

PERFORMANCE ARTE + INTERNET = COMUNICAÇÃO + AUDIÊNCIA

Beatriz Albuquerque

Nada se perde, tudo se recicla na arte e tudo se transforma durante uma performance, seja essa performance “old school” ou use as novas tecnologias ao seu dispor.

A internet não é exceção a muito outros meios que foram subvertidos pela mão do artista. Podemos constatar a existência de anteriores subversões efetuadas através do rádio ou da televisão. Nos anos de 1990, com a globalização da internet¹ e a consequente criação do *browser Mosaic* (1993), do *Netscape* (1994), ou do aparecimento do Internet Explorer (1995), instrumentos que permitirão a continuidade da exploração com novos meios tecnológicos, os artistas cedo se apropriam e criam, experimentando rapidamente essa nova mídia ao seu dispor.

No princípio dos anos de 1990, podemos contar nos dedos das mãos os pioneiros que começaram a usar a internet como parte integrante em algumas das suas criações performativas. Exemplos disso são nomes como Guillermo Gómez-Peña, que usou, em 1994, o *satellite MBone* ou Stelarc (Stelios Arcadiou) em sua performance *Fractal Flesh*, apresentada em 1995. No entanto, se alargarmos o repertório para todos aqueles que usaram a internet para criar arte nos anos de 1990, o leque é mais abrangente e diversificado com nomes como Adrienne Wortzel e a sua multinarrativa *The Electronic Chronicles* (1994-1995).

Como a mediação através da internet transforma a comunicação e recepção da performance arte? Ela é uma mera documentação? Instiga um público ativo *versus* um público passivo? Como surge a interação/visualização do contato entre público e performer? E esta afeta a forma como a mensagem é transmitida e apreendida?

Mas, para começarmos, o que podemos dizer sobre performance arte?

Para o Expressionismo abstrato trabalhado no pós-guerra em Nova York, a tela era um receptáculo para a expressão psicológica do artista. A atenção gradualmente se distanciava

¹ Convém lembrar que a propagação da internet sucede mais rapidamente para o grande público nos EUA.

do objeto, e o enfoque passou a ser centralizado na essência do ato de pintar, no movimento que será conhecido por *action painting*. O processo de pintar era tão importante como o quadro. Objeto/produto e produtor coexistem numa dualidade criativa na qual emerge a criação como arte. A presença do artista na obra através do ato de pintar, fez com que o corpo do artista se tornasse uma ferramenta (para pintar). Em vez do pincel, o artista passa a deixar um traço do seu corpo na obra. Como exemplo disso, temos o trabalho de Pollock, Jim Dine, Tracey Emin etc.

Jim Dine em *The Smiling Workman* (1960), realiza uma performance em que a tipografia ganha grande ênfase (assim como nas performances de Tracey Emin). A performance consiste na ação do performer que, através de um rolo de papel disposto como se fosse uma tela, rapidamente escreve, com tinta laranja e azul, *I love what I'm doing* [Eu amo o que estou fazendo]. No final, bebia a tinta e atirava-se contra a parede. Assim, a pintura como ação dirigiu-se a uma exploração dos gestos que um artista faz, e que constituem parte do seu trabalho. Até as atividades cotidianas foram elevadas ao estatuto de arte.

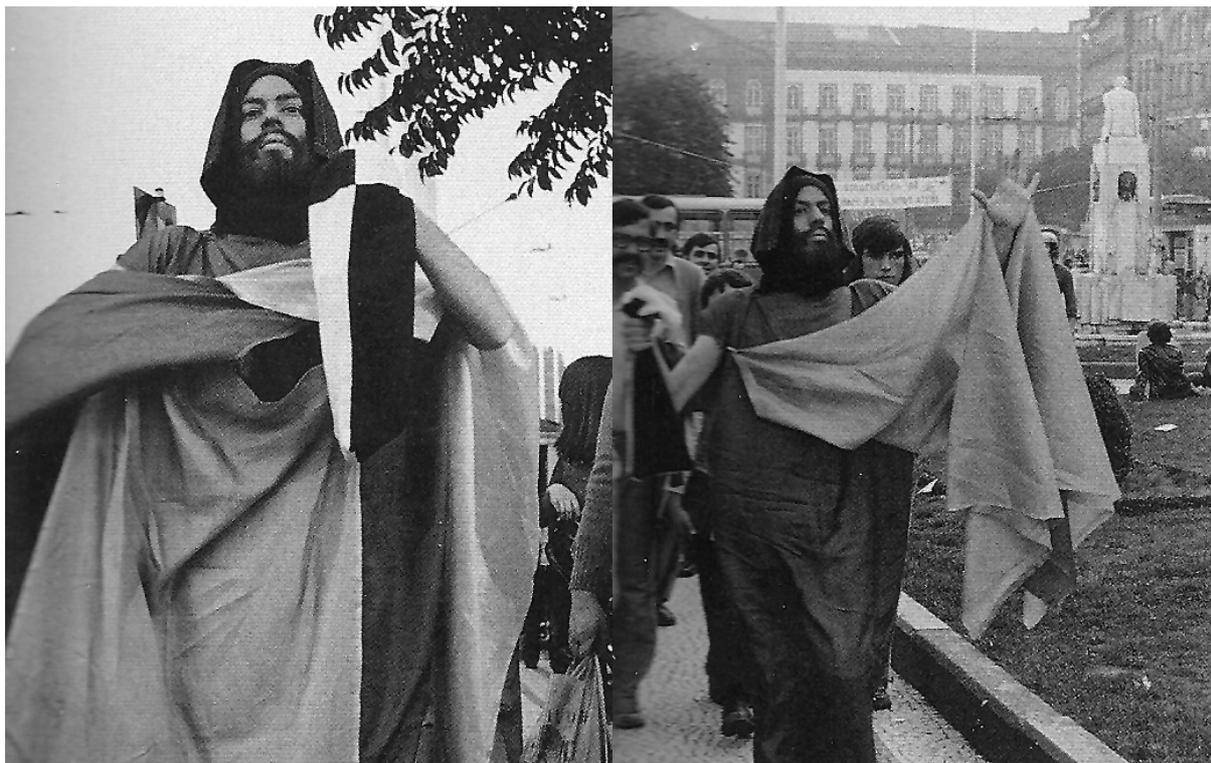
O papel dualista do artista como sujeito/objeto desenvolveu um novo tema (particularmente na Europa e Estados Unidos). Através de eventos e *happenings*, os artistas começaram a construir “uma ponte” entre eles e o público (criação e recepção).

Os gestos artísticos em público foram, em 1960, muitas vezes transformados numa forma particular de intervenção, introduzindo uma dimensão política no trabalho. Carolee Schneemann é um dos exemplos de performer que utiliza o corpo para escrever. Em *Up to and Including Her Limits* (1976), fica suspensa pelo teto e tem um conjunto de folhas de papel presas na parede, enquanto escreve com o corpo e faz movimentos que descrevem *a private life of the artist made public* [uma vida privada da artista tornada pública].

Durante a década de 1960, a arte começou a distanciar-se das galerias. Começou a ser vista como um meio de transformação da sociedade.

Em 1970, a performance é aceita internacionalmente como expressão artística. Em 1979 é publicada a primeira história da performance.

Temos consciência de que durante os anos de 1980 o corpo invade a experiência social. O “amor pelo nosso corpo cresce”. O corpo *neoprimativismo*, um novo objeto mágico, é um fenômeno resultante do processo de emancipação, que planta as suas próprias raízes no seu fermento inovador em 1970.



Albuquerque Mendes, na performance **Os Três Dedos da Mão do Arco-Íris**, Porto, Portugal, 1977

Um exemplo disso a ser citado são os rituais performativos de Albuquerque Mendes, artista plástico a desenvolver, em Portugal, performances (1975) nas quais está sempre patente a dualidade entre o religioso e o profano, entre a criação e o objeto artístico. Podemos observar essa característica na performance *Os Três Dedos da Mão do Arco-Íris*, de 1977, na qual o performer explora, através do uso da tinta, do pincel e da madeira, três cores: o amarelo, o verde e o vermelho. Ele desenvolveu esse trabalho com o público que se encontrava na rua e com os materiais que possuía em sua performance. No final desse ritual, destrói, com um martelo, todos os elementos usados na performance e inclui, nesse ato, a ajuda do público, que interage e participa: público/audiência *versus* participantes.

O corpo passou a ser um elemento construtivo de identidade, que escapa às incertezas e à fragmentação do universo contemporâneo, à importância do corpo. E, através do corpo, a tendência a um novo ritualismo “começa”. O ritualismo é uma espécie de *neoprimitivismo*. O corpo torna-se o ponto fulcral de expressão, desse fenômeno que emerge, definido como *neoprimitivismo*, e isso, na realidade, representa um dos polos extremos da condição pós-modernista.

O corpo tem uma definição complexa. Quando se fala do corpo, tem-se primariamente a “imagem do corpo”. Dentro dos parâmetros atuais, o corpo é definido de muitas maneiras: corpo masoquista, esquizoide, paranoico, hipocondríaco, “o corpo sem órgãos” e a nossa incapacidade da constatação de aceder ao nosso corpo, ao nosso intestino, aos nossos orifícios².

Por outro lado temos o corpo real, aquele que pode ser medido. Ex.: altura + largura + peso + (etc.). Muitas vezes temos consciência do nosso corpo real por motivos negativos, por exemplo, quando partimos um osso e toda a nossa atenção centraliza-se nessa zona específica. Temos também o corpo imaginário, que é influenciado pelo que sinto, pelas obsessões, sendo um corpo construído e imaginário, alterado pela parte psíquica. Enfim, podemos constatar ainda o corpo idealizado, aquele que “vem de fora para dentro”, ou seja, que é algo imposto. A sociedade diz que temos de ser magros e a imposição da imagem idealizada é tão forte que passamos a desejar e idealizar ser magros.

A síntese desses três corpos dá-nos o Corpo Simbólico.

Corpo real + Corpo imaginário + Corpo idealizado = CORPO SIMBÓLICO

Na performance, o corpo se assume como suporte para conter informação. O corpo tem um papel fundamental na performance, é o seu suporte de comunicação primordial.

A comunicação visual é uma forma de eliminar o supérfluo. A compreensão do que se registra visualmente varia consoante o nível de codificação que a linguagem usa, assim como também a comunicação varia conforme o nível de percepção dessa linguagem pelo receptor; ou seja, a comunicação varia de acordo com o entendimento ou não do receptor perante os signos apresentados e os códigos existentes na mensagem. Sabemos, no entanto que a percepção (do receptor) é filtrada pela cultura. O conceito de uma mensagem tem tanto de visual (espacial, sensorial e pictórico) como de linguístico (convencional, pré-determinado pela compreensão e aceitação). O conceito constitui-se a partir de pontos de vista individuais sobre atributos convencionais, apreendidos com a educação e as mídias.

No entanto, é importante não esquecer que cerca de uma em cada duzentas pessoas é incapaz de se comunicar por meio da fala devido a fatores neurológicos, físicos, emocionais e cognitivos. Em geral, as discussões em torno da comunicação não verbal identificam e exploram uma contradição entre este tipo de comunicação e a comunicação dita “normal”,

² ARTAUD in DERRIDA, J. **Artaud le Moma Interjections d'appel**. Paris: Galilée, 2002.

isto é, a comunicação verbal. Reconhecem a existência de uma tensão, de uma articulação problemática ou eventualmente conflitual entre esses dois tipos de comunicação. Mesmo assim, entende-se que o emprego de sistemas alternativos se traduz numa forma de comunicação.

Com efeito, a comunicação “alternativa” envolve o emprego de gestos manuais, expressões faciais, código morse e signos gráficos (incluindo escrita, desenho, fotografias e gravuras). Todos esses recursos são utilizados como meios de efetuar a comunicação face a face a partir de indivíduos não capazes de usarem a linguagem oral.

A comunicação “ampliada”, por sua vez, é entendida como suplementar, sendo utilizada para dois propósitos: promover, de maneira complementar, a fala, e garantir uma forma alternativa de comunicação a indivíduos que se mostrem incapazes de desenvolver a mesma; ou seja, é um sistema utilizado por indivíduos que possuem oralidade, mas necessitam suplementá-la para torná-la mais clara e completa.

Nunes, Lloyd e Fuller, ao classificarem os diversos métodos de comunicação alternativa e ampliada, propuseram uma taxonomia de descrição de símbolos que representam objetos, ações, relações etc., podendo ser exibidos de forma oral, manual e gráfica. Esses símbolos podem ser “falados”, quando se fazem comunicar por meio da modalidade auditiva-vocal, e “gráficos e manuais”, quando se fazem percebidos por meio da modalidade visual.

A comunicação alternativa e ampliada pode ainda ser classificada como “assistida e não assistida”. A comunicação assistida requer instrumentos, equipamentos além do corpo do comunicador para produzir e emitir as mensagens; ou seja, palavras escritas em papéis, pranchas de comunicação com fotografias, desenhos, sistemas de sinais pictográficos, ideográficos ou mesmo arbitrário. A comunicação não assistida refere-se ao uso de símbolos que não exigem equipamentos para sua produção. O corpo do indivíduo comunicador (face, mãos, cabeça, laringe etc.), constitui o único instrumento necessário para a emissão de mensagens expressas por meio da fala, da linguagem de sinais, de sinais manuais, de gestos e expressões faciais.

A comunicação alternativa e ampliada é recente como área de conhecimento. Dessa maneira, é indiscutível a necessidade de se procurar modelos teóricos ou de se construir um corpo conceitual que permita uma compreensão mais próxima dos fenômenos observados

nesse processo comunicativo, assim como a formulação de hipóteses para futuras investigações.

Para melhor compreender a aquisição da linguagem pelos usuários da comunicação alternativa e ampliada, é necessário lembrar a contribuição de Vygotsky³, que defende uma visão de desenvolvimento baseado na concepção de um ser humano ativo, cujo pensamento é construído gradativamente num ambiente que é histórico e social.

Segundo Vygotsky, o aspecto sócio-histórico não é sinônimo de coletivo, no sentido de uma força opressora que se impõe ao indivíduo. Ele é pensado como processo em que o mundo cultural se apresenta ao sujeito como o outro, definindo os limites e possibilidade da sua construção pessoal.

Percebe-se que o desenvolvimento sociocultural se cristaliza na formulação de um conceito específico dentro dessa teoria, essencial à compreensão das relações entre o desenvolvimento e a aprendizagem, ou seja, o conceito de “Zona de Desenvolvimento Proximal”. Esse conceito procura mostrar que o sujeito manifesta capacidade quando tem apoio de recursos auxiliares oferecidos por outras pessoas. No momento em que recursos são oferecidos por outros, a capacidade de um indivíduo que recebe esses recursos se desenvolve e é construído um caminho para outras capacidades, que também vão sendo desenvolvidas pouco a pouco, com o surgimento de novos recursos. A capacidade vai sendo refinada, interiorizada e transformada em desenvolvimento consolidado. Ela se organiza, permitindo novas possibilidades de funções emergentes, e o que está próximo dessas funções acaba se potencializando.

A linguagem é uma troca de expressões, sensações, movimentos, que é constantemente questionada na performance arte. A concepção de uma performance arte como linguagem é entendida no sentido não discursivo, porque na “comunicação” se procura o entendimento, a compreensão, enquanto na performance arte não há convenções explicitamente formuladas. Os sentidos expressos numa obra residem nela mesma, como

³ VYGOTSKY, Lev S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1993. Vygotsky foi um psicólogo suíço, que morreu prematuramente em 1934, mas a maior parte das traduções das suas obras para o francês e o inglês foram feitas a partir de 1960. No entanto, foi só nos anos de 1970 que sua obra começou a exercer influência sobre os estudos de aquisição de linguagem. Representou uma alternativa ao construtivismo piagetiano, questionando o inativismo chomskiano ao explicar o desenvolvimento da linguagem e do pensamento como tendo origens sociais externas.

se esta fosse um suporte para o significado. Ou seja, a performance transmite a sua mensagem através de formas harmônicas.

Segundo estudo na obra de Vygotsky, a linguagem conduz a transformação das funções elementares, de origem natural, em funções superiores de origem sociocultural. No processo de interiorização, ou seja, na transformação de um processo “intermental” em um processo “intramental”, é destacado o caráter e a função de mediação do signo, especialmente da palavra. Estes são essenciais para o desenvolvimento dos processos mentais superiores e evidenciam a importância das relações sociais entre indivíduos na construção dos processos psicológicos.

As origens das funções psicológicas superiores devem ser originárias das relações sociais entre o indivíduo e os outros homens; para Vygotsky, o fundamento do funcionamento psicológico tipicamente humano é social e, portanto, histórico. Os elementos mediadores na relação entre o homem e o mundo – instrumentos, signos e todos os elementos do ambiente humano carregado de significado cultural – são fornecidos pelas relações entre os seres humanos. Os sistemas simbólicos, e particularmente a linguagem, exercem um papel fundamental na comunicação entre os indivíduos e no estabelecimento de significados compartilhados que permitem interpretações dos objetos, eventos e situações do mundo real.

O homem tem a possibilidade de pensar em objetos ausentes, de imaginar eventos nunca vividos. Esse tipo de atividade psicológica é considerado superior e diferencia-se das ações mais elementares e automatizadas. O funcionamento psicológico, referente às funções psicológicas superiores, essencialmente humanas, está sedimentado nos modos culturalmente construídos de ordenar o real; ou seja, a cultura é parte essencial da constituição da natureza humana. É impossível pensar o desenvolvimento psicológico semelhante a um processo abstrato e descontextualizado. A forma de compreender os processos psicológicos é através da síntese; esse entendimento para a psicologia integra, numa mesma perspectiva, o homem enquanto corpo e mente, ser biológico e ser social, enquanto membro da espécie humana e participante do processo histórico. A relação do homem com o mundo é mediada e não direta. Na presença de um elo intermediário, nas relações organismo/meio, os mediadores são instrumentos (elementos interpostos entre o trabalhador e o objeto de seu trabalho, feitos ou procurados com um determinado objetivo,

elementos externos ao indivíduo) e signos (instrumentos da atividade psicológica orientados para dentro do indivíduo). Ao longo do desenvolvimento do homem, as ações passam a predominar sobre as relações diretas.

É importante mencionar que quando pensamos na performance arte ao vivo e em corpo real, pensamos nela como uma aquisição de um sistema simbólico de representação da realidade. Para Vygotsky, a língua escrita também atua dessa forma. A aquisição de um sistema simbólico de representação da realidade contribui igualmente para os processos mencionados acima assim como para o desenvolvimento dos gestos, dos desenhos e do brinquedo simbólico, pois essas são também atividades de carácter representativo, isto é, utilizam-se de signos para representar significados. Segundo Vygotsky, a experiência histórica do homem reflete-se nas formas verbais de sua comunicação. Esse conteúdo histórico também foi interiorizado por meio da linguagem, logo a natureza social das pessoas torna-se igualmente sua natureza psicológica.

No entanto, o modo visual se constitui como um todo, feito de dados que, como a linguagem, podem ser usados para realizar, compor, compreender as mensagens em diversos níveis de utilidade, que vai desde o carácter funcional até à expressão artística⁴.

Para que nos considerem verbalmente alfabetizados é preciso que aprendamos os componentes básicos da linguagem escrita: as letras, as palavras, a ortografia, a gramática e a sintaxe. Dominadas a leitura e a escrita, o resto é infinito. O alfabetismo significa que um grupo compartilha do significado atribuído a um corpo comum de informações. O alfabetismo visual deve operar, de alguma maneira, dentro desses limites. Seus objetivos são os mesmos que motivam o desenvolvimento da linguagem escrita: construir um sistema básico para a aprendizagem, identificação, criação e compreensão de mensagens visuais que sejam acessíveis a todas as pessoas, e não apenas àquelas que foram especialmente treinadas, como os projetistas, artistas, artesãos e estetas⁵.

Tudo isso se relaciona amplamente com a performance arte realizada no mundo real, mas quando essa mesma performance é realizada através da internet, algumas mudanças podem acontecer na apreensão da mensagem, como “ruídos” ocorridos por causa de atrasos provocados pela rede da internet, por causa do analfabetismo dos computadores, pela falta

⁴ DONDIS, D. A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

⁵ Idem.

de tecnologia necessária para usufruir da performance em sua plenitude (ex. monitor sem cor, falta de colunas, países que não possuem internet) que faz com que a audiência não consiga decodificar a mensagem transmitida, ou que apenas receba pedaços de uma mensagem e tenha de preencher as lacunas para criar a sua própria interpretação narrativa dos acontecimentos.

Temos agora consciência de que a mensagem é uma interpretação do emissor (performer) e do receptor (público) em que o meio escolhido para transmiti-la pode ser variado. Na escrita, um dos meios escolhidos para transmitir uma mensagem é o papel, já na linguagem verbal, a transmissão se dá através do ar que o som se propaga. Por meio da performance existe uma representação e tradução de uma mensagem, fixada numa forma visível, acessível a outrem, ou seja, a performance é como “uma linguagem”, um conjunto de sinais ou signos = sons, palavras, linhas, cores, gestos, movimentos organizados de um modo singular.

De que tipo de signos se trata na performance? O que diferencia os signos artísticos dos signos linguísticos?

Os signos artísticos são de certo modo “abertos”, isto é, não traduzem um significado preciso e unívoco, podendo, por isso, serem “lidos” de algumas maneiras, convidando o espectador a recriar uma significação no confronto entre suas características formais e a própria experiência de vida de cada espectador.

É falso pensar que a performance tem uma realidade ou pode ser criada independentemente da colaboração de um performer ou de um conjunto de testemunhas. A performance é um lugar de encontro entre os espíritos, é um signo que se dá por meio da relação, do mesmo modo que acontece com todas as outras linguagens. É absurdo pensar que ela passa a ter uma existência independente do espectador, como seria absurdo acreditarmos que através da existência de palavras e da sua reunião se constituíram as línguas, independente do seu uso.

A performance tem por intenção fixar e comunicar uma dada expressão vital a todos os homens; ela pode ser compreendida como uma linguagem ampliada e generalizada. A forma exterior e interior da performance é mais rica e ampla que a forma exterior e interior da linguagem.

“Comunicar” significa, etimologicamente, “pôr em comum”. No processo de comunicação, que de maneira simplificada podemos entender como a troca de uma mensagem entre emissor e receptor, os signos desempenham um papel fundamental. Sem os signos, não há mensagem, nada podemos “pôr em comum”.

Não podemos esquecer que a comunicação gera e é gerada pela inteligência⁶. A inteligência, em grego *noésis*, é plena de diálogo, conhecimento discursivo (conhecimento puro e simples, já que o conhecimento discursivo é sempre conhecimento sensitivo, intuitivo, trespassado pelo imaginário e pleno de psiquismo).

A inteligência é fruto da constituição do ser como um todo e de sua relação com o todo, não havendo hierarquia nesses estados (na realidade um só estado) do ser. O pensar, diálogo interior, também envolve todos os sentidos, o corpo todo, e o todo do corpo social.

A comunicação que é gerada pela inteligência e gera inteligência dá-se na interlocução: subjetividade dando-se à leitura interna recíproca. Ela exige reconhecimento de si no outro, reconhecimento do outro como um igual, é própria ao “ nós originário” de Jean-Paul Doguet, em que *o eu e o tu*, seio de um *nós*, são reconhecidos como capazes de partilhar o prazer sentido frente ao belo, belo este capaz de dar prazer, universalmente (de um universo simbólico, sem conceito).

A comunicação exige o partilhar com o outro. Assim, na performance, a comunicação não mensurável ou não previsível dá-se nos interlocutores. Ela é necessariamente uma via de duas mãos no mínimo. Jamais haverá comunicação quando o que se procura é o “controle efetivo”. Na comunicação não há consenso, mas sim a possibilidade de “performance” no(s) outro(s) e em si mesmo. No entanto devemos acrescentar que o consenso, o acordo, é um horizonte inatingível. Todos os consensos são locais e momentâneos, frágeis e fugidios. As informações são também circunscritas, efêmeras.

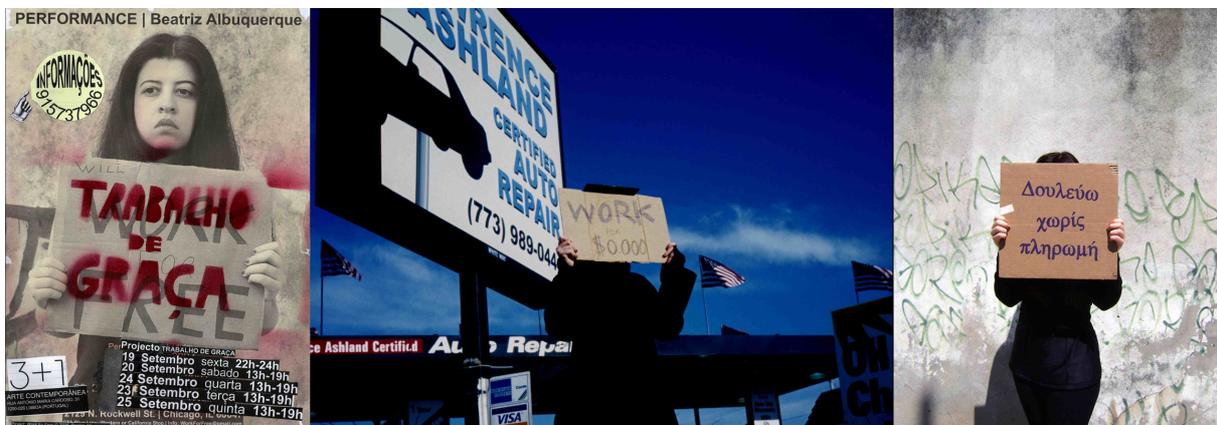
O *happening* não é exclusivamente visual, apesar da sua aparência com o teatro. Ele é uma forma para chegar a um público diretamente, podendo ter intervenção deste ou não.

O *happening* deve ser visto primariamente como um mecanismo de comunicação, uma linguagem (ou uma série de métodos) particularmente adaptada para um pressuposto, uma técnica da participação coletiva, prática essa que transmite um fim. Ele cria uma participação passiva ou não por parte do(s) espectador(es), receptores da mensagem.

⁶ O significado da palavra latina *intelligere* é ler dentro, leitura interior.

Performatus

Nossa criação, desenvolvimento, interação, comunicação entre artista e público acontece de forma diferente quando mediatizada através do uso da internet. A internet passa a ser mais uma mediatização acrescentada ao processo de comunicação. Qualquer parte do mundo (que possua eletricidade, computadores/celulares que suportem internet) pode convergir ao mesmo espaço e aceder de certo modo a uma performance produzida e divulgada por meio da internet. A performance assim apresentada através da troca, apropriação e assimilação altera a mensagem recebida pelo público que deveria ter a opção entre ser ativo e poder participar na ação ou ser passivo. Com o uso da internet, muita coisa da experiência de uma performance é manipulada e direcionada pelo performer, visto que o público subjetivo fica dependente de um computador e de uma ligação à web. Nesse acesso generalizado à rede global (web), as performances ao vivo que são anunciadas e documentadas on-line podem também ser exploradas através de videoconferências telemática base ou mesmo através de personagens virtuais em mundos virtuais (*MUVE: multi-user virtual environments*), como, por exemplo o *Second Life*.



Beatriz Albuquerque, **Project: Work For Free**, Galeria 3+1, Lisboa, Portugal, 2008; Chicago, Estados Unidos, 2005; 2nd Thessaloniki Biennale of Contemporary Art, Thessaloniki, Grécia, 2009

É claro que o uso da internet acentua e acelera os intercâmbios transnacionais, convergências no mesmo espaço, assim como as diferentes camadas e dimensões, proporções no mundo da performance arte. Em simultâneo a tudo isso, a performance arte descarta-se de algumas das suas mais antigas e valiosas características. Dentre esses descartes está patente a opção da qual o público poderia usufruir, que seria a possibilidade de interagir, recriar no próprio local-tempo em que a performance acontece. Com o uso da internet, o público fica privado de exercer o direito pleno de se emancipar, de escolher ver a performatus.com.br

performance do ponto de vista que desejar, quando poderia mudar os ângulos de visão, a perspectiva, a posição em que assiste, ou mesmo quando, de corpo presente, teria a possibilidade de participar ativa e corporalmente, interagindo com a peça. Em suma, o público que recebe a performance em um espaço virtual fica destituído da condição plena de “dar o corpo ao manifesto”.

É claro que podemos discutir que uma performance ou *happening* no *Second Life* partilha dessas opções e pontos de vista, mas com frequência esquecemos de mencionar que na vida real, numa performance ao vivo, existe menos mediação entre o “Eu” e a performance assim como mais interação e penetração com a performance, sem haver necessidade de habilidades técnicas, que são indispensáveis no uso de um computador ou quando se navega no *Second Life*. Na performance ao vivo, não há problemas de mediação derivados do uso da tecnologia (ex.: cair a energia elétrica, *modem* deixar de funcionar, computador travar etc.).

A performance arte ao vivo é como um ritual em que existe uma “energia inexplicável”, uma presença patente da qual o público usufrui, interage, absorve, partilha a vivência, enquanto através do uso do *Second Life*, essa mesma performance passa a ter um distanciamento mais midiático do nosso corpo físico representado por nosso avatar. Logo, a interação entre performance e público surge de forma diferente. Na vida real existem cheiros, sons, sensações de quente/frio, sensações outras que muitas vezes são vitais em várias performances para transmitir a sua mensagem, experiências sensoriais difíceis de se transmitir virtualmente na atualidade, visto que ainda não existem avanços técnicos comerciais com esse fim.

Tendo em vista as diferenças entre a apreensão ao vivo e virtual da performance pelo público, num determinado espaço/tempo, orientei minha pesquisa de forma intencional trabalhando uma mesma performance, que já havia sido realizada ao vivo, agora através de uma personagem virtual em MUVE. Dessa maneira, selecionei o *Second Life* para realizar a experiência performativa virtual com um avatar on-line a fim de analisar a diferença de interação entre esta apresentação e a performance realizada ao vivo. Para essa finalidade criei e realizei uma performance relacionada com o *Projecto: Trabalho de Graça*⁷, no qual

⁷ ALBURQUERQUE, Beatriz, *Project: Work for Free* realizado nos Estados Unidos, Inglaterra, Grécia e Portugal desde 2005 até a presente data.

Performatus

seguro um cartaz oferecendo-me para trabalhar de graça na rua. Na performance realizada no computador é o meu avatar do *Second Life* que, com um cartaz virtual, se oferece para trabalhar de graça.



Beatriz Albuquerque, *Projecto: Trabalho de Graça, Second Life, 2010*

Desde 2005, a partir de Chicago, venho desenvolvendo um projeto performativo intitulado *Trabalho de Graça*, no qual, em alturas e locais diferentes, ofereço-me para trabalhar de graça na criação de uma obra de arte que o público desejar. Ou seja, o público ativo que escolher interagir com o performer na rua, ou dentro do escritório/instalação, tem um conjunto de opções para pedir ao performer que crie para eles o trabalho artístico da forma que deseja; o público pode e deve participar no processo de criação e manufatura do trabalho artístico de graça (pintura, fotografia, instalação, videoarte, animação etc., são exemplos de opções oferecidas ao público). Esse projeto já foi realizado em diversos locais, eventos, galerias, bienais⁸, logo teve diferentes aproximações da parte do público passivo ou ativo com o projeto. Lógico que essa interação, numa fase conclusiva e final, sofreu diferentes níveis de questionamento, ativismo etc. por parte do público.

As preparações inerentes a essa performance são completamente diferentes quando realizada ao vivo visto que as horas de preparação e mestrias do computador, internet, e *Second Life* são necessárias, ocorrendo um deslocamento e distanciamento maior da minha parte como performer, dado não haver interação física. Existem vertentes com que

⁸ Idem.

não preciso me preocupar como o cheiro ou som⁹, pois não ocorrem as percepções sensoriais, e toda a interação irá surgir através de um texto escrito, *chat*. Deve haver previamente preparado, no caso da performance em espaço virtual, um conjunto de textos múltiplos já escritos para eventuais perguntas e explicações. Na internet tudo é mais rápido e não existe o momento para a pura contemplação quando há tantos estímulos à mão em um clicar no *mouse*.

A performance virtual on-line durou uma hora, um tempo que é bem diferente psicologicamente quando realizo a mesma performance no mundo físico. As interações que surgiram foram muito mais limitadas e realizadas através de algumas perguntas de *chat* que se diferenciam muito em relação às apresentadas no mundo físico.

No mundo físico, as perguntas tendem mais para o ativismo, para a crítica, para a problemática do que está acontecendo no mundo real; as pessoas fazem uma hiperligação com os problemas do país, da nação. No mundo virtual as perguntas são mais técnicas e apresentam maior interesse a respeito de quem sou, de como fiz o meu avatar, o cartaz. Querem saber o por que de eu estar ali ou então partem para o puro gozo, para a brincadeira, agressividade, sedução.

A única vez que tive uma experiência mais parecida com uma interação com intuito diferente do proposto em *Projecto: Trabalho de Graça* foi quando realizei essa performance em Lisboa (Portugal, 2008). Naquele momento fiz uso do telefone, no qual tive algumas chamadas de um público que pretendia receber trabalhos sexuais, ou por terem encarado com pouca seriedade o projeto ou por desconhecimento do objetivo do mesmo.

Virtualmente, quando apresentei esse projeto, pude apurar que as pessoas têm uma interação e distanciamento muito maior da performance arte em si. Uma das características que desapareceu por completo foi a contemplação, o observar daquele público que fica comigo o tempo todo da performance a observar o performer e a interação dos outros. Outra vertente que desapareceu por completo foi a escolha das pessoas em querer que fosse realizado um trabalho artístico para elas, visto que virtualmente, ou por e-mail, as opções são limitadas e, como necessito do e-mail das pessoas para lhes mandar o trabalho artístico, o público virtual-avatar recusou sempre essa exigência. Uma parte de mim leva-

⁹ Idem, [a autora acrescenta que pode haver exceção sensorial no uso do microfone para estabelecer contato com os outros avatares, visto que é uma nova característica do próprio *Second Life*].

me a pensar que ainda existe confiança numa pessoa presente frente a frente no mundo físico a oferecer um trabalho artístico, enquanto no *Second Life* parece que a desconfiança toma conta do público que pensa que a proposta é mais um esquema para roubo de identidade ou para compilação de e-mail para *spam* publicitário.

De qualquer forma é importante, no entanto, distinguir que os fatores de natureza física, psíquica e social afetam um determinado receptor, público, que recebe uma mensagem. A sua interpretação pode ser influenciada pela proximidade dos fatos ou pela virtualidade, que impede a distância indispensável à sua perspectiva, da mesma forma que os hábitos e as idiossincrasias, tanto individuais como sociais, iluminam determinados fatores e escondem outros, o que leva a encará-los sob determinados ângulos e a esquecer outros igualmente relevantes. O envolvimento afetivo altera muitas vezes a serena compreensão de uma determinada mensagem, os eventuais interesses que os seus efeitos podem proporcionar, leva à valorização de uns aspectos em detrimento de outros.

O “uso” do corpo, em vários níveis diferentes, o corpo performativo e interventivo, o corpo mediatizado com uma percepção diferente, pois apreendido pelo “ponto de vista” do público relacionado com a videoperformance, passa também pelo ponto de vista da pessoa que filmou, e esse mesmo problema surge quando uma performance é transmitida ao vivo através da internet. Acontece que existem transformações sofridas em que a textura da própria imagem pixelizada (é um exemplo) é diferente da própria pele ao vivo, com os materiais que nela intervirão. Assim também ocorre com o público, em relação à percepção do corpo durante a performance, que é diferente, quando apreendido ao vivo ou quando mediatizado através do vídeo ou da *web*, em que o material técnico é organizado e conduz, em vários aspectos, o espectador.

Nesse caso podemos falar da parecença de trabalho final entre uma videoperformance e uma performance transmitida na *web* em tempo real. É óbvio que para essa abordagem existem várias formas de o performer controlar e manipular o *input* final.

Por exemplo, nos anos de 1990, Emily Hartzell e Nina Sobell (*ParkBench*) já tinham refletido sobre o problema e estavam explorando uma maneira de se comunicar com o público através de transmissões de vídeo ao vivo pela *web*, mas as artistas, além disso, pretendiam que o público de alguma forma pudesse interagir nesse momento. Podemos analisar que nas suas séries de performances *Monday Night Performance Series*, Nova York

– EUA, relacionadas a *ArtisTheater-live Weekly Performances*, o público podia, através da internet, aceder ao arquivo de performances antigas ou observar a performance ao vivo, mas também era oferecida ao público a oportunidade de controlar uma câmara robótica no espaço. Logo o público tinha alguns pontos de vista que podia escolher e, em certa extensão, interagir em tempo real enquanto usufruía da performance. O público também tinha a oportunidade de interagir fisicamente ou simplesmente podia ir ao local da performance e participar.

Optar por aceitar todas as limitações do uso da tecnologia e da internet é possível, pois não podemos nos esquecer de que quem viu uma performance nos anos de 1990 através do uso da *web* foi um público muito reduzido, além disso a internet era muito lenta, e o vídeo (ou melhor, imagens paradas que iam mudando, numa espécie de *animatrix*) era em preto e branco. Um exemplo disso é o evento *[FRAY] Performance Inside Out*, realizado em Chicago – EUA, em que eu e Jake Elliot (2006) desenvolveram uma plataforma/evento de performances em tempo real no mundo físico e, ao mesmo tempo, a transmitiram pela *web*. O público ativo ou passivo podia, desse modo, ver ao vivo esse evento de três horas *non-stop* de performance no Chicago Art Department ou usufruí-lo como um vídeo pela internet. O vídeo transmitido ao vivo tinha ainda a particularidade de possuir uma interface por meio da qual o público na internet podia manipular, remixar o vídeo e guardá-lo em seu computador; ou seja, o vídeo da performance ao vivo era tratado como um objeto que podia ser manipulado e guardado pelo público ativo da *web*. O público ativo tornou-se, nesse caso, um público criativo no desenvolvimento de uma nova aproximação com o vídeo que estava sendo transmitido ao vivo.

Outra abordagem a ser citada é o evento PerforArtNet, Art Open Foundation (2008)¹⁰. Nele se assume as vertentes videoperformance e performance transmitida pela *web* como muito similares, e ambas partilham/abraçam similaridades e diferenças em que o público pode usufruir da performance ao vivo na internet ou então como videoperformance ao vivo projetada no Museu de Arte Contemporânea de Bogotá¹¹. Depois de ter sido transmitida ao vivo na internet e após sua existência no espaço físico, é apresentada como registro em *loop* no museu, galeria, espaço e no *website*.

¹⁰ Bogotá – Colômbia / Caracas – Venezuela.

¹¹ Galeria Santa Fé, Casa Três Pátios / Museo de Arte Contemporânea de Caracas, Fundación Nelson Garrido.

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

A metáfora do labirinto ajuda a entender como se dá a experiência de leitura no mundo eletrônico e, conseqüentemente, como uma performance arte é usufruída através do uso da internet. O labirinto revela-se, para os gregos, como uma peça de arquitetura que representa o máximo grau de complexidade para a mente humana. O problema para o visitante não é achar a saída, mas percorrê-lo sem se perder, experimentando todos os caminhos possíveis. Mais importante do que encontrar a saída, é o reconhecimento do labirinto como um todo. A internet forma uma metaexperiência global, composta de dezenas de milhares de páginas interconectadas, trançadas numa rede com um vasto número de caminhos navegáveis. Além do mais, essa rede é fluida, numa contínua evolução, em que novos caminhos se formam e outros desaparecem. Logo, a experiência, a apreensão da performance apresentada nesse meio será conectada aos ruídos e cheiros do local onde o computador se encontra, à interação sensorial que poderia o público usufruir no mundo real se estivesse observando essa performance, ao tempo, à velocidade do *modem* assim como ao tipo de computador, à tecnologia que possui, entre outros.

A convergência de suportes midiáticos, a megainteratividade está plenamente presente na promessa da utilização simultânea dos diversos aparatos midiáticos acoplados.

A qualidade de interatividade com os computadores e com o ciberespaço vai afetar radicalmente a relação entre o sujeito e o objeto na contemporaneidade. A interatividade digital pode ser entendida como um diálogo entre homens e máquina (diálogo baseado no princípio da microeletrônica) através de uma zona de contato denominada interfaces gráficas em tempo real. Nos anos de 1950, Douglas Engelbart trabalhou a noção de interface e interatividade. Defendeu a ideia da possibilidade de construir máquinas que agiriam como “amplificadores do espírito”, constituindo-se num dos grandes responsáveis pelo desenvolvimento de interfaces e das transformações que o computador sofreu para ser uma ferramenta universal da manipulação cognitiva.

A interatividade digital tem por objetivo aperfeiçoar a forma de diálogo (interação) entre o homem e as máquinas digitais, visando principalmente a manipulação direta da informação. A interface gráfica seria então o meio (*hardware, software* ou os dois) no qual se dá o processo de interatividade. É no espaço da interface que se processa a interatividade. Segundo Sérgio Bairon, a interface teria por vocação juntar duas realidades díspares e colocá-las em comunicação; ou seja, traduzi-las e articular os espaços, colocá-los em comunicação entre si. Assim, a interatividade seria uma espécie de “conversação” entre o homem e a técnica através das interfaces.

Podemos encontrar outras contribuições teóricas para o aprofundamento dessas noções em Brenda Laurel, para quem a interatividade digital se assume num contexto de comunicação de troca, em que homem, máquina e programas são “agentes” que assumem determinados “papéis”.

Numa outra perspectiva de análise, Pierre Levy eleva o conceito interface até ao seu fundamento ontológico, defendendo a ideia de que para melhor compreendermos os elos de ligação entre a informática e o mundo que a cerca, devemos partir do princípio de que os seus recursos apenas procuram explorar o comportamento interativo entre seres e “coisas”, processo que já se desenvolve há milênios na história da humanidade.

Em nenhum dos casos defendo que a performance/*happening* deveria ser realizada só ao vivo e no mundo real, já que o mundo virtual também tem as suas opções. Mas essas opções têm que ser pensadas conscientemente e quando o performer cria/realiza a sua peça performativa tem que ter em conta todos os possíveis cenários e escolher a melhor forma de transmitir a sua mensagem, não deixando nenhum pormenor ao acaso. Como tal,

a interação do público ou a consequente falta da mesma também deve ser abordada em todos os níveis de desenvolvimento e logística na criação, preparação, realização de uma performance/*happening*.

BIBLIOGRAFIA

ALBUQUERQUE, Beatriz. **Art+Internet + Performance = beginning of the 90s**. Vila Nova de Famalicão: Editora Impensável, 2008.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BAIRON, Sérgio. **Multimídia**. São Paulo: Global, 1995.

CHAUÍ, Marilena. **Convite à Filosofia**. São Paulo: Ática, 1995.

DEBORD, Guy. **The Society of the Spectacle**. Nova York: Zone Books, 1994.

DERRIDA, Jacques. **Artaud le Moma Interjections d'appel**. Paris: Galilée, 2002.

DUARTE JÚNIOR, João Francisco. **Por que Arte-Educação?** São Paulo: Papyrus, 1986.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

GUIZZO, Érico. **Internet. O que É, o que Oferece, como Conectar-se**. São Paulo: Ática, 1999.

LANDOW, George P. **Qué puede hacer el crítico? – la teoria crítica en la edad del hipertexto**. Barcelona: Paidós, 1997.

LANDOW, George P. **Hypertext the Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology**. Londres: The John Hopkings University Press, 1992.

LAUFER, Roger S. D. **Texte, hypertexte, hipermédia**. Paris: PUF, 1995.

LAUREL, Brenda. **Computers As Theatre**. Londres: Addition-Wesley, 1993.

LEMOS, A. "As Estruturas Antropológicas do Ciberespaço". In: **Textos**, n. 35, Facom/UFBA, jul. 1996.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência. O Futuro do Pensamento na Era da Informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1997.

LÉVY, Pierre. **O que é o Virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

PARA CITAR ESTA PUBLICAÇÃO

ALBUQUERQUE, Beatriz. "Performance Arte + Internet = Comunicação + Audiência". **eRevista Performatus**, Inhumas, ano 1, n. 1, nov. 2012. ISSN: 2316-8102.

Revisão ortográfica de Marcio Honorio de Godoy

Edição de Hilda de Paulo

© 2012 eRevista Performatus e a autora