ARTE-PROCESSO; TELEPERFORMANCES E PERFORMANCES DIGITAIS
TRANSMISSÕES, RECEPÇÕES E INTERAÇÕES ATRAVÉS DA INTERNET

JULIA ZULIAN

SUMÁRIO

RESUMO

O presente trabalho aborda obras de teleperformance e performances digitais mediadas via internet e web. Através de cinco categorias, mostramos trabalhos que vêm sendo desenvolvidos desde o final da década de 1990. O foco é entender como podemos transformar redes de informações em rede de comunicações; como podemos utilizar as mídias eletrônicas, e mais especificamente as digitais hospedadas na internet, para mostrar processos, expor coletividades e possibilitar diálogos. Para reiterar nosso propósito comunicacional o trabalho foi divido em duas partes: teoria (parte informacional) e projeto curatorial (parte comunicacional) – que dará início a um projeto expositivo, onde colocaremos em prática os conceitos de transmissão, interação e recepção, promovendo um espaço de resposta pública. Inúmeras são as ferramentas que viabilizam as teleperformances e as performances digitais e devemos lembrar que a performance busca não limitar conceito ou obra; o performer busca construir, junto ao público, o sentido e amplitude da produção. Migrar, em parte, para o digital é uma mudança muitas vezes necessária, pois a renovação do que não comporta mais necessidades e urgências de expressão é fundamental. No espaço cibernético fronteiras são quebradas: o digital não trata de limites físicos e espaços pré-determinados, mas sim da ressignificação da relação entre obra e espectador, bem como o faz a performance arte em um panorama geral. Se por um lado tínhamos instituições e lugares específicos para performar, às vezes limitados por inúmeros fatores, hoje temos um espaço que contém a chave para o livre acesso, ilimitado e de possibilidades infinitas que chamamos de internet.

Capa: Guilherme Sai
Diagramação: Julia Zulian Coimbra Martin e Guilherme Sai
Texto: Julia Zulian Coimbra Martin

PALAVRAS-CHAVE

Performance, Arte-processo, Compartilhamento, Telepresença, Teleobservação, Teleintervenção, Comunicação.

AGRADECIMENTOS

Agradeço minha orientadora, **Rita de Cassia Alves Oliveira**, pela paciência, bom senso e ânimo em me conduzir pelo processo de descobrimento e execução desse trabalho. Agradeço pelas conversas inspiradoras e pelo acolhimento não somente de minhas ideias, mas principalmente de mim mesma.

Agradeço todos os envolvidos direta, ou indiretamente, nesse trabalho: à **Sandra Božić** pela entrevista e disponibilidade; à **Guilherme Sai** pelo incentivo constante, por acreditar em mim e por sempre me emprestar a sua criatividade; aos meus amigos por entenderem minhas faltas e ausências.

À minha família, agradeço o eterno apoio e a infindável compreensão.

O compreender é a descoberta do eu no tu.
Wilhem Dilthey

INTRODUÇÃO: REGISTROS, VESTÍGIOS E ÍNDICES.

Desde a década de 1960, a frequência com que surgiram estudos tratando da performance arte tem aumentado consideravelmente. Alguns clássicos, como *Performance Arte, do futurismo ao presente,* de RoseLee Goldberg, primeiramente publicado em 1979, atualmente na sua terceira edição, continuam nas prateleiras como uma das mais completas e principais referências sobre performance na arte moderna e contemporânea.

Muitos artistas, escritores e profissionais envolvidos no contexto das práticas performáticas, também descreveram essa modalidade de manifestação artística –atentemos ao uso da palavra descrever ao invés de definir, afinal a performance não busca definição, ela não quer e não precisa ser definida.

Há muitas divergências nessas descrições, vide exemplo a "morte" da performance arte, que mesmo sendo declarada nos anos 1960 e reafirmada nas décadas seguintes, à revelia, continua viva e segue adiante.[1] Artistas também objetivaram que o termo *"Performance Arte*", cunhado em 1970, para descrever as manifestações de ruptura que ebuliam, diminuía a densidade das mesmas, aproximando-as de meio de entretenimento e, por conseguinte, da suplementação da arte.[2] Mesmo assim, o nome continua sendo a descrição mais aproximada para essa expressão artística, utilizado quase que totalitariamente no panorama mundial.

Sempre haverá alguma dissenção porvir, mas o teor das constatações sempre converge para um ponto em comum: falar sobre performance é falar sobre resistência; resistência no sentido de rechace aos padrões institucionalizados. Refutamento, objeção, questionamento, são palavras diretamente relacionadas às tentativas de caracterização dessas ações de contestação dos modelos pré-estabelecidos.

Inicialmente, o objetivo dessa pesquisa era estudar o nosso corpo enquanto projeto e também obra (de arte), entendendo como ele se relaciona com o outro e com o espaço. Dentre os materiais que guiaram nosso ponto de partida está o livro *O corpo como suporte da arte*, de Beatriz Ferreira Pires, sobre o qual Rogério Bianchi de Araújo teceu uma resenha pertinente ao momento de afunilamento em que nos encontrávamos.

Em sua resenha, Araújo explicita a articulação de práticas como o fisiculturismo e a cirurgia plástica,[3] influenciadas pela moda e incutidas pela mídia, em torno da Body Arte - articulação essa desenvolvida e aprofundada por Pires. Somos levados a entender que onde antes havia uma morfologia claramente reconhecível por toda a sociedade, independentemente de credos, regionalismos e partidarismos, há agora uma codificação de signos reais através da inserção de símbolos com significados nem sempre inteligíveis a todos, tornando-se aquele corpo humano único em sua alteração.[4]

Essa quebra dos arquétipos corporais coincide com a transição da arte moderna à contemporânea, e vem a posteriori se intensificar na atualidade. Prezando por uma singularidade, ao manifestar o corpo espiritual e mental no corpo físico, as intervenções e modificações corporais antecipam-se às palavras, saltando à visão do outro, pré-conceituando o referente real e tomando a frente de um discurso que, nesse caso, não é mais verbal.

Provar a existência do corpo via atos e palavras, estabelecendo e restabelecendo realidade constantemente através de atualização, [5] nos levou a pensar para além da body arte, e chegamos na conexão com os espaços públicos, onde a proposta do corpo é atuar como performer, em um plano interpelativo.

O movimento da contracultura, que se dá na década de 1960, é palco para a mobilização de sinceras manifestações sócio-político-culturais. A contracultura, sendo resposta à cultura, toma os espaços públicos por meio das ações artísticas e permeia os eventos culturais tradicionais como ação de reinvindicação do espaço.

Levando em conta que os espaços públicos são representantes dos princípios e valores de uma sociedade, não é apenas uma reivindicação do espaço, mas sim uma reivindicação das convicções e conceitos considerados, a priori, dentro da normalidade. Portanto, a performance arte, quando realizada nos espaços públicos, assume esse papel pleiteador, podendo ser utilizada como uma "arma" (GOLDBERG, 1979, p. 07) contra as convenções da arte estabelecida.

Nesse processo de descobrimento do circuito que iríamos percorrer ao longo desse estudo, decidimos nos aprofundar na questão do espaço. Surgiu, então, o questionamento de o espaço não ser necessariamente somente o espaço físico. Surgiu a oportunidade de falar sobre o espaço cibernético, ao nos deparamos com a seguinte definição do mesmo, baseada nos conceitos de Pierre Levy[6]:

"[O espaço cibernético é] um espaço de interação humana, com capacidade plástica e metamorfose imediata, de grande importância principalmente no plano econômico e científico, além do campo pedagógico, estético, artístico e político. O espaço cibernético contém todas as memórias informatizadas e de todos os computadores, onde

1 Lucio Agra constata essas afirmações de "morte" da performance arte na mesa *Conceito de Arte da performance*, realizada no programa Cultura e Pensamento. Disponível nas referências ao final desse estudo. (N. da A.)

2 Segundo Joseph Kosuth, p. 45. "[...] se um artista aceita a pintura (ou a escultura) aceita a tradição que as acompanha e isso porque o termo arte é geral enquanto o termo pintura é específico. Pintura é uma espécie de arte. Se você faz pinturas, já está aceitando (e não questionando) a natureza da arte. "

3 Artistas como a francesa ORLAN, que se submete desde 1990 a uma série de cirurgias plásticas para reconstruir figuras femininas da história da arte no seu corpo, e o australiano Stelarc, que propõe a expansão dos limites biológicos potencializados por próteses robóticas e computadores, são dois exemplos, dentre os muitos existentes, para aqueles que desejarem se aprofundar no assunto. (N. da A.)

4 Embasado na resenha crítica do professor Rogério Bianchi de Araújo, sobre o livro de Beatriz Ferreira Pires, p. 61, trecho: "[...] em primeiro lugar, transformar o corpo permite que o indivíduo se sinta parte de uma outra realidade, e em segundo lugar, ao fixar no corpo, por livre iniciativa, ele faz com que a intervenção corporal aja como um elo que unifica a dualidade existente entre o corpo físico e o corpo espiritual/mental. "

5 O conceito de atualização, proposto pelo filósofo Pierre Levy, seria o da "invenção de uma solução exigida por um complexo problemático". Seguindo a filosofia escolástica, "é virtual o que existe em potência e não em ato". Portanto virtualização seria uma potência questionadora, em oposição a atualização que seria ato solucionador. A Body Arte, guarda sua parte de real – alteração física - e tem sua parte de virtual – ideia mental. Valemo-nos desse conceito considerando como "complexo problemático" o da unicidade do ser, e sua busca cíclica por atingir o intangível. Uma boa definição para entender melhor seria a do professor Tiago Nogueira: "Atualiza-se o virtual; realiza-se o potencial".

6 Filósofo francês, sociólogo e pesquisador em ciência da informação. (N. da A.)

qualquer pessoa pode se tornar uma emissora.[7] (CARMO, 2002)

Pela definição do dicionário iremos encontrar que espaço é uma extensão tridimensional limitada ou ilimitada, que "contém todos os seres e coisas e é campo de todos os eventos". Considerando a última afirmação - "campo de todos os eventos"- e deixando de lado o valor tridimensional, que na era contemporânea nem sempre se prova aplicável - vide questão da virtualidade em Pierre Levy -, o espaço digital tem sido, em não poucas situações, muito mais ubíquo e determinante nas relações humanas. [8]

> **As obras tradicionais - afirma Cordeiro - são objetos físicos a serem apresentados em locais fisicamente determinados, pressupondo o deslocamento físico dos fruidores (...) a utilização de meios eletrônicos pode proporcionar uma solução para os problemas comunicativos da arte mediante a utilização das telecomunicações e dos recursos eletrônicos que requerem, para a otimização informativa, determinados processamentos da imagem (...). Para os demais campos da atividade social, o sistema de telecomunicação, atualmente em processo de expansão, constitui um fator de relacionamento, aproximação e integração [...]. O processo cultural pelas telecomunicações está ocorrendo – e é irreversível [...]. (CORDEIRO, 1971, p. 21)**

Quando Waldemar Cordeiro cita a diferença entre uma obra tradicional e uma obra que se utiliza dos meios comunicacionais e recursos eletrônicos, entendemos a importância de aprofundar os estudos sobre arte e mídias digitais[9], justamente por causa dessa conjuntura relacional; aprofundar principalmente, mas não unicamente, o entendimento do fator conectivo com o público, que pode oferecer outros caminhos de aproximação e integração, em parte mais acessíveis que os tradicionais. Usamos isso a nosso favor e caminhamos rumo ao digital.

Alguns artistas, como Diana Domingues (apud ARANTES, 2005, p. 123), enxergam nas tecnologias digitais algo de mágico, pois elas permitem o "diálogo com dados invisíveis das memórias eletrônicas" e, assim, poderíamos "interagir com o 'invisível' e conversar com ele". Tendo as máquinas liquidado qualquer discurso sobre o gênio, portanto a aura do artista, a diferença entre produtores e fruidores não mais iria existir (VATTIMO, 1996, p. 43).

No "ciberespaço, conceitos percebidos dentro de uma cartografia espacial comum, assumem sentido questionável" (ARANTES, 2005, p. 51-52), uma vez que a união entre tecnologia, ciência e arte, rompe com as visões radicalistas binárias. Atualmente, o que fazemos dentro do espaço digital se torna público, adquirindo de certa forma características do o ambiente físico, do espaço urbano que conhecemos, dos centros, das ruas e avenidas.

A interdependência dessas duas realidades espaciais, bem como entre seus produtores e fruidores, é tão intensa que a delimitação entre elas já não existe mais; o que era tênue, agora é imperceptível. Ambas se apresentam tão imbricadas quanto a vida e a arte contemporânea.

Cada vez mais imersos em um mundo paralelo, onde somos permeados por todo o tipo de tecnologia, somos bombardeados a cada instante especifico dos nossos dias com novas informações, cada vez com maior intensidade, a ampliação da discussão de como a performance se relaciona com o campo digital aumenta na mesma proporção em que o espaço digital vem apoderando para si características peculiares do espaço real, em relações de apropriação.

Estamos, pois, diante de novos tipos de expressões individuais e coletivas para a negação de antigas ideologias; de reclame por aceitação de novos juízos. Reivindicar esse espaço público, não necessariamente corporiforme, e ocupar um lugar imaterial como o digital, abre caminho para o que pode ser o futuro da performance arte.

É nesse espaço onde a maioria das interações acontecem; se reiteram, se desfazem. É nesse espaço onde as relações se firmam; se multiplicam, se volatilizam. É nesse espaço, que afeta e transmuta a nossa percepção de ambiente enquanto localidade física, que o nosso objeto estudo se propaga.

Revelou-se, então, para nós acima de tudo nosso tema: a performance arte no campo das mídias digitais. Mas o que poderíamos selecionar e investigar de um tema tão vasto e intrigante? Foi quando encontramos os primeiros grupos e coletivos que compõem parte do segundo capítulo desse ensaio e que trabalham, ou já trabalharam, com teleperformances e performances digitais. Havíamos então nos deparado com o nosso subtema: teleperformances e performances digitais mediadas através do domínio da rede da internet[10].

Buscamos categorizar, não confundamos limitar, mas sim reunir grupos, festivais e outros eventos que tenham características em comum, facilitando a pesquisa sobre a performance arte na internet em casos futuros. Nem mesmo é o objetivo, categorizá-las em movimentos e ismos.

Estruturamos esse trabalho em cinco divisões, com três capítulos principais, que compõem o cerne desta pesquisa: *Introdução, Tríptico Capitular Principal composto por: 1.0 Arte-processo; o espaço-tempo não convencional, 2.0 Teleperformances e performances digitais; abordagens, níveis de interação e ambientes, 3.0 Projeto curatorial* (que leva o mesmo nome desse ensaio), *e Conclusão.*

O primeiro capítulo, trata de inserir o leitor, para além dessa introdução que agora o situa, por uma breve história da performance. Trata, também, de clarificar o início da arte enquanto processo e enquanto palco da experimentação corporal, identificando pontos de relevância entre a mesma e a arte conceitual, para então afunilar e aprofundar a questão do espaço-tempo não convencional escolhido: a internet.

No segundo capítulo, explicamos alguns conceitos-chave de Lev Manovich[11], Priscila Arantes e outros autores que discorreram sobre o tema, embasados em terminologias como: graus interativos, telepresença, teleintervenção, teleoperação e teleobservação. Trazemos à vista do leitor uma seleção de projetos e grupos, explicando como essas teleperformances e performances digitais acontecem, discorrendo sobre o contexto geral, seus participantes, seus modos de produção (enquanto ação para um objeto inanimado: a câmera), entre outras questões. Ao identificamos características que aproximam ou distanciam os casos selecionados, subdividimos o segundo capítulo em abordagens feitas por grupos/coletivos, festivais/eventos e instituições que de alguma forma contribuíram para o campo das teleperformances e performances digitais na área da performance arte na internet.

Desse agrupamento surgiu um projeto curatorial, que integra o nosso terceiro

---

7 Josué Geraldo Botura do Carmo é pedagogo com habilitação e Administração Escolar do 1º e 2º graus e Magistério das Matérias Pedagógicas do 2º grau. Professor Facilitador em Informática Aplicada à Educação pelo PROINFO – MEC (N. da A.)

8 Definição retirada do Dicionário de Português Michaelis, editora Melhoramentos. Cf. Immanuel Kant (1994, apud ARANTES, 2005, p.112): "[...] a inexistência do espaço é inconcebível, pois ele é condição prévia para a experiência. " Cf. Philippe Quéau (1993, apud ARANTES, 2005, p. 112): "No mundo virtual, contrariamente, segundo Quéau, o espaço deixa de se ruma forma a priori, convertendo-se em um referente modelizável, em interação constante com o interator. "

9 "A expressão "arte em mídias digitais" abrange, desse modo, as formas de expressão artísticas que se apropriam de recursos tecnológicos desenvolvidos pelas industrias eletrônico-informáticas e que disponibilizam interfaces áudio-tátil-moto-visuais propícias para o desenvolvimento de trabalhos artísticos, seja no campo das artes baseadas em rede (on-line e wireless), seja na aplicação de recursos de hardware e software para a geração de propostas estéticas off-line. " (ARANTES, 2005, p. 24-25).

10 Achamos adequado esclarecer aqui a diferença entre Internet e Web – World Wide Web. Enquanto a internet conecta computadores ao redor do mundo em uma rede, a web é uma das ferramentas de acesso à essa rede. A internet provê serviços, como o envio e recebimento de e-mails (SMTP e POP), troca de arquivos (FTP), troca de mensagens instantâneas (MSN), etc. Já a web, através de navegadores, linguagens para criação de sites (HTML, CCS, Javascript...) e servidores para hospedar os arquivos dessas linguagens, promove a transferência informacional dos conteúdos hospedados em outros computadores. Softwares como Skype, iVisit, CuSeeMe, Quicktime Player, Windows Media Player, Skype, NetMeeting, entre outros, não dependem da web, mas sim de conexão com a internet. A web roda dentro da internet, é um serviço à semelhança das outras aplicações citadas (SMTP e POP, FTP, MSN, WEB). (N. da A.)

11 Lev Manovich é crítico de cinema e professor estabelecido nos Estados Unidos. (N. da A.)

capítulo. A proposta de um projeto expositivo desenvolveu-se, inicialmente, a partir da ideia de ir ao ar com um podcast relacionado ao conteúdo da pesquisa, mas a ideia do podcast acabou por se desvanecer em virtude da periodicidade que um podcast demanda. Estávamos buscando uma maneira de fugir à estaticidade de uma tese acadêmica e também uma forma de colocar em prática o próprio conceito de interatividade citado por Lev Manovich (2001). Surgiu como forma de permeabilidade entre pensamento e prática, como se ela própria enfraquecesse os limites do privado e do público, como um convite à inte(g)ração. Fazendo jus à dualidade dissertada nesse trabalho, pretende-se compor futuramente um projeto expositivo em duas partes: uma real e uma virtual, uma exposição física e uma digital, com eventos feitos exclusivamente pra a exposição, em tempo real e em telepresença.

Similarmente a esse contato preambular que estamos tendo com o leitor, elaboramos uma conclusão, onde deixamos espaço para pensar as incertezas trazidas por outras questões que se despontaram durante nossa pesquisa; questões que esse trabalho não pôde abranger.

A metodologia envolvida envolveu mapeamento bibliográfico, visita à websites de grupos e eventos, onde transitamos por vídeos, áudios, podcasts e manifestos, inclusive vasculhamos as redes sociais em busca da resposta dos fruidores às teleperformances e performances digitais, sempre mediados pela internet quando os materiais eram de origem digital. Deixamo-nos perder nesses lugares, navegamos intuitivamente como os próprios criadores dessas páginas sugeriam.

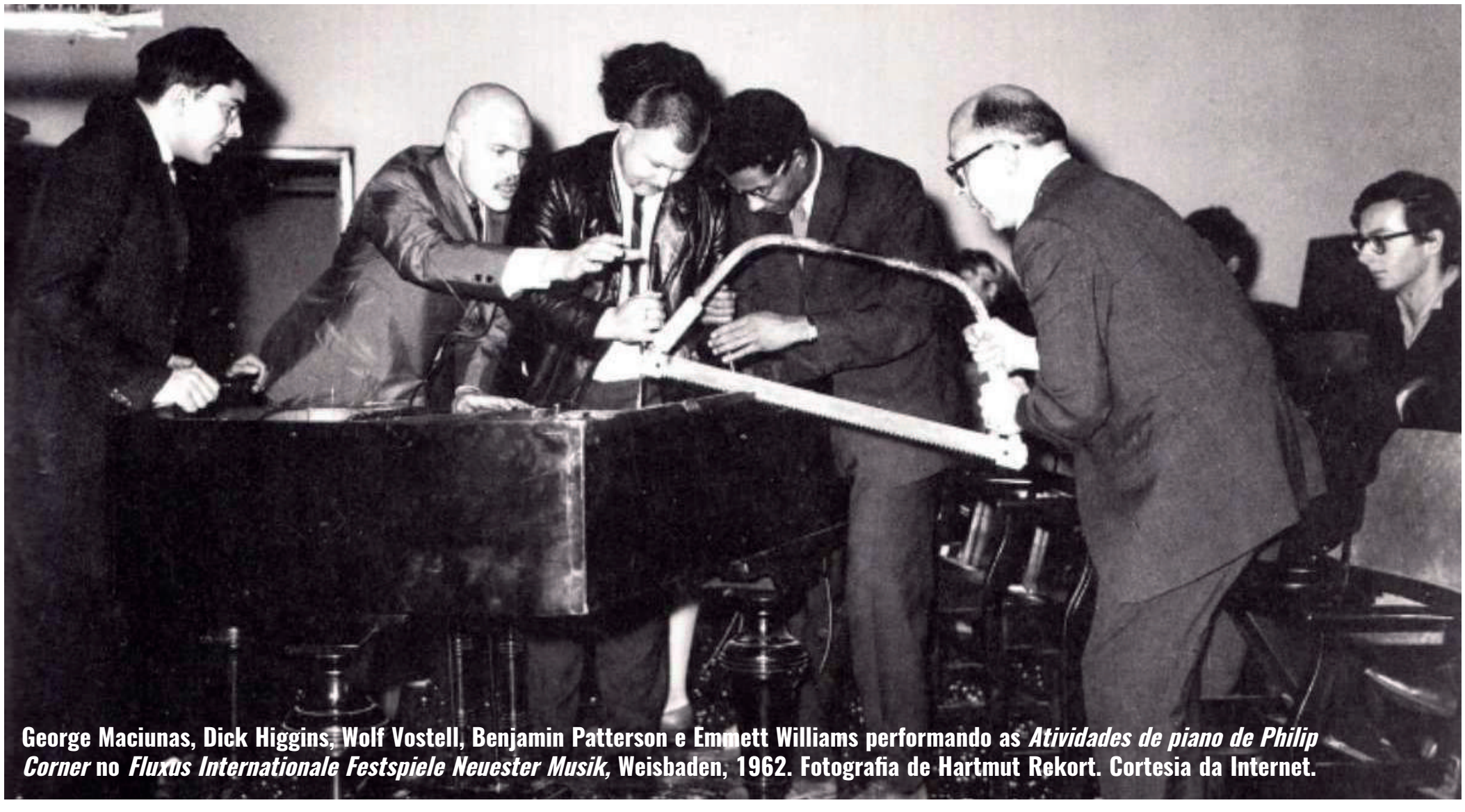
Avaliamos todas as constantes, circulamos por variadas produções que aproximavam o ato artístico da vida real, outras do palco, até selecionarmos nossos casos e seguirmos à reta final do estudo dessas situações que confrontam a arte-processo ao espaço coletivo da internet.

Hora estivemos predominantemente submersos no cenário virtual, hora atuávamos com o real prevalecer. Assim, algumas pesquisas de campo foram feitas, mas as fontes desse trabalho são majoritariamente digitais e encontram-se online para conferência, uma vez que a internet é o "habitat natural" dessas obras. Entrevistas foram possibilitadas, apesar da distância física, também através do uso da internet, e o contato com os idealizadores foi facilitado justamente pela conexão que as redes sociais propiciam e proporcionam.

"A noção que ficou para o público brasileiro é que performance é um conjunto de sketches improvisados e que é apresentada eventualmente e em locais alternativos " (COHEN, 2002, p. 27) e essa noção precisa ser urgentemente desmistificada. A performance acontece em um espaço-tempo especifico, e ao contrário do happening, leva preparação, estudo, menos improviso e espontaneidade. Portanto, nosso objetivo é externar todo o esforço e empenho envolvido na produção da arte de teleperformance brasileira e internacional via internet e web. De certa forma, a parte teórica desse trabalho é a externalização do processo externalizador, enquanto o projeto curatorial convida o leitor à comunicação, depois de receber informação, mostrando que é possível e necessário investirmos em diálogos e convívios a todo instante.

1.0 ARTE-PROCESSO; O ESPAÇO-TEMPO NÃO CONVENCIONAL

A performance se tornou aceita como meio de expressão artística em seus próprios direitos na década de 1970. Naquela época, a arte conceitual - que insistia em uma arte de ideias sobre produto e em uma arte que não podia ser comprada e vendida - estava em seu apogeu e a performance era frequentemente uma demonstração, ou uma execução dessas ideias.[1] (GOLDBERG, 1979, p. 07, tradução nossa)



George Maciunas, Dick Higgins, Wolf Vostell, Benjamin Patterson e Emmett Williams performando as *Atividades de piano de Philip Corner* no *Fluxus Internationale Festspiele Neuester Musik,* Weisbaden, 1962. Fotografia de Hartmut Rekort. Cortesia da Internet.

Por volta da década de 1950, surgem as primeiras ocasiões onde o registro do fazer artístico adquire maior importância para o artista e, com o passar dos anos, avultam-se as obras que são compostas por esse registro, ou que são apenas o próprio registro. Norteiam as produções artísticas dessa década "a superação dos limites do objeto e da obra de arte acabada, a preocupação com a participação do público, a utilização de novos suportes artísticos e a ruptura com o conceito de mimese". (ARANTES, 2005, p. 37).

José D'Assunção Barros[2] (2008), reitera que "a possibilidade de imbricamentos, superposições e contrastes diversos entre Arte e Linguagem apresentou, de fato, precursores diversos na História da Arte Ocidental", isso "antes que eclodisse nos anos 1960 como um campo mais específico que se tornou mesmo uma nova modalidade do fazer artístico: a arte conceitual".

Portanto, achamos que a melhor maneira de explicar, brevemente, a emergência da performance arte seria voltando algumas décadas para falar de dois movimentos que se seguiram cronológica e historicamente, e que se utilizaram dessa modalidade de manifestação artística, estimulando e aquecendo suas produções mundo afora: a arte conceitual e a arte minimalista.

A essência da arte conceitual e minimalista permanece presente nas nossas produções contemporâneas, acentuando a exteriorização das etapas daquilo que é, ou era, consumido enquanto obra de arte ou produto cultural.

Dick Higgins (1966), artista pioneiro e protagonista do grupo *Fluxos*[3], em sua publicação intitulada *Declarações sobre a intermídia*, discorre sobre a crescente necessidade de obtenção imediata de imagens básicas, em preterimento das distrações e superficialidades gestuais, de cunho pessoal e literário, que poluem a arte.[4]

1 Original: "Performance became accepted as a medium of artistic expression in its own rights in the 1970s. At that time, conceptual art – which insisted on an art of ideas over product, and on an art that could not be bought and sold – was in its heyday and performance was often a demonstration, or an execution of those ideas. "

2 José D'Assunção Barros é historiador, musicólogo e doutor em História Social pela Universidade Federal Fluminense - UFF. (N. da A.)

3 Fluxos foi um movimento que teve origem por volta da década de 1960. Os aristas integrantes valorizavam a produção coletiva e a integração entre diversas linguagens, suportes e manifestações artísticas. Eles opunham-se aos valores burgueses, às galerias e ao individualismo.

4 Para entendermos o conceito de "imagens básicas", citemos Piero Manzoni, que aborda a questão dos "emblemas artísticos" em *A arte não é verdadeira criação*, publicado em *Escritos de artistas anos 60/70*, de Glória Ferreira e Cecília Contrim [orgs.], p. 35. Tais "emblemas artísticos" seriam os responsáveis pelo

> Assim como no caso dos cubistas, estamos buscando um novo modo de olhar para as coisas, só que mais completamente, uma vez que estamos mais impacientes [do que nunca] e ansiosos para chegar às imagens básicas. (HIGGINS, 2006, p. 139)

Piero Manzoni (1960), similarmente à declaração de Higgins, anuncia uma constante para a obtenção dessas imagens básicas: a dimensão do tempo.[5] Seria ela a única dimensão existente em uma pintura que simplesmente é ela mesma e nada mais; que não carrega o pitoresco desagregando o seu valor de superfície. A linha é linha, ponto. O ponto é ponto, ponto. Não vale mais ou menos, nem pode ser classificada como mais ou menos reconhecível pela sociedade.

Allan Kaprow (1958), reconhece a artificialidade, o arranjo e o refinamento que muitos artistas mantêm; treinamentos, esses, que controlam suas produções.

Joseph Kosuth (1965), influente artista conceitual norte-americano, em sua primeira série de obras*, Arte como ideia como ideia,* expõe, ao encerrar cada objeto em si mesmo, dado sua própria definição, o pensamento de que a obra de arte é a própria ideia da arte – conceito que Barros reitera posteriormente.

Portanto, a obra é imagem (visual, sonora, tátil, olfativa, auditiva) que encerra em si seu conceito; é signo que encerra seu significado no significante, devendo atuar como símbolo (logo, imediato) da própria ideia que emerge do projeto da obra. Como máxima, a arte conceitual pode ser executada por terceiros envolvidos ou não com o meio artístico, que não o próprio artista, desde artesãos até pedreiros, dependendo da habilidade, exigida para trazer à vida o projeto idealizado, uma vez que o produto final não é propósito soberano da obra, e sim a ideia a partir da qual ela foi concebida. Pode existir somente no plano ideal, ou passar para o plano físico.

Ainda para Kosuth, uma obra é arte tão logo alguém a chame de arte, já que ela encerra em si alguma determinada definição da arte, pois é a intenção da ideia atemporal de se concretizar no plano físico temporal.

> Uma obra de arte é uma tautologia na medida em que é uma apresentação da intenção do artista, isto é, ela está dizendo que aquela obra de arte particular é arte, o que significa que ela é uma definição de arte. Assim, o fato de ela ser arte é verdadeiro a priori […]. (KOSUTH, 1975, p.34).

Da mesma forma, para Sol Lewitt, a ideia era uma "máquina de fazer arte"[6], e tudo era planejado de antemão, sendo o fazer apenas consequência. Se, para ser arte, a obra deve existir primeiramente na cabeça do artista, reiterando-se tautologicamente nos processos seguintes,[7] o fazer artístico e o próprio objeto seriam camadas que servem para engrossar a espessura do conceito que, além de condutor, é a própria obra em si. "A obra de arte e a 'ideia da obra de arte' aparecem desta maneira unidas explicitamente – em campos distintos, mas reunidos em uma mesma presentificação. " (BARROS, 2008)

Manzoni fala do surgimento de novas condições, reiterando a necessidade de produzir uma arte capaz de responder à essas condições em seu caráter de pureza insubjetiva; em seu caráter de unicidade, despojado de referenciais supérfluos – fatores inerentes à existência da obra que é "devir".

> **O surgimento de novas condições, a proposição de novos problemas, comporta, com a necessidade de novas soluções, também novos métodos e novas medidas; não se pode sair do chão correndo ou saltando; asas são necessárias; as modificações não bastam; a transformação deve ser integral. (MANZONI, 2006, p. 50)**

Donald Judd (1965), artista minimalista, também irá defender a ideia de uma arte que é "ser", e não simulacro daquilo que é aludido.[8] "Os escultores associados à concepção minimalista e similares propunham objetos de arte que, no limite, não remetessem a nada exterior que não a eles mesmos. " (BARROS, 2008).

A arte, em sua totalidade, converge cada vez mais para as definições acima, e o isolamento entre práticas artísticas vai, pouco a pouco, e consequentemente, se desvanecendo, pois "[..] de qualquer modo, movimentos já não funcionam mais; além disso, a história linear de algum modo se desfez". (JUDD, 2006, p. 97).

Essa é, de certa forma, a própria história dos movimentos artísticos, que se desvanecem com o passar das décadas, até os mais vanguardistas deixarem de existir sob a definição tradicional de "movimento", em prol de uma produção "pura".

Analogamente à arte conceitual, à arte minimalista e às declarações feitas sobre a pintura e a escultura aqui reunidas, a performance arte também dá continuidade a esse processo de externar a si própria, feito através de uma linguagem que não está submissa imagem, e vice-versa.[9]

A frequência com que são questionadas as linhas delimitadoras entre as linguagens e suportes artísticos aumenta, e não são poucos os artistas que apostam nessa multidisciplinaridade. Esse amalgama das modalidades e práticas, intensifica a proliferação de novas maneiras de experimentar e sentir a arte.

Um crescente desejo por libertação e frescor, incentivou os artistas da metade do século XX ao enfrentamento do corpo com a matéria e o espaço. Os processos do fazer artístico, até então desconhecidos pela maior parte das pessoas, passam a ser explicitados e artistas como Jackson Pollock iniciam um processo de dissolução da arte na vida cotidiana,[10] e "a ação do artista sustentava se como mensagem estética por si mesma e o seu registro residual ou documental representava um epifenômeno. " (MATUK, 2002, p.15).

---

afastamento da arte de uma mitologia universal, a qual Higgins se refere como imagem básica. Essa mitologia universal, ou essas imagens básicas, é o ponto de união entre o individual e o coletivo, onde são fundadas unidades linguísticas mínimas reconhecíveis por toda a humanidade. Tanto para Higgins, quanto para Manzoni, essa seria a função da verdadeira arte; criar uma aproximação entre mitologia pessoal e universal.

5 Já em outro texto de Manzoni, *Livre dimensão*, publicado também em *Escritos de artistas anos 60/70*, de Glória Ferreira e Cecília Contrim [orgs.], p. 52, lemos sobre a falta de legitimidade e lógica de uma obra que tenta mimese com qualquer tipo de forma, mesmo que informe. Agora não interessa mais a representação, apenas o devir. Ele assevera que o espaço total não deve ser limitado por dimensões formais que fragmentam a unicidade do valor da superfície, a única dimensão real é a (a)temporal. Tudo aquilo que tem forma e espaço pré-estabelecidos seria limitador e logo, portanto, fator impossibilitante da obtenção do morfema coletivo; que apenas é – e por ser, simplesmente, é universalmente reconhecível.

6 "Na arte conceitual a ideia ou conceito é o aspecto mais importante da obra. Quando um artista utiliza uma forma conceitual de arte, isto significa que todo o planejamento e decisões são feitas de antemão, e a execução é uma questão de procedimento rotineiro. A ideia se torna uma máquina que faz arte" (LEWITT, 1967, P.32)

7 Segundo José D'Assunção Barros, em seu artigo para a Revista Digital Art&, Arte e Conceito em Joseph Kosuth, "o próprio fazer artístico seria ele mesmo uma grande tautologia – uma reiteração, sob a forma de presentificação do objeto de arte, daquilo que, para ser Arte, precisaria ter existido antes na cabeça do artista (volta aqui o insistente baixo ostinato de que a "arte é coisa mental [...]".

8 Donald Clarence Judd, norte-americano, foi um pintor e artista plástico minimalista. Aqui nos baseamos em seu texto *Objetos específicos*, onde ele fala sobre a motivação subjacente dos novos trabalhos: livrar-se das formas. Também nos baseamos em Georges Didi-Huberman, *O que vemos, o que nos olha*¸ capítulo *O mais simples objeto a ver*. (N. da A.)

9 Conferir em Didi-Huberman, op. cit., p. 61, a questão sobre os objetos tautológicos, "tratava-se em primeiro lugar de eliminar toda ilusão para impor objetos ditos específicos, objetos que não pedissem outra coisa senão serem vistos por aquilo que são". E ainda em Didi-Huberman, op. cit, p. 62, sobre a expressão *what you see is what you see* relacionada aos objetos minimalistas, e os termos "específico, agressivo e forte" utilizados por Donald Judd para descrevê-los, "tratava-se de dizer que esse *what* ou esse *that,* do objeto minimalista, existe *(is)* como objeto tão evidentemente, tão abruptamente, tão fortemente e "especificamente" quanto você como sujeito."

10 Allan Kaprow, importante artista americano ligado aos happenings no final da década de 50, irá explicitar em seu texto *O legado de Jackson Pollock*, em *Escritos de artistas*, como as ações do mesmo foram decisivas em um momento de ruptura, onde se buscava a união entre os fazeres artísticos, os produtos desses fazeres e a própria existência.

Não satisfeitos com a sugestão, por meio da pintura, de nossos outros sentidos, devemos utilizar a substancia especifica da visão, do som, dos movimentos, das pessoas, dos odores, do tato. Objetos de todos os tipos são materiais para a nova arte: tinta, caldeiras, comida, luzes elétricas e néon, fumaça, agua, meias velhas, um cachorro, filmes, mil outras coisas que será descoberta pela geração atual de artistas. (KAPROW, 2006, p.44)

Consequentemente, o que importa agora é o encadeamento de ações que originam o objeto e não o objeto acabado, contribuindo assim para que lancemos mão da nossa "consciência de existência temporal"[11] quando vislumbramos esse processo - justamente por que nós mesmos não somos individualidades acabadas, somos organismos em constante processo de reinvenção e renovação.

> Como foco de resistência, a investigação da performance tem migrado, desde os anos de 1990, de seu ponto de partida nas contundentes ações antropológicas e investigativas da consciência e da corporeidade humana. [12] (COHEN, 2002, p.14)

O trajeto que tomava a arte moderna, rumo à sociedade pós-moderna e ao mundo contemporâneo, já não conduzia a um conceito de finalidade, quem dirá então a arte que se produziu a partir daí.[13]

> Com o passar do tempo, a arte moderna, que buscava sobretudo a experimentação, sofre um desgaste. Ela se torna tão experimental que acaba por afastar-se do público, que passa a achar suas manifestações ora estranhas, ora inquietantes e de difícil compreensão. (CANTON, 2008, p. 49)

A arte contemporânea continua essa trajetória, cuja linearidade traçamos aqui brevemente, tratando de diversas formas nossas questões de (in)finitude enquanto criaturas (a) temporais, e buscando dar conta de tudo aquilo que nos rodeia em um "continuum espaço tempo", pois tal arte se recusa a uma terminologia; a um final. Por isso sua compreensão nem sempre é inteligível ou imediata; ela é o que é, ela é o que vemos, mas mesmo assim, às vezes, nos recusamos apercebe-la de pronto.

Essa busca por compreensão, esse enfrentamento, essa questão registral, vestigial, estimula novas manifestações, impulsiona e fomenta a produção das obras de performance arte. Além de ter sido através do suporte da performance arte que muitos artistas testaram suas ideias, posteriormente expressas em objetos, ela é uma forma de criação que todos são capazes de compreender como se realiza, apesar de não existir uma definição absoluta, consensual e geral sobre.

Allan Kaprow no happening *Fluídos,* 1967. Fonte: Metalocus.

A performance arte, enquanto manifestação de rompimento com as noções pré-estabelecidas, muito se aproxima da arte conceitual e também da arte minimalista, ao reivindicar os terrenos de uma arte sem limites. Também é aglutinadora das práticas interdisciplinares intrínsecas à arte contemporânea, sendo um "entrecruzamento de linguagens", como diria Regina Melim (2008) - o que funda a performance em ação investigativa sem definição postuladora obrigatória, ilimitada conceitualmente.

Priscila Arantes (2005, p.49) irá falar sobre esses processos de hibridação, embasada em Lucia Santaella, como "linguagens e meios que se misturam, compondo um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada" nas produções contemporâneas. Composições progressivas que unem diversos interesses de pesquisa, desenvolvimento, método, prática, e efetivação aplicados ao ensaio e à apresentação das obras de performance arte.

Portanto, a performance arte possui caráter de transformação. O ato do performer é um ato de transcendência[14], que consegue concretizar os estudos sobre a psique e o corpo humano em prática artística. Como apresentação da intenção do artista, ela representa os anseios e as questões de máxima importância no mundo contemporâneo.

A performance arte retorna[15] a ter um caráter ritualístico muitas vezes, se recusando à imitação; não sendo mais um "o que é? ", mas encontrando seu propósito no "porque o é? ".

Para RoseLee Goldberg (1979), a performance arte pode ser em essência provocação ou entretenimento, mas sua história no século XX remonta a um meio permissivo, de final-aberto com variáveis sem fim, executado por artistas impacientes com a limitação das formas mais estabelecidas e determinados a levar sua arte para o público. Por isso, Goldberg afirma que ela sempre foi anárquica, em sua fuga da pintura e escultura tradicionais, na provocação de uma resposta à mudança. [16]

Como dito pela artista malaia Sharon Shin, sobre a performance de

11 Allan Kaprow, op. cit., p. 42.

12 Por migração, entendamos, justamente o trânsito dessas realizações que se colocam frente à busca de extensões da existência espacial e temporal, sejam ações do corpo e da psique, sejam performances com tecnologia, sendo na última onde encontramos os trabalhos selecionados nessa pesquisa. São trabalhos que, experimentando, migram entre identidades, subjetividades, resistências, numa constante mutação, mediada pelo corpóreo para a internet, mais especificamente a rede da web. (N. da A.)

13 Regularmente isso acontece com a performance, quando está mais voltada para si do que para o público. Quando a arte mergulha em suas próprias auto definições, e passa a olhar mais para dentro de si mesma do que para o exterior, surge um novo diálogo com o exterior, passando a justificar justamente aquilo que está além de suas funções. À exemplo da performance How to explain pictures to a dead hare, de Joseph Kosuth. (N. da A.)

14 Antoine Marie Joseph Artaud, poeta, ator, escritor, dramaturgo, roteirista e diretor de teatro francês, dizia sobre o teatro espaço capaz de recriar a vida, dirigir forças e direcioná-las. Aplicável à performance arte. Disponível em Renato Cohen, op. cit.

15 Retorna a ter, e não começa a ser, porque de certo ponto de vista, há tempos atrás, a arte estava muito mais envolvida no ritual da magia e da vida dos povos antigos. A arte era o ritual, era a magia, e vice-versa. Baseado em Allan Kaprow, op. cit. (N. da A.)

16 Tradução nossa para a definição da história da performance arte no séc. XX, pela historiadora RoseLee Goldberg, em *Performance Art, from futurism to the present,* p. 09. Original: "The history of performance art in the twentieth century is the history of a permissive, open-ended medium with endless variable, executed by artists impatient with the limitations of more established forms, and determinate to take theirs art directly to the public. For this reason its base has always been anarchic."

Yoko Ono, *"Cut Piece",* quando as pessoas cruzam limites, isso faz com que elas questionem os seus próprios limites em primeiro lugar.[17]

A performance é o signo da consciência, pois é símbolo da união entre corpo e pensamento, entre físico e abstrato, assim como já o eram outras linguagens artísticas, só que com tamanha intensidade que não pode ser ignorada.

Segundo Renato Cohen a performance estaria no limiar entre as artes plásticas e as artes cênicas, com as características da primeira e a finalidade da segunda. A performance é o teatro no espaço não convencional, acrescido dos cruzamentos entre outras modalidades artísticas.

Nas artes visuais, sempre que ouvimos a palavra "performance", é comum nos remetermos de imediato à utilização do corpo como parte constitutiva da obra, e nossas principais referências têm sido frequentemente os anos 1960 e 1970. Muitas vezes, também, somos levados a pensar em um único formato, baseado no artista em uma ação ao vivo, visto por um público, num tempo e espaço específico (MELIM, 2008, p.07)

Assim como o escritor, na literatura, é "um novo idioma que se constrói, que inventa meios de expressão e se diversifica segundo o seu próprio sentido", o performer é, analogamente ao escritor, capaz de transmitir a "poesia das relações humanas".[18]

O performer busca exprimir por um número finito de movimentos, ainda que extremamente extenso, um número infinito de pensamentos. Da mesma forma, a performance arte apresenta um lugar especial, onde nunca estivemos antes, onde talvez sozinhos não conseguiremos chegar.

Se potente, a performance nos transforma e nos faz capazes de compreendê-la, pois nem sempre estamos prontos para compreendê-la por nós mesmos. Portanto a noção de performance é algo que se constitui através de três extremos: artista → obra → público, ou ainda: performer ↔ processo ↔ fruidor, pois não são poucos os casos em que a obra só existe perante o câmbio entre o fazer e o observar, que consequentemente se mescla em participar do processo.

Já não estão mais separados artista e público pela superfície pintada ou matéria esculpida, que representa o mundo, pelo contrário; eles estão unidos pela obra – e é disso que se ocupa a performance: união; envolvimento político do ser humano com tudo aquilo que o rodeia.

É nessa união, na qual se dissolve a individualidade pela permuta entre criador, criação e fruidor, que consiste a potência da performance. O artista está presente, não é apenas o público tendo contato com a obra, porque, agora, a obra é o artista.

Para que ela exista, assim como todas as outras artes, é necessário que haja público. A performance seria, segundo Renato Cohen (1989), "como uma função do espaço e do tempo, onde: P = f (s, t) ". Sua existência se assemelha à uma tríade cênica: atuante-texto-público.[19] "Tais obras são definidas cada vez mais em termos de sua natureza processual, o que enfatiza sua qualidade aberta ou não acabada e localiza a arte em uma superestrutura de relações sociais comunicativas" (GRAU, 2007, p.238).

A obra-processo se compõe por trocas simbólicas no espaço das relações, a experiência é enfatizada no câmbio de papéis entre os que produzem (artistas) e os que consomem (fruidores interagentes). Caracterizam-se tais produções por suas incompletudes e modelabilidades no encontro com o interagente fruidor, considerado simultaneamente emissor, e os meios discursivos se tornam meios participativos.

Enquanto o papel do ator poderia ser desempenhado por um simples objeto, ou uma forma abstrata qualquer, [20] não o poderia o papel do espectador; que serve de validação para o corpo mediado via teleperformances e performances digitais, sendo esse corpo mais efêmero, pois não existe sem a presença desses fruidores que se encontram em outro lugar. (CRAWFORD; NAUGLE, 2014, p.43).

Yoko Ono em *Cut Piece,* 1964, no *Carnegie Recital Hall*, in 1965. Fotografia por Minoru Niizuma. Fonte: *Lenono Photo Archive.*

É na internet que os sujeitos encontram novas possibilidades de contação de histórias, pois essa rede viva em seu constante movimento de transição, transpassamentos e transgressão possibilita a criação de um espaço de desconstrução binária, normativa e identitária para além de discussões genéricas, e a web proporciona esse ambiente resistente e resiliente.

Os performers que atuam com telepresença e performances digitais são entidades, como que espectrais, uma vez que deixam índices e vestígios de ali terem estado. Mas há interlocução para além do indicio; pois o ato sempre guardará "sua parte de real (o corpo próprio, o corpo próximo e o espaço próximo correspondente a cada ponto de recepção-emissão), terão sua parte de digital (o visionado no computador, ou na tela, para cada ponto de recepção-emissão) e terão sua parte de criação individual, esboçada em grupo, para aqueles que possuem os softwares para interação. "[21]

Falando em softwares de interação, há tempos que diversos artistas e pesquisadores começaram a desenvolver seus próprios sistemas de mídias de rede. John Crawford, artista intermídia e designer de softwares, associado à coreografa Lisa Naugle, desenvolveu o *Active Space* para simplificar o processo de criação de ambientes interativos e facilitar o uso de telepresença e soluções telemáticas ao conectar práticas centradas no corpo, na dança, na música e no teatro.

---

17 Comentários da artista Sharon Chin, disponível no vídeo produzido pela jornalista Pung Sha-Lene sobre a performance de Yoko Ono. Tradução nossa.

18 Conferir Claude Lefort, historiador de filosofia e filósofo francês, em prefácio de *A prosa do mundo*, onde ele fala sobre a construção da linguagem. (N. da A.)

19 Renato Cohen, importante teórico e pesquisador, em seu livro *Performance como linguagem, criação de um tempo-espaço de experimentação*, amplia os conceitos de Jacó Guinsburg, a respeito da encenação, para formular os limites mais extenso da expressão performance. Guinsburg é crítico de teatro e ensaísta brasileiro.

20 Conferir ainda em Renato Cohen, op. cit., exemplos citados onde o atuante poderia ser desde um boneco, à um animal. Cohen exemplifica uma peça de Ibsen, montada por Jack Smith, encenador *underground*, onde os personagens eram macacos vestidos e aas falas eram reproduzidas via gravações no devido momento.

21 Extraído de Maria Beatriz, Performance em tele-presença. O corpo em telepresença. Material disponível no website do Corpos Informáticos. Conferir nas referências desse estudo. Questões sobre softwares interacionais também serão achadas em Lev Manovich, *Language of new media*, onde ele descreve a seguinte relação: "Instalações interativas de computador usam informações sobre o corpo do usuário para gerar sons, formas, e imagens, ou para controlar comportamentos de criaturas artificiais" (tradução nossa). Como exemplo vide Second Life e The Sims. Original: "[...] interactive computer installations use information about the user's body movements to generate sounds, shapes, and images, or to control behaviors of artificial creatures."

Com métodos inovadores para a mídia expandida da performance, e um sistema de design responsivo, o sistema é um ambiente físico interativo que engaja os participantes em um diálogo de influência mutua envolvendo movimento, visão e sons. Essa estrutura intermídia constrói um sistema para investigar a interação humano-computador através de movimentos e outras formas dinâmicas de expressão.

Dentre seus trabalhos estão: *Entangle Photons,* 2004, uma performance intermídia e em telepresença; *Ootoo,* 2006, onde identidades fragmentadas, que representavam estados de sonho dos artistas de um local, eram repassadas, e ampliadas dependendo do posicionamento dos dançarinos perante a câmera de vídeo, para outros artistas em outro local; *Reverse Patterns,* 2002, uma performance intermídia de dança, contribuição ao evento *Cultivating Communities: Dance in the Digital Age*, onde:

> Em particular, analisamos gráficos evocativos que permitiram a percepção de uma expansão do espaço ao redor do corpo físico. Estávamos interessados nas metamorfoses de uma forma para outra e na persistência estética do aparecimento e desaparecimento. *(CRAWFORD; NAUGLE, 2014, p.47)*

The Cassandra Project, 1996, ocorreu em diversos "palcos" e estágios, onde, em resposta à inciativa de um local, outro respondia, contudo, sem perder a individualidade de cada local ser um centro criativo, interativo e um evento individual independentes.

Virtual Venues, 2012-14, é um trabalho dirigido também por Crawford, com apoio de Naugle, onde a pesquisa tem como objetivos principais conectar professores e alunos de diversos campus, implementar novos sistemas e processos e demonstrar e difundir esses recursos publicamente.

O trabalho de Crawford e Naugle, apesar da confluência entre dança, música e teatro que caracteriza a performance arte, não tem o foco especifico na performance arte. Algumas produções são encaradas como performances, enquanto outras têm apenas a participação de performers. Portanto, caracteriza outro objeto de estudo que não o nosso. Apenas valemo-nos dos projetos acima para apresentar e inspirar possibilidades, enquanto compositores dessa cena da vídeo-dança interativa que conversa diretamente com as teleperformances e performances digitais.

Existem também simpósios, organizados por largos coletivos de artistas e pesquisadores que trabalham no campo da cyberperformance – nomenclatura que corresponde à questão da telepresença mediada pela internet e web – onde trabalhos de performance ao vivo usam a internet como local de conexão entre audiência e artistas via tecnologia de telecomunicações em eventos em tempo real. Um exemplo seria o *CyPosium*[22], outro projeto que ilustra o vasto horizonte de possibilidades ao se trabalhar com teleperformances e performances digitais.

> Desde o início da década de 1990, tem havido um crescente encorpamento de trabalhos de performance arte ao vivo que estão situados online. Esses eventos diferem enormemente em forma e conteúdo, são descritos com vários termos (como cyberperformance, performance remota, teatro da internet, palco de tela, performances mediadas por computador), são encenados em uma variedade de ambientes online (como os baseados em textos e salas de bate-papo gráficas, transmissão de som, coreografia em tempo real para tela, mundos virtuais, jogos e plataformas projetadas ou existentes, como, por exemplo, o Facebook) e envolve públicos diversos. A rede, no entanto, é esquecida: perde a memória desses eventos e das pessoas que os viveram, dos ambientes e comunidades que os hospedaram.[23] (CYPOSIUM, 2012, tradução nossa)

John Crawford com o sistema do *Active Space Performance Media* (2006). Fonte: *Revista Eletrônica MAPA D2.*

> Virtual Venues é visto como um rico capacitor de telepresença das artes performáticas, baseado em avançadas tecnologias de mídia digital, que implementam a noção de ambiente de áudio / visual compartilhados com participantes em vários locais, interagindo em tempo real. (CRAWFORD; NAUGLE, 2014, p.50-51)

Já que falaremos de trabalhos mediados pelo audiovisual na internet, é pertinente entrarmos em um breve meandro, para lembrar que um dos conceitos fundamentais que permeia essas produções é a ideia de tempo, "[...] tempo inscrito na imagem, tempo de transmissão da imagem e a duração de tempo necessária à sua apreensão sensória" (MELLO, 2004. p. 140, apud ARANTES, 2005, p. 39). Tempo, esse, em que os períodos variam, alteráveis em sua dimensão

22 Disponível em: http://www.cyposium.net

23 Original: "Since the early 1990s, there has been a growing body of live performance that is situated online. These events differ enormously in form and content, are described with multiple terms (such as cyberperformance, remote performance, internet theatre, screen stage, computer-mediated performance), are staged in a variety of online environments (such as text-based and graphical chat rooms, sound broadcast, real time choreography for screen, virtual worlds, games and purpose-built or existing platforms as for instance facebook) and engage diverse audiences. The net, however, is forgetful: it loses the memory of those events, and of the people who lived them, of the environments and communities who hosted them."

contemporânea.

Talvez a performance arte tenha encontrado na rede da internet tanta afinidade justamente porque os objetos da nova cultura de mídia[24] não são algo fixo de uma vez por todas, e sim algo que pode existir em diferentes, potencialmente infinitas, versões[25] - aludindo à um quê de performance.

Provavelmente, tenha visto na rede da internet um semelhante em sua idiossincrasia de constante atualização, manual ou automática, em resposta a um "complexo problemático" (LEVY, 1996, p. 17), que mantém a estrutura do objeto das novas mídias intacta, mas periodicamente o evolve em decifre aos óbices metamorfos da evolução humana. Abraham Moles e Mas Bense ao desenvolverem suas estéticas informacionais, urgem por uma arte que "não deveria ser mais definida em termos de beleza ou verdade, mas a partir de informações estéticas mensuráveis matematicamente". (ARANTES, 2005, p. 28).

Portanto, a arte e as mídias se contaminam, entrelaçam-se, propondo novas poéticas na contemporaneidade e possibilitam o questionamento entre distâncias, ampliam ambientes perceptivos, arquitetam espaços de cooperação onde a experimentação, transformação, e o compartilhamento são intensificados nas teleperformances e nas performances digitais (MACHADO, 2003 apud ARANTES, 2005, p. 26).

Uma das características da revolução da tecnologia da informação, como bem assinala Manuel Castells, é a crescente convergência de tecnologias especificas para um sistema integrado, no qual se torna impossível distinguir em separadas trajetórias anteriormente percebidas como distintas. (ARANTES, 2005, p. 46)

Esses agentes de mudança permitem ao espectador testemunhar uma versão mediada do processo de pensamento, pela vantagem de estar aqui e ali, de conectar esse a aquele.

24 A palavra mídia, segundo Priscila Arantes, não é utilizada exclusivamente no trato aos meios de comunicação de massa, mas diz respeito também a todos os processos comunicacionais mediados pelo computador, sendo dentro dessa última noção que adotamos a palavra mídia no decorrer deste estudo. (N. da A.)

25 Cf. Lev Manovich, *The language of new media,* tradução nossa. Original: "A new media object is not something fixed once and for all but can exist in different, potentially infinite, versions."

2.0: TELEPERFORMANCES E PERFORMANCES DIGITAIS; ABORDAGENS, NÍVEIS DE INTERAÇÃO E AMBIENTES

Transitar entre territórios converteu-se em condição humana contemporânea marcada pela transitoriedade, deslocamento, fluxo e aceleração. Territórios entendidos como contextos definem os lugares de existência. Territórios culturais, étnicos, religiosos parecem definir melhor a noção contemporânea de lugar. Diálogos cada vez mais intensos vêm configurando uma nova cartografia cognitiva caracterizada por colaborações entre diferentes territórios e domínios, colocando em evidência as possibilidades de compartilhamento de estratégias pautadas pela complementaridade, interrelacionamento e reciprocidade entre campos: a História da Arte, a Estética, a Teoria Cinematográfica, os Estudos Culturais, a Teoria dos Meios, a Arte/Educação, a Cultura Visual, os Estudos de Gênero, entre outros. (AMARAL, 2011, p.53)

A citação acima descreve a nossa situação contemporânea com precisão. Museus, instituições culturais e coletivos disputam o território público atual e virtual, [1] que foi transformado progressivamente em um território da concorrência entre estímulo e distração; envolvimento e alienação; provocação e espetacularização.

Fala-se muito da ressignificação desse espaço, mas quem verdadeiramente ressignifica o espaço não são exclusivamente os urbanistas, os projetistas, os arquitetos; são aqueles que vivem esses territórios coletivos.

No caso das teleperformances e performances digitais são os próprios internautas, que significam e ressignificam esse espaço abstrato, mas concreto, dentro das suas necessidades, exigindo respostas dos serviços oferecidos dentro do espaço digital.

Agora que estamos firmemente vivendo a era do consumo digital, é inevitável que a arte que consumimos, e o modo como a consumimos, esteja modificando-se com o tempo – consumo esse, que está em processo de constante significação e ressignificação.

No primeiro capítulo citamos um texto publicado por Higgins, onde ele afirma existir uma dialética entre as mídias que são adotadas pelos artistas, enquanto suportes, em busca de adequação à situação contemporânea.

A esta dialética Higgins dá o nome de *intermídia;* enfatizando que o importante agora não é mais aprender a usar as mídias analógicas, eletrônicas ou digitais, mas sim saber para que usá-las. O pressuposto cientifico que acompanhava o saber fazer, inerente à tecnologia, passa a ser inexpressivo e até mesmo dispensável para a arte-tecnologia, determinando o modo de produção da performance não mais o "como", mas sim o "para quê? ".[2]

Arantes (2005, p. 50) irá definir o termo como uma "rejeição à obra de arte como produto acabado, [...] como uma ruptura com as searas tradicionais da pintura e escultura", onde colagens reuniam diferentes materiais em uma só proposta estética, mesclando público e obra de arte ao rescindir do ideal contemplativo tradicional.

A internet é um território digital, um "novo espaço antropológico"[3], que tem espacialidade própria e como qualquer território detém sua própria culturalidade. Essa nova geografia criada dentro dos computadores, é a corporeidade, ainda que abstrata, de um cenário; é uma nova cartografia. De certo modo, a web, propicia um espaço que pode ser tanto possível, quanto real;[4] a possibilidade de transitar pelo tempo se une à possibilidade de transitar pelo espaço (digital).

> A partir de 1990, muitos artistas começam a explorar a internet como meio de expressão artística, Grosso modo, podemos dizer que os trabalhos realizados para a rede representam uma fusão da arte-comunicação desenvolvida nos anos 1980 com o meio digital. A arte-comunicação, como foi visto, utilizou recursos predominantemente não-digitais (correio, faz, slow-scan tv, etc.) ou semidigitais, como o videotexto, para estabelecer contatos de comunicação entre os diversos integrantes de determinada proposta artística. Assim, a arte na rede, em certo sentido, dá continuidade a alguma ideias e propostas da arte-comunicação dos anos 1980 (bidirecionalidade do sistema, participação do público no trabalho proposto, desenvolvimento de uma obra em tempo real, desmaterialização da produção artística, ubiquidade, coletividade, simultaneidade, processualidade, compartilhamento, rede, etc.), mas agora em um contexto eminentemente digital e valendo-se da internet. (ARANTES, 2005, p. 98)

Por consequência, essa nova cartografia, implica em uma nova tipologia comunicacional e interacional:

> Por interatividade entendemos atividade entre o homem e a máquina, e não ousaríamos utilizar o termo "diálogo". Em uma interação, um corpo exerce influência sobre um outro e modifica o comportamento deste último. Já na interlocução, há influência e modificação recíproca, há transformação e formação mútua no processo, e isto só é possível pelo compartilhar com um igual. [...]Segundo Levinson, comunicação e transporte coincidem, pois a comunicação exigiria presença. Mas os

1 Utilizamos o termo atual vs virtual ao invés do comumente real vs virtual, por compartilharmos da definição de Pierre Levy, *O que é o virtual*, p. 15: "Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes". (N. da A.)

2 Segundo o *Dicionário Crítico de Arte, Imagem. Linguagem e cultura*, coordenado por: António Fernando Cascais, José Augusto Bragança de Miranda, José Augusto Mourão, Margarida Medeiros, Maria Augusta Babo, Maria Teresa Cruz, Raquel Henriques da Silva, desenvolvido pelo Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens, da Universidade Nova de Lisboa , em texto de José Neves a palavra "técnica, tem origem no grego techné cuja tradução é arte. A técnica, portanto, confundia-se com a arte, tendo sido separada desta ao longo dos tempos. A técnica consiste actualmente nos procedimentos ou no conjunto de procedimentos que têm como fim atingir um resultado específico na área da Ciência, da Tecnologia, das Artes ou em outra actividade humana tal como no trabalho. A técnica não é específica da espécie humana, pois também se manifesta, com formas muito rudimentares, na actividade de todo ser vivo como um factor essencial para a sua sobrevivência. No ser humano, contudo, a técnica surge da sua relação com o meio e caracteriza-se por ser consciente, reflexiva e inventiva" [sic] (N. da A.)

3 Cf. Lídia J. Oliveira Loureiro da Silva, *A Internet – a geração de um novo espaço antropológico.*

4 Novamente é expressivo à nós o conceito de Pierre Levy, conforme citado em nota anterior, sobre o virtual, o atual, a possibilidade e a realidade. A possibilidade é virtual, a realidade é atual.

> suportes terciários vêm, através da descorporificação mais ou menos aguda, permitir sustentar a lacuna da ausência do outro. (MEDEIROS, entre 1992 e 2017)

Nem todas as mídias que conhecemos implicam, necessariamente, em fator comunicante. O fator comunicante diz respeito diretamente à níveis de interação. Por exemplo: a televisão e o rádio não permitem interação e, portanto, são meios informativos. Já o telefone e a internet são meios comunicativos, pois permitem interação através de ligações, chats e telepresença, onde há interlocução. Evidentemente que os primeiros exemplos têm o nível de interação menor se comparados aos segundos.[5]

> Em contraste com as interfaces anteriores, como o batch processing, o HCI[6] moderno permite ao usuário controlar o computador em tempo real manipulando informações exibidas na tela. Uma vez que um objeto é representado em um computador, ele automaticamente torna-se interativo.[7] (MANOVICH, 2001, p.71, tradução nossa)

Lev Manovich (2001) expõe que o conceito de interatividade, se utilizado para falar da mídia baseada em computadores, é uma tautologia, pois esse é o fato mais básico sobre computadores: eles demandam interação literal (apertar uma tecla, mover o corpo, etc.): a interface entre homem e computador é necessariamente resumida pela interação – para ele seria uma redundância da definição em si mesma.

O perigo, contudo, estaria em nos direcionarmos a esses processos físicos esquecendo de identificar os processos psicológicos.

> Usado em relação à mídia baseada em computador, o conceito de interatividade é uma tautologia. A interface homem-computador moderna (HCI) é por sua própria definição interativa. [...] Uma vez que um objeto é representado em um computador, ele se torna automaticamente interativo. Portanto, chamar a mídia de computador de interativa é sem sentido - simplesmente significa afirmar o fato mais básico sobre computadores. [...] Quando usamos o conceito de "mídia interativa" exclusivamente em relação a mídia baseada em computador, existe o perigo de interpretarmos a "interação" literalmente, equacionando-a com a interação física entre um usuário e um objeto de mídia [...] por meio da interação psicológica. Quando usamos o conceito de "mídia interativa" exclusivamente em relação a mídia baseada em computador, existe o perigo de interpretar a "interação" literalmente, combinando-a com a interação física entre um usuário e um objeto de mídia, por meio da interação psicológica. Os processos psicológicos de preenchimento, formulação de hipóteses, recordação e identificação, que são necessários para que possamos compreender qualquer texto ou imagem, são erroneamente identificados com uma estrutura objetivamente existente de links interativos.[8] (MANOVICH, 2001, p. 71, tradução nossa)

Apesar de concordarmos com a afirmação de Manovich, iremos utilizar o termo "interação". Todavia, consideremos sempre a amplitude do mesmo, que abrange conceitos como *menu-based interactivity, salability, simulation, imageinterface, and image-instrument,*[9] usados para descrever diferentes subtipos de estruturas e operações intrínsecos ao conceito de interação. Uma vez que usar apenas um desses termos não seria o suficiente para alcançar o sentido que pretendemos, seja por restrição e/ou significado, e o termo interatividade é

Tiffany Trenda em *Ubiquitous States,* 2016, Los Angeles. Cortesia: *OPAF*

5 Alguns podem objetar aqui que existem hoje as *Smart* TVs; as quais possibilitam certa "interatividade" entre ser humano e mídia digital. Contudo seria equivocado afirma-las como meio comunicante, uma vez que essa interação é sempre a mesma e não viabiliza outras possibilidades que não as já previstas de fábrica ou por atualizações periódicas. Se algum dia as *Smart* TVs adquirirem características dos meios comunicacionais, serão como os já existentes computadores. (N. da A.)

6 HCI: abreviação para Interface Homem-Computador. Para interface, por sua vez, valemo-nos nesse trabalho do conceito formulado por Frank Maddix: é a parte do sistema com o qual o usuário entra em contato por meio do plano físico, perceptivo e cognitivo. (N. da A.)

7 Original: "In contrast to earlier interfaces such as batch processing, modern HCI allows the user to control the computer in real-time by manipulating information displayed on the screen."

8 Original: "Used in relation to computer-based media, the concept of interactivity is a tautology. Modern human-computer interface (HCI) is by its very definition interactive.[…] Once an object is represented in a computer, it automatically becomes interactive. Therefore, to call computer media interactive is meaningless -- it simply means stating the most basic fact about computers. [...] When we use the concept of "interactive media" exclusively in relation to computer-based media, there is danger that we interpret "interaction" literally, equating it with physical interaction between a user and a media object […], at the sake of psychological interaction. The psychological processes of filling-in, hypothesis forming, recall and identification, which are required for us to comprehend any text or image at all, are mistakenly identified with an objectively existing structure of interactive links."

9 Cf. Manovich para aprofundamento nessas categorias que estão inseridas dentro do conceito de interatividade relativo à computadores. Dizem respeito

equacionável com a amplitude de nossa pesquisa, optamos, então, por mantê-lo – apenas lembrando que isso não exclui as afirmações de Manovich.

Atuar e visualizar espaços remotos, quebrar barreiras do espaço-tempo tradicional e institucional, são características dos trabalhos de teleperformances e performances digitais. As teleperformances e as performances digitais se estabelecem em multiversos deslocam-se por eles: físicos, digitais, fenomenológicos e virtuais que integram a comunicação mediada por computador

> **A teleperformação valoriza o processo ao invés do resultado final; a enunciação ao invés do enunciado; o gestaltung (formação) ao gestalt (forma). "Na obra-processo não há objeto feito, o que há é o objeto se fazendo por colaborações diversas, um 'ready-made em processo' que se atualiza a partir da comunicação e troca de intersubjetividades. (FERREIRA, 2008, p.02)**

Conectados por meio de softwares, são trocados gestos, palavras, sons e a distância se torna apenas simbólica, de certa forma. Turva-se a ordem do discurso, produtores tornam-se receptores, receptores tornam-se produtores; há mobilidade entre emissão e recepção.[10] Estamos diante de um espaço móvel de conhecimentos e conhecedores, como Pierre Levy irá reiterar.

Frank Pooper irá dividir as produções artísticas de mídia informacional em duas categorias: Arte Computacional e Arte Comunicacional.[11] Na arte comunicacional interessa aos artistas a participação daquele que frui, do apreciador, no processo apreciado, ou seja: na realização da obra. "Tem como princípio a comunicação e como o objetivo a interação" (FRAGOSO, 2005, p.104 apud FERREIRA, 2008, p.09), assim como Cohen, ao citar os conceitos de Guinsburg, nos aponta a aplicação da tríade atuante-texto-público aplicável ao teatro.

No Brasil, tivemos, em 1982, um evento intitulado *Arte pelo telefone*, realizado no MIS, sob a curadoria de Júlio Plaza. Esse evento foi uma das primeiras exposições de videotexto pensada e posta em prática no país.[12] Uma mesma informação foi colocada em três suportes diferentes: rádio, televisão e telefone, com transmissão simultânea entre os meios, essa informação apresentou-se e desenvolveu-se diferentemente em cada um deles.

Cito esse evento porque é um adequado exemplar de como se relacionam e coexistem as categorias de interação fechada e aberta, ordens informacionais e comunicacionais, e os graus interativos de telepresença, teleobservação e teleintervenção; uma ótima analogia, que remete à construção de uma indagação latente nesse tipo de produção. Todos os nossos estudos de caso selecionados, necessariamente, ocorrem por interação aberta[13], pois sãos casos comunicacionais, que permitem interação entre público e artista.

Nos próximos capítulos e subcapítulos utilizamos essas categorias, ordens e graus numa tentativa de desvendar os caminhos de uma arte que se posiciona pelos processos, portanto achamos pertinente uma explicação dos mesmos para entender melhor essa possibilidade de desenvolvimento de uma obra em tempo real, bem como da participação no trabalho proposto, que migra para um contexto eminentemente digital (ARANTES, 2005, p. 98).

O termo **telepresença** pode ser utilizado como definição do "deslocamento dos processos cognitivos e sensoriais para o corpo de um telerrobô" (ARANTES, 2005, p. 100), bem como para definir a tecnologia que permite estar presente em lugares fisicamente inalcançáveis (ali e lá) no determinado momento em que se realiza uma ação (aqui). Dado isso, entendemos que para alguns pesquisadores a telepresença ordena a necessidade de um invólucro, receptáculo, para receber o atuante, enquanto que para outros pesquisadores ela pode abranger qualquer forma de fazer-se presente em lugares remotos, não se findando necessariamente apenas na transferência ao corpo robótico. Telepresença seria, portanto, a possibilidade de interagir com objetos remotos, através do transporte das funções mentais[14] e sensoriais do indivíduo a um outro lugar real.

Consideramos telepresença diferente de realidade virtual, onde o mundo é totalmente sintético, simulado computadorizadamente, como em jogos de videogames e outros ambientes de imersão total, onde torna-se perceptualmente real o que tem existência única e puramente virtual,[15] oferecendo a possibilidade ao sujeito de controlar uma falsa realidade. O que se modifica são apenas dados em uma memória armazenada em computador específico. Nesse sentido o afirmam Scott Fisher, desenvolvedor do primeiro sistema de realidade virtual moderno da NASA, dentre outros cientistas e autores da área.

Joan Jonas's em *Draw Without Looking,* 2013, Londres. Fonte: *Tate Modern*

Já **teleintervenção** seria possibilidade de interferir em algum ponto espacial, em determinado tempo, através de outro ponto espacial, que não o primeiro, através da internet e conexão remota. Arantes (2005, p.105) fala do trabalho de Giselle Beiguelman *Leste o leste?,* composto por um painel eletrônico situado na cidade de São Paulo, onde eram acionadas imagens por comando remoto, via web. Os usuários podiam transmitir e organizar uma série de "mensagens visuais", estabelecendo e restabelecendo os signos da Radial Leste, onde se encontrava o painel. Outros eventos e obras, como *Constelações,* do coletivo *Re:combo,* trabalharam guiados por essa ideia de manipulação do espaço à distância, através de interfaces que

à hipermídia, escalabilidade, variabilidade e *updates* periódicos, entre outras questões. (N. da A.)

10 Cf. Edmund Couchot, conceito de comutação, em A tecnologia na arte: da fotografia a realidade virtual, Porto Alegre: UFRGS, 2003.

11 Cf Ana Beatriz Barroso, A origem da arte comunicacional, Editora UNB, 2013, uma ótima referência para quem deseja se aprofundar nas origens do fator comunicacional nas artes.

12 Priscila Arantes, *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*, p. 93.

13 Manovich, em *The language of new media*, estabelece a distinção entre "interatividade aberta" e "interatividade fechada" na mídia moderna. Tais definições são designadas dependendo do nível de participação do espectador que é solicitado pelo meio. Quanto mais próximo da interatividade aberta, mais o espectador se torna usuário no sentido literal da palavra. (N. da A.)

14 Em psicologia as funções mentais dividem-se em afeto, cognição e volição. Segundo Lev Manovich o fato de navegarmos diariamente na web, por si só, já configuraria telepresença em um nível mais básico, por nos teleportar pelos servidores no acesso a arquivos em computadores ao redor do mundo. No entanto, essa definição não é comumente bem digerida, ainda está em fase de aceitação. À vista disso, optamos por uma definição mais restrita, mas abrimos caminho para essa consideração, já que acreditamos na veracidade da mesma e na popularização dela em um futuro próximo. Manovich também cita exemplos de telepresença não baseados em vídeo, mas sim baseados em radar. Outro termo considerado por ele seria *teleaction*, agir a distância em tempo real. (N. da A.)

15 Eduardo Kac, *A arte da telepresença na internet*, desenvolve de forma mais extensa a diferença entre telepresença e realidade virtual. Cf em Diana Domingues (org.), *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*, p.315.

possibilitaram o envio de mensagens visuais e sonoras, que reconfiguravam a paisagem.

Por **teleobservação** entendemos ação mediada pela utilização de web-câmeras, que permitem a visualização de um espaço físico remoto (ARANTES, 2005, p. 102). Destarte, difere da telepresença por não exigir a passagem de funções para outro aparato, e difere da teleintervenção por apenas providenciar a observação sem interferência nos espaços visualizados, assemelhando-se à uma espécie de voyeurismo e, até mesmo, de uma espécie de espetacularização em alguns casos. À exemplo de Kiko Goifman, que desenvolveu para a XXIV Bienal de São Paulo o trabalho *Jacks in Slow Motion;* trabalho que permitiu um contato em tempo real entre os visitantes da Bienal e os detentos do presídio de Papuda. As web-câmeras foram uma via de mão dupla, atuando no aspecto dialógico do controle e da vigilância.

Se restarem dúvidas quanto às semelhança e diferenças de cada terminologia, ainda podemos explicar que enquanto a telepresença transporta o indivíduo ou a imagem dele, a teleintervenção transporta e exibe, ou materializa, apenas as ideias do indivíduo. Em um dispositivo eletrônico distante temos: projeção do corpo e consciência humanos vs projeção da consciência.

> Em outra perspectiva, podemos citar aqueles trabalhos que permitem, por meio da utilização de web-câmeras, a visualização de um espaço físico remoto (teleobservações), assim como trabalhos que permitem a intervenção, pela internet, em algum dispositivo eletrônico situado no espaço físico da cidade (teleintervenções). (ARANTES, 2005, p. 102)

Outra palavra que pode aparecer, mas não seria exatamente um grau de interação, por se encontrar abrangida pela telepresença, é **teleoperação;** que clarificamos se referir à manipulação de um robô móvel à distância.

Todas estão emaranhadas e interdependentes em uma condição, aqui exposta, como decrescente; como se a teleperformance fosse a maior das *matrioskas,* que pode guardar dentro de si a teleintervenção, a teleoperação e a teleobservação no que se refere às obras de arte digitais na internet. Contudo suas existências são independentes e podem existir separadamente, não necessariamente dentro da telepresença.

Uma vez que a verdade da obra de performance arte está na experiência de presença e não naquilo que a torna capaz de repetição (DUFRENNE, 1980, pp. 13 a 18, p. 17 apud MEDEIROS, 2013, p.6), selecionamos coletivos e grupos, eventos e festivais, e uma instituição que realizaram ou realizam trabalhos em teleperformances e performances digitais. Criamos um mapeamento onde estão enquadrados os trabalhos selecionados de cada grupo para elaborar uma exposição, que integra a parte final desta tese de conclusão de curso.

Para entender como ocorrem as *live-performances*, *streaming-performances*, eventos online, faremos uma análise de cinco projetos optados que diferem e assemelham-se em diversos quesitos de sua essência. Reiterando Cohen, não existe arte sem espectador, mas existe arte sem espectador físico, talvez um instantâneo espectral.

Georgina Rowlands em *Vanish Experiments,* 2016. Fonte: *#Cam4Art.*

2.1 ABORDAGEM EM COLETIVOS E GRUPOS

PERFORUM SÃO PAULO E PERFORUM DESTERRO

Perforum São Paulo e Desterro em *A economia do amor,* 1999. Fonte: *site pessoal de Artur Matuck*

Na década de 1950, clamavam artistas pioneiros na área de arte e tecnologia do Brasil, por uma prática sintonizada com os novos valores da sociedade contemporânea: Abraham Palatinik cria seus primeiros aparelhos cinecromáticos; Décio Pignatari, Augusto de Campos e Haroldo de Campos produzem poesia concreta; Waldemar Cordeiro e o grupo *Ruptura* desvencilham-se das relações representativas predominantes na visualidade da pintura e da escultura.

Até a década de 1980, as experimentações com os meios tecnológicos e comunicacionais emergentes seguem marcando a produção artística brasileira, a despeito da ditadura que assolou o país. Essa década, foi marcada por uma grande quantidade de produções que ocorreram nos meios universitários – Faculdade Amando Álvares Penteado, Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, Universidade de Campinas - e institucionais – Museu da Imagem e do Som, Bienal Internacional de São Paulo, Instituto de Pesquisas em Arte e Tecnologia.

Essas experimentações ainda eram muitas vezes parte de projetos *undergrounds*, com poucos incentivos ou visibilidade do público fora do circuito das universidades e instituições promoventes.

Mesmo assim, esse clamor por sintonia, que se inseriu entre os artistas, ganhando terreno lentamente no início, acelerando o passo até o ano 2000, com um pequeno estancamento pelo golpe militar de 1964, continuou permeando o trajeto das produções, modificando a visão estática do objeto artístico, "desenvolvendo uma atuação mais processual e explorando os aspectos de ubiquidade, imaterialidade e simultaneidade da prática artística". (ARANTES, 2005, p. 91).

À exemplo do movimento da arte postal, que aconteceu nos anos 1960, onde os artistas emergentes queriam experimentar novas possibilidades, trocar trabalhos em uma rede livre, vemos uma expressão democrática que criticava a apropriação institucional da arte por poucos, enfatizando que a informação deveria ser distribuída em processos participativos e não de modo estático e acumulativo. Essas qualidades comunicacionais e interpessoais falam diretamente à nossa sociedade contemporânea, constantemente redefinindo seus limites. A intensificação do fluxo informacional, e a transitoriedade são características dos dias de hoje.

Artur Matuck[1], já focava na atuação fora do círculo comercial e na integração com o mundo desde os anos 1977 e nos anos 2000 ele desenvolveu, à época das comemorações de quinhentos anos do Brasil, um projeto dividindo-o entre dois polos: São Paulo e Florianópolis. Esses dois polos eram compostos por grupos que criaram um eixo de encontro e troca de conhecimento.

Essa concepção foi vista por Matuck como um meio para a inclusão no ciberespaço dos excluídos dele;[2] um intermédio para o fomento de reflexões sobre a expressão coletiva e individual, e sobre a interação homem-máquina e os consequentes processos linguísticos frutos dessa interação.

1 Artur Matuck atuou como escritor, artista visual, produtor de vídeo, performer, historiador de arte, designer de mídia e filósofo. É professor de Comunicação, Media Arte e Literatura na Universidade do Estado de São Paulo desde 1984. Dentre seus trabalhos, na área de vídeo-arte e televisão interativa, *O potencial dialógico da televisão: comunicação e arte na perspectiva do receptor*, é uma crítica indispensável para os estudos em comunicação de massa, telemática e interatividade televisiva. Seu projeto global Reflux, foi pioneiro em *netcollaboration* na 21º Bienal de São Paulo. (N. da A.)

2 Artur Matuck pensava na inclusão dos próprios índios nas discussões e celebrações relativas ao quincentenário do país, através de eventos de telecomunicação. (N. da A.)

De um modo crítico e inovador, foram chamados à participação grupos étnicos e culturais de diversos países e regiões que tomaram partido na colonização do país e na constituição das américas como a conhecemos hoje. O "complexo processo da interação multicultural" (MATUCK, 1999), advindo da época da colonização, foi transcrito através da tecnologia contemporânea de telecomunicação, propondo uma reflexão teórica e estética sobre o encontro histórico dessas culturas distantes, manifestado no presente por meio do ciberespaço. Para Artur Matuck (1999) o projeto Perforum estruturava um reencontro entre Europeus, Ameríndios, Afro americanos e seus descendentes, "desenhando uma nova cartografia para o nosso tempo".

> A celebração do processo histórico das Navegações ocorreria através do descobrimento do ciberespaço e da interação cultural, marcada pela telecomunicação, pela telepresença, pela arte interativa, pelos processos de autoria coletiva. (BOVO, 2013, p.96)

Com foco na interação dialógica, entre artistas, teóricos, historiadores e indivíduos, profissionais de diversas áreas do conhecimento participaram voluntariamente, enriquecendo o projeto com conteúdo das áreas das artes cênicas, da música, da televisão, das letras e da história.

Matuck foi responsável pela coordenação do grupo de São Paulo, enquanto Yara Guasque[3] coordenava o grupo de Florianópolis, o Perforum Desterro, em parceria. O Perforum Desterro, usou o sistema *multicast*[4], que estava sendo testado pela Rede Metropolitana de Alta Velocidade de Florianópolis (RMAV-FLN), para realizar teleperformances com o grupo Corpos Informáticos, além do outro grupo Perforum paulistano.

Concebido por Artur Matuck e coordenado por ele e por Yara Guasque, o grupo Perforum realizou, entre os anos de 1999 e 2000, uma série de eventos interativos que incluiu a programação de intercâmbios multiculturais, vídeo conferências videoinstalações acionadas a distância, além de eventos públicos de teleobservações. (ARANTES, 2005, p. 103)

Guasque conseguiu tornar o projeto em um evento de extensão para os cursos de artes visuais, implantado como um Laboratório de Mídia e Performance para a internet 2.[5] Pensava-se em criar um banco de dados dessas performances colaborativas que se sucediam através de sessões multicast, vídeo streaming, e outras fontes. Os pedidos de aumento dos núcleos e abertura a novos participantes avolumavam-se, e não era fácil conseguir equipamentos e recursos, sendo o sucesso periódico dessa empreitada fruto de uma "prática continua, assistência técnica e pesquisa" (GUASQUE, 2011, p. 06)

> A internet seria o lugar de hospedagem e de apresentação desses eventos em tempo real. Para nós enquanto Desterro, o que fazíamos se opunha a ideia de espetáculo, de coisa pronta pré-elaborada, pois as teleperformances eram o resultado da afetação do outro durante e no percurso da negociação do conteúdo que era elaborado ao vivo. Tínhamos consciência de que mesmo o site futuro, com os registros videográficos e o CD-Rom que resultaria dos arquivos, não abarcaria o que as performaces tinham de essencial: ser uma contaminação e um diálogo em tempo real, uma manifestação de Live Art e de Net Art. (GASQUE, 2011, p. 03)

Em algumas sessões, conteúdos previamente produzidos, como curtas-metragens, foram utilizados como impulsores das discussões, mas nunca visando apenas a ingressão e difusão de tais obras produzidas fora do circuito ali criado, e sim visando utilizar esses materiais como base para a criação do material próprio do Perforum.

> Nossa 1a Videoconferência: Linguagens Interativas e Arte Experimental de 23 de setembro de 1999 contou com diversos scripts, co-autorados e coletivos, e experiências narrativas. Transmitimos o curta de Rafael Mamigonian, Seu Chico, um morador do sul da ilha que fabricava pinga artesanal, e que havia sido assassinado logo após o fim do documentário. Nossa ideia não era veicular ou transmitir um conteúdo já processado, mas nesta primeira sessão usamos um curta pronto como disparador de narrativas. O documentário mostrava Seu Chico falando sobre sua vida e sobre como vía a criação do mundo. Ao mesmo tempo o Artur em São Paulo narrava sua releitura da criação do mundo no depoimento de Seu Chico no curta, e minha filha Ina Oestroem em Florianópolis, na época com dez anos de idade, desenhava esta narração recebida por telecomunicação. Seus desenhos mostram um globo representando o mundo de bengalas, um mundo velho, e um narrador de paletó e gravata (Deus como o criador do mundo ou Seu Chico) igualmente envelhecido e entristecido. As lágrimas deste homem entristecido formam os oceanos. O mundo novo criado mostra um jovem pelado e atônito, indagativo e exclamativo. O globo representado continha as Américas do sul, central e a do norte, os dois polos, norte e sul, a África, a Ásia e a Oceania. A Europa não estava representada. O Artur aparece como um Senhor futurístico, vestido de maneira informal com camiseta polo, rodeado de um foguete, um mergulhador equipado, e do planeta Saturno. (GASQUE, 2011, p. 03-04)

No Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, FILE, do ano 2000, Artur Matuck propôs um painel, onde foram apresentados textos, vídeos e a primeira performance feita pelo grupo em uma sessão de telepresença, mostrando o quanto imbricamentos entre linguagens verbais, sonoras e visuais com as corporais eram substanciais às produções em teleperformances e performances digitais.

Em uma transmissão de 2001, pela plataforma iVisit, software gratuito que permite comunicação em tempo real via internet por vídeo e chat, o grupo Perforum Desterro transmitiu para Fortaleza imagens associadas ao jogo, á numerologia, à arte combinatória e à quiromancia. Os receptores de Fortaleza projetaram as imagens em seus corpos e dançaram vestidos por elas. O sistema que utilizaram "era humano-computador-humano o que tornava toda interação muito complexa e caótica" (GUASQUE, 2011).

Perforum São Paulo e Desterro em *A economia do amor,* 1999. Fonte: *site pessoal de Artur Matuck*

3 Yara Guasque é artista multimídia, doutora em Comunicação e Semiótica pela PUCSP, professora no Programa de Pós-graduação em Artes Visuais, PPGAV-UDESC e diretora cultural da ABCiber. Ela fala de sua formação como tendo base conceitual, onde "os suportes tecnológicos de reprodução gráfica tinham sido mais marcantes do que o processo pictórico propriamente". (N. da A.)

4 Nesse tipo de comunicação um quadro dados é enviado a um grupo de dispositivos e/ou clientes, que devem ser membros do grupo *multicast* para receber as informações. Há um remetente para um grupo de endereços. (N. da A.)

5 Internet 2 foi o nome dado a uma conexão de banda larga, implantada entre as universidades integrantes dos núcleos de um consórcio, que desenvolvia e disponibilizava cabeamento de fibra ótica, monitoramento de tráfego de rede, entre outras coisas, como forma de promoção, facilitação e aceleração da troca de informações entre tais instituições. (N. da A.)

O Perforum foi um projeto da rede que desenvolveu a linguagem intermídia em tempo real unindo as artes cênicas, a música e as artes visuais na atuação de dois grupos, Desterro e São Paulo. As teleperformances do Perforum constituem um acervo rico resultante das performances remotas de telepresença com scripts colaborativos. A colaboração nas teleperformances era negociada nas listas de discussão com diversos assinantes e participantes ativos. O projeto pensou formatos de interação a distância, performances e workshops colaborativos, e eventos com um público presencial e telepresencial que hoje são realidade como este Cultura e Pensamento. Também idealizou oficinas presenciais multidisciplinares de integração interracial muito antes de esta ser uma meta governamental, como a realizada em agosto de 1999 no sítio de Paula Perissinoto em Igaratá, São Paulo, organizada por Artur Matuck e coordenada por Hipahindi Toptiro da Nação Xavante. (GUASQUE, 2011)

Matuck desenvolveu outros projetos, alguns em Slow-scan Tv, que resultaram em eventos muito similares aos promovidos pelo Perforum, como o *Intercities*, que conectou artistas do grupo DAX (Digital Arts Exchange, na Carnegie-Mellon University) com o IPAT. Anteriormente, em 1986, houve o *Sly Art Conference*, organizado por José Wagner Garcia, que estabeleceu diálogo entre a ECA – USP (Escola de Comunicação e Artes), CAVs (*Center for Visual Advanced Studies*) e MIT (*Massachusetts Institute of Technology*), onde Mário Ramiro transmitiu ao vivo as imagens de uma bailarina para o CAVs, onde o público americano pode vê-la, numa dança mediada por meio telemático[6], no caso pela Slow-scan Tv.

Posto isso, entendemos que as transmissões regulares do grupo se valeram de outras mídias e equipamentos, como datafones e câmeras fixas, mas aqui nos interessa as transmissões em mídia eletrônica, mais especificamente as que dão acesso ao ambiente das mídias digitais com hospedagem na internet.

Através do já citado iVisit, ou do Real Player, alguns trabalhos foram transmitidos e armazenados, respectivamente, à exemplo das performances: *A economia do amor*, onde duas convidadas, Elisabete Pinto e Fernanda Magalhães, exploraram em uma conversa as questões de exclusão afetiva da mulher gorda e negra – para Fernanda a legitima linguagem da videoconferência foi a performance; *Descobrimentos: Redescobrimentos*, ação de Celso Fonseca, com direção de Artur Matuck na câmera; *Mecanismos de Risco*, transmitida pela primeira vez entre UFSC e USP – que se valeram da internet para acontecer.

Muitas das performances eram assistidas por um público presencial quase sempre formado por estudantes e professores. A frequência dos eventos onde elas se davam passou a ser mensal no ano de 2000 e 2001. Uma dessas sessões, que ocorreu na sala de videoconferência da Universidade Anhembi Morumbi, contava com um público presencial da UNIVALI – Florianópolis, e com dois telepresenciais no iVisit: Corpos Informáticos – Brasília, e COGEAE (Centro de Comunicação e Semiótica da PUC) – São Paulo.

Para ilustrar essa linguagem intermídia de interação a distância, também podemos citar a teleperformance entre Gilsamara e Bruno Rocha, dois artistas que performaram o script de Maíra Spanghero, em resposta à performance de Artur Matuck, *Teleteksto*. Bruno Rocha fazia malabares, enquanto Gilsamara desviava das bolas dele, imitando uma cobra que era manipulada por Yara Guasque. Bruno Rocha era capturado ao vivo e, por *videostream*, enviado a uma sala do iVisit. Ele também controlava as imagens que chegavam de São Paulo para a UNIVALLI, alterando-as pelo controle da câmera. Essas imagens foram duplicadas, triplicadas, nos monitores da sala e, às vezes, até mesmo, foi espelhada a telepresença de Artur Matuck.

> Muitas vezes acabamos por desenvolver uma poesia interativa em tempo real. Mais claramente esta aproximação com a poesia visual se deu quando a limitação da web câmera impôs uma escala de objetos manipuláveis com a mão e não com o corpo. (GUASQUE, 2011)

O grupo Perforum se inscreveu para diversos editais, apostando em teleperformances mais ousadas e workshops sobre o assunto – presenciais ou a distância – contando com artistas nacionais e, em alguns casos, internacionais, como Ivani Santana do Brasil e Marikki Hakola da Finlândia, no caso da inscrição para o CCBB e Petrobrás.

Yara Guasque refere-se à sua própria formação dizendo que não reconhece qualquer base que pudesse dar suporte aos eventos que ela criou utilizando os meios de comunicação. Podemos estender esse pensamento a todo tipo de esforço depositado na vontade de transpor o isolamento que muitos artistas e pessoas comuns lutam por.

Os impulsos humanos, desencadeados pela percepção da presença do outro; norteiam ações comportamentais de afastamento ou aproximação. Por isso, a ampliação e potencialização da participação do público, mediada pela telepresença, dava seguridade e incentivo para tornar esses impulsos latentes explícitos (Guasque, 2011, p.08-09).

Como projeto experimental, o Perforum pesquisou a telepresença que era desconhecida como modalidade artística. Inexistiam as taxionomias de Live Art ou de Net art como modalidades competitivas dos festivais e salões, sendo a de "artes do vídeo" a que mais se aproximava. O que naturalmente era inadequado, pois as teleperformances tinham uma natureza mais processual e menos formal. (GUASQUE, 2011)

Podemos dizer que o trabalho desenvolvido pelos grupos Perforum São Paulo e Desterro abriu caminho para os trabalhos artísticos e acadêmicos que viriam a contribuir para firmar a presença da telepresença, da teleintervenção e da teleobservação dentro dos cânones da performance arte, mais especificamente da teleperformance e da performance digital no Brasil e nos países com os quais mantinham contato em suas obras cooperativas.

> O motivo maior que fez o Perforum surgir foi o da descentralização do conhecimento, ou nos termos de Bruno Latour, a distribuição dos pontos de capitalização do conhecimento. Acreditei num primeiro momento que as telecomunicações aprofundariam a interlocução e prolongariam a continuidade dos encontros durante os intervalos entre uma aula e outra fortalecendo o sentimento de pertencimento. [...] Pretendíamos povoar a rede com performances e discutir sobre os conteúdos da rede e contribuir para as possíveis aplicações das tecnologias disponibilizadas. [...] Na rede poderíamos compartilhar ideias e projetos e conhecimento e, desta forma, vencer a barreira das distâncias continentais no caso do Brasil, e do segregacionismo imposto pelo pouco alcance e projeção cultural de outros centros. (GUASQUE, 2011, p. 11)

6 A telemática trata da transmissão de informação computadorizada à longa distância, associando meios de informática e telecomunicação. Na arte, foram criadas obras *multisite* utilizando tecnologias colaborativas, e mais especificamente utilizando a internet em nosso caso. Roy Ascott precisa: "Cultura telemática significa, em suma, que nós não pensamos, vemos ou sentimos de forma isolada. A criatividade passa a ser compartilhada, a autoria, distribuída, mas não de forma a negar ao indivíduo a autenticidade ou o poder de autocriação, como os modelos de coletividade no passado podem ter feito. Pelo contrário, a cultura telemática amplia a capacidade individual para o pensamento criativo e a ação, para a experiência mais viva e intensa, para a percepção mais informada, habilitando à participar na produção de uma visão global através da interação em rede com outras mentes, outras sensibilidades, outros sistemas de sentir e pensar, circulando em todo o planeta por meio da transmissão de dados em múltiplas camadas de diferentes culturas, geografias, sociedades e pessoas. A rede suporta redescrições infinitas e recontextualização, de modo a que nenhuma língua e nenhum código sejam mais últimos e nenhuma realidade seja finita"

Página de acesso ao Perforum. Fonte: *site pessoal de Artur Matuck*

Para concluir este compêndio dos trabalhos do grupo, citamos o trecho da dissertação de mestrado de Thaís Tomaz Bovo: Pode-se dizer que tal qual o lápis e o papel, ou o pincel, a tinta e a tela, as redes - especialmente a web - também servem como extensões de nossos corpos e mentes, criando estruturas que exteriorizam funções cerebrais, levando os indivíduos que participam da telepresença a atuações distantes, nunca antes previstas na História. (BOVO, 2013, p. 93)

2.1 ABORDAGEM EM COLETIVOS E GRUPOS

CORPOS INFORMÁTICOS

O grupo Corpos Informáticos vem conduzindo pesquisas em arte contemporânea e novas tecnologias desde 1992. Coordenado por Maria Beatriz de Medeiros, artista e pesquisadora, doutora em Arte e Ciências pela *Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne* e docente da Universidade de Brasília, seus integrantes são oriundos das artes plásticas, cênicas e performáticas, bem como tecnólogos em vídeo e informática.

Corpos informáticos em *Telepresença,* 2009. Fonte: *Vimeo*

Os estudos e produções realizados pelo grupo abordam questões do corpo versus tecnologia. No início, era pensamento recorrente do *Corpos Informáticos* a promessa de uma comunicação integral, em tempo real, por computador. [1] Quando se pensava em tecnologia falava-se muito em informática, mais particularmente na rede mundial de computadores – a internet – e o trabalho do grupo pautou-se na valorização das individualidades, incentivando a interdisciplinaridade numa troca entre a expertise de cada um.

O objetivo primeiro do grupo permanece interrogar as possíveis relações entre, por um lado, o corpo real, o corpo-carne, o corpo presença, isto é, o corpo da "linguagem" artística performance, aquele que atualiza o tempo real em uma arte perto do público, uma arte a não respeitar, a "tocar por favor", do outro lado, a tecnologia (toda e qualquer). Isto, sem jamais abandonar a ocupação com a participação do público e os espaços ex-situ da arte. (REVISTA MUSEOLOGIA & INTERDISCIPLINARIDADE, 2013)

Assim, eles cunharam o termo "*pronóia"*, inverso de paranoia, onde o indivíduo acha-se perseguido por outro em uma espécie de conspiração, para especificar as ações daqueles que conspiram sempre a favor do grupo, compartilhando conhecimento especifico nesse projeto coletivo.

> Sendo uma pesquisa pluri-disciplinar, interdisciplinar, ela só pode ocorrer no seio de um grupo onde a individualidade se torna dividualidade (capaz de divisão, de partilha e de pronóia – por oposição à paranoia). (REVISTA MUSEOLOGIA & INTERDISCIPLINARIDADE, 2013)

A questão do errante, que se perde para se imiscuir na corporeidade total; que mescla traços da sua individualidade para se reconhecer e ser reconhecido pela sociedade, tudo advindo da flanagem, também detém papel crucial através da exploração da "urbes", onde esses errantes estão atentos a todo os seus onze sentidos, prontos para servir de suporte à tecnologia.

Para eles, o termo "urbes" determina espaço de vivência, sobrevivência, passeio e encontro, portanto a web também seria uma "urbes", onde ocorrem tais ações em novas proporções, intensidades e tipologias.

O termo "hackeamento" é utilizado nos textos do grupo descrevendo situações da vida real, desfazendo-se os limites denotativos de sua pura conexão com o virtual – o "hackeamento" de uma rede ou de uma viela desfaz as noções de posse latentes, bem como relativiza a questão privativa à luz da questão comunitária, pluralizando a produção e participação cultural.

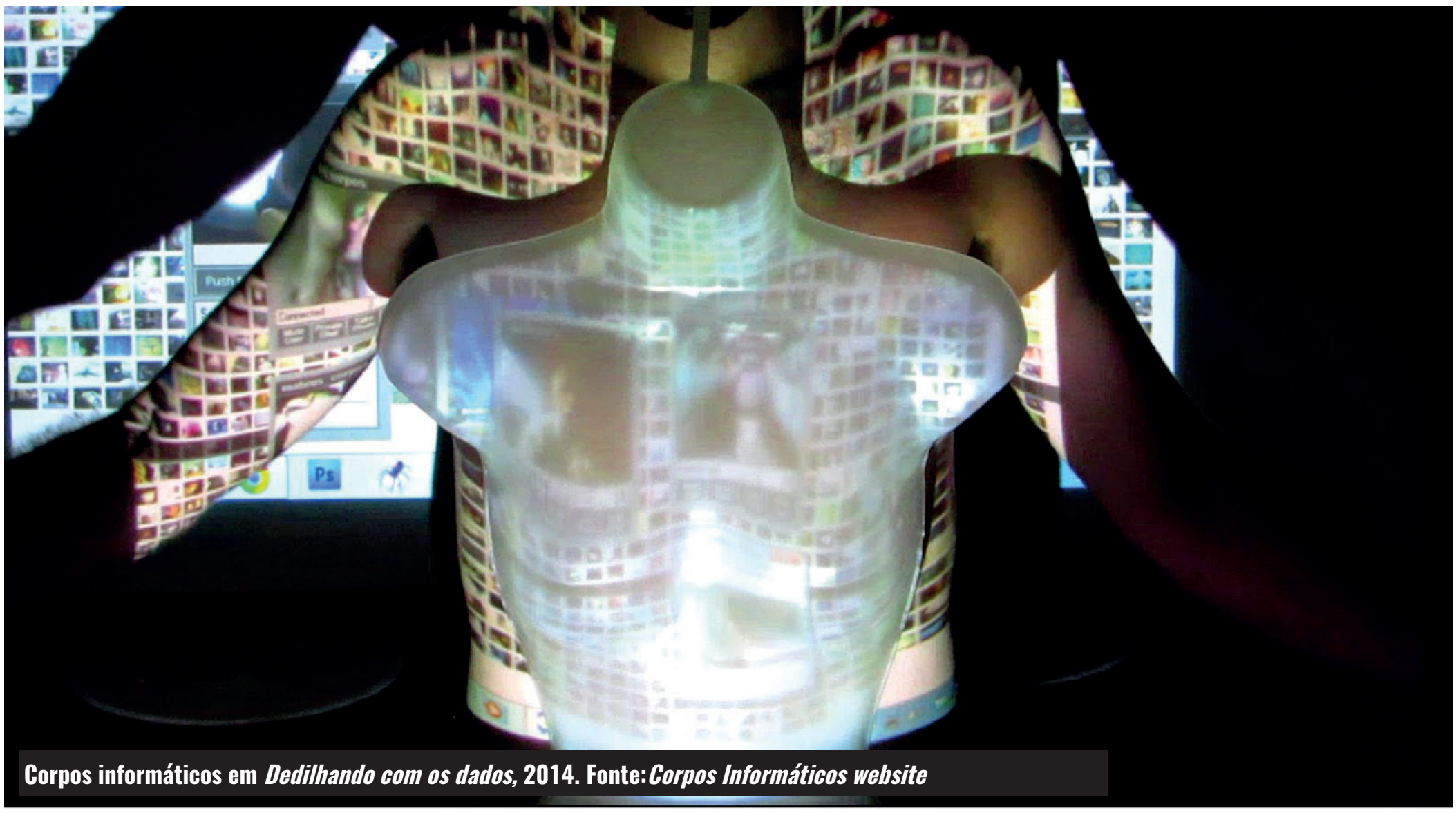
> A performance se tornou mercadoria, doce, chiclete. Na contramão, o Corpos Informáticos desenvolveu o conceito de "fuleragem": A fuleragem é o duro. Ela não é obra de arte nem acontecimento, é ocasião (oca grande), acaso e improviso. Ela é mixuruca e não efêmera, renuncia à obra, ao espaço in situ e mente. A fuleragem se dá por parasitagem na paisagem física ou virtual, com participação iterativa do espectador que dança, canta, pula corda ou se excita na frente da enceradeira vermelha. A fuleragem deseja a pronóia, realiza composições urbanas. Ela foge de uma denominação envelhecida, performance, e provoca uma reconceituação desta ação política, por vezes, ainda, denominada "arte". (MEDEIROS, AQUINO E MOTA, 2017)

Para *Corpos Informáticos* o público deve ser iterator, ser "fuleiro", agir na proporção que julgar própria a si mesmo, modificando o previamente consumado. O que é normal é o que é aceitável de ser visto no espaço público. Aquilo que se faz confrontante, incômodo, chocante, a princípio, não deve ser posto à público. O próprio corpo desnudo em muitos trabalhos do grupo, exemplifica esse tabu, dentre tantos outros existentes.

> Os coletivos performáticos desterritorializados não almejam reconhecer-se como comunidades virtual, pois o que conta é a desterritorialização das práticas, os gestos que se encontram na efemeridade. As ligações entre esses coletivos compõem-se e decompõem-se como linhas de fuga que não se querem fixar como comunidades virtuais. (FERREIRA, 2008, p.06)

O grupo realizou ações colaborativas com outros desses coletivos desterritorializados, dentre eles ADAPT (Associação de Dança e Performance Telemáticas), onde Maria Beatriz de Medeiros contatou e agenciou diversos eventos teleperformáticos que reuniram performers no Brasil, Grécia, EUA e Canadá.

1 Conferir Maria Beatriz de Medeiros, Fernando Aquino e Márcio Hofmann Mota, em Corpos Informáticos. Performance, corpo, política.



Corpos informáticos em *Dedilhando com os dados,* 2014. Fonte: *Corpos Informáticos website*

Os softwares utilizados para reunir os participantes de Brasília com outras cidades eram o Net-meeting, CU-SeeMe, iVisit, entre outros– sendo o último também utilizado pelo grupo Perforum – e os experimentos eram uma possibilidade de encontro e comunicação com o outro; eram o descobrimento de si próprio no outro, ou melhor dizendo: uma perda de si próprio no outro para achar-se, e não uma fuga da realidade.

Muitas das performances realizadas pelo grupo utilizavam-se de sistemas de videoconferência. No caso da plataforma citada iVisit, por exemplo, o processo é o seguinte: qualquer pessoa que crie um *login* pode entrar no ambiente virtual e visualizar as ações propostas pelos organizadores e artistas. "Quando a pessoa se conecta na sala virtual automaticamente irá aparecer a imagem da mesma, assim performers e participadores misturam-se, confundem-se." (BARBOSA, 2010, p.89)

Importante lembrar que, para o grupo, as falhas de rede nas videoconferências foram um ponto positivo, do qual os participantes buscaram se beneficiar, como se a máquina tivesse desempenhado participação à parte, emancipada e própria. A instabilidade foi vista como alusão à própria imprevisibilidade da vida; o grupo entendia e buscava fazer entender que o inusitado, o inesperado e o fortuito são fatores presentes não só na história contemporânea, mas na própria história das relações humanas com um todo.

Podemos dizer que [...] "agenciam-se desvios na ordem do discurso, pois ao invés de papéis pré-estabelecidos que preservem o discurso como espaço fechado, opta-se pela não hierarquia na composição do conhecimento valorizado como coletivo, democrático, difundido, acentral" (FERREIRA, 2008, p.05).

> Por meios de programas de videoconferência, corpos reúnem-se no ciberespaço e performam conscientes da veracidade do encontro, ainda que não possam tatear-se ou sentir-se em ares exalados. Presenciamos a intensidade dos corpos em telepresença; o espectro "daquele" (distante) tornado "este" (próximo) pela simultaneidade temporal. (FERREIRA, 2008, p.01)

O grupo também prioriza o corpo orgânico, em anteposição ao corpo ciborgue, argumentando que as redes informáticas não estão nos guiando para uma transformação literal da carne, mas sim para uma expansão da consciência e essência humana. Nos faz lembrar, aqui, da "realidade úmida" que Roy Ascott, cunhou para descrever produções artísticas que vinham explorando tecnologias de vida artificial e biotecnologia. Úmida porque não era "nem digitalmente seca, nem biologicamente molhada, mas uma natureza [...] intermediária e hibrida, mescla do artificial com o natural". (ARANTES, 2005, p.147).

Para Medeiros o corpo informático é capaz de degustar e ser degustado, com "a maior parte dos sentidos, que são solidários entre eles" (DUFRENNTE, 1976 apud MEDEIROS, 2013, p.04). Os elementos estéticos da performance seriam, pois, artista, obra, público e tempo, todos com o seu peso especifico dentro da condição efêmera do eco dos seus registros.

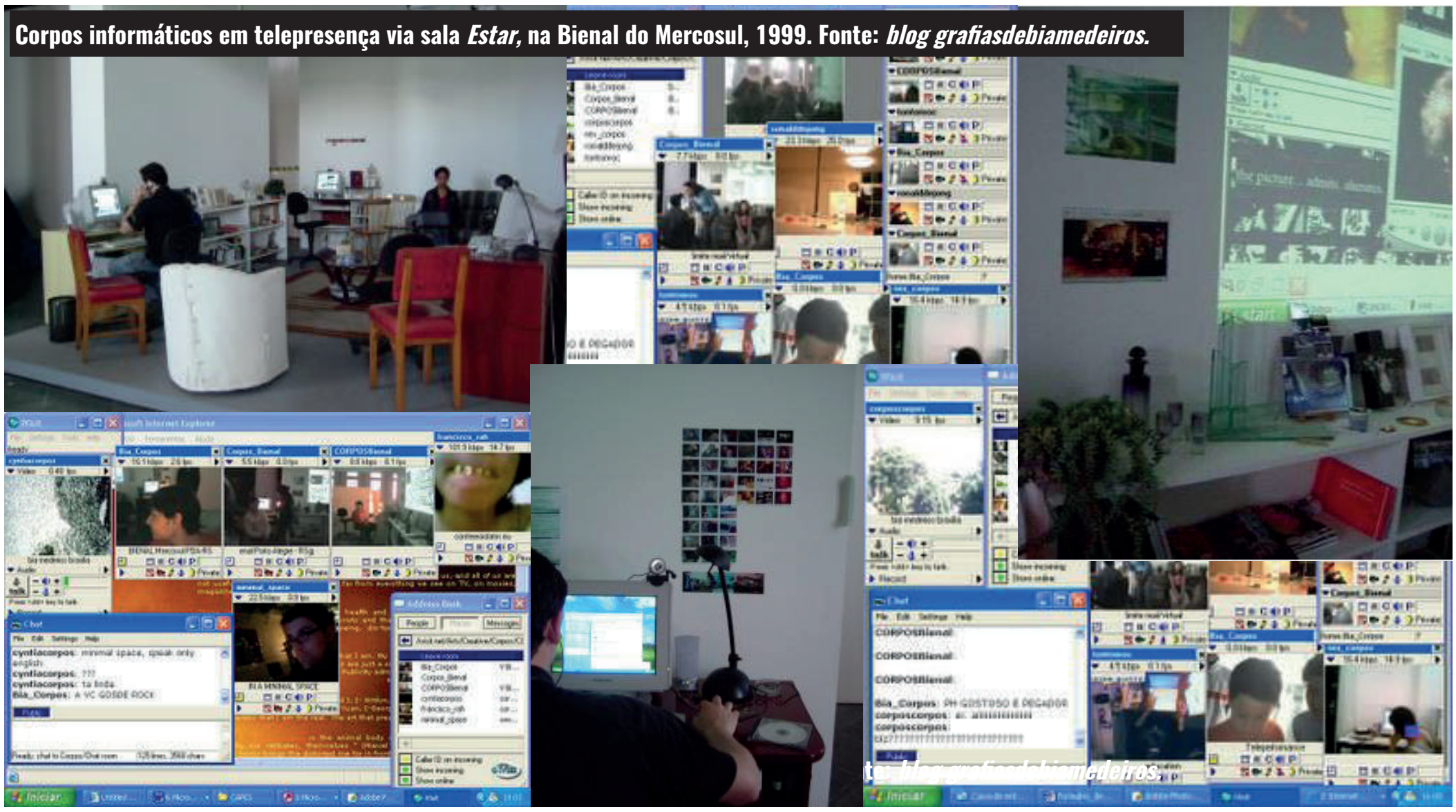
A Performance Art é uma das linguagens da arte (talvez a mais não linguística), ela é arte ao vivo, a arte da presença por excelência. Seu produto é processo e seu processo é efêmero, em princípio. O corpo é sujeito e objeto da "obra" de arte, mas todos os recursos e técnicas são simpáticos a esta arte multi e trans-disciplinar. (MEDEIROS, 2013)

Efêmeras por natureza, pouca documentação em vídeo há sobre essas performances, apesar do website ser rico em textos, manifestos e fotos.[2] Algumas dessas performances em telepresença foram registradas em documentários, é o caso de: *Estar,* Bienal do Mercosul, 2006; *Replexo e Plexo-re*, 2006, SESC Pinheiros e FUNARTE; *Ponto cílios*, 1995, mostra *Cinético Digital* no CCBB, Brasília e exposição *O corpo na arte contemporânea* do Itaú Cultural; *Hungry@ corpos*, 1997, um banquete virtual onde os membros do grupo transmitiram, de duas salas diferente, para qualquer um online, através do CU-SeeMe, o momento do festim.

Medeiros (2013, p. 106) diz que o grupo se interessou pela performance em telepresença entre 1999 e 2006, mas acabaram por deixá-la de lado quando sua proliferação e frequência se tornou banal.

> Apresentamos performance em telepresença no Itaú Cultural em 2004, no Frankfurt Art (Feira de arte de Frankfurt) em 2005, na Bienal do Mercosul (curador Paulo Sérgio Duarte) em 2005. [...] O sistema expositivo autorizado e convencional tem muito a aprender com a arte tecnológica. Nunca esqueço um co-curador da Bienal de São Paulo tentando me explicar porque ele não tinha arte tecnológica na Bienal: "a rede elétrica

2 À exemplo da integrante Carla Rocha, que reuniu na composição *Telepresença 2*, uma enorme grade com imagens de participantes em experimentos de telepresença variados entre 1999 e 2003, onde o individual tem importância secundária retratada na larga composição coletiva. (N. da A.)



Corpos informáticos em telepresença via sala *Estar,* na Bienal do Mercosul, 1999. Fonte: *blog grafiasdebiamedeiros.*

não sustentaria". Pode? Tudo a aprender.[3] (MEDEIROS, 2013, p. 106)

De fato, essa vertente da performance arte cresceu muito desde 1979, quando Marvin Minsk cunhou o termo telepresença, sugestionado pelo seu amigo Pat Gunkel.[4] Sua inspiração partiu da novela de Robert Heinlein de 1940, "Waldo". Telepresença é o conceito de ser remoto, significa estar aqui e estar em algum outro lugar ao mesmo tempo. (SANTAELLA, 2003, p.169).

Para o grupo, a rede mundial de comunicações (a internet) é na verdade rede de informação. Pois a comunicação pressupões intersubjetividade e troca, fato que não sucede na maioria dos websites, que apenas informa e enfatizam uma relação vertical e não interativa (BARBOSA, 2010, p.88).

A crítica à ideia de que a informação teria uma relação majoritariamente unidirecional é redundante em vários trabalhos de teleperformance e performances digitais, que buscam a desverticalização da comunicação via interatividade.

O próprio website[5] do grupo foge à convencionalidade de navegação, dispondo as informações em um sistema que não estratificado em janelas, apesar de intuitivo, é caótico, e orienta o navegador a descobrir por si sem ser guiado por nada.

> A escolha entre possibilidades previamente definidas não representa comunicação. O mero escolher caminhos, apertar botões -diz-se "navegar"- não implica comunicação. Na interlocução e na Performance Art em telepresença, a World Wide Web e a Internet, tornam-se rede de comunicações. (MEDEIROS, 2013, p.3)

A probabilidade de que duas pessoas tenham a mesma experiência navegando no site do Corpos Informáticos é pouco provável. Alguns *printscreens* ilustram a navegação imprevisível, extraordinária, circunstancial e variável. Atentemos para a quantidade de abas que se abrem conforme vai-se clicando nos links; quanto mais nos aprofundamos pelo site, mais adentramos em uma teia de emaranhados de conteúdo, onde:

> A navegação de dá por dobras, camadas estratigráficas penetráveis, rompendo com a estrutura tradicional, das disposições de janelas na tela do computador [...] a ideia é utilizar as interfaces de forma criativa. O espaço é fluído e caótico, distinto [...]. A interface explicita a mensagem e o conteúdo do trabalho artístico [...]. (ARANTES, 2005, p. 72)

Segundo Medeiros (2005) "o meio utilizado para produzir arte independe do afecto produzido. Qualquer meio técnico pode produzir arte, se produzir afecto e percepto. Logo a rede mundial de computadores e a Internet são capazes de arte".

> Corpos Informáticos é um projeto longevo num país onde os coletivos têm vida curta. A movência, a itinerância e a autocrítica são noções próprias do Corpos [...] (REVISTA MUSEOLOGIA & INTERDISCIPLINARIDADE, 2013)

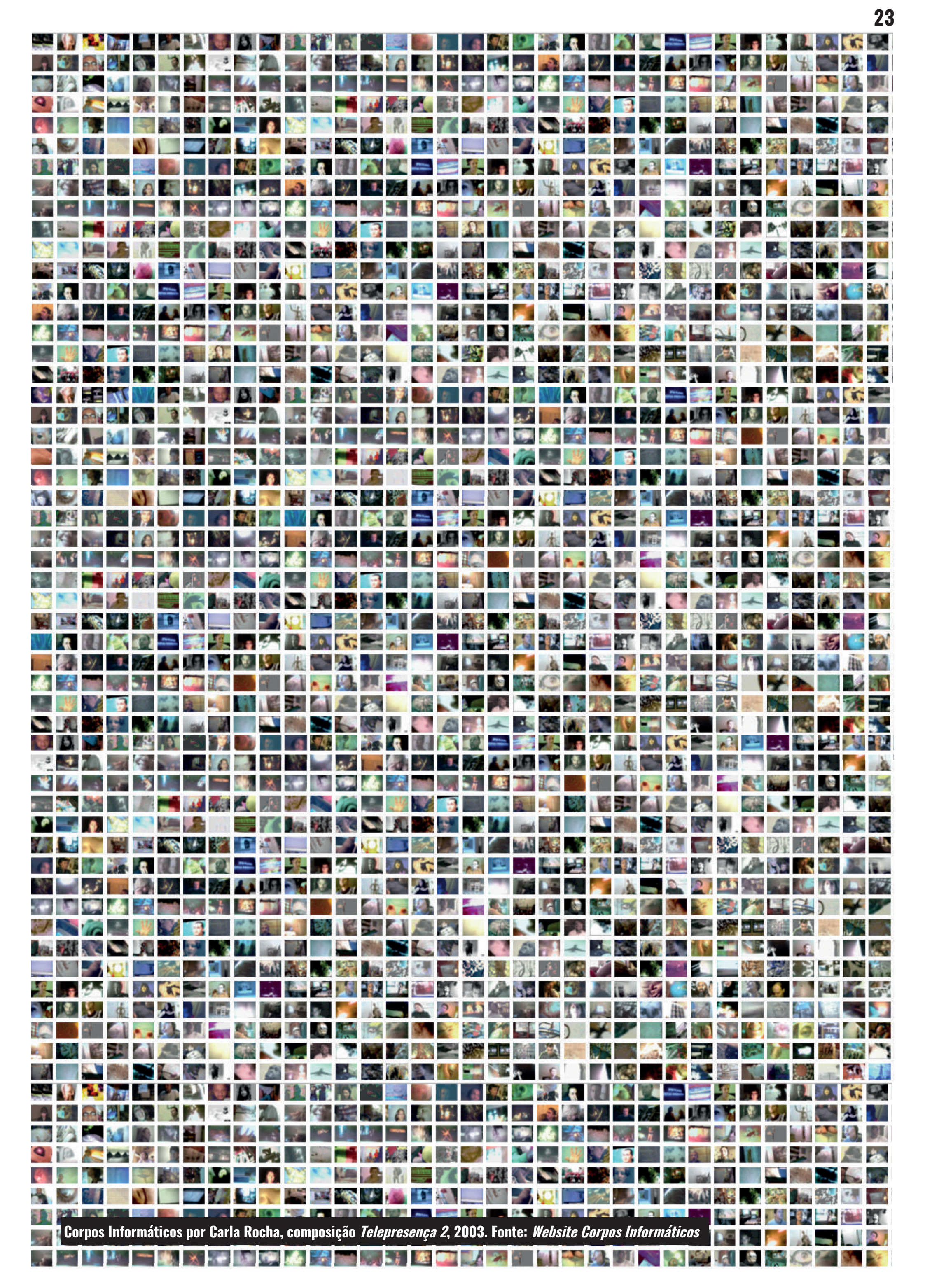
Esse projeto é longevo pois expandiu a consciência dos participantes, encorajando a dissolução de barreiras entre o eu, o você e o espaço. Deformação, reformação: o Grupo Corpos Informáticos utiliza a internet para fazer arte, estruturando uma composição entre telepresença e organização urbana. Se o propósito da internet é transferir informação, em uma rede de comunicação, o grupo alega que a única forma de utilizar a internet para comunicação, e não apenas informação, seria através da telepresença.

Para garantir a liberdade que o espaço da internet oferece, é preciso facilitar a comunicação e compartilhar experiências. A reorganização desses elementos, em monitores espalhados pelo mundo, permite que frequentadores, ou não, de espaços culturais dialoguem enquanto são exibidas também fotografias e outras mídias produzidas pelo grupo. Permite que esses indivíduos estejam em sincronia e diacronia constantes, simbolizando as alterações e altercações das demandas políticas de nossa sociedade; permite que confrontem o espaço virtual da mesma maneira que confrontam, ou ao menos deveriam confrontar, o espaço real. (PERFORMANCE CORPO POLÍTICA, 2017).

3 Disponível em: www.corpos.org/telepresence2; www.corpos.org/teleperformance; vimeo.com/8729372

4 Marvin Minsky foi importante cientista com produção significativa e pioneira na área dos estudos cognitivos para o campo da inteligência artificial. Pat Gunkel foi cientista futurista amigo de Minsky.

5 Disponível em: http://www.corpos.org/



Corpos Informáticos por Carla Rocha, composição *Telepresença 2*, 2003. Fonte: *Website Corpos Informáticos*

2.2 ABORDAGEM EM EVENTOS E FESTIVAIS

ONLINE PERFORMANCE ART FESTIVAL

Idealizado e realizado por Sandra Božić, arquiteta e artista de performance arte da cidade de Belgrado, o festival é um evento de *live-performance*, que é transmitido direta e simultaneamente para dispositivos digitais no mundo inteiro. O festival ocorre quatro vezes por ano e pode ser acessado por qualquer pessoa ao redor do globo. Sua duração é de apenas quatro dias, mas os vídeos, registros das performances produzidas, ficam disponíveis para acesso posterior no site do festival. Essa desmaterialização da obra pode ser encarada também como uma correspondentes à efemeridade informacional, copiando a velocidade e a liquidez das informações. E, se falando de armazenamento, podemos ainda lembrar da possibilidade de uma "sociedade da pura informação"; a qual "não teria mais nenhum objeto para mostrar: toda a informação disponível estaria depositada de forma imaterial em suportes opacos [...]" (MACHADO, 1993, p. 17 apud ARANTES, 2005, p. 58). Em um panorama geral, a ideia do festival nasceu junto com a faísca do conceito de *online performance art* que Sandra Božić vem desenvolvendo, e que ela própria descerve como:

[...] um novo estilo de arte, [...] prenunciando o próximo período de um novo estilo artístico, que se usa da ação ao vivo [...] para que obras de performance arte possam ir ao ar online [...] então, pessoas ao redor do mundo tudo podem assistir ao mesmo tempo. […] essa nova forma representa obras de arte digitalmente, facilmente interpretando detalhes para produzir todo o drama, tensão, exuberância [...] O estilo do Online Performances Art Festival, dá à audiência a possibilidade de assistir demonstração de qualquer lugar no mundo [...]. A performance está acontece no exato momento apontado e tem a duração da ação ao vivo online.[1] (OPAF, [201-], tradução nossa)

Iskandar Dance Company *em Beyond the Mirror*, Itália, 2016. Fonte: O*PAF website*

Podemos dizer que a câmera acaba por tornar-se a si própria peformer, como Crawford e Naugle apontam em um projeto deles, o que traz qualidade para as interações pela questão da precisão de captura, contribuindo para a sensação de presença mesmo distante, tão prezada. Realizamos, no dia 12 de Setembro de 2017, uma entrevista com a idealizadora do projeto, na qual clarificamos algumas questões e aprofundamos as informações sobre o surgimento e a história do OPAF.

1 Original: "[…] new art style, upcoming period of artistic style, that uses live action [...] for art performances to go live online […] so people all over the world can watch in the time. [...] the new form represents art work digitally, easily interpreted details to produce all drama, tension, exuberance…The "Online performance art" art style, gives the audience possibility to watch the show from anywhere in the world. […] The performance is going in the exactly appointed time and has its duration of the live action online."

1

Julia Zulian: Vemos o Online Performance Art Festival (OPAF) como um espaço para experimentação e troca de conhecimentos, tão amplo quanto a interdisciplinaridade que existe na própria performance arte. Como surgiu a ideia de criar esse espaço de fomento? Nos conte sobre as suas influências.

Sandra Božić: O OPAF vem acompanhando um projeto pessoal chamado *Online Performance Art.* O conceito desse projeto foi literalmente mostrar performances online, ao vivo, no website criado para isso.[2]

O objetivo dessas ações com performance arte foi mostra-las e transmiti-las ao mesmo tempo em que aconteciam e exatamente com o mesmo conteúdo presente no espaço em que estavam se desenrolando, porém, via website.

A ideia é que o mundo inteiro pode assistir um trabalho de performance no momento do seu acontecimento. Eu quero promover essa ideia assim: através do conceito de *Online Performance Art*, onde todos podem assistir às performances, não importando onde público e "obra" se encontram no momento; não precisando assistir o trabalho fisicamente nos espaços de ocorrência, pois há o website.

O festival tornou-se um grande espaço para a performance arte, onde, agora, os artistas podem mostrar suas performances online, podendo o mundo inteiro assistir em tempo real.

2

Julia Zulian: Como é o panorama cultural, mais especificamente da arte contemporânea, na Sérvia? O quão forte é a presença da performance arte no seu país e cidade? Faltava espaço para artistas performers emergentes, ou a ideia do evento veio complementar e fortalecer um espaço já consolidado?

Sandra Božić: A performance arte está presente na Sérvia, e também através da história. Artistas de renome mundial são provenientes de Belgrado do período da Iugoslávia. A performance arte é popular e ativa em Belgrado desde os anos 1970.

Hoje em dia, há um pouco de falta de espaço para este tipo de arte e isso foi, em parte, também influência na minha ideia de performar online. Assim, os trabalhos podem ser mostrados online, no site, não importando se você tem uma galeria ou espaço público e oficial para mostrar isso.

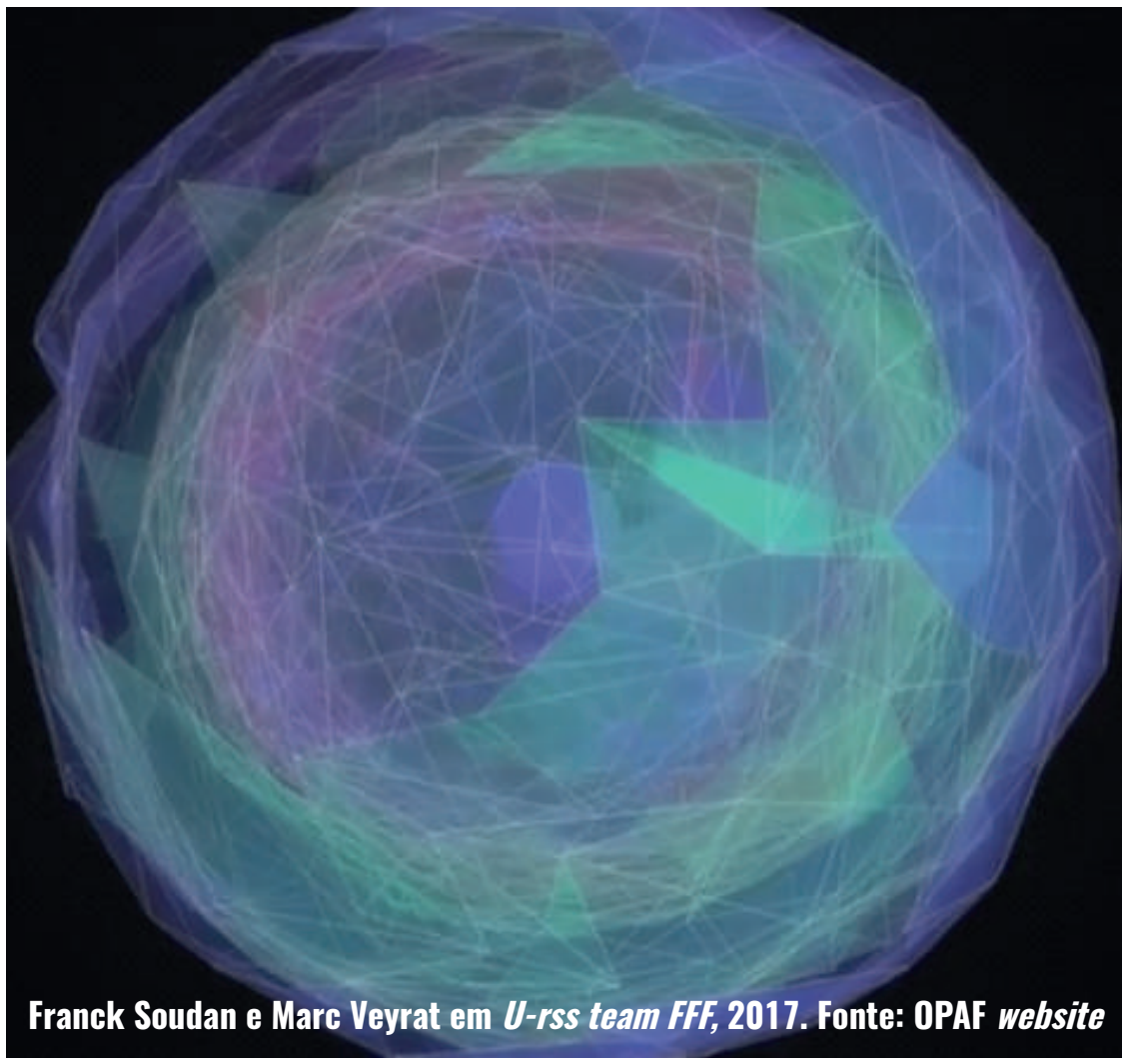
O festival surgiu do meu projeto de arte pessoal, que inicialmente não estava lidando com isso, mas sim pesquisando as possibilidades de mostrar arte em geral ao público globalmente, online, enquanto os processos dessas obras aconteciam ao vivo.

3

Julia Zulian: Estamos estudando sobre outras iniciativas de transmissão simultânea global online de performance arte, mas o seu projeto é o único festival que encontramos. Existe alguma razão de escolher manter um festival ao invés de um evento único? Existem dificuldades referentes à periodicidade escolhida?

Sandra Božić: O festival é justamente o meio pelo qual coletamos artistas e reunimos público, e para nós parece uma boa coisa os artistas estarem a par dessa nova possibilidade de mostrar seus trabalhos ao vivo e online através do nosso website. Mesmo sendo um evento online, a atmosfera de um festival de arte pode

2 Disponível em: www.onlineperformanceart.com



Franck Soudan e Marc Veyrat em *U-rss team FFF*, 2017. Fonte: OPAF *website*

1

Julia Zulian: We see the Online Performance Art Festival as a space for experimentation and exchange of knowledge, as broad as the interdisciplinarity that exists in performance art. How did come up with the idea of creating this developer space? Tell us about your influences.

Sandra Božić: Online Performance Art Festival has been following my personal artwork project called Online Performance. The concept of Online Performance was literally shown performance art online, and at life, on the website created for it.[1]

The objective of these actions with the performance was to show and stream it at the same time and exactly with the same content present in the space of the act, in the time and space that was going on but showing on the website.

The idea is that the whole world can watch the performance in the moment of it is happening. I want to promote that idea like that: through the concept of Online Performance, where the whole world can watch the performances, no matter where public and performers are in the moment, not just watching live in the spaces of happening, but through website also.

The festival became a big space for performance art, where now artists can show their performances online and the whole world can watch in the time of performing live.

2

Julia Zulian: How is the cultural landscape, more specifically of contemporary art, in Serbia? How strong is the performance art presence in your country and city? Was there lack of space for emerging performer artists, or had the festival idea came to complement and strengthen an already consolidated space?

Sandra Božić: Performance art is present in Serbia, and through the history too, world-famous performance artists are coming from Belgrade in Yugoslavia period, performance art is popular and alive in Belgrade from the time of 70's.

Nowadays there is lack of space a bit for this type of art, and that was in part the influence also on my idea of Online Performance Art, to show online on the website, no matter if you have a gallery or a public and official space to show it.

The festival arose from my personal art project, that wasn't dealing with that initially, but researching the possibilities of showing art to the audience worldwide, online while creating it live.

3

Julia Zulian: We are studying about other simultaneous global online transmission initiatives for performance art, but your project is the only festival we find. Is there some reason why did you choose to keep a festival instead of a single event? Are there difficulties found with the periodicity chosen?

Sandra Božić: The festival is the medium that collects artists and gather people and public and for us, as a festival, it seems like a good thing artists to know that new possibility for showing performance artwork live online through the one website like Online Performance. Even if it is online the art festival

1 Disponível em: www.onlineperformanceart.com

ser detectada e os artistas geralmente interagem compartilhando experiências durante o festival e depois.

4

Julia Zulian: Quantas inscrições vocês recebem, em média, para cada edição do festival? Como é feito o processo de curadoria? Quais os critérios de seleção?

Sandra Božić: A intenção é que as inscrições sejam abertas a todos, é sobre isso que se trata o OPAF: que você possa mostrar seu trabalho de performance arte online. Recebemos em torno de 25 a 30 performances aproximadamente por cada edição do festival. Até agora foram cinco edições e a sexta está por vir.

5

Julia Zulian: A relação da cidade com a performance arte é, ao mesmo tempo, presente e latente. Se compararmos cidades, enquanto espaços de (co) existência e experiência, com a web, que também é o espaço de prática e sensibilidade dessas possibilidades, como se dá a porcentagem de participação do público? É possível saber quantas pessoas estão envolvidas na hora da transmissão, e quantas ainda estão ali até o final da transmissão?

Sandra Božić: Realmente esses espaços estão muito bem conectados, e essa conexão parece ser muito positiva em mostras online. Da nossa experiência, e do ponto de vista dos fruidores, é possível sentir a cidade e o espaço físico em que ocorre determinada performance através daquele momento online.

Conseguimos saber o número total do público, bem como o número de visualizações que vária dependendo de fatores como hora, data, etc. Na página de arquivo as performances são, em sua maioria, acessíveis depois do festival, então o número de visualizações pode subir e o website tem visitantes constantes também durante os períodos em que o festival não está acontecendo.

6

Julia Zulian: O *OPAF* atua como conectivo entre público, artistas e curadores, e também enxergamos que como um amplificador, intensificador e extensor dessas relações. Essa fluência é materializada, atualmente, também em algum espaço onde hajam discussões, onde sejam colocadas perguntas e respostas entre esses sujeitos?

Sandra Božić: Sim, ele age como uma conexão entre a audiência, artistas e curadores. Nós planejamos, também por causa disso, fazer um espaço no website, onde o festival é mantido por todas essas audiências, para que elas

atmosphere can be sensed online, and artists often interact sharing experience during the festival and afterward.

4

Julia Zulian: How many applications do you receive, on average, for each edition of the festival? How is the curatorial process? What are the selection criteria?

Sandra Božić: It is open and the thing is about that, to be open, that you can show your performance artwork online. It was around 25-30 performances approximately per festival edition. For now, there were five editions and the sixth Online Performance Art Festival is in November.

5

Julia Zulian: The relation of the city to the performance art is at the same time present, and latent. If we compare cities as spaces of (co)existence and experience, with the web, which also is the space for practice these possibilities, how do occur the participation rates of the public? Is it possible to know how many people are involved at the time of transmission, and how many are still there until the end of the transmission?

Sandra Božić: It is very well connected, and that connection seems to be very good for showing online, from our experience, from the watcher's point of view, you can fell the city and space of the performance in that moment online.

It is possible to know the number of public and number of views varies depending on factors as time, date etc. In archive pages, performances are mostly accessible after the festival so the number of the viewer can always rise and the website has constant visitors during the periods when the festival is not happening.

6

Julia Zulian: The OPAF acts as a connective between audiences, artists and curators, and we see it as an amplifier, intensifier, and extender of these relationships. Is this fluency materialised, now, also in some space where there are discussions, questions and answers placed between these people?

Sandra Božić: Yes, it acts as a connection between audience, artists, and curators, and we plan also because of that to make the space on the website where the festival is being held for all them to communicate through comments.

Sandro Masai em *Oxóssi*, Dinamarca, 2016. Fonte: *OPAF website.*

se comuniquem através de comentários. Enquanto isso, as comunicações estão ativas através de redes sociais pública ou individualmente entre os artistas, assim como em qualquer outro festival ou evento de um espaço físico.

7

Julia Zulian: Como tem sido o papel do virtual na ocupação de um espaço que antes era estritamente correlacionado a galerias, museus e/ou outras instituições? Como tem sido a aceitação dos artistas, e também do público, perante essa nova possibilidade de fazer e ver arte?

Sandra Božić: O conceito de performance arte online, era exatamente esse quando iniciei meus trabalhos sobre. Simplesmente mostrar ações de performance arte não somente em espaços onde você as está fazendo, mas igualmente em transmissões online em websites.

Não importa se isso está acontecendo na galeria, no museu, em casa, ou ao ar livre; a performance acontece simultaneamente off-line e online em tempo real, assim todas as pessoas interessadas podem assisti-la.

O conceito e a ideia geral foram bem aceitos pelos artistas, que agora têm a possibilidade de mostrar seus trabalhos para uma audiência muito mais extensa e vasta ao mesmo tempo, e a audiência está apta a ver trabalhos de artistas residentes em diferentes partes do mundo, de qualquer localização.

8

Julia Zulian: A experiência geral deve ser muito positiva, imaginamos. Esse projeto atual tem alguma conexão com outro projeto de arte e tecnologia no mundo? Vocês, sendo pioneiros no campo independente, já pensam em outros projetos futuros?

Sandra Božić: Como nós somos pioneiros nesse campo, e os primeiros a tornar possível a performance arte ser transmitida ao vivo oficialmente em um só lugar, estamos planejando alguns projetos futuros para espalhar essa modalidade de mostrar e assistir arte e expandir ainda mais. E estamos sendo questionados para estar em contato com alguns projetos de tecnologia e arte globais e estamos abertos às colaborações. O website irá virar uma plataforma onde os artistas podem mostrar trabalhos em eventos individuais e o festival será realizado nas quatro estações do ano, então o próximo será em novembro de 2017.

Os projetos que apresentamos no primeiro capítulo, como ações em grupos ou coletivas, são mais antigos que o OPAF, porém entendemos esse festival como pioneiro enquanto um evento de repetição constante e comprometimento sazonal com os artistas envolvidos, à medida que os grupos Perforum São Paulo e Desterro, bem como o Corpos Informáticos, foram pioneiros longevos nas ações cooperativas entre grupos nacionais e internacionais. Consideramos, ademais, esse evento pioneiro no quesito iniciativa independente, pois, como veremos mais a diante, o Tate Museum já havia iniciado uma atitude similar em 2012, enquanto instituição. O OPAF recebeu, até agora, em média, 150 inscrições no total ao longo de todas as edições do festival, e tem ajudado jovens e emergentes artistas a mostrarem seus trabalhos em uma rede cuja teleobservação promove o conhecimento, a formação crítica, incentiva o questionamento dos pensamentos consolidados e favorece o enriquecimento por vias de contribuição. Alguns trabalhos são mais densos, ou intensos, do que outros, talvez por ser um evento com opencall, onde o foco é justamente a exposição de trabalhos tão heterogêneos quanto as barreiras entre artes que se cruzam em atos performáticos. Parafraseando Crawford e Naugle (2014, p.12), "o domínio das artes performáticas está fornecendo o contexto inicial para a investigação de formas inovadoras de colaboração à distância", uma vez em que há a oportunidade de se criarem relações duradouras, pois interesses e ideias em comum são compartilhados durante e após as vicissitudes das performações.

Meanwhile, communications are active through social networks publically or individually between the artists, just as on any other festival event in a physical space.

7

Julia Zulian: How has been the role of the virtual in the occupation of a space that is strictly correlated before only to galleries, museums and/or other institutions? How is the artists' and public's acceptance face this new possibility of making and seeing Art?

Sandra Božić: The concept of Online Performance when I was creating it was exactly that, simple to show performance action not only in the space where you are doing it but on the stream online on the website space too.

No matter if it was going to the gallery, museum, house, outdoor... the performance goes at the same time live online on the website as Online Performance Art on www.onlineperformanceart.com and like that all people can watch it.

The concept and idea are well accepted by the artist. Artists have the possibility to show their work to a much wider audience at the same time, and the audience is able to see works from artists that are based in different parts of the world, and from any location.

8

Julia Zulian: The overall experience should be very positive, I imagine. Has this actual project some connection with another art/technology projects worldwide? Are you, as a pioneer in the field, already thinking about other future projects?

Sandra Božić: As we are the pioneer in the field, and the first that made possible performance art officially to go live stream on one place on the exact website - yes we are planning some future project to spread this type of showing and watching art. We are planning to expand even more. In addition, we are now being asked to be connected with some worldwide art and technology projects and open for collaborations. The website will become a platform that artist can show works in individual events, and the festival will be held each 4 season of the following year so the next one is in November 2017.

Jack Bernal em *The Man-eating,* 2016. Fonte: *OPAF website*

2.2 ABORDAGEM EM EVENTOS E FESTIVAIS

#CAM4ART

Chamada para o *#Cam4Art.* Fonte: *#Cam4Art website*

Atualmente, a cultura de transmissão ao vivo é parte significativa do contexto das novas tecnologias de informação e comunicação do século XXI. Sólidas companhias, que já migraram para a web, [1] estão apostando, em grande escala, e investindo seus recursos no potencial publicitário e de marketing presente na apropriação dessa nova forma de interação disponível na internet.

Nicholas Tee[2] afirma que na Ásia Leste essas tecnologias se desenvolvem com força e velocidade surpreendentes, mas como bem sabemos não é característica exclusiva da região, afinal a noções de tempo, espaço e presença vêm sendo alteradas no mundo inteiro.

Nicholas Tee é criador do #Cam4art[3], um evento online de performance arte, transmitido através de webcams. O evento aconteceu de 25 a 30 de novembro de 2016, totalizando mais de 25 artistas ao longo dos seis dias. Toda semana um link disponibilizado no website *www.cam4art.com* direcionava os espectadores para um site de transmissão ao vivo, que poderia ser o YouTube, Persicope, Vimeo, etc., onde os artistas estavam performando no momento. Em sequência, cada registro de cada trabalho era arquivado no website para poder ser assistido posteriormente ao término da transmissão ao vivo.

Aos artistas era passada uma senha para inserir no *encoder* e transmitir pelo canal do evento. Cada proponente deveria arcar com a logística e custos da realização de sua performance, sendo o site apenas uma plataforma de propagação e visibilidade, preparada para esculpir um novo espaço de experimentação.

Em entrevista à Marianna Manson, jornalista digital, para o *The Huck Magazine,* no artigo *Is live streaming the future for performance art?*, o idealizador e realizador do projeto apontou que o evento garantiu aos artistas autonomia suficiente para transmitir de quartos, escolas, galerias e qualquer outro lugar que tivesse uma webcam e acesso à internet.[4]

Pensando dessa forma, seria possível desobstruir algumas barreiras evidentes nas produções tradicionais, como: locação de instalações, exigências de bilheteria, etc., rumo à uma performance arte "crua", que preza pela subjetividade coletiva, o que nos lembra a questão dos morfemas primários, tratada por Manzoni e aqui exposta em nosso capítulo introdutório.

1 Alguns entusiastas, tecnófilos e tecnófobos falam sobre empresas que têm a web como plataforma. Empresas, essas, que depois do advento da bolha da internet, uma especulação virtual, foram relacionadas como tendo entre si características comuns, que permitiram às empresas superar a crise da internet. Tais características agrupadas geraram o termo Web 2.0¸ designado à essa geração de comunidades e serviços que compartilha de muitos mesmos conceitos. Para aprofundamento no tema sugerimos ler Valente (2007), Primo (2006) e O'Reilly (2009), todos disponíveis na bibliografia desse trabalho. (N. da A.)

2 Nicholas Tee é um artista de Singapura, que mora e trabalha em Londres. Sua prática envolve a criação de um trabalho autobiográfico. Ele também se vale da utilização do corpo para interrogar sobre questões de poder, presença e transcendência na performance arte. (N. da A.)

3 Disponível em: www.cam4art.com

4 Original: "#Cam4art is an online webcam-based performance art event that responds to digital intimacy and internet culture. It is a unique event that grants artists the autonomy to broadcast from bedrooms/schools/galleries and anywhere with a webcam and an internet connection."

É isso que diferencia o modelo social de transmissão ao vivo de outros projetos de um tópico semelhante; assim como as celebridades de live-stream transmitindo de seus quartos, os artistas de performance arte do #Cam4art estão oferecendo uma visão sem barreiras sobre seus processos criativos, sem fumaça, espelhos ou comissões triplas […][5] (MANSON, 2016, tradução nossa)

O evento é uma experiência compartilhada que vem de encontro à crescente quantidade de artistas que fazem, nos dias de hoje, performances, e também outros trabalhos, diretamente para câmeras e webcams. O evento vem também reivindicar a internet como um espaço autônomo de discurso artístico, permitindo que os performers exibam seus trabalhos em seus próprios termos. Acima de tudo, responde à uma urgência contemporânea: conexão global via internet e web com a audiência.

O que incentivou Nicholas Tee a realizar seu projeto foi a possibilidade de criar uma nova mídia social, onde os artistas poderiam se conectar com a sua audiência, produzir e propalar seus trabalhos numa zona de alcance sem precedentes.

Comunicação visual do *#Cam4Art.* Fonte: *#Cam4Art website*

Sendo um dos poucos eventos que buscam responder às questões de intimidade digital e cultura de internet, dentro dessa determinada tipologia, o processo de funcionamento do website, contudo, se assemelha ao de outros festivais que se aproximam da sua unicidade e as performances que ocorrem em tempo real também ficam documentadas e arquivadas para acesso dos usuários posteriormente ao seu término.

Fundada em 2007, a Mogulus (que mudou seu nome para Livestream em 2009), plataforma que permite aos usuários transmitirem conteúdos em vídeo ao vivo, utilizando uma câmera e um computador com internet, incorporou o conceito de *livestreaming*, que vinha sendo desenvolvido e testado desde o início dos anos 1990 por outros profissionais e empresas. Especificamente em 1996, o pioneiro digital Marc Scarpa produziu a primeira transmissão ao vivo de grande escala online da história, um evento que iria definir o formato e mudar socialmente o mundo das transmissões ao vivo.

> O primeiro registro de uma tecnologia de transmissão ao vivo baseada na internet foi a transmissão via e-rádio, em tempo real, de um jogo de baseball de 1995 entre os *New York Yankees* e os *Seattle Mariners* por uma *startup* de Seattle chamada *Progressive Networks*. Um ano depois, apareceu o primeiro vídeo transmitido ao vivo; Marc Scarpa, um proponente de plataformas de mídia participativa ao vivo, transmitiu o Concerto Tibetano da Liberdade a 36 mil espectadores online. A expansão comercial das ferramentas de transmissão ao vivo acompanhou a expansão das próprias plataformas das redes sociais; à medida que o uso público dos telefones celulares e das mídias sociais aumentava, também o fazia a tecnologia de transmissão ao vivo. Serviços como a Ustream - uma plataforma inicialmente criada para os militares dos EUA para entrar em contato com suas famílias no exterior - e Meerkat cresceu gradualmente em popularidade.[6] (SIMPSON, 2017, tradução nossa)

Hoje em dia, o conceito de *livestreaming* existe como uma intersecção e uma integração entre o Skype, o Facebook e o Vimeo; podemos dizer que esse tipo de transmissão empresta características da simultaneidade próprias ao Skype, características da conexão próprias ao Facebook e características de vídeo próprias ao Vimeo.

Apesar do projeto ser um tanto inédito na área artística, o mesmo modelo havia sido achado por Nicholas Tee em outros sites com finalidade sexual. Mulheres, em sua maioria, faziam apresentações, dançavam e performavam via webcam para o público, recebendo uma remuneração financeira instantaneamente via moeda virtual.

Ele fala sobre essa história de "performar" para a câmera, o que nos leva a questionar se seriam as câmeras os nossos espectadores? Seria a câmera o instrumento de validação de uma performance? Poderia acontecer performance arte sem uma câmera, já que essa modalidade artística é processo e processo necessita de registro? Basta a gravação em vídeo para que exista a performance? Não precisamos de público, e por público entendamos espectador humano?

Redes sociais tornaram comum a multiplicação e proliferação da quantidade de celebridades de transmissões ao vivo – *"the social live-stream stars"*. Sejam celebridades do ramo da moda, tecnologia ou mesmo pornografia.

> A idéia de #Cam4art originou-se em resposta à cultura camgirl, que essencialmente toma a forma de um fórum virtual onde camstars podem se apresentar para um público e interagir com eles em tempo real. "Nós achamos esses sites […] fascinantes, porque os profissionais do sexo tinham esculpido um espaço virtual onde eles poderiam executar de forma relativamente autônoma e em seus próprios termos", diz Nicholas. "Eles poderiam receber uma remuneração financeira quase que imediatamente através do depósito de moeda virtual". (MANSON, 2016 apud TEE, 2016)

O modelo de sistema transmissional, apesar de inovador não é exclusivo do singapurense; em 2009, foi lançado o *National Theatre Live*, projeto londrino para a transmissão ao vivo de espetáculos de artes cênicas para diversos cinemas do Reino Unido e do mundo. Porém, o que Nicholas Tee afirma é que o projeto *#Cam4arte* não tem fins lucrativos e busca apenas patrocínio para pagar um cachê aos artistas que contribuem na plataforma[7], o que o diferencia dos demais

5 Original: "That's what sets the social live-stream model apart from other projects of a similar thread; much like the live-stream stars broadcasting from their bedrooms, #cam4art's performance artists are offering a no-holes-barred insight into their creative process, with no smoke, mirrors or triple-figure commissions […]"

6 Original: "The first record of internet-based livestreaming technology was a live e-radio broadcast of a 1995 baseball game between the New York Yankees and the Seattle Mariners by a Seattle startup company called Progressive Networks. A year later came the first video livestream; Marc Scarpa, a proponent of live participatory media platforms, livestreamed the Tibetan Freedom Concert to 36,000 online viewers. Commercial expansion of livestreaming tools followed alongside the expansion of social media platforms themselves; as public use of mobile phones and social media increased, so too did the technology of livestreaming. Services like Ustream — a platform initially created for those in the US military to contact their families while overseas — and Meerkat gradually grew in popularity."

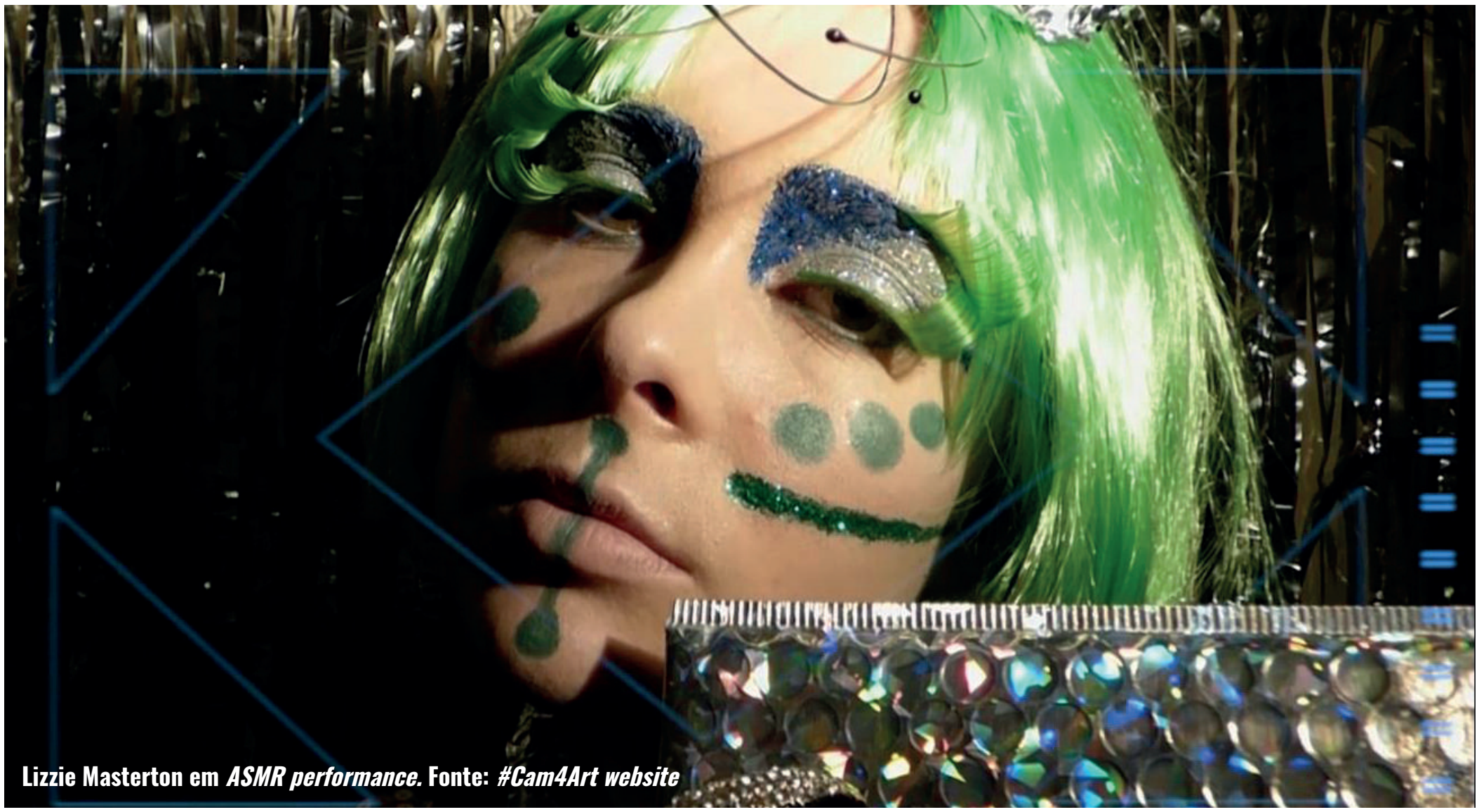
7 O projeto recebeu um montante simbólico da *Vinspired*, organização sem fins lucrativos, como uma instituição beneficente, que ajuda jovens a realizarem ações sociais de alta qualidade, adquirindo e proporcionando experiências e habilidades para vida. O objetivo é atingir o potencial completo através de causas que eles se importam. (N. da A.)

modelos existentes cujo fim financeiro justifica o meio.

#Cam4art, ao mesmo tempo em que é meio, é o próprio fim; sua finalidade é ser meio por onde os processos artísticos se exteriorizam; meio por onde os artistas desnudam seus processos criativos, justamente por ser um projeto de interação aberta, ordem comunicacional, cujos graus majoritários de interação são a telepresença, e a teleobservação.

Também as câmeras são um diferencial, pois segundo Nicholas Tee, no *National Live Theatre*, elas são secundárias, distantes da ação e, dessa forma, serviriam para distanciar mais ainda o público da *live performance;* afastando, assim, o público da arte e aproximando-o, talvez, do entretenimento (MANSON, 2016 apud TEE, 2016).

> É um projeto que democratiza a arte, mas também deixa espaço para interrogar as complexidades da cultura da internet e como nós nos conectamos através da performance [...] e provavelmente como podemos repensar o modo como conectamos a arte com as audiências.[1] (TEE, 2016 apud MANSON, 2016, tradução nosssa)



Lizzie Masterton em *ASMR performance.* Fonte: *#Cam4Art website*

As produções dos artistas selecionados variaram em conteúdo, procedimentos e recursos; algumas produções discorreram sobre a relação do corpo feminino com a tecnologia, mais especificamente sobre as *camgirls*; outras ressaltaram noções de empatia e subjetividade na condição pós-humana e cibernética, expuseram a obsessão com celebridades que se aproximas de deuses, lidaram com o voyeurismo e com o dilema da interdependência entre humanos e máquinas. Houve o levante do conceito *Queerlesque,* utilizaram a carne como provocação, interpelaram aos espectadores sobre o papel restritivo do gênero binário, tudo isso apenas dentre algumas abordagens, de todas que se sucederam.

A jornalista digital Marianna Manson, questiona, na citação abaixo, se a performance estaria migrando totalmente para o campo digital e até que ponto seria o fim das apresentações presenciais nas galerias e teatros.

> **Então a arte via sinal aéreo instantâneo seria o fim das galerias e teatros? A performance arte é uma prática notoriamente sensorial, e com frequência requer que a audiência esteja apta a cheirar, sentir e saborear o gosto da experiência. Isso implica a seguinte pergunta: se nós estamos separados da performance por potencialmente milhares de quilômetros, e uma conexão de Internet atrasada, serão eles realmente aptos à comunicar suas expressões tão eficazmente como eles poderiam se estivéssemos na mesma sala que eles?[2] (MANSON, 2016, tradução nossa)**

Não sendo todos os sentidos que são instigados chamados à vida, pois todos sentidos que colaboram à outros são eles mesmos capazes de sentir outros sentidos (DUFRENNE, 1976, p. 15 e 16), acredito que a performance mediada por softwares interacionais, e a telepresença e teleobservação não sejam capazes de tomar por completo o papel desempenhado pela performance real, atual. Mas poderá ser uma ferramenta importante aliada na missão de tornar presente a "pessoa humana" resgatando a interlocução, uma possibilidade de expor nossos corpos profanos, reais atuais e desformes e nos impor frente aos padrões de identificação, reconhecimento de si e do próximo impostos a nós, pois aquele que tem coragem de se expor, se impõe. Assim como Abraham Palatinik buscava "explorar novos espaços de manifestação para a arte eletrônica que despontava no país" (ARANTES, 2005, p. 86), esses eventos buscam explorar novos espaços para as teleperformances e performances digitais que despontam no ambiente da internet e da *web*.

Provavelmente, o que irá nos dizer a respeito da relevância e comprovar a eficácia desses novos projetos será o tempo de vida dos mesmos, ou seja: o período em que ficam no ar; afinal na internet o que prevalece é a questão da oferta e da procura e a complexidade em torno da qual Nicholas Tee pronuncia-se é extremamente pertinente quando falamos de tornar acessível, no sentido de ofertar, a ate e a cultura para aumentar a procura por conteúdos de qualidade.

1 Original: "It's a project that democratizes art but also leaves space to interrogate the complexities of internet culture and how we connect through performance […] and probably how we can rethink the way we connect to art audiences. "

2 Original: "So does instantaneous art-from-the-airways signal the end of galleries and theatre? Performance art is a notoriously sensory practice, and often requires the audience to be able to smell, feel, and taste the experience. It does beg the question, if we are separated from the performer by potentially thousands of miles and a lagging internet connection, will they really be able to communicate their expression as effectively as they might if we were in the same room as them?"

artists

Amoeba Project (UK)
Bob Bicknell-Knight (UK)
Kit Bower-Morris & Grace Santry (UK)
Lucia Coppola (UK)
Kate Durbin (USA)
Lindsay Dye (USA)
Victoria Guy (UK)
Amy Harris (UK)
Amanda Hohenberg (Berlin/UK)
Joan Low (SG/UK)
Lizzie Masterton (UK)
Melanie Menard (UK)
Seren Metcalfe (UK)
Ziad Nagy (UK)
Colette Patterson (UK)
Jonathan Polkest (UK)
Emily Roderick (UK)
Alberta Shearing (Iceland/UK)
Amy Steel (UK)
Yellow Storms Collective (UK)

Seleção dos artistas para o programa de 2016. Fonte: *#Cam4Art website*

2.3 ABORDAGEM INSTITUCIONAL

BMW TATE LIVE: PERFORMANCE ROOM

Com a missão de levar a público e avultar o entendimento da arte britânica do século XVI em diante, e também da arte moderna e contemporânea mundial, o Tate Modern Museum sempre apostou em projetos inovadores que incentivam o gosto pela cultura.

No ano de 2012 a instituição iniciou a transmissão de uma série de trabalhos de performance arte ao vivo, por meio do seu próprio site e canal no YouTube, através do primeiro programa de residência artística criado puramente para difusão via web em tempo real; o BMW Tate Live: Performance Room.

Meiro Koizumi's em *The Birth of Tragedy,* 2013, Londres. Fonte: *Tate Modern*

Desde de 2003 o museu já incentivava a produção de live-performances, tendo apresentado e transmitido esses trabalhos em algumas ocasiões e eventos específicos, sem a presença, contudo, até então, de um projeto que os reunisse pensando sobre o impacto transformacional dessas novas ideias e que também garantisse acessibilidade às audiências.

O BMW Tate Live: Performance Room tem curadoria de Catherine Wood e co-curadoria de Capucine Perrot; ambas integram o quadro de funcionários do museu. O projeto aconteceu durante quatro anos, sendo transmitido em noites predeterminadas da semana nos meses de novembro e dezembro. Atualmente, é possível achar no próprio site do museu as performances produzidas, que após o término das transmissões ficaram arquivadas para consulta. Nesse acervo é possível pesquisar por vídeos de edições anteriores e também pelos vídeos das edições atuais, que já estão finalizados.[1]

Os artistas selecionados eram convidados a trabalhar durante uma semana imersos no espaço do Tate Museum, onde eram familiarizados com o processo de transmissão pelo qual seus trabalhos iriam ao ar globalmente e estudavam as possibilidades de criação dentro dessa ótica; afinal, as performances criadas exclusivamente para a internet e a web diferem dos trabalhos assistidos presencialmente. A espontaneidade fica limitada é sob essa ótica única de observação limitada a um campo de apresentação único, e o trabalho deve ser desenvolvido especialmente para isso.

O nome Performance Room tem relação direta com o espaço em que se dá o processo de criação, pois toda performação acontece dentro de um só cômodo, que abriga diversas apresentações, em dias e horários diferentes. Cada trabalho é apresentado para uma única câmera, que incorpora a figura do público ali representado por ela.

Alguns dos artistas que já participaram do programa foram: Jérôme Bel, Pablo Bronstein, Emily Roysdon, Harrell Fletcher, Joan Jonas, Liu Ding, Meiro Koizumi, Nicoline Van Harskamp, Ragnar Kjartansson, Daniel Linehan, Cally Spooner, Bojana Cvejić and Christine de Smedt, Selma and Sofiane Ouissi, Alexandra Bachzetsis, Nora Schultz.

Cofinanciado pelo *Creative Europe Programme* da União Europeia, os trabalhos comissionados integram a rede de práticas relacionadas à performance nomeada *Corpus.* Dentre os colaboradores desta rede estão: *Bulegoa*, Bilbau; *Contemporary Art Centre Vilnius*, Lituânia; *If I Can't Dance, I Don't Want To Be Part Of Your Revolution*, Amsterdam; *KW Institute for Contemporary Art*, Berlim; *Playground Festival* (*STUK Arts Centre* e *M Museum*), Lovaina; e *Tate Modern Museum*, Londres.

> Essas instituições, diversas em escala, caráter e história, compartilham um longo interesse e envolvimento com a performance [arte]. Compartilhando experiências, ideias, fontes e recursos, *Corpus* pretende investir na prática da performance e abraça suas muitas conotações e variadas afinidades intelectuais. [...]O nome da rede é escolhido por seu significado de 'coleção', e refere-se tanto a um 'corpo de instituições' quanto a um 'conjunto de obras'. O nome de *Corpus* também enfatiza o corpo como um emblema da performance. No fluxo atual de desenvolvimentos da performance - o ressurgimento de seus legados, a proliferação de uma noção ampliada desta disciplina e uma conotação adicional de 'realização' em um sentido socioeconômico - a importância do componente fundamental neste discurso, o corpo, o *corpus*, será reiterado. Com o risco de aparecer essencialista, *Corpus* quer reabrir discussões sobre 'o corpo', em relação às noções de 'vida' - e 'morte' - na performance.[2] (CORPUS, 2012, tradução nossa)

A estrutura do projeto *Corpus,* rede de colaboração internacional na qual está inserido o programa *Performance Room*, provê assistência aos artistas no desenvolvimento de seus trabalhos através do tempo e permite que os trabalhos

1 Disponível em: http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/performance/bmw-tate-live-2012; http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/performance/bmw-tate-live-2013; http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/performance/bmw-tate-live-201; http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/performance/bmw-tate-live-2015

2 Original: "These institutions, diverse in scale, character and history, share a longstanding interest in, and engagement with performance. Sharing experiences, ideas, and (re)sources, Corpus aims to invest in the practice of performance and embraces its many connotations and varied intellectual kinships. […] The name of the network is chosen for its meaning of 'collection', and refers to both a 'body of institutions' and a 'body of works'. The name Corpus also stresses the body as an emblem of performance. In the current flux of developments in performance—the revival of its legacies, the proliferation of an extended notion of this discipline, and an added connotation of 'achievement' in a socio-economical sense—the importance of the fundamental component in this discourse, the body, the corpus, will be reiterated. At risk of appearing essentialist, Corpus wants to re-open discussions of 'the body', in relation to notions of the 'live'—and 'death'—in performance."

Emily Roysdon's em *I am a helicopter, camera, queen,* 2012, Londres. Fonte: *Tate Modern.*

evoluam em repertório. O objetivo dessa rede mais extensa é criar condições para os artistas experimentarem, especularem ou revisitarem ideias (CORPUS).

> **Processo e apresentação são considerados para estarem em pé de igualdade, e a evolução da série de trabalhos é considerada como parte do projeto como um todo. A colaboração entre os parceiros cria assim uma nova alavancagem em termos de necessidades ambas específicas e heterogêneas da performance [arte][3] (CORPUS, 2012, tradução nossa)**

Falando em números, desde o primeiro evento em 2012, mais de 165 mil pessoas assistiram ao Performance Room e 72 mil pessoas assistiram os filmes documentais online, atingindo cerca de 90 países ao redor do mundo. O programa foi elogiado por sua inovação e premiado com o prestigiado Prêmio Webby referente à transmissão de eventos ao vivo.[4]

O BMW Tate Live: Performance Room tornou-se um programa reconhecido através da rede de performance arte ao vivo mundial e até agora trabalhou com 40 artistas e 11 grandes instituições culturais.[5] Fruto de uma parceria com a marca de carros de luxo BMW, fomenta a interdisciplinaridade e a arte enquanto processo online, e também off-line.

Além das séries de trabalhos comissionadas e supervisionadas, concebidas exclusivamente para o espaço digital, o BMW Tate Live tem outras duas vertentes de atividade. A primeira reúne o público num evento presencial, oferecendo a chance de experienciar novos trabalhos em performance arte no espaço físico do Tate Museum, enquanto na segunda vertente ocorrem debates que exploram temas e conceitos em torno da performance arte, os chamados Talks.

O BMW Tate Live pretende alcançar uma audiência internacional através de novas formas de arte, abordando as necessidades, gostos e interesses em arte, em constante mudança, da audiência. A iniciativa cria um novo espaço de colaboração e um programa que abrange performance arte, cinema, som, instalação e aprendizagem - áreas onde os artistas podem assumir maiores riscos e experimentar livremente. O programa investiga a transformação em todas as suas formas e visa provocar o debate sobre como a arte pode afetar a mudança intelectual, social e física.[6] (AESTHETICA MAGAZINE, 2014, tradução nossa)

As transmissões online são feitas regularmente pelo canal no YouTube do museu, mas em algumas ocasiões softwares como Skype são utilizados, ficando sempre a interface à escolha do fruidor, que pode utilizar-se de seu celular, tablete ou computador. O diferencial desse projeto, em comparação ao OPAF e ao #Cam4art, é que os espectadores foram encorajados a entrar em contato uns com os outros, via canais de comunicação nas redes sociais, levantando questionamentos e debatendo sobre o que estavam assistindo. Essas questões eram encaminhadas para os próprios artistas e curadores, intensificando e ampliando o espaço de uma discussão crítica em torno da performance arte.

Esse sistema de perguntas e respostas[7], simultâneo e em tempo real, de alguma forma alarga o horizonte da teleobservação. Não que se crie uma nova categoria, mas agora a interação ocorre também entre espectadores remotos, que não participam ou interferem na performance propriamente dita, como o faziam os envolvidos nas produções do grupo Perforum São Paulo e Desterro. Não há, de fato, uma teleintervenção, mas ao interagirem entre si, agrega-se um valor comunicacional extra abrindo espaço para uma formular construções em conjunto à distância, onde inclusive notamos o incentivo ao uso das "hashtags" como forma de aprimorar e otimizar tal comunicação que teria um tempo breve e efêmero para acontecer.

3 Original: "Process and presentation are considered to be on equal footing, and the evolution of the series of works is considered as a part of the whole project. The collaboration between the partners thus creates new leverage in terms of both the specific and heterogeneous needs of performance."

4 Original: "The programme has been commended for its innovation and has been awarded a prestigious Webby Award for live event webcast."

5 Original: "BMW Tate Live has become a recognised programme across the live performance art network worldwide and has so far worked with 40 artists and 11 major arts institutions."

6 Original: "BMW Tate Live aims to reach an international audience through new forms of art, addressing audiences changing needs, tastes and interests in art. The initiative creates a new space for collaboration and a programme that encompasses performance, film, sound, installation and learning – areas where artists can take greater risks and experiment freely. The programme investigates transformation in all its guises and aims to provoke debate on how art can affect intellectual, social and physical change."

7 Q+A (Questions and Answers) (N. da A.)

Emily Roysdon's em *I am a helicopter, camera, queen,* 2012, Londres. Fonte: *Tate Modern.*

A longa e frutífera parceria entre a BMW e o Tate Museum nos faz pensar qual é a necessidade de curadoria do espaço digital e como se dá esse estabelecimento de relações e conexões em um momento onde o número de instituições que usam a internet para realizar transmissões ao vivo, de diversos gêneros e em diversas condições, cresce a cada dia, explorando questões relativas à cultura e aos ambientes contemporâneos. Por outro lado, também nos faz pensar em estratégias de marketing enquanto aproximação da arte ao entretenimento, à medida que os suportes estão cada vez mais personalizáveis e adaptáveis a um tipo de público e nicho específicos. Essa herança cultural que a BMW constrói em parceria com o TATE, na era digital, provoca discussões, atraí audiências e conflui associações.

Emily Roysdon's em *I am a helicopter, camera, queen,* 2012, Londres. Fonte: *Tate Modern.*

Otobong Nkanga em *Glimmer Fragments,* 2015, Londres. Fonte: *Tate Modern.*

3.0 PROJETO CURATORIAL

ARTE-PROCESSO; TELEPERFORMANCES E PERFORMANCES DIGITAIS TRANSMISSÕES, RECEPÇÕES E INTERAÇÕES ATRAVÉS DA INTERNET

Introdução

Propomos um projeto curatorial que exibirá teleperformances e performances digitais previamente transmitidas por meio da internet, e realizará tanto fisicamente, quanto digitalmente, novas produções exclusivas, expondo as possibilidades transmitivas, receptivas e interativas.

Ao realizar essa exposição queremos agir como catalisadores da performance arte que acontece em uma rede integrada de tecnologia, através de transmissões em mídias eletronicas – especialmente aquelas que possibilitam acesso ao ambiente das mídias digitais alojadas na internet e na web – aproximando a comunidade dessas produções, que são conhecidas na área da arte tecnologia, mas muitas vezes não pelo público fora do circuito de uma "estética digital".

Esse tipo de produção, ao romper com os paradigmas da arte representativa, permite a invasão de um espaço e prolifera-se dentro dele, permitindo alcançar distâncias inimagináveis e ambientes inalcançáveis por locomoção física.

É em virtude desse mesmo caráter transitório, interterritolista, da permeabilidade entre espaços e da maleabilidade fronteiriça, possibilitadora da integração, que, por outro lado, estar em um espaço não autorizado e aparecer no espaço virtual do outro gera polêmica.

Sendo assim, temos um novo produto, fruto da preocupação do objeto com a relação com o suporte que lhe dá origem, ou continuamos a ter performance arte como a conhecemos, somente propagada pela internet? A experiência de ver uma performance, ou uma peça de teatro, reproduzida à distância não pode ser qualificada dentro da terminologia que já conhecemos.

Conceito

> **E é somente em um "nós", e no nó, que estes contágios, são capazes de gerar heterogeneidade, pluralidade, e desterritorializando o eu arraigado, gerar prazer ou desprazer; fazendo brotar arte. (MEDEIROS, 2005, p.02)**

A internet é interdisciplinar. Opera sempre entre os limites de inúmeras disciplinas. A performance arte também o é. Trabalha sempre entre os limites das categorias da arte. Já havia Oskar Schelemmer, enquanto diretor de palco da Bauhaus, se recusado a aceitar as fronteiras disciplinares e, assim, ensinou diversos alunos fora do contorno arcaico.

Em um momento de insurgências e inoperâncias, os sujeitos querem se ouvir; querem falar e responder ao controle social: querem de alguma forma subverter funcionamentos; querem reverter o sentido da comunicação de massa, bem como participar da construção dessa rede de comunicação chamada Internet.

Através dessa rede, corpos conectados, utilizando diversas interfaces e serviços, rebelam-se contra o fixo e a dominação, construindo uma espécie de inteligência coletiva. A rede é a internet; as interfaces são os computadores, celulares, tablets; os serviços a web, Skype, iVisit. A transformação do *personal computer* em *colective computer* nada mais é do que o desejo de conexão dos indivíduos em rede numa abordagem planetária. Essa comunicação mediada por computador (CMC) desafia o monopólio dos poderios hierárquicos políticos numa tentativa de (re) democratizar a cidadania. As produções que emanam dessa comunicação são descentralizadas, pois aqueles que consomem na internet também produzem, fornecendo conteúdos, dando forma e mobilidade à rede. Enquanto loco de realização, transmissão, recepção das obras, mediado pela interação, o espaço dentro da internet surge com todo o seu potencial comunicativo aberto, lembrando da ausência de barreiras físicas enquanto espaço de encontro à princípio sem censuras; uma arquitetura comunitária e com foco na socialização.

O que podemos aprender desta experiência, é que "as tecnologias envelhecem muito rapidamente, mas a vontade de estabelecimento de "nós" [volta aqui a questão de atar um nó entre o eu e o outro; de criar conexões e interações entre eu e o outro] ultrapassa a sobrevivência das tecnologias sonhadas como pontes" (GASQUE, 2011, p. 12). Nós podemos sim transformar redes de informação em redes de comunicação.

Objetivo

> **Não se trata mais de erguer um espaço metafórico, ilusionista, no qual uma janela parece abrir-se recortando um "pedacinho de mundo" e sim de incorporar a obra no espaço real e de emprestar a esse espaço, pela aparição da obra, atenção especial. [...] [É] um questionamento do papel do artista e da visão do artista-gênio no cenário mais geral da arte. [...] A ideia de que a obra de arte é fruto de um gênio criativo individual em profunda sintonia com o cosmos cai por terra. (ARANTES, 2005, p. 35)**

Ao desmantelar os legados de espaço e tempo da pintura e escultura, muitos artistas exploram processos de emulação dos sistemas naturais, e não mais de mimese. Emulação e mimese são duas coisas completamente diferentes, pois a emulação produz comportamentos e processos semelhantes à lógica e funcionamento naturais, enquanto que a mimese apenas os replica puramente.[1] "[...] As poéticas tecnológicas atuais permitem o desenvolvimento de uma arte viva, uma arte que, à semelhança da vida, pode produzir um organismo que evolui e que é capaz de se reproduzir, desenvolver complexidade e engendrar auto-organização. " (ARANTES, 2005, p. 149)

Para muitos também não é fácil penetrar nos circuitos das artes e estabelecer conexões, bem como não é fácil para a periferia entrar nos centros, (GASQUE, 2011, p.12), ou para acessarmos conteúdos que não dizem respeito à nossa classe socioeconômica. Vemos nas teleperformances e nas performances digitais potente instrumento de crítica, de compartilhamento, de formação do indivíduo pelo conhecimento e pelo livre acesso.

Essa possibilidade de entrada, e de primeiro contato, abre portas para o questionamento. Reclama para todos a desierarquização dos processos comunicacionais, perante um tratamento da informação com o objetivo de distribuí-la e coordenar sua expansão por toda parte, emancipada e insubordinadamente ao estado e aos órgãos sociais. Os fluxos de informação prevalecem à uma comunicação de massa.

Um termo que vem sendo pronunciado com frequência é empoderamento

1 Cf Arantes, op. cit, p. 78 e 148: a arte tornou-se a própria natureza pois "a aplicação da noção de sistema à produção artística contemporânea digital oferece uma dupla modificação na maneira tradicional de entender a obra de arte: (1) a obra de arte não imita a natureza; (2) a obra de arte emula o comportamento sistêmico da natureza. "

das minorias sociais. Acreditamos que por meio do conhecimento compartilhado podemos devolver a potência, enquanto capacidade, de ser dos indivíduos.

Buscamos engendrar primeiros, segundos, terceiros, infinitos, contatos com esse jeito de fazer e sentir arte. Buscamos a reflexividade através da incorporação do conhecimento individual ao publico, e vice-versa, para aprender e ensinar que coexistir é um processo em experimentação e reinvenção, que é constantemente repensado e (re)interpretado. Buscamos ética e política nos corpos.

Justificativa

A crise da razão foi uma das grandes discussões dos filósofos do século XX. Se, por um lado, reconheciam a falibilidade da razão, por outro, tentavam repensar o papel da percepção sensorial e dos sentidos em relação ao conhecimento. [...] A atividade perceptiva e sinestésica começou a ser valorizada como forma de conhecimento do mundo. (ARANTES, 2005, p. 117-118, grifo nosso)

Assunto reincidente é a ruptura com a dimensão espacial e temporal da arte tradicional e, se levando em conta que os trabalhos de arte-comunicação podem ser considerados genitores da arte na internet – que antecipam o potencial dialógico em escala global e em rede – é importante levar a público a ideia de que a arte na rede é uma continuidade dessas propostas dos anos 1980.[2]

Uma característica da arte postal, que foi a "precursora não tecnológica dos trabalhos em arte telemática, por ter inaugurado o trabalho em rede muito antes do advento da internet" (BAUMGARTEL, 2002, apud ARANTES, 2005, p. 54), remanesceu comum: o aumento da coparticipação informacional e a diminuição da passividade receptiva. O conceito de comunicação bidirecional expande-se, tornando-se inclusive tridirecional, pluri e multidirecional.

Essa característica remanescente fortalece-se no que Philippe Quéau denomina "arte intermediária", expressão que abrange manifestações artísticas que recorrem ao uso das tecnologias digitais; processos, esses, em constante metamorfose que valorizam as "inter-relações e interconexões" durante o decorrer da produção artística.

Priscila Arantes (2005, p. 73) fala de um "estatuto ontológico", uma vez que "somos parte de um sistema: entender o mundo significa percebê-lo a partir da noção de interface. " Para a autora, com a qual compactuamos em gênero e número, "as artes em mídias digitais, com suas interfaces, colocam em evidencia uma dimensão epistemológica que vai além da própria estética, pois servem para entendermos a maneira como nos relacionamos com o mundo. "

É extremamente importante levar a público essas definições mais, ou menos, filosóficas, para que possamos entender como se dão nossos relacionamentos intra e interpessoais na era digital, bem como suas respectivas potencialidades enquanto possibilidade de realização, como exposto por Pierre Levy.

Compreender a arte enquanto processo mediado pelas mídias eletrônicas, mais especificamente pelas mídias digitais, alocadas na internet e na web, é paralelamente compreender a atualidade: é compreender o momento que vivemos de mergulho nos próprios processos digitais e virtuais.

Nós precisamos estar em constante movimento, aprimorando nossos trabalhos e aceitando ser aprimorados por eles, porque eles são uma extensão da nossa essência interior, que influencia a todos e a tudo ao nosso redor, e nosso âmago fico enfermo quando nos tornamos resignados.

Nós estamos aqui para gerar progresso para as pessoas e nações pelo questionamento das verdades absolutas, limites de aprendizado e seus padrões. Desse modo poderemos informar, e não apenas comunicar, ao outro e a nós mesmos sobre a contemporaneidade que vivemos; desse modo poderemos conhecer o mundo, para questioná-lo; e questionando-o, conhecê-lo.

Texto curatorial

A ausência pode habitar o espaço tanto quanto a presença. [...] [Uma] possibilidade dentro dos níveis de presença/ausência é a mediação do corpo por mídias tecnológicas, como por exemplo, na telepresença (a presença do corpo é mediada pelo computador por via de sistemas de videostream que transmitem a performance por programas como: CuSeeme, Skype, Ivisit, dentre outros). A quebra de tempo é sutil, sendo a transmissão quase em tempo real. O corpo é transmitido pelo espaço da web, na virtualidade que não deixa de ser uma forma de realidade. (FERREIRA, 2010).

O projeto de aproximação entre arte e vida, que artistas conceituais e minimalistas irão elaborar, contribuindo para intensificar a ideia de uma crise da estética tradicional, pouco a pouco se concretiza na atualidade. Gianni Vattimo, filósofo e político italiano, irá defender que a estética "se propaga de tal maneira que ultrapassa as fronteiras da arte tradicional e se confunde com a própria experiência da vida cotidiana", perpetrando os ideais de Jonald Judd, Dan Flavin, Allan Kaprow, entre outros artistas e pensadores.

Gera-se, assim, uma difusão da estética, onde a obra, ao perder seu valor "aurático", adquire nova propriedade serial ligada direta e proporcionalmente ao aumento de sua acessibilidade existencial, agora mais próxima do observador justamente por se posicionar em lugares inabituais.

A arte passa a ser encarada como um "mapa de relações reais e potenciais", como apontado por Roy Ascott. Começa-se, portanto, a encarar as obras e processos artísticos como manifestação de um trabalho de equipe onde miscigenação é fator imperioso. Seja no teatro, na dança, na música, na performance arte, uma coisa é certa: o processo mediatiza e hibridiza textualidades, imagens, acontecimentos e atuações nas veiculações multimídias utilizando parcelas digitais.

A performance arte é um resultado *multiplex code*[3], onde o espectador relaciona-se com distintos multimeios, todos ao mesmo tempo, portanto não existe categorização para essa manifestação artística, que não se permite a tal moderação e diminuição.

Através desse laboratório de experimentações, podemos ter acesso a outras mentes, pois as nossas telas não servem apenas para colocar em progresso um projeto de espetacularização e massificação: elas servem para o individual encontrar o mundial e expandir suas cognições e sensações.

O que era privado, se torna público. O que era único, se torna produção de massa. O que estava escondido na mente individual é compartilhado, podendo, até mesmo, confundirmos a estrutura de nossa mente com a de outros.

A transmissão eletrônica de sinais tornou possível a telepresença baseada em vídeo e áudio e, consequentemente por causa dessa tecnologia de telecomunicação, é factível enviar e receber informações visuais e sonoras de um lugar remoto para outro, em tempo real, permitindo que esses lugares manipulem e influenciem suas realidades simultânea e mutuamente.

Os sistemas videográficos e videointerativos podem ser utilizados em uma colaboração educativa entre agentes distantes, provendo espaço para um debate sobre as diferenças culturais e a emergência de uma nova situação social, política e cultural de escala global.

As teleperformances e performances digitais trazem ao audiovisual o possível; o potencial, em termos de existência e realização, respectivamente, ao invés do belo que nos é incutido por imagens mercadológicas tão realísticas quanto ficcionais. No processo de codificação de informações, transmissão e decodificação, há a possibilidade de modificar os dados armazenados gerando novas mensagens portadoras de novas informações. Essas mensagens afetam os receptores, modificando seus planos, projetos e estados de espírito.

As telecomunicações possibilitam um retorno – no sentido de *feedback* – audiovisual, e a internet possibilita a interação em tempo real com esse produto audiovisual. É preciso que lutemos contra a apatia e o torpor da sociedade contemporânea, que utilizemos as possibilidades audiovisuais da telepresença para revigorar o contato humano, a ânsia pelo encontro e a empatia com o outro. É preciso "restituir a interlocução e a subjetividade". (MEDEIROS, 2013, p.7)

2 Segundo Arantes: "transmissão de textos, sons e imagens por meio de telefone, faz, slow-scan tv, satélite e televisão são espécie de antevisores" da potencialização do aspecto dialógico.

3 Richard Schechner, Post Modern Performance: Two Views, Performings Arts Journal, p. 13.

Perforum Desterro e Perforum São Paulo
Obras selecionadas

Perforum Descobrimentos, 2000

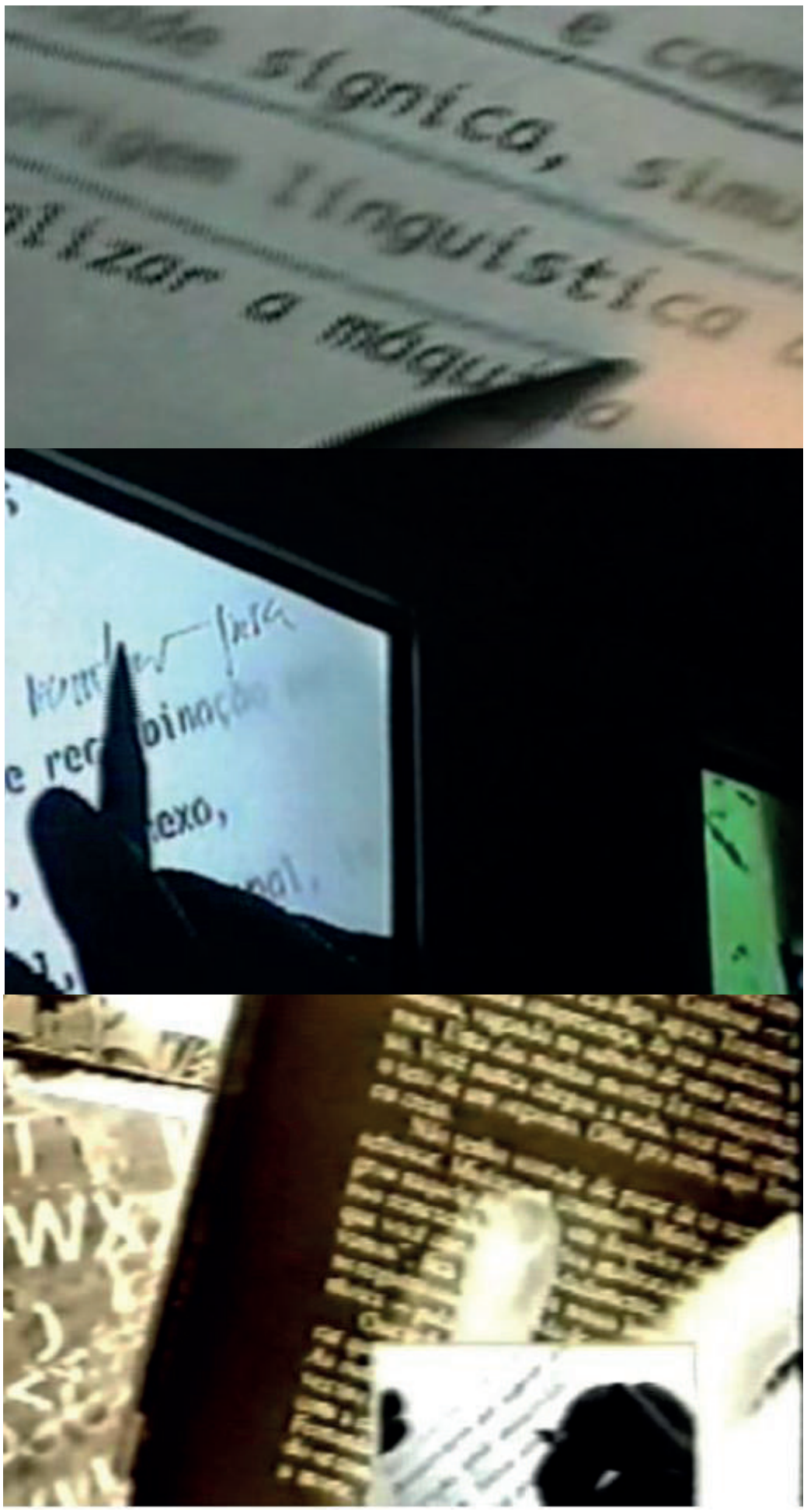
"Evento que teve como resultado a experiência de comunicação virtual realizada entre jovens de Barcelona, Espanha e de Itapecirica da serra, Brasil. Coordenado pelos professores Artur Matuck da Universidade de São Paulo e a dra. Hiliana Reis, da Universidade Paulista – UNIP."

Fonte: Thais Thomaz Bovo.

Teleperformance Lapsus Calami, 2001

"Visava à construção de uma linguagem híbrida. Durante a teleperformance, Artur Matuck leu, escreveu e reescreveu um texto, no qual ele próprio se propôs a errar (deveria ser induzido ao erro). Ele pediu a Yara Guasque, que estava em Florianópolis, que o interrompesse, perguntasse ou falasse simultaneamente e fizesse uma série de interferências sonoras para induzi-lo ao erro."

Fonte: Thais Thomaz Bovo.



Antes dos 501, 1999

"O roteiro incluiu diversos experimentos que exploraram os recursos plásticos como o espelho que duplicou e deformou a imagem, fragmentando simultaneamente os espaços dos dois terminais; a Videocriatura de Otávio Donasci que simulou o Beijo de Cristal Líquido à distância; os Mecanismos de Risco de Artur Matuck; as intervenções orais e performáticas de Alai Garcia Diniz e o diálogo étnico entre os dois caciques."

Fonte: Thais Thomaz Bovo.

Corpos Informáticos
Obras selecionadas

Hungry@Corpos, 1997

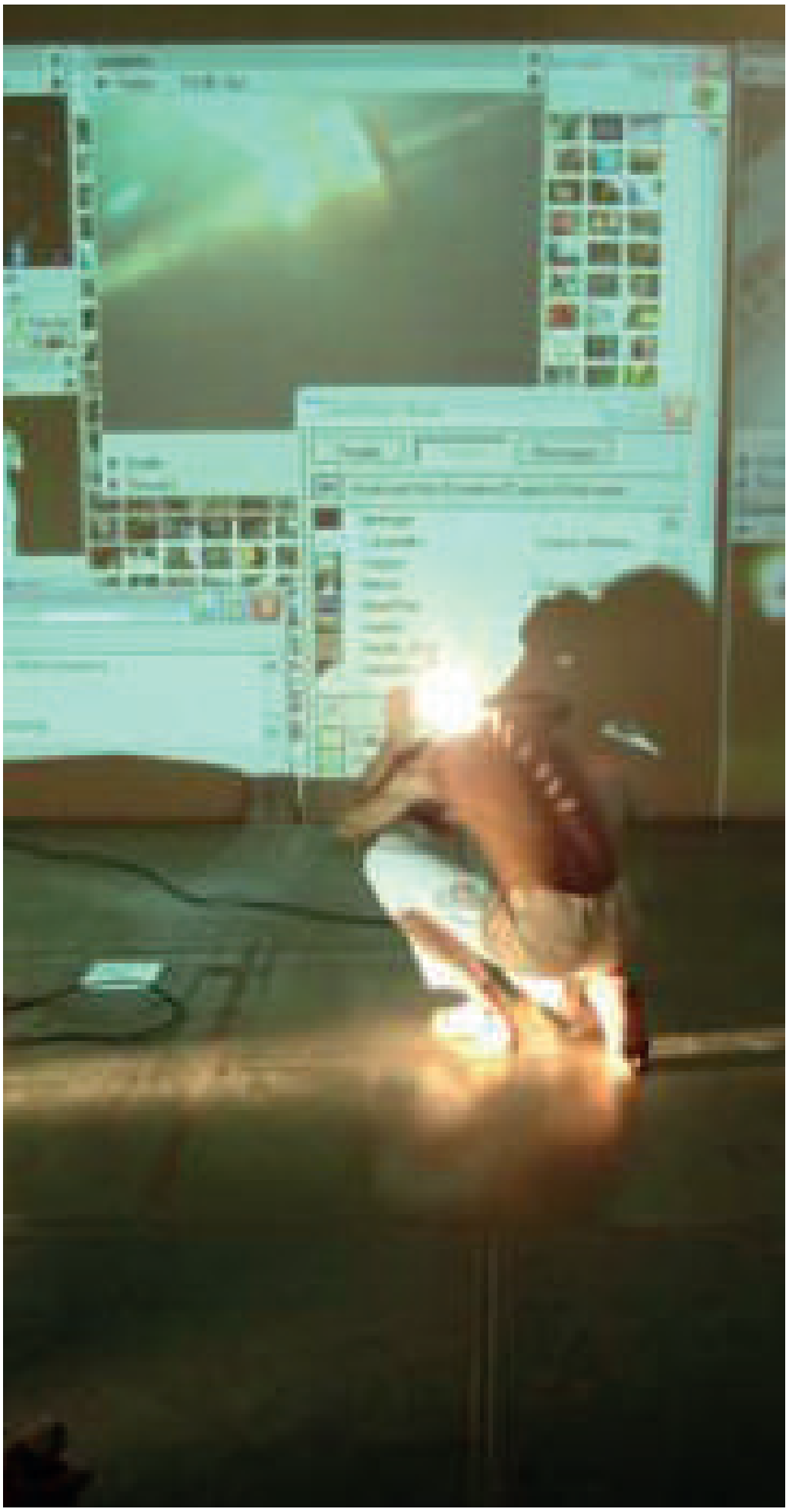
Teleperformance que assumiu a forma de um banquete virtual, onde os participantes do grupo realizaram uma festa em dois quartos da Universidade de Brasília, transmitindo-se na rede CU-SeeMe para quem estivesse online.

Fonte: Blog Corpos Informáticos

Replexo, 1997

Performance em telepresença, executada no Sesc Pinheiros, com a participação em SP - Bia Medeiros, Diego Azambuja, Fernando Aquino, Marta Mencarini, em BSB 1 - Wanderson França, Joana Limongi, Cyntia Carla, Karla Rodrigues. em BSB 2 - Hieronimus, Pablo Braz, Maycira Leão e nos USA - Carla Rocha. Outros colaboradores foram Johannes Birringer, Marie-Christiane Mathiew.

Fonte: Blog Corpos Informáticos



Omolú telepresente, 2009

"Performance em telepresença, entre João Pessoa, Brasília, Niterói, Paraty e Estados Unidos. Em João Pessoa, o Omolú Eletrônico, performance realizada por Larissa Ferreira, em Brasília, Niterói, Paraty e Estados Unidos, o Corpos Informáticos e participantes. Estética desviacionista (Certeau) a partir do uso de fios e cabos de computadores em desuso. Low-tecnology e Omolú telepresente. O peso dos fios sobre a cabeça. Giros em transe que quase tocam o outro da tela. Relação com outros, nós e fios emaranhados que se ligam, ainda que perto/longe."

Fonte: Capital digital

Online performance arte festival
Obras selecionadas

Arcos, 2017

O trabalho é uma reorganização realizada da idéia de "tempo profundo", do conceito geológico à liberdade, dentro do tempo conhecido pelos psicólogos como "fluxo" e na prática da meditação para visualizar os antepassados e descendentes. Os artistas e o editor manipulam e transformam o tempo durante a performance vivida, provocando que o público considere suas próprias percepções sobre a realidade apresentada. A ARCOS experimenta rigorosamente novas formas aventureiras de performance contemporânea - inspiradas pelas questões de compreensão dominantes no mundo, processos turbulentos de tradições em fluxo e a complexidade de ser humano hoje. Eles foram convidados a apresentar em festivais, incluindo Currents New Media e Edinburgh Fringe, receberam comissões para criar trabalhos para simpósios no Connecticut College e Texas State University, participando como professores de ensino convidados em instituições como a Universidade do Colorado Boulder e a Universidade do Norte do Texas.

Fonte: OPAF.

Ubiquitous States, 2016

Performance interativa que combina batimentos cardíacos ao vivo em uma visualização de dados. O vestido que a performer usa, impresso em 3D, tem uma tela de computador embutida que mostra uma visualização de dados dos batimentos cardíacos dos participantes e dela própria. Em Estados ubíquos ela questiona se podemos ter conexões humanas autênticas usando a tecnologia vernácula de hoje. Tiffany é formada pelo *Center College of Design* e pela *UCLA Design e Media Arts,* ganhando como artista do ano no *London International Creative Competition*. *Fonte: OPAF.*

Plasticus, 2016

O coração do trabalho são tradições de longa data de debate estético e filosófico sobre a natureza da arte e da identidade. A artista apresenta um mundo em que os termos do debate sobre a criatividade e o corpo humano foram libertados das restrições impostas pelas concepções tradicionais da arte. Vanessa White é um artista visual residente em Melbourne. Sua prática hibridiza de arte visual, animação e performance arte. Mais recentemente a artista tem colaborado com performes, criando um trabalho altamente enérgico centrado na percepção corporal.

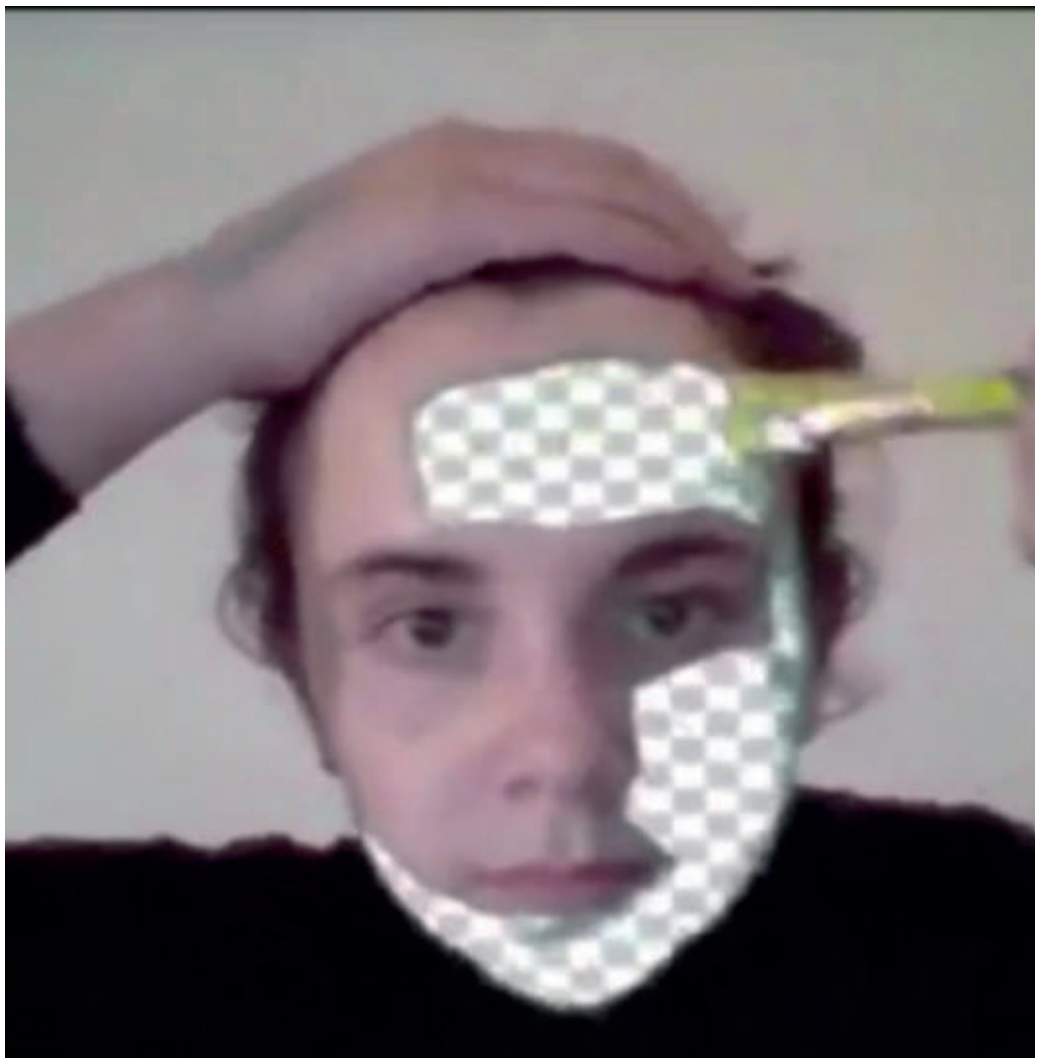
Fonte: OPAF.

#Cam4Art
Obras selecionadas

Vanish experiments, 2016

Emily Roderick, em colaboração com Georgina Rowlands, aplicam maquiagem Chroma Key, renderizando rostos invisíveis. Emily Roderick está atualmente no segundo ano estudando belas artes no Central Saint Martins. Ela também é Participante de Desenvolvimento Profissional no Escritório de Arte, Design e Tecnologia. Sua prática analisa a performance, a tecnologia e o corpo como ferramentas dentro de seu trabalho e como eles podem ser utilizados em conjunto.

Fonte: #Camt4Art



Amoeba Project, 2016

Amoeba é um projeto colaborativo que inclui vários artistas e profissionais. Fotógrafos, estilistas, videógrafos, dançarinos e designers de moda trabalham juntos há mais de um ano em vários projetos visuais e performativos, todos com o objetivo de questionar e estudar o corpo, seu movimento e seu espaço habitado. A obra selecionada é trecho de um de seus curtas-metragens.

Fonte: #Camt4Art

Wishcoal in fishbowl w/ GenieReal99, 2016

Oferecendo a oportunidade de impulsionar seus desejos ou devaneios mais profundos, ou mais superficiais, pela internet, e de vê-los transformar-se em música e dança, Victoria Guy foi inspirada pela sedução que o anonimato assumido proporcionado pela internet nos oferece para pesquisar as realidades e fantasias que desejamos. Com falta de inibição ou medo de conseqüência as repostas foram dadas ao vivo, engendrando vida aos desejos de terceiros de viver sua própria fantasia de ser um músico. Victoria Guy é uma dançarina e cineasta residente entre Londres e Newcastle. Ela combina e separa essas práticas em diferentes constelações para diferentes projetos. Victoria dançou extensivamente tanto por idéias dela mesma, quanto por ideias de outros, com particular êxtase em direção ao movimento e ao fazer simultaneamente em improvisação. Ela é motivada pela alegria e impacto da performance ao vivo, e tentativas etnográficas, políticas e sentimentais para capturar o tempo e o lugar em vídeo.

Fonte: #Camt4Art

Tate Modern
Obras selecionadas

Draw Without Looking, 2013

Desde a década de 1960, Jonas transcende os gêneros para desenvolver um trabalho influente enraizado no espaço, movimento, ritual e gesto. Jonas foi pioneira no uso do filme e do vídeo em performance, e depois começou a incorporar contos de fadas e folclore, afastando-se da câmera em direção a uma prática mais pictórica, narrativa e baseada em texto. Ela sempre combinou novas mídias e tradicionais em seu trabalho. Jonas, usando suas próprias notas de ensino como material de origem, elaborou e gravou um conjunto de instruções na forma de um poema. Essas simples instruções - "desenhar para uma audiência", "dobrar papel", "fazer uma máscara" e outras - são performadas espontaneamente pela artista. Ela tem acesso a adereços simples - bastões, papel, sinos, materiais de desenho - e performa contra um pano de fundo de vídeo e música abstratos. *Fonte: Tate Modern.*

Constantinople Kaleidoscope, 2012

O artista argentino, Pablo Bronstein, traz a obra Caleidoscópio de Constantinopla, um trabalho envolvendo um grupo de dançarinos. Bronstein cria um conjunto de palcos barrocos que exagera a perspectiva da sala com colunas espelhadas. Bronstein usa design e desenho arquitetônico para se envolver com o passado grandioso e imperial do ambiente construído e essa preocupação com a forma freqüentemente se estende ao seu trabalho ao vivo.

Fonte: Tate Modern.

English Forecast, 2013

Nicoline van Harskamp explora a variação e o futuro do inglês falado. Esta performance examina o fato de que o inglês é uma das línguas transfronteiriças mais usadas no mundo. Mais pessoas falam inglês como língua não-nativa do que falam como uma primeira língua. Através de uma miríade de dialetos e novas formas de comunicação, a linguagem diária, a formação de sentenças e a pronúncia estão mudando e o idioma pode tornar-se irreconhecível como o conhecemos agora. Nicoline van Harskamp vive e trabalha em Amsterdã, onde é professora principal no *Sandberg Fine Arts Institute*. *Fonte: Tate Modern.*

CONCLUSÃO: DA POSSIBILIDADE DE CONVERTER A REDE DE INFORMAÇÃO EM REDE DE COMUNICAÇÃO

PROCESSOS EM DESENVOLVIMENTO

> **O problema da condição contemporânea de nossa civilização moderna é que ela parou de questionar-se. Não formular certas questões é extremamente perigoso, mais do que deixar de responder às questões que já figuram na agenda oficial; ao passo que responder o tipo errado de questões com frequência ajuda a desviar os olhos das questões realmente importantes. (CASTORIADIS, apud BAUMAN, 1999, p. 11)**

Guy Debord (2003) diria, em seu livro *Sociedade do espetáculo,* que "a realidade surge no espetáculo, e o espetáculo no real. Esta alienação recíproca é a essência e o sustento da sociedade existente". Portanto, para alguns, a internet enquanto plataforma de compartilhamento do privado transformado em espetáculo, pode bem ser uma negação da vida. O espetáculo não só poderia, bem como deveria ser comprado e vendido, pois "ele é a afirmação onipresente da escolha já feita na produção, e no seu corolário – o consumo". Logo a performance enquanto espetáculo, também o poderia ser, numa espécie de espetacularização da performance arte.

O espetáculo nos leva para um instante onde nos perdemos na tela, onde não nos reconhecemos e alienados de nós mesmos somos o outro ali refletido; onde nos convertemos em espectadores de nós mesmos, em seres passivos, incapazes de tomar decisões, e de viver a própria vida. Esse instante é fugaz, insólito e não sacia nossos anseios, só alimenta nosso desejo de desejar.

O espetáculo está intimamente ligado ao controle, à vigilância "'sem limites', do corpóreo e da vida na contemporaneidade". Migramos de uma "sociedade disciplinar" para uma "sociedade do controle". E esse controle pode não se estabelecer mais dentro de "ambientes de confinamento", mas sim dentro de nossos próprios corpos, invadindo a privacidade alheia, sempre prezando pela disciplina e dominação da subjetividade para a preservação da lei e da ordem. (ARANTES, 2005, p. 151, 152, 153)

Essa conduta, garante a coesão de pensamentos, a partir da repetição e da reprodução dos modos de se relacionar; é um incentivo ao apolítico, acrítico, alienado. Fabricam-se modos de pensar e ser, embasados no que ter. Como a questão dos espelhos, em Humberto Eco, a sociedade vê na televisão imagens criadas à imagem e semelhança daquilo que consomem para ser. Existem próteses e espelhos, sendo as primeiras extensões, intrusões, proporcionadores de escalas e deformantes, enquanto o espelho, incapaz de mentir, é o duplo absoluto. Daí, advém a confiança na imagem especular, do espelho, e na imagem paraespecular, esta última aludindo à imagem televisiva, imagem que não atua como canal comunicacional, apenas é experiência impositiva.

Posto isso, seriam os aspectos sociais que sucedem na internet controlados pela espetacularização? A internet poderia ser um canal mais comunicativo do que informativo? Essa espetacularização é o limite da nossa linha de trabalho; buscamos, além de entender quais são as possíveis tipologias existentes nesse espaço-tempo não convencional que explanamos, saber mais sobre até que ponto a performance arte vira um produto cultural no domínio da internet, e quais seriam as possibilidades de criarmos uma rede de comunicação em preterimento de uma rede de informação.

No esquadrinhamento que nos propusemos aqui, ao trazer à tona casos de teleperformances e performances digitais no âmbito da internet e da web, pensamos em dois cenários que se nos apresentaram: a possibilidade da performance enquanto desempenho; um ato questionador, que se distancia de ser entretenimento e densifica o circuito em que se encontra, e a possibilidade da performance enquanto espetáculo; que se aproxima de ser entretenimento e distancia-se da natureza política da arte.

Essa possibilidade de densificação do circuito está diretamente relacionada ao grau de interação; quanto maior, maior a possibilidade interpelativa entre proposta, processo e sujeito, distanciando as produções do meio de entretenimento. Afinal, o menor grau interativo seria a teleobservação, que se resume à contemplação via telas, podendo resumir-se à televisão onde não há comunicação alguma, apenas informação. A teleobservação é grau complementar, mas nunca o grau principal dos trabalhos de teleperformances e performances digitais; os trabalhos selecionados o apresentam como complementar aos outros graus interativos: telepresença, teleintervenção e teleoperação.

Sabemos que a performance, enquanto modalidade de manifestação artística, é comprovação específica, decorrente de um determinado espaço-tempo, da vontade crescente dos artistas de registrarem uma reação e declararem suas opiniões perante um sistema social, político, econômico e até mesmo institucional.

E, se o espetáculo é responsável por submeter os homens, estando voltado para si mesmo, a performance é o inverso disso: é um ato que busca (e)levar o homem aos conceitos importantes à compreensão. A performance subverte essa ordem, libertando o homem da sua existência temporal.

Os limites entre o real e o digital são muito tênues, ambos estão tão imbricados quanto vida e arte, mas procurar entendê-los pode nos ajudar a compreender melhor nossos processos criativos, os fundamentos da cultura digital, e a entender a vida que acontece "dentro" de nossas telas. Peter Weibel (1996, p. 343), desenvolve o conceito da aproximação da arte eletrônica à endofísica[1], "as mudanças no mundo ocorrem de acordo com nossas interfaces. As fronteiras do mundo são os limites de nossa interface. Não interagimos com o mundo, apenas com a interface do mundo".

Portanto, entender seria aprender a comunicar e não somente informar; seria abrir espaço para ideias, inspirar, e não fechar espaços – o que nos ajudar a iniciar uma tentativa de identificação dos valores dessa rede multicultural chamada internet. Bem como nos ajudar a mudar esses valores quando eles não nos servem mais, ou servem apenas para nos apatizar e segregar.

Sendo pertinente propiciar um espaço para dar continuidade às discussões já iniciadas sobre o tema, e outras tantas, a proposta de um projeto expositivo vem a complementar a proposta desse ensaio, corporificando um espaço para comunicação e reflexão das informações passadas no texto.

A maioria dos casos que encontramos, não apenas os cincos escolhidos, são pensados para a internet e adequam-se com as possibilidades, e para as neces-

1 Para aprofundamento na leitura aproximativa da endofísica, conferir Peter Weibel, *The World as Interface: toward the construction of context-controlled eventworlds.* em Timothy Druckrey (org.), *Electronic Culture: technology and visual representation.* p. 343.

sidades, desse ambiente, portanto têm significado em determinado espaço-tempo, podendo, é claro, acontecerem em outros espaços-tempos, mas adquirindo sentidos *sui generis* ao original.

Poderíamos, nos estendendo à outras pertinências, questionar de quem seriam os direitos sobre os registros das teleperformances, autorais e de reprodução; seriam dos artistas, dos festivais, dos eventos, dos grupos, ou ainda da rede como um todo, uma vez que foram postados com intuito de propagação pública? Há, ainda, questões de privacidade, autorias compartilhadas, e da criação de um conceito da estética digital, denominado "*interestética*" por Priscila Arantes.

Ainda poderíamos conectar os casos escolhidos à robótica, à cibernética e (porque não?) à ficção cientifica. Também poderíamos instigar uma discussão mais ampla no sentido de diferenciar a videoarte da performance arte, ou igualar.

Há a questão do espaço público e da tecnologia; esse novo (não tão novo) espaço digital de interação, aproxima mais ou distância as pessoas? Que funções exerce diferentes, e iguais, às do espaço físico nesse sentido aproximativo ou distanciador?

As questões de documentação e preservação das performances em telepresença e digitais, bem como de qualquer arte telemática, é outro ponto no mínimo desafiador, seja pela ausência de locais apropriados ao armazenamento, seja pela rápida obsolescência dos equipamentos tecnológicos ou por causa de inúmeros critérios que devem ser adotados.

Outras questões com as quais nos deparamos foram sobre as relações de poder que ocupam o *ciberespaço*, quais são os softwares interacionais que mediam a processualidade e a simultaneidade dessa arte. Porém deixamos espaço para que outros se inspirem nesse trabalho e sigam por essas veredas, que compõem esse panorama tão amplo da cultura digital.

Não podemos professar esse campo inassimilável em seu amago mais profundo. A performance transita entre todas as áreas e resiste à definição.[2] Esse amalgama de corpos - performer, obra, público -, técnicas, plataformas e domínios ocorre entre a tríade que citamos na introdução. Apenas olhamos para a potência de ser desses trabalhos, pois a arte teme sempre terá o poder inverso ao do espetáculo, e a própria performance nos leva para lugares desconhecidos, nos faz pensar; hora nos incita, hora nos delicia, nos horroriza ou confunde, mas a sempre tem um proposito político - no sentido pertinente à cidadania e aos assuntos públicos.

Essa pesquisa é um percurso de leitura, dentre os muitos possíveis, não buscando esgotar as inúmeras possibilidades de interpretação dessa prática artística, que se transforma a cada dia, apresentando ao mundo novos artistas e contribuições textuais. Bom é saber que o importante é "expor um momento de reflexão dessa parcela da produção artística contemporânea em constante fluxo e devir". (ARANTES, 2005, p. 23)

Ressaltamos, por uma última vez, antes de nos findar-nos, a pertinência de entender que "conhecer é cortar, é selecionar". À exemplo da internet, onde circulam informações em imensa quantidade, "sem hierarquia", gerando desentendimento, multiplicando falsa e/ou superficial compreensão, contribuindo para aumentar a desinformação. O excesso de informação, em qualquer meio, "provoca a amnésia". "Informação demais faz mal. Quando não lembramos o que aprendemos, ficamos parecidos com animais. " (ECO, 2015)

Como diria Manzoni, é preciso se livrar das recordações nebulosas, dos sentimentalismos, das impressões, das falsas angustias; é preciso eliminar a repetição (e proliferação) contínua em sentido hedonista de descobertas exauridas.[3] Contudo, é preciso cuidado com o que propagamos, justamente para não subverter o projeto de compartilhamento do conhecimento em redundância de informação invés de verdadeira comunicação.

[...] o videoartista coreano [Nam June Paik] produziu um trabalho via satélite com a colaboração de vários artistas de Nova York, Paris e São Francisco, tendo como base o romance de George Orwell, 1984. Contrariamente ao livro de Orwell, que enfatiza o aspecto negativo da mídia como instrumento de manipulação de consciência, o objetivo de Paik foi mostrar o potencial cultural e participativo do vídeo. (ARANTES, 2005, p. 41, grifo nosso)

2 Conferir Lúcio Agra, *Porque a performance deve resistir às definições (na indefinição do contemporâneo 2.0)*. (N. da A.)

3 Extraído de *A arte não é verdadeira criação*, Piero Manzoni, 2006. Originalmente publicado em 1957 na coletiva da Galeria Pater, em Milão. (N. da A.)

REFERÊNCIAS

Livros e períodicos

AESTHETICA MAGAZINE. BMW Tate Live 2014 Programme Announced. Disponível em: <http://www.aestheticamagazine.com/tate-announces-bmw-tate-live-2014-programme/>. Acessado em: 21 de jul de 2017.

AQUINO, Fernando; MEDEIROS, Maria Beatriz de; MOTA, Marcio Hofmann. Corpos informáticos: performance, corpo, política. Disponível em: <http://cmallarino.wixsite.com/cuerposelocuentes/single-post/2017/01/31/CORPOS-INFORM%C3%81TICOS-PERFORMANCE-CORPO-POL%C3%8DTICA>. Acessado em: 24 de julho de 2017.

ARTHUB PLATFORM. Bmw Tate Live: Performance Room. Disponível em: <http://arthubasia.org/events/bmw-tate-live-performance-room>. Acessado em: 19 de julho de 2017.

ARTUR Matuck. In: Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2017. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa19744/artur-matuck>. Acesso em: 05 de Set. 2017. Verbete da Enciclopédia.

BARBOSA, Larissa Ferreira Regis. AMC: afecção mediada por computador em coletivos performáticos desterritorializados. 2011.

BARROS, José D'Assunção. Arte e conceito em Joseph Kosuth. Revista Digital Art&, Ano VI, número 10, novembro de 2008. Disponível em: <http://www.revista.art.br/>. Acessado em 07 de outubro de 2016.

BAUMAN, Zygmunt. Globalização: as consequências humanas. Zahar, 1999.

BOVO, Thaís Thomaz. O Projeto Perforum no contexto das comemorações dos 500 anos do Brasil. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

CANTON, Katia. Do moderno ao contemporâneo. Temas da arte contemporânea. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.

CENTRO DE COMPUTAÇÃO DA UNICAMP. Hipermídia - Interface, Interação e HCI. 2002. Disponível em: < http://www.ccuec.unicamp.br/treinamento_int2004/webpro/arquitetura_informacao/arquitetura_informacao_hipermidia_interface_hci.html>. Acessado em: 24 de abril de 2017.

CHILVERS, Ian. Dicionário Oxford de Arte. Tradução: Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

COHEN, Renato. Performance como Linguagem. Criação de um tempo-espaço de experimentação. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 1989.

CORPUS. About. Disponível em: <http://corpus-network.org/index.html>. Acessado em: 18 de julho de 2017.

CRAWFORD, John; NAUGLE, Lisa. Dança e performance digital mediada por telepresença e métodos telemáticos. Revista Eletrônica MAPA D2-Mapa e Programa de Artes em Dança (e Performance) Digital, v. 1, n. 1, 2014.

DE ARAÚJO, Rogério Bianchi. O corpo como suporte da arte. Autora Beatriz Ferreira Pires. São Paulo: Ed. Senac, 2005. Comunicação & Inovação, v. 7, n. 13, 2010.

DE OLIVEIRA, Emerson Dionísio Gomes. Corpos Informáticos. Revista Museologia & Interdisciplinaridade, v. 2, n. 3, p. 103, 2013.

DEBORD, Guy. A sociedade do espetáculo. E-book digitalizado por Coletivo Periferia e eBooks Brasil, 2003.

DEMPSEY, Amy. Estilos, escolas e movimentos. Tradução: Carlos Eugênio Marcondes de Moura. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

DIDI-HUBERMAN, Georges. O que vemos, o que nos olha. São Paulo: Editora 34, 1998.

E-FLUX ONLINE PLATFORM AND ARCHIVE. Performance Room. Disponível em: <http://www.e-flux.com/announcements/28665/bmw-tate-live-performance-room-2015/>. Acessado em: 20 de julhoa de 2017.

FERREIRA, Glória. Escritos de artistas: anos 60/70. Zahar, 2006.

FERREIRA, Larissa. C(anais) de trânsito telemático. II Simpósio ABCiber. 10 a 13 de novembro de 2008. Organização: CENCIB – Centro Interdisciplinar de Pesquisas em Comunicação e Cibercultura. Disponível em: <http://www.cencib.com.br/simposioabciber/PDFs/CAD/Larissa%20Ferreira.pdf>. Acessado em: 10 de set de 2017.

FIZ, Simón Marchán. Del arte objetual al arte de concepto. Ediciones Akal, 1986.

GOLDBERG, RoseLee. Performance art: From futurism to the present. Londres: Thames and Hudson, 2014.

GOLDBERG, RoseLee; ANDERSON, Laurie. Performance: live art since 1960. Harry N. Abrams Publishers, 1998.

GUASQUE, Yara; ARAUJO, Yara R. G. Perforum Desterro e Perforum São Paulo: repensando a colaboração entre a periferia e os centros. Disponível em: < http://webartes.dominiotemporario.com/performancecorpopolitica/textes%20pdf/yara%20perforum%20desterro.pdf>. Acessado em: 13 de Maio de 2017.

HARTMANN, Luciana. Performance e experiência nas narrativas orais da fronteira entre Argentina, Brasil e Uruguai. Horizontes Antropológicos, v. 11, n. 24, p. 125-153, 2005.

ISBN: 978-85-7979-060-7 ALICE, Tania. Performance. ensaio: des [montando os clássicos. Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2010.

KOSUTH, Joseph. Art After Philosophy. Collected Writings, 1966.

LÉVY, Pierre. Que é o Virtual? 1. ed. 1996. Editora 34, 2001.

LEWITT, Sol. Tópicos sobre Arte Conceitual. Artform, 1967.

LIPPARD, Lucy. The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972. Ed. Six Years: Berkeley: University of California Press, 1997.

MADDIX, Frank. Human-computer interaction: theory and practice. Ellis Horwood Ltd, 1990.

MANIERI, Dagmar. Herbert Marcuse: teoria crítica e sociedade tecnológica. CSOnline-REVISTA ELETRÔNICA DE CIÊNCIAS SOCIAIS, n. 1, 2009.

MANOVICH, Lev. The language of new media. MIT press, 2001.

MANSON, Marianna. Is live streaming the future for performance art? #Cam4art. The Huck Magazine, 2016. Disponível em: <http://www.huckmagazine.com/art-and-

culture/live-streaming-future-performance-art/>. Acessado em: 16 de maio de 2017.

MEDEIROS, Maria Beatriz de. Performance em telepresença. Informação e comunicação na rede mundial de computadores. Corpos Informáticos, Papers, 2005. Acessado em: 12 de jun de 2017. Disponível em: <http://www.corpos.org/papers/perfoteleport.html>.

MEDEIROS, Maria Beatriz de. Performance em tele-presença. O corpo em telepresença. Corpos Informáticos, Papers, 2005. Disponível em: < http://www.corpos.org/papers/corporificacao.html>. Acessado em: 24 de abril de 2017.

MEDEIROS, Maria Beatriz de. Teleperformance. Corpos Informáticos, Papers, 2005. Disponível em: <http://www.corpos.org/papers/teleperfo.html>. Acessado em: 24 de abril de 2017.

MELIM, Regina. Performance nas artes visuais. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2008.

MERLEAU-PONTY, Maurice. A prosa do mundo. Editora Cosac Naify, 2014.

O'REILLY, Tim. What is web 2.0. " O'Reilly Media, Inc.", 2009.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (29.: 2006 set.: Brasília). Anais: estado e comunicação [recurso eletrônico]. Brasília, DF: Intercom: Universidade de Brasília, 2006. 2006.

REINGOLD, Howard. A comunidade Virtual. Lisboa, Gradiva, 1993

SANTAELLA, Lucia. Cultura e Artes do Pós-Humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulos, 2003.

SCHECHNER, Richard. Post Modern Performance: Two Views. Performings Arts Journal, 11 9-22. 1978.

SECOND LIFE WIKI CONTRIBUTORS. Live Performances. Second Life Wiki. Disponível em: <http://wiki.secondlife.com/wiki/Live_Performances>. Acessado em: 24 de Abril de 2017.

SIMPSON, Kaitlyn. When livestreaming goes wrong. A look at those who stream harrowing acts. The Varsity. University of Toronto's Student Newspaper. Disponível em: <https://thevarsity.ca/2017/06/05/when-livestreaming-goes-wrong/>. Acessado em: 09 de set de 2017.

VALENTE, Carlos; MATTAR NETO, João Augusto. Second Life e Web 2.0 na educação: o potencial revolucionário das novas tecnologias. Novatec Editora, 2007.

VIS. Revista do Programa de Pós-Graduação em Arte. Vol. 10, nº 1 janeiro/junho, 146 p. Brasília: Programa de Pós-Graduação em Arte, 2011.

WALL STREET INTERNATIONAL MAGAZINE. BMW Tate Live 2015: Performance Room. Disponível em: <https://wsimag.com/entertainment/18024-bmw-tate-live-2015-performance-room>. Acessado em: 20 de julho de 2017.

WEIBEL, Peter. The World as Interface: toward the construction of context-controlled eventworlds. Druckrey, T. Electronic Culture: technology and visual representation. New York, Aperture, 1996.

Audiovisuais

INTELLIGENCE SQUARED. Marina Abramović on art, performance, time and nothingness. Disponível em: <https://soundcloud.com/intelligence2/marina-abramovic>. Acessado em 15 de abril de 2017.

TATE MUSEUM. Infrequency. Intermidia Arte Podcasts Series. Disponível em: <http://www2.tate.org.uk/intermediaart/podcasts/>. Acessado em: 18 de abril de 2017.

AGRA, Lucio. Mesa: conceito de arte da performance. Programa cultura e pensamento. Evento Performance: corpo, política e tecnologia. Disponível em: < https://vimeo.com/19001011>. Acessado em: 28 de julho de 2017.

AGRA, Lucio. Poesia eletrônica. Evento Performance: corpo, política e tecnologia. Brasília, novembro de 2010. Disponível em: < https://vimeo.com/30519360>. Acessado em: 28 de julho de 2017.

ALBUQUERQUE, Natasha; MARTINS, Naldo; NUNES, Cássia. Diota. Disponível em: < https://vimeo.com/194573362?from=outro-embed>. Acessado em: 20 de março de 2017.

KUMASAKA, Edson. Eletroperformance, Guto Lacaz. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3WYsSAp_DGU>. Acesso em: 21/03/2016.

MOMA. Department of Media and Peformance Arts. Artist Profiles, 1-29. Disponível em: <https://www.moma.org/explore/collection/departments/media>. Acessado em 20 de abril de 2017.

PUNG, Sha-Lene. Yoko Ono "Cut Piece" Performance Art. Comentary by Sharon Chin. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Zfe2qhI5Ix4>. Acesso em: 20/03/2016

YAMAZAKI, Maso. Masonna, God of noise. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bKuZzR2FknI>. Acessado em: 03/04/2016

Sites

Active Space. https://as.embodied.net/

Artur Matuck. http://www.colabor.art.br/arturmatuck/

BMW Tate Live Performance Room 2012. http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/performance/bmw-tate-live-2012/

BMW Tate Live Performance Room 2013. http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/performance/bmw-tate-live-2013/

BMW Tate Live Performance Room 2014. http://www.tate.org.uk/context-comment/video/bmw-tate-live-2014-performance-room-trailer/

BMW Tate Live Performance Room 2015. http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/performance/bmw-tate-live-2015/

Cam4art. http://www.cam4art.com/

Corpos Informáticos. http://www.corpos.org/

CyPosium. http://www.cyposium.net/

Net Art Anthology. https://anthology.rhizome.org/telepresence/

Nicholas Tee. https://www.nicholastwy.com/

OPAF. http://www.onlineperformanceart.com/

Performance Corpo Política. http://performancecorpopolitica.net/

Blog Grafias de Bia Medeiros. http://grafiasdebiamedeiros.blogspot.com.br

Capital Digital. http://capitaldigitalbsb.blogspot.com.br

Amoeba Project. http://www.mariecantenys.com/

Georgina Rowlands. http://www.georginarowlands.com/work