. Nesse sentido, os escritos de Richard Schechner têm sido especialmente importantes por realizarem conexões nas fronteiras dos estudos sobre o teatro tradicionais, da antropologia e da sociologia. Uma maior afirmação desses interesses convergentes apareceu no número especial do periódico *The Drama Review*, de 1973, dedicado ao teatro e às ciências sociais. Na introdução, Richard Schechner (*apud* CARLSON, 2010, p. 23) listou as áreas em que a teoria da performance e as ciências sociais coincidem. Entre elas podemos destacar: performance na vida diária, incluindo reuniões de qualquer tipo; estrutura de esportes, rituais, jogos e comportamentos políticos públicos; aspectos de psicoterapia que enfatizam a interação de pessoa para pessoa, a encenação e a consciência do corpo. A lista de Schechner é, de algum modo, remanescente de uma tentativa semelhante de sugerir futuras áreas de pesquisa para o teatro e as ciências sociais, publicada em 1956 por George Gurwitsch. Antecipando o estudo subsequente de pesquisadores como Erving Goffman e Victor Turner, Gurwitsch chamou a atenção para a existência de elementos teatrais ou de performance em todas as cerimônias sociais, mesmo nas mais simples recepções ou reunião de amigos.

O conceito de performance é trabalhado por Dell Hymes a partir de duas categorias de atividade frequentemente confundidas com ela: comportamento e conduta. Conduta é, claramente, um subgrupo de comportamento, controlado por normas sociais, regras culturais e princípios compartilhados de interpretação. Hymes define performance como outro subgrupo dentro de conduta, no qual uma ou mais pessoas “assumem uma responsabilidade ante uma audiência e ante a tradição como elas a compreendem” (*apud* CARLSON, 2010, p. 23). Certamente a audiência tem um papel crucial na maioria das tentativas de se definir performance, especialmente nas propostas de se separar a performance de outro comportamento, mas a maneira como o *performer* é responsável por elas tem sido objeto de muito debate.

O que podemos afirmar é que muito da análise antropológica recente sobre a performance tem enfatizado como ela pode operar dentro de uma sociedade

precisamente para solapar uma tradição, a fim de propiciar um local para a exploração de estruturas e modelos de comportamentos alternativos e novos, dentro de uma dinâmica contemporânea constituída por padrões que são cada vez mais efêmeros.

Uma estratégia analítica e uma preocupação a ela intimamente relacionada têm sido oferecidas por Marshall Sahlins, que sugere que os antropólogos tendem a pensar as culturas a partir da forma como são modeladas por estruturas prescritivas ou performáticas. As estruturas prescritivas são formas institucionais relativamente estáveis de uma sociedade e as estruturas performáticas são entendidas como operações que evoluem em resposta às circunstâncias contingentes (CARLSON, 2010, p. 40). Certamente um ato cultural sempre surge de uma forma social, mas todas as sociedades também a improvisam continuamente por meio de atos. A mistura dessas estratégias e os níveis sobre os quais elas operam variam muito de sociedade para sociedade. Como observa o historiador etnográfico James Clifford, em seu livro *The Predicament of Culture*, de 1988, as sociedades do mundo moderno foram se tornando sistematicamente muito interconectadas para permitirem qualquer isolamento de sistemas separados ou independentemente. Em todo lugar, indivíduos e grupos improvisam performance em nível local a partir de passados recapturados, recuperando mídias estrangeiras, símbolos e línguas (CARLSON, 2010, p. 44). Com a Internet essa interconexão é intensificada e podemos identificar várias produções que apresentam diversos recortes culturais. Tanto os artistas legitimados por suas culturas, quanto aqueles que são afetados por eles, apresentam uma multiplicidade de influências e apropriações, que cada vez mais não se restringem a culturas específicas.

Em seu resumo sobre as questões correntes na etnografia, *Paths Toward a Clearing*, de 1989, Michael Jackson defende um retorno ao empirismo radical, que rejeita a separação do empirismo tradicional entre o observador e o observado, para ganhar um sentido do imediato e ativo. O empirismo radical exige um foco na experiência viva, preocupada não com identidade e fechamento, mas com interjogo e interação, com o impulso que nos leva a desestabilizar ou confundir a ordem fixa das coisas. Muitos artistas contemporâneos se lançam nesse tipo de empirismo radical, realizando verdadeiros experimentos sociais através de suas obras. Estes artistas estão interessados, justamente, em gerar novos sentidos a partir das interações dos espectadores com suas obras.

O fato de que a performance é associada não apenas com o fazer mas com o refazer é fundamental. Sua incorporação na tensão entre uma forma dada e os ajustes

inevitáveis de um presente sempre em mudança faz dela uma operação de particular interesse em um tempo marcado por uma grande atenção pelas negociações culturais. É crescente o interesse sobre como os modelos humanos de atividade são reforçados ou transformados dentro de uma cultura e como eles são ajustados quando várias culturas diferentes interagem. Afinal de contas, a performance é experimentada por um indivíduo que é também parte de um grupo, de modo que as relações sociais são construídas na própria experiência.

2.2 Transformações no conceito de performativo

O conceito de performativo foi apresentado por John L. Austin, que o introduziu na terminologia da filosofia da linguagem no ciclo de conferências *How to do things with words*, que aconteceu em 1955 na Universidade de Harvard. A apresentação deste termo aconteceu aproximadamente na mesma época em que havia sido identificado a instituição de um circuito performativo nas artes. Austin (*apud* FISCHER-LICHTE, 2011, p. 47-48) fez um descobrimento revolucionário para a filosofia da linguagem: os enunciados linguísticos não só servem para descrever um estado de coisas ou para afirmar algo sobre um feito, mas também para realizar ações e, portanto, além de enunciados constatativos há também enunciados performativos. O autor explica a peculiaridade desta segunda forma de enunciação com ajuda do que ele chama de enunciados explícitos: em uma cerimônia de casamento, por exemplo, a partir do momento em que o padre diz “eu os declaro marido e mulher”, a senhora X e o senhor Y passam oficialmente a ser um casal. Quando enunciados desse tipo são proferidos, eles conseguem mudar o estado das coisas. Eles não só dizem algo, mas também realizam exatamente a ação que expressam: são auto referenciais porque significam o que fazem e são constitutivos da realidade porque criam efetivamente uma realidade social. As condições para que um enunciado seja performativo não são somente linguísticas, mas sobretudo institucionais e sociais. A enunciação performativa se dirige sempre a uma comunidade em uma situação em que algum de seus membros deve estar presente para representá-la. De forma sintetizada, a enunciação é uma realização cênica.

Enquanto na disciplina em que surgiu, a filosofia da linguagem, o conceito de performativo foi perdendo importância, nos estudos culturais este conceito reapareceu com força nos anos noventa. Até finais da década de oitenta, a ideia de cultura era

muito influenciada pela expressão metafórica *cultura como texto*. Tanto os fenômenos culturais concretos como as culturas em seu conjunto se entendiam como contextos estruturados constituídos por signos a que se podiam atribuir significados. Conseqüentemente, as mais diversas tentativas de descrever e interpretar as culturas foram denominadas *leituras*. Segundo essa idéia, a tarefa principal dos estudos culturais consistia em decifrar e interpretar textos e subtextos. Porém, nos anos noventa, produziu-se uma mudança no enfoque da investigação. Os traços performativos da cultura, que até então passavam despercebidos, começaram a ser levados em conta. Tais traços dão lugar a uma maneira autônoma de conferir particularidades específicas a realidades que o modelo tradicional, centrado na ideia de texto, não compreendia. A metáfora da *cultura como performance* começou então a ganhar importância. Neste processo foi necessária a revisão do conceito de performativo para incluir, de maneira explícita, as ações corporais (FISCHER-LICHTE, 2011, p. 53-58).

Sem se remeter de forma expressiva a Austin, Judith Butler introduziu na filosofia da cultura o conceito de performativo em seu artigo de 1988 *Performative Acts and Gender Constitution: an Essay in Phenomenology and Feminist Theory*. Porém, Butler (2004) não aplica o conceito de performativo aos atos de fala, mas sobretudo a ações e construções corporais. Neste trabalho a autora pretende demonstrar que a identidade de gênero não vem determinada ontológica nem biologicamente, mas que vai sendo construída, sendo o resultado de determinados esforços culturais constitutivos. O gênero não é uma identidade estável, mas é instituído a partir da forma como o indivíduo utiliza o seu corpo de maneira expressiva. Butler (2004) chama este tipo de ato de performativo, que carrega o duplo significado de dramático e não referencial. O termo dramático aponta para o corpo como uma contínua materialização de possibilidades. Isso significa que o corpo, em sua particular materialidade, é o resultado de uma repetição de determinados gestos e movimentos. Os atos definem o corpo como algo individual, sexuado, ético e culturalmente marcado. Assim, tanto a identidade quanto realidade corporal e social se constituem sempre através de atos performativos. A autora se concentra nas condições fenomenológicas corporais, recorrendo a Merleau-Ponty, que não considera o corpo unicamente como uma noção histórica, mas também como um repertório de possibilidades. Assim como um mesmo texto pode ser interpretado de formas distintas por atores distintos, um corpo que à princípio é limitado por certas

normas, pode propor suas próprias interpretações. Portanto, a realização da identidade de gênero, ou de qualquer outra, acontece de forma análoga a uma realização cênica teatral.

Ao relacionar os processos de constituições corporais com as realizações cênicas, Butler estabelece um interessante paralelismo entre sua teoria e a de Austin (mesmo sem fazer uma referência explícita a ela). Ambos consideram a realização dos atos performativos como uma realização cênica ritualizada e pública (FISCHER-LICHTE, 2011, p. 53-58). Para ambos existe sem dúvida uma estreita e evidente relação entre performatividade e realização cênica (performance). Tanto na teoria de Austin, como na de Butler, a realização cênica é a essência do performativo, embora nenhum deles use o termo realização cênica em nenhum momento.

2.3 Performance, ritual e jogo

Desde os anos sessenta e setenta surgiu uma grande quantidade das mais variadas teorias da performance no campo das ciências sociais, em particular na antropologia cultural e na sociologia. Porém, as primeiras tentativas de teorização do conceito de performance, desenvolvidas nas primeiras décadas do século vinte, foram realizadas nas investigações sobre os rituais e sobre os estudos teatrais.

A ideia-chave é que uma realização conjunta une todos os participantes por meio de um laço social. O ritual institui um grupo como uma comunidade política e os atos performativos criam a realidade social de uma comunidade. Os argumentos que fundamentam as investigações sobre o ritual e os estudos teatrais estão embasados em premissas semelhantes. Em ambos os casos se tratava de uma inversão terminológica dentro de uma hierarquia: entre mito e ritual, e entre texto literário e realização cênica. Em ambos os casos a preponderância dos textos cedeu lugar à supremacia da realização cênica.

Em seu ensaio sobre o ritual, Richard Schechner (2012) afirma que mesmo quando pensamos que estamos sendo espontâneos e originais, a maior parte do que fazemos e falamos já foi feita e dita antes, até mesmo por nós. Para o autor, tanto o ritual quanto o jogo levam as pessoas a uma realidade separada da vida cotidiana, que permite expressões de si distintas de suas manifestações usuais. Quando, por alguns momentos, o indivíduo expressa um outro Eu, ele passa a performar ações diferentes do que faz na vida diária. Rituais e jogos podem então transformar pessoas

permanentemente ou temporariamente. Transformações mais permanentes são próprias dos rituais e consistem em ritos de passagem, como iniciações, casamentos e funerais. No jogo as transformações são temporárias, limitadas por regras.

Muitas vezes, em culturas e situações variantes, rituais passam por mudanças introduzidas por indivíduos. Podemos afirmar que a introdução de novas tecnologias na vida urbana é um dos principais fatores de mudança nos rituais, reforçando a perspectiva desta pesquisa que aponta a inserção cada vez maior dos dispositivos tecnológicos em todas as esferas do cotidiano como um elemento fundamental nas transformações comportamentais observadas em espaços artísticos, sociais e midiáticos. Como exemplos, Schechner (2012) cita a iluminação elétrica, os microfones e, mais recentemente, o uso da internet, que resultaram em mudanças nas performances dos rituais.

No âmbito artístico, principalmente a partir dos anos 60, os artistas enquanto indivíduos passaram a inventar rituais, tentando superar, por meio da arte, uma sensação de fragmentação individual e social. A ideia é que a construção de uma comunidade, mesmo efêmera, é incentivada pelo ritual. E se os rituais oficiais não satisfazem, novos rituais podem ser inventados. O ritual se apresenta então como uma forma que permite a conexão de indivíduos a um estado coletivo e a criação de uma solidariedade social para formar uma comunidade.

Enquanto o ritual apresenta uma maior seriedade e rigidez, o jogo é mais livre e flexível. Segundo Schechner, o jogo é mais difícil de definir. “É um estado de humor, uma atividade, uma erupção espontânea; algumas vezes cercado de regras, noutras muito livre” (SCHECHNER, 2012, p. 92). O jogo se dá na medida em que todos se observam tanto formalmente – em espetáculos, esportes e filmes; quanto casualmente – nas festas, nas ruas, nas áreas de lazer.

Assim como Schechner, outros autores buscam analisar a função do jogo dentro da cultura humana. O estudioso Johan Huizinga (*apud* CARLSON, 2010, p. 40), por exemplo, concentrou-se nas formas culturalmente construídas e articuladas de atividades lúdicas como exposições, desfiles, torneios e competições. A primeira qualidade do jogo, de acordo com o autor, é ser uma atividade voluntária, livremente selecionada e capaz de ser interrompida a qualquer momento. Derrida (*apud* CARLSON, 2010, p. 40) resiste ao modelo que percebe o jogo como derivado de uma realidade fixa e estável. Numa visão mais atual, jogo, realidade e cultura estão envolvidos em um modelo, continuamente mutante, de conceitos e práticas que se

condicionam uns aos outros. Ao invés de tentar separar ou privilegiar qualquer desses termos, o crítico ou o teórico da atividade humana deveria ter como objetivo a explicação de como essa natureza se manifesta em diferentes contextos históricos e culturais.

Ao longo do século XIX, um grande esforço foi feito para racionalizar o jogo e controlar sua expressão anárquica, submetendo-o em diversas fronteiras normativas, principalmente em demonstrações oficiais públicas civis, militares ou religiosas. Um sistema de pensamento foi então criado para delimitar lugares específicos ao jogo e para determinar o tempo da diversão, que deveria acontecer depois do trabalho ou aos domingos. Porém, apesar dessas medidas, as pessoas continuavam a se divertir intensamente. Quanto mais os historiadores estudam a Era Vitoriana, por exemplo, mais descobrem jardins secretos de jogos. A embriaguez era contínua, tanto no trabalho, quanto fora dele; e a variedade de joguetes sexuais devastou a doutrina oficial de produção ordenada (SCHECHNER, 2012, p. 92).

Na virada do século XX, uma mudança aconteceu e vem se acelerando desde então. O jogo voltou a ser uma categoria de pensamento. Noções sobre o inconsciente tanto na psicologia quanto na literatura, teorias da relatividade na física, além da teoria do jogo na matemática e na economia são exemplos de como o jogo foi se tornando um assunto sério. Com o jogo, as artes visuais retomaram a sua propriedade de criação de novos mundos, como podemos observar no Cubismo e no Expressionismo Abstrato. Várias vanguardas romperam, parodiaram e subverteram os valores da cultura oficial.

O mais divertido pode ser pensar como contornar as regras ou subvertê-las. Podemos observar esse tipo de relação com o jogo em muitas obras artísticas, principalmente a partir dos anos 60. Desde os happenings às instalações interativas, os participantes muitas vezes são estimulados a encontrarem suas formas particulares de interagir com as propostas artísticas, rompendo inclusive com regras pré estabelecidas. Jogar consiste em ações e reações, que expressam diferentes emoções e humores. Em qualquer situação dada de jogo, podem haver jogadores e observadores reproduzindo ambos. Segundo Schechner (2012, p. 117), as artes estão cada vez mais abertas aos processos de mudança, erupções imprevisíveis do inconsciente e improvisação.

2.4 O comportamento restaurado e o espaço liminar

A primeira observação de Richard Schechner (2003, p. 28) em seu subcapítulo sobre o comportamento restaurado no livro *Performance studies: an introduction*, é que todos nós performamos mais do que nos damos conta. No dia a dia, nos eventos sociais e nas experiências artísticas é possível identificar uma contínua recombinação de rotinas, hábitos e rituais, ou seja, de comportamentos que se repetem de diferentes formas. O que é novo, original, ou chocante é na maioria das vezes uma combinação diferente de comportamentos já conhecidos ou o deslocamento de um comportamento que é aceito em determinado contexto para uma ocasião onde ele não é esperado. Dessa forma, os hábitos, rituais e rotinas da vida podem ser identificados como comportamentos restaurados, ou seja, comportamentos que são rearranjados, recombinações ou reconstruídos, sendo impossível reconhecer suas origens.

O comportamento restaurado pode ser considerado como a chave de todo tipo de performance no cotidiano, nos rituais, nos jogos e nas artes. Mesmo quando alguém sente que está agindo de forma independente e singular, ele na verdade está reunindo unidades de comportamento que não foram inventadas por ele. As maneiras como alguém performa em sociedade estão conectadas às maneiras como as pessoas representam personagens em dramas, danças e rituais. A maioria das performances não têm um único autor, mas são de autoria de um coletivo de anônimos ou de tradições. Dessa forma, aqueles indivíduos que são creditados pela invenção de jogos e rituais, geralmente fizeram um trabalho de sintetização, recombinação, compilação ou edição de práticas já existentes.

Podemos identificar um vasto alcance de ações nos comportamentos restaurados. De acordo com Schechner (2003, p. 28), todo comportamento é comportamento restaurado. Na maior parte do tempo, as pessoas não estão conscientes que estão de certa forma repetindo comportamentos já existentes. As performances artísticas se constituem então como acentuações, emoldurações, ou intensificações de comportamentos, que são deslocados de suas origens. Ou seja, a performance artística se apresenta como uma espécie de resignificação de um comportamento já existente, mas que foi apropriado para uma situação que confere visibilidade a esse comportamento. Porém, como prática corporificada, cada performance apresenta suas próprias especificidades. As diferenças se dão a partir das

convenções, tradições, escolhas pessoais feitas pelos *performers*, padrões culturais, circunstâncias históricas e particularidades de recepção (SCHECHNER, 2003, p. 29-30). Como exemplo mais comum, podemos citar as várias séries de vídeos que surgem a todo momento na Internet. Geralmente são apropriações e recombinações conscientes ou não de vários produtos culturais, como cenas de filmes, videocliques, comerciais de televisão, peças teatrais, performances de artistas da música *pop*, enfim, fragmentos de gestos já exibidos em diferentes espaços e interfaces. Conseguimos identificar uma criatividade justamente nas diferentes possibilidades de recombinações desses gestos já existentes. Porém, dificilmente tais gestos serão totalmente inéditos. Uma das marcas do contemporâneo é justamente essa auto consciência do comportamento restaurado. Os indivíduos não têm a pretensão de criarem algo totalmente novo, pois vivem em uma cultura de intensa produção e apropriação. Talvez seja por isso que há um menor constrangimento em situações de auto exposições em espaços públicos, artísticos e midiáticos. Não há mais uma expectativa por ineditismos, mas por reconfigurações criativas de gestos, comportamentos e manifestações anteriores.

Porém, é importante identificar a possibilidade de ocorrência de situações novas dentro dessa dinâmica de repetições, recombinações e reconfigurações. Schechner (2003, p. 57) retoma então o conceito de liminaridade que já havia sido desenvolvido pelo antropólogo Victor Turner (1974) a partir de sua leitura de outro autor, o antropólogo alemão Arnold Van Gennep (1978). Em comum acordo com esses autores, Schechner observa que dentro dos rituais de passagem, a fase liminar compreende um momento em que transições e transformações podem ocorrer, ou seja, um momento em que novas situações e identidades podem ser criadas. Em um primeiro momento, o indivíduo é levado a um estado de vulnerabilidade que o torna mais aberto à mudanças. Ele é despido de sua identidade já formada e de seus pertencimentos no mundo social. E em um segundo momento, esse indivíduo é inscrito em novas identidades e iniciado em suas novas potencialidades. Há diversas maneiras de realizar tais transformações: aqueles que experenciam rituais de passagem podem se vestir com roupas cerimoniais, realizar atos especiais, ganhar marcas nos corpos, entre várias outras ações simbólicas que determinam novos começos. Quando espaços liminares são criados, normas são suspensas e é aí que surgem novas possibilidades. Os indivíduos podem abandonar suas identidades habituais para experimentarem novas identidades.

Podemos então dizer que algumas experiências artísticas criam espaços liminares, mesmo que de forma efêmera? Ou tais experiências possibilitam apenas uma exposição de comportamentos restaurados? No caso das instalações interativas¹⁵ aqui analisadas, podemos afirmar que elas se configuram como espaços de suspensão efêmera das normas, principalmente aquelas que se constituem também como intervenções urbanas. Enquanto interagem com as obras e com os demais participantes das experiências artísticas, os *espectadores performers* buscam de certa forma identidades experimentais, interrompendo seus movimentos cotidianos. Eles adaptam seus gestos aos dispositivos de forma consciente, adequando seus comportamentos às propostas artísticas e aos sistemas dispositivos. Ao escolher de forma consciente seus gestos, pensando em uma composição estética com a obra, principalmente a partir da observação das interações anteriores dos outros *espectadores performers*, o indivíduo que atua na obra artística se vê como parte integrante de uma rede, que a cada participação se atualiza e se reconfigura.

2.5 Atores, espectadores e jogos sociais

Em seus estudos sobre a relação entre atores e espectadores, Max Herrmann (*apud* FISCHER-LICHTE, 2011, p. 63) conferiu o sentido originário do teatro a um jogo social de todos para todos. Ou seja, um jogo em que o público participa de maneira ativa. Segundo o autor, há tantas partes distintas implicadas na configuração teatral, que é impossível que se perca seu caráter social. Para que uma realização cênica aconteça, atores e espectadores devem se reunir durante um tempo e um espaço específico e fazer algo juntos. Ao definir o sentido originário do teatro como um jogo de todos para todos, Herrmann define a relação entre atores e espectadores de um modo essencialmente novo. Os espectadores são considerados parte ativa na criação da realização cênica por sua participação no jogo, ou seja, por sua presença física, por sua percepção e por suas reações. A realização cênica surge, portanto, como resultado da interação entre atores e espectadores.

Mas nem sempre foi assim. De acordo com os estudos sobre o teatro, no final do século dezoito e durante o século dezenove, apostou-se em uma disciplinarização do espectador através de uma série de estratégias para estabelecer uma distância

¹⁵ Estas instalações interativas serão analisadas na segunda parte desta tese.

efetiva entre atores e espectadores. Foram instituídas normas para o teatro com a intenção de prevenir o contagioso comportamento indevido. Uma série de proibições foram institucionalizadas: chegar tarde, comer, beber ou fazer comentários durante o espetáculo. A iluminação e a fumaça tinham como objetivo fazer com que os atores não pudessem ver os espectadores e que estes também não pudessem ver uns aos outros. O propósito de todas essas medidas era impedir a retroalimentação: as reações visíveis ou audíveis dos espectadores, que eram potencialmente ameaçadoras, deveriam ser internalizadas.

Quando em princípios do século vinte o diretor de teatro passou a ocupar um primeiro plano na atividade teatral, aconteceu uma mudança de estratégia decisiva. A partir desse momento, a direção teatral passou a se preocupar com o comportamento do espectador, conduzindo o processo de retroalimentação. Os métodos de encenação se voltaram para abrir no espectador novos modos e perspectivas de percepção e de levá-lo a reagir de maneira perceptível (FISCHER-LICHTE, 2011, p. 77-82).

As estratégias de encenação desenvolvidas para a construção de uma disposição experimental, têm como horizonte três fatores estreitamente relacionados: a mudança de papéis entre atores e espectadores; a formação de uma comunidade entre eles; e os distintos modos de contato recíproco, ou seja a relação entre distância e proximidade, entre o público e o privado, entre o contato visual e corporal. O espectador deve, assim, experimentar o seu próprio corpo como participante de uma realização cênica.

Provavelmente Max Herrmann não chegou a este caráter mediador do teatro baseando-se exclusivamente em reflexões teóricas ou derivadas da história do teatro. As produções cênicas de sua época contribuíram sem dúvida para suas reflexões. Foi sobretudo o diretor Max Reinhardt que em suas montagens criava disposições espaciais novas que obrigavam os espectadores a abandonar a posição de observadores, própria das salas de teatro clássicas, e lhes possibilitavam novas formas de interação com os atores. A primeira vez em que tais disposições espaciais foram experimentadas pelo diretor foi nas montagens de Édipo Rei (1910), em que o coro se movia continuamente entre o público e os atores apareciam por todos os cantos. Nesta situação era impossível que os espectadores permanecessem apenas no lugar de observadores. Deviam se reorientar continuamente tanto em relação aos atores, quanto em relação aos outros espectadores. A realização cênica acontecia literalmente entre atores e espectadores, e também entre os espectadores. Reinhardt soube

aproveitar condições singulares de mediações através da co-presença física de atores e espectadores, com a intenção de possibilitar novas relações entre eles. O protagonismo era concedido à corporalidade específica dos corpos dos atores e os personagens acabavam ficando em segundo plano. Ao empregar seus corpos de maneira singular no palco, os atores acabavam levando os espectadores a tomarem consciência de seus próprios corpos (FISCHER-LICHTE, 2011, p. 66-69).

A metáfora do contágio torna clara a ideia da experiência estética como algo que surge no contexto de uma realização cênica a partir do que acontece entre os que fazem parte dela. No fundo, o conceito de realização cênica de Herrmann implica uma substituição do conceito de obra pelo de acontecimento. O autor não entende a realização cênica como representação ou expressão de algo prévio ou dado, mas como resultado de uma criação genuína: tanto a realização cênica, como sua materialidade específica se produzem unicamente no processo de execução pelas ações de todos os que tomam parte dela.

2.6 O impulso performativo nas artes

Quando no passado se falava do potencial transformador da arte, ainda persistia a concepção de que o artista era quem possuía a inspiração e o receptor poderia apenas viver uma experiência interior. Essa concepção se modifica a partir dos anos 20, período em que os espectadores começam a ser incitados a se transformarem de forma exteriorizada em eventos artísticos. Mas é importante salientar que os espectadores eram impelidos à ação mediante provocações (na maioria das vezes agressivas), sabiamente administradas. A atuação do espectador estava dentro de um roteiro e muito longe de ser o resultado de uma decisão consciente (FISCHER-LICHTE, 2011, p. 30).

O momento mais significativo dentro de uma produção centrada na atuação tanto do artista quanto do espectador, aconteceu durante os anos sessenta. Nesse período produziu-se um circuito performativo generalizado nas artes ocidentais, que não só teve como consequência um impulso em cada gênero artístico em particular, mas que também levou à criação de um novo gênero artístico: a arte da performance. Desde então, as fronteiras entre distintas artes ficaram cada vez mais tênues e progressivamente surgiram obras de arte e acontecimentos que se apresentavam como formas de realização cênica.

Mesmo aparecendo nas vanguardas artísticas europeias do começo do século passado como a arte conceitual e os movimentos Futurista e Dadaísta, a performance emergiu explicitada na atitude de artistas que convidavam os espectadores à transgressão e à transformação. Segundo Jorge Glusberg (1987), a arte da performance poderia ser vista como o resultado final de uma longa batalha para liberar as artes do ilusionismo e do artificialismo. O autor afirma que é possível falar em triunfo principalmente devido ao surgimento de novos suportes.

A diluição das fronteiras entre as artes vem sendo proclamada por artistas, críticos de arte, estudiosos e filósofos. As artes visuais, a música, a literatura e o teatro tendem a partir de então a se constituírem como realizações cênicas. No lugar de criar obras, os artistas produzem cada vez mais acontecimentos nos quais não só eles estão envolvidos, mas também os receptores, os observadores, os ouvintes e os espectadores. Com isso se modificam as condições de produção e recepção artísticas de modo crucial. Em 1966, por exemplo, foi apresentado em Nova Iorque as *Noites de Arte e Tecnologia* organizadas pela E.A.T (*Experiments in Art and Technology*), que buscava conciliar arte e tecnologia, desenvolvendo uma arte intermídia.

Nas artes visuais, o caráter de realização cênica predominava no *action painting* e na *body art*, como ocorreria posteriormente também nas esculturas de luz, nas videoinstalações entre outros. Nestas obras ou o artista apresentava a si mesmo diante do público na ação de pintar, atuando de forma singular e exibindo seu corpo, ou o artista convidava o observador a se mover pela exposição e interagir com os elementos expostos, enquanto outros espectadores o observavam. A visita se convertia muitas vezes na participação em uma realização cênica e na experimentação de uma atmosfera especial criada em espaços expositivos.

O surgimento dos *Happenings* pode ser definido como o resultado de uma evolução da escola de pintura de Nova Iorque, na sua tentativa de envolver o espectador, utilizar outros materiais e ultrapassar os limites da tela. No final da década de 50 surgiu então uma nova forma de montagem em movimento que passou a propor novas ocupações de obras e espectadores nos ambientes artísticos. As primeiras manifestações aconteceram nos sótãos, pequenas galerias de arte, pátios e pequenos espaços de Nova Iorque e são, segundo Susan Sontag (1987, p. 305), “uma mistura de exposição de arte e *performance* teatral”. Nesses cenários vários participantes não atores executam séries de ações sem enredo, com a utilização de objetos, palavras, sons, luzes, odores, etc. A primeira obra apresentada em público foi *Dezoito*

Happenings em Seis Partes de Allan Kaprow, em outubro de 1959, na inauguração da *Reuben Gallery*, que, juntamente com a *Judson Gallery* e a *Green Gallery*, constituíram os principais espaços para a realização de *Happenings* em Nova Iorque.

Sontag afirma que a característica mais surpreendente do *Happening* é, justamente, o tratamento que é dado ao público, que geralmente é provocado, constrangido e até maltratado. Os participantes podem atirar objetos, água, substâncias, além de produzir ruídos ensurdecedores e extremamente incômodos, ou condicionar o público em espaços desconfortáveis. Em *Spring Happening*, de Allan Kaprow, apresentado em março de 1961 na *Reuben Gallery*, os espectadores ficaram fechados em uma estrutura semelhante a um vagão de gado, com buracos através dos quais tentavam ver o que ocorria do lado de fora. O evento acabou com a queda das paredes e o disparo de um aparador de grama elétrico que praticamente expulsou o público do local.

Nos *Happenings* os dispositivos são justapostos segundo a intenção do artista de realizar tentativas cada vez mais amplas e intensas para suscitar uma reação no seu público. Por isso a imprevisibilidade de suas durações e das ações é essencial para seus efeitos nos espectadores, que são surpreendidos por uma assimétrica sequenciação de surpresas. Grande parte de tudo o que ocorre é elaborada no ensaio pelos participantes, mas ao contrário do que acontece no teatro, o mesmo *Happening* apresentado em noites seguidas provavelmente mudará bastante de apresentação para apresentação, justamente pela preocupação em incitar e agredir o público, provocar reações, fazê-lo sair de seu habitual lugar distanciado de recepção.

Na música, o impulso performativo também chegou em princípios dos anos cinquenta com os *Events and Pieces* de John Cage. Nestes eventos, diversas ações e sons eram produzidos pelo público, corresponsável por um acontecimento sonoro. Também foi aumentando o número de compositores que começaram a dar em suas partituras indicações para a realização de movimentos visíveis para o público. O caráter de realização cênica dos concertos começou igualmente a ganhar importância. Boa prova disso são os novos conceitos cunhados por alguns compositores, como o de “música cênica” (Karlheinz Stockhausen), o de “música visual” (Dieter Schnebel) ou o de “teatro instrumental” (Mauricio Kagel). Com isso, foram estabelecidas novas relações entre os músicos e o público.

Na literatura, o impulso performativo não só se manifestou no intrinsecamente literário, como na chamada novela labiríntica, que convertia o leitor em autor ao

oferecer-lhe materiais que podiam ser combinados à vontade, mas também se manifestava em grande quantidade em recitais literários nos quais o público se reunia para escutar a voz de um poeta ou escritor. Dessa maneira, marcava-se com clareza a diferença entre ler o texto de forma subjetiva e silenciosa e assistir à leitura de um texto como uma realização cênica (FISCHER-LICHTE, 2011, p. 40).

Foram sobretudo artistas visuais e plásticos, como Joseph Beuys, Wolf Vostell e o grupo *Fluxus* que criaram nos anos sessenta o novo gênero da arte da ação e da performance. Como já foi introduzido, a performance passou a ser aceita como meio de expressão artística independente nos anos 70, apresentando-se como uma espécie de demonstração da arte conceitual. Sua maleabilidade e invariabilidade se apresentavam como as características ideais para artistas que queriam romper com as limitações formais mais estabelecidas.

A crescente presença e influência dos meios de comunicação e dos dispositivos técnicos nas práticas culturais acabou exercendo sua influência nas produções teatrais, principalmente a partir dos anos 90. E assim, o teatro se aproximou mais das formas artísticas híbridas, principalmente da performance e do vídeo, a partir, principalmente, das estratégias de inserção dos espectadores nas suas propostas.

Marvin Carlson (2010, p. 17) chama atenção para o fato da performance ter se tornado uma arte altamente emblemática no mundo contemporâneo, justamente por ser um mundo profundamente autoconsciente, reflexivo, obcecado por simulações e teatralizações em todos os âmbitos do conhecimento social. A arte performática, um campo complexo e em constante mudança, torna-se ainda mais relevante quando se leva em conta a densa rede de interconexões que existe entre ela e as ideias de performance desenvolvidas em outros campos.

Como os estudos de performance têm se desenvolvido associados às várias ciências sociais, o resultado tem sido uma mútua, interessante e complexa fertilização. O estudo da performance artística tradicional, como o teatro e a dança, vem tomando novas dimensões, explorando relações recentemente observadas entre essas e outras atividades sociais e culturais, assim como as várias ciências sociais têm usado metáforas de teatro e performance na exploração de atividades humanas específicas, dentro de seus próprios campos de estudo. Esta pesquisa vai ao encontro dessa prática, ampliando o cruzamento das pesquisas desenvolvidas no campo das ciências sociais, com pesquisas no campo das artes e das novas tecnologias.

CAPÍTULO 3 – OS AVANÇOS TÉCNICOS E A RELAÇÃO COMPORTAMENTAL COM OS DISPOSITIVOS

Quem nunca experimentou variações sobre o mesmo tema – a sua própria imagem – diante do espelho do banheiro? Cantar, dançar, mandar beijos, fazer caretas, discursar, gritar, chorar, rir, etc., sendo o único astro, o único público e a única testemunha? Estes momentos, pequenas lacunas entre atividades diárias, refúgios temporais dentro da repetição mecânica cotidiana, experimentos ingênuos e ao mesmo tempo catárticos, poderiam ser chamados de centelhas reativas privadas às exteriorizações padronizadas, aos comportamentos nivelados, seja por determinismos sociais, culturais ou históricos. Talvez o ato performático no espaço mais íntimo da casa fosse ainda mais intenso em épocas que privilegiavam um comportamento em público mais reservado, já que este provavelmente era o único lugar onde o indivíduo poderia realmente se expressar livremente, enquanto estivesse ali, sozinho, sem ninguém para observá-lo em meio às suas singularidades escondidas.

3.1 O retrato e a expressividade individual

O retrato é uma espécie de indicador principal das novas estruturas mentais e sociais, assim como da expressividade individual. Torna-se necessário então uma breve reflexão sobre o surgimento do dispositivo fotográfico e das primeiras dinâmicas de produção de retratos, que como poderemos perceber, efetivamente evidencia as dinâmicas sociais de sua época.

Walter Benjamin (1994, p. 92) recorre a uma matéria publicada no jornal *Leipziger Anzeiger*, que o autor classifica como “chauvinista”, para mostrar uma perspectiva inicial radical e contrária ao surgimento da fotografia:

Querer fixar efêmeras imagens de espelho não é somente uma impossibilidade, como a ciência alemã o provou irrefutavelmente, mas um projeto sacrílego. O homem foi feito à semelhança de Deus, e a imagem de Deus não pode ser fixada por nenhum mecanismo humano¹⁶.

¹⁶ In: BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas*. Vol.1. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1994, p.92.

A despeito da posição equivocada do jornal da época, a prática fotográfica pouco a pouco foi literalmente se fixando no século XIX, mas o estranhamento com o dispositivo se manteve por muito tempo. À princípio, as próprias especificidades da técnica de fixação de imagens exigia longas durações e muita luminosidade. O fenômeno da fotografia era uma “grande e misteriosa experiência” (BENJAMIN, 1994, p. 95), principalmente para os retratados.

Apesar de constatar que o processo fotográfico das primeiras décadas era uma experiência sofrida para o retratado, Benjamin (1994) evidencia que, por outro lado, o procedimento técnico possibilitava a experiência de viver dentro do instante. A longa duração da pose fazia com que a pessoa retratada crescesse dentro da imagem, de forma bem distinta do instantâneo, algo bem coerente para evidenciar a postura introspectiva da época. Para possibilitar a fixação da imagem, existiam diversos dispositivos nos estúdios. Geralmente eram acessórios como pedestais, balaustradas e mesas ovais que serviam de pontos de apoio para os modelos, que deveriam ficar imóveis, submetendo-se às especificidades da câmera e às determinações dos fotógrafos. Percebemos aí novamente uma ligação direta com as próprias exigências comportamentais da época, que privilegiavam a reserva e a sutileza na expressão. O ritual do retrato era uma atividade penosa para o retratado, mas ao mesmo tempo necessária, já que, segundo Lichtwark (1907)¹⁷ “Nenhuma obra de arte é contemplada tão atentamente em nosso tempo como a imagem fotográfica de nós mesmos, de nossos parentes próximos, de nossos seres amados”.

O formato *carte de visite* (FIG 5), amplamente difundido na segunda metade do século XIX, tornou-se a forma favorita de personalizar os cidadãos burgueses de acordo com as práticas sociais da época. Seu inventor – André Disdéri – além de ter sido o retratista mais famoso da década de 1860, foi também o primeiro teórico do retrato no século XIX. Suas técnicas buscavam fazer emergir o notável no que permanecia comum, ou seja, conferir a distinção na medida certa para aqueles que deveriam se reconhecer dentro de uma mesma posição social. Por um lado, a distinção como aquilo que confere um caráter elegante, discreto e honrado próprios de um determinado grupo. Por outro, a distinção conferindo, de forma bastante sutil, o traço característico, a peculiaridade e a personalidade de cada retratado. Nesses processos

¹⁷ Idem, p.104

de exposição e expressão de individualidades deveria haver, segundo Disdéri, uma relação de poder na qual o fotógrafo deveria exercer um domínio sobre o seu modelo (LISSOVSKY, 2005). No estúdio acontecia um verdadeiro processo de modelagem, que obedecia a critérios socialmente difundidos da constituição da imagem de si como imagem pública. Cada retrato deveria representar o caráter da sociedade como um todo e, somente a partir de sua semelhança moral é que as diferenças individuais podiam ser legitimamente expressas.



Figura 5 – *Carte de visite*

De acordo com Maurício Lissovsky (2005), o estúdio do retratista era um verdadeiro teatro social, onde o fotógrafo se colocava ao mesmo tempo como o diretor que exercia autoridade sobre o seu modelo, mas também como um ator capaz de representar todas as máscaras morais próprias da vida em sociedade. Nesse jogo de espelhos, o modelo se projetava no olhar do fotógrafo, tornando-se espectador de si mesmo. O *carte de visite* se afirmou como um dispositivo social a serviço de uma pedagogia própria da época que formava o sujeito social como um ser moral. O

comportamento público se torna, então, o resultado da capacidade reflexiva do indivíduo que vê a si próprio na imagem do outro¹⁸.

Aqueles que eram retratados por Disdéri deveriam seguir à risca suas orientações. Deveriam manter-se quietos, respirando e piscando calmamente e sempre olhando para o mesmo ponto. O sorriso era praticamente proibido, sendo permitido apenas uma espécie de sorriso interno, geralmente conseguido através do olhar. Não é por acaso que o repertório de poses e gestos no *carte de visite* foi herdado da pintura, dos livros de etiqueta e de toda uma literatura que se dedicava à descrição das aparências, muito comum no século XVIII.

Os progressos técnicos possibilitaram cada vez mais que os tempos de exposição fossem reduzidos, sendo comemorados por retratistas e retratados como verdadeiros atos de libertação (LISSOVSKY, 2005). Para os retratistas, representou uma significativa simplificação dos procedimentos técnicos, e para os retratados, a eliminação do desconforto físico durante o ato fotográfico. Outra conquista foi a possibilidade de estabelecer maior controle sobre a imagem, a partir de um acordo entre retratista e retratado sobre o que deveria ser mostrado. Cada vez mais o retratado passou a ter uma noção de como queria aparecer, deixando de ficar tão submetido à direção do retratista.

A câmera também foi se tornando cada vez menor, cada vez mais apta a fixar imagens efêmeras, atendendo às demandas próprias da humanidade:

Mas fazer as coisas se aproximarem de nós, ou antes, das massas, é uma tendência tão apaixonada do homem contemporâneo quanto a superação do caráter único das coisas, em cada situação, através da sua reprodução. Cada dia fica mais irresistível a necessidade de possuir o objeto de tão perto quanto possível, na imagem, ou melhor, na sua reprodução (BENJAMIN, 1994, p. 101).

O crescente movimento de aproximação com o dispositivo, a redução cada vez mais radical da duração no ato fotográfico e o caráter reprodutivo e transitório das imagens também levou, segundo Benjamin, à destruição da aura e da experiência. A despeito de todo o elogio à distância feito pelo autor, o indivíduo e o dispositivo

¹⁸ Dentro da perspectiva deste trabalho, esta idéia deve ser retida e será retomada posteriormente, quando partirmos para a constituição comportamental dos sujeitos e sua relação com os dispositivos.

foram se tornando cada vez mais próximos e a figura do retratista foi perdendo sua importância.

3.2 A recepção cinematográfica e a pedagogia da recepção

O caráter coletivo da recepção do cinema é o principal ponto que direcionou a organização do espaço de recepção e a produção de imagens que afetariam seus espectadores em um mesmo tempo e espaço. As reações individuais deveriam se controlar mutuamente, formando uma reação coletiva comum, sem grandes diferenciações. Esta dinâmica entrava muito bem na formação social e cultural da modernidade, que exercitava a coletividade disciplinada como prática social.

Na origem da percepção cinematográfica há um mecanismo de participação afetiva que Edgar Morin (1983) também chama de projeção-identificação, no qual o público está livre de ser atingido e tem a consciência de que está fora da ação, privado de participações práticas, que são atrofiadas e canalizadas em símbolos de aprovação ou de recusa. Porém, as manifestações tímidas dos espectadores são impotentes para modificar o curso interno da representação exibida na tela.

Essa ausência ou atrofiamento da participação ativa está relacionada com a participação psíquica ou afetiva. Já que o indivíduo não pode se expressar por atos, no momento da recepção, sua participação acaba se interiorizando. A sensação de impotência diante do espetáculo provoca uma transferência subjetiva no espectador que, privado dos seus meios de ação, torna-se mais susceptível ao que lhe é apresentado. Essa sensação é intensificada pela situação de recepção própria do cinema, que separa o público da obra projetada.

Na Modernidade é possível perceber uma contínua prática de pedagogia do espectador, que determinava como os indivíduos deveriam reagir a níveis diferentes de representação e ilusão. A escuridão da sala de cinema proporcionava o ambiente ideal para captar a atenção do espectador, enfraquecendo a sensação de presença corpórea e produzindo uma sensação de devaneio. Inserido em uma participação coletiva uniforme, esse espectador acabava mergulhando em sua própria participação individual, estando ao mesmo tempo isolado e em grupo.

Para Jonathan Crary (2001), a visão é apenas mais uma camada corporal a ser capturada, moldada e controlada por técnicas externas. Ao mesmo tempo, é também apenas mais uma camada corporal em que se produzem novos afetos e intensidades.

Muitas análises sobre a subjetividade moderna enfatizam a ideia de um sujeito que recebe informação em um estado flutuante de distração. O que Crary alega é que essa distração moderna é inseparável da ascensão de modelos de atenção disciplinar da fábrica, da escola e do consumo de massa, assim como a atenção de um indivíduo diante de uma obra de arte. Mais concretamente, mostra como ideias sobre percepção e atenção se transformaram no final do século XIX, ao mesmo tempo em que surgiam novas formas de espetáculo, a partir do domínio dos dispositivos tecnológicos.

São os dispositivos próprios do cinema que, através de suas construções, determinam as participações afetivas. Movimentos de câmera, enquadramentos, ritmos das ações, recursos de montagem, utilizações de músicas, são combinados a histórias que apresentam fórmulas narrativas já repertoriadas, envolvendo e absorvendo o espectador, hipnotizando a participação. Tudo se passa como se o filme desenvolvesse uma nova subjetividade, integrando o espectador no seu fluxo. O filme acaba sendo um agenciador de participação, antecipando e direcionando seus efeitos nos indivíduos. Seria uma espécie de máquina de sentir auxiliar, motorizando a participação afetiva, que, por estar acessível aos artifícios cinematográficos, não sai de sua passividade. O que é solicitado e ativado é o espírito do indivíduo, que se deixa arrastar e envolver pela sucessão de imagens que o provoca, mas não o suficiente para tirar o seu corpo de uma situação de imobilidade.

Podemos afirmar então que na Modernidade a percepção da mágica da produção de imagens se dava de forma quase assustada pelo espectador, que assistia boquiaberto aos primeiros efeitos de montagens. A partir de um movimento de aproximação entre espectadores e dispositivos audiovisuais, esta mágica passou a ser percebida de forma cada vez mais participativa. Hoje o *espectador performer* pode provocar seus próprios efeitos a partir de seus comportamentos, passando da plateia para o palco, como voluntário ativo dos truques tecnológicos.

3.3 Transformando experiências

Um aspecto fundamental das considerações de Benjamin (1994) sobre a invenção e desenvolvimento da fotografia, seguida pelo cinema, é a visibilidade cada vez maior que os anônimos passam a adquirir. Dentro dessa perspectiva, Jacques Rancière (2005, p. 45) observa que o desenvolvimento das artes mecânicas implicou o nascimento da nova história. As artes mecânicas induziram uma modificação de

paradigmas artísticos e uma nova relação da arte com seus temas. Mas para que estas artes mecânicas possam dar visibilidade ao indivíduo anônimo, precisam ser reconhecidas como artes e não como técnicas de reprodução e difusão. O mesmo princípio, portanto, confere visibilidade a qualquer um e faz com que a fotografia e o cinema possam ser artes.

Pode-se até inverter a fórmula: porque o anônimo tornou-se um tema artístico, sua gravação pode ser uma arte. Que o anônimo seja não só capaz de tornar-se arte, mas também depositário de uma beleza específica é algo que caracteriza propriamente o regime estético das artes. (RANCIÈRE, 2005, p. 46).

A passagem da representação de grandes acontecimentos e personagens às apresentações das particularidades dos (ex) anônimos é um forte sintoma do surgimento de uma nova época. Segundo Rancière, a inserção do indivíduo comum na cena da história ou nas novas imagens institui a lógica estética de um modo de visibilidade que substitui a grandeza da tradição representativa por um foco nos corpos, nos homens e nas sociedades. “O banal torna-se belo como rastro do verdadeiro” (RANCIÈRE, 2005, p. 50).

John Dewey (1980) afirma que no contexto atual é possível traçar uma nova relação entre ato e objeto expressivos, o que representa não uma destruição da experiência, mas um processo de transformação. A experiência mediada pela técnica, segundo as próprias projeções de Benjamin (1994), apresenta um caráter híbrido, pois engloba dispositivos, práticas e improvisos. Dentro desse recorte, no processo de produção e recepção, indivíduo e obra saem transformados, a partir da ideia da totalidade que envolve experiência e experimentação.

O ponto de vista, mais subjetivo, é então substituído pelo ponto de existência, mais expositivo, uma vez que a situação de presença representa uma inibição do tempo íntimo. O indivíduo se apresenta então como ponto de interseção e interface, sendo que o processo em si é muito maior do que ele próprio, que vive pela mediação do ambiente e é instruído pela experiência. Percebe-se a organização dinâmica de um sistema em contínua transformação, apresentando um caráter performativo, pragmático e proposicional.

3.4 Dispositivos para uma sociedade disciplinada

Uma vez identificadas algumas influências do avanço dos procedimentos técnicos nas configurações sociais, práticas culturais e exposições de si em público, faz-se necessário investigar outros aspectos que estão relacionados a essas transformações. Vamos nos dedicar agora a trazer algumas análises feitas por Michel Foucault em suas obras *Vigiar e Punir* (1975) e *Microfísica do Poder* (1979), sobre as relações entre as estruturas do poder e os dispositivos, que se constituem como ferramentas capazes de transformar uma multiplicidade humana em uma sociedade disciplinar. O autor chamou a atenção para o controle de si, principalmente para o controle exercido pelas autoridades sobre os corpos.

O momento histórico das disciplinas é o momento em que Foucault identifica o nascimento de uma arte do corpo humano, que visa não unicamente o aumento de suas habilidades, mas a formação de uma relação que o torna, ao mesmo tempo, obediente e útil (FOUCAULT, 2009, p. 133-134). Forma-se então uma política de coerções sobre o corpo, possibilitando uma manipulação calculada de seus elementos, gestos e comportamentos. O corpo humano é alvo de uma maquinaria de poder que o esquadrinha, o desarticula e o recompõe. Se por um lado a disciplina aumenta as forças do corpo, em termos econômicos de utilidade, por outro ela diminui essas mesmas forças, em termos políticos de obediência. Ou seja, ela aumenta suas capacidades ao mesmo tempo em que anula a potência que poderia resultar dessas mesmas capacidades, instaurando uma relação de sujeição.

A era clássica acelerou a racionalização utilitária do detalhe dentro de uma contabilidade moral, dando-lhe instrumentos precisos e acentuando “a minúcia dos regulamentos, o olhar esmiuçante das inspeções, o controle das mínimas parcelas da vida e do corpo” (FOUCAULT, 2009, p. 136). Uma das principais estratégias consistia na arte das distribuições dos indivíduos no espaço, através da utilização de diversas técnicas. Entre seus princípios estava isolar e localizar os indivíduos, evitando distribuições por grupos, decompondo as formações coletivas e analisando as pluralidades confusas. O espaço disciplinar tendia a se dividir em subespaços, de acordo com a quantidade de corpos a serem controlados. Era preciso sobretudo anular a circulação difusa dos indivíduos. Sendo assim, a disciplina individualizava os corpos, distribuindo-os e os fazendo-os circular em uma rede de relações.

Determinando lugares individuais, a organização de um espaço serial tornou possível o controle de cada um e o trabalho simultâneo de todos. Dessa forma, o corpo singularizado se transformou em um elemento que poderia ser articulado com outros.

Em outras palavras, a primeira das grandes operações da disciplina é a constituição de quadros vivos, que transformam agrupamentos confusos em multiplicidades organizadas. Sob a forma de repartição disciplinar, essa constituição de quadros tem como objetivo tratar a multiplicidade por si mesma, distribuindo-a e tirando dela a maior quantidade possível de efeitos individuais, ligando o singular e o múltiplo. Nesse sistema, o indivíduo é caracterizado efetivamente como indivíduo e assim é possibilitado o controle e o uso de um conjunto de elementos distintos. Porém, Foucault (2009, p. 147) chama a atenção para o fato do controle disciplinar não consistir simplesmente em impor uma série de gestos definidos. Esse controle impõe a melhor relação entre um gesto e a atitude global do corpo. Sobre toda a superfície de contato entre o corpo e o objeto que o manipula, o poder vem se introduzir, amarrando-os um ao outro e constituindo um complexo corpo-máquina. Através das técnicas de sujeição, um novo objeto vai se compondo: é o corpo suscetível de operações especificadas, que têm sua ordem, seu tempo, suas condições internas e elementos constituintes.

Para aumentar os efeitos utilizáveis do múltiplo, as disciplinas definem táticas de distribuição, de ajustamento recíproco dos corpos, gestos e ritmos, de diferenciação das capacidades e de coordenação recíproca em relação a aparelhos. O poder que a tecnologia põe em funcionamento e que ela permite aumentar é um poder direto que os homens exercem uns sobre os outros (FOUCAULT, 2009, pág. 207). De acordo com essa lógica, o exercício da disciplina supõe um sistema dispositivo que exerça o controle através do jogo de olhares. Ou seja, um aparelho no qual as técnicas que permitem ver induzam a efeitos de poder, e onde os meios de coerção tornem claramente visíveis aqueles que são controlados por eles.

No decorrer da época clássica foram construídos observatórios da multiplicidade humana, que apresentavam técnicas de vigilâncias múltiplas e entrecruzadas. Os olhares deviam ver sem serem vistos. O velho esquema do encarceramento, que impedia de entrar ou de sair, começou a ser substituído pelo cálculo das aberturas, dos cheios e dos vazios, das passagens e das transparências. As instituições disciplinares produziram assim uma maquinaria de controle que funcionou como um microscópio do comportamento. As divisões analíticas realizadas

formaram, em torno dos homens, um aparelho de observação, registro e treinamento que possibilitou o domínio sobre o corpo segundo as leis da ótica, mecânica, de um jogo de espaços, de linhas, de telas, etc. (FOUCAULT, 2009, p. 166).

Em suas reflexões, Foucault (2009) deduz que nesse sistema de máxima visibilidade para quem é observado e nenhuma visibilidade para quem observa, é irrelevante saber quem está monitorando as ações daqueles que estão subordinados a essa ditadura de olhares, já que ele não pode ser identificado. Qualquer um pode fazer funcionar a máquina. Da mesma forma, o motivo que estimula a contínua observação do outro é irrelevante: “a curiosidade de um indiscreto, a malícia de uma criança, o apetite de saber de um filósofo que quer percorrer esse museu da natureza humana, ou a maldade daqueles que têm prazer em espionar e em punir” (FOUCAULT, 2009, p. 191). Quanto mais numerosos esses observadores anônimos e passageiros, maior a possibilidade do vigiado ser surpreendido. Sendo assim, podemos afirmar que para ser exercido com o máximo de eficiência, o poder disciplinar deve torna-se invisível. Em compensação, impõe aos que submete um princípio de visibilidade obrigatória.

É justamente o fato de ser permanentemente visto sem cessar que mantém o indivíduo disciplinar. Uma vigilância onipresente é capaz de tornar tudo visível, mas com a condição de se tornar ela mesma invisível, constituindo-se como um olhar sem rosto que transforme todo o corpo social em um campo de percepção: “milhares de olhos postados em toda parte, atenções móveis e sempre alerta, uma longa rede hierarquizada” (FOUCAULT, 2009, p. 202). Dentro desse sistema, Foucault evidenciou o caráter experimental do Panóptico, identificando-o como uma máquina de modificar comportamentos.

O Panóptico seria um local privilegiado para tornar possível a experiência com indivíduos e para analisar as transformações que se pode obter deles. Os mecanismos do panoptismo analisam distribuições, desvios, séries, combinações e utilizam instrumentos para tornar visível, registrar, diferenciar e comparar. Trata-se de uma física de um poder relacional e múltiplo, que tem sua intensidade máxima nos corpos que essas relações, justamente, permitem individualizar (FOUCAULT, 2009, p. 197). Na jaula transparente e circular, com sua torre alta, potente e sábia, foi projetada uma instituição disciplinar perfeita. Mas Foucault afirma que também é importante mostrar como é possível dissipar as disciplinas e fazê-las funcionar de maneira difusa e

múltipla no corpo social inteiro. Bentham¹⁹ sonhava fazer dessas disciplinas uma rede de dispositivos que estariam em toda parte e sempre alertas, percorrendo a sociedade sem lacuna e sem interrupção (FOUCAULT, 2009, p. 197). Com o panoptismo, temos a disciplina-mecanismo: um dispositivo funcional que deve melhorar o exercício do poder tornando-o mais rápido, mais leve, mais eficaz, um desenho das coerções sutis para uma sociedade que está por vir.

A “disciplina” não pode se identificar com uma instituição nem com um aparelho; ela é um tipo de poder, uma modalidade para exercê-lo, que comporta todo um conjunto de instrumentos, de técnicas, de procedimentos, de níveis de aplicação, de alvos; ela é uma “física” ou uma “anatomia” do poder, uma tecnologia (FOUCAULT, 2009, p. 203).

Tendo em vista estas últimas descrições de Foucault sobre o panoptismo, a partir das projeções de Bentham, podemos localizar a Internet dentro de uma etapa mais avançada desse sistema, com seus micro-poderes disseminados, em que todos observam e são observados, um estimulando a visibilidade do outro. Porém, os sistemas dispositivos mudaram. De arquiteturas passaram a ser eletrônicos. Ao invés de constranger, limitar e intimidar o comportamento diferenciado do outro, o observador passa a estimular suas performances individuais, registradas em foto ou vídeo e exibidas em redes sociais e sites de compartilhamento. O que podemos observar em diversos vídeos exibidos na Internet é que eles se apresentam como verdadeiras produções híbridas, com influências de diversas linguagens e suportes como videoclipes, filmes, programas de televisão e, principalmente, outros vídeos postados por internautas, que entram no mesmo nível de produções consideradas profissionais.

A multidão como uma massa compacta é abolida em proveito de uma coleção de individualidades separadas. No contemporâneo essas individualidades são reunidas, entram em composição, em rede. E de forma distinta do que acontecia na sociedade disciplinar, as diferenças comportamentais não entram em um processo

¹⁹ Jeremy Bentham foi um [filósofo](#) e jurista [inglês](#) conhecido pela idealização do Panoptismo, que corresponde à observação total, a tomada integral por parte do poder disciplinador da vida de um indivíduo. Em [1789](#) concebeu o Panóptico, pensado como um projeto de prisão modelo para a reforma dos encarcerados. Mas, por vontade expressa do autor, foi também um modelo para todas as instituições educacionais, de assistência e de trabalho, uma solução econômica para os problemas do encerramento e o esboço de uma sociedade racional.

normalizador. Os atos são monitorados para entrar em uma dinâmica da visibilidade pela visibilidade, como podemos observar em situações sociais, produções midiáticas e recepções de obras artísticas.

Pois bem. O sistema dispositivo típico da sociedade disciplinar teve o seu foco na distribuição normalizadora dos corpos, superfícies, luzes e olhares, em “uma aparelhagem cujos mecanismos internos produzem a relação na qual se encontram presos os indivíduos” (FOUCAULT, 2009, p. 190). O que podemos observar em sistemas experimentais voltados para trocas artísticas que se utilizam de dispositivos como câmeras, espelhos, monitores, sensores e projetores, é que eles buscam dar visibilidade aos seus participantes não a partir do objetivo de tornar semelhante, mas de incentivar o comportamento singular de cada um e de entrar em uma dinâmica de exibição de si uns para os outros.

Originalmente cabia às disciplinas principalmente neutralizar os perigos, evitar o inconvenientes de reuniões muito numerosas. Depois, foi atribuído a elas o papel positivo de aumentar a utilidade possível dos indivíduos. A disciplina fez crescer a habilidade de cada um, coordenando essas habilidades, acelerando os movimentos e multiplicando a potência. Ela continuou a moralizar as condutas, mas cada vez mais ela passou a modelar os comportamentos e fazer os corpos entrarem em uma máquina. As disciplinas deviam ser tomadas como técnicas que permitiam ajustar a multiplicidade dos homens e a multiplicação dos aparelhos de produção. Poderíamos considerar então que até mesmo o conjunto de práticas contemporâneas que estimulam a singularidade, a espontaneidade e o improviso, estão inseridas em um grande sistema que permite e estimula as expressividades individuais. E porque não dizer que esse sistema está totalmente inserido em um domínio essencialmente capitalista que estimula o consumo de diversos dispositivos ligados a essas práticas, como câmeras, celulares, computadores e, mais recentemente, os *tablets*.

A partir do pensamento de Foucault, Deleuze (1992) destaca uma entrada nas sociedades de controle, que não funcionam mais por confinamento, mas por controle contínuo e comunicação instantânea, o que levaria à invenção de novos espaços-tempo. Os dispositivos de controle privilegiam a modulação dos movimentos, desenvolvendo-se nas questões que visam realizar a regulação entre a simultaneidade de ações e a formação de fluxos. Para o autor, cada tipo de sociedade pode estar relacionado a um tipo de máquina: “as máquinas simples ou dinâmicas para as sociedades de soberania, as máquinas energéticas para as de disciplina, as cibernéticas

e os computadores para as sociedades de controle” (DELEUZE, 1992, p. 216). O fundamental, porém, é analisar os agenciamentos coletivos constituídos como verdadeiros fenômenos, onde as máquinas são apenas uma parte.

Em sua obra *Microfísica do Poder*, escrita quatro anos depois de *Vigiar e Punir*, Michel Foucault (2007) afirma que o poder não pode ser considerado como um fenômeno de dominação homogênea de um indivíduo sobre os outros, de um grupo sobre os outros, ou de uma classe sobre as outras. O poder não é algo que se possa dividir entre aqueles que o possuem e o detêm exclusivamente e aqueles que não o possuem e que lhe são submetidos. O poder deve ser analisado como algo que circula e que só funciona em cadeia. Ou seja, o poder funciona em uma rede na qual os indivíduos são centros de transmissão que não só circulam mas estão em posição de exercer este poder e de sofrer sua ação. Microssistemas podem apresentar um aspecto produtivo do poder sobre o corpo, que ao fazer parte destes sistemas é aprimorado, estimulado. Atuando sobre uma massa desordenada, a orientação disciplinar faz nascer uma multiplicidade ordenada na qual o indivíduo emerge como alvo de poder. Ao contrário de anular o indivíduo, o poder o fabrica. Concluímos então que se no século XIX o objetivo era tornar o homem individualizado, útil e dócil, agora o objetivo é tornar o homem singular, expressivo e eficaz.

3.5 Microrresistências

Mesmo com a intensificação das redes de vigilância e dos microssistemas de poder, De Certeau (2009) afirma que é preciso identificar também as microrresistências que evitam que sociedades inteiras não sejam reduzidas a estas redes e a estes sistemas. O autor se dedica então a pesquisar procedimentos populares que jogam com os mecanismos da disciplina e que não se submetem totalmente a eles, a não ser para alterar tais mecanismos. As maneiras de fazer constituem as inúmeras práticas de reapropriação, por parte dos usuários, do espaço organizado pelas técnicas da produção sociocultural. Segundo De Certeau (2009, p. 41), estas “maneiras de fazer” explicitam questões análogas e contrárias às abordadas por Foucault (2009). Análogas, porque distinguem as micro operações que proliferam nas estruturas tecnocráticas e alteram o seu funcionamento através de uma multiplicidade de táticas articuladas sobre os detalhes do cotidiano; contrárias, por não privilegiarem a transformação da violência da ordem em tecnologia disciplinar, dando visibilidade

às formas assumidas pela criatividade dispersa dos grupos ou dos indivíduos dentro das redes da vigilância. Para De Certeau, esses modos de proceder e essas astúcias dos indivíduos em sociedade compõem, no limite, a rede de uma antidisciplina.

A operação historiográfica de Foucault (2009) destaca indiscutivelmente o papel decisivo dos procedimentos e dispositivos tecnológicos na organização de uma sociedade. Porém, De Certeau (2009) enfatiza que é impossível reduzir os funcionamentos de uma sociedade a um tipo dominante de procedimentos. Assim como uma sociedade é composta por práticas organizadoras de suas instituições normativas, também apresenta um sem-número de práticas menores, no entanto sempre presentes.

É nesta múltipla e silenciosa “reserva” de procedimentos que as práticas “consumidoras” deveriam ser procuradas, com a dupla característica, detectada por Foucault, de poder, segundo modos ora minúsculos, ora majoritários, organizar ao mesmo tempo espaços e linguagens (DE CERTEAU, 2009, p. 108).

Como De Certeau (2009, p. 109) observa, sob um monoteísmo aparente atribuído aos dispositivos panópticos, sobreviveria um politeísmo de práticas disseminadas. Por mais panópticas que as organizações espaciais sejam, há sempre a possibilidade de um jogo gestual, resultado de uma combinação de modelos sociais, usos culturais e coeficientes pessoais.

Podemos afirmar que a institucionalização do cinema, dentro do processo de consolidação da Indústria Cultural, também previa essa produção de corpos disciplinados e organizados segundo uma lógica de seus dispositivos. Assim como havia uma organização espacial das salas de aula, havia uma organização espacial das salas de cinema. Durante o domínio da Indústria Cultural, a eficácia da produção implicava a inércia do consumo (DE CERTEAU, 2009, p. 238-239). Efeito de uma ideologia de classe e de uma cegueira técnica, esta fórmula era necessária a um sistema que distinguiu e privilegiava autores, pedagogos, revolucionários – os produtores – do público em geral. Porém, dentro do desenvolvimento da sociedade e da técnica, temos a chance de descobrir uma atividade criadora onde ela foi negada.

3.6 O poder espetacular

Uma das análises mais importantes de Debord (1997) para essa pesquisa é sobre o poder espetacular. Em 1967 o autor distinguia duas formas sucessivas e rivais desse poder: a concentrada e a difusa. Posteriormente, uma terceira forma constituiu-se pela combinação das duas anteriores, porém, a forma difusa se mostrou mais forte, de acordo com as próprias transformações sociais e culturais, intensificadas pela política capitalista. Debord chamou essa terceira forma de poder como espetacular integrado, que passava a se impor mundialmente. O sentido final do espetacular integrado se deu pela sua influência em quase todos os comportamentos e objetos produzidos socialmente. “Quando o espetacular era concentrado, a maior parte da sociedade periférica lhe escapava; quando era difuso, uma pequena parte; hoje, nada lhe escapa” (DEBORD, 1997, p. 172). Cada vez mais o espetáculo se confunde com toda a realidade, ao irradiá-la.

A vocação espetacular do indivíduo comum, tão estimulada nos dias de hoje, vem do fim da divisão do trabalho, que segundo Debord representa o desaparecimento de toda competência verídica.

Um homem de finanças põe-se a cantar, um advogado torna-se investigador de política, um confeitiro apresenta suas preferências literárias, um artista de cinema vira presidente, um cozinheiro filosofa sobre as fases do cozimento como etapas da história universal. Qualquer um pode aparecer no espetáculo para exhibir-se publicamente, ou às vezes por ter-se envolvido secretamente em uma atividade bem diferente da especialidade pela qual era até então conhecido (DEBORD, 1997, p. 174).

Entre os aspectos apontados por Debord para caracterizar o espetáculo integrado e que pode ser utilizado para caracterizar o caráter espetacular do contemporâneo, podemos destacar a incessante renovação tecnológica. Segundo o autor, a aparelhagem nova torna-se por toda parte a finalidade do sistema e será a única coisa capaz de modificar substancialmente seu andamento. Aqueles que exercem controle sobre a sociedade querem antes de tudo manter uma certa relação social entre pessoas, mas também precisam prosseguir na incessante renovação tecnológica.

Para Debord, quem sai perdendo é justamente a personalidade, que submetida às normas espetaculares, fica cada vez mais afastada da possibilidade de conhecer experiências autênticas e descobrir suas preferências individuais, separadas do coletivo (DEBORD, 1997, p. 191).

3.7 A performatização de si estimulada pela apropriação dos dispositivos

Até que ponto o indivíduo contemporâneo tem autonomia para ser realmente autêntico? Como a diluição das normas de condutas relativas a posições e situações sociais, somada ao acesso a dispositivos de produção e difusão de imagens afeta a exposição de si em espaços públicos? Que modelos de comportamento em público são seguidos atualmente em uma sociedade altamente midiaticizada? Estas são algumas questões colocadas a partir da observação de uma intensa exibição de vídeos caseiros no *Youtube*. O *Youtube* recebe mais de cem milhões de visitantes por dia, que assistem a cerca de setenta mil vídeos por minuto (SIBILIA, 2008). No recorte específico deste trabalho, destacamos aquela categoria de vídeos em que os próprios internautas aparecem performando.

Como Paula Sibilia (2008, p. 10) acentua, essa explosão da criatividade observada atualmente está vinculada a uma extraordinária democratização dos canais midiáticos. Novos recursos abrem uma infinidade de possibilidades que até pouco tempo eram impensáveis e que agora são promissoras para a prática da invenção e da experimentação estética em uma esfera que anteriormente se limitava à recepção de produtos midiáticos. Porém, a autora também aponta que essa “incitação à criatividade pessoal, à excentricidade e à procura constante da diferença, não cessa de produzir cópias e mais cópias descartáveis do mesmo” (SIBILIA, 2008, p. 9).

A representação de si mesmo diante da câmera foi uma promessa que surgiu com o cinema e já exercia uma enorme atração sobre o homem moderno. Segundo Walter Benjamin, “o astro de cinema impressiona seu público, sobretudo porque parece abrir a todos, a partir do seu exemplo, a possibilidade de ‘fazer cinema’” (BENJAMIN, 1994, p. 182).

Dentro de um processo de exibições de expressividades, o indivíduo comum “é chamado a ocupar o outro lado da tela, a passar de consumidor de imagens a ator de sua própria vida e de seu próprio cotidiano, naquilo mesmo que ele tem de mais

corriqueiro e ordinário” (BRUNO, 2006, p. 140). O *mise-en-scène* passa do palco da produção cultural para o lugar da recepção: cada vez mais o espectador se torna o participante autêntico, aquele que é responsável pelo efeito de singularidade que as produções midiáticas tanto buscam e provocam. O espaço tradicionalmente ocupado pelo espectador se torna o alvo da câmera e uma fonte de candidatos para novos gêneros midiáticos, resultados de uma mistura de realidade, programas de TV, jogos e experimentos sociais. A desintegração da fronteira que separava as perspectivas internas e externas dos conteúdos midiáticos promove uma instrumentalização da audiência que se vê cada vez mais refletida na realidade que lhe é apresentada. O gênero do *Reality Show* permite a atuação direta da vida na tela, praticamente eliminando uma mediação via representação que nos separava do acontecimento em seu estado puro. Nesse contexto mídia deixa de ser uma espécie de “porta voz da realidade” para ser um espaço de múltiplas vozes e pontos de vista (ARFUCH, 2002).

No contexto artístico, Andy Warhol pode ser apontado como um dos pioneiros da travessia do banal, através de uma reflexão sobre o aumento do *mise-en-scène* na mídia que, desde a expansão da imagem televisiva nos anos 60, tem exercitado sua influência no perfil do indivíduo pós-moderno, deixando traços em todas as estruturas de interações humanas e na formação do sujeito. Em sua obra, *Screen tests* (FIG 6), Warhol possibilitou que pessoas conhecidas e desconhecidas se expusessem por três minutos sem cortes, permitindo-se serem observadas em sua relação com o olhar da câmera e, conseqüentemente, com o olhar do espectador.



Figura 6 – Frames de *Screen Tests*, de Andy Warhol

Segundo Ursula Frohne (2002), de um ponto de vista social, nós só existimos na sociedade midiática se somos capazes de receber a atenção do público pelo menos por um momento. Nós só podemos nos experimentar como reais quando somos capazes de fazer uma aparição. A mídia se apresenta como uma espécie de alter ego da auto representação individual e cultural. Diversos fenômenos sociais como a

cultura do entretenimento, da moda, dos estilos de vida e da produção de celebridades são intensificados pelos dispositivos tecnológicos e constantemente produzem novos padrões de identificação e incorporação de tendências midiáticas. Os rituais públicos e privados são então influenciados por *mise-en-scènes* pré fabricados, que resultam em imitações de técnicas conscientes de posicionamentos, exteriorizados em atos performáticos. Percebe-se que a identificação é sempre em virtude do olhar do outro.

3.8 Controle e criação na produção contemporânea

Para aplicar algumas questões levantadas pelos autores presentes nesse capítulo, optamos por analisar também a produção de autorretratos contemporâneos, nos quais o espelho é substituído pela câmera de vídeo, seduzida e corrompida a partir de propostas de experiências com a própria imagem. Uma questão importante surge neste capítulo: quais seriam as semelhanças entre os diversos encontros possíveis com os dispositivos, dentro de uma rede de criação coletiva? Ao privilegiar a realização de autorretratos, a questão da performatização da subjetividade adquire novas perspectivas, a partir da administração dos contrastes entre o visível e o invisível, dentro da dinâmica de produção de imagens que implica a escolha de gestos, expressões e interferências que se aproximam da ideia que cada um tem de si mesmo. O ato de ver-se e perceber-se atuando com sua própria imagem transformada, gerando novas imagens, consiste em um grande estímulo para o *espectador performer* criar uma série gestual singular, uma performance personalizada. Cabe então perguntar como este indivíduo se insere nestes dispositivos, principalmente quando ele também passa a ser produtor e difusor de imagens.

Retomando os estudos sobre os dispositivos realizados por Foucault (2009), podemos perceber como o autor foi avançando em suas considerações, ao observar que a grande promessa ou a grande esperança do século XVIII, ou de uma parte do século XVIII, estaria depositada no crescimento simultâneo e proporcional da capacidade técnica de agir sobre as coisas e da liberdade mútua dos indivíduos. O autor lança o conceito de *homogeneidade*, estabelecendo formas de racionalidade que organizam as maneiras de fazer e a liberdade com que alguns indivíduos agem nesses sistemas práticos, reagindo ao que os outros fazem e modificando até certo ponto as regras do jogo. Foucault estabelece então três grandes domínios: o das relações de

domínio sobre as coisas, o das relações de ação sobre os outros e o das relações consigo mesmo.

Ao aprofundar o estudo sobre as três práticas do poder – o Soberano, o Disciplinar e o de Controle sobre a comunicação, Deleuze (1999, p. 215) evidencia como a terceira prática se tornou hegemônica, constituindo-se como a mais dominadora que envolve tanto a fala quanto a imaginação e que possibilita que todos passem a ser capazes de retomar a palavra e um alto grau de liberdade. Ao contrário das sociedades disciplinares, que funcionam por confinamento, a sociedade do controle funciona pelo controle contínuo e comunicação instantânea. A ideia é que em um regime de controle nada nunca é terminado.

São várias as evidências que comprovam a passagem de uma sociedade disciplinar para uma sociedade de controle, principalmente após a expansão da Internet, canal midiático consolidado pelos avanços técnicos que fizeram do computador a máquina por excelência da contemporaneidade. Constantemente surgem novos fenômenos que se espalham rapidamente pela rede. Entre eles podemos citar o *Fenômeno Artemisbell*. *Artemisbell* é como Diana Campanella, uma americana de 55 anos, é conhecida na Internet. Como já foi informado na introdução deste trabalho, em agosto de 2008, sua página no *Youtube*²⁰ disponibilizava mais de 400 vídeos, nos quais ela improvisa coreografias para *hits* da música *pop*.

No caso específico de *Artemisbell*, o que nos chama a atenção não é o número de visualizações de seus vídeos, mas a quantidade de vídeos já produzidos por ela. Centenas de vídeos apresentam uma mesma estrutura e uma mesma dinâmica de relação com o dispositivo: Diana se apresenta em sua própria sala, com a câmera fixa diante de si. Geralmente a primeira imagem é um super close de seu colo bem próximo à câmera, ou seja, no momento em que ela aperta o botão *rec*. A partir daí, Diana dança para a câmera, com gestos e movimentos que já se tornaram sua marca registrada. A artista cria uma relação de sedução com a câmera, com olhares sugestivos e insistentes (FIG 7).

²⁰ <http://www.youtube.com/user/artemisbell>



Figura 7 – Alguns momentos de *Artemisbell* em ação

Diana define suas danças como “improvisadas, espontâneas, informais, interpretativas, *Freestyle*”²¹. Enquanto dança, Diana sorri, pisca, sua, chegando a provocar em quem a assiste uma espécie de contágio, que pode resultar em situações miméticas. Inclusive já existem vários vídeos de homenagens à artista, com animações e até mesmo outras pessoas que procuram imitar o seu estilo, evidenciando a inclinação humana de reconhecer e produzir semelhanças.

Atualmente, são disponibilizados sete canais do *Youtube* dedicados à *Artemisbell*, além de sua página no *myspace*²², o seu próprio *site*²³, seu *blog*, seu canal no *metacafe*²⁴, entre outros canais onde é possível acessar seus vídeos. Podemos então dizer que Diana está inserida em uma lógica do controle? A necessidade de alimentar seus canais, de produzir incessantemente novos vídeos acabou por formatar suas criações?

Percebemos que aquele aspecto singular inicial, que fez com que Diana chamasse a atenção no espaço virtual, cada vez mais vai sendo diluído em suas repetições. Diana Campanella conseguiu o desejado status de personalidade acessada da internet. Construindo-se diante da câmera, ela criou o seu próprio modelo e conseguiu dar continuidade à sua própria série performática. As características que logo despontam para quem assiste a um de seus vídeos pela primeira vez são, invariavelmente, singularidade e espontaneidade. Porém, sabemos bem que aos poucos os acessos vão diminuir, outras personalidades aparecerão com performances que serão valorizadas por novos e efêmeros parâmetros, em uma dinâmica que a todo momento evidencia novas formas de expressão de si no espaço público.

²¹ <http://blogs.myspace.com/index.cfm?fuseaction=blog.ListAll&friendId=15311360>

²² <http://www.myspace.com/artemisbell>

²³ <http://www.dianacampanella.com/>

²⁴ <http://www.metacafe.com/tags/artemisbell/>

O caminho que Deleuze (1992) aponta para que seja possível escapar de alguma forma a esse tipo de controle que estimula uma contínua exibição e repetição de si é o de criar “vacúolos de não-comunicação”, “interruptores”, que instituem o sujeito como o limite de um movimento contínuo entre um dentro e um fora. “Acreditar no mundo significa principalmente suscitar acontecimentos, mesmo pequenos, que escapem ao controle, ou engendrar novos espaços-tempos, mesmo de superfície ou volume reduzidos” (DELEUZE, 1992, p. 218).

A ideia do indivíduo como o limite de um movimento contínuo entre um dentro e um fora nos leva até a ideia de “autor como gesto” encontrada em Agamben (2007), que lança suas considerações a partir da conferência “O que é um autor?” realizada por Foucault em 1969. Segundo Agamben, “a função-autor caracteriza o modo de existência, de circulação e de funcionamento de certos discursos no interior de uma sociedade” (AGAMBEN, 2007, p. 56). Percebemos então um regime particular de apropriação que, entre outras dinâmicas, pode levar à dispersão da função enunciativa simultaneamente em mais sujeitos que ocupam lugares diferentes.

Em seu trabalho *I'm not the girl who misses much*²⁵ (1996), a artista Pipilotti Rist²⁶ se apresenta diante da câmera com um vestido preto e os seios de fora. Mas devido às interferências na imagem, fica impossível distinguir de forma clara suas expressões e formas. A artista se apropria do trecho que introduz a música *Happiness is a warm gun* de John Lennon, lançada em 1968, cantando de forma repetitiva *I'm not the girl who misses much*. Tanto a maneira caricata e provocativa de seus movimentos, quanto as manipulações realizadas na pós-produção, transformam seu corpo em uma espécie de boneca com gestos grosseiros e sua voz em uma paródia da histeria feminina.

Através de uma espécie de obsessão mimética, Pipilotti Rist vai esgotando qualquer legibilidade possível das palavras, que somente ganham definição no próprio título da obra. A imagem corrompida cria uma abstração ao mesmo tempo em que demonstra uma dinâmica de jogo digital.

Estes aspectos também apontam para uma absorção da cultura pelo individual, evidenciando pontos singulares de expressão. Segundo Catherine Elwes (2005, p. 164), a noção de performatividade na fotografia e no vídeo colocam a auto-revelação

²⁵ *Eu não sou uma garota que perde muito.*

²⁶ Uma das mais expressivas artistas contemporâneas, Pipilotti Rist é suíça, nasceu em 1962, vive e trabalha em Zurich. É conhecida por se exibir constantemente em suas fotografias, instalações e vídeos, experimentando, sobretudo, a desconstrução da figura feminina.

e o gesto como formas dinâmicas da definição de si. O performativo, com suas implicações na invenção de si, parece sugerir uma semelhança que não é confirmada pela realidade física e social. Incapaz de declarar uma subjetividade ou uma posição social separadas do catálogo de representações pré-existentes, o indivíduo se experimenta como uma aglomeração amorfa de influências.

Voltando às considerações sobre o “autor como gesto”, após uma reflexão sobre as ideias que Foucault apresentou, Agamben conclui que o indivíduo – assim como o autor – é resultado do jogo que se estabeleceu a partir do encontro e do corpo-a-corpo com os dispositivos. “Uma subjetividade produz-se onde o ser vivo, ao encontrar a linguagem e pondo-se nela em jogo sem reservas, exhibe em um gesto a própria irredutibilidade a ela” (AGAMBEN, 2007, p. 63).

Outro trabalho de Pipilotti Rist analisado a partir das perspectivas aqui exploradas é *Be nice to me (Flatten 04)*, no qual a artista pressiona o seu rosto contra a superfície da tela. Com gestos desesperados, ela parece tentar “escapar”, ultrapassar os limites que a separam do outro lado (FIG 8). A noção de tela tem sido uma constante preocupação da artista, que afirma que não se pode mais olhar a tecnologia de forma inocente e vê-la como algo miraculoso. Segundo Rist, a tecnologia já se tornou ordinária, limitando nosso conhecimento, nossa história e nossas emoções em um espaço bidimensional²⁷.



Figura 8 – Pipilotti Rist, *Be nice to me (Flatten 04)*

²⁷ Catálogo da exposição de Pipilotti Rist na [FACT \(Foundation for Art and Creative Technology\)](#) em Liverpool, de 27 de junho a 31 de agosto de 2008.

O movimento do rosto, exageradamente maquiado, acaba deixando vestígios na tela, alvo de uma expressividade que quer se libertar. O vermelho do batom, o verde da sombra, o preto do rímel, são rastros da figura feminina, ao mesmo tempo em que se tornam um inusitado material de pintura para a artista. Aí vemos uma redução radical da distância entre sujeito e dispositivo. O dispositivo, neste caso, é mostrado como potência limitadora, que merece não só ser corrompido, mas definitivamente rompido. O constrangimento surge quando percebemos que isso não será possível e é aí que somos atingidos pelo seu olhar que parece nos pedir ajuda. Mas essa ajuda não se realizará, pois nesse caso somos apenas testemunhas passivas, somos parte do dispositivo que faz com que a artista permaneça do outro lado da tela.

3.9 Redes de criações

Este trabalho defende que a possibilidade da atividade criadora na esfera da recepção já é uma realidade em diversas instalações contemporâneas. Através dos dispositivos que são disponibilizados pelo artista, os *espectadores performers* têm a oportunidade de se exibirem uns para os outros nos ambientes expositivos. Como exemplo, podemos citar a instalação *Corpo digitalizado* (FIG 9), da artista Juliana Cerqueira, exposta no FILE de 2009²⁸. Na instalação, os espectadores entram em uma cabine e podem literalmente escanear partes de seu corpo que logo em seguida entram na sequência de imagens constantemente exibida no próprio ambiente. Os espectadores devem encostar a parte escolhida do corpo na superfície do escâner e esperar alguns segundos para que sua imagem seja captada pela máquina. A maioria escolhe o rosto, que em vários casos é exibido com interferências, já que muitos se movem antes que a máquina termine o seu trabalho, demonstrando a impaciência típica de nosso tempo e o hábito comum de ter sua imagem instantaneamente captada pelos atuais dispositivos fotográficos. O ponto forte da experiência é justamente a rede de criações que é formada, a partir do contato de cada um com as particularidades do dispositivo de captação e com o dispositivo de exibição, que se transforma em um verdadeiro álbum de retratos coletivo, em constante formação.

²⁸ O FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – acontece todos os anos no Sesi-SP e já é um dos festivais mais importantes deste cenário. No ano de 2009 ele aconteceu de 28 de julho a 30 de agosto.



Figura 9 - Retratos dos espectadores da instalação *Corpo digitalizado*

A partir do que está sendo trabalhado neste capítulo, podemos afirmar que as transformações das dinâmicas sociais são ao mesmo tempo causa e efeito das transformações das relações de indivíduos com os dispositivos e com a produção das imagens que formam o repertório visual de uma época. Antes os gestos e expressões padronizados em álbuns de fotografias seguiam regras comportamentais e especificidades técnicas que impediam o movimento e a prática de uma espontaneidade. Agora, já é possível disponibilizar imagens de si em movimentos expressivos através de álbuns virtuais e vídeos digitais na Internet, produzidos segundo suas próprias intenções e experimentações. A duração e a distância são diluídas em nome do instantâneo, do transitório e do efêmero. Além disso, a experiência tradicional e total entra em crise e dá lugar a experiências fragmentadas, múltiplas e não lineares, segundo a própria lógica do contemporâneo, que privilegia o presente como referência. A partir do momento em que não existem mais regras fixas de comportamentos, em que os grandes parâmetros morais e éticos entram em falência e os espaços midiáticos começam a estimular a produção de imagens de si para serem compartilhadas e assistidas, percebemos um movimento de criação coletiva, que já havia sido apontado por Benjamin:

Porém somos forçados a reconhecer que a concepção das grandes obras se modificou simultaneamente com o aperfeiçoamento das técnicas de reprodução. Não podemos agora vê-las como criações individuais; elas se transformaram em criações coletivas tão possantes que precisamos diminuí-las para que nos apoderemos delas. Em última instância, os métodos de reprodução mecânica constituem uma técnica de miniaturização e ajudam o homem a assegurar sobre as obras um grau de domínio sem o qual elas não mais poderiam ser utilizadas (BENJAMIN, 1994, p. 104).

Dentro dessa intensa e contínua produção de imagens, fica difícil identificar o que é retido. Talvez esse caráter mutável seja o grande definidor da dinâmica

contemporânea, que no jogo de substituições de padrões, perde em suas durações, mas ganha em suas improvisações.

3.10 As sociedades, seus aparelhos e utopias

Em sua obra *O universo das imagens técnicas*, escrito em 1985, Vilém Flusser aponta duas principais tendências, a partir do domínio das imagens técnicas sobre a sociedade: uma sociedade centralmente programada de receptores e funcionários das imagens e por outro lado uma que aponta para uma sociedade telemática dialogante dos criadores e dos colecionadores das imagens. É importante reforçar que Flusser escreveu essa obra quando a Internet ainda não era o principal veículo de informação, comunicação e difusão cultural interplanetário. Mesmo assim, percebemos o quanto suas projeções são coerentes com a sucessão de práticas, fenômenos e tendências que se instaurou desde que os indivíduos passaram a fazer parte de redes.

Na visão do autor, o mundo antes conhecido, vivenciado e valorizado pelas linhas escritas passou a ser dominado pelas superfícies imaginadas. Além de exercer influências sobre as mensagens, as constantes mutações nas estruturas da mediação também provocam mutações nas vivências, conhecimentos e valores. “O mundo não se apresenta mais enquanto linha, processo, acontecimento, mas enquanto plano, cena, contexto” (FLUSSER, 2008, p. 15). Mas, segundo Flusser, é preciso uma nova consciência do receptor para receber, reagir e retransmitir as novas imagens técnicas. É preciso também abandonar o modelo da história da cultura que serviu até aqui para que seja possível localizar a posição das imagens técnicas na cultura, captando, fenomenologicamente, a maneira pela qual estamos atualmente no mundo. É bastante contundente a forma como Flusser descreve as imagens técnicas. Para o autor elas não são espelhos, mas projetores: “projetam sentido sobre superfícies, e tais projeções devem constituir-se em projetos vitais para os seus espectadores” (FLUSSER, 2008, p. 55).

A nova estrutura social que está se consolidando, a da sociedade informática, organiza as pessoas em torno de imagens, exigindo novo enfoque sociológico e novos critérios. Enquanto a sociologia clássica organizava a sociedade em grupos como família, povo, ou classe, a sociologia futura elaborará critérios que lhe permitam classificar a sociedade segundo os tipos de imagens: “telespectadores”, “jogadores

com computadores” ou “público de cinema” (FLUSSER, 2008, p. 55). As previsões apontam para uma sociedade na qual os indivíduos estão ligados uns aos outros através da imagem técnica que os estão programando. Um movimento circular que permite que as imagens alimentem os indivíduos, para serem por eles realimentadas.

E como Flusser define a nossa situação diante dessas imagens? Para o autor as imagens projetam sentidos sobre nós porque elas são modelos para o nosso comportamento. Estes modelos funcionam porque paralisam as nossas faculdades críticas e adormecem a nossa consciência. Nossos gestos não se constituem apenas como reações às imagens, mas passam a dirigir-se igualmente rumo às imagens, com efeitos espetaculares. Nesse cenário, as imagens passam então a ser os nossos interlocutores. As imagens apanham nossos gestos através do uso de determinados dispositivos e os transcodificam em programas, nutrindo-se dos gestos que elas próprias provocaram. Se as imagens vão se tornando cada vez mais fiéis, mostrando como nos comportamos efetivamente, da mesma forma nós nos tornamos cada vez mais fiéis às imagens, adequando nossos comportamentos aos programas estabelecidos. Tudo se precipita rumo às imagens para ser fotografado, filmado e registrado em vídeo o mais rapidamente possível, para que seja rapidamente recodificado pelo programa. Os gestos não mais modificam o mundo, não são mais expressão de liberdade, e sim resultado que visa a imagem.

Ainda sobre essa circulação de imagens e indivíduos, tendo em vista as produções que eram alvo de sua análise, Flusser (2008) acentuou de forma bastante crítica que nesse tipo de sociedade informática, cabe à imagem o papel ativo e ao indivíduo o papel reativo. O isolamento e massificação do indivíduo, sintomas evidentes da sociedade emergente, não passam de consequências dessa circulação, na qual a imagem programa o indivíduo para que este re programe a imagem. Uma falsa sensação de liberdade.

No cenário apresentado por Flusser (2008), o diálogo interno e solitário se tornou inoperante. O autor questiona ainda o sentido de se falar em criatividade levando em consideração a produção coletiva de informações eternamente reproduzíveis. Algo que já acontece com as fotografias, filmes, vídeos e, sobretudo, as imagens sintetizadas por grupos graças a computadores. O autor afirma que toda informação se produz como síntese de informações precedentes. O tempo do indivíduo criador, do grande autor e da inspiração pertence ao passado. E o significado novo de criatividade será o de produção dialógica de informação

eternamente reproduzível. Para Flusser, estamos no limiar de situações imprevistas e de situações criadas em plena consciência do ato, ou seja, estamos entrando em um cenário repleto de redes de criações. “Será no jogo, no diálogo lúdico com os outros, que o futuro jogador se concretizará sob forma de aventura” (FLUSSER, 2008, p. 107).

As gerações futuras, vislumbradas por Flusser (2008, p. 130), compreenderão a dinâmica do diálogo telematizado, no qual todos dominam todos e são por todos dominados. Estes indivíduos saberão melhor que as imagens os dominam precisamente porque são eles os que dominam as imagens. Para o autor, nossos modelos políticos ainda pressupõem ativos e passivos, atores e sofredores, agentes e pacientes. Na sociedade telemática, nessa sociedade utópica que emerge por interação, tais categorias serão inoperantes. Não haverá nem fora nem dentro, nem espaço público nem espaço privado.

CAPÍTULO 4 – NO CENTRO, O CORPO

Esse capítulo apresenta discussões e reflexões sobre o corpo, suas utilizações, expressões e relações, principalmente a partir das transformações que nos levam até a percepção corporal contemporânea. Um dos pontos fundamentais, é a instauração de uma consciência da gestão social do corpo, que começa a partir do final do século XIX. Nessa nova perspectiva, o corpo aparece como resultado de uma construção, de um equilíbrio estabelecido entre um dentro e um fora. A fábrica social do corpo passa a produzir sistematicamente conjuntos de regras, aparências e complexos rituais de interação. E a intensificação desse processo nos leva a um cenário em que a cultura visual passa a afetar cada vez mais a maneira como nós vemos o corpo na experiência cotidiana (ZERNER, 2008, p. 130). Mais adiante, essa mesma fábrica social passa a possibilitar uma busca de liberdades individuais para lidar com o estilo comum, com as posturas, as atitudes pré determinadas, os modos usuais de olhar, de portar-se, de mover-se. Ou seja, cada vez mais o indivíduo sente seu corpo atingido, observado, desejado e impelido.

Avançando nessas primeiras considerações sobre as transformações nas abordagens sociais e culturais sobre o corpo, observamos que a diluição das fronteiras entre o corpo individual e o corpo coletivo, entre o interior e o exterior, tornou-se mais refinada e mais complexa no século XX, principalmente devido ao surgimento da psicanálise. O corpo é uma ficção, um conjunto de representações mentais, uma imagem inconsciente que se elabora, dissolve-se e reconstrói-se através da história do sujeito, com a mediação dos discursos sociais e dos sistemas simbólicos (CORBIN, 2008, p. 8). Enfim o corpo se define e se redefine a partir dos modos como se relaciona.

Tendo como parâmetro as artes visuais, trazemos aqui algumas considerações sobre a forma como o corpo é desenhado, pintado e esculpido, segundo influências das perspectivas sociais e culturais. Desde o Renascimento, a representação do corpo humano se dava sobre a morfologia, e esta sobre a anatomia e a dissecação, ainda praticadas nas escolas de arte até o final do século XIX e mesmo um bom tempo durante o século XX. Desenhar, pintar e modelar os corpos significava captá-los em sua verdade anatômica para depois vesti-los de acordo com as circunstâncias da cena ou da ação.

O corpo adquire uma nova expressividade a partir do final do século XVIII. A observação e a coisa observada se combinam para fazer do corpo um lugar privilegiado para a imaginação. Em seguida esse corpo, ao ser decodificado, passa a ser visto como o suporte tanto de ideias quanto de ações (ZERNER, 2008, p. 103).

No Salão de Paris de 1831, Delacroix expôs o grande quadro *La Liberté guidant le peuple*, que ao mesmo tempo em que foi um centro de admirações, foi alvo de escândalo. Resposta militante de um grande artista à Revolução de Julho, a pintura de Delacroix é decorrente da nova pintura histórica da escola de 1830, e pressupõe um sistema semiótico fundado na linguagem corporal: a representação do povo de Paris através de uma diversidade de tipos reunidos em torno do personagem feminino, que explicita a ideia da nação.

A leitura social e política que orienta a recepção de pinturas como as de Delacroix, que estão em convivência com seu público, foi lentamente elaborada ao longo da primeira metade do século XIX. Sendo também direcionada ao teatro, à pintura, à literatura e, de maneira geral, às mentalidades, esta leitura seguia uma fórmula que caricaturistas e ilustradores instauraram progressivamente nos anos 1820 e que recorria a toda uma espécie de metáforas óticas. A fábrica de “figuras” consistia na construção de uma nova linguagem corporal, distinta do sistema iconológico tradicional e fundada sobre a observação das vestimentas, das fisionomias e das silhuetas. Estes “tipos” inventados se assemelham a retratos-caricatura individuais (LE MEN, 2008, p. 141-143).

Na virada do século, Gillray desenhava corpos quase sempre aberrantes, ora obesos, ora esqueléticos, situando-se claramente no contraponto da arte neoclássica (FIG 10). Outro artista desta linha, Daumier, era um cronista que não perdoava ninguém. Seus personagens eram perfeitamente plausíveis sem que o artista precisasse recorrer a uma descrição precisa e detalhada, optando por uma maneira instintiva e espontânea (ZERNER, 2008, p. 120). Podemos dizer que é um dos grandes inícios da arte que privilegia a espontaneidade, o improvisado e a singularidade.



Figura 10 – Os tipos de Gillray

4.1 O corpo nas artes visuais: em busca do expressivo

O ideal da teoria clássica que insistia em uma distância entre a representação e o referente, irá se confrontar, ao longo do século XIX, com uma vontade de diminuir tal distância, de aproximar a imagem da realidade. Dentro dessa dinâmica, o modelo exercerá um papel muito grande na prática artística e no imaginário da época. Para o artista não se trata apenas de olhar as formas exatas, mas também da excitação provocada pela proximidade do real. A recusa de suavizar os contornos, a impressão de proximidade produzida pelos corpos em tamanho natural e em primeiro plano, tudo contribui para produzir um poderoso efeito de realidade (ZERNER, 2008, p. 109-118).

Coubert está entre os artistas que segue este direcionamento, propondo-se a mostrar o homem físico nas condições ordinárias da existência. O esforço que Courbet realiza tem o intuito de abolir a distância, não apenas de fazer algo para ser visto com ajuda da descrição, mas comunicar a plenitude da experiência das coisas (ZERNER, 2008, p. 121).

Degas é o verdadeiro continuador desta tradição, fazendo sentir a mecânica corporal, seja a tensão das mandíbulas no ato do bocejo, seja a pressão dos braços das mulheres apoiando o ferro de passar roupas. As dançarinas, suas favoritas, o cativaram por seus movimentos mecânicos e por suas expressividades. É sobretudo a partir de 1880 que seus nus femininos passam a oferecer uma visão inédita da mulher. O olhar do pintor é sem indulgência, mas não desprovido de simpatia, quando coloca

em evidência a dura realidade de mulheres e de seus corpos transformados em capital. As posições (aqui não se trata de pose) e os pontos de vista totalmente estranhos às convenções ordinárias do nu dão muitas vezes visões desconcertantes desse corpo, mas sempre compreensíveis. Degas explicitou o estranho e o singular do cotidiano. A maneira particular de pintar do artista, centrada na matéria opaca e pulverizada do pastel ao invés da pintura a óleo, chama a atenção do espectador e interfere na representação do objeto. Como em Courbet, essa franqueza dos meios garante a realidade do representado (ZERNER, 2008, p. 123).

O século XIX também conheceu uma enorme produção de escultura. Rilke considera Rodin como o primeiro verdadeiro escultor do corpo desde a Antiguidade. Mas de um corpo diferente, moderno, longamente trabalhado tanto pela vida quanto pela arte. Com *A Idade do Bronze*, de 1898, Rodin renova a tradição do corpo expressivo, começando pelo processo de produção: para não cair no convencional, o escultor procurou um modelo não profissional. Desde essa época, ao invés de colocar o modelo numa posição predeterminada, o escultor preferiu fazê-lo mover-se livremente e observá-lo com a finalidade de captar aspectos inéditos em seu corpo (ZERNER, 2008, p. 133-137).

Poderíamos dedicar todo o nosso trabalho às diferentes perspectivas das artes visuais sobre o corpo, suas construções, influências, práticas, técnicas e processos. Porém, o importante aqui é identificar recortes que explicitem transformações que privilegiem essa busca incessante pela expressividade do corpo, principalmente a partir dos avanços técnicos.

4.2 Fotografia e cinema: intensificando as experimentações

Entre os anos 40 e 60 a fotografia inaugura uma série de mutações técnicas que ainda estão se desenvolvendo e que continuam abalando a relação com o corpo. A arte do século XX nos mostra cada vez mais as múltiplas versões corporais que as técnicas de visualização permitiram ver umas depois das outras. Os hábitos artísticos e visuais passam a ser constantemente alterados e afetados pelo seu rápido desenvolvimento. Percebemos que o primeiro momento foi de surpresa e maravilhamento, seguido por uma recusa do valor de arte das imagens produzidas mecanicamente. Mesmo assim a imagem fotográfica acabou ganhando um valor de verdade e uma transparência perfeita ao real. Muitos pintores passaram então a

utilizar fotografias para simplificar seu trabalho e evitar as dispendiosas sessões de pose do modelo vivo (ZERNER, 2008, p. 124).

Mas o avanço da fotografia não afeta apenas os processos artísticos. Ele também representa o anseio da classe média em aceder ao retrato e em também deixar a sua marca, em fazer-se representar por sua própria imagem²⁹. Em uma de suas muitas considerações sobre o tema, Baudelaire expressa sua aversão à fotografia: “A sociedade, como um único Narciso, atirou-se tempestuosamente sobre sua imagem imunda” (*apud* LE MEN, 2008, p. 162).

Aqui também nos interessa pincelar uma história do corpo a partir da forma como ele vem sendo organizado e configurado para aparecer na tela, seguindo as principais evoluções do século XX, que criam uma trama tecida graças aos cruzamentos contínuos dos diferentes corpos de cinema (BAECQUE, 2009, p. 481). Uma das definições do cinema inclusive poderia ser: registrar, com o auxílio de uma câmera, corpos que se relacionam em um espaço.

Porém, as particularidades da imagem e da técnica cinematográfica dos primeiros anos forneciam uma visão dos corpos do presente como corpos do passado. Em preto e branco, andando em um ritmo irreal, percorrendo o mundo em silêncio, esses corpos fantasmagóricos pertenciam a um outro mundo. Segundo Antoine de Baecque, o escuro da sala, o feixe de luz rompendo a escuridão, o ritual do espetáculo, todos esses elementos pareciam reconstituir a atmosfera de uma sessão de espiritismo onde a tela da sala se assemelhava ao estado mental de cada espectador, como um estado de devaneio permanente onde podiam se projetar os corpos (BAECQUE, 2009, p. 484).

O poder de encantamento do primeiro cinema estava precisamente neste encontro: como os corpos convidavam seus espectadores a entrarem no filme. O cinema clássico foi uma forma de exacerbar esse encantamento. Sentimentos e sensações eram associados à fascinação despertada pelos corpos glamorosos vistos na tela.

Inspirado nos espetáculos corporais da *Belle Époque*, o cinema francês elegeu o corpo como principal meio para desenvolver sua narrativa visual. Um dos principais ícones desta fase inicial do cinema é o diretor francês Georges Méliès. Após uma longa carreira nos palcos do teatro realizando espetáculos de ilusionismo, Méliès

²⁹ Prática que mereceu nossa atenção no capítulo anterior

juntaria seu passado performático à ilusão de movimento do cinematógrafo para impulsionar a manipulação do espaço e tempo no interior da sala escura. Essa união é que destacaria Méliès como precursor no campo dos efeitos visuais na recente indústria cinematográfica.

Entre os recursos mais célebres de Méliès estão cenários fantásticos, criados a partir de enormes telas bidimensionais pintadas em perspectiva, além de variações na velocidade com que a câmera registrava os fotogramas durante a o processo de gravação, o que criava efeitos de aceleração e lentidão nas cenas.

Os experimentos de Méliès não se limitavam às tecnologias de imagem: o próprio corpo do ator era moldável. Como em uma apresentação de mágica, cenas de mutilações físicas e metamorfoses corporais faziam parte de seu espetáculo cinematográfico. Dentre todos os filmes de Méliès, *Nouvelles luttres extravagantes* (1900) é um dos melhores exemplos da manipulação do corpo humano. Na descrição de Arlindo Machado: “os personagens em luta despedaçam-se, deslocam-se, achatam-se, explodem, recuperam a forma humana, duplicam-se, mudam de sexo, fragmentam-se novamente e assim por diante.” (MACHADO, 2002, p. 37).

A decomposição mecânica dos movimentos apresenta, além da sua função de conhecimento, um alcance cômico, também muito explorado no cinema das primeiras décadas, particularmente em Lloyd, Keaton e Chaplin, cujos filmes mudos têm seu verdadeiro lugar ao lado do Balé mecânico de Léger, dos filmes de René Clair, Picabia e Duchamp, ou das cenografias de Bauhaus. Nessa perspectiva, seria errôneo continuar dissociando o cinema das artes plásticas e visuais em geral: aí se manifesta a mesma visualidade (MICHAUD, 2009, p. 543).

Recursos fotográficos e cinematográficos vão sendo cada vez mais explorados no decorrer dos anos. Entre eles a pose e a encenação elaboradas, o plano aproximado, a montagem, a maquiagem, os artifícios visuais, a filmagem dos corpos em seu estado natural ou espontâneo, entre vários outros. É necessário destacar a contribuição mais recente do vídeo, com efeitos consideráveis e mesmo revolucionários em pouco tempo e sob todas as suas formas, desde o vídeo amador até as imagens fornecidas pelas câmeras de vigilância. O vídeo abre um novo domínio à observação, ao registro das silhuetas, dos detalhes das fisionomias banais, dos rostos ordinários e dos gestos anônimos, dos deslocamentos de massas.

4.3 O corpo e as mutações do olhar e da arte

Cada vez mais aspectos singulares são reconhecidos no corpo no decorrer do século XX, através das mutações dos olhares sobre ele e as reviravoltas que a pintura, a fotografia e o cinema contemporâneos vão trazer à sua imagem (COURTINE, 2009, p. 10). O que configura a arte do século XX não é o potencial de representação do corpo, mas o potencial de produção. Pois a novidade principal reside no fato de que, na arte do século XX, o próprio corpo se torna meio, suporte e veículo da atividade e das experiências artísticas: passa da condição de objeto da arte para a de sujeito ativo.

O movimento começa a partir de 1910, transformando completamente o cenário social e artístico. A primeira grande mudança gira em torno da presença do artista como corpo produtor e como vida, que deixa de ser invisível ou marginal. A arte também começa a se agarrar às pessoas, seus gestos e vozes (MICHAUD, 2009, p. 558). As vanguardas russas não se limitam a fazer quadros: montam peças e cenografias, praticam a poesia fonética e a coreografia, abordam o vestuário e a moda. A tudo isso os dadaístas acrescentam uma intensidade fora do comum: as sessões de cabaré, as declamações gritadas de poesia fonética, os processos públicos, os disfarces, as danças deslocadas, tudo isso passou a ser arte.

A partir dos anos 40, os expressionistas abstratos americanos começam a pensar sua pintura como uma ação, além de buscarem uma memória coletiva antiga. Daí vai nascer uma interpretação existencialista da pintura como *action painting*, “pintura de ação”, na qual aquilo que o pintor faz conta mais do que os resultados efetivos do seu trabalho, no qual o investimento gestual tem mais importância que a obra pronta. Entre os anos 50 e 70, acontece um desenvolvimento considerável das práticas corporais no cruzamento do expressionismo e do neodadaísmo. O ressurgimento do espírito Dadaísta se traduz nos *happenings* e nas ações corporais que serão chamadas de *body art*, na fusão da poesia (*Fluxus*), da coreografia (Cunningham, Brown, Rainer) e da música (Cage) em obras que agora dependem mais da performance que do objeto duradouro (MICHAUD, 2009, p. 560-561).

Em uma coreografia entre corpos, o indivíduo atua como um vetor que desvia o olhar do espectador de si mesmo para as relações que estão sendo estabelecidas com outros corpos, imagens e dispositivos. Graças a esse complexo universo que é criado durante o presente da cena, podemos imaginar outros mundos de relações possíveis. Não sairemos intactos dessa operação. Somos partes dela. Estamos ali, sentados,

tentando adivinhar para onde devemos olhar, pensando quais são as consequências de nossa interpretação, cedendo, enfim, à proposta que nos convida a fazer parte de um emaranhado de olhares (MOLINA, 2010, p. 95).

Como já foi mencionado anteriormente, o principal resultado dessas transformações é o surgimento de um corpo do fim do século, que passa a ser ao mesmo tempo sujeito e objeto do ato artístico, tornando-se onipresente nas imagens fotográficas e no vídeo. A partir dos anos 90, grande parte da produção artística toma o corpo como objeto. Artistas como Bruce Nauman, Roman Opalka ou Cindy Sherman, são simultaneamente sujeito e objeto da sua obra em um questionamento sobre a identidade que tem, ao mesmo tempo, uma dimensão social e uma dimensão artística. O corpo é o ponto de ancoragem, a testemunha que permite constatar, registrar e medir com objetividade desencantada, sinistra ou indiferente, as mudanças, as transformações e as tensões induzidas pela reflexividade social, e o tempo que continua passando no eterno presente do atual. O face-a-face consigo mesmo se tornou um face-a-face com um corpo em relação ao qual não podemos tomar distância alguma (MICHAUD, 2009, p. 562-565).

4.4 O corpo aqui e agora: considerações sobre o contemporâneo

No centro deste trabalho há um corpo. Um corpo que reage ao mundo que o envolve. Um corpo que vê e que dialoga com o que chega aos seus olhos. Um corpo que ouve e que se movimenta, a partir de estímulos sonoros. Um corpo que fala e que sofre as consequências de suas palavras. Enfim, um corpo que experimenta. Por fora, um invólucro chamado pele, território sensorial que o separa e o conecta ao seu universo interior, complexo organismo marcado por movimentos repetitivos. E no comando de todas estas atividades, o cérebro, invólucro elétrico e cinzento dos processos mentais, gerando incessantemente respostas por todo o corpo. Corpo e mente, conectados, permitem ao ser humano ser o que é: humano.

Em sua reflexão sobre a separação entre corpo e cérebro, Deleuze se refere ao pensamento de Antonioni, que indica dois passos bem diferentes: um para o corpo, e outro para o cérebro. Sua crítica está relacionada à coexistência de um cérebro moderno e de um corpo esgotado. Isso se reflete em um dualismo em sua obra, que corresponde a dois aspectos da imagem-tempo: um cinema que coloca o peso no corpo e um cinema do cérebro, que descobre a criatividade do mundo e suas potências

multiplicadas pelos cérebros artificiais. Mais uma razão, porém, para prestar atenção nos corpos, pois segundo o próprio Deleuze, “os corpos não estão destinados ao desgaste, tampouco o cérebro à novidade” (DELEUZE, 2005, p. 245).

É importante pensarmos que tipo de interrupção o corpo poderia representar, segundo alguns autores que discutem essa relação entre corpo e cérebro na contemporaneidade. Paula Sibilia (2002) identifica um direcionamento de saberes hegemônicos contemporâneos para um caminho comum, onde a materialidade e a organicidade são rejeitadas. O corpo se apresentaria como um obstáculo, principalmente para algumas vertentes da tecnociência, que almejam ultrapassar as limitações biológicas ligadas à materialidade. O ideal a ser buscado é ascético, artificial, virtual, imortal. Com a convergência digital, Friedrich Kittler (*apud* HANSEN, 2004) vê a percepção humana – na verdade até mesmo os seres humanos – como algo que está se tornando obsoleto. Para o autor, essa convergência implica em meios totalmente separados de uma materialidade.

Alguns artistas, na busca pela transcendência, caminham lado a lado com essas ambições e suas obras apresentam mundos idealizados e simulados, onde é possível experimentar uma não-corporeidade, através do mergulho em ciberespaços. Seria o sublime tecnológico, apontado por Mário Costa como uma nova forma pós-moderna do sublime kantiano, que transcende os limites da condição humana. Para Roy Ascott – um dos artistas mais entusiastas dessa linha –, na nova cultura o corpo não tem peso, nem dimensão em qualquer sentido exato e sua medida se dá pela sua conectividade.

Autores como Jonathan Crary, Paul Virilio e William Mitchell têm dirigido sua atenção para o poder da manipulação inerente nas novas tecnologias de visualização e a tendência da imagem digital de separar o observador de sua corporeidade. Paul Virilio, por exemplo, afirma que o principal acontecimento do século XX é a superação da matéria. E os cientistas da atualidade reforçam: a definição do ser humano se apoia em seu lado incorpóreo, a mente. Para eles, o corpo é um mero empecilho para a sua expansão ilimitada no tempo e no espaço. A tecnologia superaria tal limitação, concedendo imortalidade à mente na sua hibridização com o software.

Indo em outra direção, temos investigações que privilegiam o corpo e como ele é modificado através das interações facilitadas pelas novas tecnologias. Um dos autores que se destacam dentro dessa perspectiva é Mark Hansen (2004), que faz uma

espécie de atualização de alguns conceitos bergsonianos, chamando a atenção para o fato de que Bergson não encontrou muito material relevante na sua teoria da percepção no primeiro cinema, que estava em seu princípio exatamente no momento em que ele estava escrevendo. É importante ressaltar que Deleuze (1983) já havia retomado essa visão de Bergson, que considerava o cinema incapaz de extrair o movimento puro dos corpos, tendo em vista que o que era levado em conta era apenas o que se passava no aparelho. Ou seja, Bergson já identificava a passividade relegada aos corpos dos espectadores que recebiam as imagens cinematográficas sem poder dar nenhum movimento significativo e efetivo como resposta.

Seguindo por este mesmo caminho, Ivana Bentes (2006) aponta que a teoria de Bergson “antecipa e reafirma, de certa forma, o que as novas tecnologias interativas vêm explicitando sobre o estatuto da percepção enquanto momento privilegiado do agir” (BENTES, 2006, p. 94). Em suas considerações sobre a teoria bergsoniana, a autora destaca que um de seus pontos fundamentais trata da interação entre ver e agir, quando se torna possível misturar imagens do corpo do espectador com outras imagens, ou então fazer da presença do corpo, ou da imagem do corpo um disparador de imagens.

No ponto de vista de Hansen (2004), no cinema o corpo se torna relativamente passivo, constituindo-se como um lugar de inscrição técnica de imagens em movimento ao invés de ser uma fonte ativa que pode formar outros tipos de informações. De um lado está o mundo de imagens performatizadas, tecnicamente montadas como imagens-movimento. Do outro está o aparato sensório motor do indivíduo que passivamente as correlaciona. Porém, a dimensão sensório-motora do corpo contemporâneo compreende muito mais do que a correlação passiva das conexões entre imagens e serve para outorgar as capacidades criativas do corpo. Hansen se volta então para os recentes desenvolvimentos na nova mídia e na neurociência para retomar o entendimento de Bergson de corporeidade no aspecto de como o corpo constrói a informação. O autor argumenta que a convergência da mídia aumenta a centralidade do corpo como um formador da informação. A partir do momento em que a mídia perde sua especificidade material, o corpo ganha uma maior função de seletor na criação de imagens.

Em algumas instalações interativas um papel criativo pode ser designado ao corpo, transformando-o na fonte de uma nova forma de aura: a aura que pertence a uma singular atualização na experiência corpórea. Hansen chama de afetividade a

capacidade do corpo de se experimentar mais do que ele mesmo e então posicionar seu poder sensório-motor para criar o imprevisível, o experimental, o novo, a partir de sua capacidade de experimentar sua própria intensidade, sua própria margem de indeterminação. Alguns artistas contemporâneos parecem estar adaptando a vocação bergsoniana para as demandas da era da informação: espacializando a imagem e posicionando o corpo do participante em um circuito de informação, as instalações e ambientes criados funcionam como laboratórios para a conversão da informação em imagens corpóreas que podem ser apreendidas.

4.5 O que pode um corpo?

Nossa proposta então pretende explorar as relações do corpo com suas imagens e potencialidades, tendo como ponto de partida uma questão fundamental colocada por Espinosa: *O que pode um corpo?*

Segundo Deleuze em sua obra *Espinosa: filosofia prática*, de 1970, o autor foi o primeiro a valorizar o corpo, que aparece como poder de ser afetado. A ideia de afecção remete à modificação produzida no corpo, a uma relação de causa e efeito. Os corpos que se misturam podem se conciliar e se compor entre si, deslizando por entre, introduzindo-se no meio, constituindo relações de características e valorizando a individualidade e a singularidade.

Na perspectiva de Espinosa, quando acontecem bons encontros entre os corpos, as potências de ser, agir e pensar aumentam. Como a potência de agir é o que abre o poder de ser afetado ao maior número de coisas, é bom “aquilo que dispõe o corpo de tal maneira que possa ser afetado pelo maior número de modos. Ou então aquilo que mantém a relação de movimento e de repouso que caracteriza o corpo” (DELEUZE, 2002, p. 61).

Esta pesquisa identifica algumas instalações interativas como situações de bons encontros entre os corpos da obra e os corpos dos espectadores, assim como entre as imagens da obra e as imagens dos espectadores. Dessa forma, um todo mais potente é constituído, ou seja, uma totalidade superior que inclui todos os elementos. Os artistas são aqueles que organizam estes encontros, compondo relacionamentos vivenciados e procurando aumentar as potências daqueles que estão envolvidos no seu processo. “O artifício faz parte completamente da Natureza, já que toda coisa, no plano imanente da Natureza, define-se pelos agenciamentos de movimentos e de

afetos nos quais ela entra, quer esses agenciamentos sejam artificiais e naturais” (DELEUZE, 2002, p. 129).

A partir de Espinosa, Deleuze afirma que não podemos nos separar de nossas relações com o mundo: o interior é somente um exterior selecionado; o exterior, um interior projetado; a velocidade ou a lentidão das percepções, ações e reações entrelaçam-se para constituir tal indivíduo no mundo. É necessário observar as diversas possibilidades de como essas relações são efetuadas conforme as circunstâncias ou os poderes de ser afetado. Esse tipo de direcionamento pode ser bem útil no momento de identificar as qualidades das instalações interativas. Que possibilidades de relações elas oferecem para seus espectadores? Como elas aumentam a potência de agir dos corpos que as preenchem? Elas permitem uma composição destes corpos com a obra e com os outros corpos que participam de suas interações? Enquanto “desencadeadoras de relações”, as instalações interativas podem formar relações mais extensas?

De acordo com Deleuze (2002, p. 131), “não se trata mais de utilizações ou de capturas, mas das sociabilidades e comunidades”. Aparece aí a noção de rede, que comporta vários usuários/produtores/emissores. Seguindo este raciocínio, Francisco Varela (1991) chama a atenção para o processo de cognição não como uma atividade individual, mas como um processo coletivo. A nossa inteligência não se reduz a uma interioridade, mas compreende uma partilha. E o caráter sócio-técnico implica na verdade uma partilha das atividades com os meios técnicos. Um dos grandes desafios para a obra artística é se transformar em um espaço de intensidades, no qual os indivíduos e suas partes variam de infinitas formas. Os dispositivos tecnológicos podem ser vistos, então, como corpos que aumentam a potência de agir dos corpos dos espectadores ativos na obra.

Podemos afirmar, a partir das análises sobre o corpo feitas por Bergson (2006), que a percepção subjetiva é uma parte crescente de indeterminação na relação variável do indivíduo com as influências dos objetos que o interessam. O autor caracterizou o mundo externo como um fluxo universal de imagens e o corpo como um centro de indeterminação, com fortes capacidades criativas. Na imagem especial que é o corpo, destaca-se o cérebro, instrumento de análise sobre o movimento recolhido e instrumento de seleção com relação ao movimento executado. Porém, um corpo não se limita a refletir a ação de fora, ele absorve algo dessa ação. Aí estaria a origem da afecção para Bergson, que seria o conjunto de sentimentos e sensações

localizadas em nosso próprio corpo. As afecções se produzem entre estímulos que recebemos de fora e movimentos que vamos executar, constituindo-se como um convite a agir. Esta é um dos principais objetivos dos artistas contemporâneos que em suas obras convidam os espectadores à ação: produzir imagens e sistemas dispositivos que efetivamente possam gerar envolvimento criativos e experiências significativas para os corpos que as experimentam.

4.6 O corpo é o meio

Em seu livro *New Philosophy for New Media* (2004), Mark Hansen vem desenvolvendo uma nova fenomenologia, elaborada em diálogo com os trabalhos de Walter Benjamin, Henri Bergson e Gilles Deleuze, que enfatiza principalmente o papel do afetivo e da dimensão tátil da experiência na constituição do espaço, e, por extensão, da mídia visual. Na perspectiva de Hansen, tecnologias alteram a base da nossa experiência sensorial e afetam drasticamente o que significa viver como agentes humanos corporificados, principalmente em relações interativas.

O corpo então persiste em sua materialidade. Como bem disse Francisco Varela, “o cérebro existe no corpo e o corpo existe no mundo” (*apud* SIBILIA, 2002, p. 103). O artista David Rokeby (1997) resume bem a arte interativa ideal, como uma combinação entre o abstrato mundo da linguagem e o mundo físico do corpo. Para ele, já que o computador é pura lógica, a linguagem da interação deve ser intuitiva. E já que o computador retira, de certa forma, o indivíduo de seu próprio corpo, é o corpo que deve ser fortemente estimulado. A presença do corpo é reafirmada e responsável pela vida naquele ambiente. As experiências interativas estendem os gestos para além dos limites do corpo, apresentando-se como um outro espaço cognitivo, extensão de nosso espaço sensorial.

É importante então que tais dispositivos atendam a objetivos artísticos específicos e que não sejam brinquedinhos novos a serem experimentados. Quando artistas se lançam nessa busca incessante por descobertas técnicas, podem perder a redescoberta do próprio mundo, com tantas novas percepções possíveis sobre gestos e novas sensações a partir da própria realidade. Segundo Hansen (2004), alguns artistas contemporâneos vêm focando em primeiro plano a fundação da visão em modalidades dos sentidos corpóreos: ao catalisar um despertar dos observadores para suas

constituições corpóreas, as obras podem ser entendidas como reforços para especificar o que permanece de humano nessa era de convergência digital.

O interesse de várias produções contemporâneas está voltado para deixar a tecnologia nos bastidores. Que o participante praticamente não perceba a complexidade tecnológica por trás da obra e que através de sua interação no espaço artístico, passe por uma experiência realmente significativa, mesmo que efêmera. É o fazer humano que está no centro das obras, não o fazer tecnológico. Mais do que conectado à máquina, o corpo está conectado à obra, à sua visibilidade, ao seu aqui e agora e às descobertas possibilitadas na duração de suas experimentações.

Como renegar o corpo se ele é o principal veículo de nossas experiências? Em algumas instalações interativas podemos perceber o quanto é rico o encontro dos sistemas artificiais e biológicos, da performance do corpo com a performance dos sistemas.

Um dos artistas mais bem sucedidos nesse sentido é o mexicano Rafael Lozano-Hemmer, que possibilita trocas entre espectadores, seus corpos, seus gestos, suas imagens e os espaços públicos, em propostas que apresentam grandes complexidades técnicas. Como a obra *Body Movies* (FIG 11), que transforma o espaço público a partir de projeções de corpos em grande escala. Diversos retratos fotográficos, previamente tirados nas ruas das cidades onde o projeto é apresentado, são mostrados através de projetores controlados roboticamente. Os retratos aparecem somente dentro das sombras projetadas pelas pessoas que interagem com a instalação. Ao perceberem suas sombras projetadas em grande escala, estas pessoas começam a se movimentar de forma performática, evidenciando seus gestos umas para as outras. Esta obra proporciona então uma interação entre corpo e espaço público, entre corpo e imagem e entre corpos de transeuntes que se transformam em espectadores e em *performers* a partir do momento em que se relacionam com os dispositivos espaciais e tecnológicos.



Figura 11 – Instalação *Body Movies*, de Rafael Lozano-Hemmer

Na obra posterior, *Under Scan* (FIG 12), o artista passou a projetar vídeo-retratos em pisos de praças. Em um primeiro momento, estes retratos não podem ser vistos, já que estão apagados por um potente projetor. Quando caminham na área coberta pelo sistema dispositivo, as pessoas descobrem os retratos, que são projetados em suas sombras. As sequências de vídeo começam com as pessoas retratadas olhando para um lado. A partir do momento em que aparecem projetados nas sombras dos transeuntes, os retratos se movem e se voltam para eles. Começa então um processo de interação performática entre as pessoas que produzem as sombras e as pessoas previamente gravadas. Devido à sua complexidade, o projeto teve apoio de um grande número de desenvolvedores. Porém, os dispositivos praticamente não são visíveis e a experiência se torna extremamente orgânica.



Figura 12 – Instalação *Under Scan*, de Rafael Lozano-Hemmer

Talvez este seja o grande desafio para os artistas contemporâneos que se propõem a criar situações de experiência em suas obras interativas: encontrar este caminho do meio, que também convoca um estar no mundo, um compartilhamento de experiências. Algo deve, enfim, ser preenchido pelo espectador, que já é parte da obra. O espectador é colocado em uma posição de produção performática no jogo artístico e não apenas como um refém de softwares.

Para Couchot (1997), quando o espectador é instalado no centro da obra, ele é convidado pelo artista a adotar uma atitude diferente diante dela. É o corpo inteiro do observador e não mais somente o seu olhar que se inscreve na obra, enquanto esta ganha em extensão. A significação da obra passa a depender da intervenção do espectador, a partir da confrontação dramática com uma situação perceptiva. É aí que

a obra se abre e o tempo de sua criação entra em sintonia com o tempo de sua socialização.

O caminho do meio permite a superação da oposição entre o universo orgânico do corpo e o universo mecânico da tecnologia. Não se trata apenas de tornar a natureza artificial, mas também de fazer o processo inverso, ou seja, naturalizar o artificial. Este é o horizonte da coexistência das diferenças, onde predomina a possibilidade de relação, conexão e interação. O corpo invadido e dilatado pelas tecnologias surge como um novo modelo de sensibilidade, flexibilidade, inteligência e capacidades comunicativas.

CAPÍTULO 5 – CAMINHANDO PARA A PRODUÇÃO CONTEMPORÂNEA: TECNOLOGIA E INTERAÇÃO

O contemporâneo é apontado por Foucault (2007) como a época do simultâneo, da justaposição, do próximo e do longínquo, do lado a lado, do disperso. Ou seja, a época em que as fronteiras estão cada vez mais diluídas. Os limites difusos entre pesquisas artísticas e pesquisas tecnológicas fazem aparecer no contexto contemporâneo um território entrecruzado de complexas camadas que surgem principalmente a partir da sensibilidade da arte e da complexidade das tecnologias. Pensar as relações entre arte e vida na perspectiva do desenvolvimento tecnológico e da criação, com aspectos sensíveis a partir da criatividade de artistas, técnicos e espectadores no século XXI, é um dos desafios da contemporaneidade.

A partir do momento em que a tecnologia passou a ser explorada continuamente pela arte, as oposições binárias³⁰ próprias das grandes questões dos movimentos vanguardistas clássicos ficaram borradas. Segundo José Bragança de Miranda (1998, pag. 212), é nas fronteiras e passagens que a arte encontra o seu lugar impossível, que se expressa.

Como reforça Ieda Tucherman (2004), as técnicas, seus objetos e relações acompanham o homem desde as suas origens e se reencontram hoje potencializadas no coração da atividade contemporânea de controle, de reconstrução da matéria e da vida. Nos últimos milênios, o avanço de invenções técnicas, desde ferramentas elementares até artefatos da Revolução Industrial, acelerou o processo de desenvolvimento das sociedades. Pierre Levy (2000) fala sobre a sensação de impacto, de exterioridade, de estranheza que nos toma sempre que tentamos apreender o movimento contemporâneo das técnicas. Após o impacto, em um segundo momento, o meio e as linguagens que podem nascer a partir dele são tomados pelos artistas como objeto de experimentação.

Citado constantemente por autores e artistas contemporâneos, Benjamin (1985) já havia observado que toda forma de arte amadurecida está localizada no ponto de interseção de linhas evolutivas. Em primeiro lugar, a técnica atua sobre uma forma de arte determinada, que já apresentava, antes da entrada da técnica, uma

³⁰ Entre elas: o artista vs. o engenheiro, arte vs. vida, a criação individual vs. a criação coletiva, tradicionalismo vs. progresso, etc.

demanda específica. Isso leva a uma segunda etapa, em que as formas artísticas tradicionais tentam laboriosamente produzir efeitos que mais tarde serão obtidos sem qualquer esforço pelas novas formas de arte.

Hoje as relações entre a arte e a técnica são muito mais complexas que nos anos 60. Nicolas Bourriaud (2006) recorda que naquela época a fotografia ainda não havia transformado as relações do artista com a matéria. Só as condições ideológicas da prática pictórica haviam sido afetadas, como se pôde comprovar no Impressionismo. Mas como foi possível acompanhar, o aparecimento de uma invenção importante, como a fotografia, modifica a relação dos artistas com o mundo e com os modos de representação em seu conjunto. Cada uma das inovações técnicas surgidas após a Segunda Guerra Mundial provocou nos artistas reações divergentes, que vão desde a adoção de modos de produção dominantes à manutenção da tradição pictórica.

Entretanto, as reflexões mais frutíferas surgiram de artistas que longe de abdicar de sua consciência crítica, trabalharam a partir das possibilidades que traziam as novas ferramentas. Bourriaud (2006) afirma que a arte faz com que os artistas se conscientizem dos modos de produção e das relações humanas produzidas pelas técnicas de sua época. A arte torna estes modos de produção muito mais visíveis, possibilitando estender suas consequências na vida cotidiana. A tecnologia só interessa ao artista na medida em que pode colocar os possíveis efeitos em perspectiva. A função da arte é a de se apropriar dos hábitos de percepção e de comportamento induzidos pelo complexo técnico-industrial para transformá-los em possibilidades de vida. Ou seja, apropriar-se da técnica com o fim de criar novas maneiras de pensar, viver e de ver.

5.1 A participação efetiva do espectador

Em 1952, John Cage apresentou sua composição musical *4'33"* na qual, durante o intervalo temporal que dá título à obra, os ruídos ocasionais do público na sala de audição se somaram ao silêncio do intérprete. O artista privilegiou o acaso e a participação da plateia como elementos construtivos em sua produção. Improviso, fluidez e efemeridade foram incorporados positivamente a um processo criativo que incluía o público como colaborador e autor.

A partir dos anos 50, a arte passou a elaborar o conceito de obra a partir da situação que possibilitava para os espectadores. Era instituída assim uma nova tendência “que insiste mais sobre a produção do que sobre o produto e que tenta desconstruir o processo de criação a fim de tornar manifesta sua íntima e mutante estrutura, sua gramática” (COUCHOT, 2003, p. 103). A instalação se torna então um modo de apresentação artística muito praticada pela arte minimalista, pela pop art, pela arte conceitual e por outras tendências da época.

Nos anos 50 e 60, alguns alunos de Cage se lançaram em propostas e experimentações que apresentavam alternativas aos padrões estabelecidos como artísticos. Em Nova Iorque eles se encontravam em saraus domésticos para desenvolver trabalhos que reuniam linguagens e sensibilidades sob uma nova perspectiva que se afastava da burguesia consumidora, da autoria e das instituições artísticas legitimadoras - galerias e museus. Estas práticas foram bem recebidas por artistas como Yoko Ono e George Maciunas, que formularam textos e formaram um grupo de ações batizado por Maciunas de *Fluxus* para que se desviasse de convenções indicadas pelo sistema e mercado da Arte.

Assim, no início dos anos 60, em um processo coletivo e democrático que propunha que qualquer pessoa poderia ser artista e contrário ao que habitualmente se designava Arte, os artistas do *Fluxus* experimentaram uma criatividade aberta e acessível, impregnada de humor e atividades lúdicas, incluindo a participação do público como elemento artístico.

O princípio de *incrustação* ou *inclusão* orientou a produção de obras marcadas pela troca com o objeto artístico, e podia ser encontrado principalmente nas poéticas participacionistas dos anos 60, inspiradas nas teorias de Duchamp, que introduziram a ação do espectador participante em tempo real, sintonizados com a superação da arte como objeto e direcionados à ideia de “processo a ser vivido” (DOMINGUES, 1997, p. 23). A ideia e a experiência da obra se tornam então mais importantes que o objeto produzido, como afirmou Hélio Oiticica:

O que seria então o objeto? Uma nova categoria ou uma nova maneira de ser da proposição estética? A meu ver, apesar de também possuir estes dois sentidos, a proposição mais importante do que objeto, dos fazedores do objeto, seria a de um novo comportamento perceptivo, criado na participação cada vez maior do espectador, chegando-se a uma superação do objeto como fim da expressão estética. Para mim, na minha

evolução, o objeto foi uma passagem para experiências cada vez mais comprometidas com o comportamento individual de cada participante: faço questão de afirmar que não há aqui a procura de um novo condicionamento para o participante, mas sim a derrubada de todo condicionamento para a procura da liberdade individual, através de proposições cada vez mais abertas³¹.

A diluição da distinção entre objeto e prática, produção e recepção, evidencia justamente uma fluidez e uma imprecisão das fronteiras entre as categorias artísticas, entre os campos da experiência e entre as posições da obra, do artista e do espectador. Essa indefinição implica principalmente a transformação do papel do espectador e a reivindicação da sua proximidade, de sua percepção corpórea e do tempo como uma vivência particular, a partir da duração de sua experiência.

A ideia hierárquica do ato artístico, mumificado no museu, foi questionada por Duchamp, que trouxe a proposta da antiarte, repotencializando o coeficiente criativo do indivíduo e dissolvendo os padrões estéticos. Foi fundada então uma ética que privilegiava a liberdade, a auto-invenção e o auto-desprendimento. Em suas intrigantes contravenções, Duchamp estava evidenciando de forma irônica que, assim como qualquer imagem tem caráter de signo por ser uma forma de representação, qualquer objeto também tem uma natureza sógnica ou quase-sógnica que lhe é própria, ditada por sua funcionalidade. Do mesmo modo que uma palavra muda de sentido quando deslocada de um contexto para o outro, também os objetos encontram a consumação de seus significados em seus usos, sempre contextuais. Duchamp então começou a colocar no museu partes de objetos encontrados na rua: roda de bicicleta, porta-garrafas, vaso sanitário, etc. O que passava a ser valorizado não era o procedimento técnico, mas o puro ato mental, uma atitude diferente em relação à realidade. Oiticica propôs uma espécie de superação desta ideia, levando o espectador a explorar a própria fonte da linguagem, ou melhor, recapturar a linguagem em sua fonte. Tirando da arte seu fim estético, o artista a liberou para se assumir como objeto de experiência, anunciando, inclusive, a diluição da autoria.

³¹ OITICICA, 1967 *apud* JACQUES, 2003, pag. 112.

5.2 Interação, participação, relação, implicações

O fato de assumir o formato da instalação interativa como um dos objetos principais desta pesquisa, nos leva a discutir o termo *interativo* e suas implicações, principalmente nas esferas artísticas e midiáticas. Esse termo é recente na história da cultura. Surge no século XVIII para se referir à influência recíproca dos corpos físicos ou químicos. Kant é o primeiro que expressa, com esse termo, uma ideia análoga a influência da ação recíproca entre os seres humanos. Ao filósofo interessa falar da atração e da repulsão das forças e as características humanas na constituição de uma comunidade (MOLINA, 2010, p. 70).

Neste trabalho, os contextos das artes cênicas, das artes visuais e das artes audiovisuais foram privilegiados para observarmos uma crescente prática interativa e participativa em suas produções. Apreciada pelo público, constantemente aperfeiçoada pelos programadores, reconhecida pela crítica como uma espécie de rótulo da contemporaneidade e socialmente capitalizável para o sistema político vigente, a participação interativa é símbolo da democracia em ação, através da mobilização do espectador comum.

Na análise do espectador e sua função nas artes plásticas, cênicas e audiovisuais, o olhar tem sido o elemento primordial para propor novas estratégias de interação entre artista e espectador. Neste caso, o conceito de *olhar* não se projeta até o outro, mas analisa as consequências do ato de olhar a si mesmo. Olhar é o contrário de conhecer e atuar e provoca uma passividade que distancia o indivíduo do conhecimento e da ação. Assim foi entendido pelos criadores dos princípios do século XX, que decidiram romper os limites entre arte e vida. Dessa forma, as artes cênicas estenderam a ação para o lugar do espectador, unificando a dimensão espaço-tempo e as artes plásticas incorporaram a ação ao objeto, gerando um novo conceito, da obra em processo.

Contrariando muitos autores que identificam o cinema como um lugar de disciplina e passividade para o espectador, Zara Rodríguez Prieto (2010) observa que desde seu início, este formato ofereceu a possibilidade de converter o espectador em ator para superar a barreira espacial entre palco e plateia. Quando os irmãos Lumière convidaram as operárias de uma fábrica para atuarem no filme *Sortie de L'Usine Lumière à Lyon* (1895) eles não só tinham como objetivo levar o sentido da realidade até a tela. Este tipo de produção cultural também simbolizava uma transformação

social. A democratização da imagem se abria a uma sociedade onde o indivíduo era convidado a participar, já não bastava observar. Este exemplo representa uma nova modernidade que se abre a novos modos de relação não só artística, mas também social.

Hitchcock é apontado por Deleuze (1983) como o diretor que primeiro concebe a constituição do filme em função de três termos: o diretor, o filme e o público. Ao traçar um movimento de relações do espectador com as imagens, Deleuze aponta que no cinema-ação o espectador percebia uma imagem sensório-motora da qual participava mais ou menos, por identificação com as personagens. A reversão deste ponto de vista foi inaugurada justamente por Hitchcock, que incluiu o espectador no filme a partir da possibilidade da instituição de uma relação mental.

O Surrealismo propôs modelos de interação utilizando a imagem como elemento prioritário. Salvador Dalí criou a imagem dúbia e múltipla a partir de fragmentos simples que configuravam uma cena-sequência. Suas justaposições geravam um jogo perceptivo que incluía o espectador como parte imprescindível para completar o processo de recepção da obra. A imagem se transformava e atuava na mente do espectador, que devia selecionar visualmente o que estava registrando em sua retina. Dalí trabalhou imagens múltiplas em obras como *El enigma sen fin* (1938), *El gran masturbador* (1929) e *El hombre invisible* (1929). Não se conformando com a bidimensionalidade pictórica, a levou às três dimensões em obras como “O Retrato de Mae West” (1934-35).

Germain Dulac e Antonin Artaud realizaram um processo semelhante no filme *La Coquille et le clergyman* (1928), que proporcionavam ao espectador verdadeiras precipitações de sonhos. A função do espectador intelectual era a reconstrução da imagem mediante um processo mental. Dulac pretendia evocar no espectador associações emotivas mediante a imagem e seu potencial narrativos, enquanto Artaud rejeitava a ideia de sugerir emoções preexistentes e demandar a atuação do espectador como sujeito ativo capaz de construir sentidos e significados (PRIETO, 2010, p. 136-138).

Como já visto anteriormente, a redefinição do conceito *teatro* cancelava a ilusão cênica e introduzia a cena real. Provocar a interação já não era suficiente, devia-se trabalhar com e a partir dela. Já não se tratava de levar em conta o espectador, mas também de contar com sua colaboração. Para renovar a função do teatro era necessário modificar sua maneira de intervir. A partir de então se

impulsionou o trabalho com o real, suprimindo a ilusão cênica. Os atores, já liberados do texto literário, passam a ser eles mesmos em espaços cênicos não convencionais, que começam a ser explorados a partir da busca por experiências diretas e improvisações, possibilitando assim experiências estéticas compartilhadas. O espectador, por sua vez, deve considerar-se como indivíduo que forma parte de um grupo e, como tal, sua proposta ativa deve gerar relações tomando consciência do seu ser coletivo.

Como exemplo da intensificação dessas novas práticas teatrais, que passam a contaminar outras produções artísticas, temos o evento *9Evenings* (1966), organizado por Robert Rauschenberg e Robert Kluver, no qual John Cage apresentou sua peça *Variations VII*, parte de uma série iniciada em 1958 que investigava a interação entre som e movimento, através da utilização de sons transmitidos por telefones e da manipulação do material sonoro com equipamentos elétricos e eletrônicos. O propósito era que os espectadores se deslocassem livremente pelo espaço do *Regiment Armory* de Nova Iorque para experimentar diferentes percepções e criar diferentes peças em cada momento e em cada espaço, interagindo com a luz, o movimento e o som.

5.3 A dança e a interação em evolução

A democracia participativa tem nas práticas artísticas interativas um grande aliado, sobretudo as práticas que implicam o público na sua realização. A ligação tradicional do espectador com uma obra se transformou em um encontro, onde ele participa em uma igualdade (mesmo ilusória) com o criador. Como já apontamos anteriormente, esse fenômeno invadiu praticamente todas as artes e no caso da dança, por exemplo, as práticas relacionais mostram como o puro acontecimento na esfera das relações humanas reconfigura as tradições coreográficas em modalidades imediatas, mais próximas da improvisação do que da composição fechada e acentuando a experiência do vínculo em uma situação vivida.

A dança pós moderna exerceu grande influência no terreno escultórico, potencializando a dimensão corporal do espectador e sua relação espaço-temporal com a obra. No Minimalismo a presença do espectador era indispensável para completar o sentido da peça e ativar a relação com o espaço. Os escultores minimalistas, entre eles Robert Morris, potencializaram o caráter processual da obra

mediante estruturas de repetição. O espectador completava a obra com sua presença, mas também devia reproduzir visualmente as formas repetidas no espaço. A obra não se fechava em si mesma, mas se abria a um sistema exterior relacional: obra-ambiente-espectador.

Avançando em nossas considerações, podemos identificar que as poéticas da dança nos anos sessenta e setenta, fizeram surgir um grande número de ideias que questionaram as fronteiras criadas entre o bailarino e o espectador. Durante este período diversos artistas desenvolveram obras participativas em algumas de suas ações públicas, estimulando o público a colaborar na descoberta de um espaço compartilhado. Noções como *obra aberta* ou *work in progress* começaram a circular então desde o coração estético da dança e deram origem a peças oferecidas para potencializar intencionalmente uma pluralidade de interpretações. É sabido que todas essas iniciativas estão indissolavelmente ligadas a uma proposição colocada por Marcel Duchamp, que já havia buscado nos anos vinte situações que possibilitassem que os espectadores fizessem a obra, tanto de maneira literal, como de maneira figurada. Obras que permitissem que o espectador participante se visse com uma responsabilidade bem distinta daquela própria da divisão tradicional de papéis (MOLINA, 2010, p. 70).

Percebemos que as novas experimentações físicas e conceituais encontram um terreno fértil no cruzamento das artes performativas com as artes visuais e na convergência entre a arte e a vida cotidiana. Uma das artistas que marcam forte presença nesse campo é Trisha Brown, que se tornou uma figura central da dança pós-moderna, principalmente a partir da apresentação das suas peças ao público, na época em que era integrante do *Judson Dance Theater*, nos anos 60. Uma das peças fundamentais de Trisha Brown é justamente *Walking on the Wall* (1971), na qual performers são suspensos na perpendicular com o auxílio de cordas e caminham com naturalidade sobre uma parede.

Posteriormente, Trisha Brown levou este experimento para as ruas e passou a caminhar perpendicularmente em outras superfícies, como em seu trabalho *Woman Walking Down a Ladder* (1973). A artista intensificou sua relação com o território urbano dentro do movimento artístico *Downtown New York* – do qual também faziam parte Laurie Anderson e Gordon Matta-Clark –, que evocava um poderoso espírito de comunidade. Antes reduto de fábricas em edifícios de ferro fundido, o bairro *Soho* – que se tornou sede do movimento – configurou-se como o espaço ideal para artistas

viverem e trabalharem. Estes artistas encontraram no Soho inspiração, matéria prima, cenário e palco para os seus trabalhos, que incluíam a dança, a arquitetura, a performance, a instalação, a música, o vídeo e a fotografia. Trabalhos que emergiam da cidade e que eram diretamente inspirados por ela. A criatividade do movimento foi fomentada principalmente por uma condição desoladora da Nova Iorque dos anos 60. Usando os seus restos eles criavam o novo e se reinventavam, afirmando uma nova identidade artística coletiva.

A vocação interativa da dança volta com toda a força na primeira década dos anos 2000, sobretudo a partir de dois aspectos: em primeiro lugar, seguindo um caminho criado em torno do desenvolvimento da multifuncionalidade informática e tecnológica; e em segundo lugar, em peças concebidas dentro de estratégias próprias da estética da relação. Em ambos os casos a dança aparece orientada segundo demandas mútuas entre receptores e produtores.

5.4 A intensificação da arte relacional

Chegamos então a uma *filosofia do espontâneo* e aos modelos experimentais e participativos, que substituem a concepção racionalista da modernidade e as relações humanas submetidas ao autoritarismo. Aqui se origina a obra de arte que Bourriaud define como arte relacional. As obras já não têm como meta formar realidades imaginárias ou utópicas, mas sim constituir modos de existências ou modelos de ação dentro do real já existente. Portanto, o que se buscam são as interações humanas, seu contexto social e a obra em processo.

Nicolas Bourriaud (2006) afirma que o mundo da arte, como qualquer outro campo social, é essencialmente relacional na medida em que apresenta um sistema de posturas diferenciadas. A arte é um sistema altamente cooperativo e a densa rede de interconexões entre seus atores implica que tudo o que acontece é resultado contínuo dos papéis que vão se delineando. Segundo o autor, se a estrutura interna do mundo da arte desenha efetivamente um jogo limitado do possível, uma segunda ordem de relações externas produzem e legitimam a ordem das relações internas. A rede arte é porosa e são as relações estabelecidas com o conjunto dos campos de produção que determinam sua evolução.

Seria possível, segundo Bourriaud (2006, p. 30), escrever uma História da Arte a partir de uma trajetória de produções de relações com o mundo. Essa trajetória

começaria com uma relação transcendental, na qual a proposta da arte era estabelecer modos de comunicação com o divino, funcionando como uma interface entre a sociedade humana e as forças invisíveis que a regem. Pouco a pouco a arte foi se desvencilhando desta ambição, para explorar as relações do humano com o mundo. Esta nova ordem relacional se desenvolveu a partir do Renascimento, que privilegiou a situação física do ser humano em seu universo graças a novas ferramentas visuais, como a perspectiva, o realismo anatômico e o *sfumato* de Leonardo da Vinci. De qualquer modo, a história da arte pode ser lida como a história dos sucessivos campos relacionais externos, substituídos por práticas surgidas da evolução interna dos mesmos campos: é a história da produção das relações no mundo, mediadas por uma série de objetos e práticas específicos.

Essa história parece ter adquirido hoje uma nova faceta: depois do domínio das relações entre Humanidade e Divindade, entre Humanidade e Mundo e entre Humanidade e Objeto, desde os anos 90 a prática artística se concentra na esfera das relações humanas. O artista então passa a se concentrar, cada vez mais claramente, nas relações que seu trabalho vai criar com seu público, ou na invenção de modelos sociais. A função da arte contemporânea deve passar pela invenção de linhas de fuga individuais ou coletivas, construções provisórias e nômades, através das quais o artista propõe situações que provocam seus espectadores. Uma obra cria no interior do seu modo de produção e no momento de sua exposição uma coletividade instantânea de *espectadores participantes*.

A arte, feita da mesma matéria que as trocas sociais, ocupa um lugar particular na produção coletiva. Uma obra de arte possui uma qualidade que a diferencia dos demais produtos da atividade humana: sua relativa transparência social. Quando bem sucedida, essa obra ultrapassa sua simples presença no espaço, pois se abre para o diálogo, para a discussão, para um processo temporal que se desenvolve no aqui e no agora, para essa forma de expressão humana que Marcel Duchamp chamava de coeficiente da arte. A partir das considerações de Bourriaud (2006), podemos dizer que efetivamente a obra de arte pode mostrar ou sugerir seu processo de fabricação e de produção, sua posição nesse jogo de trocas possíveis, o lugar e a função que estabelece, para quem ou o que se olha e os comportamentos criadores de artistas, técnicos e espectadores.

Atualmente a obra de arte que possibilita vivências pretende suscitar indivíduos ativos que atuem e interpretem de maneira autônoma. Nesse espaço

relacional que gera a experiência artística continua existindo um indivíduo que faz ou propõe e outro que assiste e é aí que se deve perguntar em que deve consistir o olhar e de que maneira se pode intervir. O espectador de hoje é consciente de seu poder ativo e talvez por isso a provocação já não é um meio efetivo para tirar o indivíduo de sua passividade. A arte deve continuar em seu intento de criar novos espaços de sociabilidades que criem relações e modos de encontro, incitando o espectador a assumir o esforço que requer uma atitude ativa e comprometida. Só então, quando o espectador interiorizar o ato de olhar como parte de um todo que inclui observar, analisar, selecionar, comparar e interpretar, alcançará o estado emancipado a que se refere Rancière (2005).

5.5 Os experimentos de Dan Graham

Um dos artistas mais emblemáticos dentro dos processos aqui privilegiados é certamente Dan Graham, já citado anteriormente. Através da criação de sistemas dispositivos, Dan Graham tenta realizar verdadeiras experiências comportamentais e lança propostas aos seus *performers*/interlocutores/espectadores. Na obra *The Consciousness Projection(s)*, de 1972, o artista cria um campo no qual os espectadores e performers exercem controles recíprocos uns sobre os outros. Em *Present Continuous Past(s)*, de 1974, o artista monta um sistema de captação e projeção de imagens, utilizando espelho, câmera e monitor de vídeo, no qual os espectadores se vêem espelhados com um delay de 8 segundos. Em sua obra posterior, *Yesterday/Today*, de 1975, Dan Graham leva um monitor de vídeo para um espaço público que exhibe em simultâneo os acontecimentos diários de um escritório. Em *Production/Reception (Piece for Two Cable TV Channels)*, de 1976, o artista utiliza canais de televisão, câmeras e microfones para registrar os pequenos acontecimentos vivenciados em um estúdio de TV, provocando uma diluição de fronteiras entre mídia e arte.

Dan Graham (1979) afirma que a cultura dos anos 60 privilegiou o imediato e o presente, que se despreendeu do tempo histórico. O que deveria ser experimentado era o aqui e o agora, sendo que o fundamental na vida era a experiência perceptiva, ideias próprias de uma cultura fenomenológica. Novas formas de comunicação e reuniões sociais estavam sendo investigadas e resultaram em transformações em suas estruturas, possibilitando que cada vez mais o antigo receptor tivesse a oportunidade

de produzir suas próprias imagens. A vida vai se tornando então uma forma estética de jogar. E o espectador de arte passa a ter a oportunidade de ser um participante criativo nos processos artísticos. Um dos papéis da arte passa a ser estimular esse tipo de experiência. De certa forma, o artista desaparece e vira um propositos, colocando em cena diferentes estruturas. Um jogo estetizado toma o lugar de uma arte formal. Para Dan Graham (1979), propostas artísticas podem se transformar em situações psicológicas ou sociais. Ou seja, podem ser formas de jogo. Seus trabalhos passam a envolver cada vez mais a questão do espectador, sua percepção de si mesmo e a performance no momento da percepção.

Dan Graham (1979) afirma que o vídeo é a mídia do tempo presente, possibilitando que o tempo de percepção da imagem aconteça em simultâneo ao tempo de ação. Ou seja, possibilita que o *espectador performer* tenha uma auto-consciência de suas ações. O espaço e o tempo são contínuos e compartilhados pelos participantes das propostas artísticas que privilegiam o registro e exibição simultâneos das ações provocadas. O cinema não é contínuo, sua linguagem é construída e sua realidade é exterior ao corpo do espectador. Em uma situação de vídeo ao vivo, o espectador pode ser incluído na imagem no momento em que ela acontece. O cinema constrói uma realidade separada da situação de recepção, é contemplativo e distante. Ele separa o observador do acontecimento e o transforma realmente em um espectador.

Dan Graham (1979) observa que por convenções sociais, são instituídas separações entre o espaço público e o privado e sancionados certos tipos de comportamentos para cada um. O sentido de privacidade é definido a partir das regras sociais. Como exemplo, o artista cita o acesso limitado a alguns espaços privados, como a suíte do dono da casa, nunca penetrada por outras pessoas, inclusive moradores da mesma casa. Ou então as regras comportamentais para cada tipo de espaço. Entretanto, a entrada do vídeo no cotidiano das pessoas tem implicações sociológicas e psicológicas na estrutura familiar. As pessoas podem assistir-se através do uso de dispositivos cada vez mais acessíveis, como monitores de televisão e câmeras de vídeo.

Avançando em suas considerações, Dan Graham afirma que o mundo visto na tela é um fluxo temporal conectado subjetivamente à duração experimentada. O uso do *feedback* em vídeo da auto imagem acrescenta temporalidade à percepção de si e faz com que os processos de percepção de *performers* e espectadores sejam co-

dependentes e coercitivos. A diferença entre a intenção e o comportamento de fato é imediatamente percebida através do *feedback* simultâneo exibido na tela e influencia também imediatamente as futuras intenções e comportamentos do observador. O tempo do *feedback* em vídeo é o presente imediato. Enquanto o espelho aliena o *self*, o vídeo insere o *self* em sua percepção de si, dando ao indivíduo a sensação de um controle perceptível sobre suas reações.

Com relação à fabricação de modelos, sejam modelos sociais, artísticos ou comunicacionais, Dan Graham (1979) ressalta que é necessário levar em conta o contexto público. Nos anos 60 o contexto era extremamente aberto, diversificado e não tinha um foco fixo. Não era necessário ter um modelo único para ser focado, não era necessário uma igreja, um espaço específico, uma galeria. Para seus propósitos, elementos de comunicação eram muito importantes, em termos de modelos de percepção e segundo seus objetivos de provocar a percepção e consciência de si no espectador. Por isso o uso de espelhos e vídeos em delay. Seu trabalho era muito mais uma ferramenta para um processo social comunicativo do que um objeto de arte isolado.

Enquanto a classe média acredita que a arte tem um valor educacional e a massa acredita que ela tem um valor de entretenimento, Dan Graham acredita que a arte adiciona valores estéticos. Seus trabalhos dos anos 70 estimulavam em seus espectadores uma expressividade e uma atividade de auto-consciência de seus movimentos, além de uma atenção diferente da usual sobre sua própria atividade perceptiva.

5.6 Experimentando com as instalações interativas

Desde os anos 50, o desenvolvimento do cinema experimental e da arte contemporânea permitiu uma consolidação da arte da presença e de seus aspectos fenomenológicos. A partir dessa configuração, Philippe Dubois afirma que a instalação se apresenta como a obra contemporânea por excelência, com parâmetros que justificam uma série de tendências e práticas do seu tempo: maquinaria como maquinação, o gesto mais do que a imagem, o tempo real, o efêmero mais do que o eterno, o imaterial mais do que o objeto (DUBOIS, 2009, p.87).

Para Raymond Bellour, as instalações interativas e as forças que as animam, “podem parecer o efeito de um suposto estado de crise interno ao cinema, assim como

das dificuldades próprias da arte contemporânea, da qual certamente são a parte mais viva” (BELLOUR, 2009, p. 95). Outro pensador contemporâneo que se lança nessa passagem da produção e recepção de imagens do cinema para a produção e recepção de imagens das instalações interativas é Jean-Louis Boissier. O autor chama a atenção para o fato de que o cinema interativo propicia uma libertação da variabilidade potencial dos parâmetros cinematográficos, englobando objetos programados, comportamentos e acontecimentos que podem ser trabalhados de maneiras bem diferentes da sucessão de imagens fixas (BOISSIER, 2009, p.118). O desafio para a interatividade é se infiltrar na substância do cinema, ou seja, no jogo entre as imagens que se constroem. Uma “pista performativa”³² então surge para assegurar o potencial interativo e tornar-se suporte do conjunto das ações possíveis sobre a imagem.

Boissier (2009) cria o termo “imagem-relação da interatividade”, que depende da modelização e da programação, diferentemente do termo “imagem-relação” criado por Deleuze, que diz mais respeito a uma relação mental do espectador com sua atividade de atualização virtual da imagem. A “imagem-relação da interatividade” colocada em circuito necessita, por sua vez, do ato do receptor, de sua apropriação, de sua singularidade performativa e de sua adequação às circunstâncias da recepção. Boissier retoma então a análise feita por Deleuze das práticas de Hitchcock e faz o seu desdobramento: ao colocar em jogo a relação entre autor, filme e espectador, o diretor já estaria traçando o triângulo do dispositivo interativo. A proposta de se direcionar ao espectador é justamente a dinâmica da obra interativa, que não apenas maneja a liberdade do espectador, mas também o coloca em um jogo de solicitações, coerções e até mesmo de abandono, necessários ao funcionamento da obra e ao sucesso da sua recepção (BOISSIER, 2009, p. 139).

Segundo Philippe Dubois (2004), os artistas estão se afastando de uma ideia de obra isolada. As instalações contemporâneas são verdadeiras obras-exposições, que propõem conjuntos articulados, multiplicados, agenciados, organizados no espaço e no tempo. Esse caráter híbrido das obras contemporâneas se dá pelas confrontações que ultrapassam amplamente os limites territoriais de cada arte e pelo questionamento dos limites da própria arte. Nesse contexto a performance e a instalação podem ser comparadas ao teatro experimental e são colocadas como manifestações bem sucedidas no processo de exploração de novas relações com o espectador, que passa a

³² As outras pistas seriam a pista do som e da imagem

ser solicitado de maneira cada vez mais diferenciada. A situação que surge a partir do confronto entre obra e espectador resulta em um deslocamento do foco de atenção. Isso acontece porque a estrutura da recepção que foi criada, apesar de ser controlada por dispositivos, permite uma abertura comportamental, a partir de movimentos improváveis por parte do espectador que se encontra performando.

As obras em situação fazem com que a atenção não se fixe no objeto em si, mas em sua própria situação, permitindo que o *espectador performer* se veja mais diretamente remetido à sua própria atividade perceptiva. Ao mobilizar o corpo inteiro na compreensão da imagem, as instalações se tornam o lugar em que conceito e percepto podem ser pensados e experimentados de múltiplas maneiras.

Lisette Lagnado (2001) chama a atenção para o conceito de *instauração*, já introduzido anteriormente, no intuito de compreender essas novas manifestações da arte contemporânea. O conceito é articulado a partir dos termos performance e instalação, significando um híbrido destas categorias. A autora acrescenta que a *instauração* significa a incorporação de uma “fagulha de vida” na obra de arte. A *instauração* remonta às práticas dos anos 70 de interação entre público e obra. Seu enfoque está no outro, e não no artista, como explica a autora, “o artista, sem abdicar do tom confessional que vem marcando os anos 90, vem deslocando o foco de seu próprio corpo para corpos alheios” (LAGNADO, 2001, p. 372). O conceito de *instauração* é, segundo a autora, um dos aspectos fundamentais da arte contemporânea atual e futura. A *instauração* traz e guarda dois momentos: um dinâmico e um estático. O princípio de *instauração* supera a característica efêmera da performance, deixando resíduos e avançando no sentido de perpetuar a memória de uma ação, o que lhe tira o caráter de ser somente uma instalação fixa.

A principal característica da performance que parece ter sido apropriada pelas instalações interativas é que ela é o lugar do reencontro permanente. Segundo Fernando Salis (2009), a relação entre corpo e imagem nas obras contemporâneas representa uma continuidade do encontro da arte da performance com a arte do vídeo. A afirmação da performance como arte se dá na mesma medida em que se afirmam todos os movimentos da arte experimental ou da arte de sistemas. O autor aponta a performance como uma das respostas mais vigorosas à necessidade de se repensar os modos de existir e as territorialidades na contemporaneidade. A performance se apresenta como a obra mais indicada para artistas que privilegiam o processo, a ação, o corpo e a apresentação, no lugar da representação.

5.7 Dialogando empiricamente – *Não sei ser rótulo*

No livro *Performance e Antropologia de Richard Schechner*, o pesquisador Zeca Ligiéro (2012, p. 11) destaca a importância do estudo dos “comportamentos expressivos, comportamentos extra cotidianos, comportamentos restaurados ou recuperados”, chamando a atenção para o trabalho de campo. Em acordo com esse pensamento, esta pesquisa tenta dar conta da relação entre o trabalho de campo e as implicações conceituais, sociológicas, antropológicas filosóficas, etc. que podem ser identificadas, principalmente em trabalhos artísticos realizados durante este processo. Ou seja, mais uma vez destacamos o caráter experimental prático de nosso trabalho, chamando a atenção para as obras que foram criadas a partir do desenvolvimento de uma pesquisa teórica.

A primeira instalação interativa desenvolvida durante esse processo de pesquisa aliada a um processo pessoal de produção artística, foi *Não sei ser rótulo* (2009), instalada em dois espaços totalmente distintos entre si: a galeria do Museu de Artes e Ofícios de Belo Horizonte, já preparada para receber este tipo de obra e a Praça da Estação também em Belo Horizonte, lugar de múltiplas dinâmicas e usos sociais. Ao analisar as etapas de produção desta obra, constatamos um trabalho significativo de organização dos elementos que fazem parte de seu sistema dispositivo que inclui: a construção de um ambiente a partir da determinação de um percurso específico; a criação de um circuito fechado de vídeo com uma câmera posicionada no espaço interno e uma tela de televisão no espaço externo; e a programação de um sistema de rastreamento da presença do espectador composto por duas *web cams* que se transformam em sensores de presença, possibilitando mudanças na projeção das imagens no interior do ambiente interativo.

O principal objetivo foi transformar a obra em um espaço propício para trocas coletivas. Após a observação da sua experimentação pelos visitantes da galeria e pelos transeuntes da rua, pudemos verificar como este objetivo foi alcançado de uma maneira muito mais significativa pelo segundo público. Torna-se então necessário compreender porque este público, não acostumado com a recepção de obras artísticas, acabou apresentando uma relação mais significativa com a instalação, transformando-a efetivamente em um espaço de sociabilidade.

Para De Certeau (2009), a cidade está sempre nessa condição transitória, produzindo uma consciência de performance contínua do lugar. O ato de mover-se pela cidade já cria uma sensação de experiência social transitória. O espaço, como o lugar praticado, admite a imprevisibilidade. De Certeau destaca o cotidiano como permanentemente inventado para permitir o fluxo da vida e aberto à criatividade. O autor sugere que o andar define o espaço de enunciação, evocando uma coleção inumerável de singularidades próprias da cidade, onde caminhos entrecruzados dão sua forma aos lugares.

O indivíduo que está em relação no cotidiano é produzido no ato de afetar e de ser afetado pelo outro através de materiais significantes, com os quais lida diariamente. Ele está constantemente suscetível ao acontecimento e ao imprevisível. Como espaço de dimensões objetivas e subjetivas, o cotidiano é lugar da constituição dos laços e da sociabilidade, tornando-se palco de uma teatralidade com cenas, atores e enredos que se repetem e se renovam. Ou seja, o cotidiano é um contínuo cruzamento entre comportamentos restaurados e espaços liminares.

Voltando à análise de *Não sei ser rótulo*, percebemos um processo significativo de estabelecimento de relações entre público e obra enquanto acontecia a sua exposição interventiva na Praça da Estação, dentro de uma grande caixa colorida de 7 metros de largura, 6 metros de comprimento e 2 metros de altura. Nesse processo, o primeiro momento era justamente a constatação de que aquele espaço público estava diferente do habitual. Após a constatação de que seu cenário cotidiano havia sido transformado, muitos transeuntes se viam curiosos com relação àquela grande caixa instalada no meio do seu caminho para a casa, para a escola, o trabalho, etc. Aqueles que se aventuravam a entrar, deparavam-se com uma passarela, identificada por um tapete vermelho e com a projeção em tamanho natural de uma plateia entediada. Assim que começava a caminhar pelo tapete vermelho, o transeunte, que nesse momento já se transformava em um *espectador performer*³³, provocava uma reação na imagem da plateia, que começava a aplaudi-lo de forma cada vez mais eufórica, estimulada por seus movimentos (FIG 13).

³³ O termo *espectador performer* acabou surgindo para definir este novo tipo de espectador que se transforma no ambiente artístico, a partir do momento em que é assistido pelos outros espectadores cada vez mais atentos às suas reações aos dispositivos, imagens e estímulos da obra



FIG 13 – Interior da instalação *Não sei ser rótulo*, de Fernanda Gomes

Ao sair do ambiente interno caixa, o *espectador performer* passava por uma nova surpresa. Outros espectadores, desta vez pessoas que estavam passando e que se deparavam com a televisão do lado de fora da caixa exibindo seus movimentos, estavam efetivamente assistindo este espectador que se tornava cada vez mais um *performer* (FIG 14).



Figura 14 – Espectadores assistem do lado de fora quem está desfilando no interior da instalação.

Foi possível observar durante o processo de recepção da obra dois tipos de mudanças principais nos comportamentos dos *espectadores performers*: no momento em que a imagem se alterava quando começavam a caminhar pelo tapete vermelho e no momento em que saíam da caixa, deparando-se com as pessoas que os assistiam. No caso desta instalação, eles se sentiam observados por duas plateias: a plateia formada pelas pessoas projetadas, que os estimulavam do lado de dentro e a plateia formada pelos espectadores que os observavam do lado de fora. Muitos deles, após descobrirem que estavam sendo assistidos pelos outros, entravam de novo na caixa, exibindo-se conscientemente e intensificando seus atos performáticos. A intenção era

clara: impressionar essa plateia real, que por alguns segundos monitorava os movimentos de quem estava desfilando dentro da caixa.

Durante os dias em que esteve exposta na Praça da Estação, a instalação provocou algumas séries de reações, agrupadas de acordo com o envolvimento dos seus *espectadores performers*. O primeiro grupo era composto por aqueles que se intimidavam com a situação, caminhando quase sem parar, apenas observando a projeção da plateia eufórica. O segundo grupo já apresentava *espectadores performers* que interagiam ainda de forma tímida com a plateia, geralmente acenando para as pessoas projetadas. Entre os que se encaixavam no terceiro grupo, foi identificado um comportamento mimético, ou seja, eles passavam a aplaudir aqueles que os aplaudiam. O quarto grupo já apresentava comportamentos mais expressivos: alguns desfilavam de forma caricata, como se realmente estivessem participando de um desfile, outros pulavam e gritavam de forma bastante entusiasmada, e ainda teve o caso de um *espectador performer* que abaixou as calças para a plateia projetada. É importante dizer que em algumas situações, aqueles que em um primeiro momento se intimidaram com a situação, após saírem da caixa e se depararem com as pessoas que os assistiam, retornavam e aprimoravam suas performances. Ou então, por estarem mais familiarizados com o sistema dispositivo, decidiam aprimorar sua interação com a obra. Essa é inclusive uma das características desse tipo de interação comportamental com obras artísticas, a partir da criação de sistemas dispositivos: os *espectadores performers* se vêem em um processo de exploração desses sistemas, entrando efetivamente em relação com eles, entendendo seus funcionamentos e intensificando seus gestos expressivos após aceitarem de uma forma mais entusiasmada a proposta do artista que ofereceu esse tipo de experiência.

5.8 A intenção do artista e a interação dos espectadores

Na visão de Hélio Oiticica (1986), o artista, menos que aquele que cria, é quem propõe, motiva e orienta a criação. O artista não é mais o que assina a obra, mas o que desencadeia experiências coletivas. Oiticica não se classificava como um artista plástico, mas como um inventor, como aquele que despertava em seu *participador* o estado de invenção. Os famosos *Parangolés*, que surgiram após o envolvimento de Oiticica com o samba e com os desfiles de carnaval explicitam bem as intenções do artista. O fenômeno da transformação de pessoas comuns em personagens fantásticos

durante instantes mágicos parece ter despertado no artista um interesse pela transformação do papel do espectador na recepção da obra artística. A partir daí, Oiticica pensou em uma obra que só poderia existir plenamente se fosse experimentada corporalmente pelo espectador. O artista desenvolveu um tipo de estrutura que dependia da ação. As capas, bandeiras e estandartes que faziam parte da coleção de *Parangolés* possuíam detalhes, palavras, fotos e outros materiais que só poderiam ser revelados a partir da dança improvisada do espectador, que descobria a obra ao mesmo tempo em que a revelava para os outros espectadores que o assistiam.

Quero fazer voltar o *Parangolé* ao gênio anônimo coletivo de onde surgiu, e com isso jogar fora os probleminhas de estética que ainda assolam nossa vanguarda em sua maioria, transformando a pequenez desses problemas em algo maior (...) nas Escolas de Samba ninguém sabe quem fez isso ou aquilo; o importante é o todo onde cada um dá tudo o que tem. Minha experiência como passista da Mangueira é fundamental para que eu me lembre disso: cada qual cria seu samba com improviso, segundo seu modo e não seguindo modelos; o que o fazem seguindo modelos não sabem o que seja o samba ou sambar.³⁴

Ao vestir um *Parangolé*, o espectador, que começou a ser chamado de *participador* por Oiticica, para caracterizá-lo como parte da obra (MACIEL, 2008), ultrapassou distâncias que há séculos o separava da obra artística. Oiticica (1986) dizia que se tratava de uma incorporação do corpo na obra e da obra no corpo. O artista dava ao espectador a chance de deixar de ser o público que ficava de fora, para o *participador* que, de dentro da obra, passava a ter uma atividade criadora. Segundo Oiticica, só o ato do *participador* teria a capacidade de revelar a totalidade expressiva da sua estrutura. E, assim como no samba, a obra teria o poder de convocar uma participação improvisada.

Na dinâmica artística proposta por Oiticica, o próprio conceito tradicional de exposição desapareceu, pois o que passou a interessar foi a criação de espaços livres para a invenção do *participador*. O objetivo passou a ser fazer com que o espectador tradicional saísse de seu espaço habitual na recepção da obra artística, dando a ele a possibilidade de experimentar a criação e de descobrir pela participação. Avançando nas considerações sobre esta obra de Oiticica, podemos dizer que o *Parangolé* é o

³⁴ OITICICA, 1967 *apud* JACQUES, 2003 pag. 32.

dispositivo que permite uma relação contínua entre a intenção do artista e a improvisação do *participador*.

A intenção do artista é colocada por Jean-Louis Boissier (2009) como algo inerente ao processo semiótico, que não pode ser confundida com a significação da obra. A interatividade é tecnicamente trabalhada a partir do objetivo do autor em estabelecer um jogo com o *espectador performer*, solicitando-o de maneira cada vez mais diferenciada. A “obra aberta por excelência” foi descrita por Anne-Marie Duguet (2009) como constantemente atualizável e variável, oferecendo-se a uma infinidade de interpretações e sem nunca poder ser um produto acabado. E Umberto Eco (1988) aponta a instauração de um novo tipo de relação entre artista e público, a partir dessa poética da obra em movimento, levantando problemas práticos que surgem com a criação de situações comunicativas e de um novo diálogo entre contemplação e uso. Nesse processo, o importante é a relação de presença, com seus desdobramentos perceptivos, interpretativos e participativos e não uma relação de representação. O papel do criador, segundo Umberto Eco, seria o de organizar uma dialética entre a ordem e a desordem, entre a previsibilidade e a imprevisibilidade, entre forma e abertura.

É necessário aqui distinguir algumas propriedades dos sistemas abertos criados pelos artistas, como, por exemplo, o princípio da *retroalimentação* ou *circularidade*, no qual cada comportamento individual afeta e é afetado pelo comportamento de cada um dos outros indivíduos. Alex Primo (1998) afirma que a relação envolve três elementos inter-relacionados: os participantes, a relação e o contexto. Para ele, é necessário distinguir os sistemas interativos daqueles meramente reativos. “Um sistema interativo deveria dar total autonomia ao espectador, enquanto os sistemas reativos trabalhariam com uma gama pré-determinada de escolhas” (PRIMO, 1998, p. 6). Uma relação reativa é caracterizada por uma forte roteirização e uma programação fechada que prendem a relação em estreitos corredores, onde as portas sempre levam a caminhos previamente estabelecidos. A relação reativa seria, então, demasiado determinística, de pouca liberdade criativa. Em um novo estágio, os envolvidos na relação interativa, antes condicionados ao polo emissor ou receptor, passariam a ser agentes intercomunicadores, ou seja, ativos enquanto se comunicam.

Nas obras interativas, artistas e técnicos determinam o comportamento dos sistemas em variáveis que são vividas nos diálogos com as possibilidades do circuito. As máquinas assumem, portanto, uma forte dimensão comportamental que está além

do uso que se faz dos computadores nas criações gráficas. Porém, o comportamento do *espectador performer* também pode ser de certa forma programado, até mesmo em sua imprevisibilidade, na medida em que a obra o submete aos desígnios de seu sistema.

Essa necessidade de organização e controle na esfera da produção também é destacada por Couchot, que delineia uma sociedade partilhada entre a necessidade de dar conta de seus velhos mecanismos de regulação, de mediação e de temporização e a necessidade imposta por uma revolução tecnológica irreversível para reorganizar seus meios de comunicação, seu acesso ao saber e à informação e sua apropriação de envolver cada um mais e mais individual e diretamente em todos os níveis de decisões possíveis (COUCHOT, 1997, p. 143).

Na visão de Flusser (2008) a sociedade se constitui como um conjunto de comunidades de jogadores. Nesse contexto o artista deixa de ser visto como criador e passa a ser visto como um jogador que brinca com pedaços disponíveis de informação. Segundo o autor esta é precisamente a definição do termo *diálogo*: troca de fragmentos disponíveis de informação. No entanto, o artista brinca com o propósito de produzir informação nova, participando dos diálogos com o objetivo de produzir algo imprevisto. O método utilizado nesse jogo não é o de uma inspiração qualquer, mas sim o do diálogo com os outros e consigo mesmo: “um diálogo que lhe permita elaborar informação nova junto com informações recebidas ou com informações já armazenadas” (FLUSSER, 2008, pág. 93).

5.9 Dialogando empiricamente - *Pare de me ignorar*

Pare de me ignorar (2010) é a segunda instalação interativa desenvolvida pela autora desta tese em processo de pesquisa e produção e se apresenta como uma continuidade de *Não sei ser rótulo*. Desta vez o espectador vai para o lugar da plateia, conseguindo provocar reações nas imagens projetadas através dos sons que ele emite. Ao entrar na instalação, ele se depara com um ambiente típico de desfiles de moda: cadeiras enfileiradas de frente para uma passarela. Nesta passarela, são projetados modelos em tamanho natural que, sem a interação dos espectadores, desfilam com o seu ar *blasé* habitual. Porém, quando os espectadores começam a aplaudir, vaiar, assoviar, ou emitir outros tipos de sons, estes modelos projetados reagem e começam a se comportar de forma cada vez mais performática, parando de ignorar a presença

das pessoas que os assistem (FIG 15). Os níveis de interação vão desde um primeiro nível, quando os modelos ficam tímidos diante da presença dos espectadores, até um último nível, de maior intensidade sonora, quando os modelos se empolgam tanto que começam a tirar a roupa diante de sua plateia eufórica.



Figura 15 – Instalação *Pare de me ignorar*, de Fernanda Gomes

Na obra, microfones são os sensores que, devido a uma programação prévia, identificam as intensidades sonoras e a partir daí provocam as mudanças nas imagens. Quando os espectadores alcançam o nível sonoro mais alto, suas próprias imagens são projetadas à sua frente. Dessa forma, eles podem se ver em um momento de grande euforia e, finalmente, aplaudir a si mesmos. Quem está do lado de fora pode observar quem está dentro, sem saber o que está provocando os aplausos. Essa configuração acaba estimulando a participação e a interação não só entre espectadores e obra, mas, principalmente, entre espectadores e espectadores. A obra se torna, assim, um rico espaço de interlocução e relação entre pessoas que geralmente se ignoram, enquanto estão em seus movimentos automáticos cotidianos.

No processo de formatação de um espaço de recepção, percebemos que a configuração coletiva estimula a instauração de uma rede de criação, na qual os indivíduos, juntos, estabelecem um jogo de improvisação comportamental. Este é o caso de *Pare de me ignorar*, que foi pensada como um espaço de recepção coletiva, no qual os comportamentos se contaminam e se estimulam. Diversas configurações foram identificadas a partir das características dos *espectadores performers* que se

juntavam no interior da instalação. Uma das configurações mais recorrentes se aproxima de uma configuração típica de jogos. Nestas situações, grupos disputavam quem produzia mais sons, provocando os modelos projetados que desfilavam. Algumas situações eram protagonizadas por grupos de pessoas que já se conheciam, mas muitas vezes pessoas que não se conheciam se juntavam em coro para estimular as mudanças comportamentais nestes modelos. Essa inclusive é uma das principais características do espaço de recepção configurado por essa obra: a formação de grupos efêmeros, compostos por indivíduos que se descobrem parceiros de um jogo, a partir da proposta da obra. Também foi possível observar, entre os participantes, um processo de exploração do sistema dispositivo. Muitos *espectadores performers*, ao perceberem que os sons produzidos por eles provocavam mudanças nas imagens projetadas, começavam a procurar o dispositivo que disparava tais mudanças, nesse caso, o microfone. Ao descobrirem o microfone, posicionavam-se embaixo dele e intensificavam os sons emitidos: gritos, palmas e assovios eram os mais comuns. Também tentavam se comunicar com os modelos, geralmente através de gritos como: “Gostosa!”, “Tira a roupa!”, “Lindo!”, entre outros.

Para conseguir mensurar tais intensidades sonoras, foram necessários vários testes e um trabalho contínuo entre a diretora da instalação, o programador dos sensores e o sound designer, que juntos chegaram aos níveis de rastreamentos sonoros e ao modelo de microfone mais apropriado ao funcionamento da instalação. O caminho mais óbvio para os artistas no universo das competências tecnológicas, apontado por Arlindo Machado (2002), é justamente o trabalho em parceria. Nam June Paik, por exemplo, soube extrair todos os benefícios de sua parceria com o engenheiro japonês Suya Abe, que possibilitou a criação de seu sintetizador de imagens eletrônicas, responsável por boa parte de sua conhecida iconografia. Nos territórios da arte que lidam com processos tecnológicos, a parceria possibilita uma implicação orgânica dos vários talentos diferenciados e o direcionamento das demandas contemporâneas do trabalho artístico. Em geral, assim como os artistas não dominam problemas científicos e tecnológicos, cientistas e engenheiros não estão cientes das complexas motivações da arte contemporânea. Para Arlindo Machado (2002), talvez seja necessário relativizar as contribuições de todas as inteligências e de todas as sensibilidades que concorrem para configurar a experiência estética contemporânea. Isso implica, é claro, uma desmistificação de certos valores convencionais inspirados na ideia de que a obra seria o produto de um gênio criativo

individual, que ocuparia uma posição superior na hierarquia das competências do fazer artístico.

Muitos dos resultados obtidos jamais poderiam ter sido premeditados ou planejados pela artista ou por seus colaboradores, mas também não poderiam emergir a partir de uma utilização apenas convencional das ferramentas, dentro dos seus padrões normais de funcionamento. Eles surgiram de uma combinação de fatores, que inclui todos os talentos implicados na materialização de uma obra, incluindo o espectador. No caso da instalação *Pare de me ignorar*, a experimentação do *espectador performer*, exteriorizada em comportamentos performáticos, é um dado crucial para o desenvolvimento e a formatação final da obra. Existe um *work in progress* constante, no qual os dispositivos são organizados a partir das respostas comportamentais na esfera da recepção.

O que se observa no processo de produção e recepção de *Pare de me ignorar* é a configuração de uma situação laboratorial, na qual a obra vai se desdobrando a partir da atuação dos atores envolvidos tanto na etapa de produção quanto na etapa de recepção. A etapa de produção, por exemplo, envolveu diversos profissionais. Suas atuações contribuíram para a formatação final da obra, a partir de suas especialidades. Estevão Machado, designer e artista plástico, criou o aspecto visual do projeto. Thiago Leão, produtor de moda, definiu o estilo dos modelos. Os modelos escolheram seus gestos. Fernando Rabelo, responsável pela montagem interativa, definiu limites e possibilidades. Sérgio Scliar, sound designer, estabeleceu a atmosfera sonora. Todos dirigidos pela autora da obra, certa de seus objetivos com aquela experiência, a partir de suas propostas de relações no espaço de recepção.

5.10 Artistas e técnicas: diálogos e contaminações

Em uma de suas citações mais conhecidas, McLuhan afirma que “...só o artista pode enfrentar impunemente a tecnologia porque ele é um especialista em notar as trocas de percepção sensorial”³⁵. Essas trocas de percepção sensorial estão intrinsecamente relacionadas com as transformações sociais, artísticas e técnicas. Talvez a aceleração da evolução técnica é a que mais pode estar implicada em

³⁵ In DOMINGUES, Diana (org.). A arte no Século XXI: A humanização das tecnologias, 1997, p. 29.

mudanças na esfera de produção, quando o artista passa a estabelecer trocas mais experimentais.

Desde a arte artesanal, sempre existiram técnicas para se produzir obras. Convém lembrar que técnica se define como um saber fazer, referindo-se a habilidades, a séries de procedimentos criados, aprendidos e desenvolvidos, dentro das práticas particulares dos artistas. Do Renascimento até o século XIX, as artes eram produzidas artesanalmente, dependiam unicamente da habilidade manual de um indivíduo para concretizar, através de pincéis, tintas e outros recursos manuseáveis, o visível e o imaginário. Estes princípios foram sofrendo mudanças cada vez mais aceleradas desde a Revolução Industrial. É o nascimento da arte tecnológica, que passa a acontecer quando o artista produz sua obra através da mediação de dispositivos maquímicos, que já trazem em si uma inteligência e uma inventividade, podendo ser considerados também como obras de criação.

Através das capacidades de criação e produção do humano, uma série de transformações acontecem em diversas áreas: cultura, sociedade, ciência, comunicação, artes, etc. Hoje é possível observar um diálogo contaminador entre produtos artísticos e diversos campos relacionados ao humano: intervenções urbanas que evidenciam, denunciam e realizam interferências em práticas sociais e culturais de espaços públicos; instalações interativas que se colocam como ambientes de experimentos científicos e tecnológicos, cada vez mais presentes em museus de ciência e espaços de sociabilidade; produtos midiáticos que se confundem com obras artísticas, principalmente por se apresentarem também como possibilidades de experiência.

Mas até que ponto a arte se deixa encantar pela técnica? Um autor que se dedica aos aperfeiçoamentos técnicos de sua obra pode ser considerado artista, quando o que se evidencia é o âmbito da experiência? Ou o próprio conceito de artista se modificou dentro da dinâmica contemporânea?

Pierre Levy (2000) afirma que deveríamos deixar de enfatizar o impacto das tecnologias, para pensar que as tecnologias são produtos de uma sociedade e de uma cultura. As verdadeiras relações, portanto, não são criadas entre a tecnologia como causa e a cultura como quem sofre os efeitos, mas sim entre “um grande número de atores humanos que inventam, produzem, utilizam e interpretam de diferentes formas as técnicas” (LEVY, 2000, p. 22).

Por seu lugar privilegiado dentro de uma reflexão sobre o mundo, a cultura, a sociedade e suas relações, os artistas conseguem colocar-se à frente. No início, começaram a exigir que a técnica fosse uma ferramenta de produção, dentro de seus processos de criação. Porém, a técnica se mostrou extremamente rica também em seu aspecto criativo e passou a exigir mais da arte. Alguns artistas se envolveram totalmente neste processo e passaram a acreditar que as invenções e os avanços técnicos são por si só verdadeiras obras de arte, principalmente se levam a momentos de experiência. As técnicas carregam consigo esquemas imaginários e implicações culturais bastante variados. Por trás das técnicas agem e reagem ideias, projetos, utopias, interesses econômicos, estratégias de poder, enfim, uma série de jogos sociais.

Ainda recorrendo a Pierre Levy (2000), é possível dizer que a Cultura e a Sociedade acabam sendo condicionadas por suas técnicas, sem, no entanto, serem determinadas por elas. Isso quer dizer que a técnica abre algumas possibilidades e que algumas opções culturais ou sociais não poderiam ser pensadas a sério sem sua presença. No caso da arte, convém pensar como a técnica possibilita a concretização de objetivos artísticos. E quando surge esta questão, uma única palavra vem à cabeça: experiência. Mais do que uma ferramenta, a técnica entra como proposta, a partir do momento em que já faz parte de toda uma dinâmica cultural e social. Seguindo essa ideia, não vem ao caso afirmar se uma técnica é boa ou má, pois isso depende dos contextos, dos usos, dos pontos de vista e das experiências possibilitadas.

5.11 As propostas artísticas e as especificidades da imagem digital

Não há como negar que a tecnologia já é uma realidade inevitável no mundo das artes. Há algumas décadas, artistas já iniciaram um processo de hibridização, não só com outras linguagens e suportes, mas também com novas técnicas, aproximando as práticas artísticas das práticas comunicacionais. Mas as discussões a respeito dos limites e discursos que devem ou não ser levados em conta, continuam e fazem parte de um processo que continuamente se torna novo em algum aspecto.

Phillipe Dubois (2004, p. 37) levanta como questão fundamental do processo artístico a inscrição do sujeito na imagem, ou seja, a dimensão do humano no artístico, a identificação da personalidade do artista, seu estilo, sua genialidade expressa manualmente na obra. O que nos leva a questionar como acontece essa

inscrição em instalações interativas. Sim, podemos definir o estilo de um artista a partir de sua proposta. O artista mexicano Rafael Lozano-Hemmer, por exemplo, realiza instalações interativas em espaços comuns que convocam uma participação coletiva em grande escala, muitas vezes através de projeções das imagens dos participantes performando em tempo real. Porém, o artista se ausenta e coloca em seu lugar o espectador, que ao se inscrever na obra, exhibe suas imagens e composições possíveis.

Segundo a visão de Dubois (2004, p. 38), as máquinas como instrumentos são elementos intermediários, inseridas entre o homem e o mundo, dentro do processo de construção simbólica. A técnica fotográfica, por exemplo, intervém no processo de constituição da imagem e o gesto humano passa a ser um gesto de condução da máquina. Porém, essa tendência à desumanização do dispositivo de fabricação de imagens, apontada por Dubois, não “engole” todas as propostas artísticas, principalmente quando o espectador é efetivamente convocado a deixar sua marca na obra. É o próprio conceito de “artisticidade” que deve ser revisto, a partir da natureza das relações entre espectadores, artistas e obras. O autor afirma que a evolução do maquínico e o problema do humanismo ou da artisticidade são bem diferentes, sendo que o desenvolvimento de um não implica na regressão do outro (DUBOIS, 2004, p.42).

Em oposição à visão de que o mundo digital é simplesmente um conjunto de ferramentas complicadas que estendem a margem da pintura, escultura, música ou literatura, Roy Ascott (*apud* ROSEN, 2001, p.333) prevê que o maior desenvolvimento deste campo irá claramente significar uma interdependência das competências e aspirações artísticas, científicas e tecnológicas. A imagem digital não somente introduz um novo elemento das culturas e práticas representacionais, mas causa uma transformação nas culturas e nas práticas. O autor Philip Rosen (2001) é um dos críticos que levantam questões sobre a chamada utopia digital, apontando projeções para obras futuras, ou identificando práticas que ainda permanecem no âmbito especulativo. Para o autor, o digital não possibilita uma exteriorização da subjetividade; a obra continua sendo exterior ao sujeito, não sendo possível uma unidade. Em seu texto *Old and New: Image, Indexicality, and Historicity in the Digital Utopia*, Rosen (2001) identifica três características da utopia digital: maleabilidade na produção, convergência na transmissão e interatividade na recepção.

Para o autor, é preciso verificar se estes três ideais estão efetivamente acontecendo nos casos atuais de imagens digitais.

Neste momento vamos nos concentrar na etapa de recepção, ou seja, no âmbito da interatividade, que sugere que o receptor também pode se tornar um operador de imagens. Como um ideal digital, a interatividade designa a recepção como um caminho aberto para a maleabilidade de manipulação em conjunção com os recursos proporcionados pela convergência. Resumidamente, ela proporciona experiências de apropriação de imagens por parte dos espectadores. Se o digital é uma questão de manipulação de séries de números e se a convergência determina que estes números podem atravessar qualquer número de pontos em uma rede, a interatividade significa que a manipulação de uma imagem nunca precisa parar, libertando todas as limitações temporais e espaciais na sua formação. Mais uma vez, Roy Ascott (*apud* ROSEN, 2001, p. 334) expressa seu entusiasmo com as ferramentas tecnológicas, afirmando que o processo de transformação está não só nas mãos do artista, mas também nas mãos daquele que recebe a obra de arte. Como um ideal digital, a interatividade é vista como uma operação de um novo tipo de recepção e um novo tipo de sujeito.

Porém, Rosen (2001) ressalta como as capacidades interativas atuais permanecem em um âmbito limitado e programado. Isso realmente pode ser observado em grande parte das instalações interativas, nas quais as possibilidades de interação se limitam a *feedbacks* previsíveis. O objetivo é que a interatividade vá em direção contrária a uma atitude mais geral e uniformizada de receber imagens, constituindo-se como a concretização física do desejo do sujeito de escapar do achatamento da tela e fundir-se a um sistema criativo. O espectador, por sua vez, deve estar consciente dos elementos que constituem o espaço, suas possibilidades e os vários graus de restrições na interação com as imagens percebidas no campo de ações. O não programado é, justamente, a capacidade de criação e liberdade comportamental que é concedida ao espectador.

Quando os artistas começaram a fazer trabalhos em vídeo, eles usaram o meio como uma atualização tecnológica a partir de uma atenção cada vez mais voltada para o fenomenológico. A partir da problematização da televisão, devido à sua heterogeneidade, é proclamado o fim da especificidade de um meio, instaurando uma condição pós-midiática. Práticas impuras estão cada vez mais presentes no mundo artístico, tendo o *Fluxus* como um de seus grupos pioneiros. O poderoso suporte da

interdisciplinaridade já havia sido evidenciado por Foucault, que identificou uma nova condição a partir de seus estudos sobre os dispositivos.

Ao declarar que os meios são extensões do homem, McLuhan chamou nossa atenção para o fato dos meios tirarem seus significados através das interações com os sentidos e com o corpo. Em um esforço para evitar o determinismo tecnológico, Jay David Bolter e Richar Grusin (2000, p. 77) tratam as forças sociais e as formas técnicas como dois aspectos de um mesmo fenômeno, explorando as tecnologias digitais como híbridos de fatores técnicos, materiais, sociais e econômicos. Para os autores, condenar o uso dos dispositivos próprios das novas mídias é condenar a cultura contemporânea.

Philip Rosen (2001) defende que aqueles que acreditam que a arte interativa transforma a relação do espectador com a obra devem reconhecer, como o artista David Rokeby, que o comportamento reativo da maioria das obras é definido por um programa de computador que é determinado pelo artista, ou por um técnico que realiza os desejos do artista. Seguindo as afirmações utópicas do digital, o número de escolhas abertas ao receptor deveria ser ilimitado, de acordo com um modo ideal de relação entre espectador e imagem. Porém, Rosen reforça que as escolhas estão circunscritas por decisões e seleções anteriores, a partir de pré-concepções de audiências. Dentro dessa perspectiva, Boissier acentua que “toda obra interativa põe a questão do lugar do espectador, de seu deslocamento imaginário e concreto, de sua inclusão ou não na obra” (BOISSIER, 2009, p.126). O autor afirma que talvez seja preciso ver na interatividade a inscrição específica de uma intenção que é tecnicamente trabalhada. Nesse processo, a intenção se desloca do autor para ao objeto e o usuário, até incluí-lo. A produção de signos interativos deve ser direcionada não só para o comportamento do espectador, mas principalmente para a forma das relações que o implicarão.

Em instalações interativas é fundamental identificar as várias camadas que integram seus sistemas dispositivos. Isso possibilita uma análise de como os suportes são explorados e como eles podem evoluir, para ultrapassar limitações que ainda persistem, principalmente no processo de deslocamentos e reestruturações dos elementos que fazem parte dos espaços de recepção: a imagem, o meio e o corpo. Rosalind Krauss (1999) vê a instalação multimídia como um modismo internacional em que o corpo ainda está submetido à imagem. Talvez pela constatação da necessidade de reinvenção e diferenciação destes meios, além de uma busca efetiva

por suas possibilidades expressivas. A autora levanta o conceito de improvisação em sua análise sobre a relação entre o suporte técnico e as convenções articuladas ou trabalhadas neste suporte (KRAUSS, 1999, p. 5-7). Ou seja, a improvisação como resultado da necessidade de fazer escolhas em meios que se libertem das garantias das tradições artísticas, que se abram para expressões livres e que cada vez mais possuam pluralidades internas.

CAPÍTULO 6 – PARÂMETROS E APROPRIAÇÕES PARA A PRODUÇÃO CONTEMPORÂNEA: IMAGEM E AÇÃO

Sim. É fato. Cada indivíduo pode produzir suas próprias imagens. Para ele mesmo, para os familiares, para um grupo de amigos, para uma rede social, para telespectadores de um programa, para espectadores de uma obra, para o mundo. A cada dia, milhares de novas imagens surgem dentro de um intenso movimento cultural caracterizado por uma grande facilidade de acesso a dispositivos técnicos. E como diferenciar estas imagens? Como identificar as propostas artísticas em meio a tanta produção?

Ao abordar o uso dos aparelhos em sua análise sobre o cinema, a televisão e o vídeo, Deleuze (1992) lança uma luz sobre os verdadeiros grandes autores, que se tornam grandes porque conseguem produzir obras significativas com os recursos a que têm acesso, ao mesmo tempo em que estão sempre em busca de novas possibilidades que vão surgindo com o avanço das técnicas. “Todo novo meio lhes serve” (DELEUZE, 1992, p. 71). O autor ressalta que nas mãos de autores medíocres, as novidades técnicas não resultam em obras significativas. Como esses autores se lançam em produções que não se destacam por suas proposições e experimentações próprias, acabam sub-utilizando tais aparelhos e entrando em uma série de repetições do mesmo.

Este tipo de análise pode ser atualizada para o uso das novas tecnologias nas produções artísticas contemporâneas. Muitos artistas conseguem utilizar dispositivos avançados em suas obras, mas não conseguem envolver os espectadores em suas propostas. Por um lado, temos artistas que impressionam pela tecnologia empregada, mas que decepcionam pelo efeito final de sua obra no espaço de recepção, tornando-se praticamente usuários medianos dos últimos avanços técnicos. E por outro lado temos artistas inventivos que muitas vezes usam sistemas dispositivos relativamente simples, mas que conseguem estimular a relação dos espectadores com suas obras. Nas palavras de Deleuze: “Pensar é sempre experimentar, não interpretar, mas experimentar, e a experimentação é sempre o atual, o nascente, o novo, o que está em vias de se fazer” (DELEUZE, 1992, p. 132).

O que interessa para Deleuze são as ressonâncias e o autor chama a atenção para a especificidade de cada domínio, que tem seus ritmos, sua história, evoluções e

mutações. “Uma arte poderá ter primazia e lançar uma mutação que outras retomarão, desde que o façam com seus próprios meios” (DELEUZE, 1992, p. 82). Cada tipo de imagem tem suas singularidades internas e são essas singularidades que devem ser buscadas. Para o autor, é evidente que o cinema pós-guerra deveria ressurgir sobre novas bases e a imagem deveria ter uma nova função, assim como a arte deveria ter uma nova finalidade. Em sua famosa carta para Serge Daney³⁶, Deleuze discorre sobre as transformações na produção e recepção das imagens, principalmente após o surgimento da televisão. A questão não é o que há para ver por trás da imagem. Nem como ver a própria imagem. Mas como se inserir nela, como deslizar para dentro dela, já que cada imagem desliza agora sobre outras imagens, já que “o fundo da imagem é sempre já uma imagem”? (DELEUZE, 1992, p. 91-92)

A partir destas questões, tentaremos estabelecer parâmetros que auxiliem na identificação de obras artísticas que podem se apresentar como referências na contemporaneidade, tendo em vista o cenário cultural e as dinâmicas aqui privilegiadas, principalmente levando-se em conta o comportamento performático possibilitado ao espectador no espaço de recepção e a composição entre imagens e corpos. Para isso, além de utilizarmos alguns autores que tratam diretamente dessas questões, faremos alguns exercícios de apropriações e análises de instalações interativas, que se consolidam como o foco principal deste capítulo.

Em sua obra *A partilha do sensível: estética e política*, Jacques Rancière (2005) coloca em questão as “práticas estéticas”, ou seja, as formas de visibilidade das práticas da arte, o lugar que ocupam e como se distinguem do comum. “As práticas artísticas são maneiras de fazer que intervêm na distribuição geral das maneiras de fazer e nas suas relações com maneiras de ser e formas de visibilidade” (RANCIÈRE, 2005, p. 17). Segundo o autor, as artes podem ser percebidas e pensadas como formas de inscrição do sentido da comunidade, que “dança e canta sua própria unidade” (idem, p. 18). A instituição de um regime estético possibilita a identificação da arte no singular, permitindo a quebra de regras, hierarquias, gêneros e estilos. Ao mesmo tempo, este regime rompe a barreira mimética que distinguia as maneiras de fazer arte das outras maneiras de fazer. Mesmo sendo difícil identificar limites, em meio a tantas práticas, ainda é necessário reconhecer a autonomia da arte e a especificidade de suas configurações.

³⁶ In: DELEUZE, Gilles. *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 1992, pp. 88-102.

Segundo nossa perspectiva, para entender como as imagens contemporâneas devem ser trabalhadas, principalmente em instalações interativas, é importante considerar os estudos que foram feitos para o cinema, ou seja, para as primeiras imagens em movimento, como pontos de partida para novas perspectivas. Este capítulo se lança então em uma série de exercícios de apropriações, retomando considerações e análises fundamentais realizadas por Deleuze em suas obras dedicadas ao cinema – *Imagem Movimento e Imagem Tempo* –, em uma tentativa de identificar parâmetros que possam orientar a produção de imagens em instalações interativas, que se apresentam como espécies de um cinema expandido. No esforço de encontrar tais parâmetros de distinção, dentro de um processo de inscrição coreográfica da arte no sentido de comunidade, recorreremos a um exercício de atualização de algumas considerações sobre a imagem em movimento feitas por Deleuze, já que o autor não chegou a analisar instalações interativas. Consideramos que muitas de suas análises sobre o cinema podem ser aplicadas ao estudo das instalações interativas que fazem parte do corpo desta pesquisa. Além de conferir um aprofundamento a esse estudo, esse tipo de exercício representa uma continuidade e um desdobramento das práticas de apropriação que o próprio Deleuze era adepto.

Ao indicar os três níveis bergsonianos relacionados à imagem em movimento – a determinação dos sistemas fechados, a do movimento que se estabelece entre as partes do sistema e a do todo que muda a partir do movimento –, Deleuze afirma que “há tamanha circulação entre os três que cada um pode conter ou prefigurar os outros” (DELEUZE, 1983, p. 44). Porém, se deslocarmos estas relações para os movimentos implicados em instalações interativas, percebemos a possibilidade de uma circulação e uma transformação ainda maiores, pois estão envolvidas não só as imagens pré-produzidas, mas também as imagens possíveis que podem ser formadas no próprio ambiente de recepção. Entretanto, os artistas contemporâneos dificilmente conseguem uma experiência que atinja este nível, justamente pela necessidade de organização e composição de imagens, dispositivos e possibilidades de interação. Uma das hipóteses que surgem neste capítulo é que assim como o cinema foi avançando em experimentações a partir do domínio dos dispositivos próprios de suas dinâmicas de produção e recepção, as instalações interativas também apresentam uma série de aspectos que podem ser melhor explorados, em seus movimentos evolutivos.

O processo de montagem, por exemplo, envolve diversas sub-montagens implicadas tanto nas relações possíveis entre as imagens armazenadas, à espera de

interações, fusões ou incorporações por parte do espectador, quanto nas próprias relações que podem surgir entre os espectadores no espaço de recepção. Ao analisar o cinema, o próprio Deleuze afirmou que “é preciso ainda que as partes ajam e reajam umas sobre as outras” (DELEUZE, 1983, p. 45). Tendo em vista as camadas presentes em uma instalação interativa, podemos já concluir como isso se torna um desafio ainda maior.

A ideia de um todo que muda a partir de um movimento (DELEUZE, 1983) também é essencial na observação da recepção de instalações interativas, já que os espectadores podem afetar não só as imagens, mas também uns aos outros com seus movimentos. Cada movimento assegura a circulação e instaura uma nova perspectiva no conjunto de uma instalação interativa. Da mesma forma, cada sub-duração, ou seja, a duração da experiência de cada espectador vai compor a duração da instalação como um todo, incluindo as durações dos fragmentos de vídeos armazenados nas programações que fazem parte dos dispositivos.

Podemos identificar claramente essa ideia na instalação *Jump!* (FIG 16) de Yacine Sebti, exposta no FILE de 2007. A obra convida o espectador a estabelecer diálogos com sua própria imagem e com as imagens de outros espectadores.



Figura 16 – Instalação *Jump!* de Yacine Sebti

Como em grande parte das instalações interativas atuais que entram em uma dinâmica de jogo, para participar, o espectador deve seguir algumas regras. A primeira é "pule para ser gravado". Ao entrar na instalação, o espectador encontra sua imagem espelhada sobre a imagem de um conjunto de pessoas que pulam todas

juntas. Ou seja, ele percebe, simultaneamente, a sua própria imagem e a imagem do todo que o engloba. A partir daí, ele poderá interferir nesta imagem: enquanto pula, ele lentamente desloca os pulos dos visitantes anteriores. Além do aspecto lúdico, este trabalho oferece ao visitante a experiência de uma criação coletiva visual do espaço. E assim os corpos se tornam o pincel de uma tela em constante movimento.

Ao instituir a imagem-ação como uma relação entre meios e comportamentos, Deleuze abre novamente um caminho a ser trilhado para as instalações interativas, nas quais são possíveis contínuas variações destas relações: meios que sempre atualizam qualidades e potências; comportamentos que respondem a estes meios. O que podemos observar no conjunto de instalações interativas contemporâneas é que ainda há um sub-aproveitamento da imagem em ação e da forma como ela pode se relacionar com o corpo em ação no ambiente da recepção. Por isso a importância de trazer um novo foco ao que Deleuze havia apontado. Por exemplo, que o essencial é que “a ação, e também a percepção e a afecção, sejam enquadradas num tecido de relações” (DELEUZE, 1983, p. 246). E também: “A relação (a troca, a dádiva, a devolução) não se limita a cercar a ação, ela a penetra antecipadamente e por todas as partes, e a transforma em ato necessariamente simbólico” (DELEUZE, 1983, p. 247).

6.1 Evoluindo na imagem em ação

Ao traçar um movimento de relações do espectador com as imagens, Deleuze (1983) aponta que no cinema-ação o espectador percebia uma imagem sensório-motora da qual participava somente por identificação com as personagens. A reversão deste ponto de vista foi inaugurada por Hitchcock, que incluiu o espectador no filme a partir da possibilidade da instituição de uma relação mental.

E é a partir daí que Deleuze começa a traçar a crise da imagem-ação e o início de um novo cinema: o neorealismo e o cinema da imagem-tempo. O que propomos aqui é que esta crise que fez com que o cinema buscasse novas relações, principalmente entre tempo e movimento, é recolocada em questão nas instalações interativas, que buscam uma nova perspectiva de ações e reações a partir dos movimentos recebidos pelos corpos dos espectadores. De acordo com Deleuze (1983, p. 252), o cinema é “necessariamente obrigado a atingir o acontecimento enquanto está se dando, seja indo de encontro a uma atualidade, seja provocando-a ou produzindo-a”. E é isso que efetivamente pode acontecer em instalações interativas,

nas quais o imprevisível, a improvisação e o presente vivo apresentam de fato uma totalidade aberta.

Quando o cinema começa a exigir cada vez mais a atividade mental de seu espectador, ele está justamente tentando atingir um nível de interação. Porém, a forma de interatividade encontrada pelo cinema foi o pensamento. Com as instalações interativas, os encadeamentos situação-ação, ação-reação, excitação-resposta, ou seja, os vínculos sensórios motores que constituíam a imagem-ação (DELEUZE, 1983, p. 253) são retomados.

A tentativa do cinema europeu de romper com os limites americanos da imagem-ação era também uma tentativa de unir a imagem, o pensamento e a câmera no interior de uma mesma subjetividade automática, em oposição à concepção demasiado objetiva dos americanos. Imerso nestas imagens, o personagem se via exposto a sensações visuais e sonoras, ou até mesmo táteis e sinestésicas (DELEUZE, 2005, p. 71). Porém, estas sensações visuais e sonoras perdiam seu prolongamento motor. Podemos dizer então que nas instalações interativas, estas sensações são reconectadas ao prolongamento motor, podendo ainda ganhar um aspecto subjetivo desde que haja uma “separação entre movimento recebido e movimento executado, entre ação e reação, excitação e resposta, imagem-percepção e imagem-ação” (DELEUZE, 2005, p. 63). Deleuze se refere ao cinema de revelação, que havia sido destacado por Comolli³⁷, no qual a única lógica é a dos encadeamentos de atitudes: as personagens se constituem por seus gestos à medida em que o filme avança, fabricando-se a si próprias e a filmagem agindo sobre elas como um revelador. Cada progresso do filme permite um novo desenvolvimento de seu comportamento. O papel do artista da instalação interativa é bem parecido: fazer emergir estes aspectos criativos, subjetivos e humanos, despertando as potências dos corpos envolvidos no encadeamento formado pela sua obra.

6.2 A inscrição do corpo na imagem através da performance

Em uma convenção que só ocorre no cinema, chama-se objetivo o que a câmera vê, e subjetivo o que o personagem vê. Deleuze (1983) observa que o cinema de realidade passou a experimentar objetivamente meios, situações e personagens

³⁷ Comolli, Cahiers Du Cinema, no. 25, out.1968

reais, ao mesmo tempo em que tentava mostrar subjetivamente as maneiras de ver dos próprios personagens, a forma pela qual eles viam sua situação, seu meio, seus problemas. Justamente, o documentário é cada vez mais valorizado, por mostrar o homem comum em suas formas e expressões ordinárias e extraordinárias. Para Deleuze (1983), o que o cinema deve apreender não é a identidade de um personagem, real ou fictício, através de seus aspectos objetivos e subjetivos. É o devir do personagem real quando ele próprio se põe a ficcionar. O personagem não é separável de um antes e de um depois, ele se encontra na passagem de um estado a outro. Ao tornar visível cada vez mais os homens comuns, o cinema prepara o terreno para a passagem do espectador para o centro da obra.

Como já foi apontado anteriormente, a relação entre corpo e imagem é artisticamente identificada no encontro da arte da performance com a arte do vídeo, nos anos 50. É possível perceber uma contínua intensificação da concepção da liberdade corporal, da necessidade de uma conexão entre artista, obra, ambiente e público, principalmente com a progressiva mediatização da cultura audiovisual e da reconfiguração da presença. Segundo Fernando Salis (2009, p. 224), “é a própria noção de corporalidade que se refaz”. O autor retoma a teoria da performance que implica em estados de passagem entre ações e comportamentos, a suspensão de normas sociais e o convite de transformação de valores feito aos espectadores.

O corpo é a matéria, o suporte, a interface. E a performance se apresenta como uma possibilidade para recuperá-lo como veículo do fazer artístico. Quando essa performance se dá na situação de recepção de uma instalação interativa, algo mais acontece. Pois cada espectador ali implicado oferece uma imagem especial, uma renovação do devir da obra, um encadeamento que produz diferença. A instalação interativa passa a ser a continuidade de experimentações e de relações entre a imagem, o espaço e o tempo. Potências da imagem em movimento são construídas através da experiência do espectador que se transforma em *performer*.

Umberto Eco (1988) coloca o intérprete como centro ativo de uma rede de relações inesgotáveis. A obra deve promover atos de liberdade consciente, através dos quais ele instaura sua própria forma. A instalação interativa *Mirror* (FIG 17), de 2000, desenvolvida pelo artista finlandês Juha Huuskonen, possibilita que o *espectador performer* experimente seu corpo convertido em uma complexa estrutura visual. Através de seus movimentos, ele interage com sua própria imagem, transformando-a em um verdadeiro caleidoscópio projetado. Por meio de sua experimentação, ele vai

conhecendo melhor o dispositivo da obra, familiarizando-se com as possibilidades ao aproximar-se, afastar-se, ao unir-se com outros *espectadores performers*, abrir os braços, enfim, comportando-se da maneira que bem entender a partir da conscientização da receptividade da obra aos seus movimentos.

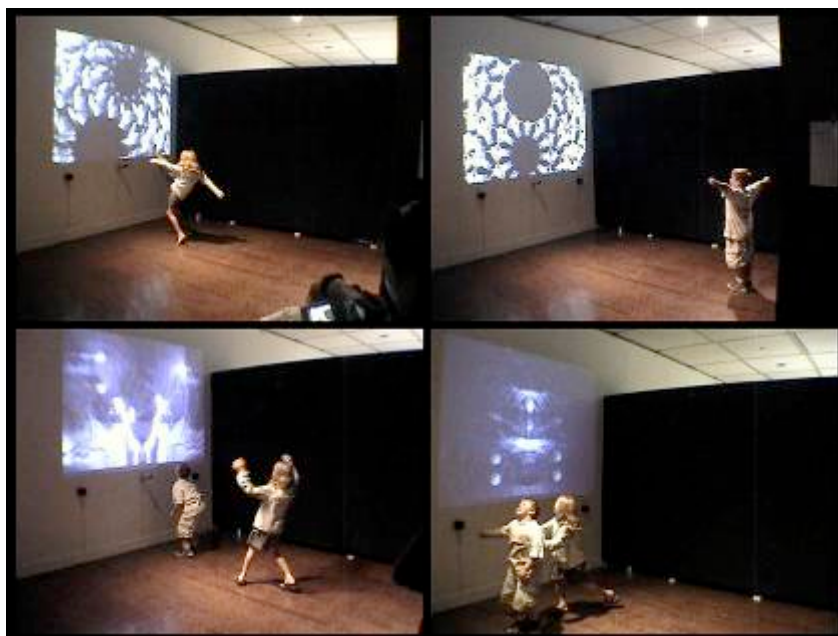


Figura 17 – Instalação *Mirror*, de Junha Huuskonen

Dando sequência a este conjunto específico de instalações, temos *Telematic Dreaming*, de 1992, desenvolvida por Paul Sermon, na qual duas pessoas, em camas separadas, podem ter a sensação de estarem dividindo a mesma cama através de suas presenças projetadas. A experiência se completa com os outros espectadores que estão ao redor interagindo com a situação, estimulando a continuidade da experiência e se oferecendo como próximos atores da situação.

Em sua obra posterior, *Telematic Vision* (FIG 18), de 1993, Paul Sermon substituiu a cama pelo sofá e conseguiu situações de encontros e atuações performáticas ainda mais significativas entre seus participantes.



Figura 18 – Instalação *Telematic Vision*, de Paul Sermon

Nesta obra, o *feedback imagético* das ações e a sensação de espelhamento que cada um tem são instantâneos, pois além de ver a imagem projetada do outro ao seu lado, o participante da experiência também pode ver sua imagem projetada no outro sofá, através da tela de uma televisão posicionada bem à sua frente. Desta forma, a atividade de criação gestual de cada um é estimulada não só pelas imagens, mas pelas criações dos outros, além da situação de recepção que é possibilitada. Enquanto um *espectador performer* se sentava no colo do *espectador performer* projetado ao seu lado, este fazia cócegas na sua barriga. E enquanto observavam esta performance, os outros espectadores já se projetavam, imaginando como se comportariam na mesma situação.

6.3 Continuidade de experimentações

Podemos evidenciar alguns tipos de instalações interativas como continuidades de experimentações e de relações entre a imagem, o espaço e o tempo. Experiência que no cinema ficou limitada ao confinamento dos espectadores no espaço instituído da tradicional sala de exibição, à necessidade de uma única duração para todos os espectadores e a um encadeamento sequencial de imagens que efetivamente não pode ser individualizado, interrompido ou alterado no momento da recepção.

Os espectadores que se transformam em *performers* podem se apresentar então como subjetividades livres, colaborativas, que permitem que uma recepção não seja igual a outra. Cada imagem que surge a partir da ação de cada *espectador performer* é singular, ao mesmo tempo em que é parte de um sistema integrado. Isso provoca a contínua metamorfose da instalação. É só no momento da sua experimentação que a

obra pode ser reconhecida como obra. Após aprender as leis de ação e perceber de forma quase instintiva a organização dos dispositivos, o *espectador performer* começa seu processo de interação. É importante observar como ele se reconhece na imagem e como ele se vê nessa terceira imagem, resultado de várias relações que se estabelecem nos momentos de recepção da obra. Sendo assim, definimos aqui cinco etapas dentro do processo de recepção de uma obra que possibilita a composição de imagens através da interação do *espectador performer*. Cada etapa corresponde a um nível de relação com as imagens da obra:

- 1º. Imagem previamente produzida, inalterada
- 2º. Imagem espacializada no ambiente da instalação
- 3º. Imagem alterada pela presença do *espectador performer*
- 4º. *Espectador performer* e imagem
- 5º. Outros espectadores que o assistem

Para aplicar essas relações nos momentos de recepção da obra, utilizamos como exemplo a instalação *We are Magnéticos*, de 2007. Segundo seus autores, os espanhóis Julio Obelleiro e Alberto García³⁸, a instalação, exposta no FILE 2008, explora a relação entre as pessoas e sua atração por objetos que preenchem suas vidas cotidianas. As imagens criadas na projeção compõem um ser humano híbrido, meio natural e meio artificial, encorajado com todas as coisas que a contemporaneidade o faz necessitar. É uma instalação interativa baseada em visão de computador e técnicas de simulação física desenvolvidas com a linguagem de programação C++ que permite que o contorno do espectador seja analisado em tempo real para “escolher” os objetos que ele deve atrair. Na simulação, o *espectador performer* gera uma força, como um ímã para os objetos, que se adaptam constantemente aos seus movimentos e à suas mudanças de forma. Há uma relação estreita entre o tipo e o tamanho dos objetos e o tamanho, a forma e os movimentos do *espectador performer*. O resultado final se dá através da mistura e do contraste entre a sua silhueta e os diversos objetos coloridos que vão sendo aderidos e acumulados em sua forma. Esta escultura imagética, construída pela imagem do *espectador performer* e as imagens dos objetos, ganha movimentos singulares, a partir do tipo de interação entre seus elementos. Cada um

³⁸ Os autores concederam entrevista através de email no dia 15 de setembro de 2008.

constrói sua própria escultura através de suas improvisações gestuais, enquanto descobre o funcionamento dos dispositivos da obra.

A dupla de artistas se divide claramente. Enquanto Alberto Garcia é responsável pela estética dos objetos e pela parte audiovisual da obra, Julio Obelleiro cuida da programação, da execução e manutenção. Mas a dupla conseguiu chegar em um ponto interessante de interlocução, onde cada um consegue de certa forma antecipar aspectos do trabalho do outro, ao mesmo tempo em que encontra soluções para demandas que surgem no decorrer do processo. O aspecto mais importante da instalação é justamente essa divisão de momentos e como o trabalho prévio dos autores se relaciona com o momento de recepção.

1º. Imagem previamente produzida, inalterada:

O artista Alberto Garcia se preocupou bastante com esta etapa do trabalho, cuidando do design de cada objeto que poderia ser atraído pela silhueta de cada *espectador performer*, as composições que seriam possíveis e o efeito estético destas combinações. São dezenas de objetos que participam da composição do cotidiano do indivíduo contemporâneo e que são acumulados e transformados em uma *escultura fluida* na experimentação da instalação: celular, computador, televisão, geladeira, cafeteira, dvd, ventilador, aparelho de som, etc., etc., etc...

2º. Imagem espacializada no ambiente da instalação:

Antes do *espectador performer* entrar na área sensível da instalação, uma projeção na parede com o título da instalação, juntamente com a imagem de uma mão atraindo uma colher o convidam a comprovar a afirmação *We are magnéticos*.

3º. Imagem alterada pela presença do *espectador performer*:

Assim que o *espectador performer* entra na área sensível, sua silhueta já ocupa o lugar antes ocupado pela projeção, e os objetos começam a aparecer, indo de encontro ao contorno de seu corpo.

4º. *Espectador performer* e imagem:

Ao perceber a relação entre sua presença, sua imagem e seus movimentos com as imagens dos objetos, o *espectador performer* dá início às suas improvisações, criando composições ao mesmo tempo em que descobre as especificidades dos

dispositivos da obra (FIG 19). Ele vai percebendo que as mudanças ocorrem à medida em que se aproxima do espaço de projeção, em que muda a velocidade de seus movimentos e a partir da maneira como ocupa o espaço.

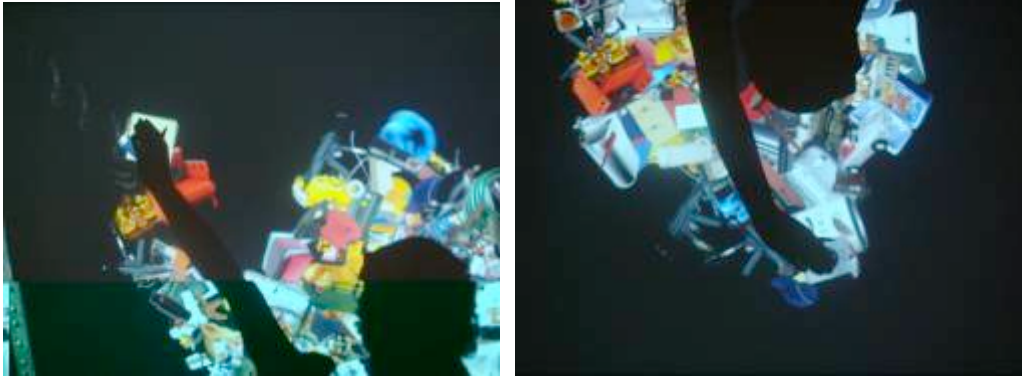


Figura 19 - Instalação *We are magnetic* (durante a participação)

5°. Outros espectadores que o assistem:

No espaço da instalação, percebemos claramente uma situação de interlocução entre espectadores que assistem e os espectadores que se transformam em *performers* no momento de experimentação da obra. Esta situação de ser assistido estimula o comportamento performático no espectador e a reafirmação de uma singularidade própria, assinalando que sua experiência é única, a partir de suas próprias descobertas. Outro ponto interessante é a tentativa de direção por parte dos espectadores que estão de fora, tentando de certa forma também deixar a sua marca na recepção do outro.

É justamente dessa rede de improvisações, contaminações e relações, que surgem as obras seguintes. Alberto Garcia e Julio Obelleiro fazem parte de um grupo de artistas que afirmam que a partir da observação das experimentações dos espectadores, as ideias para os próximos projetos vão aparecendo. Uma constatação que fortalece ainda mais a dinâmica de criação coletiva contemporânea.

O espectador que se transforma em *performer* se coloca então como um elemento de singularização e invenção, a partir do seu confronto com a obra, sua experiência vivida, sensorial e corporal. Subjetividades colaborativas permitem que uma recepção ativa não seja igual a outra. Cada imagem é singular, ao mesmo tempo em que é parte de um sistema integrado. Isso provoca a contínua metamorfose da instalação, a partir destes comportamentos que dependem da gestualidade própria de cada *espectador performer*. Seu comportamento ativo dá forma para a imagem, que é um acontecimento dentro da obra. É importante observar como o espectador se

reconhece e como ele se vê nessa terceira imagem, resultado de várias relações que se estabelecem nos momentos de recepção da obra.

6.4 Dialogando empiricamente – *Sonoridades Telemáticas*

A terceira obra produzida pela autora desta tese, como efeito e objeto dessa pesquisa é *Sonoridades Telemáticas*³⁹ (2011), um desdobramento do projeto *Skilled Art*⁴⁰ que busca estimular a formação de redes de criações, improvisações e colaborações entre artistas e espectadores, tanto na esfera da produção quanto na esfera da recepção, através da música, da tecnologia e da performance.

Neste projeto, o público é convidado a fazer parte de um grupo musical experimental híbrido, resultado da mistura da presença corpórea com a presença virtual. O primeiro experimento foi realizado no Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro/Portugal. Dois espaços receberam o sistema dispositivo do projeto: um estúdio com fundo Chroma Key e o hall de entrada do departamento. Os músicos estavam posicionados no estúdio e podiam observar a movimentação no hall de entrada através da tela de um computador.

No hall de entrada, a imagem dos músicos era projetada em tamanho natural ao lado de um microfone e do convite: “Procuram-se vocalistas”. Em frente ao microfone, uma pasta contendo textos técnicos indicava que bulas de remédio, receitas, manuais de instruções, manuais de montagem e indicações de trajetos, deveriam ser cantados como se fossem letras de músicas.

Em outra tela era projetada uma fusão da imagem dos músicos com a imagem dos *espectadores performers* ao microfone, apresentando efeitos de videoclipe. Assim, cada participante poderia descobrir-se como parte ativa de uma experiência estética, a partir do objetivo de formar uma *jam session* a cada participação, protagonizada pelos músicos e pelos *espectadores performers* (FIG 20).

³⁹ Dirigido por Fernanda Gomes e Luís Miguel Girão

⁴⁰ In: <http://www.skilledart.eu>



Figura 20 – Instalação *Sonoridades Telemáticas*, de Fernanda Gomes

Após a observação das relações que ocorreram com o experimento, tanto da parte do público que assistiu, quanto da parte das pessoas que se dispuseram a participar mais ativamente ao microfone, assim como da equipe envolvida em sua produção, foi possível chegar a algumas conclusões:

É realmente notável como a cultura exerce influência nos comportamentos em sociedade. Tendo em vista que a experiência aconteceu em Portugal, podemos perceber que seus participantes apresentam um nível de reserva e comedimento maior do que os participantes das experiências realizadas no Brasil. A preocupação com o olhar e a opinião do outro também parece ser maior entre os portugueses. Aqueles que se aventuraram a cantar no microfone solicitavam de maneira bastante incisiva a aprovação daqueles que os assistiam. Cada gesto de cada *espectador performer* parecia ser controlado e a atmosfera apresentava uma característica mais intimidadora do que provocadora. Mesmo assim, alguns participantes foram bem sucedidos em suas improvisações ao microfone, principalmente a partir do estímulo dos músicos e de suas imagens projetadas em simultâneo. Ou seja, o sistema dispositivo preparado para a experiência conseguiu efetivamente provocar a interação dos *espectadores performers*, enquanto a presença dos outros espectadores gerou um efeito de constrangimento.

De maneira geral, as pessoas entendem a importância desse tipo de prática experimental em um ambiente acadêmico, principalmente levando-se em conta a utilização das novas tecnologias nas produções artísticas, comunicacionais e educacionais. Porém, mesmo havendo um reconhecimento da existência de novas ferramentas e configurações dentro das práticas contemporâneas através da utilização da tecnologia, foi possível verificar que ainda há pouca familiaridade com os novos usos e as potencialidades destes dispositivos. Sendo assim, torna-se necessária uma continuidade destes experimentos, justamente para deixar a consciência da existência destas tendências no mesmo nível de uma inserção efetiva. Ou seja, é preciso nivelar o conhecimento com a prática.

Dentro dos processos cognitivos é extremamente necessário experimentar novas relações e trocas entre sons, imagens, corpos e espaços, principalmente em ambientes educacionais, que estão preparando os indivíduos para um cenário em que a velocidade das transformações está cada vez maior.

O mundo contemporâneo exige cada vez mais que os indivíduos se tornem singulares, que façam suas próprias escolhas, que administrem suas próprias vidas. Porém, a liberdade exige certos parâmetros para se configurar. Torna-se necessário então a criação de sistemas dispositivos que permitam que os indivíduos façam as suas escolhas, deixem suas marcas e entrem para redes de criação e improvisação. Parâmetros e diretrizes existem não mais para controlar, mas para estimular. Sistemas dispositivos como o criado para o experimento *Sonoridades Telemáticas*, são planejados dentro de uma tendência contemporânea de diluição de padrões, regras e especificidades.

6.5 A dança e a instalação interativa

E do canto improvisado passamos para a dança improvisada. Na comédia musical, a ação individualizada é vista por Deleuze (2005) como fonte criadora do movimento. Em seu acontecimento, ela começa por oferecer imagens sensório-motoras comuns, nas quais os personagens se veem em situações que pedem ações como respostas. Mais ou menos progressivamente, suas ações e movimentos pessoais se transformam, em movimentos que ultrapassam a situação motora ordinária. Dentro desta dinâmica, o autor Philip Rosen (2001, p. 346) indica ainda que o artifício desse gênero expõe um manifesto à virtualidade e artificialidade cinematográfica, que pode autorizar o espectador a avaliá-la como performance e construção.

A dança surge diretamente como potência onírica que abre o espaço e oferece um mundo fluido às imagens. Passa a ser um meio de entrar no mundo do outro, de introduzir o personagem no sonho alheio. Da mesma forma, a relação entre o cenário e o movimento possibilita a passagem entre os mundos, o compartilhamento. Na exaltação das situações sensório-motoras, encadeamentos são intensificados, prolongados e multiplicados, formando um conjunto prolífero. Podemos então nos apropriar desta descrição que Deleuze (2005) faz do gênero da comédia musical e deslocá-la como parâmetro para a instalação interativa, que potencialmente possibilita justamente essa entrada no mundo onírico do outro, seja este outro o conjunto

formado pelas imagens armazenadas, à espera da interação, ou o conjunto de imagens formado pela própria experimentação do outro espectador, que faz parte de um conjunto maior, do todo da instalação interativa. Através de situações óticas e sonoras e da possibilidade do prolongamento de ações, nossos movimentos ganham outras dimensões, outros sentidos e passam a ser como danças improvisadas em um cenário receptivo a transformações de atos ordinários em experiências extraordinárias.

Podemos observar em algumas instalações interativas que apresentam um caráter extremamente lúdico, experiências que guardam muitas semelhanças com a experiência do indivíduo da comédia musical que redescobre seus movimentos, seu espaço e os objetos que o rodeiam.

Uma obra que pode ser citada como exemplo é a instalação interativa *Oups!* (FIG 21) de Márcio Ambrósio, exposta e premiada em diversos festivais e espaços destinados à arte interativa, como o FILE⁴¹. A obra surgiu do desejo do artista de misturar novas tecnologias e animações tradicionais em uma proposta artística.



Figura 21 – Instalação *Oups!* de Márcio Ambrósio

Cada sequência animada tem uma espécie de roteiro que interage com os movimentos do espectador, transformando-o em uma espécie de personagem de curtas situações. Quando o espectador entra no espaço da instalação, uma câmera grava sua imagem e a projeta em uma tela diante dele, como um espelho, em tempo e tamanho real. Ao se transformar em *espectador performer* ele vê a si mesmo integrado em uma cena que segue seus movimentos, encontrando-se imerso em um universo criativo de imagens e sons que estimulam suas próprias improvisações. As sequências de animação que alimentam esse universo estão armazenadas em um banco de vídeos, sendo que novas animações sempre vão sendo acrescentadas, enriquecendo o projeto e as experiências possibilitadas aos espectadores. Em uma das

⁴¹ O FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – acontece todos os anos em São Paulo e já é considerado um dos festivais mais importantes dentro da produção contemporânea.

cenas, por exemplo, aparece uma guitarra na altura das mãos do *espectador performer*, um microfone na altura da cabeça e amplificadores nas laterais, além de começar a tocar um rock and roll na sala. A reação mais natural é que o *espectador performer* comece a “tocar” a guitarra, sentindo-se como um astro de rock. Vale lembrar então que a instalação também se utiliza de estímulos sonoros.

Em diversas instalações contemporâneas como a *Oups!* podemos observar a formação de imagens especulares alteradas. Ou seja, as imagens dos espectadores são projetadas em fusão com imagens pré-programadas ou alteradas simultaneamente, de acordo com os movimentos. De acordo com Deleuze (2005), o próprio circuito é uma troca. “Aquele que tomar consciência do contínuo desdobramento de seu presente em percepção será comparável ao ator que desempenha automaticamente seu papel, se escutando e olhando encenar” (DELEUZE, 2005, p. 99). Submeter a imagem a um poder de repetição-variação, algo que foi bastante explorado por Buñuel, por exemplo, possibilita uma sucessão de ciclos, dá lugar a uma pluralidade de mundos paralelos e a uma simultaneidade de presentes. Algo bastante interessante no cinema e que também pode se tornar uma experiência significativa em algumas instalações interativas.

Apesar das experimentações nos espaços artísticos serem efêmeras, durarem apenas poucos minutos ou até mesmo segundos, elas acabam gerando uma espécie de sensação de conexão, que é uma das principais características da experiência tipicamente contemporânea. Porém, mais uma vez é importante ressaltar que as instalações interativas podem explorar de forma ainda mais rica as relações, conexões e apropriações de imagens, comportamentos e corpos em seus ambientes especulares de recepção.

6.6 Dialogando empiricamente - *Todo mundo sabe dançar*

A última instalação produzida dentro desse processo de pesquisa e produção é a obra *Todo mundo sabe dançar* (2012). Tentamos apresentá-la como uma síntese das características e dinâmicas apontadas por Deleuze em suas obras *Imagem Tempo* e *Imagem Movimento*, que foram apropriadas para a condução do seu processo de realização. Levamos em consideração principalmente a exaltação das situações sensório-motoras, que intensificam, prolongam e multiplicam encadeamentos, formando um conjunto prolífero.

Exposta dentro de uma caixa instalada na Praça da Estação, Belo Horizonte, *Todo mundo sabe dançar* é uma instalação interativa que estimula a dança e a formação de uma rede de improvisações e relações. A obra oferece uma seleção estimulante de músicas e cada participante pode escolher a que mais lhe agrada através de seus movimentos. A imagem do participante da obra é projetada em simultâneo, espelhada à sua frente. Junto à sua imagem, surgem imagens projetadas de outras pessoas dançando que interagem com o participante a partir de seu posicionamento e de seus movimentos. No momento em que começa a dançar, este participante se transforma em um *espectador performer*.

O sistema dispositivo permite um rastreamento de posições e gestos, o que possibilita uma composição em tempo real da imagem dos visitantes com as imagens gravadas de outras pessoas dançando. Isso é possível devido a uma programação prévia, que conta com um banco de imagens composto por vários movimentos de dança (FIG 22).



Figura 22 – Instalação *Todo mundo sabe dançar*, de Fernanda Gomes

Do lado de fora da caixa, há uma tela de televisão que exibe as danças dos *espectadores performers* que participaram da experiência. Ou seja, ao sair da caixa, eles serão espectadores de si mesmos, podendo conferir novamente suas danças. Isso possibilita que as pessoas possam se assistir de duas maneiras distintas: em tempo real e logo após a experiência, formando uma espécie de coreografia com outras pessoas. Possibilita também que logo após a experiência, o visitante interaja com as pessoas do lado de fora.

Como já foi introduzido, *Todo mundo sabe dançar* se apresenta então como o resultado prático final desse trabalho, buscando explorar ferramentas tecnológicas que possibilitem uma maior conexão entre corpo, comportamento, imagem e dispositivos

técnicos, além de buscar estratégias que propiciem improvisações, interlocuções, enfim, relações entre as pessoas que se encontram em seu espaço de recepção. Aqueles que foram entrevistados afirmaram que se sentiram estimulados tanto pelos outros *espectadores performers*, quanto pelas imagens projetadas de pessoas dançando, que foram gravadas previamente e que já foram designadas para justamente provocar movimentos expressivos em seus receptores, interlocutores e, enfim, parceiros de dança. O resultado final não poderia ter sido melhor.

Durante os quatro dias em que foi exposta na Praça da Estação, a instalação se transformou em uma pista de dança reconfigurada de diversas formas, a partir das características dos *espectadores performers* que a ocupavam temporariamente. Pessoas que não se conheciam formavam rodinhas de dança, conscientemente construindo cenas, enquanto observavam suas próprias imagens em composição com as imagens tanto dos que estavam ali presentes, quanto dos que foram gravados previamente. Entre tantas interações algumas se destacaram: a movimentação de um casal de jovens que passou quase toda a tarde dentro da instalação, dançando juntos, ou com outras pessoas, ou ainda estimulando e observando as outras pessoas dançarem. Uma senhora, que chegou bem tímida e que ficou um bom tempo só observando, finalmente se soltou e passou cerca de duas horas em plena interação com os outros participantes da experiência. Muitos adolescentes encontraram o espaço ideal para se exibirem, dentro de um processo natural de auto afirmação próprio da idade. Era bem claro que o sistema dispositivo, que evidenciava as ações daqueles que se integravam na instalação, estimulava essa retroalimentação de olhares e gestos.

Outro ponto forte desse processo de recepção nos leva até o primeiro parágrafo desta tese, no qual está descrita uma situação que aconteceu em um festival de música nos Estados Unidos. Na situação, a dança singular de um jovem estimulou diversas outras pessoas que ao serem contagiadas pela sua performance, decidiram entrar em composição com ele, buscando acompanhar seus movimentos da forma mais expressiva possível. É exatamente isso que acontece em *Todo mundo sabe dançar*. Esse processo de contágio entre os participantes de uma situação que apresenta um sistema dispositivo com estímulos visuais e sonoros. No momento em que um grupo é formado, mesmo que de forma efêmera, percebemos entre os participantes a ocorrência simultânea de um forte sentimento de comunidade e de uma vontade individualizada de fazer a diferença nesse conjunto. Bem na linha da partilha

do sensível proposta por Rancière (2005), que identifica essa distribuição de ações singulares dentro das formações de coletividades.

Com a execução dessa última obra, dentro do processo de pesquisa, pretendemos retomar várias questões trabalhadas nos capítulos anteriores que ganham a possibilidade de serem testadas empiricamente. A instalação *Todo mundo sabe dançar*, totalmente pensada, programada e executada para provocar reações expressivas em seu público, representa o deslocamento que sai de uma concentração sobre os artistas, escritores e compositores para uma preocupação com o público e suas recepções das produções culturais. Como De Certeau (2009) já havia observado, as pessoas comuns fazem suas seleções a partir de repertórios próprios, criando novas combinações entre o que selecionam e colocando suas apropriações em novos contextos.

O processo de recepção daqueles que passavam pela instalação, paravam e aceitavam participar da experiência, explicita bem a configuração de um momento histórico que evidencia as inúmeras pressões sobre os corpos e as subjetividades. Se o objetivo é sempre impressionar o outro que observa, a instalação *Todo mundo sabe dançar* se apresenta como uma ótima oportunidade para se chegar a esse objetivo. O sistema dispositivo desenvolvido para a obra, enquanto um sistema heterogêneo que leva à reconfiguração e criação de dinâmicas próprias, estabelece-se como um elemento estratégico, a partir da sua inserção em determinado contexto, seja ele artístico, social ou midiático. Se a intenção era provocar séries de danças expressivas nos *espectadores performers*, podemos dizer que ela foi muito bem concretizada. A partir do momento em que é possível que o espectador tenha consciência de si como um elemento que dá forma à produções como *Todo mundo sabe dançar*, estas produções passam a ser veículos de construções corporais, dentro das dinâmicas contemporâneas de visibilidade, que evidenciam o surgimento de um tipo de eu mais epidérmico e flexível, que se exhibe na superfície das telas.

O tipo de situação que *Todo mundo sabe dançar* provoca, ao conseguir que os transeuntes interrompam seus movimentos cotidianos para participarem de uma experiência artística, está dentro das aberturas que surgem a partir das redistribuições dos lugares e temporalidades, de corpos que reivindicam ocupar outros espaços e ritmos diferentes que lhes eram assinalados. Assim como Rancière (2005) havia assinalado, novas figuras do sentir, do fazer e do pensar, assim como novas relações e novas formas de visibilidade desta rearticulação são demandadas e engendram novas

formas de subjetivação, ou seja, de se construir e de se expor nos espaços. Podemos também retomar a relação que De Certeau (2009) faz entre a inventividade incessante presente na experiência prática e algumas produções artísticas, que privilegia a capacidade do ser humano de fazer um conjunto novo a partir de um padrão preexistente. A inserção do indivíduo comum na cena da história ou nas novas imagens institui a lógica estética de um modo de visibilidade que substitui a grandeza da tradição representativa por um foco nos corpos, nos homens e nas sociedades.

Em uma perspectiva relacional, as interações que se dão por meio de dispositivos são vistas como processos de influências mútuas que os participantes exercem uns sobre os outros na troca comunicativa e também como o “lugar em que se exerce esse jogo de ações e reações” (MAINGUENEAU, 2004, p. 281). A interlocução, por sua vez, é retomada aqui para evidenciar como os parceiros se acham mutuamente implicados nas produções artísticas e midiáticas. É um círculo contido no relacional. Processos interativos vão ao encontro do jogo de reconhecimento recíproco do cotidiano e à produção de interpretações, construção de modelos mentais, paradigmas, perspectivas, crenças e pontos de vistas constituídos de elementos cognitivos.

O que podemos observar é que a necessidade de outros interlocutores é própria da contemporaneidade, que assiste ao surgimento de novas formas de sociabilidade criadas por dispositivos técnicos, assim como a uma socialização do mundo sensorial e do aparelho perceptivo dentro de um fenômeno de excesso de presença. É a consciência da presença do outro e a sensação constante de que estamos sendo observados que faz com que nossos comportamentos sejam alterados. A partir do momento em que o sujeito é pensado em suas multiplicidades, observa-se uma espécie de simulação da espontaneidade, dentro do processo de ser, ver e ser visto, ajudando a construir identidades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegou o momento de recapitular algumas questões discutidas no decorrer da tese que nos levam às considerações finais deste trabalho, principalmente no que diz respeito a um cenário marcado pelas tecnologias digitais, extremamente propício ao surgimento de um novo tipo de espectador, o *espectador performer*. Também serão acrescentadas algumas questões para chegarmos a alguns caminhos conclusivos.

Como foi possível observar, cada período da sociedade capitalista apresenta um tipo de investimento que é feito sobre o corpo. Do século XVII ao início do século XX, o investimento sobre o corpo era marcado por uma rigidez e constância, o que levou à criação de regimes disciplinares rigorosos. A partir dos anos sessenta, principalmente com a consolidação das sociedades industriais, este poder tão rígido passou a ser dispensável (FOUCAULT, 2007, p. 148). O contemporâneo apresenta então novas propostas de reconfigurações de corpos e comportamentos a partir de diversas dinâmicas de produções de imagens em rede. Contaminações se dão por todos os lados e o que podemos constatar é uma dinâmica de surgimento e desaparecimento de padrões e modelos efêmeros.

Outra importante constatação diz respeito a uma maior preocupação com o público, suas reações e recepções das produções culturais. Esse público é parte de uma cultura marcada por um distanciamento de reações fixas, segundo regras e um direcionamento à respostas flexíveis, de acordo com as situações. Autores como Michel de Certeau (2009), Peter Burke (2005) e Jacques Rancière (2005) conferem maior importância à invenção individual e coletiva, levando em consideração as maneiras como a criatividade coletiva funciona, principalmente através de recepções criativas e improvisadas.

O modo de vida performático

Avançando em nossas considerações, identificamos o deslocamento de um movimento de interiorização, próprio da sociedade disciplinar, para novas formas de autoconstrução, próprias de uma sociedade contemporânea, altamente midiaticizada e marcada pela incitação generalizada à visibilidade. Surge então um tipo de eu mais flexível, que se exhibe na superfície das telas. Richard Schechner (2003) identifica a

prática constante da exposição de si na vida cotidiana do século XXI, ou seja, as pessoas têm se expressado ao extremo através da performance, evidenciando suas ações e gestos umas para as outras. Nesse modo de vida, os indivíduos emolduram seus gestos e seus atos como se estivessem sendo projetados em uma tela, estimulados a desenvolverem um jeito performático de ser.

Os traços performativos da cultura passam cada vez mais a serem levados em conta. E cada vez mais autores, como Judith Butler (2004), observam que o corpo, em sua particular materialidade, é o resultado de repetições e reconfigurações de determinados gestos e movimentos. Os atos definem o corpo como algo individual e culturalmente marcado. Assim, tanto a identidade, quanto a realidade corporal e social, são sempre constituídas através de atos performativos. Voltamos então a Richard Schechner (2012), que afirma que mesmo quando pensamos que estamos sendo espontâneos e originais, a maior parte do que fazemos e falamos já foi feita e dita antes, até mesmo por nós. O autor criou o termo *comportamento restaurado*, considerado como a chave de todo tipo de performance no cotidiano, nos rituais, nos jogos e nas artes. A maioria das performances, observadas nos mais diversos espaços, não têm um único autor, mas são de autoria de um coletivo de anônimos ou de tradições. Sendo assim, indivíduos considerados inventores de jogos e rituais, na verdade fizeram um trabalho de sintetização, recombinação, compilação ou edição de práticas já existentes. Observamos então que uma das marcas do contemporâneo é justamente essa auto consciência do comportamento restaurado. Os indivíduos não têm como objetivo a criação de algo totalmente novo, pois vivem em uma cultura de intensa produção e apropriação. A partir dessa dinâmica concluímos que talvez seja por isso que há um menor constrangimento em situações de auto exposições em espaços públicos, artísticos e midiáticos, uma vez que não há mais uma expectativa por produções inéditas, mas por reconfigurações criativas.

A ideia de público a partir da Indústria Cultural

Em nossa pesquisa identificamos que a lógica produtivista própria do final do século XIX e início do século XX separava o âmbito da produção do âmbito da recepção, instituindo a ideia de que não existia criatividade nos consumidores, algo extremamente necessário para a consolidação da Indústria Cultural, marcada pelas grandes produções e pelas massas indiscerníveis. Porém, mesmo dentro dessa lógica,

Michel de Certeau (2009) afirma que sempre existiram práticas criativas também entre o público. No decorrer do avanço do sistema capitalista, o público vai se tornando cada vez mais semelhante ao que recebe, deixando-se imprimir pelo que lhe é apresentado pelos produtos culturais. Mas a ideia contemporânea de público é muito mais complexa, já que praticamente todos os segmentos da sociedade podem se tornar públicos e produtores. Dentro de uma nova lógica capitalista cultural, o consumo não se restringe somente à formatos fechados nos espaços destinados à recepção, mas também aos dispositivos que possibilitam uma produção e difusão generalizada. Ou seja, o espetáculo sempre se apresentou ao mundo como mercadoria. Porém, no contemporâneo os indivíduos estão em um outro nível de consumo, pois além de adquirirem produtos culturais prontos, que já chegam com o rótulo de espetáculo, existe de forma bastante intensa o consumo de dispositivos que não só transmitem produtos culturais, como os televisores, mas dispositivos que também possibilitam que os próprios indivíduos sejam produtores, através do uso de câmeras, computadores e celulares. Isso implicaria, segundo já havia projetado Debord (1998), uma perda da qualidade, em todos os níveis, dos instrumentos utilizados pela linguagem espetacular.

Ao refletir sobre os impactos da revolução industrial, em sua obra *A Sociedade do Espetáculo*, Debord (1998) observou que a divisão do trabalho e a produção em massa para o mercado mundial levou a uma transformação na mercadoria, que passou a ser uma força que ocupou de forma mais contínua a vida social. Seguindo com nossas considerações, observamos que isso se intensifica com a produção atual de mercadorias que também são dispositivos de produção e distribuição de imagens pelos novos espectadores da cultura, que também se tornam produtores. Debord complementa seu raciocínio afirmando que a multiplicidade de papéis e objetos resultou em uma banalização generalizada que passou a dominar a sociedade moderna e que, segundo sua perspectiva, só vai se intensificando com o desenvolvimento do capitalismo. A representação espetacular do homem vivo concentra justamente essa banalidade. E o que podemos concluir a partir disso? Que essa tal liberdade e esse acesso quase ilimitado aos dispositivos de produção e difusão atende sim a interesses comerciais, dentro dessa visão do mundo e das imagens do mundo como mercadorias. Pois, segundo Debord, “o espetacular difuso acompanha a abundância de mercadorias, o desenvolvimento não perturbado do capitalismo moderno” (DEBORD, 1998, p. 43).

Debord define então o espetáculo não como um conjunto de imagens, mas como uma relação social entre pessoas, mediada por imagens. Essa definição nos parece ainda mais adequada nos dias de hoje, quando observamos a intensificação tanto do caráter social, quanto da mediação dessa sociabilidade através das imagens. A posição de Debord se torna ainda mais crítica quando analisa o reconhecimento do espectador nas imagens dominantes. Para o autor, o espetáculo está em toda parte e isso acaba afetando a expressividade individual de cada um. Segundo essa perspectiva, as transformações da relação social com a moral, com a autoridade e disciplina, se dá a partir da consolidação do igual direito de todos aos bens e prazeres deste mundo, o que é bem lucrativo para o sistema capitalista.

A exposição de si no cenário das tecnologias digitais

Através da nossa pesquisa foi possível relacionar as mudanças nos processos de exposição de si com os avanços técnicos, principalmente a partir do surgimento da tecnologia digital. Evidenciamos assim algumas transformações nas relações comportamentais com os dispositivos, das primeiras sessões fotográficas do século XIX até as práticas contemporâneas de produções de imagens. Identificamos um aspecto fundamental das considerações de Walter Benjamin (1994) sobre a invenção e desenvolvimento da fotografia seguida pelo cinema: a visibilidade cada vez maior que os anônimos passam a adquirir. Dentro dessa perspectiva, Jacques Rancière (2005, p. 45) observou que as artes mecânicas induziriam uma modificação de paradigmas artísticos e uma nova relação da arte com seus temas. Segundo o autor, a inserção do indivíduo comum na cena da história ou nas novas imagens instituiu uma lógica estética que substitui a grandeza da tradição representativa por um foco na visibilidade dos corpos e gestos.

Essa atividade criativa observada em uma maior parcela da sociedade está vinculada a uma extraordinária democratização dos canais midiáticos, como observou Paula Sibilia (2008). Novos recursos abrem a todo momento uma infinidade de possibilidades para a prática da invenção e da experimentação estética em uma esfera que anteriormente se limitava à recepção de produtos midiáticos. Porém, como já foi apontado, essa “incitação à criatividade pessoal, à excentricidade e à procura constante da diferença, não cessa de produzir cópias e mais cópias descartáveis do mesmo” (SIBILIA, 2008, p. 9).

Conforme Foucault (2007) já havia apontado, o crescimento simultâneo e proporcional da capacidade técnica de agir sobre as coisas e da liberdade mútua dos indivíduos está dentro da consolidação de uma sociedade que funciona pelo controle contínuo e comunicação instantânea. Atualizamos então esse raciocínio, a partir do surgimento e expansão da Internet, canal midiático configurado pelos avanços técnicos que fizeram do computador a máquina por excelência da contemporaneidade. Foi possível então concluir que as transformações das dinâmicas sociais são ao mesmo tempo causa e efeito das transformações das relações de indivíduos com os dispositivos e com a produção das imagens que formam o repertório visual de uma época.

Para Deleuze (1992), o espectador controlado é inserido na imagem através do contato com a técnica. O autor chama a atenção para pesquisas dos anos 70 que mostravam que um dos espetáculos mais apreciados consistia em assistir um programa de televisão no estúdio. “A enciclopédia do mundo e a pedagogia da percepção desmoronam, em favor de uma formação profissional do olho, um mundo de controladores e controlados que se comunicam através da admiração pela técnica, nada além da técnica” (DELEUZE, 1992, p. 93).

Uma das constatações de Deleuze (1992) mais importantes para essa pesquisa e que já foi inclusive mencionada em nossa introdução é que a função estética da imagem vai perdendo cada vez mais espaço para a função social da imagem, principalmente a partir do domínio da televisão. Podemos dizer que a Internet representa uma intensificação não só desta função social, mas também da aproximação do indivíduo comum com a técnica. Deleuze apresenta uma posição crítica com relação a essa circulação social de imagens. Pois, segundo seu ponto de vista, quando o mundo se propõe a fazer qualquer cinema, ou um cinema qualquer, tudo pode acontecer com as imagens, mas nada acontece aos humanos. “Mas como ainda falar de arte se é o mundo que faz seu cinema, diretamente controlado e imediatamente tratado pela televisão, que dele exclui toda função suplementar?” (DELEUZE, 1999, p. 97) E o próprio autor dá a sua resposta, afirmando que seria preciso que o cinema 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 de controle. Afinal, todo novo estilo implica não só um golpe novo, mas um encadeamento de posturas, que se faz com base em um estilo precedente e em ruptura com ele.

É essa a lacuna a ser preenchida por produções híbridas, que reúnem linguagens e práticas próprias da televisão, do cinema, do vídeo e da internet. Produções que apresentam aspectos sociais e técnicos, mas que ao mesmo tempo se propõem a realizar experimentações estéticas, principalmente através da composição da imagem do espectador em ação com imagens previamente produzidas.

Artistas, espectadores, interações

Um dos maiores desafios da contemporaneidade é pensar as relações entre arte e vida na perspectiva do desenvolvimento tecnológico e da criação. A diluição da distinção entre produção e recepção, evidencia a imprecisão das fronteiras entre as categorias artísticas e os campos da experiência. Essa indefinição implica principalmente a transformação do papel do espectador, que segundo Rancière (2005), deve converter-se em agente de uma prática coletiva. Em acordo com essa ideia Bourriaud (2006) recorre ao termo *interstício social*, que se configura como um espaço para as relações humanas que sugere possibilidades de intercâmbio.

O espectador de hoje é consciente de seu poder ativo. É um *espectador performer*. Sendo assim, a arte deve continuar em seu intento de estabelecer novos espaços de sociabilidades que criem relações e modos de encontro, incitando o espectador a assumir uma atitude comprometida com a dinâmica artística. Os artistas, por sua vez, estão se afastando de uma ideia de obra isolada. Em suas instalações, estes artistas propõem conjuntos articulados, multiplicados, agenciados, organizados no espaço e no tempo. Nesse contexto, a performance e a instalação são colocadas como manifestações bem sucedidas no processo de exploração de novas relações com o espectador, que passa a ser solicitado de maneira cada vez mais diferenciada. A situação que surge a partir do confronto entre obra e *espectador performer* resulta em um deslocamento do foco de atenção. Isso acontece porque a estrutura da recepção que foi criada, apesar de ser controlada por dispositivos, permite uma abertura comportamental, a partir de movimentos improváveis por parte do espectador que se encontra performando.

Em sua busca por novos papéis de artistas e espectadores, Hélio Oiticica (1986) passou a defender que o artista, menos que aquele que cria, é quem propõe, motiva e orienta a criação. O artista não é mais o que assina a obra, mas o que desencadeia experiências coletivas. Dentro dessa perspectiva, Boissier acentua que

“toda obra interativa põe a questão do lugar do espectador, de seu deslocamento imaginário e concreto, de sua inclusão ou não na obra” (BOISSIER, 2009, p.126). O autor afirma que talvez seja preciso ver na interatividade a inscrição específica de uma intenção que é tecnicamente trabalhada. Nesse processo, a intenção se desloca do autor para ao objeto e o usuário, até incluí-lo. A produção de signos interativos deve ser direcionada não só para o comportamento do espectador, mas principalmente para a forma das relações que o implicarão.

Como já foi ressaltado anteriormente, a pedagogia dos dispositivos de hoje se difere daquela pedagogia típica da modernidade, que ensinava os espectadores como reagir às imagens, como se comportar e seguir uma disciplina no ambiente da recepção, tendo o cinema como modelo. De acordo com Ivana Bentes (2006), atualmente somos constantemente solicitados como *performers* ou atores. Há uma necessidade explícita de observar e cuidar de nossas atuações em sociedade, viver identidades, experimentar possibilidades performáticas. Lembrando que no mundo contemporâneo, o que se evidencia é a performance, ou seja, os meios ajudam à construção de subjetividades e explicitam a imagem como construto “(...) onde somos ‘imagens entre imagens’ se construindo, experimentando o mundo de muitos lugares, tornados interfaces, mediadores ou ainda figuras de controle” (BENTES, 2006, p. 101).

Como já foi colocado anteriormente, o conjunto de instalações interativas analisado e produzido durante esse processo de pesquisa apresenta diversos elementos em comum, principalmente no que diz respeito à relação entre a intenção do artista e a recepção do *espectador performer*. É visível em praticamente todas as obras um interesse em provocar composições entre os corpos e os movimentos destes *espectadores performers* com as imagens e sistemas dispositivos destas instalações. Algumas conseguem um efeito estético maior. Outras já são mais bem sucedidas em provocar comportamentos performáticos em seu público. Porém, o importante aqui é reforçar que estas interações só são possíveis porque existe um cenário favorável a esse tipo de dinâmica. Um cenário marcado por transformações nos processos de subjetivações e por avanços técnicos. Um cenário marcado por novos padrões de consumo e novos padrões comportamentais. Enfim, um cenário marcado por novos propósitos artísticos.

A Utopia é agora?

Na visão utópica de Flusser, pode surgir uma sociedade na qual indivíduos deixam de contemplar passivos as imagens divertidas, para passarem a usar as imagens como uma espécie de trampolim rumo a relações intra-humanas. E assim, o núcleo de tal sociedade não seria mais a circulação entre imagem e homem, mas a troca de informação entre homens por intermédio de imagens. E é aqui que colocamos nossa questão: o que Flusser diria do momento atual? Seria algo próximo dessa visão utópica?

Nessa sociedade imaginada pelo autor, todos teriam a possibilidade de apertar as teclas como fazem escritores, artistas e pianistas. Ao invés da sociedade ser formada em sua maioria por receptores e funcionários programados, ela passaria a ser uma sociedade de *criadores programadores*. De repente, as pessoas se tornariam conscientes das virtualidades dialógicas inerentes às imagens, infinitamente maiores que as virtualidades dos textos. De tal consciência imaginística nova se abririam horizontes para diálogos infinitamente mais informativos que os diálogos unidirecionais da sociedade histórica anterior. Os diálogos, por intermédio de imagens sintetizadas, seriam de riqueza criadora. E de repente, todos seríamos artistas. Mesmo que esta realidade esteja distante, Flusser afirmou, na época em que fez essa análise, que os aparelhos ainda não fecharam todas as saídas, já que em toda a parte ainda restam vestígios de “contatos vivos e quentes” entre os homens (FLUSSER, 2008, p. 88-90). Perguntamos então se essa poderia ser a descrição de Flusser para algumas das práticas encontradas na contemporaneidade, em especial as descritas nesta tese.

Em 1985, Flusser afirmou que enquanto os indivíduos da época experimentavam os momentos de criatividade de forma isolada, as gerações futuras experimentariam estes momentos em coletividade. Em tal utopia os espetáculos grandiosos cederiam cada vez mais espaço para os pequenos terminais. O universo das tecno-imagens seria composto de imagens individuais, entre ligadas, todas espelhando umas às outras ao mesmo tempo.

Percebemos que essa descrição é bem próxima às descrições que foram feitas das séries de vídeos performáticos publicados na Internet. Também cabem para as experiências artísticas realizadas em instalações interativas que apresentam sistemas dispositivos próprios que estimulam a formação de redes e coletividades, principalmente com a composição em tempo real de imagens híbridas, resultantes da

improvisação comportamental dos espectadores em contato com imagens previamente produzidas por artistas. Consideramos então que tais experimentações podem sim se apresentar como recortes positivos de uma produção cultural contemporânea, principalmente se levarmos em consideração o seu alto teor experimental, a busca pela produção de imagens pensadas como espécies de agentes de interação nos espaços de recepção e, principalmente, sua vocação relacional. No cenário cultural contemporâneo dominado por uma sociedade informática, muitos artistas se transformaram efetivamente em agentes, dentro de uma série de transformações que cada vez mais os levam a criar propostas que se constituem não só como experiências estéticas, mas também como experiências sociais. O antropólogo brasileiro Hermano Vianna é um dos principais defensores da produção contemporânea. Em seu artigo “Era melhor antes”, publicado no Jornal O Globo em 15 de fevereiro de 2013⁴², o autor exalta o processo criativo mais aberto e disseminado:

“(...) digo que não é melhor agora: é diferente; as coisas estão mais abertas e interdependentes. No lugar do regime da escassez que produz gênios, temos um regime de criatividade distribuída em rede, e o processo criativo é mais aberto, à procura de obras abertas, permanentemente inacabadas”.

E assim, após inserirmos algumas visões críticas que permitem uma compreensão mais completa das implicações nestes tipos de práticas contemporâneas, finalizamos este trabalho afirmando que este “regime de criatividade distribuída em rede” é favorável sim a uma produção menos hierarquizada, mais democrática e, porque não dizer, mais híbrida e divertida. O *espectador performer* continua sendo um espectador. Continua sendo alvo de novas dinâmicas de consumo. Ao entrar nessas novas dinâmicas, este novo espectador é mais uma produção de uma época que cria uma ilusão de liberdade extremamente útil a essa contínua e intensa fabricação de novos modelos. Porém, no contemporâneo a possibilidade de identificar atividades reconhecidamente criativas em um número considerável de indivíduos é muito maior. Além disso, o espectador de hoje tem um repertório de gestos bem mais amplo e bem distinto de um estado anterior, quando se alternava entre ficar de pé diante das obras

⁴² Disponível em <http://oglobo.globo.com/cultura/era-melhor-antes-7579569>, acesso em 18 de fevereiro de 2013

de arte tradicionais ou ficar sentado diante da telona do cinema ou da telinha da televisão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAMOVIC, Marina. *Transitory object for human use*. São Paulo: Galeria Brito Cirmino, 2008.

AGANBEM, Giorgio. *Profanações*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2007.

_____. *Infância e história*. Destruição da experiência e origem da história. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2005.

ALBERRO, Alexander (org). *Two-Way Mirror Power: Selected Writings by Dan Graham on His Art*. New York: The MIT Press, 1999.

ARFUCH, Leonor. *El espacio biográfico – dilemas de la subjetividad contemporânea*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Econômica de Argentina, S.A., 2002.

BAECQUE, Antoine de. *Telas: O corpo no cinema*. In: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges (orgs). *A História do Corpo: As mutações do olhar: O século XX*. Petrópolis: Vozes, 2009.

BAUDRILLARD, Jean. *La société de consommation*. Paris: Idées: Gallimard, 1977.

BELLOUR, Raymond. *Entre-Imagens: Foto, Cinema, Vídeo*. Campinas: Papirus Editora, 1997.

_____. *De um outro cinema*. In: MACIEL, Kátia (org). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas*. Vol.1. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BENTES, Ivana. *Mídia-arte ou as estéticas da comunicação e seus modelos teóricos*. In: BRUNO, Fernanda e FATORELLI, Antônio. *Limiares da imagem: Tecnologia e estética na cultura contemporânea*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

BERGUER, P. e LUCKMANN, T. *A construção social da realidade*. Petrópolis: Vozes, 1985.

BERGSON, Henri. *Matéria e Memória*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BOISSIER, Jean-Louis. *A Imagem Relação*. In: MACIEL, Kátia (org). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

BOLTER, Jay David and GRUSIN, Richard. *Immediacy, Hypermediacy, and Remediation*. In: BOLTER, Jay David and GRUSIN, Richard, *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2000.

- BOURDIEU, Pierre. *Razões práticas: sobre a teoria da ação*. Campinas: Papirus Editora, 2009.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2006.
- BRUNO, Fernanda. *Quem está olhando? Variações do público e do privado em weblogs, fotologs e reality shows*. In: BRUNO, Fernanda e FATORELLI, Antônio. *Limiares da imagem: Tecnologia e estética na cultura contemporânea*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.
- BURKE, Peter. *O que é história cultural?* Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- BUTLER, Judith. *Performative acts and gender constitution: an essay in phenomenology and feminist theory*, In: BIAL, Henry. *The Performance Studies Reader*, London: Routledge, 2004.
- CARLSON, Marvin. *Performance: uma introdução crítica*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.
- CLAUDINE, Haroche; COURTINE, Jean-Jacques. *História do rosto: Expressar e calar as suas emoções (do século XVI ao início do século XIX)*. Lisboa: Editorial Teorema, 1988.
- COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1989.
- CORBIN, Alain. *Introdução*. In: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges (orgs). *A História do Corpo: Da Revolução à Grande Guerra*. Petrópolis: Vozes, 2008.
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- _____. *A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real*. In: DOMINGUES, Diana (org), *A arte no século XXI – A humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.
- COURTINE, Jean-Jacques. *Introdução*. In: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges (orgs). *A História do Corpo: As mutações do olhar: O século XX*. Petrópolis: Vozes, 2009.
- CRARY, Jonathan. *A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX*. In: CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa. *O Cinema e a Invenção da Vida Moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.
- GRAHAM, Dan. *Video/Architecture/Television: Writings on Video and Video Works 1970-1978*. London: ed. Benjamin H.D. Buchloh, 1979.

- DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1998.
- DE CERTEAU, Michael. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis: Vozes, 2009.
- DELEUZE, Gilles. *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 1992.
- _____. *A Imagem Movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- _____. *A Imagem-Tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- _____. *Espinosa: Filosofia prática*. São Paulo: Escuta, 2002.
- _____. *Diferença e repetição*. São Paulo: Graal, 2009.
- DEWEY, John. *Art as experience*. New York: Perigee Books, 1980.
- DOMINGUES, Diana. *Desafios da ciberarte: corpo acoplado e sentir ampliado*. In: BARROS, Anna e SANTAELLA, Lúcia. *Mídia e Artes, os desafios da arte no início do século XXI*. São Paulo, 2002.
- _____. (org). *A arte no século XXI – A humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.
- DUBOIS, Philippe. *Máquinas de imagens: uma questão de linha geral*. In: DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac & Naif, 2004.
- _____. *Sobre o “efeito cinema” nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo*. In: MACIEL, Kátia (org). *Transcineamas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.
- DUGUET, Anne-Marie. *Dispositivos*. In: MACIEL, Kátia (org). *Transcineamas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.
- ECO, Umberto. *Obra Aberta*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1988.
- ELWES, Catherine. *Video Art: a guided tour*. London: I.B. Tauris, 2005.
- FISCHER-LICHTE, Erika. *Estética de lo performantivo*. Abada Editores: Madrid, 2011.
- FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.
- FOUCAULT, Michel. *Microfísica do Poder*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2007.
- _____. *Vigiar e Punir*. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2009.

- FROHNE, Ursula. "Screen Tests": *Media Narcissism, Theatricality, and the Internalized Observer*. In: ZKM. *CTRL/Space – Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*. Karlsruhe: Center for Art and Media, 2002.
- GENNEP, Arnold Van. *Os ritos de passagem*. Petrópolis: vozes, 1978.
- GLUSBERG, Jorge. *A arte da performance*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1987.
- GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Vozes, 2009.
- GOLDBERG, Roselee. *A arte da performance: do futurismo ao presente*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- GRAHAM, Dan. *Two-Way Mirror Power: Selected Writings by Dan Graham on His Art*. London: The MIT Press, 1999.
- GUIMARÃES, César G.; FRANÇA, Vera R.V. (orgs.). *Na mídia, na rua*. Belo Horizonte: Ed.Autêntica: 2006.
- HANSEN, Mark B.N. *New Philosophy for New Media*. Massachusetts: Ed. MIT, 2004.
- JACQUES, Paola Berenstein. *Estética da ginga: a arquitetura das favelas através da obra de Hélio Oiticica*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.
- KRAUSS, Rosalind. *A Voyage on the North sea: Art in the age of the post-medium condition*. New York: Thames & Hudson Inc., 1999.
- LAGNADO, Lisette. *A instauração: um conceito entre instalação e performance*. In: BASBAUM, Ricardo. *Arte contemporânea brasileira*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.
- LE MEN, Ségolène. *As imagens sociais do corpo*. In: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges (orgs.). *A História do Corpo: Da Revolução à Grande Guerra*. Petrópolis: Vozes, 2008.
- LENOIR, Tim. *Haptic Vision: Computation, Media and Embodiment in Mark Hansen's New Phenomenology*. In: HANSEN, Mark B.N. *New Philosophy for New Media*. Massachusetts: Ed. MIT, 2004.
- LEVY Pierre, *Cibercultura*. São Paulo: Ed.34, 2000.
- LIGIÉRO, Zeca (org). *Performance e Antropologia de Richard Schechner*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2012.
- LISSOVSKY, Maurício. *A máquina de esperar: origem e estética da fotografia moderna*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

_____. *Guia prático das fotografias sem pressa*. In: *Retratos modernos*. Rio de Janeiro: Arquivo Nacional, 2005.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Papyrus, 2002.

MACIEL, Kátia. *O cinema tem que virar instrumento: as experiências quase-cinemas de Hélio Oiticica e Neville de Almeida*. In: MACIEL, Kátia (org). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

MAINGUENEAU, D. *Análise de textos de comunicação*. São Paulo: Cortw, 2001.

MARIÁTEGUI, José-Carlos. *Sobre o futuro da arte e da ciência através da inventividade humana*. In: DOMINGUES Diana (org). *Arte e vida no século XXI – Tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

MICHAUD, Yves. *Visualizações: O corpo dançante*. In: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges (orgs). *A História do Corpo: As mutações do olhar: O século XX*. Petrópolis: Vozes, 2009.

MIRANDA, José Bragança. *Da Interactividade. Crítica da nova mimesis tecnológica*. In: GIANNETTI, Claudia (org). *Ars Telemática – Telecomunicação, Internet e Ciberespaço*. Lisboa: Relógio d'Água, 1998.

MOLINA, Victor. *Inquietudes, pero no respuestas*. In: NOGUERO, Joaquim (ed.). *MOV-S. Espacio para el intercambio internacional de la danza y las artes del movimiento*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2010.

MORIN, Edgar. *A alma do cinema (Capítulo IV de O Cinema ou o Homem Imaginário)*. In: XAVIER, Ismail (org). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 1983.

OITICICA, Hélio. *Aspiro ao grande labirinto*. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

PRIETO, Zara Rodríguez. *Reconfigurar la mirada, reinventando el espectador*. In: NOGUERO, Joaquim (ed.). *MOV-S. Espacio para el intercambio internacional de la danza y las artes del movimiento*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2010.

PRIMO, Alex. *Interação Mútua e Interação reativa: uma proposta de estudo*. Apresentado no XXI Congresso da Intercom - Recife, PE, de 9 a 12 de setembro de 1998 (disponível em <http://usr.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/intera.htm>).

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. São Paulo: Editora 34, 2005.

_____. *The emancipated spectator*. London: Verso, 2009.

- ROKEBY, David. *Espelhos transformadores*. In: DOMINGUES Diana (org), *A arte no século XXI – A humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.
- ROSE, Nikolas. *Inventando nossos eus*. In: SILVA, Tomás Tadeu da. (org.). *Nunca fomos humanos: nos rastros do sujeito*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.
- ROSEN, Philip. *Old and New: Image, Indexicality, and Historicity in the Digital Utopia*. In: ROSEN, Phili. *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2001.
- SALIS, Fernando. *Cinema (ao) vivo: a imagen-performance*. In: MACIEL, Kátia (org). *Transcineas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.
- SENNETT, Richard. *O Declínio do Homem Público: as tiranias da intimidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.
- SCHECHNER, Richard. “O que é performance”. In: *O percevejo*, UNIRIO, N° 12, Rio de Janeiro, 2003.
- _____. *Ritual*. In: LIGIÉRO, Zeca (org). *Performance e Antropologia de Richard Schechner*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2012.
- _____. *Jogo*. In: LIGIÉRO, Zeca (org). *Performance e Antropologia de Richard Schechner*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2012.
- _____. *Performance Studies: an introduction*. USA and Canada: Routledge, 2003.
- SIBILIA, Paula, *O Homem Pós-Orgânico – Corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- _____. *O show do eu: A intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- _____. *O artista como performer: Dilemas do eu espetacular nas artes contemporâneas*. In: LABRA, Daniela (Org.). *Performance Presente Futuro*, vol. II. Rio de Janeiro: Ed. Aeroplano e Oi Futuro, 2010; p.14-20.
- SONTAG, Susan. *A Vontade Radical*. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 1987.
- TAYLOR, Charles. *As fontes do self*. Ed. Loyola, 1997.
- TILL, Nicholas. *The spectator as performer. On Place. Performance Research*, Routledge, 1998.
- TUCHERMAN Ieda. *Mídia, ciência e tecnologia: representações, negociações e tensões*. In: VAZ, Paulo e FILHO João Freire (org), *Construções do tempo e do outro*, Mauad X, 2004.

TURNER, Victor W. O processo ritual: estrutura e anti-estrutura. Petrópolis: Vozes, 1974.

ZERNER, Henri. *O olhar dos artistas*. In: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges. *A História do Corpo: Da Revolução à Grande Guerra*. Petrópolis: Vozes, 2008.

