

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**

PATRÍCIA TELES SOBREIRA DE SOUZA

**CENA, ESPECTADOR E TECNOLOGIA:
tecnoteatralização e modos de incorporação do público**

**BRASÍLIA
2021**

PATRÍCIA TELES SOBREIRA DE SOUZA

**CENA, ESPECTADOR E TECNOLOGIA:
tecnoteatralização e modos de incorporação do público**

Tese apresentada como requisito para obtenção do título de Doutora em Arte pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade de Brasília.

Área de Concentração: Métodos, Processos e Linguagens

Orientador: Prof. Dr. Carlos Augusto Moreira da Nóbrega

BRASÍLIA
2021

PATRÍCIA TELES SOBREIRA DE SOUZA

**CENA, ESPECTADOR E TECNOLOGIA:
tecnoteatralização e modos de incorporação do público**

Tese apresentada como requisito para obtenção do título de Doutora em Arte pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade de Brasília.

Área de Concentração: Métodos, Processos e Linguagens

Aprovada em: 17 / 08 / 2021.

Banca Examinadora

Prof. Dr. Christus Menezes da Nóbrega (UnB)

Profa. Dra. Walmeri Kellen Ribeiro (UFF/UFRJ)

Prof. Dr. Fernando Souza Gerheim (UFRJ)

Suplentes

Profa. Dra. Suzete Venturelli (UnB)

Profa. Dra. Maria Luiza Fragoso (UFRJ)

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

AGRADECIMENTOS

Às amigas que tomaram parte do seu tempo para me ajudar a aperfeiçoar a escrita, as ideias e a prática.

À Universidade de Brasília, em especial ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, à CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), ao meu orientador e aos professores e professoras que me incentivaram nesta jornada.

À professora Luisa Gunther, por me acolher em um momento de dor; ao professor Christus Nóbrega, por me ceder generosamente o espaço da sua aula.

À minha mãe, que sempre vibrou a cada conquista.

Gratidão.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

1 INTRODUÇÃO

Figura 01 – Bailarina com esculturas cinéticas de Nicolas Schöffer (1956).....18

2 EXPANSÕES CONTEMPORÂNEAS: SIMBIOSE DAS ARTES, PARTICIPAÇÃO E NOVAS TECNOLOGIAS

Figura 02 – Hélio Oiticica, *Parangolés* (1964 – 1979).....26

Figura 03 – Feliza Bursztyn, *La Baila Mecánica* (1979)31

Figura 04 – Hans Haacke, *News* (1969)32

Figura 05 – Michelangelo Pistoletto, *Venus of the Rags* (1967 - 1974)35

Figura 06 – Marta Minujín, *Resolviendo el conflicto internacional con maíz, el oro latinoamericano y arte* (1996)38

Figura 07 – Ken Rinaldo, *Autopoiesis* (2000)39

Figura 08 – Lygia Pape, *Divisor* (1968)49

Figura 09 – Artur Barrio, *Situação T/T1* (1970).....51

Figura 10 – Graciela Carnevale, *El Encierro* (1968).....53

Figura 11 – Alberto Greco circulando o artista argentino Alberto Heredia com giz como parte da Primeira Exibição Arte Vivo, Paris, 196255

Figura 12 – Aníbal López, *Testimonio (Sicario)* (2012)56

Figura 13 – Hans Haacke, *Condensation Cube* (1965)61

Figura 14 – Eleonora Fabião, *Converso sobre qualquer assunto* (2008)63

Figura 15 – Brigitta Zics, *Mind Cupola* (2008)66

3. TEATRALIZAÇÃO DAS ARTES: ESPAÇO E PERFORMATIVIDADE

Figura 16 – Robert Whitman, *American Moon* (1960).....70

Figura 17 – Francis Picabia e Erik Satie, *Relâche* (1924).....73

Figura 18 – Robert Morris, *Untitled (L-Beams)* (1965)77

Figura 19 – Naum Gabo, *Kinetic Construction (Standing Wave)*
(1919-1920, replica 1985)82

Figura 20 – Moholy-Nagy, *Light-Space Modulator* (1921 - 1930)83

Figura 21 – Robert Rauschenberg, <i>Pelican</i> (1963)	90
Figura 22 – Robert LePage, <i>A Biblioteca à Noite</i> (2015).....	93
Figura 23 – Leandro Erlich, <i>La Pileta</i> (1999).....	94
Figura 24 – Rivane Neuenschwander, <i>Chove Chuva</i> (2002).....	95
Figura 25 – Rafael Lozano-Hemmer, <i>Tensión Superficial</i> (1992).....	97
Figura 26 – Rafael Lozano-Hemmer, <i>Rasero y Doble Rasero</i> (2004)	99
Figura 27 – Rafael Lozano-Hemmer, <i>Pulse Spiral</i> (2008)	101
Figura 28 – Ilya Kabakov, <i>The Man Who Flew into Space from His Apartment</i> (1984).....	106
Figura 29 – Marta Minujín e Rubén Santantonín, <i>La Menesunda</i> (1965).....	111
Figura 30 – Cildo Meireles, <i>Fiat Lux: O sermão da montanha</i> (1979)	113
Figura 31 – Tania Bruguera, <i>Sin Título (Habana, 2000)</i> (MoMA, 2018)	114
Figura 32 – Diego Bianchi e Luis de Garay, <i>Under de sí</i> (Bienal de Performance de Buenos Aires, 2015).....	117

4 CENA TECNOLÓGICA: ATORES MAQUÍNICOS, ESPECTADOR-FUNCIONÁRIO E JOGO

Figura 33 – Jean Tinguely, <i>Homage to New York</i> (1960)	120
Figura 34 – Jeff Wall, <i>Parent Child</i> (2018)	122
Figura 35 – Char Davies, <i>Osmose</i> (1995)	123
Figura 36 – Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti, <i>Fala</i> (2012)	127
Figura 37 – Nicolas Schöffer, <i>CYSP I</i> (1956).....	133
Figura 38 – Nam June Paik e Shuya Abe, <i>K-456</i> (1964).....	134
Figura 39 – Sergei Shutov, <i>Abacus</i> (2011)	136
Figura 40 – Cai Guo-Qiang, <i>Cai Guo-Qiang Fire Ignition Robot</i> (2010).....	141
Figura 41 – Fernando Rubio, <i>Todo lo que está a mi lado</i> (2012)	144
Figura 42 – Paul Sermon, <i>Telematic Dreaming</i> (1992).....	145
Figura 43 – Lawrence Malstaf, <i>Nemo Observatorium, 02000-02002</i> (FILE, 2018)	158
Figura 44 – Lawrence Malstaf, <i>Shrink 01995</i> (FILE 2018).....	159
Figura 45 – Bego M. Santiago, <i>Little Boxes</i> (2015).....	165

5 PRÁXIS ARTÍSTICA: MODOS [PRECÁRIOS] DE PRODUÇÃO DE CENA TECNOLÓGICA

Figura 46 – Marta Minujín, <i>Simultaneidad en Simultaneidad</i> (1966).....	173
Figura 47 – Patrícia Teles, <i>Me ajuda a viver do meu trabalho</i> (2021)	176
Figura 48 – Patrícia Teles, Interface de <i>Me ajuda a viver do meu trabalho</i> (2021)	177
Figura 49 – Patrícia Teles, <i>Me ajuda a viver do meu trabalho</i> (2021)	178
Figura 50 – Edmond Couchot e Michel Bret, <i>Les Pissenlits</i> (1990-2017)	181
Figura 51 – Edmond Couchot e Michel Bret, <i>Les Pissenlits</i> (Grand Palais, 2018)	182
Figura 52 – Patrícia Teles, <i>Couchot do Terceiro Mundo</i> (2021).....	184

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 01 – Simbiose das Artes.....	88
Gráfico 02 – Estímulo e Resposta	186
Gráfico 03 – Interface, <i>Me ajuda a viver do meu trabalho</i>	207
Gráfico 04 – Interface, <i>Couchot do Terceiro Mundo</i>	210

RESUMO

O presente estudo, teórico-prático, discorre sobre produções artísticas, tecnológicas e contemporâneas, a partir da perspectiva da ‘cena’. Assim sendo, esta tese não disserta sobre a tecnologia no Teatro, mas sobre a teatralização da Arte e Tecnologia. Como ‘cena’ compreendemos um acontecimento artístico de natureza espetacular, ou seja, algo que se apresenta para um ou mais espectadores, neste sentido, uma instalação multimídia ou a ação de uma escultura cibernética constitui uma cena.

Por ‘teatralização’ denominamos a apropriação, consciente ou não, que ocorre a partir do século XX das qualidades das Artes Cênicas pelas Artes Visuais, o que inclui a vertente da Arte e Tecnologia, neste caso, a ‘tecnoteatralização’. Como qualidades cênicas abarcamos principalmente o espaço-tempo imediato (*hic et nunc*) e a performatividade.

Importante frisar que os trabalhos artísticos são analisados sob a prisma da cena expandida, ou seja, para além da caixa preta do teatro e do vínculo com a dramaturgia. É o entendimento que ela pode emergir no cubo branco das galerias, na rua, nos museus, ou em qualquer lugar em que ocorra uma intenção artística de justapor a lógica cotidiana e fundar, ainda que por um instante, uma realidade outra para um público.

No que concerne os modos de incorporação do público, a pesquisa aponta que as motivações artísticas para a construção de interfaces humano-máquina são as mesmas do teatro desde sua origem, o engajamento sensível do espectador por meio de uma experiência duracional extra-cotidiana. Por conseguinte, o estudo abrange elementos que estão diretamente relacionados a integração do espectador: o aqui e agora do espaço e tempo relacional, as composições espaciais, as noções de presença e performatividade.

Deste modo, esta investigação considera a ação do público na emergência do acontecimento artístico, tema bastante desenvolvido no campo da Arte e Tecnologia, mas que, nesta pesquisa, é perspectivada através da desconstrução da dicotomia entre participação e interatividade, assim como entre espectador e interator. Desta maneira, compreendemos a interatividade como mais uma possibilidade de participação e buscamos desmistificar os conceitos que sustentam que a interatividade tecnológica representa uma progressão nos modos de incorporação do público.

Acreditamos que o ponto de vista cênico é uma contribuição para área da arte assistida pela tecnologia pois possibilita uma abordagem holística dos trabalhos, comumente enfocados na interface, no caráter escultórico, cinético e/ou cibernético do aparato maquínico e na imagem técnica (computacional, fotográfica, audiovisual, realidade virtual, entre outros).

Palavras-chave: arte e tecnologia. cena. incorporação. performatividade. teatralização.

ABSTRACT

The present study, theoretical and practical, discusses artistic, technological and contemporary productions, from the perspective of the 'scene'. Therefore, this thesis is not about technology in the Theater, but the 'theatralization' of Art and Technology. We understand "scene" as an artistic event of a spectacular nature, that is, presented to one or more spectators. In this sense, a multimedia installation or the action of a cybernetic sculpture constitutes a scene.

By 'theatralization' we mean the appropriation, whether consciously or unconsciously, that occurs from the 20th century onwards of the qualities of the Performing Arts by the Visual Arts, which includes the Art and Technology strand, in this case, 'technotheatralization'. As scenic qualities we mainly embrace immediate space-time (*hic et nunc*) and performativity.

It is important to emphasize that the artistic works are analyzed from the perspective of the 'expanded scene', i.e., beyond the 'black box' of the theater and the link with dramaturgy. It is the understanding that it can emerge in the 'white cube' of galleries, on the street, in museums, or anywhere that an artistic intention occurs to juxtapose everyday life and create, even for an instant, a different reality.

With regard to the modes of incorporating of the public, we understand that the artistic motivations for the construction of human-machine interfaces are the same as those for theater since its origin, the sensitive engagement of the viewer through an exceptional (not of ordinary life) durational experience. Thus, the study focus on aspects that are directly related to the integration of the spectator: the 'here and now' of relational space and time, the spatial compositions, the notions of presence and performativity.

In this way, this thesis considers the action of the spectators in the emergence of the artistic event, a theme that is well developed in the field of Art and Technology. However, in this research, we propose to deconstruct the dichotomy between participation and interactivity, as well as between spectator and interactor. Hence, we understand interactivity as yet one more possibility of participation and we seek to demystify the concepts that maintain that technological interactivity represents a progression in the ways of incorporating the audience.

We believe that the scenic point of view is a contribution to the area of art assisted by technology because it enables a holistic approach to artworks, commonly focused on the interface, the sculptural, kinetic and/or cybernetic character of the machinery and the technical image (computational, photographic, audiovisual, virtual reality, among others).

Keywords: art and technology. scene. incorporation. performativity. theatricalization.

RESUMEN

El presente estudio, teórico-práctico, analiza las producciones artísticas, tecnológicas y contemporáneas, desde la perspectiva de la 'escena'. Por tanto, esta tesis no trata de la tecnología en el Teatro, sino de la teatralización del Arte y la Tecnología. Entendemos como 'escena' un evento artístico de carácter espectacular, es decir, algo que se presenta a uno o más espectadores. En este sentido, una instalación multimedia, o la acción de una escultura cibernética constituyen escenas.

Por 'teatralización' denominamos a la apropiación, consciente o no, que se da a partir del siglo XX de las cualidades de las Artes Escénicas por las Artes Visuales, incluyendo el aspecto Arte y Tecnología, en este caso, la 'tecnoteatralización'. Como cualidades escénicas, englobamos principalmente el espacio-tiempo inmediato (*hic et nunc*) y la performatividad.

Es importante destacar que las obras de arte se analizan desde la perspectiva de la escena expandida, es decir, más allá de la cámara negra del teatro y el vínculo con la dramaturgia. Es el entendimiento de que puede surgir tanto en el cubo blanco de las galerías, como en la calle, en los museos, o en cualquier lugar donde haya una intención artística de yuxtaponer la lógica cotidiana y encontrar, aunque que sea por un instante, otra realidad para un público.

En lo que concierne a las formas de incorporación de la audiencia, la investigación comprende que las motivaciones artísticas para la construcción de interfaces humano-máquina son las mismas del teatro desde su origen, el involucramiento sensible del espectador a través de una experiencia duracional extraordinaria. Por lo tanto, el estudio engloba elementos directamente relacionados con la integración del espectador: el aquí y ahora del espacio y tiempo relacional, composiciones espaciales, nociones de presencia y performatividad.

Así, esta investigación considera la acción del público en la emergencia del evento artístico, tema muy desarrollado en el campo del Arte y la Tecnología, pero que, en este estudio, es pensado por medio de la deconstrucción de la dicotomía entre participación e interactividad, así como entre espectador e 'interactor'. De esta manera, entendemos la interactividad como una posibilidad más de participación y buscamos desmitificar los conceptos que sustentan que la interactividad tecnológica representa una progresión en los modos de incorporación del público.

Pensamos que el punto de vista escénico es una contribución al área del arte asistido por tecnología, ya que permite un enfoque holístico de las obras, comúnmente centrado en la interfaz, en el carácter escultórico, cinético y / o cibernético del aparato maquínico, y sobre la imagen técnica: computacional, fotográfica, audiovisual, realidad virtual, entre otras.

Palabras clave: arte y tecnología. escena. incorporación. performatividad. teatralización.

À minha mãe, Teresinha Teles Sobreira de Souza.

R.I.P.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	16
2 EXPANSÕES CONTEMPORÂNEAS: SIMBIOSE DAS ARTES, PARTICIPAÇÃO E NOVAS TECNOLOGIAS	24
2.1 DO OBJETO PARA A CENA	24
2.2 EXPOSIÇÃO DE CONCEITOS	33
2.2.1 Cena, espectador e tecnologia	36
2.2.1.1 Cena.....	37
2.2.1.2 Espectador	41
2.2.1.3 Tecnologia	43
2.3 ESPECTADORES SEMIÓTICOS E FENOMENOLÓGICOS	44
2.4 LATINO-AMERICANOS AFRONTOSOS E SUBVERSIVOS	49
2.5 NOTAS SOBRE A [SUPERESTIMADA] INTERATIVIDADE	58
2.5.1 O mito da progressão da participação	58
3 TEATRALIZAÇÃO DAS ARTES: ESPAÇO E PERFORMATIVIDADE	68
3.1 TRÊS MODELOS DE CONTÁGIO	68
3.1.1 <i>Happening</i>: a explosão do teatro	69
3.1.2 Minimalismo: teatralidade infecciosa	74
3.1.3 Arte cinética: teatralização da tecnologia	80
3.2 BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO SOBRE A PERFORMATIVIDADE	85
3.3 PERFORMATIVIDADE DO ESPECTADOR	91
3.3.1 Ambientes penetráveis	92
3.3.2 Retroalimentação numérica	95
3.3.3 Imagem digital interativa.....	97
3.3.4 Corpo tangível	98
3.3.5 Luz artificial	100
3.4 <i>GESAMTKUNSTWERK</i> CONTEMPORÂNEA	101
3.4.1 Do drama musical à imersão	102
3.4.2 Dissolução da dualidade palco - plateia	107
3.4.3 Obra-total latino-americana	110
3.4.3.1 <i>La Menesunda</i> – Marta Minujín e Rubén Santantonín	110

3.4.3.2 <i>Fiat Lux: O Sermão da Montanha</i> – Cildo Meireles	112
3.4.3.3 <i>Sin Título (Habana, 2000)</i> – Tania Bruguera	113
3.4.3.4 <i>Under de sí</i> – Diego Bianchi e Luis Garay	116

4 CENA TECNOLÓGICA: ATORES MAQUÍNICOS, ESPECTADOR-FUNCIONÁRIO E JOGO.....	118
4.1 TECNOTEATRALIZAÇÃO	118
4.1.1 Escultura-espetáculo	118
4.1.2 A ‘presença de palco’ da fotografia	121
4.1.3 A encenação da realidade virtual	122
4.2 A CONCRETIZAÇÃO NA CENA	126
4.3 CORPO TECNOLÓGICO PERFORMATIVO	131
4.3.1 Atores em cena	132
4.3.2 A tecnologia é o conteúdo	139
4.3.3 Duas cenas participativas com camas	143
4.4 A INTERATIVIDADE TECNOLÓGICA É NECESSÁRIA?.....	145
4.5 ESPECTADOR-FUNCIONÁRIO	153
4.5.1 Aparelho de fazer tornado & Aparelho de embalar gente a vácuo	157
4.6 O ESPECTADOR-GODZILLA E A MORAL DA HISTÓRIA	162
5 PRÁXIS ARTÍSTICA: MODOS [PRECÁRIOS] DE PRODUÇÃO DE CENA TECNOLÓGICA.....	170
5.1 MODOS [PRECÁRIOS] DE PRODUÇÃO	170
5.2 ME AJUDA A VIVER DO MEU TRABALHO (2021)	175
5.2.1 Passagem do objeto para a cena	178
5.2.2 Incorporação do espectador	179
5.2.3 Teatralização da tecnologia	180
5.2.4 Modos [precários] de produção	180
5.3 COUCHOT DO TERCEIRO MUNDO (2021)	181
6 CONCLUSÃO	188
BIBLIOGRAFIA-.....	192

ANEXOS: CÓDIGOS E ESQUEMAS	206
ANEXO A – <i>Me ajuda a viver do meu trabalho</i> (2021)	207
CÓDIGO [ARDUINO].....	208
CÓDIGO [PROCESSING]	209
ANEXO B – <i>Couchot do Terceiro Mundo</i> (2021)	210
CÓDIGO [ARDUINO].....	211

1 INTRODUÇÃO

Jovens artistas de hoje não precisam mais dizer “eu sou um pintor” ou “um poeta” ou “um dançarino”. Eles são simplesmente “artistas”.

(KAPROW, [1958] 2017)

Tendo em vista a experiência sensível do espectador, o presente estudo teórico-prático discorre sobre o processo de teatralização das artes visuais no século XX, fenômeno que agencia práticas artísticas voltadas para o acontecimento efêmero em detrimento do ‘produto acabado’ (objeto)¹ e estabelece outros modos de fruição do público. Neste contexto, a investigação aprofunda-se no campo da arte e tecnologia e, em diálogo com o teatro, busca fomentar um pensamento crítico para análise e produção de trabalhos artísticos interativos.

Diferentemente das Belas Artes, hoje denominadas Artes Visuais, o Teatro desde sua origem é um evento, ou seja, um acontecimento artístico. Além disso, é uma arte híbrida, de “linguagem e meios que se misturam, compondo um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada” (SANTAELLA, 2003, p. 135) e de convívio, isto é, que exige “a presença aurática das pessoas” (DUBATTI, 2016b, p. 31)². Por conseguinte, a Arte Contemporânea – e aqui compreendemos a Arte, Ciência e Tecnologia (ACT) como uma de suas vertentes –, ao apropriar-se da noção de arte como acontecimento torna-se fenômeno espetacular³.

Diante disso, nesta investigação chamaremos ‘cena’ o acontecimento artístico de natureza espetacular. Ressalta-se que nos referimos a um aspecto expandido da cena, para abarcar instalações multimídia, esculturas cinéticas, arte robótica, entre outras possibilidades. Para tal, esta abordagem toma de empréstimo os saberes e questionamentos dos estudos teatrais, entre elas, as razões pelas quais a prática teatral ocorre, para pensar o engajamento do público e a retroalimentação da cena tecnológica.

¹ “Trata-se, portanto, de uma arte que substituíra os métodos convencionais da pintura e escultura por operações linguísticas no campo das representações visuais e que levava à dissolução do ‘status objetual’ da obra de arte.” (SANTAELLA, 2009, p. 137).

² “O teatro é uma arte aurática por excelência, segundo Benjamin, e não pode ser *des-auratizada*, como ocorre com outras expressões artísticas. Ele remete a uma ordem ancestral, a uma antiquíssima escala do homem, ligada à sua própria origem. Não somos os mesmos quando em reunião, pois nela se estabelecem vínculos e afecções conviviais, inclusive não percebidos ou conscientizados.” (DUBATTI, 2016b, p. 32).

³ Espetacular enquanto “aquilo que se dá a ver e afeta” (RAMOS, 2015, p. 91), diferente da noção adotada pelo filósofo francês Guy Debord em *A Sociedade do Espetáculo* (1967).

Portanto, esta pesquisa parte do pressuposto que acontecimentos artísticos – performances, instalações, videoinstalações, ações que envolvem a telepresença, entre outros – são sintomas da expansão do teatro. Nesse âmbito, no livro *Mimesis Performativa* (2015), o professor e pesquisador brasileiro Luiz Fernando Ramos observa que “não há uma fronteira nítida que separe o que poderia ser chamado de teatro do que se convencionaria chamar arte visual ou plástica.” (RAMOS, 2015, p. 43). O autor versa sobre a emergência de uma cena-expandida, ou ‘novas formas do espetacular’, e apresenta uma análise detalhada de trabalhos de Bill Viola, Juan Muñoz, Samuel Beckett, Jack Smith, Matthew Barney, entre outros artistas.

Michael Fried (2002), Hans Belting (2012) e Rosalind Krauss (2001) são alguns dos autores referidos nesta tese que igualmente sinalizam a aproximação dos artistas contemporâneos com o teatral (ou espetacular), porém, de modo restrito, explicitando a ‘presença de palco’ e o ‘tempo relacional’ de alguns trabalhos. Não obstante, Ramos apresenta um panorama no qual identifica uma tendência da arte contemporânea que não apenas ‘flerta’ com a linguagem cênica, mas que, de fato, as identifica como manifestações da cena expandida. Cabe, portanto, a pergunta: de que nos vale a tomada de consciência do caráter cênico presente na arte contemporânea?

Ramos (2015) discorre sobre uma reconciliação com a tradição mimética ocidental, da concepção de uma ‘arte transgênica’ que, pensada no sentido metafórico, supera o “mito modernista do novo absoluto e da ruptura que apaga os sinais do passado” (Ibid., p. 177). O pesquisador se refere a um espírito antiteatral⁴ e antimimético⁵ que surge na crise da representação modernista e permanece até hoje, não sendo difícil constatar essa tendência negacionista do teatral, como se constituísse um demérito do trabalho artístico, algo que o afasta da verdade⁶. Em virtude disso, Ramos resgata a *mimesis* aristotélica do seu entendimento vulgar de imitação e aponta para a noção primeira da arte, de “invenção de possíveis” (ROLNIK, 2006, p. 2).

Nesta acepção, *mimesis* compreende não somente um espelhamento do mundo, mas, concomitantemente, a criação de um mundo distinto do existente, uma dialética entre o autêntico e o verossímil, a realidade bruta e a realidade inventada. É nesse âmbito que emerge o conceito de ‘*mimesis* performativa’ de Ramos, que ultrapassa as limitações do conceito de

⁴ “[...] repulsa a qualquer narrativa encadeada, ou, em síntese, ao dramático como estratégia instrumental para engajar o espectador” (RAMOS, 2015, p. 33).

⁵ “[...] a apresentação da vida e do mundo sem mediações, ou sem a produção de um outro mundo, substituo ou equivalente” (RAMOS, 2015, p. 39).

⁶ Ramos (2015) identifica a origem do preconceito ao teatral nos livros III e X de *A República* de Platão, no qual Sócrates repudia a prática teatral na *pólis* por afastar-se da verdade. Entretanto, o pesquisador observa que até mesmo Platão valeu-se de uma personagem (‘Sócrates’) para escrever seu diálogo.

‘teatro performativo’ de Josette Féral (2015) e do ‘teatro pós-dramático’ de Hans Lehmann (2007), e penetra o campo das artes visuais para refletir sobre as novas formas do espetacular. Ramos desenvolve proficuamente a questão da *mimesis* não-representativa na arte contemporânea, que duplica o mundo sem copiá-lo, não obstante, o que nos interessa focar é a noção pré-estabelecida (RAMOS, 2015) que algumas produções artísticas contemporâneas, tecnológicas ou não, são modelos de cena expandida.

Figura 01 – Bailarina com esculturas cinéticas de Nicolas Schöffer (1956)



Fonte: <http://cyberneticzoo.com/cyberneticanimals/1956-cysp-1-nicolas-schoffer-hungarianfrench/> Acesso em: 24 mai. 2021.

Isso posto, este estudo se aprofunda no âmbito tecnológico. Entendemos que o paradigma da arte assistida pela tecnologia tem sua origem na imagem técnica, aquela produzida por um aparelho (FLUSSER, 2018), desde o final do século XIX, com o surgimento da fotografia, e desenvolvendo-se a partir dos anos 1960 no campo do vídeo e da arte computacional. De modo geral, é pensada dentro do escopo da ‘arte e mídia’, que trata a transcendência do caráter artesanal da arte por meio das máquinas semióticas (MACHADO, 2009)⁷ e problematiza a reprodutibilidade técnica (BENJAMIN, 2019), a caixa preta (FLUSSER, 2018), entre outras questões.

⁷ “Aqueles dedicadas prioritariamente à tarefa da representação” (MACHADO, 2009, p. 191).

À parte desse universo das imagens técnicas e seus modos de produção e exibição, artistas inspirados na cibernética nos brindam outras possibilidades poéticas de dinâmica com a tecnologia. Nicolas Schöffer, por exemplo, realiza esculturas cibernéticas, corpos tecnologizados que são ‘presenças’ em relação com o espaço e as pessoas (Figura 01). Desta maneira, nos interessa refletir sobre os objetos técnicos (SIMONDON, 2020) como integrantes e facilitadores de uma *mise-en-scène*.

Sob os parâmetros do teatro e, portanto, de proeminência da ação, podemos nos perguntar – à exemplo de Schöffer – “o que está escultura sabe fazer?”. E quando deslocamos o olhar para a experiência imediata da ação artística, o objeto escultórico deixa de ser um fim em si mesmo, mas parte de um todo (espaço, espectadores, atuantes, entre outros). A perspectiva da cena abraça essa totalidade, assim, este estudo propõe que, não sendo a tecnologia um fim em si mesma, mas a vivência que ela promove, a análise recai sobre ‘o que’ essa ação nos apresenta, ‘como’ nos apresenta e ‘porque’ nos apresenta.

A esse respeito, destaca-se a explicação do encenador polonês, Jerzy Grotowski, sobre a ‘estrutura da totalidade’ e suas justificativas.

No espetáculo, durante um monólogo patético o ator está plantando bananeira. Os estranhos nos perguntam: “Por quê? Qual o objetivo dessa esquisitice? Por que o ator está plantando bananeira?” Respondemos: na realidade, o detalhe deve ser justificado pela estrutura da totalidade, nada no espetáculo pode acontecer por acaso; são de rigor a lógica e a coerência da forma. Portanto, por exemplo, na cena do louco monólogo [...] o absurdo das palavras transformou-se no absurdo da situação. O elemento acrobático justificou-se na lógica da forma, evidentemente, a seu modo diversa da lógica ocasional de cada dia (GROTOWSKI, 2010, p. 44).

De pronto, afirmamos que esta tese não visa um modelo de produção e exibição da arte e tecnologia, mas uma reflexão sobre suas questões: de um lado o frenesi em pensar a tecnologia na arte como disruptiva, do outro o descrédito da arte assistida pela tecnologia reputada como hermética e fetichista. No que concerne os modos de incorporação do público, entendemos que as motivações artísticas para a construção de interfaces humano-máquina são as mesmas do teatro desde sua origem, o engajamento sensível do espectador por meio de uma experiência duracional extra-cotidiana.

Por conseguinte, assim como cada elemento que compõe uma encenação é pensado na sua relação com o todo, propomos pensar o papel da tecnologia dentro desse todo que constitui a cena. Entendemos que os artistas recorrem à tecnologia para expressar uma ideia, uma forma, uma experiência, em resumo, empregam o aparato tecnológico para informar algo. Contudo, ao

longo do estudo, observaremos como o uso da tecnologia pode pôr em xeque o próprio discurso do artista, ou ainda, como a tecnologia pode ser dispensável para o que se pretende comunicar, o que acaba por contribuir, em algumas situações, para o desinteresse do espectador em relação a exposições de ACT.

Em vista disso, no primeiro capítulo, *Expansões contemporâneas: simbiose das artes, participação e novas tecnologias*, apresenta-se uma revisão de literatura tendo em foco as transformações promovidas pela Arte Contemporânea, dentre elas, os questionamentos que envolvem a figura do espectador. Discorre sobre a dissolução do pensamento purista dos gêneros artísticos (GREENBERG, 1997) e a emergência da noção de arte como acontecimento. Para tanto, versa sobre o ‘giro performativo’ (FISCHER-LICHTE, 2011), o desenquadramento da arte em prol de um ‘espetáculo fugaz’ (BELTING, 2012), a ‘estética de sistemas’ (BURNHAM, 1968b) e a ‘arte comportamental’ (ASCOTT, 2003).

Posteriormente, debruça-se sobre as discussões a respeito da tríade artista-público-obra, emergidas a partir da década de 1960 e discutidas em textos seminais como: *O Ato Criador* (1957), de Marcel Duchamp; *Obra Aberta* (1962), de Umberto Eco; e *A Morte do Autor* (1968), de Roland Barthes. Por se tratar do nosso contexto e em prol de um pensamento decolonial, a revisão de literatura apresenta um enfoque especial nas experiências latino-americanas, enraizada nas práticas e teorias de artistas e encenadores que pensaram e executaram dinâmicas inéditas de interação com o público, entre eles, o encenador Augusto Boal, os artistas argentinos Alberto Greco e Graciela Carnevale, o guatemalteco Aníbal López e os neoconcretas Hélio Oiticica, Lygia Clark e Ferreira Gullar.

Os modos de apreciação da arte, agenciados a partir do modernismo, são o alicerce conceitual para pensar o deslocamento do espectador da fruição puramente intelectual para o protagonismo da ação, na qual todo seu corpo está envolvido. Isto é, o trasladar de uma vivência sensível do trabalho artístico – pautada no sentido da visão – para todo o corpo fenomenológico, onde todos os sentidos operam, não somente na apreciação, mas igualmente na constituição do trabalho, enquanto significantes da obra.

Entendendo a tecnologia como um ponto de inflexão, visto que o aparato maquínico propicia outra dinâmica de relação do espectador com o trabalho artístico, surgem na esfera artística as interfaces programáveis, as plataformas interativas e a figura do ‘usuário’ e do ‘interator’, conceitos fundamentados nos sistemas de *feedback* humano-máquina. Neste contexto, este estudo pensa a interatividade como mais uma possibilidade de participação, propondo desmistificar os conceitos que sustentam que a interatividade tecnológica representa uma progressão dos modos de incorporação do público.

O segundo capítulo, *Teatralização das artes: espaço e performatividade*, desenvolve o conceito de apropriação dos atributos das artes da cena pelos artistas plásticos. Para tanto, expõe considerações sobre duas qualidades intrínsecas do teatro que transformaram substancialmente as artes visuais: performatividade e espaço imediato. Usamos o adjetivo imediato para nos referir à dinâmica do espaço com o tempo, o aqui e agora, o encontro territorial de corpos humanos e maquínicos. É com base nessas duas propriedades que abordamos a ação do espectador na emergência do acontecimento artístico, tendo como foco o penetrar do corpo do visitante nos ambientes imersivos e a performatividade do espectador no diálogo humano-máquina.

Para fundamentar o conceito de teatralização, o estudo apresenta três modelos de contaminação da arte do século XX pela arcaica arte teatral: 1) O *Happening*, que para Susan Sontag (2005) é o ‘teatro dos pintores’; 2) O Minimalismo, cujos objetos específicos, segundo Michael Fried (2002), evocam uma ‘presença de palco abominável’; e 3) A Arte Cinética, que, de acordo com Rosalind Krauss (2001), propicia à escultura uma dimensão de atores em cena. Ao adicionar movimento à matéria escultórica, o cinetismo inaugura a teatralização da tecnologia no escopo das artes denominadas visuais.

Fechando o capítulo, discorreremos sobre o drama musical do compositor alemão Richard Wagner, a *Gesamtkunstwerk*, primeira manifestação artística a cruzar, intencionalmente, as artes plásticas (pintura, escultura e arquitetura) e humanas (dança, música e poesia). Wagner abre caminho para a concepção de uma ‘obra de arte total’ que, na contemporaneidade, pleiteamos como vinculada à performatividade do espectador no espaço penetrável. Para aclarar esse ponto de vista, descrevemos e analisamos quatro trabalhos ‘totais’ de artistas contemporâneos latino-americanos: *La Menesunda* (1965-2016), de Marta Minujín e Rubén Santantonín; *Fiat Lux: o Sermão da Montanha* (1979), de Cildo Meireles; *Sin Título (Habana, 2000)* (2000-2018), de Tania Bruguera; e *Under de Sí* (2013), de Diego Bianchi e Luis Garay.

Finalmente, após a revisão bibliográfica sobre as expansões da arte a partir dos anos 1960 e das esclarecimentos sobre as dinâmicas do que intitulamos teatralização das artes visuais, no terceiro capítulo, *Cena Tecnológica: atores maquínicos, espectador-funcionário e jogo*, dissertamos sobre o paradigma da cena no âmbito restrito da arte assistida pela tecnologia. Em um primeiro momento, desenvolve-se a ideia de tecnoteatralização e considera-se, no âmbito da arte, a ‘concretização’ dos objetos técnicos, conceito do filósofo Gilbert Simondon ([1958] 2020). Para este fim, examina a instalação *Fala* (2012), dos artistas brasileiros Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti.

Na sequência, esmiúça a noção de ‘corpos tecnológicos performativos’ como atores

maquímicos em cena. Neste contexto, a pesquisa fundamenta-se nos conceitos de supermarionete (*über-marionette*) de Gordon Craig ([1907] 2012), a ANT (*Actor-Network Theory*) ou Teoria Ator-Rede, de Bruno Latour (2012), e na noção de performance robótica, defendida pelo pesquisador Philip Auslander (2006). Com base no pensamento cênico de corpos atuantes, a tese apresenta algumas conclusões sobre a assistência tecnológica no acontecimento artístico, entendendo-a como conteúdo autorreferencial da cena. Em outras palavras, o corpo tecnológico performativo necessariamente apresenta um discurso simbólico sobre sua natureza maquínica, transcendendo, portanto, a condição de suporte tal qual a tela em branco.

Após desenvolver o conceito de tecnologia enquanto corpos atuantes, a pesquisa expõe o conceito de ‘jogo de atores’ como razão de ser da cena tecnológica. Para tanto, toma como ponto de partida a tese *O Teatro é necessário?* (1997), de Denis Guénoun. O autor traça um recorrido – desde o teatro grego antigo até a contemporaneidade –, elucubrando sobre o que leva atores e espectadores ao exercício da prática cênica. Deste modo, fundamentado em Guénoun, este estudo pleiteia a interação humano-máquina como uma configuração a mais no jogo cênico, no qual espectadores e aparelhos são atores que contracenam. Neste contexto, o espectador não apenas deseja fazer parte do jogo da cena, mas joga com todo seu corpo.

Mas o que acontece quando se supre o desejo de jogar pela concretização do jogo? Frustração? Entusiasmo? Euforia? Partindo dessa indagação, a tese problematiza as dinâmicas de troca dos trabalhos artísticos interativos com a audiência. Com base no conceito flusseriano de ‘funcionário’ – entendendo-o como o agente que joga com o brinquedo –, pensamos o espectador-funcionário. Assim, o espectador enquanto funcionário é aquele que trabalha em função do corpo tecnológico performativo, do objeto técnico que constitui a cena. Para aprofundar esse tema, o estudo debruça-se sobre dois trabalhos do artista e cenógrafo belga Lawrence Malstaf, trabalhos que ‘engolem’ o corpo do espectador, de modo a promover experiências sensoriais pré-formatadas.

Ainda a respeito da participação do espectador nos trabalhos interativos, o estudo dedica-se a uma crítica da produção *Little Boxes* (2017-2018), da artista espanhola Santiago M. Bego. A análise questiona as escolhas técnicas e poéticas do trabalho, de modo a refletir a fetichização do efeito tecnológico e a construção discursiva e conceitual que a instalação propõe ao espectador ao incorporá-lo como significativo.

Por fim, no quarto capítulo, *Práxis Artística: modos [precários] de produção da cena tecnológica*, traz a descrição e análise de dois exercícios práticos, *Me ajuda a viver do meu trabalho* e *Couchot do Terceiro Mundo*, os quais denominamos experimentos. Trata-se de uma

INTRODUÇÃO

investigação processual, onde não se objetiva chegar a um trabalho a ser exposto em um circuito oficial, mas uma demonstração das possibilidades de composição espacial, visual, sonoras e de troca com o público. Ambos experimentos apresentam, de modo didático, as questões levantadas ao longo dos capítulos anteriores, oferecendo na prática caminhos para pensarmos a potência do pensamento cênico na composição de dinâmicas tecnológicas interativas.

2 EXPANSÕES CONTEMPORÂNEAS: SIMBIOSE DAS ARTES, PARTICIPAÇÃO E NOVAS TECNOLOGIAS

A partir da segunda metade do século XX a concepção de arte transforma-se radicalmente, emergem manifestações artísticas múltiplas: pop arte, arte conceitual, arte participativa, arte povera, performance, *land art*, arte computacional, entre outras. Neste contexto, destacam-se três pontos de especial interesse: a confluência entre as disciplinas artísticas (pintura, escultura, dança, teatro e etc.), a integração do espectador no trabalho artístico e o emprego de novas tecnologias na promoção da participação do espectador. Portanto, fundamentados na simbiose das artes, na participação e nas novas tecnologias, propomos pensar a prevalência do acontecimento artístico em detrimento do objeto de arte.

2.1 DO OBJETO PARA A CENA

*[...] ao se enfatizar a relação de dependência entre corpo e objeto, este já não se exhibe, mas se coloca em cena*⁸.

No século XX, o modernismo foi o embrião de uma série de rupturas emancipatórias afloradas nas décadas de 1950 e 1960. No campo pictórico, das colagens cubistas aos rasgos de Lucio Fontana, a superfície do quadro foi explorada ao limite, levando os artistas para o espaço tridimensional e ao enlaçamento das artes. No teatro, do ineditismo de Alfred Jarry⁹ ao teatro experimental da companhia nova-iorquina *off-broadway Living Theatre*, vemos a consolidação da autonomia da linguagem teatral. As artes visuais substituem as belas artes e surgem novas terminologias classificatórias para informar as produções artísticas – instalações, performances, intervenções –, formas pautadas pela efemeridade e que se distanciam da noção de ‘obra’ - enquanto objeto fruto da virtuosidade do artista. O teatro, frente ao fascínio do cinema, se reinventa e se afirma como a arte do convívio (DUBATTI, 2016b).

Acerca das transformações artísticas do último século, a teórica alemã Erika Fischer-Lichte (2011) afirma que, a partir dos anos 1960, ocorre uma mudança de paradigma na arte

⁸ Catálogo da Exposição *Un Teatro Sin Teatro* (MACBA - Museu de Arte Contemporânea de Barcelona, 2007).

⁹ Alfred Jarry é autor do texto *Ubu Rei*, encenado na França em 1896 e considerado o marco do Teatro Moderno pelo uso criativo da teatralidade, “a recusa total do teatro ilusionista e o triunfo da convenção, graças à projeção de uma cena que é paródia de si mesma, e retoma as fontes do teatro para desintegrá-la”. (FERNANDES, 2007, p. 12). Segundo Danto (2019, p. 160), a peça possui uma obscenidade ‘disturbacional’ “seu uso apaga uma fronteira entre imitação e realidade”.

ocidental, a qual denomina ‘giro performativo’. Em resumo, o giro performativo representa a substituição do artefato, produto artístico acabado, pelo acontecimento, a realização cênica. Já no campo específico do teatro, o giro performativo compreende a primazia da ação imediata, o puro espetacular, antes submetido a uma ideia de fidelidade ao texto dramático¹⁰.

A dissolução das fronteiras entre as artes, proclamada e observada reiteradamente desde os anos sessenta por artistas, críticos de arte, estudiosos e filósofos pode ser descrita também como giro performativo. As artes visuais, a música, a literatura ou o teatro tendem a partir de então a serem executados como uma realização cênica. Em lugar de criar obras, os artistas produzem cada vez mais acontecimentos (FISCHER-LICHTE, 2011, p. 46, tradução nossa)¹¹.

Nas palavras de Hans Belting (2012, p. 31), “a obra individual, que como algo original ocupava um lugar sólido na consciência do público, parecia substituída por um espetáculo artístico fugaz no qual havia apenas espectador e ator, mas não observador”. O autor afirma que ocorre um desenquadramento da arte:

Neste contexto é sintomático que há algum tempo os artistas queiram abandonar, como eles dizem, “os quadros rígidos” dos gêneros artísticos, pelos quais se sentem cerceados. Acreditam que o público também é forçado a um “olhar rígido” para um quadro imóvel, por maior que seja o movimento que transcorra, como no cinema. (BELTING, 2012, p. 37).

No Brasil, os *Parangolés*¹² de Hélio Oiticica reverberam essa tendência, na qual o artista translada a cor do quadro, suporte estável, para o corpo humano, incorporando assim a duração do gesto (Figura 02). Inspirado nas figuras do mestre-sala e da porta-bandeira das escolas de samba, Oiticica recorre à performatividade dos corpos para conceder movimento às cores e formas das suas pinturas abstratas. Da figura estática à corporalidade dançante, do objeto de arte ao acontecimento artístico, à dança. Deste modo, o artista teatraliza e dilata a noção de arte.

Nesse contexto, o estudo observa no experimentalismo das décadas de sessenta e setenta, a preponderância das qualidades das artes da cena, uma assimilação, ainda que inconsciente, que impele a arte para o campo expandido. Essa visão ampliada, presente em

¹⁰ Ver em 3.2 Breve contextualização sobre a performatividade.

¹¹ Nesta investigação todas as citações em língua estrangeira serão traduzidas (tradução nossa) no corpo do texto e a versão original adicionada em notas de rodapé. “*La difuminación de las fronteras entre las artes, proclamada e observada reiteradamente desde los años sesenta por los artistas, críticos de arte, estudiosos y filósofos puede ser descrita también como giro performativo. Las artes visuales, la música, la literatura o el teatro tienden a partir de entonces a llevarse a cabo en y como realizaciones escénicas. En lugar de crear obras, los artistas producen cada vez más acontecimientos [...]*”. (FISCHER-LICHTE, 2011, p. 46).

¹² Capas vestíveis de tecido, algumas com textos escritos como ‘incorporo a revolta’ e ‘estou possuído’.

grande parte dos trabalhos artísticos contemporâneos, diverge da concepção ‘purista’ de críticos formalistas.

Figura 02 – Hélio Oiticica, *Parangolés* (1964-1979)



Fonte: http://lounge.obviousmag.org/haraquiri_sertanejo/2012/08/Os-Parangoles-de-Oiticica-.html Acesso em: 24 mai. 2021.

A esse respeito, no artigo *Rumo a um mais novo Laocoonte*¹³, escrito em 1940 pelo crítico de arte Clement Greenberg (1997, p. 45), afirma a necessidade de “estabelecer a diferença entre as diversas artes”, de modo a evitar uma confusão entre elas. Segundo o autor, no modernismo as artes encontravam-se “em segurança, cada uma dentro de suas ‘legítimas’ fronteiras [...]. A pureza da arte consiste na aceitação - a aceitação voluntária das limitações do meio de cada arte específica.” (GREENBERG, 1997, p. 53).

Críticos como Clement Greenberg, e seu seguidor Michael Fried, compreendem que as manifestações artísticas devem reduzir-se às peculiaridades do seu meio. Os autores expressam a necessidade de conservar as características das disciplinas artísticas, de modo que os ramos de conhecimento da arte, como a pintura e a literatura, não sejam mesclados. Essa simbiose entre as artes, segundo Greenberg, acarreta confusão e o empobrecimento das linguagens.

¹³ O título faz referência ao livro *Laocoonte ou Sobre as Fronteiras da Pintura e da Poesia* (1766), de Gotthold Ephraim Lessing. *Laocoonte* é uma personagem do poema *Eneida* (século I a.C.), de Virgílio, que serviu de inspiração para a escultura do período helenístico *Laocoonte e Seus Filhos*. Portanto, Lessing versa sobre a conexão entre as artes literárias e plásticas, de modo a pensar suas convergências e semelhanças.

Sendo assim, “ao tornar-se ‘pura’, previu Greenberg, cada arte encontraria a garantia de seus padrões de qualidade, assim como de sua independência.” (DANTO, 2018, p. 20).

Por outra parte, segundo Jacques Rancière (2018), o pós-modernismo fundamenta-se justamente na transgressão do ideal modernista de ‘pureza’. O autor sinaliza algumas características da transição pós-moderna:

[...] as passagens e as misturas entre as artes que arruinavam a ortodoxia da separação das artes inspirada por Lessing; [...] a ruína do modelo pictural/bidimensional/abstrato através dos retornos da figuração e da significação e a lenta invasão do espaço de exposição das pinturas por formas tridimensionais e narrativas, da *pop arte* a arte das instalações e às câmeras da vídeo-arte [...] (RANCIÈRE, 2018, p. 41).

Os artistas experimentavam cada vez mais outros modos de produção, por isso, “o modelo teleológico da modernidade tornou-se insustentável” (Ibid., p. 41) e o discurso de autonomia dos meios artísticos é posto em xeque. Tal insustentabilidade acarreta uma ‘crise da arte’, a qual Rancière descreve como: “essencialmente a derrota desse paradigma modernista simples, cada vez mais afastado das misturas de gêneros e de suportes, como das polivalências políticas das formas contemporâneas das artes.” (Ibid., p. 38).

O respeito pelo meio como critério crítico também desapareceu do discurso contemporâneo. Hoje em dia, qualquer coisa se junta com qualquer coisa de qualquer maneira que seja. O Modernismo, como Greenberg o apresentou, foi uma espécie de limpeza conceitual, para tomar emprestada uma metáfora política assustadora. Em nossa era pós-moderna, a pureza é só uma opção, e praticamente fora de moda. (DANTO, 2018, p. 20)

Sendo assim, o presente estudo identifica no rechaço ao ‘purismo’ uma latente apropriação das particularidades das artes cênicas, em especial, a performatividade e o espaço tridimensional, tema aprofundado no capítulo Teatralização das Artes.

Nesta revisão de literatura, até aqui embasada em teóricos como Fischer-Lichte, Rancière, Adorno, Danto e Belting, sublinhamos a emergência da arte contemporânea fundamentada na noção de acontecimento e de arte ‘não pura’. Por outro lado, Jack Burnham e Roy Ascott, teóricos filiados à arte e tecnologia, desenvolvem uma abordagem sobre a arte contemporânea pautados no pensamento sistêmico e cibernético.

Neste contexto, Burnham caracteriza o processo de ‘desenquadramento’ da arte, ou o pós-formalismo, como um sistema. No artigo *Systems Esthetics*, publicado em 1968 na revista *Artforum*, Burnham versa sobre um pensamento sistêmico que abrange toda a rede complexa

de interações que o trabalho artístico propõe. “O objeto de arte é, com efeito, um ‘gatilho’ da informação para mobilizar o círculo da informação.” (BURNHAM, 1969, p. 50, tradução nossa)¹⁴.

Burnham cita as composições minimalistas, a arte cinética, os *happenings* de Allan Kaprow, os trabalhos dos artistas Hans Haacke, Les Levine, entre outros, como exemplos da ‘estética de sistemas’. O autor baseia-se na *Teoria Geral dos Sistemas* (1948), de Ludwig von Bertalanffy, onde o biólogo austríaco define sistema como “um complexo de componentes em interação” (BERTALANFFY apud BURNHAM, 1968b, p. 32) e, neste sentido, a estética de Burnham engloba todo o universo da arte que está por trás de um trabalho artístico. Portanto, significa pensar o sistema de exibição dos museus e galerias, os críticos de arte, o mercado, os consumidores, os movimentos estilísticos, entre outras redes que compreendem esse sistema e transcendem o objeto artístico. Um exemplo que evidencia esse sistema são os *ready-mades* de Duchamp, objetos industrializados que rompem com a lógica da virtuosidade técnica do artista ‘artesão’ e promovem um debate sobre o *modus operandi* institucional da arte.

Outra característica apontada pelo autor é a primazia do processo em detrimento do ‘objeto único’ (pintura e escultura). Segundo Burnham, no período por ele descrito – anos 1960 –, ocorre um giro conceitual da cultura do objeto (*object-oriented*) para cultura dos sistemas (*systems-oriented*). “Aqui a mudança emana não das *coisas*, mas pela maneira *como as coisas são feitas*” (Ibid., p. 31, tradução nossa)¹⁵. Assim sendo, o processo ganha espaço na arte contemporânea.

Também nos anos 1960, Roy Ascott publicou o artigo *Behaviourist Art and the Cybernetic Vision* (1966-67), no qual observa, a respeito da dinâmica com o espectador, uma postura de ruptura do artista modernista com os modelos precedentes. Se antes achava-se que o sentido de um trabalho era unívoco e residia na mensagem que o artista pretendia passar, para Ascott (2003), os modernistas compreendem a autonomia do espectador e, concomitantemente, a polissemia do trabalho artístico.

A “visão de arte mudou do campo dos objetos para o campo do comportamento e essa mudança se tornou menos descritiva e mais propositiva” (ASCOTT, 2003, p. 110, tradução nossa)¹⁶. Ascott aplica o termo comportamental (*behavioural*) para denominar experiências artísticas que transcendem o caráter visual e incorporam outros sentidos. O autor observa a

¹⁴ “The art object is, in effect, an information ‘trigger’ for mobilizing the information circle.” (BURNHAM, 1969, p. 50).

¹⁵ “Here change emanates, not from ‘things’, but from the ‘way things are done’.” (BURNHAM, 1968b, p. 2).

¹⁶ “The vision of art has shifted from the fields of objects to the field of behavior and this shift has become less descriptive and more purposive.” (ASCOTT, 2003, p. 110).

emergência de uma ‘nova sensibilidade’ em meados do século XIX, que despontou no início do século XX. Para descrever esse fenômeno, cita como precursora a produção pictórica pós-impressionista de Paul Cézanne:

Enquanto o mundo da arte Renascentista só podia ser visto à distância, por uma janela deixada na parede, por assim dizer, as pinturas de Cézanne parecem derivar de um processo de construção da tela para o espaço em que habitamos, de um modo implicitamente orgânico. (ASCOTT, 2003, p. 114, tradução nossa)¹⁷.

Ascott discorre ainda sobre a tendência à participação do espectador, a preeminência do processo sobre o objeto de arte e a exploração das mídias. Embebido do ‘espírito cibernético’, o autor aplica a noção de retroalimentação (*feedback*) como princípio do trabalho artístico, sendo assim, “a forma inclusiva de arte tem como princípio básico a retroalimentação, e é esse laço que faz da tríade artista/obra de arte/observador um todo integral” (Ibid., p. 111, tradução nossa)¹⁸.

Nos enfoques de Burnham e Ascott, não se consideram as assimilações da prática teatral. Ao contrário, a respeito de Fried¹⁹, Burnham (1968b, p. 32, tradução nossa) afirma que “o rótulo da *teatralidade* é uma pista falsa disfarçando a natureza real da mudança de prioridades”²⁰. O autor identifica uma polaridade na arte, de um lado “obra finita e única da alta arte, isto é, pintura ou escultura” (Ibid., p. 31, tradução nossa)²¹, do outro, *unobjects*, que seriam os *happenings*, a arte cinética, as apresentações multimídia, entre outros. Nesta dicotomia, Burnham (1968b, p. 32, tradução nossa) declara “[...] o teatro nunca foi um meio purista, mas um conglomerado de artes. Por si só, isso nunca impede o teatro de alcançar a ‘alta arte’.”²².

O autor não especifica o que considera ‘alcançar a alta arte’, porém, podemos compreender seu rechaço ao teatral como mais um sintoma do preconceito ao teatro (RAMOS,

¹⁷ “Whereas the world of Renaissance-based art could only be viewed at a distance, through a window let into the wall, as it were, Cézanne’s paintings seem to derive from a process of building up from the canvas out into the space we inhabit, in an implicitly organic way.” (ASCOTT, 2003, p. 114).

¹⁸ “inclusive form of art has as its basic principle “feedback”, and it is this loop which makes of the triad artist/artwork/observer an integral whole”. (ASCOTT, 2003, p. 111).

¹⁹ O autor refere-se ao artigo *Arte e Objetividade* (1967) do crítico Michael Fried, esmiuçado em 3.1.2 Minimalismo: teatralidade infecciosa.

²⁰ “the label of ‘theatricality’ is a red herring disguising the real nature of the shift in priorities.” (BURNHAM, 1968b, p. 32).

²¹ “finite, unique work of high art, i.e., painting or sculpture” (BURNHAM, 1968b, p. 31).

²² “the Theatre was never a purist medium, but a conglomerate of arts. In itself this never prevent the theatre from achieving “high art”.” (BURNHAM, 1968b, p. 32).

2015), visto que Burnham identifica nos *happenings*²³ uma latência da ‘estética de sistemas’. Não obstante, o *Happening* é um tipo de teatro influenciado pelo *Teatro da Crueldade*, de Antonin Artaud, e o vanguardista *Cabaret Voltaire*²⁴.

Em vista disso, entendemos que o princípio de *feedback*, assim como a estética de sistemas, são qualidades intrínsecas do teatro desde sua origem, ou seja, muito antes de Cézanne, o teatro é, e sempre foi, ‘comportamental’, ou ainda, “um complexo de componentes em interação” (BERTALANFFY apud BURNHAM, 1968b, p. 32). Vale destacar que não se trata de suplantar a abordagem sistêmica e comportamental pela abordagem cênica. Burnham e Ascott transcendem a cena, uma pintura pós-impressionista de Cézanne, por exemplo, não se enquadra no que denominamos cena, mas na noção de arte objetual.

Ascott e Burnham versam sobre a tendência de ruptura dos gêneros artísticos, do purismo modernista, mas não abordam a teatralidade²⁵ que emerge dessa fusão, ou ‘confusão’ das artes, como criticado por Greenberg (1997). Por outro lado, Rosalind Krauss (2001), a respeito da escultura no campo expandido, afirma que os escultores abandonam as especificidades do meio e investem na teatralidade e na concepção de arte como experiência estendida no tempo. Isso porque “o espaço e tempo teatral são relacionais: existem em relação a um espectador” (BORJA-VILLEL, 2007, p. 21, tradução nossa)²⁶.

Entre vários exemplos, Krauss (2001) aponta os trabalhos de Nicolas Schöffer, Jean Tinguely, Len Lye e os móveis de Alexander Calder. Tendo em vista a produção latino-americana, podemos mencionar as esculturas cinéticas dos argentinos Júlio Lê Parc e Martha Boto e a produção da artista colombiana Feliza Bursztyn, entre elas, *La Baila Mecánica* (1979), composição composta por esculturas de sucata movidas a motor (Figura 03). Neste balé, o corpo-tecnológico-performativo agencia uma presença análoga à presença cênica dos atores no palco.

Em resumo, a mudança de paradigma da Arte Contemporânea pode ser abordada por múltiplos pontos de vista: do produto acabado para a realização cênica (FISCHER-LICHTE,

²³ “*Tangential to this system approach is Allan Kaprow’s very unique concept of the Happening.*” (BURNHAM, 1968b, p. 35) - “Relativo a essa abordagem do sistema é o conceito único de Allan Kaprow do *Happening*”. (Tradução nossa).

²⁴ Ver 3.1.1 *Happening*: a explosão do teatro.

²⁵ Segundo Josette Féral (2015, p. 86), a teatralidade consiste em uma suspensão do olhar do sujeito que “postula e cria outro espaço”, “espaço diferente do cotidiano”. Este “outro espaço” se dá quando ocorre a semiotização dos elementos que compõem o enquadramento do olhar: “eventos, comportamentos, corpos, objetos, espaço cotidiano e também ficcional”. Nas palavras de Dubatti (2016b, p. 44), “a teatralidade é anterior ao teatro e está presente em praticamente toda a vida humana: consiste na relação dos homens por meio de ópticas políticas ou políticas do olhar”. A teatralidade, portanto, não é exclusiva do Teatro.

²⁶ “*el espacio y el tiempo teatral son relacionales: existen en relación a un espectador.*” (BORJA-VILLEL, 2007, p. 21).

2011), do enquadramento para o desenquadramento (BELTING, 2012), do objeto único para o sistema (BURNHAM, 1968b), ou ainda, do objeto para o comportamento (ASCOTT, 2003). Nesse contexto, o estudo reflete sobre como o processo de contaminação das linguagens artísticas efetivaram a teatralização das artes visuais e, respectivamente, transformaram a dinâmica com o público.

Figura 03 – Feliza Bursztyn, *La Baila Mecánica* (1979)



Fonte: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/bursztyn-the-mechanical-ballet-t14269>. Acesso em: 24 mai. 2021.

Um processo de colocar em cena os sistemas, colocar em cena os comportamentos e colocar em cena a performatividade dos corpos. Nesse âmbito, o desenquadramento da arte penetra no campo da cena expandida, ou seja, da cena que transcende as convenções de palco do teatro clássico. Logo, é possível afirmar que as exposições e produções efêmeras no campo da ACT agenciam, consciente ou inconscientemente, uma lógica intrínseca do espetar, como ações que se dão a ver para afetar²⁷ o outro. Em outras palavras, incorporam atributos que são da natureza do fazer teatral na sua dinâmica com o público.

Dito isso, o que significa então esse ‘colocar em cena’? No caso dos sistemas, podemos pensar no trabalho *News* (1969), de Hans Haacke, no qual uma máquina teletipo imprime as notícias jornalísticas, transformando o espaço de exibição em um emaranhado de papel de

²⁷ Nesta tese, a palavra ‘afeto’ é empregada a partir da perspectiva do filósofo Baruch Spinoza (2009, p. 98) “por afeto compreendo as afecções do corpo, pelas quais sua potência de agir é aumentada ou diminuída, estimulada ou refreada, e, ao mesmo tempo, as ideias dessas afecções”. Logo, é por meio das afecções que o corpo experimenta a arte, sejam afetos positivos ou não, lembrando que a filosofia de Spinoza não faz separação entre corpo e mente.

notícias acumuladas (Figura 04). Igualmente, *Naturalizar al hombre, humanizar a la naturaleza - Energía Vegetal* (1977), do artista argentino Víctor Grippo, onde, utilizando batatas conectadas a um multímetro, propõe uma reflexão sobre a transformação da energia e a ampliação da consciência coletiva²⁸.

Figura 04 – Hans Haacke, *News* (1969)



Fonte: https://www.researchgate.net/figure/Hans-Haacke-News-1969-C-2010-Hans-Haacke-Artists-Rights-Society-ARS-New-York_fig1_341393314. Acesso em: 24 mai. 2021.

Ainda, *Babel* (2001)²⁹, de Cildo Meireles, uma monumental torre composta de rádios empilhados, aparatos de todos os tipos, *vintage* e contemporâneos, sintonizados em estações diferentes causando um grande ruído no ambiente. Além de apresentar uma “arqueologia do objeto rádio” (SCOVINO, 2009a, p. 286), o trabalho se transforma de acordo com o local de exibição. “É impressionante o fato sociológico que essa peça captura. Fico surpreso com a

²⁸ “La elección de un alimento humilde como la patata, que se convierte por analogía en imagen de la energía mental, no es gratuita. Con ella Grippo reivindica el valor de su país y la construcción de su propia cultura, a la vez que lleva a cabo una sacralización, no sólo de la patata, sino también de lo pobre, del objeto de uso cotidiano, básico.” (CHILLIDA, 2014, p. 20) - “A escolha de um alimento simples como a batata, que se transforma por analogia na imagem de uma energia mental, não é gratuita. Com ela, Grippo reivindica o valor de seu país e da construção de sua própria cultura, uma vez que realiza uma sacralização, não só da batata, mas também do pobre, do objeto de uso cotidiano, básico.” (Tradução nossa).

²⁹ Vídeo-registro de *Babel* (2001). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pYIRn64Cj4I>. Acesso em: 03 jun. 2021.

quantidade de emissoras evangélicas que são captadas pelos rádios quando montamos a peça no Brasil. Se bobear, você sai da peça evangelizado.” (Ibid., p. 288).

Os exemplos da teatralização do espaço são múltiplos, mas em todos eles os artistas comunicam sua produção colocando-a em cena, assim, em outras palavras, o público tem acesso ao pensamento artístico-sistêmico por meio do acontecimento teatralizado. Barthes (1977, p. 69, tradução nossa) considera que “o teatro é precisamente essa prática que calcula o lugar das coisas e como elas são observadas”³⁰, deste modo, compreendemos os trabalhos instalativos como um sintoma do processo de teatralização, do ‘colocar em cena’.

Nesta seção procuramos evidenciar a mudança de paradigma da arte contemporânea, mais especificamente o processo de simbiose entre as artes e o giro da ênfase no objeto para o acontecimento. Nesse contexto, este estudo sinaliza a incorporação de modos artísticos que são próprios da natureza do teatro. A seguir, discutiremos sobre essa natureza do teatro e os conceitos de cena, espectador e tecnologia que fundamentam a pesquisa.

2.2 EXPOSIÇÃO DE CONCEITOS

Com a emergência da performance e da cena expandida, o teatro encara mais uma crise, pesquisadores da área se indagam sobre a ‘natureza profunda’ do teatro (FÉRAL, 2015), ou seja, buscam identificar o que é próprio da prática teatral, o que a difere de outras práticas, como, por exemplo, das instalações multimídia. De pronto, sinalizamos que não é a intenção da pesquisa classificar os trabalhos assistidos pela tecnologia como teatro, definir o que é e o que não é teatro não é relevante para o estudo. Não obstante, levaremos em conta o pensamento da natureza teatral para a abordagem de cena que estamos desenvolvendo.

Dentre os pesquisadores de teatro destacamos Jorge Dubatti, o professor da Universidade de Buenos Aires propõe uma abordagem distinta a de seus contemporâneos, Dubatti (2016b) não pensa em uma ‘teoria’, mas em uma ‘filosofia’ do teatro. Desta maneira, o autor versa sobre uma perspectiva ontológica, e identifica como cerne do acontecimento teatral a combinação de três ‘subacontecimentos’, sendo eles: convívio, *poiesis* corporal, expectativa. Em resumo, para ele, o teatro ocorre quando há a confluência dessas três instâncias. O convívio requer “a reunião, de corpo presente, sem intermediação tecnológica, de artistas, técnicos e espectadores em uma encruzilhada territorial cronotópica (unidade de tempo e espaço)” (DUBATTI, 2016b, p. 31-32). Por sua vez, *poiesis* é o “que se produz e está no

³⁰ “*The Theatre is precisely that practice which calculates the place of things as they are observed*” (BARTHES, 1977, p. 69).

acontecimento a partir da ação corporal” (Ibid., p. 33). No terceiro capítulo deste estudo, aprofundamos a questão da ação corporal maquínica, por hora podemos pensar a *poiesis* como aquilo que se apresenta artisticamente por meio de uma presença tangível no espaço-tempo presente.

Por último, a expectativa, que “implica a consciência, ao menos relativa ou intuitiva, da natureza outra do ente poético.” (Ibid., p. 35). Sabemos que o teatro instaura um espaço distinto da vida cotidiana, logo, de ‘natureza outra’. A seguir, veremos que esse espaço não necessariamente é um espaço de ilusão, mas, necessariamente, um espaço de jogo. No momento, precisamos ter em mente a essência do acontecimento teatral: um encontro de corpos presentes que vivenciam uma experiência artística de ‘natureza outra’.

Isto posto, a teatralização das artes trata da absorção das propriedades teatrais nas artes compreendidas como visuais, assimilação pontualmente detectada em trabalhos icônicos como *How to explain pictures to a dead hare* (Como explicar quadros para uma lebre morta, 1965), de Joseph Beuys; *Venus of the Rags* (Vênus do Trapos, 1967 - 1974), de Michelangelo Pistoletto; e *La Familia Obrera* (A Família Trabalhadora, 1968), de Oscar Bony.

O conceito se diferencia da ideia de ‘transteatralização’, de Jorge Dubatti, que consiste na “exacerbação e sofisticação do domínio da teatralidade – fenômeno estendido a toda ordem social – por meio do controle e emprego de estratégias teatrais, mas, na maioria dos casos, para que não se percebam como tais.” (DUBATTI, 2016a, p. 3, tradução nossa)³¹. Visto que na transteatralização existe uma apropriação consciente do saber da prática teatral, sendo assim:

As múltiplas práticas da teatralidade social se enriquecem com os saberes e estratégias do teatro. Políticos, periodistas, pastores, advogados, gerentes de empresas, comerciantes, docentes, entre outros, realizam cada vez mais cursos e treinamentos de teatro para valer-se desses saberes e destrezas a serviço de um maior domínio da teatralidade social em seus campos específicos. (DUBATTI, 2016a, p. 3, tradução nossa)³².

Por outro lado, a teatralização diz respeito ao uso especificamente artístico, em muitos casos inconsciente, dos saberes e destrezas que são próprios do teatro. Para contextualizar a teatralização retomemos a ‘crise do objeto’ na segunda metade do século XX.

³¹ “Exacerbación y sofisticación del dominio de la teatralidad - fenómeno extendido a todo el orden social - a través del control y empleo de estrategias teatrales pero, en la mayoría de los casos, para que no se perciban como tales.” (DUBATTI, 2016a, p. 3).

³² “Las múltiples prácticas de la teatralidad social se enriquecen con los saberes y estrategias del teatro. Políticos, periodistas, pastores, abogados, gerentes de empresas, comerciantes, docentes, entre otros, realizan cada vez más cursos y entrenamientos de teatro para valer-se de esos saberes y destrezas al servicio de un mayor dominio de la teatralidad social en sus campos específicos.” (DUBATTI, 2016a, p. 3).

No artigo, *A Desmaterialização da Arte*, originalmente publicado em 1968, Lucy Lippard e John Chandler (2013) discorrem sobre o fenômeno da desmaterialização e identificam duas tendências: arte como ideia e arte como ação. “No primeiro caso a matéria é negada, [...] o objeto é apenas um epílogo para o conceito plenamente desenvolvido” (LIPPARD; CHANDLER, 2013, p. 152). Conseqüentemente, os *ready-mades* de Marcel Duchamp são precursores dessa arte conceitual. “No segundo caso, a matéria foi transformada em energia e tempo-movimento.” (Ibid., p. 152). Os autores referem-se à arte da performance e sublinham a importância do “elemento tempo” na constituição desses trabalhos.

Figura 05 – Michelangelo Pistoletto, *Venus of the Rags* (1967 - 1974)



Fonte: <https://medium.com/kaiqui/arte-feita-de-roupa-96e48f5c6e35>. Acesso em: 24 mai. 2021.

A desmaterialização do objeto está vinculada à noção de “desenquadramento da arte” (BELTING, 2012) propiciada pelo “processo de enlaçamento” (ADORNO, 2018) das categorias artísticas. A pintura, como afirma Adorno (2018, p. 22), “pervade o espaço” e a escultura não mais ‘imita’ o movimento, mas torna-se ela própria movimento, como nos móveis de Calder. Trespasadas as fronteiras que delimitam o meio, “os gêneros artísticos parecem usufruir um tipo de promiscuidade que ocorre contra tabus civilizatórios.” (ADORNO, 2018, p. 28).

Nesse vasto terreno da simbiose dos gêneros (música, poesia, escultura, pintura, arquitetura, entre outros), teorizado por Adorno, o estudo propõe um recorte que abrange

elementos que estão diretamente relacionados aos modos de incorporação do espectador: o aqui e agora do espaço e tempo relacional, as composições espaciais, as noções de presença e performatividade. Qualidades, portanto, que correspondem às artes performativas³³ e foram assimiladas em um contexto expandido da arte contemporânea.

O espírito dessas experimentações artistas relacionadas a teatralidade era o de se posicionar contra os limites de toda e qualquer moldura - fossem elas de ordem espacial, institucional, ou ainda relativos a territórios de competência artística - o que confluía para fundamentar as bases híbridas da arte contemporânea, ou seja, o entrelaçamento de sujeito, objeto, espaço e tempo. (CASTILLO, 2008, p. 192).

Assim sendo, por que teatralização e não ‘performatização’ das artes? Porque a emergência da arte da performance pode ser descrita como um processo de apropriação dos atributos teatrais pelos artistas plásticos. Uma manifestação que nasce híbrida, por justaposição das artes da cena com as artes visuais, entretanto, que reforça a noção de expansão do teatro. Tanto que, na contemporaneidade, nem sempre é possível traçar uma linha clara de divisão entre teatro e performance³⁴. E também porque observamos a teatralização igualmente nas composições espaciais, como na pilha de roupas amontoadas na frente de uma estátua de Vênus (Figura 05), o que nos devolve a noção de ‘desmaterialização da arte’ - neste caso, do objeto como epílogo de um conceito³⁵ -, e nos aproxima da cena.

2.2.1 Cena, Espectador e Tecnologia

Abaixo estão descritas as noções de cena, espectador, tecnologia, que orientam a pesquisa. Com o termo ‘espectador’ propomos abarcar todas as definições oriundas das artes plásticas, observador e visitante, assim como do campo da arte e tecnologia, tais como usuário

³³ Nesta tese empregamos os termos ‘artes cênicas’, ‘artes performativas’, ‘artes do espetáculo’ e ‘artes da cena’ como sinônimos.

³⁴ De acordo com Lehmann (2013, p. 874 - 875) “qualquer que seja a definição que tomamos como critério para definir a performance, é óbvio que o teatro, assim como outras práticas artísticas avançadas, adotou elementos da performance (autorreferencialidade, desconstrução de significado, exposição do mecanismo interno do seu próprio funcionamento, mudança da atuação teatral para a performática, questionamento da estrutura básica da subjetividade, repúdio – ou pelo menos crítica e exposição da representação – e iterabilidade), enquanto a performance, inversamente, se tornou teatralizada de muitas maneiras, de modo que, com as manifestações artísticas mais importantes, é improdutivo discutir a definição de performance ou de teatro”.

³⁵ Segundo Falguières (2007, p. 33) “*Si el ‘juego principal del teatro consiste en situar las instancias en lugares precisos, claros, y a la vez poner en duda la distinción de esos mismos lugares’, el arte conceptual habrá sido el gran momento teatral de las artes plásticas en el siglo XX.*” – “Se o ‘jogo principal do teatro consiste em situar as coisas em lugares precisos, claros, e ao mesmo tempo colocar em xeque a distinção desses mesmos lugares’, a arte conceitual haverá sido o grande momento teatral das artes plásticas no século XX.” (Tradução nossa).

e interator. O objetivo dessa abordagem é nivelar as experiências artísticas e, portanto, superar a dicotomia entre ativo e passivo. Nesse sentido, a inclusão da ação corporal do espectador, mediada pelo aparato tecnológico, por si só, não significa uma revolução nos modos de incorporação do público. Com a noção de tecnologia apontamos para a estética tecnológica na arte, desde sua origem enquanto imagem técnica reproduzível (fotografia) até os seus desdobramentos enquanto presença aurática de atores em cena.

2.2.1.1 Cena

Cena é uma palavra polissêmica cuja etimologia remete ao vocábulo *skêne*³⁶. É comumente empregada para definir a unidade de ação de uma peça cinematográfica ou teatral. Por outro lado, quando falamos que alguém está fazendo uma cena, nos referimos a um comportamento exagerado, uma ação realizada para ser vista, para causar comoção. Um ato litúrgico, um casamento, um evento esportivo, um discurso político, também são acontecimentos realizados para serem vistos e afetar, assim sendo, são de caráter cênico. Não obstante, nosso recorte se situa no âmbito da arte, por essa razão a noção de cena aplicada ao estudo compreende um modelo de concepção do fazer artístico pautado no aqui e agora (*hic et nunc*), para ser semiotizado e percebido por quem participa e/ou observa. De modo que é uma experiência, uma situação, uma duração, uma ambientação, um acontecimento passível de transformações em tempo real.

A cena é autônoma, portanto, não carece de um terreno próprio, um *teatron*³⁷, a construção e escolha do lugar parte da intencionalidade do artista ou da imprevisibilidade da situação. Por outro lado, a cena funda um espaço-outro, que é o cerne das artes do espetáculo, a suspensão da vida corrente com a finalidade de instaurar uma *poiesis*. É comum nas práticas teatrais que essa dinâmica se dê pela convenção, porém, destaca-se que não, necessariamente, se trata de uma representação da vida ou de um mecanismo de ilusão, mas da vida mesma, na sua literalidade.

Logo, a cena pode ser literal, no sentido de ser significante ao mesmo tempo que referente, como na já citada *La Familia Obrera* (1968), de Oscar Bony, onde uma família composta por um pai, uma mãe e um filho é exibida numa espécie de *tableau vivant* com um

³⁶ (Do grego *skêne*, barraca, tablado.) 1. O *skênê* era, no início do teatro grego, a barraca ou a tenda construída por trás da *orquestra*. *Skênê*, *orchestra* e *teatron* formam os três elementos cenográficos básicos do espetáculo grego; a *orquestra* ou área de atuação liga o palco do jogo e o público (PAVIS, 2008, p. 42).

³⁷ A palavra teatro (*teatron*) etimologicamente significa 'lugar onde se vai para ver', portanto, se o teatro é o lugar, o espetáculo (*opsis*) é a coisa que se vê.

cartaz escrito “para estar aqui, este trabalhador cobra o dobro do que recebia por oito horas de seu trabalho”³⁸. Também pode ser o duplo, a cópia do que está no mundo, como na ação *Resolviendo el conflicto internacional con maíz, el oro latinoamericano y arte* (1996). Nesta ocasião, Marta Minujín ‘resolve’ a Guerra das Malvinas pagando à versão verossímil de Margareth Thatcher com milho latino-americano. Em ambos os casos, se apresenta ao espectador uma narrativa, assim como, a cena pode ser também uma abstração completa, uma experiência sensorial, como vimos nos *Parangolés* de Oiticica.

Figura 06 – Marta Minujín, *Resolviendo el conflicto internacional con maíz, el oro latinoamericano y arte* (1996)



Fonte: <https://www.cronista.com/clase/checklist/Minujin-No-hace-falta-el-FMI-las-deudas-estan-pagas-con-el-oro-latinoamericano-el-maiz-20180720-0002.html>. Acesso em: 24 mai.2021.

Os trabalhos artísticos são analisados sob o prisma da cena expandida, ou seja, para além da caixa preta do teatro e do vínculo com a dramaturgia. É o entendimento que ela pode emergir no cubo branco das galerias, na rua, nos museus, ou em qualquer lugar em que ocorra uma intenção artística de justapor a lógica cotidiana e fundar, ainda que por um instante, uma realidade outra para um público.

Nesse sentido, a cena assemelha-se à noção de *performance art* ou arte de ação. Entretanto, diferente do conceito de cena que estamos propondo, a performance não

³⁸ “Por estar aquí este obrero cobra el doble de lo que recibiría por ocho horas de su trabajo”.

necessariamente informa trabalhos cujo corpo em ação é o corpo maquínico, os quais os objetos técnicos, por vezes, contracenam entre si e/ou com os espectadores fundando esse espaço-outro, é o caso de *Autopoiesis* (2000)³⁹, de Ken Rinaldo. Uma composição sonora, performativa e visual estruturada por um conjunto de corpos maquínicos suspensos no espaço, uma ação robótica de inteligência artificial.

Figura 07 – Ken Rinaldo, *Autopoiesis* (2000)



Fonte: <https://www.kenrinaldo.com/portfolio/autopoiesis/>. Acesso em: 24 mai. 2021.

O elenco robótico modifica seu comportamento de acordo com a presença do público e a comunicação entre as próprias máquinas.

Assim, a obra investiga, pela simulação tecnológica da vida artificial, os mecanismos ‘orgânicos’ da autopoiese, e acentua a interdependência dos indivíduos, a função do observador na estreita relação com o contexto para a geração de significado e comunicação (GIANNETTI, 2006, p. 68).

³⁹ Vídeo-registro de *Autopoiesis* (2000). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9TfrKQH6OPg>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

Em vista disso, entendemos que a cena remete ao extraordinário, uma lógica deslocada da ordem do cotidiano: um jogo espetacular. Segundo Johan Huizinga (2019, p. 10), o jogo é “uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria”, ou ainda, “o jogo distingue-se da vida ‘comum’, tanto pelo lugar, como pela duração que ocupa.” (Ibid., p. 11). Logo, o jogo se apresenta como uma camada lúdica sobre o espaço-tempo ordinários: “realizando-se no aqui e agora de outro espaço que não o cotidiano, visando à realização de gestos fora da vida corrente” (FÉRAL, 2015, p. 94).

Cabe ressaltar que nosso estudo propõe um recorte que exclui a análise de acontecimentos artísticos pautados no *tecnovívio* (DUBATTI, 2016b), isto é, trabalhos que não agenciam uma ‘reunião territorial’ no espaço-tempo imediato. Ações, por exemplo, fundamentadas na telepresença, no ciberespaço e na telemática.

Chamo todas as práticas humanas territoriais de *encontro com o corpo presente*, no espaço físico, na presença física, na materialidade do espaço físico e com a materialidade do corpo físico vivo. O teatro é uma das formas de cultura de convívio, junto com o futebol de campo, a liturgia nos templos, as aulas presenciais nas salas de aula, as saídas a restaurantes e bares, os encontros com amigos, namorados, família, práticas sexuais etc. Oponho o conceito de cultura *tecnovivial* à cultura convivial, em que as relações humanas se estabelecem por desterritorialização, a distância, “remotas”, por meio de máquinas ou sistemas tecnológicos que permitem a subtração física dos corpos no território. (DUBATTI, 2020, s.p., grifo do autor)⁴⁰.

Para traçar essa limitação usamos como base o pensamento de Dubatti, o autor pondera que existe no convívio imediato um “vínculo convivial ancestral” (DUBATTI, 2016b, p. 130) fundamentado no encontro aurático e territorial de corpos. Segundo o autor, o convívio estabelece uma “densidade ontológica” dos seres humanos, desse modo, “perder a cultura do convívio é perder um dos mais inestimáveis tesouros da humanidade” (Ibid., p. 134). No atual contexto pandêmico, podemos sentir essa “densidade ontológica” da qual nos fala Dubatti. Já em relação ao *tecnovívio*, ou seja, no encontro mediado pela tecnologia:

[...] há imposições nos recortes e na hierarquização da informação; não existe zona vital compartilhada; há desterritorialização e outras escaladas para as possibilidades humanas; há limitações no diálogo; intermediação institucional de empresas, mercado e marcas; relação de consumo e pagamento de assinaturas ou créditos, com a consequente possibilidade de interrupção do serviço por falta de pagamento; dependência do fornecimento de energia e do funcionamento das aparelhagens de conexão, sempre havendo a possibilidade de catástrofe ou colapso, de que as máquinas não funcionem e seja preciso

⁴⁰ Disponível em: <https://revistacontinente.com.br/edicoes/240/ra-pandemia-revelou-o-poder-do-convivior>. Acesso em: 22 abr. 2021.

recorrer ao serviço técnico porque não sabemos consertá-las por conta própria; necessidade de renovação e atualização permanente dos equipamentos, seu alto custo e o conseqüente status econômico de classe nas possibilidades de aquisição [...] (DUBATTI, 2016b, p. 132).

Sublinhamos que a cena pode constituir-se de ações não territoriais, não obstante, nos debruçaremos primordialmente sobre a análise de trabalhos desenvolvidos no espaço-tempo imediato. Trabalhos tecnológicos presenciais que igualmente podem sofrer com o fornecimento de energia, com problemas de conexão ou com o mal funcionamento de máquinas. Contudo, como aprofundado adiante, veremos que mais importante do que o funcionamento adequado do aparato maquínico e o acontecimento em si, tem-se o encontro aurático que um objeto técnico pode oferecer ao espectador, ainda que este seja caótico e não opere como planejado.

2.2.1.2 Espectador

Aplicamos o termo espectador para indicar a pessoa que presencia a realização artística de qualquer natureza, não somente no sentido intelectual (observador), mas igualmente no seu engajamento corporal (participante). Portanto, entendemos o espectador em um aspecto amplo - o visitante de exposições, o assistente de espetáculos performativos, intervenções urbanas, entre outros -, em outras palavras, o receptor do trabalho artístico.

Segundo Rancière (2012), uma das questões mais importantes das ‘formas de espetáculo’ (que ponham corpos em ação diante de um público reunido) é o *paradoxo do espectador*. Isto porque, parte-se do pressuposto que não existe teatro sem espectador, entretanto, encenadores modernos – como Antonin Artaud e Bertold Brecht –, almejavam um teatro sem espectadores, “no qual eles se tornem participantes ativos em vez de serem *voyeurs* passivos” (RANCIÈRE, 2012, p. 9).

Em sua análise a respeito do espectador emancipado, Rancière conclui que a emancipação não emana da experiência coletiva e interativa do teatro – do abandono do voyeurismo em prol da participação ativa, mas da capacidade que o espectador tem de associar e desassociar aquilo que vê: “é o poder que cada um tem de traduzir à sua maneira aquilo que percebe” (Ibid., p. 20). De outro ponto de vista, alguns trabalhos interativos tecnológicos visam romper o estigma do espectador passivo. Neste âmbito, surgem outras denominações como ‘usuário’ e ‘interator’:

A palavra ‘usuário’, empregada comumente, provém da função de ‘uso’ que as pessoas fazem do computador e de outro aparato, que não é,

necessariamente, uma função interativa. Assim propomos o termo *interator* para fazer referência àquela pessoa que participa ativamente na obra e interage com um sistema (GIANNETTI, 2006, p. 112, grifo da autora).

[...] de espectador para interator, um agente ativo. Desenvolve-se então um tipo peculiar de diálogo. Além da interação mental, que é uma pré-condição para recepção da arte em geral, acontece a ação corporalmente física, aquela que envolve mais do que apenas o movimento dos olhos (HUHTAMO, 2009, p. 111-112).

Não obstante, o poder de engajamento dos trabalhos artísticos transcende a dicotomia ativo – passivo. Segundo Rancière, olhar é agir:

O espectador também age, tal como o aluno ou o intelectual. Ele observa, seleciona, compara, interpreta. Relaciona o que vê com muitas outras coisas que viu em outras cenas, em outros tipos de lugares. Compõe seu próprio poema com os elementos do poema que tem diante de si. Participa da performance refazendo-a à sua maneira, [...] assim, são ao mesmo tempo espectadores distantes e intérpretes ativos do espetáculo que lhes é proposto. (RANCIÈRE, 2012, p. 17).

De forma similar, o historiador da arte Georges Didi-Huberman (2010) afirma que:

O ato de ver não é o ato de uma máquina de perceber o real enquanto composto de evidências tautológicas. [...] Dar a ver é sempre inquietar o ver, em seu ato, em seu sujeito. Ver é sempre uma operação de sujeito, portanto, uma operação fendida, inquieta, agitada, aberta. (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 77).

Aplicadas ao campo da arte e tecnologia, as teorias de Rancière e Didi-Huberman nos ajudam a desmistificar a oposição radical entre espectador e interator, ou seja, evita o reducionismo do espectador à figura de ‘contemplador distanciado’ diante do interator, “pessoa que participa ativamente na obra e interage com um sistema.” (GIANNETTI, 2006, p. 112). Neste contexto, Pierre Lévy (1999) considera:

O termo interatividade em geral ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação. De fato, seria trivial mostrar que um receptor de informação, a menos que esteja morto, nunca é passivo. Mesmo sentado na frente de uma televisão sem controle remoto, o destinatário decodifica, interpreta, participa, mobiliza seu sistema nervoso de muitas maneiras e sempre de forma diferente de seu vizinho. (LÉVY, 1999, p. 79).

Em resumo, os modos de incorporação do público versam tanto sobre a noção de espectador-observador, que analisa e interpreta a cena que assiste, como de espectador-

participante, cuja ação é responsável pela emergência do trabalho artístico. Portanto, não apenas receptor, mas, igualmente, significante do acontecimento artístico.

2.2.1.3 Tecnologia

De acordo com Lucia Santaella (2008, p. 39), a tecnologia decorre da técnica, “o conhecimento para realização de uma determinada tarefa”, um ‘saber fazer’ que deriva habilidades e procedimentos. “A partir da Revolução Industrial, as técnicas passaram a ser incrementadas pelas máquinas.” (Ibid.). Desta maneira, “há tecnologia onde quer que um dispositivo, aparelho ou máquina for capaz de encarnar, fora do corpo humano, um saber técnico, um conhecimento científico acerca das habilidades técnicas específicas” (SANTAELLA, 2003, p. 153).

Walter Benjamin (2019, p. 55) ressalta que “com a fotografia, a mão foi pela primeira vez aliviada das mais importantes obrigações artísticas no processo de reprodução figurativa, as quais recaíram a partir daí exclusivamente sobre o olho”. Neste contexto, Santaella (2003) afirma que a emergência da fotografia, no final do século XIX, inaugura a “estética tecnológica” na arte, onde pela primeira vez a produção artística é mediada por um dispositivo maquínico, matriz que transforma substancialmente nossa percepção e imaginário.

Com o advento do cinema e da fotografia, Benjamin considera que a obra de arte perdeu sua aura, mais precisamente, seu aqui e agora, sua “existência única no local em que se encontra” (BENJAMIN, 2019, p. 56). A singularidade e autenticidade dá lugar a uma existência massiva e reprodutível distante da noção histórica de tradição e ritual. O valor de culto é substituído pelo valor de exposição, como afirma Laymerte Garcia dos Santos (2003, p. 155) “exit a religião e a magia, soou a hora da ciência e da tecnologia”. Portanto, a fotografia instaura “uma nova possibilidade de leitura do mundo” e o cinema dá continuidade a essa revolução sensível. Assim, a estética tecnológica surge no âmbito das imagens técnicas, está, portanto, condicionada à operação da “caixa preta”, um “sistema complexo e jamais penetrado totalmente” (FLUSSER, 2018, p. 36).

Segundo Flusser (2018, p. 15), as imagens são “resultado do esforço de se abstrair duas das quatro dimensões espaço-temporais, para que se conservem apenas as dimensões do plano.”. Por outra parte, a estética tecnológica se expande com a apropriação das qualidades da cena, ou seja, desenvolve-se para além da superfície plana e investe nas quatro dimensões espaço-temporais. Nos anos 1920, a ação maquínica torna-se acontecimento espetacular, como

ocorre com os experimentos com luz realizados por László Moholy-Nagy⁴¹. Dessa maneira, nossa investigação entende que, ao teatralizar-se, a estética tecnológica retoma a noção de “existência única no local em que se encontra” (BENJAMIN, 2019, p. 56).

Didi-Huberman (2010) versa sobre a noção de ‘aura’ como um jogo. O autor emprega o exemplo de crianças que brincam com bonecas, lençóis e carretéis, sob o olhar das crianças, os objetos passam por sentidos múltiplos, assim, esse brincar lhes confere uma aura. O historiador retoma o conceito benjaminiano de aura como “uma trama singular no espaço e no tempo” (BENJAMIN apud DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 147) e traça um paralelo do jogo infantil com a experiência que as esculturas minimalistas provocam nos espectadores. Didi-Huberman (2010, p. 95) questiona “de que maneira um simples cubo pode chegar a inquietar o nosso ver? A resposta talvez esteja, mais uma vez, na noção de jogo [...]”.

Em vista disso, propomos pensar esse caráter aurático no âmbito da estética tecnológica fomentado pela teatralização. Por essa razão, o estudo traça um recorte no campo da arte tecnológica que privilegia a presença e o espaço, um enfoque que encontra precedentes nos experimentos cinéticos construtivistas e nos leva para os trabalhos com tecnologia numérica. Se com a fotografia, a arte é mediada pela primeira vez por uma máquina, no âmbito da cena, a mediação tecnológica é distinta, ela não visa produzir uma obra reproduzível, como o vídeo ou a fotografia, mas um acontecimento. Exemplos disso são os modos de exibição das fotografias do artista canadense Jeff Wall; as máquinas autodestrutivas do artista suíço Jean Tinguely; as instalações da brasileira Rejane Cantoni; entre outros trabalhos (analisados em 4 Cena tecnológica: atores maquínicos, espectador, funcionário e jogo). Esmiuçadas as noções e os recortes que esta investigação aplica, em continuidade apresentamos a revisão de literatura sobre a figura do espectador na arte contemporânea e na conjuntura particular da América Latina.

2.3 ESPECTADORES SEMIÓTICOS E FENOMENOLÓGICOS

Recusamos o artista que pretenda emitir através do seu objeto uma comunicação integral de sua mensagem, sem a participação do espectador.

(CLARK, 1980, p. 30).

⁴¹ Ver 3.1.3 Arte Cinética: a teatralização da tecnologia.

Antes de nos debruçarmos sobre as teorias contemporâneas a respeito do espectador, é importante sublinhar as contribuições vanguardistas do início do século XX. Como visto, Roy Ascott (2003) aponta na Arte Moderna um giro de pensamento a respeito da relação com o espectador, no qual o artista compreende que o sentido do trabalho artístico deve ser rematado pelo público. Essa dinâmica de retroalimentação entre artista-obra-espectador foi o pontapé inicial para Ascott formular sua teoria da arte comportamental (*behavioural*).

A respeito da inovação vanguardista, Peter Burger (2012) observa uma ‘estética do choque’:

O receptor experimenta essa recusa de sentido como choque. Este choque é intencionado pelo artista da vanguarda, que mantém a esperança de, graças a essa privação de sentido, alertar o receptor para o fato da sua própria práxis vital ser questionável e para a necessidade de transformá-la. (BURGER, 2012, p. 142).

As apresentações do *Cabaret Voltaire*, os espetáculos futuristas⁴² e as pinturas cubistas são modelos dessa estética. Burger compreende que as vanguardas históricas depreciam a arte, que, desde o Renascimento, entendem a obra artística como uma criação individual e única. A noção de arte como ‘espetáculo fugaz’ (BELTING, 2012), a exemplo das apresentações dadá, nega a ‘produção individual’, ou seja, o artista gênio kantiano⁴³ dotado de uma sensibilidade singular. “Quando Duchamp, em 1913, assina produtos em série (um urinol, um secador de garrafas) e os envia a exposições de artes, é negada a categoria de produção individual” (BURGER, 2012, p. 100), assim como é rechaçada a ‘recepção individual’ em prol da ‘recepção coletiva’. “As manifestações do público de uma manifestação dadá, irritado pela provocação, que vão da gritaria à agressão física, são decididamente de natureza coletiva.” (Ibid.).

Ascott (2003) considera essa mudança de pensamento, que delega ao espectador a responsabilidade de completar o que lhe é apresentado, como a gênese de um novo paradigma na arte. Dessa maneira, o artista “é motivado principalmente para iniciar um diálogo, colocar sentimentos e ideias em movimento, de enriquecer a experiência artística com o *feedback* da

⁴² Fischer-Lichte (2011, p. 31) lembra o manifesto *O Teatro de Variedades* escrito por Filippo Marinetti em 1913. O fundador do Futurismo propõe: “[...] colocar cola em alguns assentos para que o espectador, homem ou mulher, que estiver colado, desperte o riso geral [...]. Vender o mesmo assento para dez pessoas [...]. Oferecer ingressos gratuitos a senhores ou senhoras notavelmente maníacos, irritáveis ou excêntricos [...]. Polvilhar os assentos com pó que causam coceira, espirros, etc” (tradução nossa). Trecho original: “[...] poner cola en algunos asientos para que el espectador, hombre o mujer, que permanezca encolado, suscite la hilaridad general [...]. Vender el mismo asiento a diez personas [...]. Ofrecer asientos gratuitos a señores y señoras notablemente maniacos, irritables o excéntricos [...]. Espolvorear los asientos con polvos que provoquen picores, estornudos, etc”.

⁴³ “Gênio é o talento (dom natural) que dá a regra à arte.” (KANT, 1995, p. 153).

resposta do espectador” (ASCOTT, 2003, p. 111, tradução nossa)⁴⁴. Preconizada na Arte Moderna, essa tendência desenvolve-se substancialmente a partir da segunda metade do século XX.

Em o *Ato Criativo* (1957), Marcel Duchamp apresenta o conceito de ‘coeficiente artístico’, no qual a criação possui dois polos: artista e espectador. Desse modo, entre a intenção do artista de criar e sua realização existe uma fissura, uma lacuna que representa uma série de “esforços, sofrimentos, satisfações, recusas e decisões” (DUCHAMP, 1975, p. 139). Essa ‘luta’ do artista provoca uma diferença entre o que gostaria de realizar e o que realizou.

[...] “coeficiente artístico” é uma expressão pessoal da arte, isto é, ainda em estado bruto, que precisa ser “refinado”, como o melaço em açúcar puro, pelo espectador; o número expresso nesse coeficiente nada tem a ver com seu veredicto. [...] Afinal de contas, o ato criativo não é executado pelo artista sozinho; o espectador põe a obra em contato com o mundo externo ao decifrar e interpretar seus atributos internos, contribuindo, dessa maneira, para o ato criativo. (DUCHAMP, 1975, p. 139-140, tradução nossa)⁴⁵.

Igualmente, em *Obra Aberta* (1962), Umberto Eco destaca a interpretação realizada pelo público. No que diz respeito a produção de sentido, o autor afirma que toda obra de arte é ‘aberta’, até mesmo a obra clássica renascentista que se apresenta como produto acabado, de “definitude estática e inequívoca” (ECO, 1991, p. 44). Portanto,

[...] uma obra de arte, forma acabada e fechada em sua perfeição de organismo perfeitamente calibrado, é também aberta, isto é, passível de mil interpretações diferentes, sem que isso redunde em alteração de sua irreproduzível singularidade. Cada fruição e, assim, uma interpretação e uma execução, pois em cada fruição a obra revive dentro de uma perspectiva original (ECO, 1991, p. 40).

Eco destaca essa característica como um fenômeno da arte na música dos pós-werbenianos, nas esculturas cinéticas de Alexander Calder, nos livros de Franz Kafka, nos textos teatrais de Bertold Brecht, entre tantos outros. O autor considera as idiossincrasias dos ‘fruidores’:

[...] no ato de reação à teia dos estímulos e de compreensão de suas relações, cada fruidor traz uma situação existencial concreta, uma sensibilidade

⁴⁴ “[...] is primarily motivated to initiate a dialogue, to set feelings and ideas in motion, to enrich the artistic experience with feedback from the spectator’s response.” (ASCOTT, 2003, p. 111).

⁴⁵ “[...] ‘art coefficient’ is a personal expression of art, that is, still in a raw state, which must be refined’ as a pure sugar from molasses, by the spectator; the digit of this coefficient has no bearing whatsoever on his verdict. [...] All in all, the creative act is not performed by the artist alone; the spectator brings the work in contact with the external world by deciphering and interpreting its inner qualifications and thus adds his contribution to the creative act.” (DUCHAMP, 1975, p. 139-140).

particularmente condicionada, uma determinada cultura, gostos, tendências, preconceitos pessoais, de modo que a compreensão da forma originária se verifica segundo uma determinada perspectiva individual. (ECO, 1991, p. 40).

Por sua vez, no texto *A Morte do Autor* (1968), Roland Barthes (2004, p. 64) declara que “o nascimento do leitor deve pagar-se com a morte do Autor”. Segundo o teórico, “uma vez afastado o autor, a pretensão de ‘decifrar’ um texto se torna totalmente inútil. Dar ao texto um Autor é impor-lhe um travão, é provê-lo de um significado último, é fechar a escritura.” (Ibid., p. 63).

Aplicado ao contexto do teatro, é na segunda metade do século XX, que ocorre a ruptura com o ‘textocentrismo’, ou seja, decifrar o texto teatral deixa de ser uma preocupação central, ele perde seu status de elemento mais importante da encenação, assim como é rechaçada a hierarquia na qual o dramaturgo é a figura de maior prestígio do circuito teatral.

Até uma época recente, digamos até o fim da década de 1950, a noção de polissemia não era praticamente admitida. Supunha-se que um texto de teatro veiculava um único sentido, do qual o dramaturgo detinha as chaves. Assim sendo, cabia ao encenador e aos seus intérpretes a tarefa de mediatizar esse sentido, fazer com que ele fosse apreendido (compreendido, sentido...) da melhor maneira possível pelo espectador. (ROUBINE, 1998, p. 32).

Bernard Dort (2013, p. 51) entende esse fenômeno como o primeiro passo da ‘emancipação da representação’: “uma emancipação gradual dos elementos da representação teatral e observamos uma mudança estrutural: a renúncia à unidade orgânica ordenada a priori e o reconhecimento do fato teatral enquanto polifonia significativa, aberta para o espectador”. O teatro separa-se dos estudos literários e conquista sua autonomia, as teorias de Antonin Artaud se concretizam, “é preciso falar agora do lado unicamente material dessa linguagem. Isto é, de todas as maneiras e de todos os meios à sua disposição para atuar sobre a sensibilidade”⁴⁶ (ARTAUD, 1984, p. 116).

Duchamp (1975), Barthes (2004) e Eco (1991) rechaçam o sentido unívoco da obra de arte e delegam aos ‘fruidores’, ‘leitores’, e até mesmo ‘criadores’, a produção de ‘sentidos’. Os semiólogos Eco e Barthes focam na relativização dos significantes e significados. Para Eco (1991, p. 62-63), a ‘obra aberta’ possui uma vertente intitulada ‘obra em movimento’, na qual o autor oferece “ao fruidor uma obra a acabar”, ou ainda, “as obras ‘abertas’ enquanto em movimento se caracterizam pelo convite a fazer a obra com o autor”.

Já Barthes (2004) afirma que o texto é produto de uma somatória de outras escrituras

⁴⁶ Tema aprofundado em 3.2 Breve contextualização sobre a performatividade.

que são catalisadas na figura dos leitores:

Assim se desvenda o ser total da escritura: um texto é feito de escrituras múltiplas, oriundas de várias culturas e que entram umas com as outras em diálogo, em paródia, em contestação: mas há um lugar onde essa multiplicidade se reúne, e esse lugar não é o autor, como se disse até o presente, é o leitor: o leitor é o espaço mesmo onde se inscrevem, sem que nenhuma se perca, todas as citações de que é feita uma escritura; a unidade do texto não está em sua origem, mas no seu destino [...] (BARTHES, 2004, p. 64).

Antes mesmo da publicação de *Obra Aberta e Morte do Autor*, os neoconcretas brasileiros publicaram no Jornal do Brasil o *Manifesto Neoconcreto* (1959), no qual afirmam:

Não concebemos a obra de arte nem como “máquina” nem como “objeto”, mas como um *quasi-corpus*, isto é, um ser cuja realidade não se esgota nas relações exteriores de seus elementos; um ser que, decomponível em partes pela análise, só se dá plenamente à abordagem direta, fenomenológica. Acreditamos que a obra de arte supera o mecanismo material sobre o qual repousa [...] (BRITO, 1999, p. 10).

Essa relação se explicita com os *Parangolés* de Hélio Oiticica e os *Bichos* de Lygia Clark. Segundo Gullar (2007), trata-se de ‘não-objetos’, ou seja, algo que nasce

[...] do abandono do espaço virtual (ou fictício) e da ação pictórica (metafórica) para o artista agir diretamente sobre a tela (o quadro) como objeto material, como coisa. Esta ação do artista se transfere ao espectador que passa a manipular a obra nova – o não objeto – em lugar de apenas contemplá-lo. (GULLAR, 2007, p. 46).

Tanto os *Parangolés* como os *Bichos*, assim como alguns trabalhos de outros artistas neoconcretos, como *Divisor* (1968) de Lygia Pape (Figura 08), são obras em movimento fundamentadas na performatividade dos corpos dos participantes. Tais trabalhos agenciam outra lógica no fazer artístico, não mais pautada pelo objeto bidimensional (pintura e escultura), mas pela experiência sensível e pelo acontecimento efêmero. Aqui, o coeficiente artístico se dá por outro caminho, onde a realização da obra é a ação do participante e, portanto, sua vivência. Nesta dinâmica, os artistas tornam-se propositores da ação.

Somos os propositores; somos o molde; a vocês cabe o sopro, no interior desse molde: o sentido da nossa existência. Somos os propositores: nossa proposição é o diálogo. Sós, não existimos; estamos a vosso dispor. Somos os propositores: enterramos a obra de arte como tal e solicitamos a vocês para

que o pensamento viva pela ação. Somos os propositores: não lhes propomos nem o passado nem o futuro, mas o agora. (CLARK, 1980, p. 31).

Figura 08 – Lygia Pape, *Divisor* (1968)



Fonte: <https://www.ufrgs.br/arteversa/?p=1016>. Acesso em: 24 mai. 2021.

Portanto, os espectadores-participantes não somente executam uma leitura ou interpretação do trabalho a partir de sua subjetividade, mas são, literalmente, a emergência da obra. Ocorre um deslocamento do semiótico para o fenomenológico, do espectador que não apenas interpreta, mas explora e descobre o trabalho artístico com todo o seu corpo. Essa dinâmica é influenciada pela *Fenomenologia da Percepção*, de Merleau-Ponty, publicado em 1945, e se destaca em conceitos como o ‘suprasensorial’⁴⁷, de Hélio Oiticica.

2.4 LATINO-AMERICANOS AFRONTOSOS E SUBVERSIVOS

No período de efervescência do que viria a ser denominado ‘arte contemporânea’, a América Latina resistia aos anos de chumbo. Diversos países sofreram golpes militares: Argentina, Brasil, Paraguai, Uruguai, Chile, Colômbia, Bolívia, Peru e Equador, para citar apenas os sul-americanos.

⁴⁷ “São dirigidas aos sentidos, para através deles, da “percepção total”, levar o indivíduo a uma “supra-sensação”, ao dilatamento de suas capacidades sensoriais habituais, para a descoberta do seu centro criativo interior, da sua espontaneidade expressiva adormecida, condicionada ao cotidiano.” (OITICICA, 1968, p. 2).

O artista latino-americano possui condições muito peculiares que afetam naturalmente seu trabalho. A realidade cotidiana o atinge com tanta força que o impede de fechar-se dentro dos problemas da cultura; Potencial ou ativamente, com sentido negativo ou positivo, essa realidade desperta nele uma militância, uma ideologia ou, no mínimo dos casos, um sentimento anticonformista. (TRABA, 1972, p. 51, tradução nossa)⁴⁸.

É notório que a ditadura afetou a produção latino-americana e as dinâmicas de troca com o espectador. Por meio de suas ações os artistas denunciavam o regime antidemocrático, aludiam aos mortos e desaparecidos, à tortura e, por vezes, estimulavam a violência na busca pelo engajamento político do espectador.

[...] as atuações que singularizam o não-objetualismo na América Latina das demais realizadas desde os anos 60 na Europa e Estados Unidos são as propostas em que emerge, integrada a criatividade, a conotação política em sentido amplo (de forma direta como através da metáfora). [...] Seus propositores, ao manifestar essa intencionalidade política, se revelam, assim, comprometidos com o aqui/agora, tornando suas propostas diversas daquelas procedentes da informação puramente cosmopolita. (AMARAL, 1981, p. 2).

Em *Artificial Hells - Participatory Art and the Politics of Spectatorship* (2012), Claire Bishop aponta divergências entre Brasil e Argentina nos modos de incorporação do público durante os anos do golpe militar. De acordo com a autora, os brasileiros priorizavam trabalhos voltados para o sensível (*to sense and to feel*), enquanto que na Argentina o lado conceitual era mais valorizado (*think and analyze*). Certamente que os neoconcretas promoveram uma revolução com suas práticas sensoriais, o trabalho pioneiro de Lygia Clark e Hélio Oiticica influenciou gerações de artistas, um exemplo manifesto são as instalações de Ernesto Neto. Por outro lado, a afirmação de Bishop não contempla uma variedade de trabalhos conceituais que afrontavam o autoritarismo por meio da participação do público. Dentre eles, as ‘urnas quentes’ de Antonio Manuel e as ‘trouxas ensanguentadas’ de Artur Barrio.

Antonio Manuel idealizou *Urnas Quentes* para o evento *Apocalipópótese* (1968), realizado a céu aberto, próximo ao Museu de Arte Moderna (MAM) do Rio de Janeiro. Na ocasião, o artista instalou vinte urnas de madeira para que fossem abertas pelo público. Os presentes lançavam as caixas contra o solo, utilizavam pedras, martelos, entre outros objetos encontrados, na tentativa de abrir as caixas lacradas.

⁴⁸ “El artista latinoamericano reviste condiciones muy peculiares, que inciden naturalmente sobre su obra. La realidad cotidiana lo golpea con tal fuerza que le impide aislarse dentro de los problemas de la cultura; potencial o activamente, con sentido negativo o positivo, esta realidad despierta en él una militancia, una ideología o, en el menor de los casos, un sentimiento anticonformista.” (TRABA, 1972, p. 51).

Esses trabalhos exigiam uma ação física violenta (o que, considerado o contexto, era um ato simbólico). As peças foram batizadas “quentes” porque a informação estava “queimando” (era urgente) e precisava ser liberada antes que esfriasse. Urna tem o tanto o sentido de “urna funerária” como de “urna eleitoral” (CANEJO, 2006, p. 269-270).

No transcorrer da ação, o conteúdo das urnas era revelado: reportagens de jornais, fotografias, “textos manuscritos (por exemplo, ‘fome, fome, fome’) e imagens desenhadas (como os corpos magros famintos) que aludiam às condições correntes.” (Ibid., p. 270).

Já Artur Barrio promove outro tipo de interação. Durante o evento *Do Corpo à Terra* (1970), o artista realizou *Situação T/T1*, na qual jogou trouxas ensanguentadas – compostas por tecido, cordas, carne, ossos, entre outros materiais – na beira de um riacho no Parque Municipal de Belo Horizonte. Esse embrulho de restos orgânicos evocava as milhares de pessoas desaparecidas, mortas e torturadas pelos militares, e chamou atenção não apenas dos transeuntes, mas da polícia e do Corpo de Bombeiros.

Figura 09 – Artur Barrio, *Situação T/T1* (1970)



Fonte: <http://homelessmonalisa.com/obra/situacao-tt1-2a- parte/>. Acesso em: 24 mai. 2021.

Assim como em *Urnas Quentes*, o objeto é o disparador da cena, é por meio dele que se instaura toda uma ‘situação’, como enfatizado, o trabalho transcende o objeto e torna-se todo o acontecimento que ele engendra. Já a diferença é a ciência dos participantes da intencionalidade artística do gesto. Bombeiros, policiais e transeuntes que se aglomeravam ao

redor das trouxas, não sabiam que eram parte de um acontecimento teatralizado, de um jogo de suspensão do olhar.

Desta forma, podemos observar na proposição de Barrio um paralelo ao *Teatro do Invisível*, idealizado pelo encenador e fundador do *Teatro do Oprimido* Augusto Boal. Como o nome sugere, no teatro invisível o público não está ciente que faz parte de uma cena, do contrário poderia sentir-se inibido a interagir. Além disso, a invisibilidade do teatro resguardava os atores da repressão policial.

O espetáculo invisível pode ser apresentado em qualquer lugar [...] (na rua ou na praça, no supermercado ou na feira, na fila do ônibus ou no cinema...). Atores e espectadores encontram-se no mesmo nível de diálogo e de poder, não existe antagonismo entre a sala e a cena, existe superposição. (BOAL, 2011, p. 20).

Augusto Boal pregava que os espectadores deviam libertar-se da condição de observadores para tomar as rédeas da ação, deixando de ser ‘objeto’ e passando à condição de ‘sujeito’, “convertendo-se de testemunha em protagonista” (BOAL, 2011, p. 188). Desse modo, desenvolveu o conceito de *espect-ator*. Destarte, as cenas do *Teatro do Oprimido* são obras em movimento pautadas na imprevisibilidade, cujo desenvolvimento narrativo depende das respostas dos espectadores e que, portanto, não se sabe como irá terminar.

Vejamos um caso descrito por Boal (2011): em um restaurante um ator ‘invisível’ pediu um prato de comida do cardápio, ao final disse que não tinha o dinheiro para pagar a conta e propôs como alternativa saldar a refeição com sua força de trabalho, o debate gerou a inquietação dos demais clientes do estabelecimento. O ator indaga quanto ganha o profissional responsável por tirar o lixo, o jardineiro e até mesmo o próprio garçom. Conclui-se que são necessárias muitas horas de trabalho para pagar um prato de comida consumido em dez minutos. Por fim, Boal relata que os presentes realizaram uma vaquinha para pagar a refeição do ator e a gorjeta do garçom.

Nos trabalhos descritos, o público é convidado a agir por meio de ‘disparadores’ de situações, como pacotes suspeitos encontrados às margens de um riacho, urnas que devem ser abertas a porretadas ou, ainda, por meio de atores invisíveis que promovem debates sociais. Por outra parte, a artista argentina Graciela Carnevale propôs uma situação na qual o disparador foi o espaço. Durante o *Ciclo de Arte Experimental de Rosario*, Carnevale trancou os visitantes na sala de exposição e foi embora, o público precisou quebrar a parede de vidro da galeria para sair do confinamento forçado (Figura 10).

Aqui começa a obra e essas pessoas são os atores. Não há possibilidade de escapar, portanto o espectador não escolhe, se vê obrigado violentamente a participar. [...] Preveni de antemão as reações, os riscos, os perigos que a obra podia causar e assumi conscientemente a responsabilidade do que isto implica. Penso que foi um elemento importante na concepção da obra a consideração dos impulsos naturais reprimidos por um sistema social dirigido a criar entes passivos, a gerar a resistência a ação, a negar, em suma, a possibilidade de mudança (CARNEVALE, 1968, s.p., tradução nossa)⁴⁹.

Mais radical, a situação proposta por Carnevale leva a participação do público ao extremo, ainda que não exista a intenção artística dos envolvidos, eles estão submetidos a essa condição pela vontade da artista. Deste modo, a cena se articula pela atuação dos ‘corpos no aqui-agora’ que são compelidos a agir, corpos apropriados para fins artísticos.

Figura 10 – Graciela Carnevale, *El Encierro* (1968)



Fonte: www.pipaprize.com/2017/08/law-question-dura-lex-sed-lex-featuring-31-latin-american-artists/graciela-carnevale/. Acesso em: 24 mai. 2020.

As ações descritas sublinham a inventividade latino-americana nos modos de incorporação do público que correspondem a um contexto específico. Entretanto, a performatividade, a provocação e o caráter experimental são características que precedem os anos 1960. Na década de 1930, no Brasil, Flávio de Carvalho denominou “experiências” suas

⁴⁹ “Aquí comienza la obra y esas personas son los actores. No hay posibilidad de escape, por lo tanto el espectador no elige, se ve obligado violentamente a participar. [...] Previene de antemano las reacciones, los riesgos, los peligros que esta obra podía implicar y asumí conscientemente la responsabilidad de lo que esto suponía. Pienso que fue elemento importante en la concepción de la obra la consideración de los impulsos naturales reprimidos por un sistema social dirigido a crear entes pasivos, a generar la resistencia a actuar, a negar, en suma, la posibilidad de cambio.” (CARNEVALE, 1968, s.p.).

ações realizadas nas ruas de São Paulo, tornando-se um dos precursores do que veio a ser conhecido como performance arte. Em *Experiência nº 2* (1931), Flávio caminhou no sentido contrário de uma procissão de *Corpus Christi* com um chapéu que lhe cobria a cabeça. Segundo o artista:

[...] a ideia de fazer uma experiência tinha como discurso desvelar a alma dos crentes por meio de um reagente qualquer que permitisse estudar a reação das fisionomias, nos gestos, no passo, no olhar, sentir enfim o pulso do ambiente, palpar psiquicamente a emoção tempestuosa da alma coletiva, registrar o escoamento da emoção, provocar a revolta para ver alguma coisa de inconsciente. (CARVALHO, 2001, p. 16).

Por fim, Carvalho foi perseguido pela multidão e precisou se esconder para não ser linchado pelos fiéis. O artista instaura uma lógica outra dentro do ritual sagrado, abre uma fissura na narrativa cujo início, meio e fim são previsíveis. Diferente da cena convencional, na qual o espectador está consciente do deslocamento da ação para um âmbito onde outras realidades são possíveis, Carvalho toma a audiência de surpresa, apropria-se do público para experimentar, para jogar com os códigos do ritual religioso. *Experiência nº 2* não se encerra no ato de caminhar do artista, mas engloba toda repercussão motivada pela ação, a agressividade contra Flávio de Carvalho é a resposta dos católicos ao artista, o *feedback*.

Neste contexto, destaca-se também o trabalho conceitual do artista argentino Alberto Greco. Diferente dos demais trabalhos descritos, que miravam a coletividade, Greco desenvolveu sua pesquisa com o público individualmente. Seja fotografando pessoas com cartazes escrito ‘obra de arte assinada por Alberto Greco’ ou ‘isto é um Alberto Greco’⁵⁰, desenhando suas silhuetas em telas ou as circulando com um pedaço de giz (Figura 11). Desta forma, Greco rompe com as barreiras da arte institucionalizada e desenvolve sua ação no aqui e agora, do corpo presente no embate direto com a vida cotidiana.

No *Manifiesto Vivo-Dito* (primeira versão publicada em 1961 e a segunda em 1963), Greco (1963, s.p., tradução nossa) afirma que “uma obra tem sentido enquanto se realiza como aventura total, sem saber o que vai acontecer. Uma vez concluída, já não importa, se converte em um cadáver”⁵¹. Desse modo, explicita o caráter efêmero de suas produções e reforça a ideia do sentido da arte na ação, na experiência da ‘aventura total’.

⁵⁰ “Obra de arte señalada por Alberto Greco” ou “esto es un Alberto Greco”.

⁵¹ “una obra tiene sentido mientras se la hace como aventura total, sin saber lo que va a suceder. Una vez concluída, ya no importa, se ha convertido en un cadáver.” (GRECO, 1963, s.p.). Fonte: <<http://www.albertogreco.com/es/obras/artevivo/manifiestodito/index.htm>>. Acesso em: 23 abr. 2021.

Figura 11 – Alberto Greco circulando o artista argentino Alberto Heredia com giz como parte da *Primeira Exibição Arte Vivo*, Paris, 1962



Fonte: <http://www.albertogreco.com/es/obras/artevivo/paris/index.htm>. Acesso em: 24 mai. 2021.

Na contemporaneidade, o trabalho do artista guatemalteco Aníbal Lopez (A-1 53167)⁵², se destaca por agenciar situações inusitadas e de perplexidade dos participantes. Na *33ª Bienal de São de Paulo* (2018), o pavilhão do artista continha inúmeros registros de ações afrontosas e debochadas, entre elas, *Guardias de Seguridad* (2002), *The Beautiful People* (2003), *Una tonelada de libros tirada sobre la Avenida Reforma* (2003) e *Testimonio (Sicario)* (2012). Esta última consistia na apresentação dos relatos de um criminoso. O registro audiovisual de *Testimonio (Sicario)* apresentava a ação realizada em Kassel na Alemanha, durante o *Documenta (13)* (2012), ocasião na qual Lopez levou um sicário guatemalteco para ser entrevistado pelo público da mostra.

A entrevista foi realizada em um auditório, o criminoso sentado em uma cadeira em cima do palco e os presentes sentados à sua frente na plateia. Havia um painel entre o público e o entrevistado, uma tela que encobria a identidade do criminoso revelando apenas sua silhueta (Figura 12). A teatralização do acontecimento gerava na audiência a dúvida de tratar-se de uma ficção. Durante a entrevista era o próprio público quem realizava as perguntas: Porque você faz

⁵² Aníbal Lopez utilizava o número de sua identidade para assinar seus trabalhos.

isso? Quanto você ganha? Como você se sente quando mata alguém? Como foi sua primeira vez? Você tem medo? O que o levou a isso? O sicário respondia a todas elas e, assim, atônita, a audiência ia tornando-se testemunha dessa narrativa de crimes hediondos.

[...] sempre deixando o público em estado de estupefação, de modo que foi sugerido pelo mesmo público que o assassino era um ator e sua performance era baseada em uma experiência imaginária. Por outro lado, o objetivo da performance não era demonstrar a realidade ou a ficção de uma experiência de vida, seu poder reside, de fato, na mesma capacidade de deixar essa dúvida insinuada no público. (SHIVA..., 2012, s.p., tradução nossa)⁵³.

Figura 12 – Aníbal Lopez, *Testimonio (Sicario)* (2012)



Fonte: acervo da autora.

Por outro lado, a performer guatemalteca Regina José Galindo afirma que:

O público, me parece, nunca chegou a entender a crueza dessa realidade. Quando o sicário contava que, além de assassinar, violava ou esquitejava suas vítimas, estava falando sério. Essa horrível realidade estava aí presente, sem meias palavras, essa horrível realidade que teve consequências para o artista, quando este, posteriormente, se viu perseguido e intimidado por outro sicário que ele tinha entrevistado previamente e que acabou não contratando (BIENAL..., 2018, s.p.).

⁵³ “[...] always leaving the audience in a state of perpetual externalization so that was suggested by the same public that the assassin was an actor and his performance was based on an imaginary experience. On the other hand the purpose of the performance was not to demonstrate the reality or the fiction of a life experience, his power lies, in fact, the same ability to have this doubt insinuated into the public.” (SHIVA..., 2012, s.p.).

Aníbal Lopez apresenta uma cena aberta, cuja narrativa se desenvolve coletivamente no jogo teatral de um público que transita entre a desconfiança da ficção e o choque da realidade. Nesse ‘teatro documentário’, a audiência desempenha o papel do coro, a personagem coletiva e homogênea, enquanto o sicário encarna o anti-herói, sua presença em um dos principais eventos de arte do mundo põe em dissonância duas realidades: a do palco e da plateia.

Em conclusão, observamos que nos trabalhos elencados, a participação ocorre por meio de projetos experimentais e políticos que visam o engajamento físico do espectador, para além do olhar. Formas múltiplas e inventivas de incorporação do público que enfatizam a passagem do objeto para cena, seja por meio da dança com *Parangolés*, do *espect-ator* de Boal, das situações de Barrio, das experiências de Carvalho ou da apropriação do corpo do espectador que se vê obrigado a agir.

Sendo assim, podemos concluir que a tendência participacionista da arte contemporânea latino-americana emerge de um contexto não-tecnológico⁵⁴, precário, subversivo e provocativo, em parte, hostil ao espectador. Deste modo, é possível afirmar que a arte interativa tecnológica produzida hoje nos países latino-americanos herdou algo da arte participacionista dos anos 1960 ou segue uma tendência universalista? Entende-se como tendência universalista tantos os discursos artísticos otimistas, que propõe a elevação do estado de espírito humano e a consciência ambiental, como os pessimistas que versam sobre o controle e a vigilância maquínica e a alienação massiva, em resumo, assuntos de alcance global.

Retomemos a tese de Aracy Amaral (1981, p. 2) ao afirmar que os artistas latino-americanos dos anos de chumbo estavam “comprometidos com o aqui/agora, tornando suas propostas diversas daquelas precedentes da informação puramente cosmopolita”. Se aplicarmos essa perspectiva na arte tecnológica interativa latino-americana, o que é produzido aqui que nos diferencia de uma visão ‘puramente cosmopolita’? Além disso, essa singularidade é importante?

Em resposta à primeira pergunta, compreende-se que sim, existe uma singularidade que reside na inventividade dos modos de produção precários, na plasticidade cênica e no gesto

⁵⁴ Nas primeiras décadas da arte contemporânea latino-americana, a participação se dá exclusivamente por meios não-tecnológicos, os artistas que experimentavam os aparatos técnicos tendiam basicamente à produção que não incorpora a ação do espectador. No Brasil, se destacam as realizações pioneiras de Waldemar Cordeiro na arte computacional, e de Abraham Palatnik na arte cinética, a videoarte de Leticia Parente e Anna Bella Geiger e a arte xerox de Hudinilson Jr. Já os primeiros trabalhos participativos e multimídia são *Quase-cinema* e *Cosmococas*, realizados na década de 1970 por Hélio Oiticica e, “produzidos em parte nos Estados Unidos”. (MELLO, 2008, p. 79).

revolucionário da gambiarra. Logo, a subversão encontra-se na capacidade de inventar modos de produzir alternativos e autônomos, ou seja, que não carecem de uma tecnologia de ponta⁵⁵.

A respeito da relevância de distinguir-se de uma produção universalista, podemos pensar que esta é uma falsa indagação, visto que, a precariedade tecnológica é compulsória. Por conseguinte, é muito difícil desvincular-se de uma assinatura latino-americana, isto é, do fazer com o que se tem, da produção pautada no que está disponível, à mão. Diante disso, a importância dessa singularidade encontra-se no seu poder de desconstrução de narrativas hegemônicas, o poder de pensar o periférico como centro. De destituir-se da necessidade de tecnologias de difícil aquisição em prol do acontecimento: da cena.

2.5 NOTAS SOBRE A [SUPERESTIMADA] INTERATIVIDADE

Em 1948, Norbert Wiener publicou o texto *Cibernética ou controle e comunicação no animal e na máquina*, em que propõe uma abordagem inédita de unificação das ciências. Segundo o matemático, a cibernética compreende “o campo inteiro da teoria de comunicação e controle, seja na máquina ou no animal” (WIENER, 2017, p. 34, grifo nosso). Entende-se, portanto, a cibernética como uma ciência a ser desenvolvida por biólogos, matemáticos, físicos, psicólogos, entre outros profissionais. Em sua pesquisa, Wiener (2017) descreve o funcionamento maquínico de modo análogo ao do corpo humano: sinapses, memória, sistema nervoso... funções que correspondem aos sistemas de *feedback* dos computadores, pautados pela troca de informação⁵⁶.

2.5.1 O mito da progressão da participação

A cibernética influencia substancialmente a noção de “obra em movimento” (ECO, 1991). Neste sentido, Júlio Plaza (2003) afirma que existem três graus de abertura dos trabalhos artísticos. O primeiro grau corresponde à pluralidade de significados em um só significante, como sinalado por Eco, Barthes e Duchamp. Trata-se, portanto, de uma abertura de ordem semiológica. O segundo grau equivale, nas palavras do autor, à ‘arte de participação’, que se desenvolve a partir dos anos sessenta e configura-se por meio dos ambientes imersivos e da

⁵⁵ Tema aprofundado em 5 Práxis Artística: modos [precários] de produção de cena tecnológica.

⁵⁶ “Uma das formas mais simples e mais unitárias de informação é o registro de uma escolha entre duas simples alternativas igualmente prováveis, das quais uma ou a outra é certo que ocorra – uma escolha, por exemplo, entre cara e coroa no lance uma moeda.” (WIENER, 2017, p. 86).

interação com o participante, tendência de primazia fenomenológica. Portanto, “o espectador se vê induzido à manipulação e exploração do objeto artístico ou de seu espaço.” (PLAZA, 2003, p. 14).

Por sua vez, a abertura de terceiro grau considera as relações da arte com a tecnologia. Segundo Plaza, a interatividade tecnológica, pensada como a relação de comunicação pautada por sistemas de *feedback* humano-máquina, agencia uma ‘nova categoria’, a ‘arte interativa’. Para teorizar os modos de incorporação do público, Plaza traça uma linha evolutiva:

[...] na linha de raciocínio da inclusão do espectador na obra de arte, que - ao que tudo indica - segue esta linha de percurso: participação passiva (contemplação, percepção, imaginação, evocação, etc.), participação ativa (exploração, manipulação do objeto artístico, intervenção, modificação da obra pelo espectador), participação perceptiva (arte cinética) e interatividade, como relação recíproca entre o usuário e um sistema inteligente (PLAZA, 2003, p. 10).

De modo similar, Edmond Couchot (1997, p. 137) considera a interatividade uma progressão da participação: “as artes participacionistas foram sucedidas pelas artes interativas, a participação pela interatividade.”. O autor afirma que a tecnologia numérica introduz um novo regime simbólico, que justapõe o tempo da produção ao tempo da recepção: “a obra interativa só tem existência e sentido na medida em que o espectador interage com ela.” (COUCHOT, 1997, p. 139). Portanto, de acordo com Couchot, artista e público estão conectados no presente e supera-se a noção do artista como detentor do sentido do trabalho artístico.

Embasados em Couchot, os pesquisadores brasileiros Mario Maciel e Suzete Venturelli (2008, p. 107) afirmam que “a interação trouxe o diálogo entre espectador, artista e obra como algo novo no contexto da arte. A interação computacional agora é a regra do jogo da arte”. É certo que a tecnologia numérica instaura uma estética própria, entretanto, compreende-se que os meios técnicos não foram os propulsores do novo regime simbólico sinalizado por Couchot, onde “devido às tecnologias numéricas interativas, o artista e o público serão daqui pra frente obrigados a ver as horas no mesmo relógio, o do tempo real.” (COUCHOT, 2002, p. 105). O próprio autor identifica essa tendência nos trabalhos artísticos não-tecnológicos dos anos 1960, em que “o tempo de criação da obra é o tempo que ela se dá a ver” (COUCHOT, 1997, p. 137).

Por sua vez, Claudia Giannetti (2006) pondera que:

A arte participativa preocupa-se, primordialmente, com essa abertura da obra à intervenção do observador. Um passo ainda mais radical é dado pelos sistemas interativos digitais. São sistemas complexos, abertos e pluridimensionais, nos quais o receptor, que chamaremos aqui *interator*, além

de atuar mentalmente no espaço da obra, desempenha um papel prático fundamental na sua efetivação. (GIANNETTI, 2006, p. 111-112, grifo da autora).

Tendo em vista o leque de trabalhos interativos não-tecnológicos, seria um sistema digital um passo mais radical do que trancar pessoas em uma galeria⁵⁷? Do que provocar uma multidão de fiéis⁵⁸? Apontar uma arma engatilhada para cabeça da performer é uma mera intervenção do observador⁵⁹? Entendemos a interatividade tecnológica como uma camada desse universo extenso que são os modos de incorporação do público. Universo cuja troca interativa não corresponde, por si só, a um maior grau de abertura, ou seja, responsável por instaurar uma dinâmica inédita na tríade artista-obra-espectador. Isto porque, o parâmetro para determinar a arte interativa como disruptiva é a efetivação do trabalho artístico em tempo real pelo espectador mediante um recurso maquínico, a interface.

Porém, constatamos que a ‘efetivação’ do trabalho artístico pela ação do espectador não é uma qualidade singular da assistência tecnológica, já que não precisamos de uma interface para isso. Nesse sentido, diferenciar participação de interatividade é uma questão meramente técnica – a segunda requer a assistência de um aparato tecnológico –, o que não significa, por si só, um avanço. Há ainda o argumento de que o objeto técnico oferece uma resposta aos estímulos externos, que ele se transforma ou “se comporta”, para usar o termo proposto por Roy Ascott (2003), que há uma lógica responsiva nesses objetos digitais que os objetos não-tecnológicos, tal qual os *Bichos* de Lygia Clark, não são capazes de alcançar.

Segundo Rush (2006, p. 165), “‘interativo’ surgiu como o termo mais abrangente para descrever o tipo de arte da era digital. Artistas interagem com máquinas (uma interação complexa com um objeto ‘automatizado, mais inteligente’”. Essa característica seria, portanto, responsável por uma teorização diferenciada da interatividade tecnológica, visto que o computador, parafraseando Rush, é “mais inteligente”, capaz de processar informações adquiridas para entregar resultados.

Nesse caso, estaríamos subestimando o poder de ‘pensar’ dos algoritmos? Ponderamos que não se trata de analisar as dinâmicas de *feedback* tecnológicas e não-tecnológicas como equivalentes, mas de nivelar o seu grau de importância com o intuito de desviar o foco da

⁵⁷ *El Encierro* (1968) de Graciela Carnevale.

⁵⁸ *Experiência nº 2* (1931) de Flávio de Carvalho.

⁵⁹ Performance *Rhythm 0* (1974) de Marina Abramovic. A performance continha a seguinte instrução: “Na mesa tem 72 objetos que podem ser usados em mim como desejarem”. Durante seis horas os espetadores-participantes utilizaram os objetos no corpo de Abramovic, tornando-se cada vez mais violentos em sua relação com a performer.

capacidade técnica da máquina para o modo como essa capacidade é empregada na cena⁶⁰. Portanto, acreditamos que a competência de processar informações, ou de ‘pensar’, das máquinas, apresentam sim novas dinâmicas para a arte. Não obstante, vimos que essa tendência não necessariamente implica uma ruptura evolutiva da arte.

Para refletir sobre essa questão voltemos ao pensamento de estética de sistemas (*systems esthetics*) de Burnham (1969). No artigo, *Real Time Systems (Sistemas no Tempo Real, 1969)*, o autor analisa a produção do artista alemão Hans Haacke, que, entre outras coisas, pesquisa as mudanças de estado de elementos naturais, fenômenos como: emulsão, vapor, derretimento, entre outros.

Figura 13 – Hans Haacke, *Condensation Cube* (1965)



Fonte: <https://www.macba.cat/en/art-artists/artists/haacke-hans/condensation-cube>. Acesso em: 24 mai. 2021.

Um dos seus trabalhos de maior repercussão é *Condensation Cube* (1965), composto por um cubo de acrílico transparente no qual é possível observar o fenômeno de condensação da água (Figura 13). “A condensação começa a formar gotículas de água que escorrem pelas

⁶⁰ Tema aprofundado no capítulo 4 Cena tecnológica: atores maquínicos, espectador, funcionário e jogo.

laterais da caixa, mudando de acordo com a luz e a temperatura ambiente. A aparência do trabalho depende, portanto, do ambiente em que é colocado.” (TATE, 2015, s.p., tradução nossa)⁶¹. Dessa forma, podemos concluir que o objeto processa as informações adquiridas do ambiente externo? Que é provido de uma lógica interna e, sendo assim, atua por conta própria?

Dos pontos explicitados pelos autores, Plaza (2003) versa sobre uma “relação recíproca”, isto é, um sistema de estímulos e respostas, de ação e reação, que depende dessa comunicação humano-máquina. David Rokeby (1995), artista e teórico canadense, também ressalta essa característica como uma diferenciação da arte interativa. O autor compara a interatividade dos trabalhos tecnológicos com a obra do artista do Fluxus, John Cage:

Ao contrário do trabalho de Cage, o trabalho interativo envolve um diálogo entre o interator e o sistema que compõe a obra de arte. O sistema interativo responde ao interator, que por sua vez responde a essa resposta. Um sistema de *feedback* é criado no qual as implicações de uma ação são multiplicadas, da mesma forma que somos refletidos no infinito pelos dois espelhos opostos em uma barbearia. (ROKEBY, 1995, p. 137, tradução nossa)⁶².

Por outro parte, Rokeby não leva em consideração trabalhos como *4'33''* (1952) de John Cage, “escrita para piano, mas sem notas, a peça invocava o som ambiente do recinto (incluindo a respiração do próprio ouvinte, a tosse da pessoa ao lado e o barulho de um papel de bala) como parte integrante do conteúdo e da forma” (SHANKEN, 2003, p. 22, tradução nossa)⁶³. Segundo Danto (2020, p. 66), “supõe-se que Cage estava ensinando seu público a ouvir o silêncio, mas essa não era a sua intenção. Em vez disso, ele queria ensinar o público a ouvir os sons da vida”.

Ao longo dos quatro minutos e trinta e três segundos o espectador responde tanto à inusitada ação do pianista David Tudor – responsável por executar a peça de Cage, que permanece sentado em frente ao piano sem tocá-lo –, mas igualmente estabelece uma dinâmica de ação e reação com os demais espectadores. Desta maneira, se alguém tosse, pode desencadear uma sequência de tossidos, se alguém fala algo, outro alguém pode responder com

⁶¹ “*Condensation begins to form and to run down the sides of the box, changing according to the ambient light and temperature. The work’s appearance therefore depends upon the environment in which it is placed.*” (TATE, 2015).

⁶² “*Unlike Cage’s work, interactive work involves a dialogue between the interactor and the system making up the artwork. The interactive system responds to the interactor, who in turn responds to that response. A feedback system is created in which the implications of an action are multiplied, much as we are reflected into infinity by the two facing mirrors in a barber shop.*” (ROKEBY, 1995, p. 137).

⁶³ “*Writing for piano but having no notes, this piece invoked the ambient sounds of the environments (including the listener’s own breathing, a neighbor’s cough, the crumpling of a candy wrapper) as integral to this content and form*” (SHANKEN, 2003, p. 22).

um “chiiuu”, ruídos estes que, na perspectiva de Cage, são as sonoridades que estruturam sua composição. Ainda que 4'33'' não seja um sistema interativo numérico, “as implicações de uma ação são multiplicadas” (ROKEBY, 1995, p. 137).

No Brasil, um exemplo é a performance *Converso sobre qualquer assunto* (2008), da professora e artista Eleonora Fabião. Nesta ação, Fabião posiciona duas cadeiras de sua cozinha em um espaço público, sentada em uma das cadeiras a performer segura um cartaz com os dizeres “converso sobre qualquer assunto”, convidando os transeuntes para um bate-papo aleatório (Figura 14). Diante disso, entendemos que a comunicação humano-humano é igualmente uma dinâmica recíproca que transforma o trabalho artístico.

Figura 14 – Eleonora Fabião, *Converso sobre qualquer assunto* (2008)



Fonte: https://portal-assets.icnetworks.org/uploads/picture/file/77733/header_a_C3_A7_C3_B5escariocas_cr_C3_A9ditoFelipeRibeiro.jpg. Acesso em: 24 mai. 2021.

Se adotássemos a divisão hierárquica de Plaza (2003), como Fabião não é uma interface⁶⁴, *Converso sobre qualquer assunto* seria classificada como uma ação participativa de segundo grau. No entanto, assim como a abertura tecnológica de terceiro grau, “as obras tornam-se um campo aberto a múltiplas possibilidades e suscetível a desenvolvimentos imprevistos numa co-produção de sentidos” (Ibid., p. 20).

⁶⁴ Interfaces são aparatos maquínicos “que permitem a interação entre o universo da informação digital e o mundo ordinário.” (LÈVY, 1999, p. 37).

Por outro ponto de vista, a artista-pesquisadora Brigitta Zics (2008) indica outra diferença entre o participacionismo não-tecnológico e a interatividade humano-máquina. A autora alega que:

Esse entendimento de que a arte participativa formula uma estética construída sobre uma filosofia de 'incerteza' (como improvisação, acaso, confronto ou provocação), no entanto, não foi capaz de fornecer um modelo estético para arte interativa, como pensava Krueger. Isso se baseia na observação de que a comunicação humano-humano promove soluções diversificadas para uma conceituação artística entre artista e espectador, mais do que a comunicação humano-máquina. Ao contrário, argumenta-se aqui que a arte baseada na tecnologia busca uma intimidade entre artista e espectador, em vez de uma capacidade aleatória de ação-reação, dirigida a partir de "atitudes frívolas". (ZICS, 2008, p. 26, tradução nossa)⁶⁵.

Desse modo, este estudo compreende que a participação na arte, ou arte participativa, não se reduz às 'atitudes frívolas' (*nugatory attitudes*), aqui empregadas por Zics como uma referência ao movimento Dadá e seus herdeiros como John Cage e o grupo Fluxus. Além da ação de Eleonora Fabião, pensemos na arteterapia, de Lygia Clark; no *espect-ator*, do encenador Augusto Boal; na publicação de *Estética Relacional* (1998), de Nicolas Bourriaud; e na performance *A Artista está Presente* (2010), de Marina Abramovic; exemplos que nos ajudam a compreender que a participação vai muito além do afrontamento da audiência, ou da estética do choque⁶⁶.

Não obstante, Brigitta Zics (2008) afirma que existe uma 'intimidade' entre artista e espectador que somente a arte assistida pela tecnologia é capaz de alcançar. É preciso, portanto, compreender o que a autora denomina 'intimidade' (*intimacy*). "Essa intimidade constitui a qualidade cognitiva que se refere ao potencial estético do nexos corpo-mente em criações mediadas pela tecnologia" (ZICS, 2008, p. III, tradução nossa)⁶⁷, para um melhor entendimento dessa descrição devemos conhecer seu trabalho artístico.

⁶⁵ "This understanding that participatory art formulates an aesthetics built upon a philosophy of 'uncertainty' (such as improvisation, chance, confrontation or provocation), however, was not able to provide an aesthetic scheme for interactive media art, as Krueger thought. This is based on the observation that human-to-human communication provides diverse solution for an artistic conceptualization between artist and spectator rather than human to machine communication. It is argued here instead, that technology-based art strives towards an intimacy between artist and spectator rather than randomized action-reaction capacity driven from 'nugatory attitudes'." (ZICS, 2008, p. 26).

⁶⁶ Peter Burger (2012, p. 142) identifica na prática dadaísta uma 'estética do choque', conformada pelas provocações à audiência e a ausência de sentido dos trabalhos artísticos.

⁶⁷ "This intimacy constitutes the cognitive quality that refers to the aesthetic potential of the body-mind nexus in technologically-mediated creations" (ZICS, 2008, p. III).

Em *Mind Cupola* (2008), Zics emprega uma tecnologia capaz de monitorar e analisar estados emocionais e comportamentais do espectador, de modo que a interface opera com base nas respostas cognitivas do participante. O ‘ambiente afetivo’ (*affective environment*), como denominado pela artista, é composto por uma ‘cúpula da mente’. Em resumo, a aparelhagem da cúpula monitora o movimento dos olhos, da cabeça, da boca (aberta ou fechada), a temperatura do corpo e do cérebro⁶⁸, entre outros dados do participante.

As respostas da *Mind Cupola* – geradas a partir das informações coletadas – ocorrem de múltiplas formas: um sistema de animação 2D projeta imagens fractais em uma tela posicionada em frente ao espectador. Na cúpula, ocorrem variações lumínicas e sonoras, “os vários parâmetros de luz e som servem para guiar a pessoa à interioridade” (ZICS, 2008, p. 168, tradução nossa)⁶⁹, assim como variações de vibrações, “a vibração como um efeito de toque pode estimular experiências sensoriais do mundo real e, portanto, é capaz de gerar mudanças emocionais” (ZICS, 2008, p.171, tradução nossa)⁷⁰; entre outras respostas de ordem sensorial.

Todos os recursos do sistema têm como objetivo proporcionar uma experiência meditativa, de relaxamento e de ‘interioridade’:

Uma experiência tipo-espiritual pode ser alcançada quando o espectador está no controle cognitivo do sistema e entra em um estado totalmente imersivo. É aqui que emerge o estado de êxtase, através da estrutura fractal cognitiva e apenas o fluxo cognitivo conduz as ações do espectador. A *Mind Cupola* cria um novo lugar simbólico para meditações eletrônicas; e ambiente afetivo (em vez de um ambiente responsivo, como sugerido por Krueger), através do qual a *Ato Transparente* é efetivado [...] (ZICS, 2008, p. 180, tradução nossa)⁷¹.

O *Ato Transparente*, segundo Zics, marca uma nova estética da interatividade na arte e mídia. Nas palavras da autora, “o *Ato Transparente* é um sistema responsivo cognitivo no qual o triângulo artista-arte-espectador reflete sobre suas experiências no fluxo criativo e, ao fazê-lo, produz transcendência.” (ZICS, 2008, p. 151, tradução nossa)⁷². Ou ainda,

⁶⁸“*Mind Cupola* aplica as capacidades termodinâmicas do cérebro para afetar as funções biológicas do espectador por mudanças ambientais.” (Tradução nossa). - “*Mind Cupola applies the thermodynamic capacities of the brain to affect the biological functions of the spectator by environmental changes.*” (ZICS, 2008, p. 170).

⁶⁹ “*the various patterns of light and sound serve to drive the person into inwardness*” (ZICS, 2008, p. 168).

⁷⁰ “*vibration as a touch like effect can stimulate real-world sensory experiences and is therefore able to generate emotional changes.*” (ZICS, 2008, p. 171).

⁷¹ “*A spiritual-like experience might be achieved when the spectator is in cognitive control of the system and enters a fully immersive state. This is where the ecstatic state emerges, through the cognitive fractal structure and only the cognitive flow drives the spectator’s actions. The Mind Cupola creates a new symbolic place for electronic meditations; and affective environment (instead of a responsive environment as was suggested by Krueger) through which the Transparent Act is fulfilled [...]*” (ZICS, 2008, p. 180).

⁷² “*The Transparent Act is a cognitive responsive system in which the artist-artwork-spectator triangle reflects upon their experiences in the creative flow and in doing so produces transcendence.*” (ZICS, 2008, p. 151).

O ato transparente é um modelo imaterial da arte. Rompe com as abordagens materialistas da arte e as aplicações mecanicistas da tecnologia. Introduce práticas que não se concentram na criação de objetos ou se baseiam na atração de conceitos emergentes de tecnologia, mas que se baseiam na experiência cognitiva do espectador. (ZICS, 2008, p. 13, tradução nossa)⁷³.

Figura 15 – Brigitta Zics, *Mind Cupola* (2008)



Fonte: <https://highlike.org/text/brigitta-zics/>. Acesso em: 02 jun. 2021.

Porém, ainda que fomentando uma experiência ‘inédita’ de ‘afetividade cognitiva’ com o espectador, o discurso parece reforçar a tendência à supervalorização da tecnologia. Para elucidar este aspecto, precisamos nos questionar como e por quê as tecnologias são empregadas. Em *Mind Cupola*, consideramos que o ‘como’ seria o ato transparente e o ‘porquê’, a intenção da artista de proporcionar ao espectador uma experiência tipo-espiritual (*spiritual-like*).

⁷³ “*The Transparent Act is an immaterial model of art. It breaks with the materialistic approaches to art and the mechanistic applications of technology. It introduces practices which do not focus on object creation or build upon attraction of emerging concepts of technology but build on a cognitive experience of the spectator.*” (ZICS, 2008, p. 13).

Entretanto, sabemos que não é preciso todo um aparato tecnológico para chegar à essa condição corporal, logo, não há uma mudança considerável nos fins, apenas no caminho para alcançar o 'estado de êxtase'. Por conseguinte, a tecnologia não apresenta um ineditismo para arte, ao contrário, podemos problematizar o emprego de uma robusta estrutura maquina que tem como função o relaxamento do corpo e a expansão da consciência humana, em outros termos, é possível questionar a incoerência no imenso esforço tecnológico para atingir um estado meditativo e de interioridade, ou ainda, de intimidade com o espectador.

3 TEATRALIZAÇÃO DAS ARTES: ESPAÇO E PERFORMATIVIDADE

No capítulo anterior apresentamos uma revisão de literatura que versa sobre as expansões da arte ocidental a partir da segunda metade do século XX. O modelo que compreende a obra de arte como uma criação singular de sentido unívoco, objeto fruto da criatividade e da maestria do artista plástico se dilui e emerge a noção de arte como experiência, onde o público assiste e participa de um acontecimento espetacular realizado no espaço imediato e no tempo presente. Assim, os modos de incorporação do público, tecnológicos e não-tecnológicos, são pensados a partir da perspectiva da cena, na qual o espectador transita entre o papel de observador e ator do acontecimento.

Neste capítulo, aprofundamos o conceito de *teatralização* proposto por esta pesquisa. Deste modo, analisaremos três modelos de contágio das artes visuais pelo teatro: os *happenings*, o minimalismo e a arte cinética. Após fundamentar teoricamente a teatralização, analisaremos dois predicados da cena que propiciaram a emergência de formas não-puras de arte, como a performance e a instalação, são elas: a performatividade e o espaço, este último tendo como foco os ambientes penetráveis, aqueles em que o corpo tangível do espectador se encontra dentro do perímetro do trabalho artístico. Por sua vez, a performatividade é um conceito guarda-chuva que abrange campos de estudo múltiplos – sociologia, linguística, antropologia, entre outros –, fundamentados na ‘estética do performativo’ de Erika Fischer-Lichte (2011). Apresentamos um resumo da origem do termo e pontuamos seu contexto no âmbito da arte. Dito isso, acreditamos que o espaço e a performatividade são a base de todos os trabalhos tecnológicos participativos. Logo, o que ocorre são variações do uso do espaço, dos sistemas de retroalimentação e dos modos de performatividade do público e da tecnologia. Neste capítulo, sinalizamos algumas dessas variações.

3.1 TRÊS MODELOS DE CONTÁGIO

Os *happenings* expressam de modo explícito a migração do ‘objeto’ para o domínio da cena, do ‘acontecimento’ engendrado por gestos e materialidades, como almejava Artaud (1984). O minimalismo traz para o debate a presença de palco e a dinâmica relacional dos objetos específicos, peculiaridades criticadas por Michael Fried (2002), que prega que a ‘obra-de-arte’ deve ser anti-teatral, no sentido de “tratar o espectador como se ele não estivesse lá”

(FRIED, 1980, p. 5, tradução nossa)⁷⁴. Assim, as artes plásticas não deveriam ser ‘contaminadas’ pelo espaço-tempo relacional do teatro. Por último, a arte cinética, ao adotar a engrenagem maquina para produzir movimento, ratifica na produção escultórica a noção de performatividade por meio da tecnologia. Os três movimentos informam as qualidades da teatralização das artes, espaço, tempo imediato, presença e movimento, propriedades que transformam os modos de incorporação do público na arte contemporânea, o que inclui o campo da arte, ciência e tecnologia.

3.1.1 *Happening*: a explosão do teatro

*Happenings são uma nova forma de teatro,
assim como a colagem é uma nova forma de arte
visual*

(KIRBY, 1965, p. 11, tradução nossa)⁷⁵

Os *happenings* surgem em Nova York no final dos anos cinquenta, e, segundo Allan Kaprow (1993), idealizador do termo,

[...] são eventos que, simplesmente, acontecem [...] eles surgem sem o objetivo de chegar a algum lugar e não têm, literalmente, nenhum ponto em particular. Em contraste com as artes do passado, os *happenings* não têm estrutura de início, meio ou fim. Sua forma tem final aberto e fluido; [...] existe para uma performance única, ou para poucas, e se vão para sempre quando novos [*happenings*] tomam o seu lugar. Esses eventos são, essencialmente, peças de teatro, não obstante, não convencionais. (KAPROW, 1993, p. 16-17, tradução nossa)⁷⁶.

Segundo Michael Kirby (1965), os *happenings* emergem como um tipo de arte teatral realizada por artistas plásticos. No livro *Happening: an Ilustred Anthology*, publicado em 1965, Kirby analisa a emergência dessa ‘nova’ forma de teatro nos trabalhos de cinco pintores e escultores – Allan Kaprow, Claes Oldenburg, Robert Whitman, Jim Dine e Red Grooms –,

⁷⁴ “[...] *treated the beholder as if they were not there*” (FRIED, 1980, p. 5).

⁷⁵ “*Happenings are a new form of Theatre, just as collage is a new form of visual art*” (KIRBY, 1965, p. 11).

⁷⁶ “*Happenings are events that, put simply, happen. [...] they appear to go nowhere and do not make any particular literally point. In contrast to the arts of the past, they have no structured beginning, middle, or end. There form is open-ended and fluid; (...). They exist for a single performance, or only a few, and are gone forever as new ones take their place. These events are essentially theater pieces, however unconventional.*” (KAPROW, 1993, p. 16-17).

artistas que, não necessariamente, empregaram o termo *happening* para denominar seus trabalhos cênicos.

Susan Sontag (2005, p. 346), no texto *Happenings: an art of radical juxtaposition*, originalmente publicado em 1962, observa que o *happening* também foi conhecido como ‘teatro de pintores’. A autora descreve o surgimento do *happening* como consequência dos constantes movimentos de renovação da pintura nos anos cinquenta em Nova York. Desde os quadros de grandes proporções que visavam envolver o espectador, passando pela colagem de materiais na tela, investida essa que rompia com a bidimensionalidade da superfície plana até culminar nos *assemblages*, “um híbrido de pintura, colagem e escultura” (SONTAG, 2005, p. 347). Dos *assemblages* tridimensionais um passo a mais poderia ser dado: o movimento, compondo assim o cruzamento das linguagens: o teatro de pintores.

Figura 16 – Robert Whitman, *American Moon* (1960)



Fonte: <https://oss.adm.ntu.edu.sg/n14041721/research-critique-i-american-moon-by-robert-whitman-1960/>. Acesso em: 24 mai. 2021.

A respeito dessa genealogia pictórica do *happening*, Kirby esquematiza um desenvolvimento anterior à década de 1950, cuja origem está na colagem vanguardista:

Em 1911, Boccioni usou parte da moldura de uma janela de madeira em uma escultura futurista, e desde 1911 ou 1912, quando Braque ou Picasso, dependendo de qual teórico você se baseia, colou a primeira peça de matéria real na tela originando a colagem, elementos atuais têm sido incorporados na

pintura. O quadro – transformado em 'combines', assemblages ou construções que se penduram na parede – deslocou-se para o espaço tangível da sala. Como Environment, a pintura tomou conta de toda sala e, finalmente, como uma espécie de ambiente-com-ação, tornou-se um *Happening*. (KIRBY, 1965, p. 22, tradução nossa)⁷⁷.

Sem embargo, Kirby identifica uma fissura nessa linha de raciocínio, para ele os *environments* – “que circundam ou encerram o espectador por todos os lados” (1965, p. 24, tradução nossa)⁷⁸ – não podem ser considerados fator primordial na execução de um *happening*. Logo, não é definitiva a teoria que compreende o *happening* como um desdobramento da pintura, que começa com a ruptura da bidimensionalidade da superfície do quadro e culmina no ambiente imersivo.

Kirby observa ainda que – mesmo que Kaprow tenha percorrido esse caminho, da pintura e escultura, para os *assemblages*, os *environments* e finalmente os *happenings* –, a estética do *happening* pode ser identificada muito antes do seu idealizador, pelo menos desde o Teatro Merz⁷⁹, do dadaísta Kurt Schwitters, e, por conseguinte, nas atrações do *Cabaret Voltaire*, em Zurique⁸⁰. Mas, para além dos dadá, Kirby (1965) descreve diversos eventos e sintomas que corroboram com a constituição dessa ‘estética do acontecimento’, dentre eles, as teorias de Artaud, os experimentos de John Cage e as proposições de Mallarmé, enfim, precedentes desvinculados da linha sucessória dos *environments*.

Sendo assim, a trajetória de Kaprow pode ser apreendida por outro ponto de vista. No lugar da teoria que privilegia a materialidade dos objetos e do espaço no delinear da emergência dos *happenings*, Kirby nos apresenta um giro conceitual e propõe traçar o caminho inverso, pensá-la não a partir da colagem, da tela pictórica ao ambiente penetrável, mas, ao contrário, a partir da ação. Sendo assim, encontra na *action painting* um precedente, “a pintura torna-se memória do movimento no lugar de uma mera composição visual” (KIRBY, 1965, p. 27, tradução nossa)⁸¹.

⁷⁷ “In 1911 Boccioni used part of a wooden window frame in a piece of Futurist sculpture, and ever since 1911 or 1912 when Braque or Picasso, depending on which authority you follow, glued the first piece of real material to the canvas and originated collage, actual elements have been incorporated into painting. The picture - transformed in ‘combines’, assemblages or constructions with hang on the wall – moved out into the real space of the room. As an Environment the painting took over the room itself, and finally, as sort of an Environment-with-action, became a *Happening*.” (KIRBY, 1965, p. 22).

⁷⁸ “That surrounds or encloses the viewer on all sides” (KIRBY, 1965, p. 24).

⁷⁹ “In contrast to the drama or the opera, all parts of the Merz stage-work are inseparably bound up together; it cannot be written, read or listened to it can only be produce in the theatre. Up until now, a distinction was made between stage-set, text, and score in theatrical performance.” (SCHWITTERS apud KIRBY, 1965, p. 23).

⁸⁰ “A small room that could seat thirty-five to fifty guests at fifteen or twenty tables, there were lectures, concerts, readings, sound poems, and dances in bizarre costumes.” (KIRBY, 1965, p. 29).

⁸¹ “Painting become records of movement rather than merely visual composition” (KIRBY, 1965, p. 27).

Esse percurso vai da ação para imagem na tela tirando o foco do espaço e posicionando-o na performatividade. Portanto, se Jackson Pollock foi uma influência para Alan Kaprow, como o mesmo informa no artigo *O Legado de Pollock* ([1958] 2017), é porque Pollock tornou a ação de pintar parte da pintura. O gesto ganhou uma proporção espetacular. Kirby (1965) cita ainda a ocasião em que Red Grooms pintou um de seus quadros em frente a uma audiência, em 1958, na *Galeria Provincetown*, anunciando-a como uma ‘peça’, assim como o artista francês Georges Mathieu, que vestia figurinos especialmente criados para a performance.

Kirby (1965) pondera que, apesar de primordialmente visual, os *happenings* não se limitam a um tipo de teatro não-verbal das artes visuais, ao contrário, apelam aos sentidos para além da visão e da plasticidade, como por meio de odores e da ocorrência de diálogos. Contudo, as palavras ditas estão desassociadas de uma estrutura dramática – desenvolvimento, clímax, conclusão, relações de causa e efeito, etc. – como no teatro tradicional. Logo, ocorre uma mudança da estrutura da informação (*information structure*), na qual o espectador necessita de informações para acompanhar a trama, de uma estrutura compartimentada (*compartmented structure*), “baseada no arranjo e contiguidade de unidades teatrais que são completamente independentes e herméticas” (KIRBY, 1965, p. 13, tradução nossa)⁸².

A respeito da multisensorialidade, Kaprow afirma que

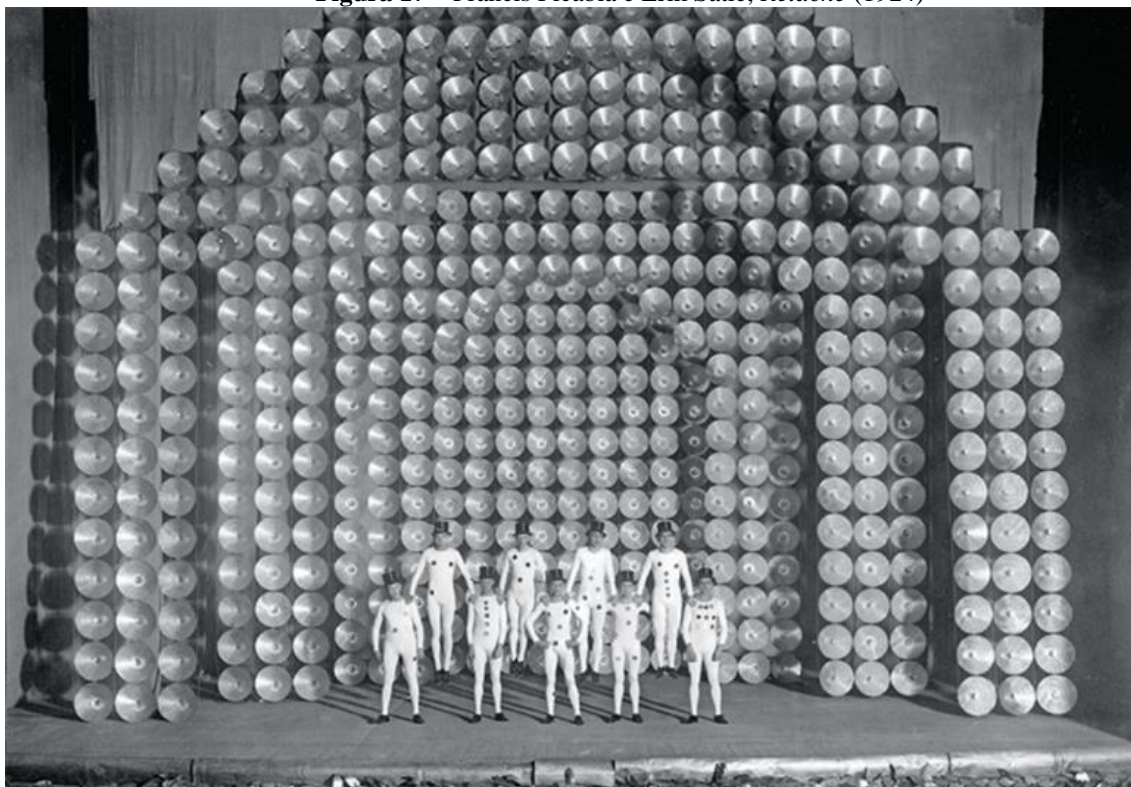
[...] devemos utilizar a substância específica da visão, do som, dos movimentos, das pessoas, dos odores, do tato. Objetos de todo tipo são materiais para a nova arte: tinta, cadeira, comidas, luzes elétricas e neon, fumaça, água, meias velhas, um cachorro, filmes, mil outras coisas que serão descobertas pela geração atual de artistas. (KAPROW, 2017, p. 44).

Concluimos que a terminologia ‘visuais’ se torna obsoleta, e nessa lógica de “tudo pode”, as artes plásticas (pintura e escultura) aproximam-se cada vez mais do teatro. Portanto, o *happening* é um marco importante na consolidação da arte da performance, ou arte de ação, assim como no desenvolvimento da cena expandida que desconstrói os moldes clássicos da apresentação teatral. Dessa maneira, o que nos interessa nas reflexões de Kirby e Sontag não é eleger uma teoria mais precisa sobre o surgimento do *happening*, mas notar como a performatividade e o espaço cênico são forças importantes na conjectura de uma arte ‘outra’. Uma arte que transcende a pintura e a escultura e propõe uma vivência duracional que inclui o espectador na sua estrutura.

⁸² “Based on the arrangement and contiguity of theatrical units that are completely self-contained and hermetic” (KIRBY, 1965, p. 13).

Ainda que o ambiente penetrável não seja imperativo, alguns artistas produziram *happenings* buscando a imersão física do espectador no espaço cênico. Em *Notas sobre a eliminação da plateia* (*Notes on the elimination of the audience*, 1966), Kaprow (2006) sinaliza a necessidade de incorporar o público como parte integrante do evento, a “audiência deve ser eliminada inteiramente. Todos os elementos – pessoas, espaço, materiais e características específicas do ambiente, tempo – podem assim ser integrados.” (KAPROW, 2006, p. 103, tradução nossa)⁸³. Em suma, para Kaprow (1993, p. 17-18, tradução nossa) no *happening* “não existe separação entre a audiência e a peça [...]; a vista da janela panorâmica elevada da maioria dos teatros já era, assim como as expectativas de cortinas abrindo e *tableaux vivants* e cortinas fechando...”⁸⁴.

Figura 17 – Francis Picabia e Erik Satie, *Relache* (1924)



Fonte: <https://www.artforum.com/print/reviews/201704/francis-picabia-67199>. Acesso em: 24 mai. 2021.

Vale ressaltar que, diferente da abordagem da estética relacional⁸⁵ de Nicolas Bourriaud (2009), de vínculo social e afetivo, a incorporação da audiência nos *happenings* é análoga às

⁸³ “Audiences should be eliminated entirely. All the elements – people, space, the particular materials and character of the environment, time – can in this way be integrated.” (KAPROW, 2006, p. 103).

⁸⁴ “The elevated Picture-window view of most playhouses is gone, as are the expectations of curtain openings and *tableaux vivants* and curtain closings...” (KAPROW, 1993, p. 17-18).

⁸⁵ No livro *Estética Relacional*, publicado em 1998, o autor aponta uma tendência dos trabalhos artísticos dos anos 1990 na promoção da participação e do ‘interstício social’. Segundo Bourriaud (2009), Karl Marx designou a

provocações dadaístas. Sontag (2005, p. 342) discorre sobre o tratamento dado à audiência como uma das peculiaridades mais surpreendentes do *happening*, que parecia buscar, propositalmente, ‘maltratar’ e ‘incomodar’ o público, ações que incluem jogar água nas pessoas ou algum pó para que espirrem, fazer ruídos ensurdecedores ou agitar uma tocha em chamas na direção dos espectadores.

A respeito da cena vanguardista, Kirby (1965) descreve inúmeros exemplos, dentre eles o balé dadá *Relache* (1924), de Francis Picabia e música do compositor Erik Satie. A apresentação tinha tudo para ser convencional, exceto pelo fato de 370 *spots* de luz estarem voltados para a direção da plateia (Figura 17), “no início do segundo ato, a plateia era levada quase à cegueira quando aquele arsenal de luz era aceso.” (KRAUSS, 2001, p. 247). Nesses casos, ainda que a ação do público não seja a atividade motriz para a emergência da realização cênica, diferente do drama convencional, sua presença não é ignorada, “a plateia é cegada ao mesmo tempo que é iluminada, e essa função dupla demonstra que uma vez que o observador é incorporado fisicamente ao espetáculo, sua visão ofuscada não é mais capaz de supervisionar os acontecimentos.” (Ibid., p. 255).

3.1.2 Minimalismo: teatralidade infecciosa

O Minimalismo abriu um novo campo da arte, que a arte de ponta do presente continua a explorar.

(FOSTER, 2014, p. 52).

O minimalismo é uma manifestação artística que surge nos anos sessenta, e seu desenvolvimento expande as práticas escultóricas e preconiza a consolidação da instalação, ou arte ambiental, como expressão artística. Donald Judd, Robert Morris, Tony Smith, Dan Flavin e Frank Stella são alguns dos artistas representantes do movimento. De acordo com o crítico de arte Michael Archer (2008, p. 43), o minimalismo é uma resposta às “pinturas abundantemente gestuais da geração anterior de artistas, os expressionistas abstratos”, isso porque “pareciam repletas de conteúdo emocional e expressivo”. Sendo assim, os artistas minimalistas produziam pinturas geométricas, abstratas e monocromáticas.

palavra ‘interstício’ para denominar comunidades de troca que agenciavam outras formas de economia, distintas do modelo capitalista pautado no lucro. Desse modo, o autor plantea o trabalho artístico como um ‘objeto relacional’, concentrado nas relações inter-humanas antimercadológicas e na ‘invenção de modelos de sociedade’ politicamente engajadas. Para embasar seu argumento, Bourriaud cita as obras de artistas como Félix-Gonzalez Torres, Rirkrit Tiravanija e Liam Gillick.

Ademais das pinturas, os minimalistas realizaram composições espaciais com objetos geométricos que transcendem a ‘lógica interna’ da escultura. No texto seminal, *Escultura no campo ampliado (Sculpture in the Expanded Field)*, publicado em 1979 na Revista *October*, Rosalind Krauss (2008, p. 131) descreve a ‘lógica da escultura’ como inseparável da ‘lógica do monumento’, que “se situa em um determinado local e fala de forma simbólica sobre o significado ou uso deste local”.

No entanto, a teórica observa que a produção escultórica modernista cruzou um limiar de ‘perda absoluta de lugar’, numa ‘condição negativa’, denominado por Krauss (2008) como não-paisagem e não-arquitetura. Em resumo, na modernidade a escultura torna-se autônoma e autorreferencial. Posteriormente, a partir de finais dos anos 1960, Krauss destaca que a condição negativa foi explorada ao limite pelos artistas. “O campo ampliado é, portanto, gerado pela problematização do conjunto de oposições, entre as quais está suspensa a categoria modernista escultura.” (Ibid., p. 135).

Nesse processo de expansão e emancipação da escultura, Richard Morris (1995) afirma que, possivelmente, o construtivista Wladimir Tatlin foi o primeiro artista a liberar a escultura da representação, propondo formas não figurativas e incorporando o uso literal dos materiais. A respeito dos construtivistas russos – entre eles Vladimir Tatlin, Naum Gabo e Antoine Pevsner – Roy Ascott (2003) observa no movimento construtivista um precedente da arte *behaviourist* (comportamental), ou seja, que enfatiza o *feedback* do espectador. Ascott (2003, p. 120, tradução nossa) considera que “a escultura se afastou do pedestal para se tornar autônoma no espaço, exigindo um nível de resposta espacial do observador - para contorná-la, tocá-la, batê-la, fazê-la soar”⁸⁶.

O autor refere-se às ‘estruturas que se comportam’ (*structures that behave*), mais precisamente, “formas de arte que articulam suas partes em resposta aos estímulos dos seus espaços internos e externos.” (ASCOTT, 2003, p. 119, tradução nossa)⁸⁷. Como veremos adiante, a arte cinética é precursora dessa tendência, por ora, com o minimalismo, propomos sublinhar as respostas do espectador diante do objeto, da sua presença no espaço propiciada pela emancipação do pedestal. Nesse sentido, “a obra, ou o novo objeto artístico, deveria ser

⁸⁶ “Sculpture has moved away from the pedestal to become free-standing in space, calling for a more total, environmental level of response in the observer—to walk round it, through it, to touch it, bang it, sound it.” (ASCOTT, 2003, p. 120).

⁸⁷ “Art forms that articulate their parts in response to the promptings of their internal or external environments.” (ASCOTT, 2003, p. 119).

entendida como uma relação com o espaço que a circundava e as custas da ação/reação do espectador.” (GUASCH, 2000, p. 29, tradução nossa)⁸⁸.

O Minimalismo aborda essas questões por meio dos objetos específicos. No artigo, *Objeto Específico*, publicado em 1965, Donald Judd (2017) discorre sobre a emergência de um tipo de obra que não é ‘nem pintura nem escultura’, são trabalhos artísticos que se apropriam da tridimensionalidade. Dessa forma, o uso das três dimensões “abre espaço para qualquer coisa” (JUDD, 2017, p. 97). Os objetos minimalistas foram denominados ‘específicos’, pois são volumes que não representam nada a não ser eles mesmos. “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” (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 50). Destaca-se na prática minimal o uso de materiais industrializados – como as lâmpadas fluorescentes de tubo, empregadas nas composições de Dan Flavin – além de acrílico, madeira, espelhos, chapas de aço, alumínio, cobre e ferro.

A instalação dos objetos específicos no espaço tridimensional é um ponto de inflexão no processo de teatralização das artes e nos modos de incorporação do público, isto porque “as três dimensões são principalmente um espaço para mover-se” (JUDD, 2017, p. 102). Em outras palavras, a fruição do trabalho artístico depende da percepção do espectador, de colocar seu corpo em relação com o ambiente. Ao incorporar o espectador dentro do perímetro do trabalho artístico, o que se propõe é uma experiência no espaço-tempo presente, um acontecimento efêmero. “Em suma, com o Minimalismo a escultura não fica mais à parte, sobre um pedestal ou como arte pura [...] Nessa transformação, o espectador, uma vez negado o espaço seguro e soberano da arte formal, é trazido de volta para o aqui e agora.” (FOSTER, 2014, p. 53)

Nesse contexto, Burnham (1968a, p. 172) identifica uma passagem da ‘pura forma’ para a ‘pura experiência’. Sobre os artistas minimalistas, o autor considera que:

O trabalho deles contém a realização implícita de que os "espaços" escultóricos não têm sentido a menos que exista alguma razão para penetrá-los fisicamente. A maioria dos pedestais para esculturas das galerias, até poucos anos atrás, estavam no mesmo nível de vitrines de departamento. Os visitantes passavam de escultura a escultura como compradores em uma loja; o objetivo do visitante era sempre a próxima escultura. Em contraste, *ambience* tornou-se a palavra que define o relacionamento com o objeto escultórico. (BURNHAM, 1968a, p. 179, tradução nossa)⁸⁹.

⁸⁸ “La obra, o el nuevo objeto artístico, había que entender-la como una relación al espacio ambiente que la circundaba y a expensas de la acción/reacción del espectador.” (GUASCH, 2000, p. 29).

⁸⁹ “Their work contains the implicit realization that sculptural "spaces" are meaningless unless some reason exists for physically penetrating them. Most gallery pedestals for sculpture until a few years ago were on a level with department-window display-if that. Viewers went from sculpture to sculpture like shoppers at a sale; the goal of

Untitled (L-Beams) (1965), de Robert Morris, ilustra esse processo. Na obra, Morris instalou em uma galeria três figuras geométricas idênticas de grandes proporções e no formato da letra L (Figura 18). As peças eram posicionadas de modos distintos, o que expressava a diferenciação das formas e gerava uma ativação da percepção do espectador sobre a orientação dos ‘Ls’ e de suas variantes possíveis. Como afirma Morris (1995, p. 233-234, tradução nossa) “é o observador quem muda a forma constantemente mudando sua posição em relação ao trabalho”⁹⁰. Desta maneira, *Untitled (L-Beams)* se configura a partir da relação entre objeto, espectador e espaço. De acordo com Rosalind Krauss (2001, p. 319): “Morris parece estar dizendo que o ‘fato’ da similitude dos objetos pertence a uma lógica que existe anteriormente à experiência; isto porque, no momento da experiência, ou na experiência, os Ls derrotam essa lógica e tornam-se diferentes”.

Figura 18 – Robert Morris, *Untitled (L-Beams)* (1965)



Fonte: <https://smarthistory.org/robert-morris-untitled-l-beams/>. Acesso em: 25 mai. 2021.

No artigo, *O Tempo Presente do Espaço (The Present Tense of Space)*, publicado originalmente em 1978, na Revista *Art in America*, Robert Morris (2017) descreve um ‘estado

the viewer was always the next sculpture. In contrast, ambience became the word that defined one's relationship to Object sculpture.” (BURNHAM, 1968a, p. 179).

⁹⁰ “*Is the viewer who changes the shape constantly by his change in position relative to the work.*” (MORRIS, 1995, p. 233-234).

de ser' dos objetos, o qual denomina presentidade (*presentness*). O artista considera a ideia de uma experiência imediata nesse 'tipo de trabalho' que surge nos anos 1960 e "se apodera da presentidade como seu domínio" (MORRIS, 2017, p. 402). Por conseguinte, a partir da noção de 'presentidade' vincula-se a noção de 'duração', "o tempo presente da experiência imediata" (Ibid., p. 402). Logo, a experiência sobressai o objeto.

O espaço real não é experimentado a não ser no tempo real. O corpo está em movimento, os olhos se movimentam interminavelmente a várias distâncias focais, fixando inúmeras imagens estáticas ou móveis. A localização e o ponto de vista estão constantemente se alterando no vértice do fluxo do tempo (MORRIS, 2017, p. 404).

Jack Burnham (1968b) destaca a 'estética de sistemas' presente em *Untitled (L-Beams)*. O autor descreve um episódio em que o plano de montagem das peças, em formato de L, foi enviado para carpinteiros de um museu em Chicago para que pudessem ser reproduzidas. Isto porque é menos dispendioso a construção dos objetos do que o transporte das peças 'originais', que estavam situados em Nova York. Sendo assim, "a posse de um trabalho fabricado em particular não é mais importante. A informação precisa ganhar prioridade [...]" (BURNHAM, 1968b, p. 32, tradução nossa)⁹¹. Este relato nos ajuda a compreender a transformação do *modus operandi* da arte na contemporaneidade, que diferente das esculturas clássicas e modernistas, agencia uma lógica similar à da apresentação teatral, na qual não existe um substrato palpável perene, mas uma experiência vivida.

No texto, *Arte e Objetualidade (Art and Objecthood)*, publicado em 1967, Michael Fried critica os minimalistas pela teatralidade de seus trabalhos. De acordo com Fried (2002, p. 135), "o objeto, e não o espectador, é o que deve ser mantido como foco da situação". Fried (2002, p. 136) rechaça a 'presença de palco' das obras e destaca a "cumplicidade que o trabalho quer extorquir do observador", ademais, utiliza termos como 'teatralidade infecciosa' e 'sensibilidade corrompida ou pervertida pelo teatro'. Como um defensor do formalismo modernista, o autor considera o teatro como a não-arte por excelência, devido sua natureza híbrida "que conjuga uma variedade de atividades aparentemente incompatíveis." (Ibid., p. 142).

Segundo Didi-Huberman (2010, p. 121), Fried denominava pejorativamente como teatro uma "fenomenologia inteiramente voltada para a palavra *presença*, fatalmente voltada

⁹¹ "Possession of a privately fabricated work is no longer important. Accurate information takes priority [...]". (BURNHAM, 1968b, p. 32).

para uma problemática do vivo (pelo menos voltada para uma questão colocada ao vivo)”. O crítico acredita que a obra de arte bem-sucedida é aquela que se afasta da condição teatral, e afirma que ‘eliminar o teatro’ é uma questão de sobrevivência das artes. Por essa razão, a arte ‘literalista’, termo que emprega para definir a arte minimal, seria uma manifestação condenada à teatralidade:

[...] a sensibilidade literalista é teatral porque, para começar, está interessada nas circunstâncias factuais em que se dá o encontro do observador com o trabalho literalista. Morris deixa isso claro. Enquanto na arte que a precede “o que é para ser experimentado do trabalho encontra-se estritamente em seu interior”, a experiência da arte literalista é a de um objeto em situação – que, virtualmente por definição, inclui o observador (FRIED, 2002, p. 134).

Acerca do artigo de Fried, Rosalind Krauss (2001) esclarece que

No que se refere à escultura, o aspecto que marca a distinção entre ela é o teatro é, para Fried, o conceito de tempo. Trata-se de uma temporalidade estendida, uma fusão da experiência temporal da escultura com o tempo real, que impele as artes plásticas em direção à modalidade teatral (KRAUSS, 2001, p. 244).

A autora observa ainda que, no período do pós-guerra, escultores europeus e estadunidenses “criaram um interesse tanto pelo teatro como pela experiência estendida do tempo, que parecia fazer parte das convenções do palco” (Ibid., p. 244). Portanto, o tempo é relacional porque o objeto é pensado como um corpo no espaço tangível. Assim, Fried refere-se ao trabalho *Die* (1962), de Tony Smith, um cubo de 183cm de altura, como uma ‘pessoa postiça’, cujo aspecto oco remete a uma ‘vida interior’, logo, ocorre na arte minimal uma espécie de ‘antropomorfismo’.

Por outro lado, Krauss discorda da radicalidade de Fried ao condenar o caráter teatral dos trabalhos, a autora acredita que os artistas buscavam nos códigos teatrais superar o ‘mito idealista’ da prática escultórica, “e ao tentar descobrir o que a escultura é, ou o que pode ser ela, utilizou-se do teatro e de sua relação com o contexto do observador como uma ferramenta para destruir, investigar e reconstruir.” (Ibid., p. 289). Neste caso, diferentemente dos *happenings* cuja essência encontra-se na ação, no gesto, os objetos minimalistas fundamentam-se na relação com o espaço, que não é o espaço pictórico e escultórico hermético, um universo autônomo protegido pelos limites da moldura e do pedestal, mas o espaço imediato, o mesmo em que se encontra o público.

Por fim, sublinha-se que a tomada do espaço tridimensional pelos artistas ‘plásticos’ antecede o minimalismo. Segundo Julie Reiss (1999), os trabalhos vanguardistas de El Lissitzky e Kurt Schwitters possibilitaram as futuras gerações de artistas produzir obras de tamanho proporcional a uma habitação, capaz de possibilitar o ingresso do espectador. Assim como a *Merzbau*⁹², do dadaísta alemão Kurt Schwitters, e a *PROUN* (projeto para afirmação de uma nova arte)⁹³, do modernista russo El Lissitzky, as intervenções de Marcel Duchamp – entre elas *1.200 Sacos de Carvão* (1938)⁹⁴ e *16 Milhas de Fio* (1942)⁹⁵ – impulsionam a genealogia desse processo. Não obstante, é a partir dos escritos de Donald Judd, Robert Morris, Michael Fried, entre outros, que se aprofunda o debate da ‘presentidade’ dos objetos e do papel do observador. Essa noção pode ser estendida ao contexto tecnológico, que - ademais da tomada do espaço tridimensional e da presença -, adicionamos à performatividade do movimento maquínico, como veremos em continuidade.

3.1.3 Arte Cinética: teatralização da tecnologia

A forma da escultura não é um fim em si mesma, somente um meio - o veículo - pelos quais as experiências perceptíveis se tornam possíveis.

(BURNHAM, 1968a, p. 174, tradução nossa)⁹⁶

A arte cinética aflora no final da década de 1940 e se fundamenta primordialmente na pesquisa artística do movimento, seja ele concreto ou ilusório, em outras palavras, quando ocorre um efeito ótico no observador que, devido à composição de cores e formas, enxerga o trabalho artístico estático como se estivesse em movimento. Zanini (2018, p. 80) descreve essa

⁹² Neste projeto, Schwitters “ocupou vários ambientes da sua própria casa [...] gerando assim um ambiente abstrato e imersivo, estruturado com madeira, gesso, papelão, entre outros restos de materiais e objetos encontrados. A utilização desses elementos variados, mesclados ao azar com objetos de uso cotidiano, caracterizam o conceito de *merz*” (DE SOUZA, 2018, p. 3).

⁹³ “Para *Grande Exposição de Arte de Berlim* de 1923, o artista russo idealizou *Prounenraum*, um projeto tridimensional composto por pinturas e formas geométricas em diálogo com a arquitetura e o espectador.” (DE SOUZA, 2018, p. 2).

⁹⁴ Intervenção realizada na *Exposição Internacional do Surrealismo*, “onde uma grande quantidade de sacos de carvão fora pendurada no teto da galeria, ocupando toda a sua extensão. Abaixo, no piso, havia um tonel cilíndrico que emanava luz desde seu interior. Com isso, Duchamp propôs uma inversão vertical do espaço e direcionou o olhar do espectador para o teto, um espaço que ninguém olha.” (DE SOUZA, 2018, p. 3).

⁹⁵ Concepção expográfica produzida na exposição *Primeiros Documentos do Surrealismo* em Nova York na qual Duchamp “atravessou um fio contínuo por entre as pinturas expostas na mostra, ziguezagueando o cordão por todo espaço expositivo e dificultando a passagem do espectador” (DE SOUZA, 2018, p. 3-4).

⁹⁶ “*The sculpture form is not an end in itself, but only the means - the vehicle - by which perceptual experiences are made possible.*” (BURNHAM, 1968a, p. 174).

tendência como *optical art* ou *op art*, “sensações óticas experimentadas pelo simples olhar do espectador ou por sua percepção quando se desloca diante de uma obra do gênero.”. Dentre os trabalhos que apresentam essa característica estão as instalações do artista venezuelano Jesús Rafael Soto e do argentino Júlio Lê Parc, ambos produziram composições espaciais cujo deslocamento do observador transformava a percepção visual das formas no espaço.

O movimento real e a luz real se tornaram mídia da arte. Fenômenos perceptuais e ilusões óticas foram usados, não como instrumentos, mas como temas, não como meios de representação, mas como experiências perceptivas ativadas em que o espectador passa a ser um fator crucial (WEIBEL, 2009, p. 96).

Portanto, assim como os minimalistas, os efeitos cinéticos de Soto e Lê Parc dependem do engajamento não somente intelectual, mas corporal do observador, além do espaço-tempo relacional próprio do teatro. Peter Weibel (2009) identifica na arte cinética e na *op art* o princípio da interatividade e da virtualidade na arte. Segundo o teórico existem dois tipos de interatividade entre trabalho e espectador: ‘manual e mecânica’ ou ‘digital e eletrônica’. Assim sendo, Weibel considera as instalações analógicas de Jesús Rafael Soto como um ambiente virtual que muda com o espectador.

Por outro lado, neste estudo nos interessa pensar a arte cinética a partir do movimento concreto, mais especificamente, aquele que ocorre por meio das engrenagens maquinicas. Logo, o principal referente do cinetismo são as esculturas construtivistas. No *Manifesto Realista*, publicado em 1920, Naum Gabo e seu irmão, Antoine Pevsner, defendem a máxima:

5. Nós renunciamos à ilusão de milhares de anos da arte que mantinha os ritmos estáticos como os únicos elementos das artes plásticas e pictóricas. Afirmamos nas artes um novo elemento dos ritmos cinéticos como forma básica da nossa percepção do tempo real. (GABO; PEVSNER apud BANN, 1974, p. 10, tradução nossa)⁹⁷.

Weibel (2009, p. 97) descreve um episódio do cinetismo construtivista: “em Moscou, em 1920, Naum Gabo demonstrou aos seus alunos que uma simples vareta de arame, se fosse colocada em movimento com o auxílio de uma mola de relógio, poderia se transformar em um volume, ou mais precisamente, em um volume virtual”, tratava-se do experimento *Kinetic*

⁹⁷ “5. We renounced the thousands-years-old delusion in art that held the static rhythms as the only elements of the plastic and pictorial arts. We affirm in the arts a new element the kinetic rhythms as the basic forms of our perception of real time.” (GABO; PEVSNER apud BANN, 1974, p. 10).

Construction (Standing Wave) (Figura 19). Sublinha-se, assim, a passagem da ênfase no objeto para a ação, neste caso, maquínica.

Inspirado no construtivismo russo, o artista austríaco László Moholy-Nagy investigou o ritmo cinético, a redução da massa escultórica em prol de estruturas vazadas e o efeito luminoso, tornando-se pioneiro na investigação do movimento da luz na arte. Durante o período que lecionou na escola de Bauhaus, Moholy-Nagy desenvolveu *Light-Space Modulator* (*Acessório de Luz*, 1921-1930)⁹⁸, um móbil-projetor criado especialmente para apresentação de uma peça de teatro, em outras palavras, “um ator numa roupagem tecnológica.” (KRAUSS, 2001, p. 248).

Figura 19 – Naum Gabo, *Kinetic Construction (Standing Wave)* (1919-1920, replica 1985)



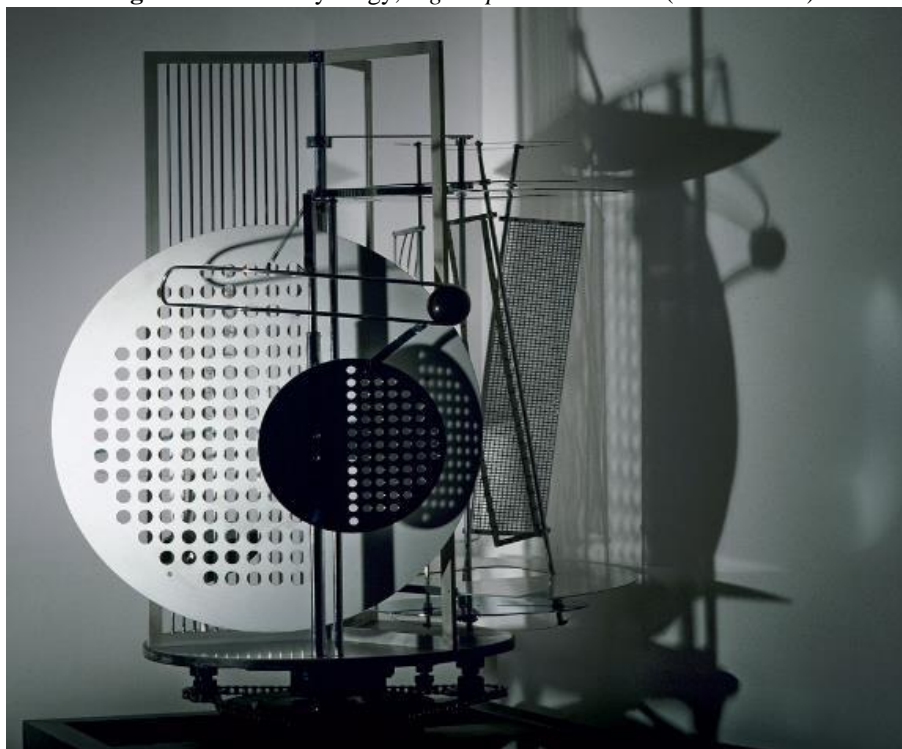
Fonte: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/gabo-kinetic-construction-standing-wave-t00827>. Acesso em: 24 mai. 2021.

A estrutura de um metro e meio de altura é composta por motores e discos perfurados que, ao girar, transformavam luz e sombra projetadas nas paredes do palco. Assim como Gabo, Moholy-Nagy produz um ‘volume virtual’ e “tal como um agente humano, o trabalho pretende afetar seu espaço mediante os gestos realizados por ele ao longo de um determinado período de tempo.” (Ibid., p. 250). Krauss considera que *Acessório de Luz* herdou um ‘impulso mimético’

⁹⁸ Vídeo-registro de *Light-Space Modulator* (1930). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=QHdK19meZTk>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

da história da automação, “uma paixão por imitar não apenas o aspecto da criatura viva, mas por reproduzir igualmente sua animação, seu diálogo com a passagem do tempo.” (Ibid., p. 250).

Figura 20 – Moholy-Nagy, *Light-Space Modulator* (1921 – 1930)



Fonte: <https://recipemama.xyz/>. Acesso em: 24 mai. 2021.

A autora faz menção à *Beyond Modern Sculpture* de Jack Burnham, publicado em 1968, tese a qual Burnham afirma haver uma propensão antropomórfica na prática escultórica ocidental. O autor identifica uma “obsessão pela forma humana autônoma e suas propriedades emissoras de vida.” (BURNHAM, 1968a, p. 1, tradução nossa)⁹⁹. Burnham esquematiza uma narrativa que começa na antiguidade clássica, com a “idealização da forma humana” nas esculturas gregas, e chega ao seu ápice na concepção dos *cyborgs*.

Desde à reprodução mimética e imóvel da figura humana ocorre um processo de transformação que culmina na simulação da vida biológica, em outras palavras, “a tese de Burnham é a de que o ‘objetivo distante’ da escultura é assimilar-se na complexa tecnologia da cibernética [...] a ambição de imitar, simular e, por fim, substituir o organismo humano” (KRAUSS, 2001, p. 251). Em suas palavras, Burnham (1968a, p. 10) versa sobre um deslocamento do enfoque na forma material do objeto, para o ‘sistema’, onde a escultura “se

⁹⁹ “*Obsession for the free-standing human form and its life-emitting properties*” (BURNHAM, 1968a, p. 1).

afasta gradativamente do seu estado de objeto e assume em alguma medida uma atividade realista.”¹⁰⁰.

Para Burnham (1968a), a arte cinética é um ponto de inflexão nesse recorrido, pois marca a transposição da matéria estática para o movimento. Já a arte geométrica formalista é, para o autor, uma ‘preparação’ para recriação de composições biológicas tecnologizadas, “em uma sociedade industrial, o papel da abstração artística não é nada mais do que uma preparação psíquica para toda a recriação da sociedade, incluindo fazer a recriação biológica dos seus habitantes.” (BURNHAM, 1968a, p. 4, tradução nossa)¹⁰¹.

Sendo assim, Burnham fundamenta sua pesquisa da prática escultórica na interseção entre a ciência e a tecnologia. Anos depois o autor publica o artigo *Art an Technology: the Panacea that Failed* (1980), onde afirma que: “*Beyond Modern Sculpture* validou-se em termos de uma arte ‘continuista’; e errou gravemente, na tendência a antropomorfizar os objetivos da tecnologia.” (BURNHAM, 1980, p. 213, tradução nossa)¹⁰². Segundo Krauss, *Beyond the Modern Sculpture*:

[...] é uma das exposições mais extensa e detalhadamente discutidas da escultura a serviço de uma visão mecanicista de mundo. Tal visão, porém – longe de ser necessária –, é precisamente o que boa parte da escultura contemporânea (e a arte em geral) almeja subverter (KRAUSS, 2001, p. 254).

Entretanto, nos interessa destacar aqui que – apesar do movimento cinético potencializar a vertente antropomórfica da arte assistida pela tecnologia – não é a *mimesis* da figura humana o fator que baliza o que chamamos de teatralização da tecnologia, mas o movimento em si, a ação maquínica. Isto porque o movimento evoca a noção de ‘presença de palco’ que depende da experiência relacional com o espectador, como visto nos objetos específicos minimalistas, e, portanto, fundamenta-se na efemeridade do acontecimento cênico.

A esse respeito, diferentemente de Burnham (1968a), Krauss (2001) pondera a influência da teatralidade na prática escultórica do último século, em especial da arte cinética:

Quando o trabalho não buscava transformar a totalidade do seu espaço ambiente em um contexto teatral ou dramático, frequentemente internalizava

¹⁰⁰ “*Gradually departs from its object state and assume some measure of lifelike activity*” (BURNHAM, 1968a, p. 10).

¹⁰¹ “*in an industrial society the role of artistic abstraction is nothing less than psychic preparation for the entire re-creation of society, including remaking the biological composition of its inhabitants.*” (BURNHAM, 1968a, p. 4).

¹⁰² “*Beyond Modern Sculpture validated itself in terms of some subsequent art; where it erred gravely is in its tendency to anthropomorphize the goals of technology.*” (BURNHAM, 1980, p. 213).

um sentido de teatralidade - projetando, com sua *raison d'être*, um sentido de si mesmo como ator, como agente do movimento. Nesse sentido *pode-se considerar todo o espectro da escultura cinético como vinculada ao conceito de teatralidade*. (KRAUSS, 2001, p. 244, grifo nosso).

Logo, com base na afirmação de Weibel (2009), que a virtualidade e a interatividade têm como marco fundante a arte cinética, e na conclusão de Krauss (2001), que toda arte cinética está vinculada à teatralidade, reafirmamos o caráter cênico dos trabalhos presenciais, espaciais e interativos. Compreendendo aqui a interatividade no seu espectro amplo que não se reduz à comunicação humano-máquina, mas, que se refere à dependência de um sujeito-perceptivo.

Em conclusão, por meio dos *happenings*, dos objetos específicos minimalistas e das esculturas cinéticas, buscamos destacar a influência da prática teatral na arte contemporânea. Acreditamos que essa perspectiva desloca o olhar da questão da representação, tão rechaçada na modernidade, e debruça-se sobre a essência do teatro, isto é, seu modo de existência de arte como acontecimento presencial e efêmero.

3.2 BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO SOBRE A PERFORMATIVIDADE

Performar é agir, logo, toda ação é performativa. A palavra é oriunda do verbo em inglês *to perform*. Quando estamos em casa escovando os dentes ou assistindo TV, estamos performando, por essa razão nem toda performance é teatral, ou seja, realizada para ser vista, para afetar o outro. “Mas quando alguém diz que algo é teatral, então isso é executado com o intuito de ser percebido pelos outros; encontra-se nessa consciência, quando eu realizo, esse ato é ou será percebido pelos outros - isso é teatral, executar para ser percebido” (FISCHER-LICHTE, 2013, p. 132). Logo, ao entrevistar um sicário, ou sentar na cadeira de Eleonora Fabião, ainda que não queira, o espectador encontra-se em uma situação de performatividade teatral.

Conforme Fischer-Lichte (2011), a performatividade possui duas características: é autorreferencial e constitutiva de realidade. A autora destaca que a palavra performatividade foi empregada pela primeira vez na década de 1950, pelo filósofo da linguagem John L. Austin. Segundo Fischer-Lichte (2011), Austin constatou que as palavras enunciadas têm o poder de modificar o mundo. Quando um padre celebra um casamento e enuncia “eu vos declaro marido e mulher”, realiza uma ação autorreferencial que constitui uma realidade social outra.

Os estudos de Austin estão direcionados para os atos da fala, por outro lado, Fischer-Lichte (2011) enfatiza que, posteriormente, nos anos 1990, os estudos culturais abordaram a performatividade a partir do conjunto das ações corpóreas. O conceito volta à tona com os estudos de gênero da filósofa estadunidense Judith Butler. De acordo com a teórica, o gênero não é uma essência da condição humana, mas uma performatividade, em outras palavras, são nossas ações diárias e reiteradas – como falamos, como gesticulamos, como nos colocamos no mundo – que definem nossa identidade¹⁰³.

Logo, a “identidade não é algo que eu expresso através de meus atos performativos, mas algo que é produzido através de meus atos performativos.” (FISCHER-LICHTE, 2013, p. 132). Para Fischer-Lichte (2011, p. 58, tradução nossa), tanto Butler quanto Austin “consideram a realização dos atos performativos como uma realização cênica, ritualizada e pública. Para ambos existe sem dúvida uma estreita e evidente relação entre performatividade e realização cênica (performance)”¹⁰⁴. A autora destaca que a performatividade já estava em voga antes da emergência do vocábulo e identifica no final do século XIX – nos estudos do teólogo William Robertson Smith – um primeiro giro-performativo. Em sua tese, *Lectures on the Religion of the Semites*, publicado em 1889, Smith apresenta um ponto de vista distinto na relação de interdependência entre mito e ritual religioso, no qual o mito tem valor secundário diante do ritual. Sendo assim, “o princípio fundamental da religião seria a prática e não a doutrina, não o dogma.” (FISCHER-LICHTE, 2011, p. 62, tradução nossa)¹⁰⁵. Por conseguinte, entende-se que os atos performativos dos cultos são mais importantes para manutenção da prática religiosa e coletiva do que a narrativa sagrada.

ritual > mito

ato performativo *narrativa sagrada*

¹⁰³ De acordo com Butler (2003, p. 21) “[...] não há identidade preexistente pela qual um ato ou atributo possa ser medido; não haveria atos de gênero verdadeiros ou falsos, reais ou distorcidos, e a postulação de uma identidade de gênero verdadeira se revelaria uma ficção reguladora. O fato de a realidade do gênero ser criada mediante performances sociais contínuas significa que as próprias noções de sexo essencial e de masculinidade ou feminilidade verdadeiras ou permanentes também são construídas, como parte da estratégia que oculta o caráter performativo do gênero e as possibilidades performáticas de proliferação das configurações de gênero fora das estruturas restritivas da dominação masculinista e da heterossexualidade compulsória.”

¹⁰⁴ “consideran la realización de los actos performativos como una realización escénica, ritualizada y pública. Para ambos existe sin duda una estrecha y evidente relación entre performatividad y realización escénica (performance).” (FISCHER-LICHTE, 2011, p. 58).

¹⁰⁵ “el principio fundamental de la religión sería la práctica y no la doctrina, no el dogma.” (FISCHER-LICHTE, 2011, p. 62).

Com base nos estudos relatados, Fischer-Lichte afirma que a performatividade é a essência da ‘realização cênica’ – enquanto ação realizada para ser vista, o que inclui o ritual religioso – e, portanto, transcende o domínio da arte.

[...] as palavras ‘performance’ e ‘performative’ são derivações de ‘to perform’, parece óbvio que a performatividade conduz à realização cênica, [...], como na tendência das artes, por meio do impulso performativo de que falávamos, se efetivar como realização cênica; ou nos seus desdobramentos, que dão como resultado novas formas artísticas ‘a arte da performance’ e a ‘arte da ação’ [...] (FISCHER-LICHTE, 2011, p. 58-59, tradução nossa)¹⁰⁶.

Na esfera dos estudos teatrais, o processo de emancipação da linguagem teatral dos estudos literários identificou na performatividade sua essência. Para elucidar esse processo é preciso retomar algumas questões da gênese do teatro ocidental. Na *Poética* de Aristóteles, texto seminal do Teatro Clássico, o filósofo descreve os seis princípios da tragédia e estabelece uma hierarquia entre eles:

A fábula é, pois, o princípio, a alma, por assim dizer, da tragédia, vindo em segundo lugar os caracteres. [...] Vêm em terceiro lugar as ideias, isto é, a capacidade de exprimir o que, contido na ação, com ela se harmoniza; tarefa, nos discursos, da política e da retórica. [...] O quarto componente literário é a fala; entendo, como ficou dito, que fala é a interpretação por meio das palavras [...] dos restantes componentes o canto é o maior dos ornamentos. O espetáculo, embora fascinante, é o menos artístico e mais alheio à poética. (ARISTÓTELES; HORÁCIO; LONGINO, 1997, p. 26).

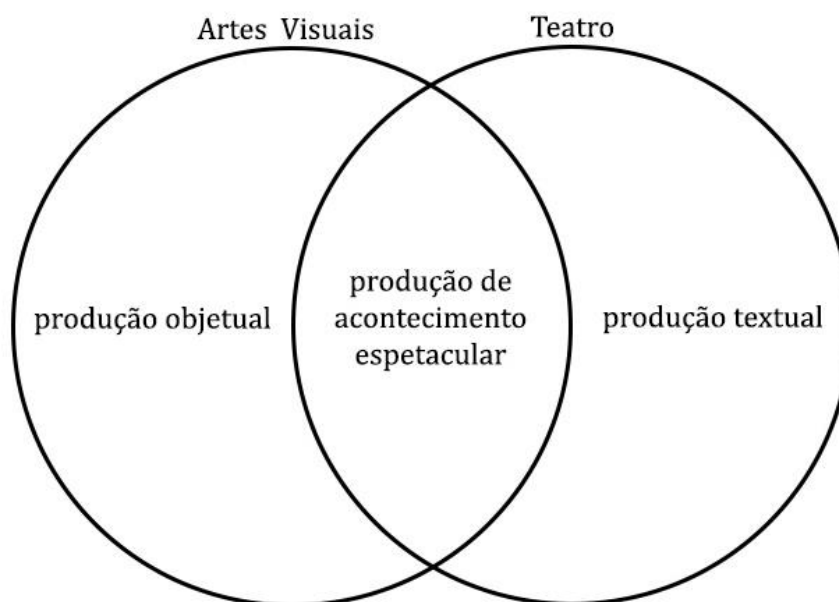
Luiz Fernando Ramos (2015) debruça-se sobre os dois polos da estrutura aristotélica, o primeiro princípio, a fábula (*mythos*), e o último, o espetáculo (*opsis*). A fábula é o mito, ou seja, o ‘texto’ da narrativa mítica. O espetáculo, ou a *opsis*, é o que se dá a ver, é a performance que ocorre no palco. Segundo essa lógica hierárquica, o *mythos* é o cerne do teatro, tendo sido os dramaturgos, por muito tempo, as figuras mais importantes da estrutura teatral. Nesse contexto, a disciplina Teatro é uma vertente das Letras e as inovações da disciplina se davam, principalmente, no domínio da escrita.

¹⁰⁶ “En la misma medida en que las palabras ‘performance’ y ‘performative’ son derivaciones de ‘to perform’, parece obvio que la performatividad conduce a la realización escénica, [...] como en la tendencia de las artes, tras el impulso performativo del que hablábamos, a realizarse en y como realización escénica; o en sus desarrollos, que han dado como resultado nuevas formas artísticas como el ‘arte de la performance’ y la ‘acción artística’ [...]” (FISCHER-LICHTE, 2011, p. 58-59).

opsis > mythos
espetáculo texto teatral

Das tragédias gregas ao drama¹⁰⁷, estende-se a primazia do *mythos* sobre a *opsis*. Não obstante, Ramos (2015) observa na modernidade o início de um processo de mudança de paradigma da cena, onde a ‘ação’, a ‘performance’, tem primazia sobre o texto dramático, como já conjecturava Artaud (1984, p. 55): “o teatro é a montagem, encenação, muito mais do que a peça escrita e falada”. Vale ressaltar que não se trata de abolir a palavra, como afirma Jacques Derrida (1995, p. 137) a respeito de Artaud, “destruir o poder da obra literal não é apagar a letra: apenas subordiná-la à instância do ilegível ou pelo menos do analfabético”. Posteriormente, “o teatro da segunda metade do século XX, a partir de Artaud e Brecht, mas principalmente com Beckett e Kantor, não fez outra coisa senão atualizar esta potencial autonomia do espetáculo frente ao drama.” (RAMOS, 2015, p. 30).

Gráfico 01 – Simbiose das Artes.



Fonte: elaborado pela autora.

¹⁰⁷ Para Peter Szondi (2015, p. 11) “o drama da época moderna surgiu no Renascimento – quando uma forma dramática, após a supressão do prólogo, do coro e do epílogo, concentrou-se exclusivamente na reprodução de relações inter-humanas, ou seja, encontrou no diálogo sua mediação universal”.

Para que as artes plásticas e o teatro pudessem compartilhar um destino em comum a partir da década de 1920, era necessário, em primeiro lugar, acabar com o império do texto, que sucedera o advento do espetáculo, junto com o espaço cênico (FALGUIÈRES, 2007, p. 31, tradução nossa)¹⁰⁸.

Diante desse giro conceitual de ruptura com o textocentrismo, no qual destaca-se a preponderância da realização cênica e, conseqüentemente, da ‘estética performativa’ (FISCHER-LICHTE, 2011), as práticas teatrais contemporâneas exigem novas nomenclaturas. Dentre elas, Hans-Thies Lehmann (2007) cunha o termo ‘teatro pós-dramático’, assim, “o passo para o teatro pós-dramático só é dado quando os recursos teatrais se encontram para além da linguagem, com o mesmo peso do texto e podendo ser sistematicamente pensados também sem ele.” (LEHMANN, 2007, p. 89).

No que concerne à audiência, romper com o drama possibilitou uma maior incorporação da plateia, isto porque “o drama é absoluto. Para poder ser pura relação, para poder, em outras palavras, ser dramático, ele deve desvencilhar-se de tudo o que lhe é exterior. O drama não conhece nada fora de si” (SZONDI, 2015, p. 25). Por conseguinte, a quarta parede é essencial para o drama, o ‘apagamento’ da audiência e a separação entre os dois universos, palco e plateia, é total.

Lehmann (2007) aponta o pintor, cenógrafo e encenador polonês Tadeusz Kantor como um agente dessa tendência pós-dramática, “um cosmo rico de formas de arte entre teatro, *happening*, performance, pintura, escultura, arte do objeto e do espaço” (LEHMANN, 2007, p. 118). A peça *A Classe Morta* (1975)¹⁰⁹ demonstra a primazia da performatividade na concepção cênica, uma cena voltada para gestos, partituras, sonoridades, movimentos, imagens e texturas. Por outra parte, Josette Féral (2015) considera o termo ‘pós-dramático’ pouco preciso e prefere denominar as práticas contemporâneas como ‘teatro performativo’. Féral desloca a ênfase dada à ruptura com o drama para a influência gerada pela ‘arte da performance’ na concepção do teatro contemporâneo. A autora assinala como características desse teatro que surge:

[...] a transformação do ator em performer, descrição dos acontecimentos da ação cênica em detrimento da representação ou de um jogo de ilusão, espetáculo centrado na imagem e na ação e não mais sobre o texto, apelo à uma receptividade do espectador de natureza essencialmente espetacular ou aos modos das percepções próprias da tecnologia (FÉRAL, 2015, p. 114).

¹⁰⁸ “Para que las artes plásticas y el teatro pudieran compartir un destino común a partir del decenio de 1920, era necesario en primer lugar que se acabara con el imperio del texto y que se produjera el advenimiento del espectáculo, junto con el espacio escénico.” (FALGUIÈRES, 2007, p. 31).

¹⁰⁹ Vídeo-registro de *A Classe Morta* (1975) de Tadeusz Kantor <<https://www.youtube.com/watch?v=a235hHGFips>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

No Brasil, a Cia dos Atores representa um marco na produção da cena contemporânea performativa nacional. Na peça *Ensaio.Hamlet* (2004), dirigida por Enrique Diaz, ainda que oriunda de um texto clássico de Shakespeare, a montagem estava dirigida para o jogo de códigos com o espectador e não na construção de uma ilusão verossímil. Sendo assim, a encenação ao mesmo tempo que transportava o público para o Reino da Dinamarca, o mantinha no espaço-tempo presente. Os atores do elenco revezavam a personagem Hamlet, inclusive as mulheres, logo, o que importava não era a virtuosidade da técnica de interpretação, ou a verossimilhança, mas ver como os atores desempenham essa função de jogar com a personagem Hamlet. A performatividade, portanto, não é a negação da representação, mas uma constante atualização do momento presente.

Figura 21 – Robert Rauschenberg, *Pelican* (1963)



Fonte: <https://www.moma.org/audio/playlist/40/652>. Acesso em: 25 mai. 2021.

Assim, uma das principais características da prática teatral contemporânea é a ação não-dramática, a cena deixa de ser o lugar da ‘ilusão’ e torna-se o lugar da performance. E é a partir da tomada de consciência da performatividade, dessa mudança de paradigma de domínio da *opsis* (espetáculo) sobre o *mythos*, que se alcança a cena expandida, ou, *Un Teatro sin Teatro*, como marca o título da exposição realizada no Museu de Arte Contemporânea de Barcelona, em 2007.

Trabalhos como: *Antropometries* (1960)¹¹⁰, de Yves Klein, *Pelican* (1963)¹¹¹ (Figura 21) e *Open Score* (1966)¹¹², de Robert Rauschenberg, e as ações em colaboração dos artistas do Fluxus, dentre eles Charlotte Moorman e Nam June Paik, são modelos latentes dessa cena expandida performativa. Ações que podem ser compreendidas como teatro – como afirma Rauschenberg em seus rascunhos –, mas que só podem ser pensadas como poética teatral porque o teatro desatou-se do ‘protótipo moderno’ pautado no drama absoluto e na sua representação (DUBATTI, 2016b).

Nesse âmbito, Artaud foi um visionário, considerado um dos precursores teóricos da arte da performance, já na década de 1930 o autor defendia a emancipação da linguagem teatral da ‘tirania’ da palavra escrita. Na busca pela essência do teatro, contra o ‘psicologismo’, e da ‘sujeição intelectual’ das encenações ocidentais, Artaud (1984) define a cena como “poesia no espaço”, cabe, portanto: “a substituição da poesia da linguagem por uma poesia no espaço que se resolverá exatamente naquele domínio das coisas que não pertencem estritamente as palavras.” (ARTAUD, 1984, p. 52). Logo, a cena é “antes de mais nada um espaço a ser ocupado e um lugar onde alguma coisa acontece” (Ibid., p. 137).

3.3 PERFORMATIVIDADE DO ESPECTADOR

Sendo a performatividade característica intrínseca do teatro, ou sua ‘essência’, o processo de teatralização das artes agencia a prática da performatividade nas artes visuais, que se manifesta, dentre outras formas, por meio do corpo do espectador. Neste estudo, destacamos dois modos de operação da performatividade do espectador: 1. Por meio dos ambientes penetráveis e 2. Através dos sistemas de retroalimentação humano-máquina. No primeiro caso, o espectador entra com seu corpo no espaço do trabalho artístico, conseqüentemente, torna-se parte dele, suas ações, seus gestos, tornam-se significantes. O espectador pode ser lido como um ator dessa cena expandida em diálogo com todo o espaço ao redor. No segundo caso, o ator-espectador está em diálogo com uma interface e seu corpo é igualmente semiotizado como parte integrante do acontecimento cênico.

¹¹⁰ Vídeo-registro de *Antropometries* (1960). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gj9nHa7FtQQ>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

¹¹¹ Vídeo-registro de *Pelican* (1963). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=QHdK19meZTk>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

¹¹² Vídeo-registro de *Open Score* (1966). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Vg6hrxE-wO0>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

3.3.1 Ambientes Penetráveis

Neste estudo compreende-se o termo ‘penetrável’ como sinônimo de imersão corporal em um ambiente, não necessariamente no sentido de absorção intelectual do espectador. Ler um livro, assistir um filme, escutar uma música, ver uma pintura, consumir alucinógenos, podem gerar o efeito de imersão, não obstante, trata-se de uma sensação psíquica, enquanto que o penetrar refere-se a uma dimensão material, palpável. Compreende-se que o espectador está imerso quando todo seu corpo está dentro de um enquadramento, de uma demarcação sensível que corresponde ao espaço do trabalho artístico.

De modo geral, a imersão é pensada a partir da imagem, da ilusão de que o espectador está ‘dentro’ da cena imagética. O historiador alemão Oliver Grau (2005) sinaliza essa tendência desde os afrescos da Antiguidade Clássica, passando pelos panoramas de Robert Barker, nos séculos XVIII e XIX, até as mídias contemporâneas computadorizadas. O autor aponta a ‘totalidade’ como parâmetro da imersão, ou seja, o entorno de 360° graus que preenche todo campo de visão do espectador. Segundo Grau (2005, p. 35), a ilusão da imersão opera de dois modos: primeiro, por meio do “lúdico e a submissão consciente à aparência, isto é, o prazer estético”. Segundo, pela “inibição temporária [...] da percepção de diferença entre realidade e espaço imagético” (Ibid., p. 36), dessa forma, apaga-se a distância entre espectador e o mundo de ‘faz-de-conta’.

Grau (2005) privilegia a ilusão imagética e reflexiona sobre ela a partir da superfície bidimensional (pintura, projeção, etc.) que circunda todos os ângulos de visão do sujeito imerso, ainda que recursos tecnológicos, como do cinema 3D, deem a impressão de que as imagens avançam para a terceira dimensão, trata-se de um efeito óptico no qual as imagens permanecem limitadas à bidimensionalidade da tela. Por outro lado, propõe-se pensar a imersão por meio de corpos tangíveis, de volumes e texturas no espaço, que reforçam a noção de presença cênica.

Assim, no intuito de situar o espectador dentro do trabalho artístico, pintores e escultores avançaram sobre o espaço tridimensional e, por conseguinte, romperam com as categorias artísticas. No campo das artes cênicas, encenadores buscaram soluções dinâmicas de integração entre palco e plateia, compondo um ambiente único e imersivo, no lugar da moldura, do suporte, do palco e da tela de projeção, os artistas apropriam-se de todo espaço tangível. A composição do ambiente transforma-o em espaço cênico, ou seja, recorte espacial semiotizado, criado para o jogo artístico.

Um espaço singular descolado da ordem cotidiana, produzido com a finalidade de afetar o público. De modo geral, os ambientes imersivos são multissensoriais e ativam no espectador

o interesse pela proposta de descoberta sensível. Pensando a imersão a partir da corporalidade das coisas que compõem um espaço, conclui-se que existem três tipos básicos de modos de exibição dos trabalhos penetráveis, que estão listados abaixo.

Figura 22 – Robert LePage, *A Biblioteca à Noite* (2015)



Fonte:

https://www.sescsp.org.br/online/artigo/12496_A+BIBLIOTECA+A+NOITE+EXPOSICAO+REVELA+O+LADO+MITICO+E+FILOSOFICO+DE+BIBLIOTECAS+REAIS+E+IMAGINARIAS. Acesso em: 25 mai. 2021.

a) Estruturas totais

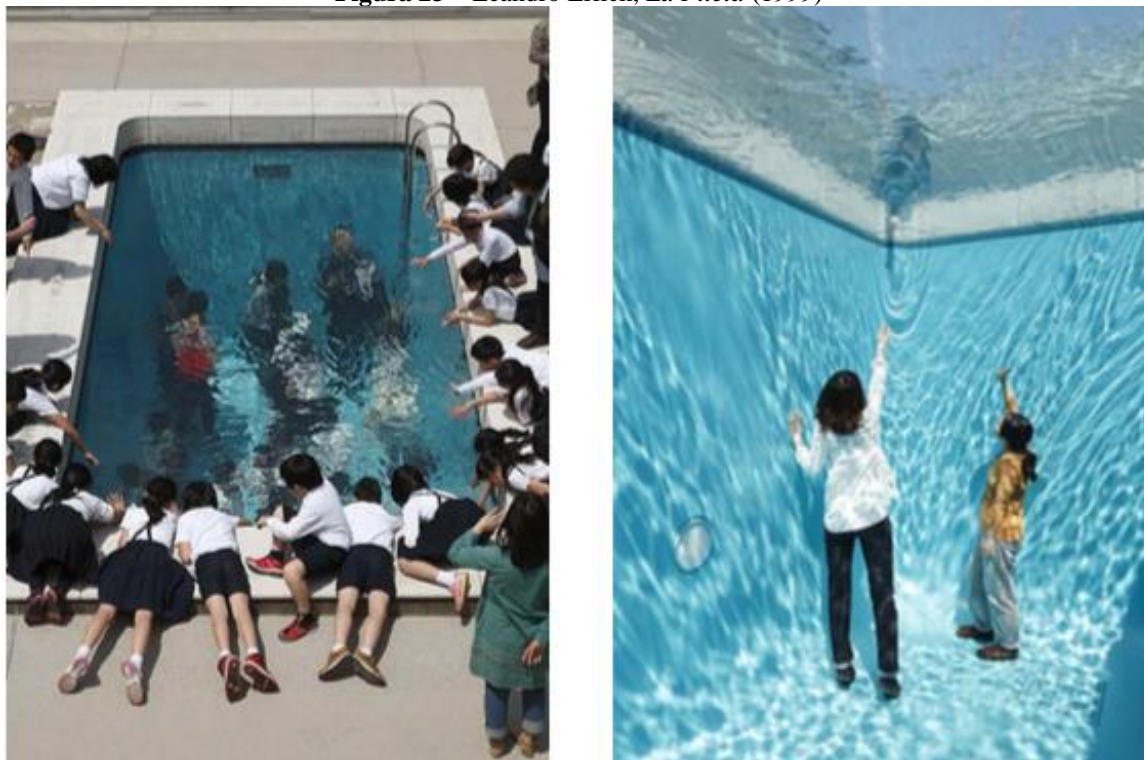
Preenchem todo o espaço/sala de exibição. Neste caso, o espectador entra com todo seu corpo no espaço da cena, um ambiente hermético no qual, uma vez dentro, o 'lado de fora' não é percebido. Exemplos: *Desvio para o Vermelho: Impregnação, Entorno, Desvio* (1967), de Cildo Meireles; as *Cosmococas*, de Hélio Oiticica; os *Environments* de Alan Kaprow; a peça *Alice Através do Espelho* (1998)¹¹³, da Armazém Companhia de Teatro; *Fábrica de Pipas* (2015-2017), de Christus Nóbrega; e *A Biblioteca à Noite* (2015), do encenador canadense Robert LePage.

b) Estruturas fechadas

¹¹³ Nesta montagem, o público realiza a travessia junto à personagem Alice. *Teaser de Alice Através do Espelho* (1998), disponível em: <<https://youtu.be/GVR2NhPgQwo>>. Acesso em: 24 abr. 2021.

Possuem um perímetro definido no qual dentro e fora são perceptíveis. Exemplos: *El Ascensor* (1995) e *La Pileta* (1999), de Leandro Erlich; *A Casa é o Corpo* (1968), de Lygia Clark; o *Túnel* (2018), de Rejane Cantoni & Leonardo Crescenti; *InOrbit* (2013), de Tomás Saraceno; *The Houston Penetrable* (2014), de Jesús Rafael Soto.

Figura 23 – Leandro Erlich, *La Pileta* (1999)



Fonte: Catálogo Leandro Erlich *Certezas Efímeras* (2017) - Fundación Telefónica Madrid.

c) Estruturas vazadas

Estruturas maleáveis, sem um ‘invólucro’ definido. Neste caso, os espectadores ingressam todo corpo no espaço da obra, porém, não existe uma demarcação fixa como nas estruturas fechadas. Exemplos: *Chove Chuva* (2002), de Rivane Neuenschwander; *Roda Gigante* (2019), de Carmela Gross; e *Em nenhum lugar e em todos os lugares ao mesmo tempo, São Paulo* (2019), de William Forsythe.

As estruturas totais, fechadas e vazadas não necessariamente buscam iludir o espectador, ou seja, ocultar do público o modo de operação da sua estrutura. Essa perspectiva de pesquisa da imersão é distinta do aprofundado estudo realizado por Grau (2005, p. 394), que afirma que “uma característica constante do princípio da imersão é ocultar a aparência do meio ilusório verdadeiro, mantendo-o abaixo do limiar perceptivo do observador, para maximizar a intensidade das mensagens que estão sendo transmitidas. O meio torna-se invisível”.

Figura 24 – Rivane Neuenschwander, *Chove Chuva* (2002)



Fonte: <https://www.tanyabonakdargallery.com/artists/50-rivane-neuenschwander/>. Acesso em: 25 mai. 2021.

Portanto, não se trata de negar a ilusão, mas de balizar a experiência da imersão a partir de modelos de jogo no qual o espectador reconhece os códigos propostos e atua a partir desses códigos. Sublinha-se, portanto, a composição de um espaço cenográfico fundamentado na vivência sensível e performativa do público.

3.3.2 Retroalimentação numérica

A retroalimentação, ou *feedback*, é um termo oriundo da cibernética, empregado para caracterizar as relações de transmissão e retorno de informação nos sistemas, sejam eles orgânicos ou computacionais. No campo da arte, Charlie Gere (2007) reflete sobre o *feedback* como um paradigma que começa nas vanguardas artísticas do início do século XX:

O início desse paradigma remonta, portanto, às vanguardas históricas (antes do advento da cibernética) e a algumas ações dos artistas dadaístas, como o gesto provocativo de Max Ernst durante a segunda exposição Dada realizada em Colônia em 1920, ao colocar um machado ao lado de uma de suas pinturas, como se estivesse encorajando o espectador a cortar o quadro com uma machadada. (GERE, 2007, p. 64-65, tradução nossa)¹¹⁴.

¹¹⁴ “Los inicios de este paradigma se remontarían, pues, a las vanguardias históricas (anteriores al advenimiento de la cibernética) y a algunas acciones de artistas dadaístas, como el gesto provocador de Max Ernst durante la

Gere (2007) compreende que a arte do *feedback* é uma maneira de denominar o processo de inclusão do espectador na emergência do trabalho artístico. O autor considera ainda que a ‘estética relacional’, de Nicolas Bourriaud (2009), assim como os estudos a respeito da participação na arte de Claire Bishop (2006), estão conectados a esse pensamento da arte como retroalimentação. Podemos somar a esse grupo as práticas neoconcretas, a ‘arte comportamental’ de Roy Ascott (2003) e a ‘estética de sistemas’ de Jack Burnham (1968b).

Ao evidenciar essa tendência da arte como experiência efêmera, dialógica e participativa, realizada em tempo real, Gere (2007) enfatiza que a noção de *feedback* corresponde a um contexto amplo que transcende o emprego da tecnologia e preconiza o próprio campo de estudo da cibernética. No artigo *Sistemas no Tempo Real (Real Time Systems)*, publicado em 1969 na Revista *Artforum*, Jack Burnham descreve o início de uma prática onde os “artistas estão começando a entregar ao público informações em tempo real, informações sem valor de *hardware*, mas com *software* significativo para conscientização dos eventos no presente” (BURNHAM, 1969, p. 52, tradução nossa)¹¹⁵. Um exemplo é *News* (1969-2008), de Hans Haacke, composto por uma máquina teletipo que, posicionada sobre uma mesa, recebia e imprimia mensagens de notícias jornalísticas ininterruptamente. Com o passar do tempo, o ambiente era transformado por um emaranhado de papel com as notícias do dia (Figura 04). Os trabalhos citados de Haacke não são transformados pela ação do espectador, entretanto, operam mediante a noção de *feedback*.

Tanto Gere como Burnham nos ajudam a compreender que a retroalimentação assistida pela tecnologia está filiada a um panorama histórico da arte, no qual as novas tecnologias são uma extensão desse panorama. Diante desse universo extenso, neste subcapítulo propomos um recorte para pensar os trabalhos artísticos agenciados pelo *feedback* numérico. À vista disso, a retroalimentação consiste em um processo de comunicação humano-máquina, uma dinâmica de estímulos e respostas mediados pela interface, o aparato técnico que possibilita a troca de sinais entre universo tangível e digital.

Na seção cinco discorreremos sobre os modos de produção precários de interfaces, por ora, buscamos elencar as possibilidades de interação com o público. Em grande parte, as produções contemporâneas operam com respostas (*output*) visuais, sendo assim, os estímulos recebidos pelo sistema provocam transformações que podem ser percebidas pelo espectador por

segunda exposición Dada celebrada en Colonia en 1920 al colocar un hacha junto a uno de sus cuadros como si animara al espectador a cortar el cuadro de un hachazo.” (GERE, 2007, p. 64-65).

¹¹⁵ “*artists are beginning to give public is real time information, information with no hardware value, but with software significant for effecting awareness of events in the present*” (BURNHAM, 1969, p. 52).

meio do sentido da visão. Entendemos que há, basicamente, três modelos de resposta visual: por meio de imagens digitais interativas, do movimento/transformação de um corpo tangível e por meio da luz artificial.

3.3.3 Imagem digital interativa

O artista mexicano Rafael Lozano-Hemmer realiza trabalhos que evidenciam essas três vertentes de respostas visuais. O projeto *Tensión Superficial* (1992), originalmente idealizado para apresentações teatrais na *Universidad Complutense* de Madrid, consiste na gravação de um olho humano que ‘olha’ o observador. Ao deslocar-se no espaço, o olho virtual segue o movimento, direcionando sua visão para o visitante (Figura 25). Trata-se, portanto, de uma imagem interativa, de um sistema de retroalimentação que responde à presença e a movimentação do espectador transformando a exibição da imagem videográfica.

Figura 25 – Rafael Lozano-Hemmer, *Tensión Superficial* (1992)



Fonte: http://www.lozano-hemmer.com/surface_tension.php. Acesso em: 25 mai. 2021.

Couchot et al. (2003, p. 34) classifica esse tipo de interatividade como exógena, na qual “o espectador entra em interação com a imagem em tempo real”. Os autores estabelecem como marco fundante das imagens interativas o projeto *interactive computer graphics*, realizado no início dos anos 1970 pelo pesquisador Ivan F. Sutherland, filiado ao MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts). Posteriormente, o diálogo humano-máquina torna-se mais

afinado, dando origem à ‘segunda interatividade’, que opera de forma análoga à ‘segunda cibernética’:

[...] enquanto a primeira interatividade se interessava pelas interações entre o computador e o homem, num modelo estímulo-resposta ou ação-reação, a segunda se interessa mais pela ação enquanto guiada pela percepção, pela corporeidade e pelos processos sensório-motores, pela autonomia (ou pela ‘autopoiese’) (COUCHOT et al., 2003, p. 32).

A interatividade exógena é abordada a partir da imagem gráfica, bidimensional. Ademais de Rafael Lozano-Hemmer, podemos citar os experimentos pioneiros de Myron Krueger e Jeffrey Shaw, as videoinstalações de Bill Viola e Gary Hill, entre outros inúmeros artistas que pesquisam a relação entre espectador e imagens digitais interativas. Por outra parte, nos interessa refletir igualmente sobre as interações no espaço tridimensional, isto é, das instalações no espaço imediato, compostas de corpos tangíveis para serem percebidos de modo sensível e simbólico.

3.3.4 Corpo tangível

Nesta linha, *Rasero y Doble Rasero* (2004) demonstra outro modelo de *feedback*, no qual a resposta à presença e ao movimento do espectador ocorre por meio de matérias palpáveis. O trabalho se constitui de um ambiente composto por dezenas de cintos afivelados, formando circunferências suspensas no espaço (Figura 26). Com o auxílio de motores instalados no teto, os cintos giram no próprio eixo, de modo que a fivela esteja sempre direcionada para o observador. “A peça produz uma ‘multidão ausente’ usando um fetiche de autoridade paterna: o cinto” (LOZANO-HEMMER, 2004, s.p., tradução nossa)¹¹⁶.

Dessa forma, compreendemos que, diferentemente de *Tensión Superficial*, onde a televisão opera como suporte, um mecanismo de exibição que poderia ser substituído por outro aparelho, a matéria maquínica do corpo tangível filia-se à noção de *performer*, um corpo presente em relação direta com o espectador. Por conseguinte, não se trata apenas de uma programação computacional, de imagens binárias, mas de um corpo no espaço, com seu peso, suas texturas, seus ruídos maquínicos, seus movimentos mecânicos, atributos que conformam sua existência concreta. Sublinhamos essa condição de matéria para ir além da abordagem puramente imagética.

¹¹⁶ “The piece creates an “absent crowd” using a fetish of paternal authority: the belt.” (LOZANO-HEMMER, 2004, s.p.). Disponível em: <https://www.lozano-hemmer.com/standards_and_double_standards.php>. Acesso em: 25 maio 2021.

Figura 26 – Rafael Lozano-Hemmer, *Rasero y Doble Rasero* (2004)



Fonte: http://www.lozano-hemmer.com/standards_and_double_standards.php. Acesso em: 25 mai. 2021.

Ademais de objetos, como servos e cintos, o corpo tangível pode ser o próprio corpo humano, como fez o ator e dramaturgo brasileiro, Michel Melamed, no monólogo *Regurgitofagia* (2004). Durante a peça o ator permanecia conectado pelos punhos e tornozelos a cabos que emitiam descargas elétricas sempre que ocorriam reações sonoras (risos, aplausos, tosse, etc.) dos presentes. Os ruídos dos espectadores eram captados por microfones acoplados a uma interface que transformava as reações sonoras em códigos binários, que, por sua vez, funcionavam como sinais de *input* que liberavam eletrochoques no corpo do performer¹¹⁷.

Alguns espectadores que assistiram à apresentação relatam que o ator poderia estar representando os efeitos do choque em seu corpo, isto é, não haveria sistema de retroalimentação algum, apenas um ator em cena reagindo com seu corpo aos estímulos sonoros da audiência. Neste caso, Melamed fantasia com a ideia de controle tecnológico, brinca com o paradigma do seu tempo e cria uma ficção para jogar com o sadismo da audiência. Podemos nos questionar se faz alguma diferença para a narrativa da peça ser um sistema maquínico ou uma simulação humana. Talvez a dúvida do espectador seja parte do jogo do ator.

¹¹⁷ Vídeo-registro de *Regurgitofagia* (2004). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=k1ce0q-JHEo>>. Acesso em: 09 jun. 2021.

3.3.5 Luz artificial

Por último, a visualização do *output* pode ser percebida através da luz artificial, como em *Espiral de Corazonadas* (2008), exposto na coleção permanente Museu de Arte Contemporânea de Montreal. Em um ambiente com o pé-direito alto, Lozano-Hemmer pendurou dezenas de lâmpadas em alturas distintas compondo um grande lustre suspenso no teto (Figura 27). Embaixo do lustre há um pedestal com dois cilindros metálicos para serem segurados pelos visitantes do Museu. O contato das mãos com a superfície condutora de eletricidade possibilita a interface ler os batimentos cardíacos do participante, de modo que a luz emitida pelas lâmpadas começa a ‘pisca’ na mesma velocidade da pulsação cardíaca do espectador. Dessa maneira, para cada pessoa que toca o sensor tátil, a luz elétrica se transforma. Após tocar a superfície por alguns segundos, o espectador pode se afastar para observar de distintos pontos de vista o conjunto de lâmpadas, que acendem e apagam, simbolizando a ação vital do corpo. Assim, Lozano-Hemmer nos propõe um jogo, ‘ver’, no sentido poético, algo que só podemos sentir: nossos batimentos cardíacos. Nestes trabalhos, observamos que existe um corpo tangível, além das dezenas de lâmpadas e metros de fios, existe um considerável circuito eletrônico que se encontra fora do campo de visão do espectador.

Contudo, nesse caso, não é a imponente estrutura sólida que permite o espectador perceber as reações de sua ação, de visualizar as respostas do sistema ao seu batimento cardíaco. A resposta se dá pela luz, matéria intangível, conseqüentemente, as escolhas de como essa luz torna-se visível ao espectador são escolhas cênicas. A quantidade e o tipo de lâmpadas, os fios, a posição desses objetos no saguão do Museu, todas essas escolhas dizem respeito à composição espacial arquitetônica. Sendo assim, o trabalho se estrutura numa amálgama de programação computacional e de disposição de objetos no espaço, duas instâncias que influenciam diretamente na experiência interativa do espectador e que agenciam a ‘poesia no espaço’ (ARTAUD, 1984).

Figura 27 – Rafael Lozano-Hemmer, *Pulse Spiral* (2008)



Fonte: www.lozano-hemmer.com/image_sets/pulse_spiral/montreal_2018/pulse_spiral_montreal_2018_glh_005.jpg. Acesso em: 25 mai. 2021.

Independente do modelo de resposta visual – imagem digital interativa, corpo tangível ou luz artificial – observamos que os projetos se fundamentam na performatividade do espectador para efetivação da experiência. Por sua vez, é a performance maquínica que mantém o engajamento do público. Ocorre assim uma espécie de retroalimentação performativa, na qual espectadores performam de acordo com a dinâmica proposta pela performance do objeto técnico. Tal qual a relação de comunicação entre seres vivos, a retroalimentação humano-máquina é, em sua essência, performativa, pois fundamenta-se na ação, tanto humana quando maquínica.

3.4 GESAMTKUNSTWERK CONTEMPORÂNEA

Todos os empreendimentos inspirados pelo ideal de uma forma de arte total – seja na música, na

pintura, na escultura, na arquitetura ou na literatura – tentam, de uma forma ou de outra, teatralizar.

(SONTAG, 1986, p. 29)

Nesta seção, versamos sobre a teatralização das artes destacando a importância da performatividade e do uso do espaço em trabalhos artísticos que propõem a participação do espectador. Iniciamos nosso recorrido no século XX, com exemplos de ‘contaminações’ do teatro no *happening*, no minimalismo e na arte cinética. Não obstante, vale destacar um conceito revolucionário de ‘obra-de-arte-total’ (*Gesamtkunstwerk*) que influenciou a produção contemporânea e os modos de incorporação do público. Entendemos que, o desenvolvimento do conceito wagneriano de *Gesamtkunstwerk*, leva ao limite o processo de teatralização das artes e apresenta precedentes para imersão do espectador nos trabalhos tecnológicos interativos. Para aclarar essa afirmação, apresentaremos a origem da ‘obra-de-arte-total’ e seus desdobramentos na arte contemporânea.

3.4.1 Do drama musical à imersão

Há uma ideia de espetáculo integral que devemos fazer renascer. O problema é fazer o espaço falar, alimentá-lo e mobiliá-lo.

(ARTAUD, 1984, p. 125)

A *Gesamtkunstwerk* alemã nos remete ao século XIX, no qual, pela primeira vez, o cruzamento intencional de linguagens artísticas foi teorizado pelo compositor Richard Wagner¹¹⁸. No tratado *A Obra de Arte do Futuro* (1849), Wagner (2000) defende a constituição de uma obra de arte universal em detrimento de uma obra erudita e elitista. Essa obra se expressa por meio do drama¹¹⁹ que, segundo Wagner (2000, p. 143), é a “mais alta obra de arte”. Deste modo, somente o drama seria capaz de transmitir a “suprema plenitude da essência humana”

¹¹⁸ Allan Kaprow (1993, p. 10), no artigo *Notas para Criação da Arte Total (Notes on the Creation of Total Art)*, publicado originalmente em 1958, observa que “com a emergência do Renascimento, a ênfase em estilos pessoais e únicos culminou em uma maior especialização. Um pensamento consciente sobre a arte total não emergiu até Wagner [...]” (tradução nossa). Trecho original: “with the advent of the Renaissance, an emphasis on unique personal styles led to more specialization. Conscious thoughts about a total art did not emerge until Wagner [...]”.

¹¹⁹ “Em grego, a palavra *drama* significa apenas ação. Drama é ação mimética, ação que imita ou representa comportamentos humanos” (ESSLIN, 1978, p. 16).

(WAGNER, 2000, p. 152, tradução nossa). O autor refere-se ainda ao ‘drama musical’ que, assim como as tragédias gregas, deve representar mitos de interesse da vida pública e coletiva (BARRIO, 2013).

Embasado na arte da Grécia Antiga, Wagner (2000) discorre sobre a confluência de três modalidades artísticas ‘puramente humanas’: a dança, a música e a poesia. Justapostas de modo des-hierarquizado¹²⁰, essas três artes ‘irmãs’ alcançariam seu desenvolvimento máximo. Por outra parte, o autor versa sobre as artes plásticas que, diferente das humanas, dependem da materialidade dos ‘objetos da natureza’. São elas: arquitetura, escultura e pintura. A justaposição das modalidades humanas e plásticas compõem a ‘obra de arte do futuro’.

Neste contexto, Wagner propôs um resgate da coletividade em oposição a ‘arte egoísta’ e ‘elitista’, apreciada por aqueles que possuem ‘erudição artística’ e, portanto, estava afastada da vida do povo. Assim, arquitetos e pintores deveriam trabalhar o espaço do teatro para receber o ‘ser humano artista’, uma visão ideológica da obra pictórica, na qual o papel do pintor é revisto:

[...] havia diminuído até este instante ao estreito plano de um quadro – que ele pendurava na parede de um solitário cômodo de um egoísta, ou que entregava para que, exposto em uma galeria, se deformasse, entre muitos outros quadros com os quais não guardava relação nem formava unidade – fará agora com que preencha esse marco amplo do teatro trágico, configurando todo o espaço do cenário como prova de sua força criadora natural (WAGNER, 2000, p. 145, tradução nossa)¹²¹.

As teorias de Wagner correspondem a um contexto específico, o artista foi militante político e atuou diretamente nas Revoluções de 1848 dos Estados Alemães. Por essa razão, Wagner vislumbrava uma arte que engajassem as massas, um teatro idealizado para representar a unificação dos estados alemães e seu ideal democrático. Foi durante o exílio na Suíça que o artista escreveu seus tratados. Em *Arte e Revolução* (1849), o compositor identifica na ‘separação das artes’ o desmantelamento do propósito político e público da arte.

Com a decadência da tragédia, a arte deixou para sempre de ser a expressão da consciência pública. O drama se dissolveu em seus elementos constitutivos: a retórica, a escultura, a pintura, a música, etc., abandonaram a unidade para

¹²⁰ A ‘obra de arte do futuro’ deve estabelecer o equilíbrio entre as artes irmãs. Diferente, por exemplo, da ópera, em que ocorre “uma egoísta autoglorificação da música” (WAGNER, 2000, p. 110).

¹²¹ “[...] *había comprimido hasta ese instante en el estrecho marco de un cuadro – que el colgaba en la pared de la solitaria habitación del egoísta, o que entregaba para que, expuesto en una galería, se deformase, entre otros muchos cuadros con los que no guardaba relación ni formaba unidad – hará ahora que llene el amplio marco del teatro trágico, configurando todo el espacio del escenario como prueba de su fuerza creadora natural.*” (WAGNER, 2000, p. 145).

seguir cada um seu próprio caminho, desde a independência, a solidão e o egoísmo (WAGNER, 2013, p. 47, tradução nossa)¹²².

Sem embargo, apesar da conjuntura histórica germânica do século XIX, e do espírito romântico, nacionalista e antisemita do compositor, nos interessa pensar o pioneirismo de Wagner em conceitualizar a confluência entre as linguagens ‘humanas’ e ‘plásticas’ em prol de uma ‘arte-total’. Posteriormente, no século XX, a *Gesamtkunstwerk* wagneriana torna-se referente conceitual de artistas que buscam cruzar, de modo des-hierarquizado, as linguagens artísticas.

A esse respeito, Rita Eder (2014) pontua alguns marcos do paradigma da obra-de-arte-total na vanguarda europeia. A autora destaca o enfoque arquitetônico da *Bauhaus*, onde “Walter Gropius, seu diretor, tentava reunir os esforços criativos em um todo, reunificar todas as disciplinas, a escultura, a pintura, o artesanato, como componentes inseparáveis de uma nova arquitetura.” (EDER, 2014, p. 70, tradução nossa)¹²³. E por outro lado, a defesa da “união das artes” em Wassily Kandinsky, expresso no texto *Do Espiritual na Arte* (1912).

[...] o meio ideal para atrair todas as linguagens artísticas, segundo Kandinsky, seria o teatro. Em sua forma moderna, funcionaria como um laboratório experimental no qual os recursos da arquitetura, a pintura, a escultura, a música e a dança se implementariam em uma obra monumental abstrata multissensorial (EDER, 2014, p. 70, tradução nossa)¹²⁴.

Eder (2014) sinaliza os sintomas da *Gesamtkunstwerk* wagneriana em Gropius e Kandinsky para identificar as influências da arte-total na América Latina, mais precisamente no México, onde reconhece no Teatro Pánico, de Alejandro Jodorowsky, e no Museu Experimental El Eco – idealizado pelo artista plástico alemão Mathias Goeritz e fundado em 1953, na Cidade do México – dois aspectos do ‘total’ na arte contemporânea mexicana.

Em vista disso, cabe ressaltar que a noção de uma arte-total no contexto da arte contemporânea não está vinculada ao caráter absoluto do drama, como observa Luiz Fernando

¹²² “Con la decadencia de la tragedia, el arte dejó para siempre de ser la expresión de la conciencia pública. El drama se disolvió en sus elementos constitutivos: la retórica, la escultura, la pintura, la música, etc., abandonaron la unidad para seguir cada una su propio camino, desde la independencia, la soledad y el egoísmo.” (WAGNER, 2013, p. 47).

¹²³ “Walter Gropius, su director, intentaba reunir los esfuerzos creativos en un todo, reunificar todas las disciplinas, la escultura, la pintura, las artesanías, como componentes inseparables de una nueva arquitectura.” (EDER, 2014, p. 70).

¹²⁴ “[...] el medio ideal para atraer todos los lenguajes artísticos, según Kandinsky, sería el teatro. En su forma moderna, funcionaría como un laboratorio experimental en el que los recursos de la arquitectura, la pintura, la escultura, la música y la danza se desplegarían en una obra monumental abstracta multisensorial.” (EDER, 2014, p. 70).

Ramos (2015, p. 173) ao assinalar que Wagner “pode ser um marco referencial negativo” no que diz respeito à “ilusão de verossimilhança na representação realista”. Isto porque, de modo geral, as produções contemporâneas são ‘antiteatrais’, no sentido adotado por Ramos de rechaço a “qualquer estrutura narrativa encadeada, ou, em síntese, ao dramático como estratégia instrumental para engajar o observador” (RAMOS, 2015, p. 33). Dessa maneira, Boris Groys (2008) informa essa ressignificação da noção de totalidade wagneriana:

Na terminologia atual, o conceito de ‘Gesamtkunstwerk’ corresponde, mas que nada, o conceito de multimídia, que designa a utilização de diferentes meios na concepção de uma mesma obra de arte. Assim, a ópera, a música, o texto, a atuação e a cenografia, se integram em uma obra de arte única, total, que, como espera Wagner, pode ser capaz de arrebatar completamente a percepção e imaginação do espectador (GROYS, 2008, p. 12, tradução nossa)¹²⁵.

A arte-total está relacionada à simbiose das artes, ao desenquadramento da pintura e à subtração do pedestal escultórico em prol da conquista do espaço teatralizado e fenomenológico, o qual “não é um ambiente (real ou lógico) em que as coisas se dispõem, mas o meio pelo qual a posição das coisas se torna possível” (MERLEAU-PONTY, 2018, p. 328). Sendo assim, um espaço que depende da experiência do ‘sujeito-perceptivo’, em outras palavras, do espectador.

Portanto, abre-se uma vertente, na qual a essência da teatralidade, comumente pautada na relação ator-espectador¹²⁶, é trasladada para a dinâmica espaço-espectador, visto que é o ambiente penetrável que baliza o jogo com o público. Tomemos como exemplo o conceito de ‘instalação total’ de Ilya Kabakov, no qual o artista propõe:

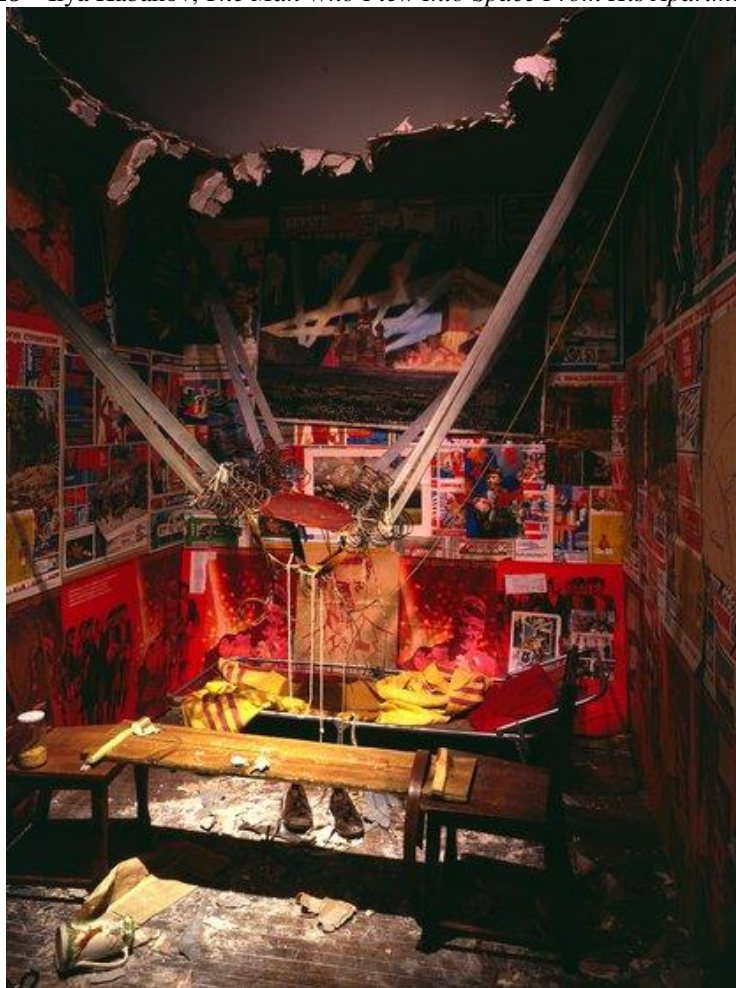
Estabelecer conexões com o outro lado das fronteiras de cada tipo de arte, seguir o caminho da ‘interdisciplinaridade’, aproximando e tencionando pontes, entre o que até agora havia estado divorciado, música, poesia, literatura, teatro, artes plásticas, tudo dentro dos limites do novo ‘território’ do espaço artístico. Estamos falando de uma tentativa concreta de criar uma nova ‘Gesamtkunstwerk’ (KABAKOV, 2014, p. 28, tradução nossa)¹²⁷.

¹²⁵ “En la terminología actual, el concepto de “Gesamtkunstwerk” corresponde, más que nada, el concepto de multimedialidad, que designa la utilización de diferentes medios en el marco de una misma obra de arte. Así, en la ópera, la música, el texto, la actuación y la escenografía se integran en una obra de arte única, total, que, como esperaba Wagner, puede resultar capaz de someter completamente la percepción y la imaginación del espectador” (GROYS, 2008, p. 12).

¹²⁶ “Evréinov afirma que a teatralidade do teatro repousa essencialmente sobre a teatralidade do ator [...]” (FÉRAL, 2015, p. 90).

¹²⁷ “Establecer conexiones con el otro lado de las fronteras de cada tipo de arte, seguir el camino de la “interdisciplinariedad”, acercando y tendiendo puentes entre lo que hasta ahora había estado divorciado, música, poesía, literatura, teatro, artes plásticas, todo dentro de los límites del nuevo “territorio” del espacio artístico. Estamos hablando de un intento concreto de crear una nueva ‘Gesamtkunstwerk’” (KABAKOV, 2014, p. 28).

Figura 28 – Ilya Kabakov, *The Man Who Flew Into Space From His Apartment* (1984)



Fonte: <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/ilya-and-emilia-kabakov>. Acesso em: 25 abr. 2021.

Na instalação-total, *The Man Who Flew Into Space From His Apartment* [*O Homem que voou para o Espaço do seu Apartamento*] (1984), os visitantes entram em um primeiro ambiente onde estão expostos, entre outros objetos, documentos e testemunhos prestados à polícia de três companheiros de apartamento do protagonista da cena (o homem que voou para o espaço). Os documentos relatam a versão de cada um deles acerca do incidente ocorrido. Desde a primeira sala, os visitantes podem ver os vestígios do feito (Figura 28), uma encenação que ocorre não por corpos de atuantes, mas por meio da instalação dos objetos no espaço.

Um quarto com artigos desordenados, diversos cartazes colados na parede, jornais, desenhos, uma cama, uma catapulta, escombros e um buraco no teto. Por meio de uma narrativa ficcional, o artista apresenta um desejo utópico de escapar da realidade que o circunda, e revela traços autobiográficos de um cidadão russo inserido na conjuntura soviética da Corrida Espacial.

Cabe frisar a subversão do ideal de ‘totalidade’ wagneriana na prática de Kabakov.

Wagner (2000) compreende que o público deve se identificar com o mito representado, para tanto, é preciso o envolvimento emocional do espectador, onde a interferência do mundo imediato poderia distanciá-lo da narrativa mimética. Por outra parte, diferentemente de Wagner, Kabakov (2014, p. 14, tradução nossa) considera que “o espectador não pode esquecer que está diante de uma ficção, e que tudo foi feito ‘intencionalmente’, precisamente com a finalidade de criar uma impressão”¹²⁸. Sendo assim, o foco não está na emoção, mas na percepção do espectador.

Kabakov não emprega atores em suas composições, toda narrativa ficcional se desenvolve à medida que o espectador avança pelo espaço cênico. Por conseguinte, a trama se desvela na ação do espectador de explorar e semiotizar o ambiente ao seu redor. Assim, a imersão do espectador em *The Man Who Flew Into Space From His Apartment* joga com essa dupla camada, tanto sensível como interpretativa, como sinaliza Claire Bishop (2005, p. 14, tradução nossa): “a ideia de ‘instalação total’ proporciona um modelo muito particular de experiência - que não apenas imerge fisicamente o espectador em um espaço tridimensional, mas que também o absorve psicologicamente [...]”¹²⁹.

Isto posto, pontua-se a imersão do público como sintoma da apropriação contemporânea da *Gesamtkunstwerk*, onde o coração da cena não se encontra na relação de troca entre atores e espectadores, mas no ambiente sensorial e simbólico. O espaço torna-se o cerne da cena e o público é convidado a descobri-lo.

3.4.2 Dissolução da dualidade palco - plateia

A conceitualização da arte revolucionária de Wagner propõe o arrebatamento do espectador por meio da ilusão, da catarse coletiva, reforça assim a separação do edifício teatral em dois universos: palco e plateia. Neste intuito, o compositor é o primeiro a apagar as luzes do auditório:

Em 1876, Richard Wagner (1813-1883) apaga as luzes da plateia durante a apresentação de suas óperas, em Bayreuth, rompendo uma tradição que vinha desde a Renascença; em pouco tempo, outros teatros farão o mesmo. A sala no escuro traz um envolvimento maior do espectador com a cena, reforçando a ideia de ilusão. A ribalta abre uma fronteira entre o drama e o espectador,

¹²⁸ “El espectador no debe olvidar que ante él hay un engaño y que todo se ha hecho “intencionalmente”, especialmente, con el fin de crear una impresión.” (KABAKOV, 2014, p. 14).

¹²⁹ “The idea of the ‘total installation’ offers a very particular model of viewing experience - one that not only physically immerses the viewer in a three-dimensional space, but which is psychologically absorptive too [...]” (BISHOP, 2005, p.14).

reforçando a ação restritiva do quadro cênico e contribuindo para o seu afastamento. Por outro lado, o escurecimento da plateia contraria o hábito do público de ir ao teatro para se mostrar. Nesse momento, “o teatro deixa de ser o imenso salão da sociedade burguesa” (CAMARGO, 2012, p. 17-18).

No contexto da Arte Contemporânea, diferente de Wagner, que promove o apagamento da plateia pretendendo abafar o ‘exibicionismo burguês’ e direcionar a atenção do público para o palco, os artistas deslocam o espectador para dentro da cena. Logo, desfeita a dualidade entre palco e plateia – esse “corpo orgânico composto de dois órgãos que funcionam um em relação ao outro: a sala e a cena” (ORTEGA Y GASSET, 2014, p. 32) –, efetiva-se a imersão corpórea do público. Por meio da confluência dos espaços, o ‘corpo orgânico’ torna-se, todo ele, constituído pela cena.

No século XX, os modos de ruptura da dualidade palco *versus* plateia foram debatidos por artistas que buscavam renovar as práticas teatrais. Neste âmbito, Antonin Artaud foi um dos precursores a teorizar a dissolução da demarcação do espaço da ‘ação’ e do espaço da ‘contemplação’. No primeiro manifesto do Teatro da Crueldade (1932), Artaud afirma que:

[...] será estabelecida uma comunicação direta entre o espectador e o espetáculo, entre ator e espectador, pelo fato de o espectador, colocado no meio da ação, estar envolvido e atravessado pela ação. Este envolvimento provém da própria configuração da sala (ARTAUD, 1984, p. 123).

Inspirado no Teatro da Crueldade, Alejandro Jodorowsky idealiza o Teatro Panico. No texto *Hacia el efímero pánico o ¡sacar el teatro del teatro!* (1965), Jodorowsky defende que “é preciso liberar-se do edifício teatro, antes que nada. Arquiteturalmente, tomem as formas que tomem, os teatros são concebidos para atores e espectadores; obedecem à lei primordial do jogo que é cercar um espaço lúdico [...]” (JODOROWSKY, 1981, p. 6, tradução nossa)¹³⁰. Segundo Eder (2014), o teatro de Jodorowsky é um referente da emergência da obra-total no México, sendo assim, destaca-se, no contexto latino-americano, a assimilação da totalidade vinculada à ‘eliminação da audiência’ em prol da ‘festa espetáculo’ (JODOROWSKY, 1981).

Na década de 1960, Allan Kaprow ressaltou a dificuldade da cena contemporânea em superar a disposição convencional que separa a audiência do acontecimento cênico: “por mais flexíveis que sejam essas técnicas na prática, sempre havia um público em um espaço (geralmente estático) e a ‘performance’ em outro.” (KAPROW, 2006, p. 102, tradução

¹³⁰ “Es preciso liberar-se del edificio teatro, antes que nada. Arquitecturalmente, tomen las formas que tomen, los teatros son concebidos para actores y espectadores; obedecen a la ley primordial del juego que es cercar un espacio lúdico [...]” (JODOROWSKI, 1981, p. 6).

nossa)¹³¹. Disposto a romper esse paradigma, Kaprow idealizou *happenings* e *environments*, onde todo espaço é espaço de ação, sendo o público confrontado diretamente pelo ambiente imersivo.

Outro referente é o encenador polonês Jerzy Grotowski, idealizador do Teatro Pobre, conceito que define a prática de retirar da encenação tudo o que pode ser considerado supérfluo (maquiagem, cenário, figurino, efeitos sonoros e luminosos, entre outros). Nesta subtração gradativa dos elementos que constituem a cena, Grotowski concluiu que o teatro só não pode existir sem o relacionamento ator-espectador: “podemos então definir o teatro como ‘o que ocorre entre o espectador e o ator’. Todas as outras coisas são suplementares.” (GROTOWSKI, 1992, p. 28). Destaca-se em sua prática a composição de um espaço único, no qual atores e espectadores ocupam o mesmo lugar, a cena.

Por exemplo, *Kordian* (1962), realizado em um manicômio, foi encenado em uma grande sala em que as camas de dois andares foram distribuídas irregularmente; os membros da plateia sentavam-se em algumas camas, enquanto outras eram usadas por atores-pacientes, a ação, realizada em torno das camas, colocava os espectadores no meio dela, permitindo que funcionassem como internos passivos ou observadores (BROCKETT et al., 2017, p. 217, tradução nossa)¹³².

A dinâmica entre ator-espectador como alicerce da cena teatral é igualmente enfatizada por Josette Féral, a pesquisadora considera que:

[...] os sistemas significantes – espaço cenográfico, figurinos, maquiagem, narração, texto, iluminação, acessórios - podem desaparecer sem que a teatralidade cênica seja profundamente afetada. É suficiente que o ator permaneça para que a teatralidade seja preservada e o teatro possa acontecer, prova que o ator é um dos elementos indispensáveis à produção da teatralidade cênica (FÉRAL, 2015, p. 91).

Féral (2015) nos lembra que os atores podem ser entendidos, em um contexto amplo, como marionetes ou objetos animados. Por outra parte, as produções artísticas, que investem na transdisciplinaridade da arte-total, apontam para uma teatralidade cênica na qual os atores seriam dispensáveis, cabendo aos espectadores o papel de atuantes. Isto porque, uma vez

¹³¹ “However flexible these techniques were in practice, there was always an audience in one (usually static) space and a show given in another” (KAPROW, 2006, p. 102).

¹³² “For example, *Kordian* (1962), which takes place in a insane asylum, was staged in a large room throughout which double-decker beds were spaced irregularly; audience members sat on some of the beds, whereas others were used by actors-patients, and the action, which took place in around beds, placed the spectators in its midst, allowing them to function as passive inmates or observers.” (BROCKETT et al., 2017, p. 217).

imersos no perímetro que agencia a suspensão da lógica cotidiana - o espaço do jogo -, o público torna-se, involuntariamente, sujeitos em cena.

Neste sentido, os atores perdem o protagonismo do acontecimento engendrado, tornam-se elementos que compõem o ambiente a ser explorado e semiotizado pelo espectador. Em outras palavras, o espaço não está em função do ator, mas, ao contrário, é o ator quem atua em função do espaço.

3.4.3 Obra-total latino-americana

A seguir, serão descritos e analisados quatro trabalhos de artistas latino-americanos que agenciam a imersão do espectador no espaço teatralizado. São eles: *La Menesunda* (1965-2016), de Marta Minujín e Rubén Santantonín; *Fiat Lux: o Sermão da Montanha* (1979), de Cildo Meireles; *Sin Título (Habana, 2000)* (2000 -2018), de Tania Bruguera; e *Under de Sí* (2013), de Diego Bianchi e Luis Garay. Estes trabalhos possuem em comum a perspectiva de uma ‘obra-total’. Emerge, então, do cruzamento des-hierarquizado das linguagens ‘plásticas’ e ‘humanas’ na construção de ambientes penetráveis e multissensoriais, que incorporam a performatividade dos espectadores como significantes do trabalho. Ressalta-se assim, a ênfase na relação do espectador com o espaço em detrimento da performance do ator.

3.4.3.1 La Menesunda – Marta Minujín e Rubén Santantonín

La Menesunda foi exibida pela primeira vez em 1965 no Instituto Di Tella, na capital portenha e, posteriormente, reconstruída em 2016 no Museu de Arte Moderna de Buenos Aires (MAMBA). Consiste em um ‘labirinto ultrassensorial’ que deve ser percorrido pelo público, passando por diversos ambientes: um túnel com luzes neon; um corredor com circuito fechado de televisão, no qual os visitantes podem ver a si mesmos nas telas dos monitores; um quarto privado onde um casal, de pijamas, se encontra deitado em uma cama; um espaço com maquiadoras que maquam e massageiam os passantes; outro ambiente repleto de espumas, simbolizando um intestino gigante; um branco e gélido ambiente que simula o interior de uma geladeira; entre outros ambientes que, por último, findarão em um espaço repleto de espelhos, confetes e ventiladores que marca o fim do recorrido¹³³.

¹³³ Vídeo-registro de *La Menesunda* (MAMBA, 2016). Disponível em: <<https://youtu.be/e90D5Co3km4>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

Figura 29 – Marta Minujín e Rubén Santantonín, *La Menesunda* (1965)

Fonte: <https://arteref.com/wp-content/uploads/2019/07/Marta-Minujin-CC%81n-Archives.-Videography-Leopoldo-Maler-copy.jpg>. Acesso em: 25 mai. 2021.

Segundo Minujín (2015, p. 69, tradução nossa), trata-se de “uma obra que não tem espaço, porque não é um gênero e, então, para que ela exista é preciso inventar um espaço”¹³⁴. Em *La Menesunda*, Marta Minujín e Rubén Santantonín apropriam-se dos estímulos da capital portenha e do fluxo urbano industrial na construção de um ambiente imagético e relacional. A inspiração para o trabalho foi a *Calle Lavalle*, no Centro Histórico de Buenos Aires. Logo, os artistas ressignificam o espaço urbano cotidiano trasladando-o para o universo artístico.

Minujín, entre outras coisas, é conhecida por introduzir a *Arte Pop* na Argentina, por isso, apropria-se dos símbolos do cotidiano e da cultura de massa na composição de seus trabalhos. Neste âmbito, Minujín e Santantonín são pioneiros em direcionar a estética *pop* para experiência imersiva e sensorial do público. No lugar do objeto escultórico e da imagem bidimensional, os artistas argentinos investem no acontecimento teatral que entrelaça artes plásticas e artes do espetáculo. Em menor escala, Warhol irá propor essa dinâmica relacional

¹³⁴ “Es una obra que no tiene un espacio, porque no es un género y, entonces, para que exista hay que inventarle un espacio.” (MINUJÍN, 2015, p. 69).

com os espectadores em 1966, com a instalação *Silver Clouds*¹³⁵.

La Menesunda não se inscreve em um paradigma social da arte, não obstante, não deixa de ser política, por “ironizar a distinção entre arte elevada e arte popular” (DANTO, 2018, p. 21). Ademais, preconiza, na Argentina, a noção de arte-total, onde pintura, escultura, teatro e mídias tecnológicas se cruzam de modo des-hierarquizado, proporcionando ao espectador um olhar desautomatizado sobre a metrópole e seu próprio corpo.

3.4.3.2 *Fiat Lux: O Sermão da Montanha* – Cildo Meireles

Já Cildo Meireles, em *Fiat Lux: O Sermão da Montanha* (1979), apresenta ao público um ambiente de tensão. No centro de uma sala, Meireles empilhou dezenas de caixas de fósforos da marca *Fiat Lux*. As pilhas de caixas formavam um cubo de aproximadamente um metro e meio de altura. Desta maneira, o ‘olho’, símbolo que representava a marca na época, é repetido sequencialmente, sublinhando o domínio da vigilância (Figura 30). Ao redor do cubo, cinco atores vestidos com roupas de guarda-costas ‘protegem’ a escultura inflamável. Como se estivessem armados, os homens permaneciam com uma das mãos encobertas dentro do paletó.

Nas paredes foram instalados oito espelhos com frases extraídas da passagem bíblica *Sermão da Montanha* (Mateus 5: 1-12). O piso foi revestido com uma superfície áspera e, de acordo com Scovino (2009b, p. 9), “o ruído dos pés dos seguranças sobre as lixas que recobrem o chão lembra o som do fósforo sendo aceso na caixa, de tal modo que sua própria vigilância, longe de tranquilizar, gera ansiedade e medo”. Vale lembrar que, diferente de *La Menesunda*, que foi realizada no ano anterior ao golpe de 1966 na Argentina, o trabalho foi apresentado durante a ditadura militar no Brasil, e, portanto, seus significantes estão diretamente relacionados aos anos de chumbo.

¹³⁵ Ambientação composta por balões prateados em forma de travesseiro. Os balões são inflados com gás hélio e, portanto, flutuam no espaço.

Figura 30 – Cildo Meireles, *Fiat Lux: O Sermão da Montanha* (1979)



Fonte: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/evento80022/fiat-lux-o-sermao-da-montanha-1979-rio-de-janeiro-rj>. Acesso em: 25 mai. 2021.

Além dos símbolos visuais, a lixa que forra o piso de *Fiat Lux*, ao ser friccionada pelos sapatos dos espectadores e dos *performers*, torna-se um elemento tátil e sonoro. Neste ambiente multissensorial, o público vivencia uma atmosfera de vigília que articula ficção e realidade. Isto porque, apesar dos atores representarem figuras de poder e simularem o porte de armas, a possibilidade de um incêndio era um risco real, visto que “o número de caixas de fósforos foi calculado por Meireles em quantidade suficiente para explodir a galeria.” (SCOVINO, 2009b, p. 166).

3.4.3.3 *Sin Titulo* (Habana, 2000) – Tania Bruguera

Assim como Meireles, a artista cubana Tania Bruguera nos oferece uma experiência artística pautada no jogo de significantes e no contexto político de seu país. *Sin Titulo* (Habana, 2000) foi apresentado pela primeira vez no ano 2000, na Bienal de Havana, ocasião na qual o trabalho foi censurado por seu conteúdo político. Dezoito anos depois, Bruguera reconstrói *Sin Titulo* no Museu de Arte Moderna de Nova York (MoMA). A estrutura do trabalho era constituída de um ambiente único - um túnel, no qual era preciso aguardar horas em uma fila

para ingressar. Esta espera faz parte da experiência que Bruguera propõe. Em plena Manhattan, o público toma consciência da vivência cotidiana de milhares de cubanos, ou seja, o enorme tempo gasto em filas.

Figura 31 – Tania Bruguera, *Untitled (Havana, 2000)* (MoMA, 2018)



Fonte: MoMA - Museu de Arte Moderna de Nova York. Disponível em: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/3898>. Acesso em: 29 mai. 2021.

Era permitida a entrada de cinco pessoas por vez, à medida que iam saindo, outras pessoas eram autorizadas a entrar. O tempo de permanência no espaço era livre, cabendo ao espectador a decisão da duração da assistência. Dentro do túnel havia pouca luz e era preciso caminhar devagar, o chão estava coberto de bagaços de cana de açúcar, gerando um ambiente de textura e odor singular. No centro do túnel, quatro *performers* nus realizavam uma partitura corporal, gestos com as mãos e os braços (Figura 31).

Também no centro do túnel, instalado no teto, um televisor antigo reproduzia o vídeo em preto e branco de um discurso de Fidel Castro, no qual o líder da Revolução Cubana abre a camisa para mostrar que não está usando um colete à prova de balas. Bruguera justapõem homens desnudos à imagem televisionada de Fidel, que se desnuda em um entorno protegido, ou seja, onde não há risco de ser alvejado.

O público é testemunha da transformação dessas figuras invisíveis que protegiam a aparição fantasmagórica de um líder que se vê somente por meio

das imagens distorcidas dos meios de comunicação. Os corpos se convertem em marionetes irracionais com almas vazias, em escravos de seu próprio compromisso [...]. Os visitantes são observadores privilegiados porque podem sair (BRUGUERA, 2018, p. 6, tradução nossa)¹³⁶.

A respeito da concepção de *Sin Título*, Bruguera revela que buscou realizar uma obra-de-arte-total. Como um nó borromeano, performance, instalação e vídeo, estão integrados de modo que, se desassociados, perde-se o sentido do todo. No espaço, a atmosfera criada pela artista mescla um conjunto de estímulos sensoriais: texturas, odores, corpos desnudos, discursos políticos, iluminação sombria. Diferente dos *performers* em *La Menesunda* e *Fiat Lux*, os homens em cena não interagem com o público, permanecem repetindo a partitura corporal sem olhar ou dialogar com os presentes, dirigidos pela artista para representarem as ‘marionetes’ do sistema.

Tanto Meireles, como Bruguera, executaram seus projetos em um contexto de regime autoritário e, ambos artistas, adotaram uma postura de crítica aos sistemas antidemocráticos de Brasil e Cuba. Neste sentido, podemos pensar a imersão dos espectadores como uma estratégia de engajamento do público, contudo, diferente do projeto wagneriano – que se fundamenta no mito e na música, no apelo aos sentidos da visão e da audição do espectador –, Meireles e Bruguera comunicam por meio da experiência fenomenológica, onde não há um mito a ser representado, mas um espaço a ser vivenciado e interpretado.

Diante do totalitarismo, observamos uma postura subversiva dos artistas latino-americanos. Por outra parte, o crítico Boris Groys (2015, p. 210) identifica nos artistas soviéticos pós-modernos, entre eles Kabakov, uma atitude de complacência, “profundamente ancorada no idílio comunista – ela o privatiza e o expande em vez de renunciar a ele. É por isso que a arte pós-comunista parece ser tão inofensiva, isto é, nem crítica, nem radical o suficiente”. Quiçá porque, diferente da União Soviética, a América Latina não vivenciou um projeto histórico e utópico de arte, o realismo socialista. Havia violência, perseguição política, censura e outros desmandos que cerceavam a liberdade artística e intelectual, sem embargo, não houve um programa ideológico tal qual a *Gesamtkunstwerk Stalin*¹³⁷.

¹³⁶ “*El público es testigo de la transformación de estas figuras invisibles que protegen la aparición fantasmal de un líder que se ve solo a través de imágenes descompuestas de los medios de comunicación. Los cuerpos se convierten en marionetas irracionales con alma vacías, en esclavos de su propio compromiso (...) Los visitantes son observadores privilegiados porque pueden macharse*” (BRUGUERA, 2018, p. 6).

¹³⁷ Termo cunhado por Boris Groys (2008) para definir o ‘regime estético autoritário’ de Stalin, que ambicionava um ‘novo mundo’ para o povo soviético. “O Homem soviético não viveu estes anos dentro da realidade, mas dentro da arte” (tradução nossa). Trecho original: “*El hombre soviético no vivió en esos años dentro de la realidad, sino dentro del arte*” (GROYS, 2008, p. 13).

3.4.3.4 *Under de sí* – Diego Bianchi e Luis Garay

Por fim, *Under de sí* (2013), do artista argentino Diego Bianchi em parceria com o coreógrafo colombiano Luis Garay, apresentado na I Bienal de Performance de Buenos Aires (2015), foi definido por seus autores como ‘instalação, performance, projeto de teatro’. O trabalho foi apresentado em um grande galpão do Centro de Arte Experimental da Universidad Nacional de San Martín (UNSAM). Logo na entrada, era preciso passar por cima dos corpos dos *performers*, que, deitados no chão, sustentavam uma grande tábua de madeira para que os transeuntes pisassem em cima¹³⁸. O espaço era saturado de estímulos, os espectadores podiam caminhar livremente e explorar o tempo que desejassem.

No centro do galpão havia um grande aquário de vidro translúcido, onde as pessoas podiam fumar (Figura 32). Por todas as partes, escombros, destroços, entulho, restos de isopor, plástico, espuma, luzes e corpos espalhados, que se mesclavam a tênis da *Nike*, *iPhones* e até mesmo uma máquina de bronzeamento artificial. Em *Under de Sí*, o ambiente opera como caricatura de uma sociedade superficial e consumista. Os *performers*, em seus movimentos coreografados e repetitivos, não interagem diretamente com o público, estavam, propositalmente, reduzidos a condição de objetos ou sujeitos-sujeitados.

Assim como *Sin Título (Habana, 2000)*, mas a partir de outro enfoque discursivo, a escolha dos *performers* de ignorar a presença do público condiz com a narrativa proposta. Bianchi e Garay tratam da vaidade humana, na qual essa cena caótica e insalubre corporifica texturas, odores, cores e sensações do ‘*Under de sí*’ da nossa condição pós-moderna. Por meio do ambiente imersivo, os corpos dos espectadores são incorporados ao trabalho, endossando essa massa de sujeitos ‘sujeitados’. Logo, a imersão é uma estratégia de, literalmente, situar os espectadores como entes que habitam esse ambiente precário, isto é, não apenas assistem, de fora, os vícios da sociedade, mas de dentro, seus próprios vícios tornam-se parte desse universo. Com isso, podemos concluir que o público não sai ileso, pisa em corpos, tira *selfies*, polui o ar e se encontra, de certa forma, impotente ou complacente no espaço.

Garay e Bianchi nos dão o ambiente cênico para explorar e ocupar, um convite à participação, apesar das vivências subjetivas e individuais, à integração entre público, espaço e *performers* se dá coletivamente. Destaca-se que, nos quatro trabalhos descritos, a duração da experiência é relativa, ou seja, depende do tempo que o visitante decide permanecer no ambiente espetacularizado. Em outras palavras, a composição cenográfica e a partitura corporal

¹³⁸ Vídeo-registro de *Under de sí*, disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=z0YwFa5tkzk>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

dos *performers* podem ser assistidas por horas ou segundos, um modelo subjetivo que varia de espectador para espectador, similar à dinâmica de fruição da pintura e da escultura, não obstante, no âmbito de um acontecimento efêmero.

Figura 32 – Diego Bianchi e Luis de Garay, *Under de sí* (Bienal de Performance de Buenos Aires, 2015)



Fonte: <http://bienalbp.org/bp15/es/under-de-si/>. Acesso em: 25 mai. 2021.

Sendo assim, no campo da cena performativa, a obra total instaura uma lógica distinta de fruição, pautada pela descoberta do espaço pelo espectador. Ressalta-se que não é somente a imersão do espectador que determina essa vivência, mas a noção de que o trabalho se sustenta na permanência do espectador no espaço. Por essa razão, ainda que encenações como *Kordian*, de Grotowski, diluam a fronteira que divide palco e plateia e situem o espectador dentro da cena, a duração do acontecimento teatral é determinada pelo tempo da ação dos atores. Por outra parte, nos trabalhos analisados, o tempo de ação dos espectadores é o que determina a duração da experiência.

De certo modo, a arte-total contemporânea expressa o apogeu da cena expandida. Neste formato, identificamos nos trabalhos analisados uma tendência à supressão da figura do ator tradicional, e percebemos a influência do espaço na interação com os espectadores. Essa é a mesma lógica que rege a arte-total tecnológica, isto é, o público é convidado a penetrar um espaço de modo a descobri-lo com todo o seu corpo. Contudo, em grande parte dos trabalhos tecnológicos, a duração da experiência não depende da vontade do espectador em permanecer e explorar o espaço, mas é determinada pela ação das máquinas. Na próxima seção, veremos como essa tendência pode influenciar a percepção do espectador.

4 CENA TECNOLÓGICA: ATORES MAQUÍNICOS, ESPECTADOR-FUNCIÓNÁRIO E JOGO

No início desta pesquisa, versamos sobre a transformação da arte no século XX, período em que ocorre a simbiose e a expansão das artes - o famoso campo ampliado -, que diluiu a ênfase no objeto em prol do acontecimento. Desenvolvemos o conceito de teatralização, que considera que as artes plásticas foram expandidas, apropriando-se de qualidades até então exclusivas das artes cênicas. Dos atributos do teatro, destacamos a performatividade e o espaço e, assim, com base nessas duas qualidades, nos debruçamos sobre os modos de interação com a audiência nos trabalhos assistidos pela tecnologia, o papel do artista e do público na emergência do acontecimento artístico.

Tendo em vista os procedimentos de engajamento físico e intelectual do espectador, a quarta seção abarca questões específicas da arte assistida pela tecnologia, seus modos de produção, exibição, significação, percepção e possibilidades de comunicação e controle. Com base no conceito de ‘cena’, discorremos sobre os objetos técnicos enquanto atores maquínicos, que atuam na realização de um acontecimento espetacular. Neste âmbito, a concretização, conceito desenvolvido por Simondon (2020), é ressignificada para o contexto cênico. Além disso, pautados no pensamento da cena tecnológica, nesta seção iniciamos nossa análise crítica de trabalhos interativos contemporâneos, dos modos como os espectadores são pensados para cena e as narrativas desenvolvidas.

4.1 TECNOTEATRALIZAÇÃO

Embasados em exemplos práticos, propomos desenvolver o fenômeno que denominamos tecnoteatralização. Como visto, o cinetismo inaugura a tendência à teatralização da tecnologia e, neste âmbito, o movimento traz uma ideia de ‘duração’ que dialoga com a noção de espetáculo, isto é, o tempo torna-se um elemento a ser considerado no contexto escultórico tal qual nas artes performativas. A seguir, vejamos o caso das máquinas autodestrutivas do artista suíço Jean Tinguely.

4.1.1 Escultura-espetáculo

O teatro é sempre uma arte de auto-destruição, é sempre escrito no vento.

(BROOK, 2008 p. 17)

A primeira das máquinas autodestrutivas, *Homage to New York* (1960)¹³⁹, consistia em uma apresentação inusitada no jardim do MoMA. Nas palavras de Billy Klüver – engenheiro eletricitista que acompanhou Tinguely na montagem do trabalho e fundador do *Experiments in Art and Technology* (E.A.T.) -, “o espetáculo era de um humor belo, poesia e confusão. A máquina do Jean performou por meia hora e não existe mais” (KLÜVER, 1968, p. 169, tradução nossa)¹⁴⁰. *Homage to New York* era um grande *assemblage* maquinico, composto por um balão meteorológico, um piano, ventiladores, uma *addressograph*¹⁴¹, uma *money-thower*¹⁴² – levada por Robert Rauschenberg para ser acoplada à estrutura –, uma bandeira estadunidense, um rádio, máquinas de fumaça, diversas rodas de bicicleta e de carrinhos de bebê, entre outros objetos encontrados, e restos de materiais.

Segundo Klüver (Ibid., p. 169, tradução nossa), “foi em meio à anarquia e ao caos do lixão da cidade de Newark que eu vi o crescimento da sua máquina”¹⁴³. Motores movimentavam a estrutura, nada deveria ter a intervenção humana após o início do espetáculo¹⁴⁴, assim, todo conjunto deveria mover-se por meios mecânicos e elétricos, até mesmo a chama que queimaria o piano deveria ser acendida eletricamente. Os ventiladores sopravam folhas de papel e fumaça na audiência, a bandeira trepidava furiosa, braços mecânicos pintavam rolos de papel e marcavam o ritmo batendo contra uma lata.

A respeito da sonoridade da estrutura, o engenheiro descreve o processo de montagem:

[...] no piano ele armou cerca de dez braços feitos de partes de bicicletas velhas. Esses braços batiam nas teclas do piano como musicistas tocando o instrumento. [...] O *addressograph* foi transformado em uma máquina de percussão com latas e um grande sino. Fazia um barulho fantástico (KLÜVER, 1968, p. 169, tradução nossa)¹⁴⁵.

¹³⁹ Vídeo-registro de *Homage to New York* (1960). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0MqsWqBX4wQ>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

¹⁴⁰ “*The spectacle was one of beautiful humor, poetry, and confusion. Jean’s machine performed for half an hour and exists no more*” (KLÜVER, 1968, p. 169).

¹⁴¹ Máquina de imprimir endereços em envelopes.

¹⁴² Máquina de cuspir dinheiro.

¹⁴³ “*It is against the background of the anarchy and chaos of the Newark city dump that I see the growth of his machine*” (KLÜVER, 1968, p. 169).

¹⁴⁴ A palavra ‘espetáculo’ remete às artes do espetáculo, distinto da noção aplicada por Guy Debord em *Sociedade do Espetáculo* (1967).

¹⁴⁵ “*On the piano he mounted about ten arms made up of old bicycle parts. These arms hit the keys of the piano like the players of a player piano. (...) The addressograph was transformed into a percussion machine with cans and a big bell. It made a fantastic noise*” (KLÜVER, 1968, p. 169).

Contudo, assim como no teatro, nem sempre a apresentação ocorre como o ensaiado. Klüver narra que, durante a montagem, o transporte das partes para o jardim do MoMA fragilizou a estrutura causando perdas, dentre elas, o sino que não soou como o previsto e o balão meteorológico que não estourou.

Ainda assim, os fluxos repetidos e violentos levaram à ruptura das partes que terminaram por pegar fogo. Segundo Zanini (2018, p. 90), “Tinguely movimentava insólitas engenhocas compostas de refugos industriais que impregna de acidentados ritmos jocosos e provocadores de não menores hilárias estridências sonoras”. Nesta cena caótica de estímulos sonoros e visuais frenéticos, o artista presta sua homenagem à metrópole nova-iorquina, apresenta seu duplo, seu retrato, sem, no entanto, copiá-la.

Figura 33 – Jean Tinguely, *Homage to New York* (1960)



Fonte: <https://www.nytimes.com/2011/04/10/arts/design/swiss-institutes-destruction-pays-homage-to-jean-tinguely.html>. Acesso em: 25 mai. 2021.

Os motores são colocados em cena para mover essa massa escultórica, que é espelho da sociedade tecnologizada do pós-guerras. No relato de Klüver (1968, p. 171, tradução nossa), “a máquina do Jean cria e destrói a si mesma como representação de um momento em nossas vidas”, considera ainda que “em uma sociedade puramente tecnocrática, a máquina deve sempre ser um objeto funcional. Portanto, falhas na máquina nunca podem ser permitidas, porque o

controle é o elemento necessário da sociedade”¹⁴⁶. Demonstra-se, assim, que o emprego do aparato tecnológico é imprescindível para o discurso do artista.

Ressalta-se que, o que situa Tinguely no *hall* de artista tecnológicos, não são as imagens bidimensionais reproduzíveis (fotografia e vídeo), mas o emprego de motores elétricos. Diferente das câmeras fotográficas – que mediam a produção de uma ‘coisa’, no caso a fotografia –, os motores não mediam algo entre o artista e o trabalho, eles são o trabalho, como atores no palco. Ainda que outras formas de energia, como a força humana, pudessem mover as engrenagens do corpo-maquínico, a narrativa poética perderia seu argumento de automatismo autodestrutivo.

4.1.2 A ‘presença de palco’ da fotografia

Não obstante, a linguagem fotográfica não escapa à tecnoteatralização. Neste contexto, as fotografias do artista canadense Jeff Wall são modelos de imagens bidimensionais encenadas, e não nos referimos apenas ao conteúdo das imagens, mas a sua exibição espetacular, o modo como essas fotografias são colocadas em cena para serem contempladas pelo público. Na figura abaixo, do trabalho *Parent Child* (2018), vemos como os espectadores contracenam com a imagem fotográfica, como aparentam estar presentes no acontecimento plasmado na fotografia, como se o cubo branco da galeria fosse uma extensão da calçada, na qual o corpo da criança encontra-se deitado no chão.

Para quem observa a cena, os dois homens que olham a imagem tornam-se parte dela, como se o *Spectator* fosse trasladado ao domínio do *Spectrum*¹⁴⁷. Essa dinâmica é possível devido às escolhas teatrais do artista, à teatralização da fotografia que incorpora espaço tridimensional e à performatividade. Aqui, diferentemente das máquinas autodestrutivas de Tinguely, a fotografia é o corpo tecnológico em cena, assim, o trabalho transcende a imagem bidimensional e reproduzível, e incorpora o todo, o encontro com o espectador e as milhares de composições que podem surgir dele. A fotografia ‘se teatraliza’.

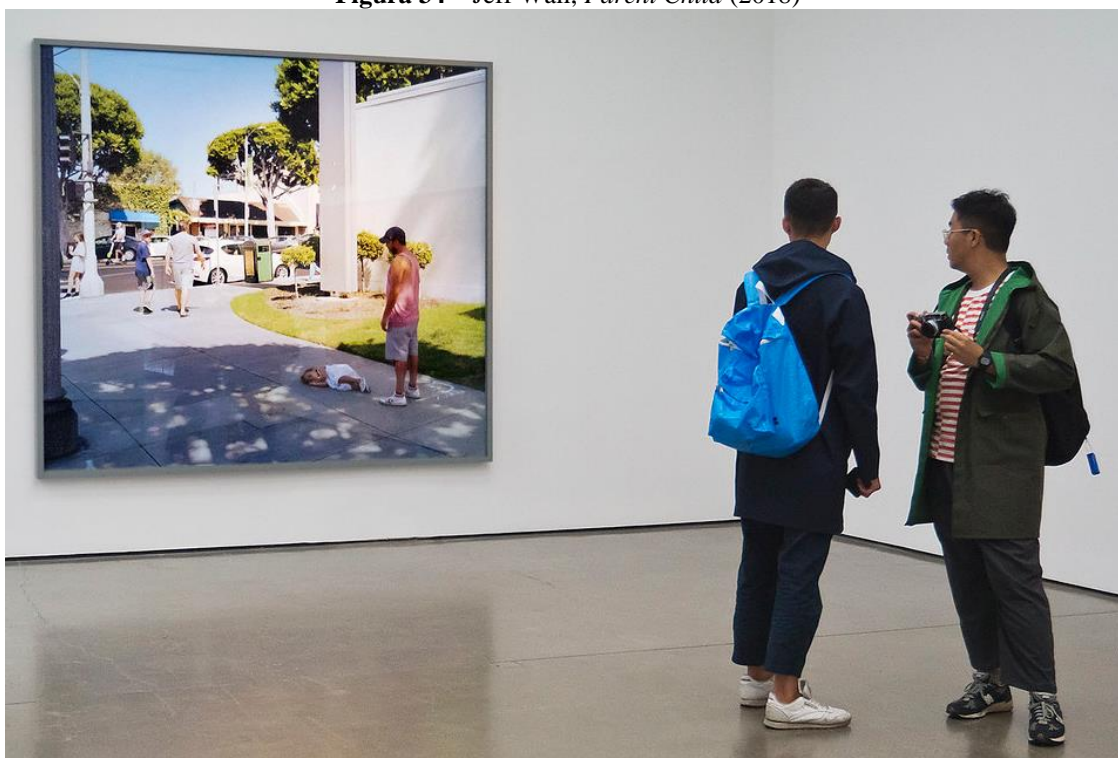
De certo modo, os artistas minimalistas abriram caminho para essa presença de palco dos objetos, no caso de Wall, o objeto é a fotografia. O quadro fotográfico, para além de um

¹⁴⁶ “*Jean’s machine created and destroyed itself as a representation of a moment in our lives*” e “*in a purely technocratic society the machine must always be a functional object. Failures of the machine can therefore never be allowed, because control is the necessary element of society*” (KLÜVER, 1968, p. 171).

¹⁴⁷ Roland Barthes em *Câmara Clara* (1980) observa que a fotografia é objeto de três práticas: “O *Operator* é o Fotógrafo. O *Spectator* somos todos nós, que compulsamos, nos jornais, nos livros, nos álbuns, nos arquivos, coleções de fotos. E aquele ou aquela que é fotografado, é o alvo, o referente, espécie de pequeno simulacro, de *eídolon* emitido pelo objeto, que de bom grado eu chamaria de *Spectrum*” (BARTHES, 1997, p. 20).

suporte da obra, reivindica sua presença de palco, uma presença em relação, que não está fechada em si mesma. Ao incorporar os espectadores, o conteúdo do quadro transcende o enquadramento e avança para o ambiente da galeria. Assim, como nos objetos específicos minimalistas, o movimento do espectador é levado em consideração, a perspectiva do trabalho muda de acordo com sua posição na sala. Isto ocorre devido às grandes proporções da impressão fotográfica, o quadro solicita a cumplicidade do espectador, essa ‘teatralidade infecciosa’ tão atacada por Michael Fried (2002).

Figura 34 – Jeff Wall, *Parent Child* (2018)



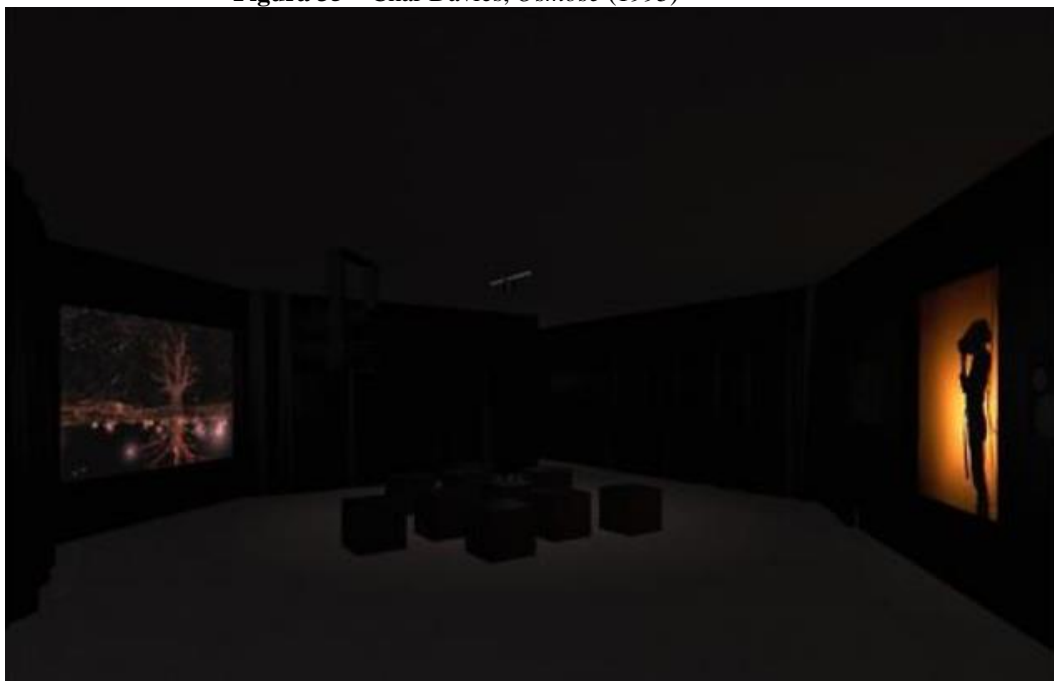
Fonte: <https://www.flickrriver.com/photos/34660499@N02/48398791247/>. Acesso em: 25 mai. 2021.

Vale ressaltar que as fotografias, apesar de reproduzíveis – por meio de políticas de resguardo da autenticidade –, conservam no mercado da arte uma noção de ‘objeto único’. Portanto, sublinhamos que não se trata de negar a importância do objeto – neste exemplo, o quadro fotográfico; mas de propor um olhar sobre o todo, que se dá no encontro do trabalho com o público, independente do seu status enquanto produto colecionável. Resumindo, enfocamos na cena a qual a fotografia é parte, mas que não atua sozinha, depende do espectador.

4.1.3 A encenação da realidade virtual

Nos exemplos de Tinguely e Wall, percebemos como a cena tecnológica é um campo aberto, plural, o qual propomos enfatizar o acontecimento. A tecnoteatralização compreende a visão holística dos trabalhos artísticos, com isso, ampliamos o debate para além das questões técnicas da tecnologia. Vejamos o caso de *Osmose* (1995), trabalho idealizado pela artista canadense Char Davies, pioneiro no emprego da Realidade Virtual (RV).

Figura 35 – Char Davies, *Osmose* (1995)



Fonte: <http://www.medienkunstnetz.de/assets/img/data/1860/bild.jpg>. Acesso: 25 abr. 2021.

Em *Osmose*, para “mover-se em um mundo sintético” (KAC, 2013, p. 101) o espectador vestia um aparato maquínico, que incluía um capacete de realidade virtual (HMD) e um colete com sensores que captavam a respiração e o movimento do torso, assim, o participante podia flutuar no espaço, “inalar para subir e exalar para descer” (Ibid., p. 101). As imagens gráficas foram criadas para serem exploradas pelos jogadores que, por quinze minutos, podiam transitar pelos doze ambientes digitais (floresta, texto, código, nuvem, árvore, lago, entre outros).

Até aqui temos a descrição de como o espectador utiliza a interface e de como ela funciona, não obstante, o trabalho não se resume à sensação de imersão nas imagens técnicas.

A apresentação pública de *Osmose* incluía uma grande projeção estereoscópica, em vídeo e áudio, de imagens e sons interativos transmitidos em tempo real do ponto de vista do “imerso”. Tal projeção permitia o público, munido de óculos polarizadores, testemunhar cada jornada imersiva e acompanhar o processo. Embora a imersão ocorra numa área privada, uma tela translúcida do tamanho da tela do vídeo possibilitava ao público observar

os gestos corporais do imergente como uma poética silhueta de sombra (DAVIES apud KAC, 2013, p. 101).

Neste relato, ainda que sem pretensão de sê-lo, vemos que o universo digital criado por Davies é apresentado ao público como um acontecimento teatral. Por meio de um recurso cênico de luz e sombra, a artista incorpora a performatividade do espectador que joga com a interface. Sem esse recurso, as imagens projetadas no telão tornam-se uma experiência abstrata para a audiência (Figura 35). “O uso da sombra dessa silhueta ao lado da projeção do vídeo em tempo real serve para poetizar a relação entre o corpo do imersante e o trabalho, chamando a atenção para o papel do corpo como base e meio da experiência” (DAVIES, 2002, tradução nossa)¹⁴⁸. Deste modo, o público compreende àquilo que assiste como uma viagem virtual, em tempo real, de um sujeito presente, ainda que isolado. De certa forma, observar o corpo do jogador pode ser mais atrativo do que as próprias imagens projetadas¹⁴⁹.

Por outra parte, para o sujeito imerso, a experiência proporciona uma “paz contemplativa, meditativa”, “alguns participantes chegam a declarar que se sentiram em estado semelhante ao transe” (GRAU, 2005, p. 227), mas, vale lembrar, que em algumas pessoas o efeito gerado pelo HMD pode causar enjoo. Segundo Davies (2002, s.p.), uma das preocupações de seu trabalho era proporcionar uma experiência de realidade virtual que não estivesse pautada em um modelo, definido por ela como, cartesiano, masculino e militarizado: “a maioria das técnicas gráficas em 3D é carregada de convenções como o espaço cartesiano, herdadas do paradigma científico e militar ocidental”¹⁵⁰. Em oposição a esse modelo, Davies considera *Osmose* uma experiência de autoconhecimento.

Se aqueles que entram em *Osmose* podem experimentar, ainda que de forma fugaz ou efêmera, um senso de si, de estar vivo em um mundo envolvente, de renunciar ao desejo de controle em troca de experimentar o maravilhoso - retornando posteriormente ao mundo real com maior serenidade - *Osmose* terá alcançado seu objetivo mais fundamental (DAVIES, 2002, s.p., tradução nossa)¹⁵¹.

¹⁴⁸ “The use of this shadow silhouette alongside the real-time video projection serves to poeticise the relationship between the immersant's body and the work, drawing attention to the body's role as ground and medium for the experience.” (DAVIES, 2002, s.p.).

¹⁴⁹ Documentário de *Osmose* (1995). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bsT59fp8LpY>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

¹⁵⁰ “Most 3D graphic techniques are laden with conventions such as Cartesian space which have been inherited from the Western scientific and military paradigm.” (DAVIES, 2002).

¹⁵¹ “If those who enter *Osmose* can experience, however fleetingly or ephemerally, a sense of self, of being, of being alive within an enveloping world, of surrendering the desire for control in exchange for experiencing wonder - returning afterwards to the real world with greater serenity—then *Osmose* will have achieved its most fundamental goal.” (DAVIES, 2002, s.p.).

De outro ponto de vista, Grau observa que:

Nos ambientes virtuais, um elemento nuclear e frágil da arte fica ameaçado: o distanciamento do observador, pré-requisito para qualquer reflexão crítica. O distanciamento estético sempre inclui a possibilidade de alcançar uma visão geral, de compreender a organização, a estrutura e função, e de estabelecer uma avaliação crítica (GRAU, 2005, p. 232).

Por sua vez, a abordagem cênica apresenta uma camada de discussão que, justaposta ao conteúdo do trabalho artístico, pensa os modos como esse conteúdo é apresentado ao público, ou seja, o meio - compreendido aqui como cena. Em *Osmose*, a experiência subjetiva e individual do espectador-participante, envolvido mentalmente no universo sintético da computação gráfica e, portanto, completamente isolado e absorvido pelos estímulos da tecnologia, ganha outra dimensão artística quando é apresentada ao público.

No caso de *Osmose*, o trabalho não se fecha na relação do sujeito com o ambiente virtual das imagens técnicas, mas abarca a perspectiva distanciada do público que assiste. Por conseguinte, o mesmo espectador-participante pode ocupar esses dois polos da experiência: de um lado, como sujeito da ação no mundo simulado, incorporado pela artista como integrante responsável pela imagem projetada na tela; do outro, como público, testemunha ocular da viagem virtual de terceiros.

Neste âmbito, para além do senso comum onde o aparato tecnológico é o núcleo do debate, aqui a cena é o foco, o que significa pensar as escolhas cenográficas de Davies. O público é situado em uma sala com duas imagens que não podem ser vistas simultaneamente: de um lado a projeção audiovisual do mundo virtual que está sendo explorado; do lado oposto, a silhueta de um humano tecnologizado realizando movimentos corporais estranhos, uma presença-ausente. A performatividade do espectador que participa, assim como a imersão do público que observa, tudo isso são escolhas do uso do espaço que influenciam na leitura do trabalho para além da imersão na realidade virtual.

Não queremos com isso afirmar que as escolhas cenográficas de Davies tinham a intenção de criar um distanciamento crítico do espectador, como fez Bertold Brecht¹⁵² em suas peças, contudo, ainda que de modo espontâneo, a criação de um espaço teatral transforma a experiência do público. De modo consciente, se tivermos em vista que o teatro precisou

¹⁵² Existe no teatro épico de Brecht a ideia de ‘quebra da quarta parede’, onde, segundo Walter Benjamin (2017, p. 44) “surgem intervalos em todos os lugares, que acabam por prejudicar a ilusão do espectador. Esses intervalos estão reservados para o seu posicionamento crítico, sua reflexão”.

redefinir sua existência com o advento do cinema, da performance e das novas tecnologias, e tomarmos emprestado esse repertório milenar, quem sabe é possível potencializar a vivência do público nas exposições de arte e tecnologia.

Na contemporaneidade, a estratégia teatral de engajamento do espectador não está no uso de *moving lights* ou de projeções mapeadas no palco, mas no âmbito mais arcaico de todos - o jogo¹⁵³. Em *Osmose*, a tecnologia não é um fim em si mesma, mas uma existência imprescindível para a concepção de uma realidade virtual, o imergente joga com a interface e, segundo os relatos apresentados, pode alcançar um estado de maravilhamento. Enquanto isso, o público observa o desempenho do jogador e espera sua vez de jogar, para quem sabe ser arrebatado.

A experiência individual é estipulada - são 15 minutos para vivenciar os estímulos sensoriais provocados pelo aparato tecnológico. Se de um lado garante o “acesso igualitário ao público” (KAC, 2013, p. 104), do outro agencia o *modus operandi* da experiência como mercadoria¹⁵⁴. Neste âmbito, apesar de promover a expectativa, não parece ser uma preocupação de Davies potencializar a relação de convívio. Nos referimos às possibilidades dicotômicas que o espaço suscita, entre mundo virtual e mundo imediato, indivíduo e coletividade, dentro e fora, apolíneo e dionisíaco, entre outros.

De certa forma, *Osmose* poderia ser pleiteada como uma obra-total, no entanto, quiçá o pioneirismo da realidade virtual, o ineditismo do uso de uma determinada tecnologia, ofuscou a potência da teatralização do trabalho. Diferentemente do que identificamos nos trabalhos ‘totais’ analisados de artistas latino-americanos, não é o espectador quem determina a duração da sua vivência. Assim sendo, o espaço cênico tornou-se um espaço secundário, um espaço que parece ter como objetivo responder a uma demanda de atingir mais pessoas, visto que a experiência principal está restrita a uma pessoa por vez.

4.2 A CONCRETIZAÇÃO NA CENA

Dar ao participante o objeto que em si mesmo não tem importância, e que só virá a ter na medida em que o participante agir. É como um ovo que só revela a sua substância quando o abrimos.

(CLARK, 1980, p.27)

¹⁵³ Tema aprofundado em “4.4 A interatividade tecnológica é necessária?”.

¹⁵⁴ Tema abordado em “4.5 Espectador-funcionário”.

Fala (2012)¹⁵⁵, da dupla de artistas brasileiros Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti, é um trabalho estruturado por um microfone e um conjunto de quarenta *smartphones*, todos eles instalados em tripés, lado a lado, formando um coro (Figura 36). Os aparatos respondem aos estímulos sonoros dos visitantes e entre si. No microfone, o participante diz uma palavra, essa palavra é grafada na tela de um aparelho e repetida em seguida pelo coro. Contudo, os celulares ‘falam’ vinte línguas distintas, assim, confundidas por sua semelhança fonética, novas palavras surgem, causando um efeito caótico, randômico e imprevisto.

Figura 36 – Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti, *Fala* (2012)



Fonte: <https://www.cantoni-crescenti.com.br/speak-about>. Acesso em: 25 mai. 2021.

O desenvolvimento da ação é delegado às máquinas, que improvisam e dialogam entre si. Entretanto, o espectador é o regente do coro, o disparador do caos, é o sujeito que derruba o primeiro dominó, que irá reverberar infinitamente até que outra palavra seja inserida no sistema. Essa estrutura possibilita ao participante que jogue o jogo do ‘telefone sem fio’ com o coro de vozes maquínicas, ao mesmo tempo em que observa o degradingolar da ação, no aqui e agora do acontecimento teatralizado.

O trabalho de Cantoni e Crescenti ilustra as questões levantadas anteriormente, pois é um trabalho artístico que não se reduz à plasticidade dos objetos, à visualidade da instalação composta por tripés e *smartphones* - o trabalho é a cena, é a experiência artística que ela

¹⁵⁵ Vídeo-registro de *Fala* (2012). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7xU4STAh8cQ>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

promove mediante a incorporação da ação do espectador. O participante é observado por um grupo de espectadores que, por sua vez, também transitam entre os papéis de observadores e agentes da transformação do coro. Outra questão debatida, é a qualidade pluridisciplinar da cena – *Fala* justapõe arte sonora, performatividade, tecnologia e instalação.

Propomos somar a essas questões o conceito de *concretização* a partir do qual, segundo o filósofo francês Gilbert Simondon ([1958] 2020), o objeto técnico concreto¹⁵⁶ é aquele que trabalha a coerência das partes a partir de uma relação sinérgica do conjunto, desse modo, a concretização dos sistemas é uma etapa evolutiva do objeto técnico. Essa evolução é um processo contínuo, representa um desenvolvimento científico e filosófico ao longo do tempo, no qual o objeto técnico adquire uma coerência interna cada vez mais eficiente e indissolúvel.

Concretização pode ser entendido como um processo integral de convergência, no qual uma determinada estrutura técnica se torna coerente, ou seja, suas partes internas trabalham em sinergia para formar um todo interdependente. Mecanicamente falando, equivaleria dizer que os órgãos internos de uma determinada máquina estão integrados como um todo em que as funções de diversos elementos trabalham coordenadamente dentro de uma função global (NÓBREGA, 2018, p. 61).

Como exemplo, Simondon cita o processo de concretização do motor de um automóvel, onde “cada peça importante é tão ligada às outras por trocas recíprocas de energia, que não pode ser diferente daquilo que é” (SIMONDON, 2020, p. 57).

[...] o objeto técnico concreto, isto é, evoluído, aproxima-se do modo de existência dos objetos naturais, tende para a coerência interna, para o fechamento do sistema de causas e efeitos que se exercem circularmente no interior de seu recinto. Além disso, incorpora uma parte do mundo natural que intervém como condição do funcionamento, e com isso faz parte do sistema de causas e efeitos (SIMONDON, 2020, p. 91).

Por outra parte, a evolução dos objetos técnicos artísticos não é a mesma dos objetos técnicos industriais. Ao produzirem seus próprios sistemas maquínicos, artistas inventam modos de concretização. Na esfera da arte, os modos de concretização agenciam uma suspensão da ordem cotidiana em prol de um acontecimento sensível único, que difere do uso cotidiano dos objetos técnicos concretos. Assim sendo, não são ferramentas, “o objeto técnico que permite

¹⁵⁶ Para Simondon, os objetos técnicos podem ser concretos - o qual este estudo enfoca - ou abstratos: “existe uma forma primitiva do objeto técnico, a *forma abstrata*, na qual cada unidade teórica e material é tratada como um absoluto, concluída numa perfeição intrínseca que, para funcionar, exige constituir-se como um sistema fechado” (SIMONDON, 2020, p. 58, grifo do autor).

prolongar e preparar o corpo para executar um gesto” (Ibid., p.181), como o martelo; tampouco um instrumento, “o objeto técnico que permite prolongar e adaptar o corpo para obter uma percepção melhor” (Ibid.), como a luneta; mas atores em cena (tema aprofundado em sequência) - objetos técnicos que existem para serem percebidos atuando.

Neste âmbito, os pesquisadores Malu Fragoso e Guto Nóbrega afirmam que:

[...] o objeto técnico não pode ser considerado uma ferramenta, ou simplesmente uma aplicação de teoremas científicos. O que está em jogo não é o automatismo, mas a interação de informações e significados entre vários campos inter-relacionais: o da mente do artista, o do observador e o do meio da obra de arte. Nesse sentido, entendemos que os objetos técnicos, como obras de arte, são transdutores de energia; mais especificamente, eles são ressonadores de campos coerentes que interconectam o artista e o público em um todo integrado e dinâmico (NÓBREGA, FRAGOSO, 2015, p. 156, tradução nossa)¹⁵⁷.

Segundo Simondon (2020, p. 92), “só o que importa são as trocas de energia e de informação no objeto técnico, ou entre esse objeto e seu meio”. Neste âmbito, destaca-se que as trocas de energia e informação, assim como as trocas com o espectador, são apresentadas ao público por meio da cena, como em *Fala*, na qual a voz do espectador faz parte desse ‘sistema de causas e efeitos’ singular. Logo, os processos de coerência interna podem trabalhar para que a eficiência da máquina seja sua não-eficiência, em outras palavras, ao contrário de programadores que buscam aperfeiçoar o sistema de comando de voz, os artistas Cantoni e Crescenti programam o sistema para criar conexões sonoras onde não interessa a tradução literal da palavra pronunciada pelo espectador.

Neste sentido, o artista exerce função distinta do profissional técnico, como destaca Guto Nóbrega (2009, p. 68, tradução nossa): “a função do artista na dialética do jogo com o aparato é intervir no sistema para uma produção criativa e original de informação. Por outro lado, a função fundamental do programador é dar condições para que o sistema do aparato funcione de modo eficiente”¹⁵⁸. Essa diferenciação é importante, pois posiciona o artista em um

¹⁵⁷ “[...] the technical object cannot be considered a tool, or simply an application, of scientific theorems. What is at stake is not automatism, but the interplay of information and meaning between various interrelational fields: that of the artist’s mind, that of the observer’s mind and that of the artwork milieu. In that sense, we may state the technical objects, as artworks, are transducers of energy; more specifically, they are resonators of coherent fields that interconnect the artist and the audience into an integrated, dynamical whole” (NÓBREGA, FRAGOSO, 2015, p. 156).

¹⁵⁸ “The function of the artist in the dialectical play with the apparatus is to intervene in the system to make it to produce creative and original information. On the other hand, the fundamental function of the programmer is to give conditions to the apparatus system to work efficiently” (NÓBREGA, 2009, p. 68).

campo ampliado da questão tecnológica no nosso tempo, a partir de um ponto de vista filosófico e estético que transcende o funcionamento e o uso do aparato.

Por conseguinte, nos interessa pensar os trabalhos em que a tecnologia é aplicada em uma construção particular, um sistema único criado pelo artista, que mesmo apropriando-se de objetos de consumo massivo e industrializados – como celulares, rádios, televisores e motores –, estes são reprogramados, desvirtuados da sua função de origem, um modo de existência ‘aurático’ e, portanto, não reproduzível, no sentido de não ser um produto da indústria.

Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades (MACHADO, 2007, p. 14).

Vale lembrar que nem toda composição artística que emprega um objeto concreto ocorre por meio da concretização artística e da subversão da funcionalidade do aparato, como a máquina telex em *News* (1969), de Hans Haacke; a pilha de rádios em *Babel* (2002), de Cildo Meireles; e o multímetro analógico em *Naturalizar al hombre, humanizar a la naturaleza – Energía Vegetal* (1977), de Víctor Grippo. Trabalhos conceituais que sem o objeto técnico não podem comunicar o discurso que desejam, portanto, nem sempre se trata de uma concretização do artista, mas de uma composição na qual os artistas se valem da função específica do objeto, ou seja, a funcionalidade atribuída pela indústria.

Logo, o estudo reflete sobre como as ‘reinvenções’ das máquinas chegam ao público, o meio pelo qual se dá a ver como existência possível, tendo em vista que o desígnio da concretização artística é o encontro com o espectador. Em grande parte, até mesmo quando se trata de imagens técnicas bidimensionais, entendemos que esse encontro se dá por meio da cena, logo, condicionada ao acontecimento no espaço de convívio. Neste escopo, as produções artísticas assistidas por tecnologia imperativamente empregam os códigos da linguagem cênica para sua execução e exibição.

Na perspectiva teatral contemporânea, vimos que o público vai ao teatro não mais para ver um texto ser encenado, mas para ver o acontecimento, o jogo de códigos e a suspensão da ordem cotidiana. Em *Fala*, o jogo se dá por meio da concretização, a funcionalidade primeira do celular é suspensa, não mais usado como meio de comunicação entre seres-humanos, mas como receptor e comunicador entrópico. Conclui-se, assim, que o processo de concretização existe, enquanto arte, quando há ao menos um espectador para ser afetado pelo objeto concreto, em vista disso, esse objeto, necessariamente, precisa estar em ação, ou seja, em funcionamento.

Podemos traçar um paralelo ao pensamento simondoniano, no qual o filósofo discorre sobre a natureza técnica do motor de tração de uma locomotiva e o mundo geográfico:

Através do motor de tração, os dois mundos atuam um sobre o outro. Ao contrário, um motor trifásico de fábrica não estabelece da mesma forma uma relação de causalidade recíproca entre o mundo técnico e o mundo geográfico; seu funcionamento se dá quase todo no interior do mundo técnico (SIMONDON, 2020, p. 100).

Por último, o autor afirma que “como uma abóboda que só é estável quando é concluída, esse objeto que cumpre uma função de relação só se mantém e só é coerente depois que existe e porque existe. Ele cria por si mesmo o seu meio associado e é individualizado nele” (SIMONDON, 2020, p. 105). De modo análogo, nos trabalhos tecnológicos interativos, o artista precisa entregar a sua criação ao público, do contrário, ele não alcança sua coerência interna.

Portanto, tal qual uma montagem teatral, antes de apresentar sua criação ao público, o artista deve ensaiar com seus atores, “as relações de causalidade que permitirão o funcionamento do novo objeto técnico são representadas, encenadas, tal como um papel pode ser encenado, na ausência do personagem verdadeiro, pelos esquemas de imaginação criadora” (Ibid., p. 107). Diante dessa constatação, podemos aprofundar nossa abordagem sobre os atores tecnológicos.

4.3 CORPO TECNOLÓGICO PERFORMATIVO

Inicialmente, é preciso esclarecer o que denominamos como corpo tecnológico. No dicionário, a palavra corpo define a estrutura física de um organismo vivo, trata-se, portanto, de uma matéria tangível. Por conseguinte, o corpo tecnológico é uma estrutura física de um organismo tecnológico, como autômatos e robôs, entretanto, existem organismos híbridos, naturais e artificiais, como os *cyborgs*. Em vista disso, devemos elucidar dois pontos: primeiro, o que denominamos corpo tecnológico não necessariamente guarda semelhanças com a fisionomia de humanos ou animais, ou seja, as propriedades antropomorfa e zoomorfa não são imprescindíveis para o estudo da ação maquínica, como é o caso de *Homage to New York* (1960), de Tinguely; as formas geométricas de *Floats* (1965), de Robert Breer; a *Kinetic Construction (Standing Wave)* (1920), de Naum Gabo; e *Light-Space Modulator* (1921-1930), de Moholy-Nagy. Segundo, na seção anterior assinalamos a arte cinética como um ponto de inflexão na teatralização da tecnologia, contudo, nem todo corpo tecnológico refere-se ao cinetismo, como observado em *Fala*, onde o coro de aparelhos celulares permanece fisicamente

imóvel, porém, realiza uma performance sonora e visual. Dito isso, propomos pensar o corpo tecnológico performativo como atores em cena, conseqüentemente, qualquer estrutura física tecnológica, híbrida ou não, que exerça um papel dentro de um contexto artístico.

4.3.1 Atores em Cena

Segundo Santaella (2003, p. 153), “há tecnologia onde quer que um dispositivo, aparelho ou máquina for capaz de encarnar, fora do corpo humano, um saber técnico, um conhecimento científico acerca das habilidades técnicas específicas”. Assim sendo, podemos afirmar que as máquinas podem ser construídas para ‘encarnar’ o conhecimento técnico da atuação, da performatividade do corpo-cênico? De partida, é preciso ter em mente que o ator humano é dispensável para o exercício da cena, tanto que, para o encenador Gordon Craig (2012), homens e mulheres são ‘inúteis’ e devem ser substituídos por supermarionetes.

No texto, *O Ator e a Supermarionete*, publicado pela primeira vez em 1907, Craig defende um teatro sem humanos: “fica claro que para se produzir qualquer obra de arte podemos trabalhar apenas sobre aqueles materiais que somos capazes de controlar. O homem não é um desses materiais.” (CRAIG, 2012, p. 102). Para o encenador, o humano está à mercê das emoções, enquanto que as marionetes são imunes às sensações, afetam sem afetarem-se. O autor refere-se a uma linhagem nobre de bonecos, cuja origem remete às cerimônias sagradas, ao símbolo de Buda, “não mais simplesmente bonecos, precisamos criar uma Supermarionete. A Supermarionete não competirá com a vida, ela irá além dela. Seu ideal não será a carne e osso, mas o corpo em êxtase.” (Ibid., p. 118).

Sendo assim, Craig (2012) discorre sobre a necessidade da emergência de uma supermarionete que transcenda as limitações humanas e que, ao mesmo tempo, não seja reduzida à condição de ‘comediante vulgar’. Com base em Craig, podemos afirmar que a presença do ator humano não é um imperativo para cena e, conseqüentemente, pensar a performance artística do objeto técnico. Não obstante, o conceito de supermarionete não necessariamente se aplica aos trabalhos tecnológicos estudados nesta tese, visto que, assim como os atores humanos, nem sempre o aparato maquínico é “um material que somos capazes de controlar.” (CRAIG, 2012, p. 102). Além disso, assim como as marionetes criticadas por Craig, em alguns casos os corpos maquínicos são empregados propositalmente de modo cômico e banal.

Com a influência da cibernética, a estética tecnológica ampliou suas possibilidades de jogo. Neste contexto, *CYSP I* (1956), de Nicolas Schöffer, é um marco da performatividade

cênica da tecnologia. A denominação *CYSP* corresponde à combinação entre cibernética (*cybernetic*) e espaço-dinâmica (*spatio-dynamique*). Trata-se de uma estrutura maquinica que se move por meio de rodas motorizadas, “escuridão e silêncio animam a escultura, enquanto o brilho e o ruído a fazem parar” (BURNHAM, 1968a, p. 361, tradução nossa)¹⁵⁹. O ‘robô dançante’, como chamado pela imprensa francesa, foi apresentado ao público em um espetáculo onde contracenava com bailarinos humanos.

Figura 37 – Nicolas Schöffer, *CYSP I* (1956)



Fonte: <http://cyberneticzoo.com/cyberneticanimals/1956-cysp-1-nicolas-schoffer-hungarianfrench/>. Acesso em: 25 mai. 2021.

Schöffer é um artista transdisciplinar que ultrapassa as fronteiras das disciplinas para compor uma amálgama escultórica-teatral-tecnológica. É, portanto, um artista pioneiro na adoção do movimento e da cibernética, ou seja, das possibilidades de comunicação e controle que o *assemblage* eletrônico proporciona. Cabe grifar que a realização artística sobressai ao objeto-escultura, ao *hardware*. Schöffer coloca, literalmente, sua escultura cibernética em cena para jogar, para estar em situação, para promover existências outras de troca que diferem da ordem cotidiana, a máquina como bailarina em detrimento da ferramenta funcional.

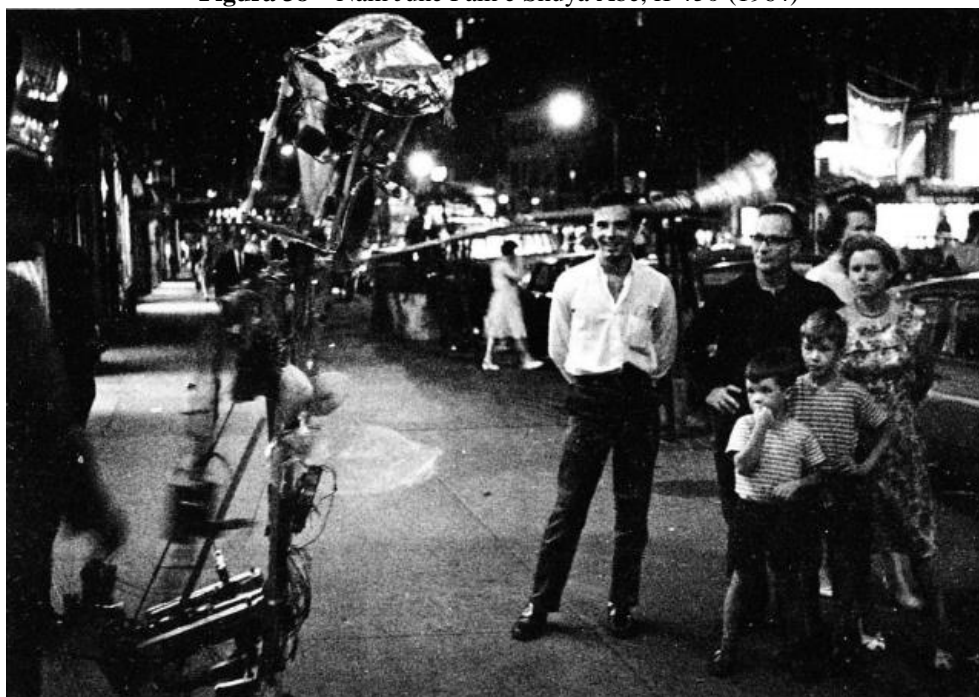
Ademais de Schöffer e Tinguely, outro artista a investir na performance maquinica foi Naum June Paik. No *happening The First Catastrophe of the 21st Century* [A *Primeira*

¹⁵⁹ “Darkness and silence animate the sculpture, while brightness and noise make it still.” (BURNHAM, 1968a, p. 361).

Catástrofe do Século XXI] (1982), Paik dá uma volta com seu robô *K-456* (1964)¹⁶⁰ pelas ruas de Nova York, no desfecho desse ‘teatro de rua’, *K-456* é atropelado por um carro.

Para essa performance, o robô *K-456* foi removido de seu pedestal no *Whitney Museum of American Art*, que sediou a exposição retrospectiva de Paik, e guiado pelo artista na mesma rua até o cruzamento da 75th Street com a Madison Avenue. Ao atravessar a avenida, o robô foi “acidentalmente” atingido por um automóvel dirigido pelo artista Bill Anastasi. Com essa performance, Paik sugeriu os possíveis problemas que surgem quando as tecnologias colidem fora do controle humano. Após a “colisão”, o *K-456* foi devolvido ao seu pedestal no Museu (CYBERNETICZOO, 2010, s.p., tradução nossa)¹⁶¹.

Figura 38 – Nam June Paik e Shuya Abe, *K-456* (1964)



Fonte: <http://cyberneticzoo.com/robots-in-art/1964-robot-k-456-nam-june-paik-korean-shuya-abe-japanese/>. Acesso em: 25 abr. 2021.

Desta maneira, ainda na década de 1980, Paik preconiza a primeira catástrofe do século XXI, o artista brinca com a ideia de um futuro onde robôs são atropelados atravessando a rua numa megalópole. Na encenação da batida entre duas máquinas, o corpo de carne e osso dos

¹⁶⁰ Criado em parceria com Shuya Abe, responsável pela manutenção e desenvolvimento dos trabalhos de Paik.

¹⁶¹ “For this performance, the robot *K-456* was removed from its pedestal at the *Whitney Museum of American Art*, which hosted Paik’s retrospective exhibition, and guided by the artist down the street to the intersection of 75th Street and Madison Avenue. When crossing the avenue, the robot was “accidentally” hit by an automobile driven by artist Bill Anastasi. With this performance Paik suggested the potential problems that arise when technologies collide out of human control. After the “collision”, *K-456* was returned to its pedestal in the Museum.” (CYBERNETICZOO, 2010, s.p.).

transeuntes é suplantado pela engenhoca que mimetiza as ações humanas (além de caminhar, *K-456* é capaz de falar e defecar feijões).

Nicolas Schöffler e Nam June Paik são artistas pioneiros do que intitulamos tecnoteatralização, ambas esculturas cibernéticas - *CYSP* e *K-456* - são exemplos notórios do giro performativo no âmbito da arte e tecnologia, visto que são corpos maquínicos criados com a única finalidade de performarem para um público, de serem percebidos atuando. Na contemporaneidade, podemos citar as produções do artista mexicano Fernando Palma Rodriguez, do estadunidense Chico MacMurtrie, os humanoides do artista chinês Cai Guo-Qiang e os trabalhos dos brasileiros Mariana Manhães e Paulo Nenflidio.

Não obstante, de que nos serve pensar o corpo maquínico como atores em cena? Antes de responder a essa questão, façamos uma breve revisão de literatura sobre o tema. A respeito da performatividade artificial, ou não-humana, no ensaio *Humanoid Boogie: Reflections on Robotic Performance* (2006), Philip Auslander analisa *Abacus* (2001)¹⁶², trabalho do artista russo Sergei Shutov, exibido na 49ª Bienal de Veneza. Trata-se de um conjunto de autômatos vestidos com burcas que cobrem toda a estrutura maquínica (Figura 39). Os robôs apresentam uma oração coletiva, na qual, como se estivessem de joelhos, balançam o tronco para e frente e para trás em analogia às rezas islâmicas. Auslander defende a teoria de que a instalação – como descrito no catálogo da Bienal –, pode ser lida como uma performance, isto porque, para ele, as máquinas atuam.

No nível mais básico, a pergunta ‘as máquinas performam?’ só pode ser respondida de modo afirmativo. Afinal, o significado primário do verbo performar é simplesmente ‘fazer’. Na medida em que as máquinas (ou seres humanos) fazem coisas, eles performam (AUSLANDER, 2006, p. 88, tradução nossa)¹⁶³.

Contudo, Auslander aprofunda a questão no escopo das categorizações artísticas, ou seja, o que faz de *Abacus* um trabalho que pode ser definido como performance, instalação ou escultura cinética? Para refletir sobre a questão, o autor considera alguns pontos de vista contrários: em um deles, percebe *Abacus* como um sistema de *playback*. Desta forma, compreende que os autômatos são programados por Shutov para realizar a ‘re-produção’ de uma ação. Não obstante, muito distinto de um toca disco, ou uma videoarte exibida em *looping*

¹⁶² Vídeo-registro de *Abacus* (2001). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JNsZbuXLxmg>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

¹⁶³ “At the most basic level, the question ‘Can machines perform?’ can only be answered in the affirmative. After all, the primary meaning of the verb to perform is simply ‘to do’. Inasmuch as machines (or human beings) do things, they perform.” (AUSLANDER, 2006, p. 88).

em uma exposição, é evidente que o trabalho de Shutov implica outro modo de existência, um modo cênico, fundamentado na presença e no aqui e agora. Portanto, “não é um registro de uma reunião de figuras vestidas de preto que ocorreu em algum momento anterior. Como dispositivo de reprodução, *Abacus* é, a esse respeito, o que chamei de tecnologia de produção, não de reprodução” (Ibid., p. 89, tradução nossa)¹⁶⁴.

Figura 39 – Sergei Shutov, *Abacus* (2011)



Fonte: https://cdn-static-garagemca.gcdn.co/storage/event/1/1/1180/share_preview_image-9267ad85-b933-4abe-b664-6f639d2030ae.jpg. Acesso em: 25 mai. 2021.

Em outra perspectiva, que busca afastar os corpos tecnológicos da noção de *performers*, Auslander cita Steve Tillis, pesquisador da estética das marionetes: “a característica que as distingue dos autômatos é que nestes as possibilidades de movimento são ‘fechadas’. Com as marionetes de todos os tipos... A natureza e a duração de cada movimento estão abertas ao controle do operador.” (TILLIS apud AUSLANDER, 2006, p. 89, tradução nossa)¹⁶⁵. Sendo assim,

Tillis insiste em dizer que os autômatos devem ser considerados “esculturas cinéticas” em vez de marionetes, o que implica, penso, que os autômatos devem ser excluídos de uma tradição artística associada à performance e atribuídos a uma categoria especial dentro de uma tradição artística associada principalmente a objetos estáticos. Seu argumento subentendido é que para qualificar-se como performance, um evento deve ser espontâneo e não programado. Performances, esse argumento sugere, colocam a agência humana *on display*, mesmo quando o agente está escondido [...]

¹⁶⁴ “Although *Abacus* is a representational work, it is not a record of a gathering of black-garbed figures that took place at some earlier time. As a playback device, *Abacus* is, in this respect, what I have called a technology of production, not reproduction.” (AUSLANDER, 2006, p. 89).

¹⁶⁵ “The distinguishing characteristic of the automaton is that its movement possibilities are ‘closed’. With puppets of all kinds... The nature and duration of each movement is open to the control of the operator.” (TILLIS apud AUSLANDER, 2006, p. 89).

(AUSLANDER, 2006, p. 90, tradução nossa, grifo nosso)¹⁶⁶.

Em defesa da performance não-humana, Auslander pontua que as noções de performance na arte são múltiplas (teatral, musical, *happening*, arte de ação, dança), ademais, cada área possui ramificações que, por sua vez, apresentam suas especificidades. O autor desenvolve seu argumento com base na performance musical, onde considera que tocar uma peça clássica não é o mesmo que realizar uma improvisação de jazz. Desse modo, fundamentado em Stanley Godlovitch, autor de *Musical Performance* (1998), Auslander considera duas habilidades performativas, sendo elas: técnicas e interpretativas.

Habilidades técnicas [no caso da música] envolvem causar efeitos acústicos objetivamente determináveis e (muitas vezes) quantitativamente mensuráveis [...] Habilidades interpretativas envolvem efeitos estéticos para os quais não existe nenhuma medida quantitativa óbvia e, normalmente, enfatizam a ‘expressão’ (GODLOVITCH apud AUSLANDER, 2006, p. 90, tradução nossa)¹⁶⁷.

Algumas performances exigem habilidades tanto técnicas como interpretativas, e outras podem chegar ao seu efeito exclusivamente por meio da técnica. Entretanto, os corpos maquínicos citados, “não têm consciência, inteligência e emoções - todos os ingredientes que presumivelmente contribuem para o desenvolvimento de habilidades interpretativas” (Ibid., p. 91, tradução nossa)¹⁶⁸, porém são capazes de executar ações técnicas.

De outro ponto de vista, voltemos à teoria de Craig (2012), que afirma que é justamente a ausência de emoções que torna as marionetes mais qualificadas ao exercício da atuação, por afetarem sem deixarem se afetar. A questão da emoção do ator humano é tema do artigo *Paradoxo sobre o Comediante*, escrito no final do século XIX por Denis Diderot. Sua tese afirma que o bom ator é aquele que emociona sem emocionar-se: “todo seu talento consiste em não sentir, como supondes, mas em expressar tão escrupulosamente os sinais externos do sentimento, que vós vos enganais, a esse respeito” (DIDEROT, 1966, p. 171). Neste âmbito, as

¹⁶⁶ “Tillis goes on to say that automata should be considered ‘kinetic sculpture[s]’ rather than puppets, implying, I think, that automata should be excluded from an artistic tradition associated with performance and assigned to a special category within an artistic tradition associated primarily with static objects. His underlying argument is that to qualify as a performance, an event must be spontaneous rather than programmed. Performances, this argument suggests, put human agency on display, even when the agent is hidden [...]” (AUSLANDER, 2006, p. 90).

¹⁶⁷ “Technical skills [in the case of music] involve causing objectively determinable and (often) quantitatively measurable acoustic effects... Interpretive skills involve aesthetic effects for which no obvious quantitative measure exists, and typically emphasize ‘expression’ [...]” (GODLOVICH apud AUSLANDER, 2006, p. 90).

¹⁶⁸ “They lack consciousness, intelligence, and emotions — all the ingredients that presumably contribute to the development of interpretive skills” (AUSLANDER, 2006, p. 91).

máquinas, todavia, não são capazes de habilidades interpretativas, tampouco de expressar emoções de modo realista e, talvez, essa nem seja uma questão para a performatividade maquínica.

À parte as argumentações sobre a capacidade de gerar e sentir emoções, é preciso levar em consideração o propósito da cena, assim, salvaguardadas as devidas proporções da performance humana para a maquínica, é possível afirmar que as máquinas performam artisticamente.

[...] *Abacus* possuem habilidades técnicas, pois suas ações causam os efeitos que constituem o conteúdo da peça. (Percebo, é claro, que Shutov, o artista que criou e programou os robôs, é a causa raiz de suas ações. No entanto, os próprios robôs são a causa imediata - através de seus movimentos, eles criam os efeitos que o público vê (AUSLANDER, 2006, p. 90-91, tradução nossa)¹⁶⁹.

No âmbito da sociologia, mais especificamente da *Actor-Network Theory* ou Teoria do Ator-Rede (ANT), o filósofo, antropólogo e sociólogo Bruno Latour (2012) afirma que os entes não-humanos são atores sociais, nas suas palavras, “*qualquer coisa* que modifique uma ação fazendo diferença é um ator” (LATOUR, 2012, p. 108, grifo do autor). Assim sendo, neste contexto, uma caneca, um gato, um martelo, uma caneta, um tapete, podem ser considerados atores. Para Latour, o que conta é se o objeto faz diferença no curso da ação de outro agente ou não.

Se você puder, com a maior tranquilidade, sustentar que pregar um prego com ou sem um martelo, ferver água com ou sem uma panela, transportar comida com ou sem um cesto, andar na rua com ou sem roupas, zapear a televisão com ou sem o controle remoto [...] são exatamente as mesmas atividades, que a introdução desses implementos comuns não muda nada “de importante” na realização de tarefas, então você está pronto para visitar a Terra Longínqua do Social e desaparecer daqui. Para todos os outros membros da sociedade esses implementos fazem muita diferença e são, pois, segundo nossa definição, atores (LATOUR, 2012, p. 108).

De modo didático, Latour (2012) pleiteia a Teoria Ator-Rede como metodologia antagonista à tendência dos estudos sociológicos em limitar a pesquisa do social à esfera humana. Desta forma, a ANT compreende a importância dos objetos, que “‘expressam’ relações

¹⁶⁹ “[...] *Abacus* possess technical skills since their actions cause the effects that constitute the content of the piece. (I realize, of course, that Shutov, the artist who created and programmed the robots, is the root cause of their actions. Nevertheless, the robots themselves are the proximate cause—through their movements, they create the effects the audience sees” (AUSLANDER, 2006, p. 90-91).

de poder, ‘simbolizam’ hierarquias sociais, ‘agravam’ desigualdades sociais, ‘transportam’ o poder social, ‘objetivam’ a igualdade e ‘materializam’ relações de gênero” (Ibid., p. 110). Latour abre tangencialmente o leque de atores sociais, igualmente, no contexto da arte, os objetos artísticos afetam, logo, ‘fazem diferença’ no curso de outro agente. Num contexto similar, Simondon considera que

[...] a primeira condição para incorporar os objetos técnicos à cultura estaria em o homem não ser inferior nem superior a esses objetos, em poder abordá-los e aprender a conhecê-los, mantendo com eles uma relação de igualdade, de reciprocidade nas trocas, de certo modo, uma relação social. (SIMONDON, 2020, p. 146-147)

Em síntese, a questão dos atores sociais não-humanos em Latour, assim como as categorizações artísticas em Auslander, são mencionadas nesta tese como referentes teóricos que fundamentam a afirmativa do objeto técnico enquanto corpo tecnológico que atua. Assim, diante dos exemplos citados, partimos do entendimento que máquinas performam artisticamente, isto é, que suas ações constituem uma apresentação teatral realizada para ser percebida e, por vezes, transformada pelo espectador. Com base nesse raciocínio, podemos avançar na análise do papel da tecnologia na cena.

4.3.2 A tecnologia é o conteúdo

Agora sim, de que nos serve pensar esculturas cinéticas como atores? Na introdução desta tese citamos o conceito de mimesis performativa de Luiz Fernando Ramos (2015), no qual o autor discorre que a reconciliação com a tradição mimética traz a tendência formalista moderna. Porém, para além de tomar consciência da teatralização e assumir o caráter mimético e espetacular de algumas produções contemporâneas assistidas pela tecnologia, este estudo entende que *a cena é a mensagem e a tecnologia é o conteúdo*. Essa afirmação é uma apropriação da famosa sentença de Marshall McLuhan ([1964] 2008), na qual o filósofo afirma que “o meio é a mensagem”.

McLuhan discorre sobre os meios de comunicação e, por meio de uma analogia, o autor pondera que a mensagem não é o texto escrito, mas a folha de papel na qual o texto foi escrito. Assim, o alfabeto é a informação, algo mensurável que compõe uma sequência de letras, aquilo que se comunica com o alfabeto é o conteúdo, não obstante, o meio da informação é o papel, logo, a mensagem. Sob essa perspectiva, McLuhan notabiliza a importância do meio. Podemos divagar exaustivamente sobre as transformações que o papel produz na sociedade, uma

abordagem em diálogo com a noção de ANT de Latour, portanto, nos leva a uma ideia central: pensar que a emergência do papel é mais significativa para a humanidade do que o conteúdo escrito em um bilhete para comunicação entre indivíduos.

A mensagem, pensava-se, era o “conteúdo”, tal como as pessoas costumam perguntar qual o assunto ou o significado de uma pintura. Contudo, nunca ninguém se lembrou de perguntar qual o significado de uma melodia, ou de uma casa, ou de um vestido. Em tais assuntos, as pessoas conservam uma certa noção do todo [...] (MCLUHAN, 2008, p. 26).

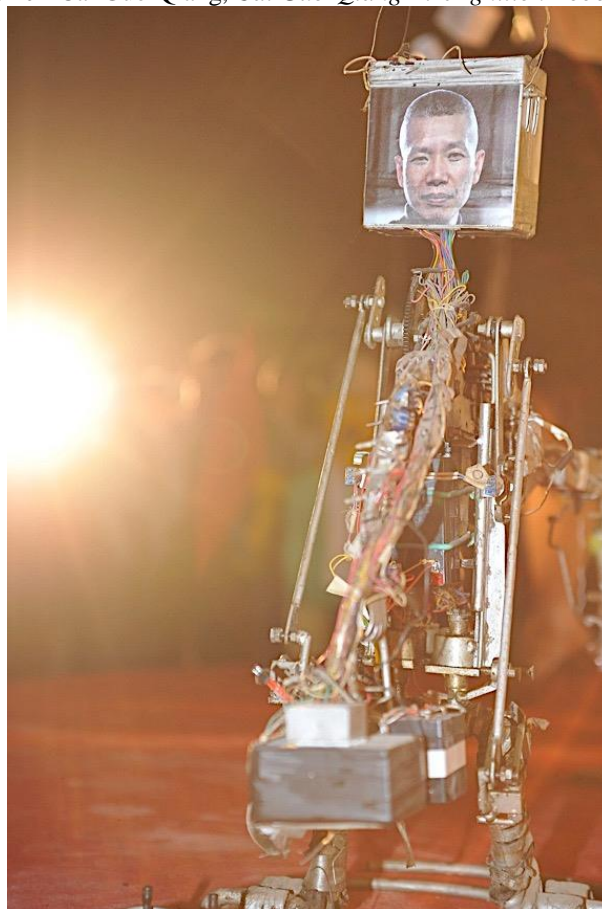
McLuhan versa especificamente sobre os meios de comunicação massivos e chama atenção para a influência e o poder que as tecnologias da comunicação exercem sobre o nosso comportamento, a nossa existência. Neste raciocínio, o que importa não é o que se diz ao telefone, ou seja, o conteúdo, mas o telefone e todo o sistema que possibilita a existência dele - assim como do computador, da rádio, da internet, da televisão -, são essas tecnologias que transformam o trabalho, a família, a educação, o governo, a vizinhança, a vida humana de modo geral. Os cabos de fibra ótica, os satélites, os aparelhos móveis, toda essa estrutura que nos rodeia e transforma nossos comportamentos cotidianamente e involuntariamente.

Assim, tomamos de empréstimo a máxima de McLuhan para pensar o corpo tecnológico performativo. Na lógica que estamos propondo, o corpo maquínico é o conteúdo e o meio é a arcaica e milenar arte da cena. Neste âmbito, é através do meio do espetáculo que o conteúdo tecnológico afeta a nossa percepção, como o sentido do texto escrito na folha de papel, ou das palavras pronunciadas ao telefone. Certamente, existe uma diferença tangencial em relação ao poder dos meios de comunicação massivos e de um acontecimento artístico presencial, no entanto, a analogia serve para o que estamos propondo, ou seja, deslocar o ponto de vista estritamente focado no conteúdo (a tecnologia) para um escopo mais amplo (a cena).

Essa dinâmica se evidencia quando pensamos esses corpos tecnologizados como atores, visto que na maioria dos casos, a ação de um ator pode ser delegada a outro ator sem prejuízo do todo. Em outras palavras, se no lugar de *K-456, The First Catastrophe of the 21st Century* fosse performado por um dos robôs de Cai Guo Qiang (Figura 40), não faria muita diferença para o discurso da cena, pois ambos são corpos robóticos, humanoides construídos com sucatas que executam movimentos desairosos. No campo restritamente escultórico, essa substituição do objeto é incabível, mas a partir do momento em que os artistas contemporâneos investem no acontecimento em detrimento do objeto, teatralizam as dinâmicas das artes plásticas e as tornam atualizáveis.

Da mesma maneira, os robôs de Chico MacMurtrie de escala humana, poderiam ser cobertos com uma burca e serem programados para executar *Abacus* de Shutov, ou ainda, assim como Marina Abramovic realizou releituras de performances de artistas icônicos¹⁷⁰, *Homage to New York* de Tinguely poderia ser reapresentada, mesmo depois de toda massa que compõe a estrutura se autodestruir. Isto porque, em *Homage to New York*, os motores e os cacarecos movidos por eles são o conteúdo, a mensagem é a cena, não se pode transmitir a mensagem sem o seu meio, são instâncias indissociáveis.

Figura 40 - Cai Guo-Qiang, *Cai Guo-Qiang Fire Ignition Robot* (2010)



Fonte: <https://caiguoqiang.com/projects/project-2013/pdv-brasilia/>. Acesso em: 25 mai. 2021.

Nos exemplos referidos, o acontecimento é mais importante do que a escultura cibernética ou cinética, mas, diferente da autonomia da escultura, a cena não existe sem seus atores. Isto não quer dizer que não importa o enorme trabalho de criar um ‘objeto técnico coerente’, parafraseando Simondon (2020). De modo nenhum queremos negligenciar essa contribuição, a concretização de um objeto, antes de tudo, artístico, que expande o nosso olhar

¹⁷⁰ *Seven Easy Pieces*, realizada em 2005, no Museu Guggenheim em Nova York. Abramovic performou ações de Joseph Beuys, Bruce Nauman, Valie Export, Vito Acconci e Gina Pane.

sobre a tecnologia. Mas, esse objeto técnico-escultórico – diferente da escultura não-performativa –, concretiza sua existência quando performa para um público, do contrário, permanece sendo arte, mas em um lugar de arquivo - como *Bicho* de Lygia Clark, exposto dentro de uma caixa de acrílico.

Entender isso é constatar a importância da cena como meio para execução do projeto artístico e, concomitantemente, das escolhas de direção dessa cena. Isto posto, nos interessa pensar por quê os artistas apropriam-se de uma expressão de natureza teatral para comunicarem seus trabalhos. Podemos ponderar que, a partir do momento em que o movimento (a ação no tempo e espaço presente) se tornou qualidade escultórica, a cena seria o próximo passo. Além disso, Nicolas Schöffer e Nam June Paik são artistas que inauguram uma vertente cibernética da estética tecnológica, ambos investiram na performatividade maquínica e influenciaram as gerações seguintes

Suposições à parte, uma vez que a cena é o meio e a escultura o conteúdo, podemos aplicar as teorias teatrais no contexto do corpo tecnológico performativo. Neste paralelo, os artistas tecnológicos investem em acontecimentos espetaculares pela mesma razão que artistas do teatro montam peças: para jogar. Antes de nos debruçarmos sobre o jogo, uma observação sobre a tecnologia enquanto conteúdo: ela sempre será autorreferente. No caso da tela, ou da parede, do mármore, madeira, pedra, concreto, gesso... O artista pode expressar uma forma que não discorra sobre a materialidade do objeto.

Para melhor esclarecer essa questão, podemos traçar uma comparação: Aleijadinho esculpia em pedra-sabão e madeira, o conteúdo de suas esculturas eram personagens religiosas, assim sendo, a pedra-sabão e a madeira eram as materialidades disponíveis e convenientes para o artista trabalhar forma e conteúdo. Para além do âmbito técnico, não refletimos sobre as intenções metafóricas de Aleijadinho em optar por esses materiais. Em outras palavras, pressupõe-se que não é comum questionar se, o emprego de pedra-sabão para figurar profetas e apóstolos, é uma crítica à colonização ou à Igreja do século XVIII.

No século XXI, representar uma entidade bíblica por meio de uma materialidade tecnológica, necessariamente, será lido para além do âmbito técnico. Por essa razão, entendemos que a escolha pela tecnologia, no âmbito da cena, será sempre autorreferente. Mais uma vez reforçamos a noção de atores, visto que as qualidades físicas de um ator são sempre simbólicas. Quem sabe esse seja um caminho para uma análise crítica da arte assistida pela tecnologia.

Enquanto o tecnológico é pensando como meio, e não conteúdo, é possível que o artista perca de vista o potencial da autorreferencialidade da tecnologia. O que ocorre quando atores

maquímicos desempenham papéis onde sua natureza tecnológica não é levada em consideração? Acreditamos que se corre o risco do conteúdo tecnológico ser abafado por outro conteúdo, que não precisa da tecnologia para ser expressado. Neste caso, a tecnologia é, conseqüentemente, um despropósito aos olhos do receptor do trabalho, a experiência artística influi na diminuição da sua ‘potência de agir’ (SPINOZA, 2009). Talvez esse raciocínio soe um pouco confuso, mas vejamos dois exemplos de ordem prática.

4.3.3 Duas cenas participativas com camas

Cena número 1: sete camas de casal são instaladas em um espaço expositivo. Em cada uma delas, em um dos lados da cama, uma atriz espera o seu interlocutor. O espectador deve remover os calçados e deitar-se na cama ao lado da atriz, em seguida, a atriz lhe conta uma história encarando-o (Figura 41). Cena número 2: duas camas de casal são instaladas em pontos distintos, de modo que não é possível ver a localização delas simultaneamente. O participante A deita sobre a cama A e tem sua imagem projetada na cama B. Por sua vez, o participante B deita na cama B e tem sua imagem projetada na cama A. Ambos participantes são atores de um encontro remoto num espaço de intimidade telemática (Figura 42).

A descrição da cena número 1 é do trabalho não-tecnológico de *Todo lo que está a mi lado* (2012)¹⁷¹, do artista argentino Fernando Rubio, já a cena número 2 trata-se do trabalho icônico, *Telematic Dreaming* (1992), do artista inglês Paul Sermon. Ambas possuem em comum a interação física com o espectador, uma relação fenomenológica na qual o participante não apenas observa, mas atua, com todo seu corpo, deitando na cama e vivenciando essa experiência extraordinária. Cabe ressaltar que, ambos trabalhos, possuem variações de execução, na maioria das exibições, Rubio apresenta sua intervenção em um espaço público e aberto, e há registro de *Telematic Dreaming* no qual o próprio Sermon interage com os espectadores¹⁷².

Passemos às diferenças: no primeiro caso, o espectador situa-se frente a frente com uma mulher desconhecida, na mesma cama, dividindo o mesmo cobertor, é ouvinte de uma narrativa que lhe é contada olho no olho. Na cena número 2, o espectador deita sozinho na cama, não há o constrangimento de ser intimidado por uma pessoa de carne e osso. Não obstante, existe o

¹⁷¹ Vídeo-registro de *Todo lo que está a mi lado* (2012). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=uQb17B0m6IO>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

¹⁷² Documentário de *Telematic Dreaming*. Disponível em: <<https://vimeo.com/20054617>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

estranhamento de uma presença telemática, um(a) possível desconhecido(a) com quem se divide o espaço virtualmente. Diferente de Fernando Rubio, Paul Sermon não propõe uma história verbal e o espectador experimenta seu corpo em relação com uma presença ausente, uma telepresença.

Figura 41 - Fernando Rubio, *Todo lo que está a mi lado* (2012)



Fonte: <http://www.fernando-rubio.com.ar/mobile/obrasdetalle.php?i=19>. Acesso em: 25 mai. 2021.

Na sinopse de uma das cenas, o trabalho é apresentado como “[...] esse espaço concreto e imaginário dá corpo a um novo pensamento estético sobre a intimidade, o movimento sutil, as derivas da memória, o vínculo com os outros, nossa presença no tempo e a estranha forma que temos de habitar espaços afetivos em relação ao desconhecido” (RUBIO, 2012, s.p.). Podemos pensar que essa sinopse é plausível para ambos os trabalhos, porém, as obras apresentam pontos de vista distintos. Ao propor que a tecnologia é o conteúdo, entendemos que não é possível descolar a tecnologia de qualquer interpretação do todo.

Em outras palavras, se encaixarmos essa sinopse ¹⁷³ no trabalho de Paul Sermon, a descrição estará necessariamente atrelada à influência da tecnologia nos nossos afetos. Assim sendo, não se trata apenas dos ‘vínculos com os outros’, ‘da estranha forma que temos de habitar

¹⁷³ “Ese espacio concreto e imaginario da cuerpo a un nuevo pensamiento estético sobre la intimidad, el movimiento sutil, las derivas de la memoria, el vínculo con los otros, nuestra presencia en el tiempo y la extraña forma que tenemos de habitar espacios afectivos en relación a lo desconocido” (RUBIO, 2012, s.p.).

espaços afetivos’, mas de tudo isso mediado pela tecnologia. Por essa razão, acreditamos que o tecnológico é, via de regra, autorreferente, qualquer trabalho que queira expressar algo sem levar em consideração essa autorreferencialidade – seja de modo crítico, formalista, lúdico, entre outros –, pode ser apreendido pelo público como um despropósito.

Figura 42 - Paul Sermon, *Telematic Dreaming* (1992)



Fonte: <http://www.fernando-rubio.com.ar/mobile/obrasdetalle.php?i=19>. Acesso em: 25 mai. 2021.

Por último, diferente dos autômatos e robôs descritos anteriormente, o corpo tecnológico performativo em *Telematic Dreaming* atua captando e projetando imagens entre uma cama e outra. Essas imagens não são interativas – no sentido atribuído às ‘imagens digitais interativas’, como o olho em *Tensión Superficial* (1992), de Rafael Lozano Hemmer¹⁷⁴ –, ou seja, o sistema não responde ao movimento e à presença do espectador, quem responde é o próprio participante às ações da sua dupla. Trata-se, portanto, de uma projeção em tempo real, um circuito fechado, cuja interatividade não provém de uma interface numérica, mas da interação remota entre dois, ou mais, participantes de carne e osso.

4.4 A INTERATIVIDADE TECNOLÓGICA É NECESSÁRIA?

¹⁷⁴ Ver em: 3.3 Performatividade do espectador.

“*O Teatro é Necessário?*” A pergunta é título do livro do teatrista argelino Denis Guénoun (2004). Para responder a essa indagação o autor destrincha, desde a origem do teatro na Grécia Antiga até a contemporaneidade, as razões pelas quais a prática teatral ocorre, ou melhor, quais necessidades do sujeito o teatro (eventualmente) supre. Guénoun não investiga a tecnologia propriamente dita, porém, discorre sobre os espectadores, os sujeitos da experiência. Desta maneira, conhecendo seus argumentos podemos elucubrar sobre a necessidade da cena interativa tecnológica na arte contemporânea.

Para refletir sobre o que leva a sociedade ao exercício da prática teatral – os desejos que provocam e perpetuam sua existência por centenas de anos –, Guénoun (2004) debruça-se sobre alguns pontos de inflexão do Teatro Ocidental. O primeiro momento abarca o século IV a.C., mais especificamente, a *Poética* de Aristóteles. Em seu tratado, Aristóteles (1997, p. 21) considera que “imitar é natural ao homem desde a infância”, por meio da imitação adquirimos nossos primeiros conhecimentos, além disso, “todos têm prazer em imitar” (ARISTÓTELES *et al*, 1997, p. 22).

Neste contexto, Guénoun (2004) considera duas vertentes de prazer da prática teatral - o deleite do ator em imitar e o gozo do espectador em adquirir conhecimento por meio da representação, do espetáculo que lhe é apresentado, “campo onde opera um olhar cognitivo, que abstrai formas e se compraz com sua emergência.” (GUÉNOUN, 2004, p. 36). Neste âmbito, “se a vista das imagens proporciona prazer é porque acontece a quem as contempla aprender e identificar cada original” (ARISTÓTELES *et al*, 1997, p. 22). Vale lembrar o conceito de *catarse* aristotélica, esse sentimento de ‘temor e piedade’ que as tragédias despertam na audiência, “temos prazer em olhar as imagens mais apuradas das coisas cuja visão nos é penosa na realidade” (Ibid., p. 19). Por conseguinte, por meio do espetáculo teatral, o público expurga sentimentos dos quais prefere resguardar-se na vida cotidiana.

[...] algo muito profundo ocorre num público, misticamente purgado como os dionisistas originais deveriam ficar [...]. É razoável supor que as pessoas iam ao teatro mais para que acontecesse alguma coisa desse tipo do que para desfrutar do espetáculo e se divertir. E quem sabe quais associações com a mágica profunda não estariam envolvidas nos modelos e nas atitudes dos frequentadores de teatro hoje? (DANTO, 2019, p. 166).

Na segunda parte, Guénoun (2004) investiga a ilusão – inicia sua análise a partir do tratado *La Pratique du Théâtre* (1657), de François Hédelin, conhecido como abade d’Aubignac. Assim como Aristóteles, d’Aubignac privilegia em seu texto a análise do poema dramático, isto é, a prática da escrita – divisão de ações, personagens, entre outros elementos

constitutivos da dramaturgia –, deixando de lado questões de ordem plástica, como a composição visual do espaço. Não obstante, Guénoun observa uma diferença entre os autores, nas páginas de sua *Poética*, Aristóteles não dedicou atenção especial aos espectadores, ao contrário de d’Aubignac, que se propôs a teorizar sobre o público.

Neste âmbito, *La Pratique du Théâtre* manifesta o desejo de clivagem de dois domínios: da presença efetiva da audiência e da suposta ausência dos espectadores. Esta última denominada por Guénoun como imaginária, “da qual todo o público está, por assim dizer, ausente” (GUÉNOUN, 2004, p. 47). Logo, para não influenciar na verossimilhança da encenação, os espectadores são tidos como presenças-ausentes e, por sua parte, os atores deveriam “se desprender de seu ser para entrar na verdade do representado” (GUÉNOUN, 2004, p. 49).

Contudo, o século XVIII traz uma reviravolta desse pensamento que, de acordo com Guénoun (2004), fomenta a perspectiva do ‘jogo do ator’. Para construir seu argumento, o autor fundamenta-se em textos como *Paradoxo sobre o Comediante*, de Dennis Diderot. Grosso modo, diferentemente do ponto de vista de d’Aubignac, para Diderot o ator não deve se desprender do seu ‘eu’ para entrar na verdade da personagem, ao contrário, deve ter o domínio da técnica para poder fluir nessas duas instâncias: de significado e significante. Portanto, a distância entre representado e representante torna-se parte da prática teatral, do jogo de ilusão.

Sem embargo, convergindo com a teoria de d’Aubignac, Diderot defende a ‘quarta parede’, isto é, o fechamento da cena. Para ele, “o espectador deve ser tratado como se não existisse” (HUBERT, 2013, p. 158). Por assim dizer, o público não faz parte do jogo de colagem e descolagem do universo inventado, imagético, e deve permanecer mergulhado na narrativa que se desenvolve a sua frente. Mas o que acontece quando essa dinâmica se transforma e o espectador torna-se ator da ação? Tomemos como exemplo os trabalhos de RV - tal como *Osmose* de Char Davies -, igualmente o espectador se situa mergulhado em uma narrativa imagética que não possibilita o distanciamento. Por conseguinte, apesar de agente da ação, de jogador, o ‘interator’ contemporâneo encontra-se em pé de igualdade com o espectador teatral do século XVIII, em outras palavras, arrebatado por uma caixa preta fechada e impenetrável.

Mas de volta à questão que norteia a tese de Guénoun sobre a necessidade do teatro, vimos que Aristóteles compreende essa necessidade como parte da natureza humana, o prazer de conhecer por meio da imitação. Por sua vez, d’Aubignac entende o fazer espetacular como necessidade política, mais especificamente, necessidade de Estado. Assim sendo, as encenações teatrais “[...] acostumam pouco a pouco os homens a manejar as armas, tornam-lhes familiares

os instrumentos da morte e lhes inspiram insensivelmente à firmeza do coração contra todos os tipos de perigo” (D’AUBIGNAC apud GUÉNOUN, 2004, p. 51).

Destaca-se, assim, a noção de imitação dos atos heroicos, onde o teatro torna-se uma necessidade moral, um meio de instrução de virtudes para o povo. Segundo d’Aubignac, é esta a razão de ser do teatro do seu tempo: “apresentar a moral não na roupagem especulativa da filosofia, mas sob uma forma que incide sobre os sentidos” (GUÉNOUN, 2004, p. 53), e nada mais propício do que as artes da cena para trazer para o espaço ideias abstratas. No entanto, o pensamento de d’Aubignac menospreza a capacidade intelectual do espectador, “o povo necessita da moral e, como não pode adquirir por meio do pensamento racional, é a estética que deve se encarregar de lhe dar a entender essas verdades às quais ele é surdo” (GUÉNOUN, 2004, p. 53).

Ao seu modo, sem o viés do Estado, Diderot considera o teatro como uma tribuna que irá transformar o espectador em uma pessoa melhor. “Indo ao teatro eles se esquivarão da companhia dos perversos que os cercam; e lá que encontrarão aqueles com quem gostariam de viver; é lá que verão a espécie humana tal qual é, reconciliando-se com ela.” (DIDEROT, 1986, p. 39). Tal pensamento, que compreende a cena como prática que possibilita a transmissão de uma moral por meio do espetáculo, se desdobra na contemporaneidade, no campo da arte assistida pela tecnologia – essa tendência é analisada em “4.6 O espectador-Godzilla e a moral da história”. Por ora, pensemos no jogo da ilusão como força motriz, que faz com que o público saia de casa para assistir a um espetáculo.

Em um terceiro momento, Guénoun (2004) leva em consideração o texto *Personagens Psicopáticos na Cena* (1905-6), de Sigmund Freud. Neste pequeno artigo, o psicanalista afirma que o espectador se identifica com a personagem do herói:

O espectador vivenda pouco, sente-se como “um pobre coitado a quem nada de grande acontece”, que há muito é obrigado a amortecer - melhor, deslocar - a ambição de ter sua pessoa no centro da marcha do mundo; ele quer sentir, atuar, arranjar as coisas todas conforme seu desejo, em suma, quer ser herói, e os escritores e atores tornam isso possível, ao lhe permitir a identificação com um herói (FREUD, 2016, p. 362).

Logo, sua vida mundana e sem grandes reviravoltas, torna-se mais interessante no momento em que “a identificação lhe permite experimentar sensações, cometer ações, assumir um ser” (GUÉNOUN, 2004, p. 79), tudo isso por meio da ilusão. Segundo Guénoun (2004, p. 80), a ilusão proporciona duas garantias ao espectador: 1) “A garantia que é um outro que age e que sofre, ali na cena” e 2) “A certeza de que, no fim das contas, tudo não passa de um jogo”.

Em resumo, o “herói aparece para o espectador como um ideal do eu” (Ibid., p. 85) e a necessidade do teatro repousa na identificação com a personagem. “A identificação lhe permite experimentar sensações, cometer ações, assumir um ser. Como isso é possível? Por meio da ilusão, evidentemente. Na verdade, o espectador não faz nem é nada disto tudo: e ele só sente sob o modo quimérico [...]” (Ibid., p. 79).

Neste cenário, agencia-se um regime do imaginário, “compensação da vida insuficiente, lacunar, vazia [...] Assim o imaginário se torna prático, agente. O teatro é este campo que permitirá, então, viver o imaginário, praticá-lo.” (GUÉNOUN, 2004, p. 93). No âmbito da cena tecnológica interativa, o ideal do ‘eu’ não opera no campo da identificação com a personagem, mas na esfera do espelhamento. No artigo *Transforming Mirrors* (1995), David Rokeby versa sobre um prazer estético do espectador, o prazer da experiência que, assim como assinalado por Guénoun e Freud, se situa na transcendência da mediocridade cotidiana.

Nos sentimos cada vez mais insignificantes e, por isso, desejamos a afirmação de sermos refletidos; estamos cansados do peso crescente da consciência e, portanto, estamos dispostos a trocá-lo por esse senso de afirmação. Neste intercâmbio, a interface se torna o órgão da consciência, o mecanismo de interpretação, o local da responsabilidade. O design dessas tecnologias torna-se a codificação de um tipo de estrutura moral e política com seu correspondente Contrato Social implícito. (ROKEBY, 1995, p. 155, tradução nossa)¹⁷⁵.

Diferentemente do modelo cênico de Diderot e d’Aubignac, cujo espelhamento, ou identificação, deve apresentar um exemplo de conduta moral a ser seguido, uma formação do ser humano virtuoso, Rokeby preocupa-se com a evasão da consciência por meio do mergulho nessa experiência sensível, ideia que nos remete a *A República* de Platão, quando o mesmo afirma que os poetas devem ser abolidos da *pólis* por ludibriar seus ouvintes distanciando-os da razão. “O espectador fica numa situação análoga ao do prisioneiro, agrilhado na caverna, onde é enganado pela visão das sombras que acredita reais.” (HUBERT, 2013, p. 18).

Igualmente, para o pensador Jean-Jacques Rousseau, contemporâneo de Diderot, “o teatro é mais perigoso do que as outras formas de arte, em razão do poder de ilusão que dispõe.” (ROUSSEAU apud HUBERT, 2013, p. 149). Contudo, esses questionamentos tornam-se

¹⁷⁵ “We feel increasingly insignificant, and so we desire the affirmation of being reflected; we are tired of the increasing burden of consciousness, and so we are willing to exchange it for this sense of affirmation. In this trade, the interface becomes the organ of conscience, the mechanism of interpretation, the site of responsibility. The design of these technologies becomes the encoding of a kind of moral and political structure with its attendant implicit Social Contract.” (ROKEBY, 1995, p. 155).

datados quando pensamos no poder de ilusão das tecnologias que emergem no século XX. É neste contexto que Rokeby adverte:

Se nos permitirmos perder a consciência da influência da interface, perdemos nossa capacidade de questionar os termos do contrato; o contrato será efetivamente invisível. Se aceitarmos as imagens transformadas refletidas de volta pelas tecnologias de mediação como imagens de nós mesmos, renunciamos à capacidade de controlar quem somos (ROKEBY, 1995, p. 155, tradução nossa)¹⁷⁶.

Vale lembrar que, no drama burguês do século XVIII, estamos nos referindo a uma imersão intelectual do espectador, uma busca pelo arrebatamento sensível do observador enquanto presença-ausente, um arrebatamento que objetiva a inclinação do sujeito para a noção de ‘bem’ da época, “é suscitando a emoção que o espetáculo do drama tornará o homem melhor” (HUBERT, 2013, p. 144). Já em Aristóteles, essa lógica não se aplica, pois não temos na *Poética* uma menção ao reconhecimento de si do espectador no herói trágico. Por outra parte, em Rokeby (1995), nos referimos a um arrebatamento tanto intelectual quanto físico, no qual ocorre a inserção do corpo do espectador na cena, essa simbiose do espectador-ator.

Rokeby é um dos poucos autores do campo da arte assistida pela tecnologia que problematiza a vivência subjetiva do espectador, isto porque o autor considera o ego narcísico no espelhamento do sujeito por meio da interface tecnológica, o ‘eu’ refletido pelo sistema, as ações e reações dessa dinâmica de estímulos e respostas provocadas pela interface maquínica. Neste âmbito, diferentemente do espectador refletido na personagem, como proposto por Freud, o espectador é refletido pelo sistema, que responde às suas ações no jogo.

Contudo, antes de entrar nessa particularidade da participação, voltemos à necessidade do teatro segundo Guénoun. Em resumo, vimos com Aristóteles que na Grécia Antiga o prazer do espectador repousa sobre o conhecimento, em outras palavras, o prazer de olhar é o prazer de conhecer, “o conteúdo do prazer (de ver), está, portanto, no próprio aprendizado” (GUÉNOUN, 2004, p. 31). Dando um salto para o drama burguês do século XVIII, vimos com Diderot que a ilusão é a chave para despertar a sensibilidade humana. Cabe ressaltar que, aqui, versamos sobre uma ilusão verossímil, que busca a representação do mundo cotidiano, o qual denominamos vulgarmente de ‘mundo real’.

¹⁷⁶ “If we allow ourselves to lose consciousness of the influence of the interface, we lose our ability to question the terms of the contract; the contract will be effectively invisible. If we accept the transformed images reflected back through the mediating technologies as images of ourselves, we surrender the ability to control who we are.” (ROKEBY, 1995, p. 155).

Para efetivar essa vivência é preciso que os espectadores não façam parte do jogo dos atores no palco, deve-se, portanto, emoldurar e lacrar a cena da contaminação do universo da plateia. Já com Freud, no início do século XX, sublinha-se o poder de identificação com o herói que a ilusão promove, conseqüentemente, o deleite do espectador não reside no conhecimento ou na ilusão, mas na identificação freudiana. No entanto, essa instância entra em colapso com o advento do cinema.

Na penúltima parte do livro, Guénoun considera a falência do modelo de identificação promovida pelo teatro, para compreender esse fenômeno devemos levar em consideração o contexto histórico e tecnológico, em especial, o advento da sétima arte. “O cinema captou, confiscou em alguma medida, o imaginário do teatro.” (GUÉNOUN, 2004, p. 109). Até hoje somos regidos por esse modelo de identificação, arrebatados pelas peripécias das personagens cinematográficas, sentimos temor e pena conduzidos pelo arranjo das ações das personagens, a *Poética* de Aristóteles é a base conceitual dos roteiristas.

Tanto para o palco quanto para a plateia, tanto para o personagem quanto para o espectador, o cinema veio, portanto, realizar o modelo que o teatro tinha progressivamente elaborado para pensar sua atividade. [...] Ele teria vindo se instalar no lugar de um certo sonho do teatro, como se a invenção técnica tivesse sido chamada, requisitada, desejada antes de nascer, alojando-se no espaço preciso que o desejo precursor lhe atribuía (GUÉNOUN, 2004, p. 119).

Guénoun atribui o fragmento acima a Sergei Eisenstein, o cineasta e teatrasta soviético considerava as teorias de Diderot, entre elas a quarta parede, um prelúdio da sétima arte. À medida em que o cinema supriu esse ‘sonho do teatro’, alimentou o desejo prévio que almejava sua existência, portanto, cabe uma redescoberta da necessidade do teatro.

Por último, o autor de “*O Teatro é necessário?*” disserta sobre o estágio o qual nos encontramos: o teatro contemporâneo. Qual a razão de ser da prática teatral hoje? Para Guénoun, a resposta está no jogo dos atores. Todavia, podemos argumentar que a necessidade do jogo não é uma característica contemporânea, mas uma especificidade da cena ocidental desde sua origem, visto que “os dramaturgos gregos preparavam suas obras dentro de um espírito de competição para serem apresentadas na festa de Dionísio.” (HUIZINGA, 2019, p. 190).

Apesar disso, no sentido aplicado ao teatro contemporâneo, o jogar, para além do seu caráter poético e lúdico próprio da arte, diz respeito a um uso inédito da linguagem cênica. Um uso que não mais visa o temor e a piedade, o expurgo provocado pela catarse, a ilusão verossímil ou a identificação com a personagem heroica, mas que visa o próprio jogo. A desconstrução e

reconstrução dos códigos da representação, os desdobramentos da linguagem que joga com a própria linguagem: a metalinguagem.

Desta maneira, retomando as transformações da prática teatral (abordadas na seção 3), o espectador vai ao teatro para ver ‘teatro’, “isto é, aquilo mesmo que acontece em cena: as práticas da cena enquanto práticas” (GUÉNOUN, 2004, p. 139). Sob esse ponto de vista, o público que conhece os textos clássicos, por exemplo, vai ao teatro para ver os modos de se pôr em cena, o *como*. Logo, cada encenação de um clássico será um evento singular, ainda que tenha como plano de fundo uma narrativa em comum.

Ir ver um espetáculo é exatamente ir ao encontro de uma encenação, de uma colocação no palco, de uma operação de exibição enquanto exibição, autônoma e singular em relação às entidades imaginárias cuja existência, até então reservada, ela materializa. Operação que é um modo do que aqui se tenta definir como jogo (GUÉNOUN, 2004, p. 140).

Por conseguinte, o espectador não vai ao teatro para identificar-se com Antígona, Medeia, Julieta ou Ofélia, mas para ver como se ‘joga’ com as personagens, “os atores mostram, hoje, em primeiro lugar, que estão representando. Eles expõem a nudez de seu jogo, despidos dos aparatos e véus do papel.” (GUÉNOUN, 2004, p. 132). Destaca-se aqui uma diferença da distância entre o ator e a personagem, pleiteada por Diderot - para o filósofo, o ator deveria distanciar-se da personagem em prol de uma melhor performance. Destarte, ao deixar a técnica sobressair às emoções, os atores executam com maestria seu papel. Nesta dinâmica, o espectador não faz parte desse distanciamento, ao contrário, a técnica serve para mergulhar o público na ilusão cênica.

Superado o sonho da ilusão pelo cinema, a necessidade do teatro se reinventa no jogo. Guénoun compreende o conceito de jogo como a encenação em si, a realização artística de uma experiência espetacular extraordinária, concepção possível a partir das transformações descritas anteriormente. Nesta lógica, Guénoun (2004, p. 144) afirma que o espectador deseja imitar o ator, não no sentido de identificação freudiano, mas na ação: “fazer o que ele faz, viver o que ele vive – não o papel, mas o jogo”. Desta forma, cada espectador é um jogador em potencial. “A necessidade do olhar teatral é uma necessidade jogadora, que acompanha o jogo dos jogadores em posição virtual de jogar também” (Ibid., p. 149).

No escopo da ACT, entendemos que a teatralização das tecnologias proporciona essa abertura gradativa para o jogar, pois as práticas contemporâneas fagocitam o *modus operandi* das artes da cena. Dito isso, neste estudo, propomos ir além dos pontos de inflexão descritos por Guénoun. Se para o autor o jogo dos atores desperta no público o desejo de jogar, na cena

expandida participativa, tecnológica ou não, ocorre uma reviravolta nesse paradigma, o espectador torna-se parte do jogo, conseqüentemente, não apenas deseja o jogo, mas joga, com todo seu corpo em cena.

A partir dessa perspectiva, tomando de empréstimo a pergunta central da tese de Guénoun, sustentamos que a necessidade do *feedback* humano-máquina na arte, ou seja, a razão de ser da existência desses corpos maquínicos interativos, é a mesma do teatro hoje: o jogo dos atores. Não obstante, sublinhamos um giro de paradigma na dinâmica humano-máquina, neste sistema de retroalimentação ambos viram atores, conseqüentemente, a cena se constitui do jogo entre dois agentes: atores-espectadores e atores-maquínicos.

Neste sentido, a arte tecnológica interativa pode provocar o espectador, perturbá-lo ou fazer com que demonstre sua perversidade no jogo, como na peça *Regurgitofagia*, de Michael Melamed. Todas essas camadas são possíveis, visto que, nesta pesquisa, descola-se do tecnológico o papel de ‘evolução da arte’. Isto não quer dizer que a arte assistida pela tecnologia não seja capaz de mobilizar espiritualmente os espectadores, mas que esta não é a característica que une todas as práticas artísticas tecnológicas, diferentemente do conceito de jogo que é universal.

Mas o que acontece quando suprimimos o desejo de jogar pela concretização do jogo? Frustração? Entusiasmo? Euforia? Considerando que grande parte dos trabalhos exibidos nos principais festivais de arte e tecnologia são interativos – e que de algum modo essa tendência molda o comportamento do público que anseia o jogar –, podemos questionar se o ‘espectador-jogador’ tornou-se, por assim dizer, um imperativo nos trabalhos assistidos pela tecnologia. Além disso, se algumas experiências proporcionadas são jogos banais, empobrecidos tanto no aspecto estético como discursivo.

4.5 ESPECTADOR-FUNCIONÁRIO

32. Ideias banais não podem ser salvas por uma bela execução.

(SOL LEWITT, 2017, p. 207)

Na seção anterior, compreendemos que a interatividade se sustenta no prazer do jogo, prática instintiva do ser humano, parte da natureza tanto humana quanto animal (HUIZINGA, 2019). David Rokeby (1995) sublinha o desejo narcísico do espelhamento, o desejo de sentimo-nos engajados. Assim, o artista trabalha na consolidação de uma proposta de jogo que deve ser

jogado pelo espectador. Paul Sermon utiliza uma cama, Rafael Lozano-Hemmer cintos, Rejane e Crescenti um microfone, e por aí vai. Todos, para além do digital e dos códigos binários da programação do sistema de retroalimentação, pensam a composição cenográfica do ambiente, ainda que, de modo inconsciente, teatralizam o espaço para envolver o espectador no jogo sistêmico.

Diante disso, nesta subseção, propormos refletir sobre o *espectador-funcionário*, ideia fundamentada no conceito de ‘funcionário’ de Flusser (2018, p. 11), ou seja, “pessoa que brinca com aparelho e age em função dele”. Porém, apontamos algumas ressalvas - primeiramente destacamos que, para Flusser, máquinas e aparelhos (que neste estudo empregamos como equivalentes) possuem naturezas distintas. De acordo com o autor, a máquina tem relação direta com o trabalho, já o aparelho não trabalha, mas informa, produz, manipula e armazena símbolos. “Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que o manipula não é trabalhador, mas jogador: não mais *homo faber*, mas *homo ludens*. E tal homem não brinca com seu brinquedo, mas contra ele. Procura esgotar-lhe o programa.” (FLUSSER, 2018, p. 35).

Em *Filosofia da Caixa Preta* ([1983] 2018), Flusser destrincha a relação do fotógrafo com seu brinquedo, a câmera fotográfica.

O aparelho fotográfico é um produto do aparelho da indústria fotográfica, que é produto do aparelho do parque industrial, que é produto do aparelho socioeconômico e assim por diante. Através de toda essa hierarquia de aparelhos, corre uma única e gigantesca intenção, que se manifesta no output do aparelho fotográfico: fazer os aparelhos programarem a sociedade para um comportamento propício ao constante aperfeiçoamento dos aparelhos (FLUSSER, 2018, p. 57).

Contudo, diferente do cenário descrito por Flusser, pressupõe-se que a arte subverte essa lógica de ‘programação da sociedade’. Nesta pesquisa, compreendemos que nos trabalhos interativos os aparelhos são atores, isto é, não trabalham, nem informam, mas atuam. Grosso modo, a concretização dos aparelhos é produzida pelos artistas e, para eles, o ‘brinquedo’ é uma caixa aberta. Os artistas e seus eventuais parceiros (engenheiros, técnicos), não somente conhecem o interior das caixas pretas, mas as programam à sua maneira.

De acordo com Rokeby (1995, p. 150, tradução nossa),

Muitos artistas interativos criam suas próprias interfaces. Sem as pressões e restrições envolvidas em fazer com que um produto vendável e confiável

‘chegue ao mercado’, eles são livres para incorporar uma complexidade e ambiguidade mais rica a essas interfaces¹⁷⁷.

Do outro lado, para os espectadores os aparelhos são caixas fechadas, o público desconhece as particularidades do funcionamento do corpo maquínico, apenas o que entra e o que sai, *input* e *output*, e por esse ponto de vista, todos os espectadores são funcionários de ‘brinquedos’, programados por artistas.

No âmbito da cena, a caixa preta não é um meio, como a câmera fotográfica, mas conteúdo do acontecimento artístico. Assim como, o espectador é um jogador, um ator que contracena com o público. Logo, o artista dirige uma cena aberta para o diálogo com o espectador, se o visitante não conhece o aparelho - como ele é feito, como funciona -, não é uma questão, visto que não se trata de fazer os aparelhos programarem a sociedade. Diferente disso, o desconhecimento da natureza técnica do aparato pode inclusive potencializar o jogo, de modo que a vivência do espectador incida no descobrimento, na exploração dessa existência.

Desta forma, o artista pensa a cena para o espectador, para que ele conheça algo que não encontra na sua vida cotidiana. Essa vivência possui uma margem de espontaneidade, coisa que o cinema, com sua estrutura fechada, não proporciona. Flusser pondera o fotógrafo - funcionário da câmera fotográfica; da nossa parte, refletimos o espectador como funcionário do brinquedo criado pelo artista. Flusser questiona:

[...] até que ponto conseguiu o fotógrafo apropriar-se da intenção do aparelho e submetê-la a sua própria? Que métodos utilizou: astúcia, violência, truques? [...] As fotografias “melhores” seriam aquelas que evidenciam a vitória da intenção do fotógrafo sobre o aparelho: a vitória do homem sobre o aparelho. [...] A função de toda crítica fotográfica seria, precisamente, revelar o desvio das intenções humanas em prol dos aparelhos (FLUSSER, 2018, p. 58).

Transpondo a questão para a relação entre aparelhos e espectadores, pode o espectador apropriar-se da intenção do aparelho e submetê-la à sua própria? Não seria o papel da crítica da ‘arte interativa’ revelar uma narrativa que superestima o aparelho em detrimento do que realmente importa, isto é, a vivência do espectador? Em outras palavras, quando o artista parece pensar o espectador em função do seu brinquedo, a margem de espontaneidade é reduzida.

Isto posto, acreditamos que o *espectador-funcionário* é uma consequência da proposta do artista, portanto, acontece quando o idealizador cria uma cena fechada, que não proporciona

¹⁷⁷ “Many interactive artists create their own interfaces. Without the pressures and restrictions involved in getting a saleable and reliable product ‘to market’, they are free to incorporate a richer complexity and ambiguity into these interfaces.” (ROKEBY, 1995, p. 150).

o diálogo frutífero com o espectador, mas sim um entediante monólogo da técnica. Assim, o espectador parece não ser pensado como jogador, mas como parte que compõe o funcionamento do brinquedo. Nessa lógica, automatiza-se o comportamento do público para que ele atenda às demandas que o artista pensou para o trabalho. Por consequência, o espectador é objetificado, quase não há espaço para sua intervenção criativa, espontânea.

Só existe uma possibilidade dessa lógica ser coerente: quando é proposital, quando faz parte do discurso que o artista deseja comunicar. Do contrário, não há razão de o trabalho ser interativo, pois o próprio artista pode performar com seu aparelho (ou contratar alguém que o faça) para que o público assista. Neste caso, perde-se a camada sensível, a experiência corporal para além da visão, mas até que ponto essa experiência sensível não foi fetichizada no mercado da arte? No campo específico da interatividade tecnológica, estamos superestimando o jogo de *inputs* e *outputs*? Podemos considerar que, em alguns casos, o jogo interativo pode não apresentar relevância estética?

Como teorizar essas questões sem soar moralista, ditadora dos parâmetros adequados para interação do espectador? Reflitamos sobre uma questão similar da arte contemporânea na busca de um denominador comum. No artigo, *A Virada Social: colaboração e seus desgostos* (2008), Claire Bishop discorre sobre a tendência à arte socialmente engajada:

[...] tais práticas colaborativas são automaticamente percebidas como gestos artísticos de resistência igualmente importantes: não há possibilidades de haver obras de arte colaborativa fracassadas, malsucedidas, não resolvidas ou entediantes porque todas são igualmente essenciais à tarefa de fortalecer os elos sociais. Na mesma medida em que sou largamente solidária a tal ambição, também sustento que é crucial discutir, analisar e comparar tais trabalhos como arte, criticamente (BISHOP, 2008, p. 147).

Adaptemos a sentença ao contexto tecnológico, assim não há possibilidade de haver obras de arte interativas “fracassadas, malsucedidas, não resolvidas ou entediantes porque todas são igualmente essenciais à tarefa” de fomentar a participação do espectador. A autora sinaliza que “julgamentos estéticos tem sido suplantados por critérios éticos” (BISHOP, 2008, p. 148), da nossa parte interessa pensar que os julgamentos estéticos foram abafados por critérios técnicos. Todos os trabalhos interativos transformam o espectador ‘passivo’ em interator ‘ativo’, por conseguinte, todos os trabalhos interativos propiciam ‘novos’ modos de apreciação da arte.

Contudo, suplantado esse mito da progressão, acreditamos ser legítimo o desenvolvimento de uma reflexão crítica a respeito dos modos de incorporação do público no

contexto da arte assistida pela tecnologia. Assim, de volta ao papel exercido pelo espectador, “se tudo tem causa e se tudo é causa de efeitos, se tudo é ‘determinado’, onde há espaço para liberdade?” (FLUSSER, 2018, p. 98). Dependendo do sistema, pode estar na ‘margem de indeterminação’ e, de acordo com Simondon (2020, p. 46), o automatismo sacrifica “muitas possibilidades de funcionamento, muitos usos possíveis”, diante disso,

O verdadeiro aperfeiçoamento das máquinas, não corresponde a um aumento do automatismo e sim, ao contrário, ao fato de que o funcionamento de uma máquina preserva certa margem de indeterminação. Essa margem permite que a máquina seja sensível a uma informação externa (SIMONDON, 2020, p. 46).

Pensemos o coro de celulares em *Fala* (2012). A liberdade, ou melhor, a espontaneidade do espectador está na enunciação da palavra, o participante pode falar ao microfone: cão, pão, macarrão, feijão, paralelepípedo, liquidificador e tentar *bugar*¹⁷⁸ o sistema com a sonoridade dos vocábulos. Pode ainda não falar uma palavra, mas uma onomatopeia. A margem de indeterminação que enriquece o jogo, possibilita ao espectador mais engajado testar os limites do sistema, experimentar dinâmicas que sequer foram pensadas pelos artistas. Em resumo, mesmo que as respostas do programa sejam limitadas, as ações dos participantes não o são. Mas, em muitos trabalhos, essa relação não é possível. É comum em obras interativas tecnológicas a presença de um monitor, sempre à espreita, para que o espectador não fuja do roteiro pensado pelo artista, para que não quebre o brinquedo. Preocupação plausível, mas que afeta a relação de troca com o público, questões como essas parecem ser esfumaçadas diante do efeito maquínico e do discurso efusivo dos ‘modos inéditos de interação com a arte’.

4.5.1 Aparelho de fazer tornado & Aparelho de embalar gente a vácuo

Quais os casos em que o espectador não pode exercer sua espontaneidade? Quando o espectador trabalha para a cena e não o contrário? Não existe uma resposta absoluta, mas caminhos para reflexionar sobre essas questões. Ressalta-se que não é pretensão desta pesquisa criar uma metodologia para identificar quando o espectador é funcionário, mas indicar uma característica da arte assistida pela tecnologia que acreditamos que precisa ser problematizada. Tomemos como objeto de estudo dois trabalhos do artista e cenógrafo belga Lawrence

¹⁷⁸ *Bugar* é uma gíria para retirada da palavra americana *bug*. Ela significa defeito, falha e é usada para falar sobre algo que parou de funcionar naquele instante. Disponível em: <<https://www.dicionariopopular.com/bugar/>>. Acesso em: 18 ago. 2020.

Malstaf¹⁷⁹, *Nemo Observatorium, 02000-02002* e *Shrink 01995*; ambos apresentados no Brasil no Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE) - *A arte eletrônica na época disruptiva* (2017-2018).

Primeiramente destacamos que, em ambos os trabalhos, era permitida a imersão de um participante por vez, sendo assim, o público precisava enfrentar uma fila. Quando chegava o seu momento de entrar na instalação-cenográfica, um(a) monitor(a) responsável orientava o espectador sobre como deveria se comportar para usufruir da obra. Logo, os trabalhos proporcionam uma experiência individual e pontual, que se repetia a cada visitante que passava pelo ambiente imersivo. Antes de entrar, o participante já sabia tudo o que iria acontecer - início, meio e fim da experiência -, faltava apenas vivenciá-la.

Figura 43 - Lawrence Malstaf, *Nemo Observatorium, 02000-02002* (FILE, 2018)



Fonte: https://file.org.br/file_solo_2017/nemo-observatorium-2/?lang=pt. Acesso em: 26 mai. 2021.

Na instalação *Nemo Observatorium, 02000 – 02002*, o participante entrava em um cilindro fechado com um plástico transparente, sentava-se em uma poltrona e apertava um botão que acionava ventiladores (Figura 43). A rotação do ar fazia com que bolinhas brancas de isopor girassem no espaço, formando um pequeno tornado artificial, uma ‘limpa’ e organizada

¹⁷⁹ Vídeo-registro da exposição *FILE SOLO 2017 – Lawrence Malstaf*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HAVDGEUV9ss>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

simulação sem pó, terra, sujeira ou resíduos, sem a destruição que um tornado provoca. Uma instalação que não se renova a cada repetição, um elogio à ordem por meio do simulacro do caos.

Já em *Shrink 01995*, o visitante entrava em um grande invólucro de plástico transparente suspenso no espaço e, posteriormente, o ar do invólucro era sugado, dando a impressão de que o corpo humano estava embalado a vácuo (Figura 44). Após alguns segundos dentro da ‘atração’, o participante devia sair para dar lugar ao próximo na fila. Apesar da beleza plástica das imagens e das múltiplas camadas de significação que se podem estabelecer, a experiência como foi orquestrada não dá brecha para o tempo dilatado, para a espontaneidade e, portanto, para a fruição aprofundada do participante, tal qual vimos na obra de arte-total.

Figura 44 - Lawrence Malstaf, *Shrink 01995* (FILE, 2018)



Fonte: https://file.org.br/file_rio_2018/lawrence-malstaf-14/?lang=pt. Acesso em: 25 mai. 2021.

A dinâmica era a da velocidade, do entra e sai de corpos que esperavam ansiosos a sua vez, do fluxo constante de consumidores de experiências. O próprio artista identifica essa tendência em *Shrink 01995*:

Fico feliz quando as pessoas saem em um estado diferente. Não é sempre o caso e, infelizmente, às vezes as pessoas entram e saem muito rapidamente e

a obra permanece no nível de uma experiência divertida e espetacular. Espero que as pessoas possam ir além disso e realmente tentem se adaptar à situação, abandonem o controle e realmente passem por uma experiência mais profunda. Além disso, acho que as pessoas esquecem a transparência. Talvez no começo elas sintam que estão sendo observadas, que estão de certa forma expostas, mas se elas conseguirem superar isso, poderão se livrar do medo e se concentrar no interior (MALSTAF apud PERISSINOTTO; BARRETO, 2018, p. 72).

Não obstante, gostaríamos de ponderar que não se pode responsabilizar o público pela incapacidade de uma ‘experiência mais profunda’, principalmente quando todo entorno da exposição corrobora para uma vivência espetacularizada, no sentido empregado por Guy Debord (1997, p. 17) “o espetáculo não deseja chegar a nada que não seja ele mesmo”. Assim, relembrando Duchamp (1975), a obra é o coeficiente artístico, a fissura entre a intenção de criar do artista e a vivência do espectador.

O pensador brasileiro Mario Sergio Cortella (2012) emprega o adjetivo *miojização* para classificar a precarização das experiências humanas, a tendência pós-moderna à perda da noção de tempo e processo. O renomado filósofo faz uma analogia ao macarrão instantâneo para discorrer sobre o que considera ‘vida-miojo’. Em alguns casos, dependendo dos modelos de exibição da arte interativa, a *miojização* pode ser um termo justo, pois adjetiva essa perda do tempo e do processo de fruição do espectador. Cabe ressaltar que não se trata de rechaçar o divertimento nas exposições artísticas, mas de buscar identificar se na promessa de uma vivência extra-cotidiana não incide, para além da fetichização do tecnológico, uma fetichização da experiência.

Os dois trabalhos do artista europeu operam mediante a lógica flusseriana do brinquedo - o aparelho de fazer tornado e o aparelho de embalar corpos humanos a vácuo. Como sugere Flusser (2018, p. 72) a respeito do fotógrafo, o espectador “está dentro do aparelho, engolido por sua gula. Passa a ser prolongamento automático do seu gatilho. Fotografa automaticamente”. No nosso contexto, podemos substituir o verbo fotografar por participar. Essa argumentação difere da noção de espectador-protagonista:

O presente da arte contemporânea faz do visitante dos salões do CCBB-Rio um protagonista que se oferece a outros olhares em performance. Seja na experiência sinestésica do cilindro transparente onde habita um turbilhão. Seja na exposição pública de seu corpo embalado a vácuo. (BARTHOLO apud PERISSINOTTO; BARRETO, 2018, p. 13).

Da nossa parte, pensamos que o espectador não protagoniza - o protagonismo está no design do aparelho, no vislumbre da cenografia que ‘engole’ o espectador. Diferente de um

participante criativo, o visitante é reduzido ao papel de funcionário, é como se o público estivesse a serviço da obra, cumprindo uma função que lhe foi demandada: entrar, sentar, apertar um botão, esperar e sair.

Sobre a instalação *Nemo Observatorium*, podemos nos indagar se alguém ousou levantar da poltrona para ‘interagir’ com as bolinhas de isopor suspensas no ar, para sentir a força do vento golpeando o próprio corpo, e se este ou esta ‘participante desobediente’, caso isso tenha acontecido, foi repreendido pela pessoa responsável pelo controle da audiência. Sem dúvidas, essa não era a intenção do artista, sua proposta é que o visitante permaneça sentado no ‘olho do furacão’ e, do seu lugar seguro e confortável, contemple o caos ao seu redor e, quem sabe, se o espectador for ‘capaz’, alcance um estado meditativo.

Em 2009, *Nemo Observatorium* recebeu o prêmio *Golden Nica*, na categoria *Interactive Art*, no Festival *Ars Electronica*, e no ano seguinte foi premiado no *Japan Media Arts Festival*. Uma das qualidades atribuídas ao trabalho pelo júri foi a de evocar um ‘sentimento nostálgico’ de atrações dos antigos parques de diversão:

Muitos trabalhos adotam como tema os fenômenos naturais [...] entretanto, sem considerá-los com cuidado. Porém, este trabalho de modo eficaz corta o fenômeno em si e o apresenta de forma direta, me fazendo sentir uma sensação de frescor e dinamismo. Além de seu conceito ou lógica, o que mais me atrai sobre esse trabalho, que nunca deixa de despertar minha curiosidade, é que eu sinto que só preciso experimentá-lo uma vez. Além disso, também me faz sentir que não é apenas uma obra de arte sofisticada, mas também evoca uma sensação de nostalgia de um set de filmagens de ficção científica ou de atrações de um parque de diversões à moda antiga. (JAPAN MEDIA ART FESTIVAL ARCHIVE, 2009, s.p., tradução nossa)¹⁸⁰.

Questionado sobre o prêmio de obra interativa, Malstaf pondera que: “talvez quisessem fazer uma declaração sobre o significado da arte interativa. Isto é, precisamos mesmo de um computador para fazer arte interativa?” (PERISSINOTTO; BARRETO, 2017, p. 72). O artista afirma que sua obra é um ambiente para ser experimentado de forma física, “uma coisa muito intensa e podemos também falar de interatividade neste caso” (Ibid., p. 72). Um dos festivais mais renomados da arte eletrônica, premiou um trabalho que não utiliza tecnologia numérica. Esse gesto ajuda a romper o mito da ‘arte digital’ como um campo mais evoluído da arte, e nos

¹⁸⁰ “Many works that adopt natural phenomena as a motif (...) without considering them carefully. However, this work doggedly cuts out the phenomenon itself and presents it in a straightforward way, making me feel a sense of freshness and dynamism. Beyond its concept or logic, what appeals most to me about this work, and never fails to arouse my curiosity, is that I feel I just have to try it out once. Moreover, it also makes me feel that not only is this a sophisticated work of art, but it also evokes a sense of nostalgia of an SF film set or attractions in an old-fashioned amusement park.” (JAPAN MEDIA ART FESTIVAL ARCHIVE, 2009, s.p.).

demonstra que uma experiência sensível pode ser mediada por circuitos não binários, como um botão que aciona turbinas.

Independente das noções de interatividade aplicadas, promover outros modos de fruição do público é um mérito do artista. Porém, mais do que romper com parâmetros tradicionais de apreciação da arte, é importante refletir e problematizar se outros modos não reafirmam a *miojização* da vida. Destaca-se ainda que tudo é jogo, ou seja, ainda que com suas potências de agir reduzidas, os espectadores estão jogando, como peões do xadrez, peças que tem menos opções de movimento e, portanto, menor valor no jogo. Por outro ponto de vista, diante dos exemplos analisados, podemos alegar que o espectador-funcionário é um conceito que não se sustenta no âmbito da retroalimentação numérica. Em vista disso, na sequência abordaremos um trabalho que emprega tecnologia digital.

4.6 O ESPECTADOR-GODZILLA E A MORAL DA HISTÓRIA

Não há evidências de que o conhecimento de uma situação provoca o desejo de mudá-la.

(RANCIÈRE, 2012, p. 29)

A interpretação não é algo exterior à obra: obra e interpretação surgem juntas na consciência estética.

(DANTO, 2019, p. 80)

*Little Boxes*¹⁸¹ é um trabalho interativo da artista espanhola Bego M. Santiago, também apresentado no FILE - *A arte eletrônica na época disruptiva* (2017-2018). Antes de versar sobre o papel do espectador enquanto funcionário, faremos uma minuciosa análise das questões conceituais do trabalho, uma abordagem talvez um pouco exaustiva, mas que acreditamos ser importante para compreender o papel do tecnológico na cena. Começamos pela descrição do projeto de Santiago retirada do catálogo do Festival:

Little Boxes é uma instalação artística que videomapeia projeções com o uso do *Kinect*; nela, pessoas minúsculas projetadas em caixas de madeira estão aterrorizadas com a nossa presença. Apesar de serem todos indivíduos que podem se movimentar sozinhos, eles se comportam como se fossem uma

¹⁸¹ Vídeo-registro de *Little Boxes*. Disponível em: <<https://vimeo.com/64225728>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

mentalidade única, sempre seguindo a multidão. *Um elemento extra é a interação entre a obra de arte e o observador.* Quando alguém se aproxima das caixinhas, as pessoas projetadas olham para cima timidamente; quando o observador passa por elas, as pessoas começam a gritar e a fugir, apavoradas com qualquer coisa que esteja fora de sua zona de conforto. A narrativa interativa tem cinco reações diferentes que as minimultidões podem demonstrar diante do observador gigante. Elas incluem relaxar quando não há ninguém por perto, entrar em uma “zona de medo” quando alguém chega perto, começar a correr, esconder-se de um novo “ataque” e fugir em grupos. (PERISSINOTTO; BARRETO, 2018, p. 87, grifo nosso).

De partida, é preciso enfatizar que a interação física com o observador não é um ‘elemento extra’, mas o que fundamenta o trabalho, podemos pensar que sem o *feedback*, a proposta da artista não se concretiza. Com base na descrição acima, compreendemos como a retroalimentação opera, ou seja, suas cinco variantes de resposta ao movimento do espectador. Em continuidade, nos debruçaremos sobre os porquês, o que justifica as escolhas conceituais desses significantes. Santiago discorre sobre a inspiração nos filmes de terror e o papel que o espectador desempenha em sua instalação tecnoteatralizada:

Little Boxes [...] se apresenta como um jogo ingênuo e quase infantil sendo em realidade uma sátira profunda ao uso do medo como modo de controle. Do mesmo modo que Godzilla não é mais que um homem disfarçado. Nesta proposta, o absurdo do jogo recai, em saber que aquele que causa medo somos nós mesmos. Assim, nesta peça os membros da sociedade civil são representados mediante pequenas figuras projetadas. A ordem social que regula as ações dos cidadãos o sistema interativo de *videotraking*. Enquanto que o espectador é colocado no papel de monstro: aquele ser antinatural, cujas ações são opostas à sociedade humana e cuja presença é símbolo de rechaço, incompreensão e medo. (SANTIAGO, 2015, s.p., tradução nossa)¹⁸².

Segundo o dramaturgo e teórico teatral Jean-Pierre Sarrazac (2012, p. 171) “a visão de mundo proposta pela sátira é de certa forma simplista, primitiva e didática”. Diante disso, compreendemos que, ao tratar do comportamento de manada, da desconfiança e do medo ao que é externo e desconhecido, a instalação desempenha um papel ilustrativo e superficial. *Little Boxes* apresenta como significantes pequenas pessoas projetadas em pequenas caixas (Figura 45). A metáfora é levada ao pé da letra, e a narrativa didática parece validar-se no aparato tecnológico, no efeito técnico que provoca o divertimento do espectador. Este, ao dar-se conta

¹⁸² “‘Little Boxes’ [...] se presenta como un juego ingenuo y casi infantil siendo en realidad una sátira profunda al uso del miedo como modo de control. Del mismo modo que Gozilla no es más que un hombre disfrazado. En esta propuesta, lo absurdo del juego recae, en saber que aquello que genera el miedo somos nosotros mismos. Así en esta pieza los miembros de la sociedad civil son representados mediante pequeñas figuras proyectadas. El orden social que regula las acciones de los ciudadanos es el sistema interactivo de *videotraking*. Mientras que el espectador es colocado en el papel del monstruo: aquel ser antinatural, cuyas acciones son opuestas a la sociedad humana y cuya presencia es símbolo de rechazo, incompreensión y miedo” (SANTIAGO, 2015).

que sua presença modifica a projeção das imagens, pode jogar com a obra, mas dentro de um limite programado, isto é, movendo-se pelos caminhos entre as caixas.

Por outro lado, existe uma camada conceitual a qual não devemos passar despercebidos. Santiago explica que:

O gênero cinematográfico de terror e catástrofes é, portanto, um claro exemplo de como a indústria do entretenimento banaliza e simplifica conflitos culturais. Este tipo de cinema bebe diretamente de temores e pesadelos nascidos de contextos socioculturais precisos. Como é o caso de *Godzilla* (SANTIAGO, 2015, s.p., tradução nossa)¹⁸³.

Destaca-se, assim, o paradigma da personagem *Godzilla*, um monstro criado no Japão após a II Guerra Mundial, que, de certo modo, simboliza o ataque nuclear estadunidense às cidades de Hiroshima e Nagasaki. O primeiro filme japonês com o monstro foi lançado em 1954, posteriormente, *Godzilla* foi apropriado pela indústria cinematográfica norte-americana. Desta forma, Santiago pondera que a indústria do entretenimento banaliza os conflitos culturais. Contudo, lembramos que *Little Boxes* não é uma crítica à produção cinematográfica hollywoodiana, diferente disso, “a temática da peça reflete sobre o medo de toda civilização ser destruída e a utilização desse medo como mecanismo de controle” (SANTIAGO, 2015, s.p., tradução nossa)¹⁸⁴. De certa forma, *Little Boxes* parece reproduzir o que critica, a banalização e simplificação de temáticas socioculturais.

[...] novos temores como o terrorismo, os assassinatos em massa ou as conspirações econômicas. Novos bodes expiatórios que distraem o público de sua responsabilidade individual, ante os acontecimentos negativos que vive sua sociedade. Sua posição de vítimas as empequece, ocultando que também são parte daquilo que tanto temem. Um monstro que como sociedade ajudaram a construir (SANTIAGO, 2015, s.p., tradução nossa)¹⁸⁵.

Neste contexto, delegar ao público o papel de monstro, não é uma escolha esvaziada de sentido, existe uma lógica desenvolvida para essa função, o espectador representa o monstro que o medo que a sociedade sente ajudou a construir. A metáfora de *Little Boxes* não se resume

¹⁸³ “El genero cinematográfico de terror y catástrofes es por lo tanto un claro ejemplo de cómo la industria del entretenimiento banaliza y simplifica conflictos culturales. Este tipo de cine bebe directamente de temores y pesadillas nacidos de contextos socioculturales precisos. Como es el caso de *Godzilla*.” (SANTIAGO, 2015, s.p.).

¹⁸⁴ “La temática de la pieza reflexiona acerca del miedo de toda civilización a ser destruida y la utilización de dicho miedo como medio de control.” (SANTIAGO, 2015, s.p.).

¹⁸⁵ “[...] nuevos temores como el terrorismo, los asesinos en masa o las conspiraciones económicas. Nuevos chivos expiatorios que distraen a público de su responsabilidad individual, ante los acontecimientos negativos que vive su sociedad. Su posición de víctimas los empequece, ocultando que también son parte de aquello que tanto temen. Un monstruo que como sociedad han ayudado a construir” (SANTIAGO, 2015, s.p.).

à redundância de pessoas pequenas em caixas pequenas, mas possui uma outra camada simbólica: o espectador-Godzilla. Não obstante, tal qual a representação hollywoodiana, uma ideia de Godzilla distanciada do profundo trauma japonês provocado pelos ataques nucleares.

Para versar sobre a utilização do medo como artifício de controle, Santiago coloca o espectador em uma posição de causador do medo, então, ao vestir a carapuça do monstro, o participante deve, quem sabe, conscientizar-se que o seu papel é um mecanismo de controle social, ao mesmo tempo que deve se questionar porque as ‘pessoinhas’ virtuais sentem medo na sua presença, visto que é um cidadão como outro qualquer que não apresenta ameaça.

Figura 45 – Bego M. Santiago, *Little Boxes* (2015)



Fonte: <https://file.org.br/bh2018/bego-m-santiago/?lang=pt>. Acesso em: 26 mai. 2021.

A reviravolta dessa narrativa é que o espectador é o monstro infundado que ele, como cidadão comum que sente medo, ajudou a criar. Portanto, ‘é parte daquilo que tanto teme’ e que, ao sentir medo, alimenta esse sistema de controle social. Logo, o espectador encarna os temores que distraem a sociedade de sua ‘responsabilidade individual’ e, supostamente, ao fazê-lo, o visitante se diverte – ou se entedia –, sem dar-se conta de toda essa narrativa conceitual, sem tomar consciência da ‘moral da história’. Portanto, podemos questionar se a intenção crítica de *Little Boxes* não passa despercebida frente à falta sensação de poder do espectador-Godzilla. Como aponta Rokeby (1995, p. 147, tradução nossa) “as pessoas procuram na tecnologia interativa um ‘empoderamento’, e essa tecnologia certamente pode dar ao interator uma sólida

sensação de poder”¹⁸⁶.

Dito isso, antes de entrar na análise da tecnologia, reflitamos a construção narrativa de *Little Boxes*. A sátira, enquanto composição poética, busca por meio da ironia ridicularizar costumes, instituições, vícios, comportamentos, práticas, entre outros. Porém,

— O que *Little Boxes* pretende ridicularizar?

— Aparentemente, a cultura do medo.

— E como o faz?

— Ridicularizando quem sente medo, as ‘pessoinhas em caixinhas’.

— E o que causa o medo?

— O espectador, o monstro encarnado.

— E porque o espectador?

— Porque ele é parte da cultura do medo, e ao sentir medo, ajuda a criar o ‘monstro’, por conseguinte, é parte do problema.

— E qual a ‘moral da história’?

— Que não devemos sentir medo por tudo, do contrário, seremos pessoinhas presas em caixinhas fomentando a emergência de Godzillas.

Assim, o espectador faz no jogo ficcional o que supostamente não deveria fazer na vida cotidiana: ajudar a criar o monstro do medo coletivo e infundado. E como não fazer parte desse sistema viciado? Como não ser parte do mecanismo de controle social pautado pelo medo? Quiçá, não jogando o jogo proposto por *Little Boxes*, visto que ele opera com cinco respostas e todas elas fomentam o que critica - o medo das pessoas pelo que é desconhecido e externo. Talvez o trabalho seja uma ‘pegadinha’ para o espectador, uma chacota da sua conduta ou, por outro lado, um jogo mal resolvido. Mas se essas questões de construção narrativa da sátira parecem questões menores diante do jogo tecnológico, talvez seja porque a tecnologia está fetichizada.

Então, em vez de criticar uma política de Estado, uma indústria armamentista ou uma postura alarmista da mídia, instituições fomentam o medo para manipularem a opinião pública. *Little Boxes* ridiculariza as pessoas que sentem medo, pois entende que a “posição de vítimas as apequenam” (SANTIAGO, 2015, s.p.). Ademais, sintetiza na figura do monstro o problema que se cria ao se sentir medo, ou seja, no lugar de, por meio da sátira, criticar os mecanismos de controle abastecidos pela cultura do medo, ridiculariza os indivíduos. Neste âmbito, o trabalho parece responsabilizar o cidadão pelo medo que sente em vez de criticar o controle

¹⁸⁶ “People look to interactive technology for ‘empowerment’, and such technologies can certainly give the interactor a strong sense of power.” (ROKEBY, 1995, p. 147).

social pautado no pânico, e em como a tecnologia potencializa esse cenário.

Podemos contra argumentar que, apesar de considerarmos problemático a mensagem moralista do trabalho – visto que a sátira desempenha uma função educadora de mostrar para o cidadão-espectador aquilo que sua ‘ingenuidade’ não o permite ver –, não é um equívoco, mas uma escolha discursiva de ridicularizar o temor que as pessoas sentem devido à cultura do medo. Seria como ironizar o cidadão que estocou papel higiênico durante a pandemia do coronavírus em vez de refletir sobre as políticas públicas. São escolhas da encenação, entretanto, em *Little Boxes*, se a sátira incide sobre o comportamento dos cidadãos apequenados e não sobre os mecanismos de controle, qual o papel do tecnológico nesta cena? Qual a contribuição para o todo do sistema de *feedback*?

Segundo Santiago (2015, s.p.), o tecnológico “é a ordem social que regula as ações dos cidadãos”, mas, como procuramos mostrar, não é a ordem social o alvo da sátira, mas as ações dos indivíduos. Sendo assim, tanto faz para a construção da sátira o uso da tecnologia? Reformulando a pergunta, tanto faz se é um *videomapping* de pessoinhas virtuais ou pequenas marionetes manipuladas por atores? Com essa indagação não propomos pensar uma hierarquia entre recursos humanos e maquínicos, mas construir um pensamento crítico sobre a assistência tecnológica nos trabalhos interativos. A questão central é, seria a tecnologia dispensável para a sátira social de *Little Boxes*? Se sim, porque o tecnológico? Se não, porque a crítica não ridiculariza o emprego da tecnologia como mecanismo de controle social?

Tomando de empréstimo o vocabulário teatral, até aqui estamos voltados para construção dramatúrgica da instalação, seu caráter simbólico e conceitual, questões que por vezes parecem ser menos importantes diante da assistência tecnológica do trabalho. Além disso, sublinha-se que o espectador não tem obrigação de interpretar todas essas camadas de significação, ou seja, não é sobre as possibilidades de interpretação do espectador que versamos. Dirigimos nosso olhar para intenção do trabalho, as escolhas da artista na tentativa de comunicar algo, escolhas de ordem técnica e poética.

Dito isso, pensemos o papel do aparelho tecnológico: tecnicamente seu papel é transformar a resposta das ‘imagens digitais interativas’, as variações de comportamento da mini multidão virtual: relaxar, correr, gritar, esconder, etc. Simbolicamente, é o mecanismo de controle social que faz com que as pessoinhas gritem e fujam apavoradas na presença do monstro gigante. Em vista disso, podemos afirmar que há uma relação direta entre a projeção

mapeada, a *Kinect*¹⁸⁷, e o comportamento de manada? Ou a tecnologia é apenas suporte para uma temática?

Segundo Villavicencio (2015, p. 232-233) – pesquisador que investiga em sua tese de doutorado a produção de Santiago: “as câmeras infravermelhas e os sensores, constantemente utilizados nas instalações, são produzidos com o objetivo de controle social para evitar roubos, assaltos, etc”. Não obstante, a *Kinect* e os *softwares* de *videomapping* foram desenvolvidos para outra finalidade, que não abarca a vigilância e que não lucram com a cultura do medo, mas com a cultura do entretenimento tecnológico, a indústria dos *games*.

De certo modo, se existe uma justificativa conceitual para o uso da tecnologia, da projeção mapeada e do sistema interativo, ocorre um apagamento da autorreferencialidade do aparato maquínico. Enquanto conteúdo da cena, suas peculiaridades se esfumam numa narrativa que parece não dar conta das questões sociais que levanta. Resumidamente, emprega-se a *Kinect* para rastrear o movimento do espectador, função técnica, e não porque este é um aparelho de controle ressignificado pela arte.

Utiliza-se a projeção mapeada para mimetizar uma metáfora, função técnica, e não porque a projeção protege o cidadão contra roubos ou assaltos e, portanto, incentiva um comportamento de rechaço a terceiros. Por fim, entendemos que o *videomapping* interativo é meramente ilustrativo, serve apenas ao propósito de criar um efeito tecnológico divertido à crítica do controle social pelo medo. E supomos que é este o único motivo que faz com que a curadoria do FILE insira *Little Boxes* na lista de obras do festival. A promoção de experiências sensoriais soa como uma prerrogativa indispensável às exposições focadas em arte computacional e eletrônica, e pode ser que a valoração de uma característica específica ofusque o florescimento de análises mais abrangentes do todo da cena.

Agora, finalmente, qual a margem de espontaneidade do público? O espectador é um funcionário em *Little Boxes*? De um lado, podemos argumentar que a artista programou cinco reações da mini multidão virtual para responder à aproximação do visitante, portanto, se o espectador pode interagir com as imagens, logo, não é um funcionário. Do outro, que o espectador foi pensado para ‘funcionar’ na cena, que sua integração é limitada e pontual e que o jogo se torna débil e pouco atrativo.

O cenário corresponde ao campo de abrangência tanto da *Kinect* como do projetor. O espectador deve entrar nesse cenário e, uma vez dentro, sua movimentação se limita ao caminho criado

¹⁸⁷ A *Kinect* foi lançada, em 2010, originalmente como um controlador do videogame XBOX da *Microsoft*. O dispositivo opera como um sensor de movimento, que viabiliza a interação do usuário com o computador sem mediadores táteis, como os tradicionais controles *joystickers*.

entre as caixas. A narrativa, que depende desse movimento entre as caixas, não se desenvolve para além do óbvio - quanto mais o espectador avança, mais as pessoinhas digitalizadas entram em estado de histeria. De certo modo, o que nos faz considerar o espectador um funcionário, é a tendência a programar o comportamento do espectador para atender às demandas de *feedback* do aparelho, onde o roteiro fechado possibilita um único desfecho e transforma os espectadores em consumidores de experiências fetichizadas.

5 PRÁXIS ARTÍSTICA: MODOS [PRECÁRIOS] DE PRODUÇÃO DE CENA TECNOLÓGICA

Na seção 2 Expansões contemporâneas, vimos que a tendência participacionista, na arte contemporânea latino-americana, emerge vinculada ao contexto político e social da região. Destacamos as propostas provocativas dos artistas que, entre outras coisas, colocam o espectador em uma situação inusitada, irônica, de perplexidade e, em alguns casos, de risco. Na seção 3 Teatralização das artes, enfocamos as produções de arte-total na América Latina e observamos como os artistas articulam as linguagens plásticas e cênicas, em prol de composições imersivas que possibilitam a exploração livre do espectador, ou seja, sem a delimitações estipuladas pela ação dos corpos maquínicos.

É fundamentado nesses referentes artísticos que pensamos a produção prática. Com foco nas qualidades próprias da ‘latino-americanidade’. A quinta e última seção apresenta conceitos e reflexões que alicerçam a práxis artística. Neste âmbito, denominamos ‘modos precários’ o processo de produção dos atores maquínicos, pois acreditamos que a instabilidade, própria do que é precário, influencia na estética dos trabalhos. Neste sentido, apontaremos caminhos para refletir sobre este aspecto da cena tecnológica latino-americana, em grande parte, estruturada por meio de improvisações e gambiarras.

5.1 MODOS [PRECÁRIOS] DE PRODUÇÃO

[...] por achar que os materiais caros estão sendo impostos por um pensamento estético de uma elite que pensa em termos de cima para baixo, lanço em confronto situações momentâneas com o uso de materiais precíveis, num conceito de baixo para cima.

(BARRIO, 2016, p. 142)

Em diferentes escritos de autores nacionais, encontramos comentários sobre o acesso à tecnologia de ponta, o *high tech*¹⁸⁸, característica que, de certa forma, molda nossa ‘produção

¹⁸⁸ A partir da ideia de ‘menos avançado’, podemos pensar o *low tech* por meio de sua relação binária com o *high tech*. Segundo Hug (2012, p. 9-10), “o conceito *high tech* surgiu pela primeira vez nos anos 50 no contexto da

periférica'. Segundo Arlindo Machado (2015, p. 32), Waldemar Cordeiro, um dos precursores mundiais da arte computacional, “fez o possível e o impossível [...] foi surpreendente o máximo que fez com o mínimo [...] ele conseguiu superar o atraso tecnológico dos computadores disponíveis com enorme esforço artesanal”. Cordeiro trabalhou com o computador durante os anos 1960 e 1970 e tinha o apoio de programadores da Universidade de Campinas.

No livro *Extremidades do Vídeo* (2008), a pesquisadora Christiane Mello discorre sobre um trabalho que poderia ter sido a primeira videoinstalação realizada em nosso país:

Uma série de fatores impediu que *O helicóptero* de Wesley Duke Lee fosse apresentado no Brasil entre os anos de 1969 e 1992, mas o fator mais preponderante deve-se ao fato de a alfândega brasileira não saber como lidar, naquela época [...], com a liberação do equipamento de vídeo para apresentação de práticas artísticas (MELLO, 2008, p. 79).

Diferentemente de Waldemar Cordeiro, Wesley Duke desenvolveu seu projeto fora do país, assim como Hélio Oiticica com suas instalações multimídia – as *Cosmococas* (1973), criadas em Nova York. Outro comentário é sobre um dos nomes mais conhecidos da ACT, Eduardo Kac - o artista brasileiro migrou para os Estados Unidos onde é professor na *School of the Art Institute of Chicago* e desenvolve suas pesquisas sobre Bio Arte. No prefácio de um de seus livros, *Luz & Letra* (2004), Paulo Herkenhoff afirma que: “Eduardo Kac talvez não pudesse ser um artista no Brasil em razão de suas necessidades ligadas às tecnologias de ponta” (HERKENHOFF, 2004, p. 19).

Os exemplos são múltiplos, Otávio Donasci, idealizador das videocriaturas, afirma em uma entrevista¹⁸⁹ não haver tecnologia no Brasil para execução de alguns de seus projetos. Paulo Nenflidio, durante a oficina *Grilo Solar*, ministrada no OiFuturo Flamengo (Rio de Janeiro), em 2019, afirmou que seu trabalho *Neurocórdio* (2019) levou anos para sair do papel. Segundo o artista, o projeto é de 2014, mas apenas em 2019 o aparelho necessário para leitura das ondas cerebrais, o *Neurosky Mindwave Mobile 2*, tornou-se acessível para o artista.

Por outra parte, durante o evento 18#ART - Encontro Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia, realizado em 2019, no Museu Nacional em Brasília, ao questionar Rejane Cantoni

bomba atômica, isto é, aquela tecnologia mágica que hoje está especialmente no foco da crítica, uma vez que parece não ser completamente dominável”. Neste âmbito, o *high tech* expressa o inalcançável, a tecnologia que não está acessível para a população. Bombas atômicas, modificações genéticas, missões espaciais, experimentos químicos, linhas de produção robóticas, entre outros. Para além do domínio de instituições e pequenos grupos de profissionais que produzem e trabalham com alta tecnologia, interessa pensar o *high tech* na esfera doméstica de consumo.

¹⁸⁹ Otávio Donasci: a evolução da criatura | ArteDigitalBR. Disponível em:<<https://vimeo.com/12469162>>. Acesso em: 07 nov. 2020.

se a precariedade seria uma característica da nossa produção tecnológica, a artista contestou que não, que consegue executar seus trabalhos no Brasil tal qual seus companheiros norte-americanos e europeus. Ainda em contraponto, o teórico argentino Rodrigo Alonso, no artigo *Elogio de la Low Tech* (2002), relata um episódio em que sua compatriota, Marta Minujín, combina com os artistas do Fluxus, Allan Kaprow e Wolf Vostell, a realização de uma ação conjunta: *A 3 Country Happening*.

Não obstante, “tanto Kaprow como Vostell enviaram cartas desculpando-se por não poder conseguir em seus países a tecnologia necessária para levar adiante o projeto; em troca, enviaram duas propostas bem simples que asseguravam sua participação” (ALONSO, 2002, s.p., tradução nossa)¹⁹⁰. Por fim, Minujín executou seu projeto *Simultaneidad en Simultaneidad* (1966) no Instituto di Tella na capital portenha.

Simultaneidad en Simultaneidad era uma ambientação que reunia as tecnologias de comunicação da época tendo em vista a produção de uma invasão mediática simultânea e instantânea sobre um grupo de participantes. Para isso, a artista utilizou sessenta televisores, o mesmo número de transmissores radiais, projetores de diapositivos, câmeras fotográficas e cinematográficas, equipes de emissão sonora e gravadores de voz. O resultado foi um complexo *environment* multimídia no qual intervinham a fotografia, a televisão, o telefone, o correio, o rádio e a transmissão via satélite (ALONSO, 2005, s.p., tradução nossa)¹⁹¹.

Porém, *Simultaneidad en Simultaneidad* é uma exceção à regra, “este episódio da história da arte argentina soa como uma piada de mau gosto quando se refere à situação atual das artes tecnológicas no país” (ALONSO, 2005, s.p., tradução nossa)¹⁹². Se levarmos em consideração o contexto dos anos 1960 – desde a ditadura militar tem-se maior dificuldade de consumo de aparatos tecnológicos como televisores e filmadoras –, aos 23 anos de idade, Minujín realizou um evento sem precedentes na história da arte latino-americana.

Contudo, com essa seleção de comentários desfavoráveis, não buscamos sublinhar um problema que todos conhecemos bem – os altos custos de impostos para importação, a carência

¹⁹⁰ “Tanto Kaprow como Vostell enviaron sendas cartas excusándose por no poder conseguir en sus países la tecnología necesaria para llevar adelante el proyecto; a cambio, enviaron dos propuestas muy simples que aseguraban su participación” (ALONSO, 2002, s.p.).

¹⁹¹ “Simultaneidad en Simultaneidad era una ambientación que reunía las tecnologías de comunicación de la época en vistas a producir una invasión medial simultánea e instantánea sobre un grupo de participantes. Para esto, la artista utilizó sesenta televisores, el mismo número de transmisores radiales, proyectores de diapositivas, cámaras fotográficas y cinematográficas, equipos de emisión sonora y grabadores de voz. El resultado fue un complejo environment multimedia en el que intervenían la fotografía, la televisión, el teléfono, el correo, la radio y la transmisión vía satélite” (ALONSO, 2005, s.p.).

¹⁹² “Este episodio de la historia del arte argentino suena como una broma de mal gusto cuando se refiere a la situación actual de las artes tecnológicas en el país.” (ALONSO, 2005, s.p.).

de uma sólida produção nacional, a falta de políticas para artistas terem acesso a equipamentos, entre outros, mas refletir sobre como nossa produção latino-americana é moldada por esse cenário e como desenvolvemos um discurso crítico, que não só diz respeito ao nosso contexto local, mas ao global.

Figura 46 – Marta Minujín, *Simultaneidad en Simultaneidad* (1966)



Fonte: <https://arteymedios.org/historias/hitos-latinoamerica/item/125-simultaneidad-en-simultaneidad>. Acesso em: 26 mai. 2021.

Como ressalta Alonso, não devemos assumir a deficiência tecnológica como falta:

O verdadeiro desafio é, pelo contrário, ver como se pode manter uma postura discursiva própria no terreno da arte e tecnologia desde uma posição marginal e uma realidade inescapável: a do universo hiper-tecnologizado e tecnológico-dependente dos discursos artísticos contemporâneos. [...] É hora de se referir ao *low tech* como uma prática legítima que gera um discurso tão comprometido com o pensamento das tecnologias de ponta como os que são produzidos nos centros onde estas conhecem a luz, e que levanta questões estéticas e filosóficas igualmente válidas para compreender em toda sua dimensão o estatuto da arte, e inclusive da humanidade, nas sociedades para- e pós-industriais contemporâneas (ALONSO, 2002, s.p., tradução nossa)¹⁹³.

¹⁹³ “[...] *la vía menos interesante y definitivamente impracticable es asumir la deficiencia tecnológica como falta. El verdadero desafío es, por el contrario, ver cómo se puede mantener una postura discursiva propia en el terreno del arte y la tecnología desde una posición marginal y una realidad ineludible: la del universo hiper-tecnologizado y tecnológico-dependiente de los discursos artísticos contemporâneos. [...] Es hora de referirse a la low tech como práctica legítima que genera un discurso tan comprometido en el pensamiento de las tecnologías de punta como el producido en los centros donde éstas conocen la luz, y que plantea cuestiones estéticas y filosóficas*”

Portanto, se entendermos a baixa tecnologia nas artes somente pela noção de ‘objeto manufaturado precário’¹⁹⁴, estaríamos reduzindo a dimensão filosófica que o *low tech* proporciona. A questão transcende a privação de acesso de artistas residentes na América Latina a ‘aparatos caros’, e mergulha em um universo muito mais abrangente, estético e revolucionário. Por esta razão, acreditamos que a reflexão sobre as tecnologias baixas é um dos caminhos para pensar a produção de arte hoje, enquanto artistas-pesquisadores latino-americanos.

O termo, tecnologias baixas,

[...] surge do imbricamento entre baixa tecnologia e baixo custo, no entanto, esta é uma definição rasa, um parâmetro inicial para aprofundar o debate, no qual ‘baixas’ implica também um recorte geopolítico, decolonial e um discurso crítico diante a imposição de uma lógica capitalista hipertecnologizante. Ressalto que ‘baixas’ não significa ‘inferior’, mas algo que está ao alcance (DE SOUZA, 2019, p. 417).

Como resultado da nossa investigação, apontamos que as tecnologias baixas informam sua existência ao público por meio da sua funcionalidade no âmbito performativo da cena, da sua concretização.

Mas o que isso tem a ver com o espectador e a cena? Diferentemente das décadas passadas – que precede a cultura *copyleft*¹⁹⁵ –, no século XXI, é possível incorporar a ação do público em um trabalho interativo misturando gambiarra com plataformas de código aberto e de baixo custo (como veremos nos exercícios práticos). Vale lembrar que a palavra gambiarra possui diferentes noções, entre elas um sentido pejorativo, de algo que evidencia um desleixo, uma falta de primazia.

igualmente válidas para compreender en toda su dimensión el estatuto del arte, e incluso de la humanidad, en las sociedades para - y post-industriales contemporáneas.” (ALONSO, 2002, s.p.).

¹⁹⁴ “A grosso modo, no que diz respeito aos dispositivos técnicos de baixa tecnologia, são três vertentes: 1. industrializado-obsoleto, como agendas eletrônicas, disquetes, software que não rodam mais e *papers* ou bips; 2. industrializado-funcional; como os citados anteriormente - telefone de disco, câmera analógica, vitrolas, entre outros - inclusive objetos que continuam sendo fabricados; e 3. manufaturado-precário, que compreende o grupo de objetos funcionais que podem ser fabricados a partir de objetos industrializados obsoletos, porém, a padronização da reprodutibilidade técnica se esvai, tornando-se um objeto sem reprodução idêntica, um produto único e exclusivo” (DE SOUZA, 2019, p. 413).

¹⁹⁵ No século XXI, a facilidade de compartilhamento global de dados por meio da conexão em rede fomenta outras possibilidades de produção artística. Neste contexto, destaca-se o crescente desenvolvimento de plataformas *open source*, ou seja, *hardware* e *software* de código aberto. Segundo o pesquisador brasileiro André Lemos (2004, p. 11), “a cibercultura está pondo em sinergia processos de cooperação, de troca e de modificação criativa de obras, dada as características da tecnologia digital em rede”. Esses processos ganharam o nome genérico de *copyleft*, o “*copyleft* pode ser definido como processos de transformação de obras onde o usuário pode adicionar informações e transformações desde que a obra continue livre para novas transformações. A essa apropriação criativa e coletiva de trabalhos chama-se de *copyleft*, termo surgido como uma oposição ao termo *copyright*.” (LEMOS, 2004, p. 21).

Entretanto, a noção de gambiarra a qual nos referimos fundamenta-se no gesto inventivo para execução de uma ideia, como bem descrito pela artista Mariana Manhães: “Como no caso do cientista ou do artista que, para criar um protótipo, une coisas que fogem da sua função original, mas cujo processo evidencia um cuidado, uma preocupação, um esmero no sentido de querer fazer a coisa funcionar direito [...]” (MANHÃES apud GONTIJO, 2014, p. 174). Na próxima seção, veremos como um motor servo acoplado a uma latinha de conserva de milho vazia pode ressignificar o objeto, deslocá-lo da sua lógica de lixo descartável para ator-maquínico.

5.2 ME AJUDA A VIVER DO MEU TRABALHO (2021)

No experimento artístico, *Me ajuda a viver do meu trabalho* (2021), temos, em uma parede, um cartaz de papel pardo rasgado com os dizeres escritos à mão: “Sou artista, doutoranda em Arte e Tecnologia. Me ajuda a viver do meu trabalho”. Abaixo do cartaz há uma lata de conserva aberta e com algumas moedas dentro (Figura 47). Para ler o cartaz, o espectador precisa aproximar-se da composição, assim, ao detectar a presença de uma pessoa, o sistema responde sacudindo a latinha. O movimento da lata chacoalha as moedas produzindo uma sonoridade para o trabalho, a ação maquínica alude ao gesto de pedir esmolas a transeuntes, portanto, o som é um dos elementos que remetem ao ato de esmolar.

Na montagem do trabalho foi utilizado um motor servo, responsável por sustentar e movimentar a lata com as moedas. O motor está conectado à interface instalada abaixo da lata (Figura 48). Na produção da interface empregamos o *hardware* e *software* de código aberto Arduino¹⁹⁶. Vale lembrar que existem outras plataformas *open source*, portanto, não se trata apenas do Arduino, mas de uma lógica de produção que essas plataformas instauram: a cultura *copyleft*, ou seja, de compartilhamento em rede “onde o usuário pode adicionar informações e transformações desde que a obra continue livre para novas transformações” (LEMOS, 2004, p. 21).

Além do motor servo e do Arduino, utilizamos um sensor ultrassônico, responsável por

¹⁹⁶ O Arduino foi desenvolvido em 2005, por Massimo Banzi e David Cuartielles, e é fruto de um projeto que visava facilitar a aprendizagem dos alunos do *Interaction Design Institute Ivrea*, na Itália. O objetivo dos programadores era criar uma plataforma de prototipagem eletrônica barata, simples de usar e acessível para todos os estudantes. Contudo, para além de um material didático, o Arduino tornou-se uma ferramenta popular na *Cultura Maker*. Seu microcontrolador viabiliza a produção de projetos múltiplos, como impressoras 3D e sistema de automação doméstica. Artistas multimídia incorporaram o Arduino para produzir interfaces programáveis, na qual sensores de distância, presença, som, toque, entre outros, podem ser acoplados à placa viabilizando a transformação da obra por meio da interação com humanos. A plataforma pode ser programada para operar junto a outros programas, dentre eles, o *Processing*.

medir a distância do espectador no espaço. Toda essa estrutura está visível para o público, é um ator em cena com suas vísceras a mostra, uma escolha visual que explora a plasticidade desses objetos técnicos, assim como o papelão, matéria usada pelas pessoas que pedem ajuda nas ruas. Não obstante, trata-se de uma experiência distinta a de encarar um ser humano de carne e osso pedindo dinheiro, e é exatamente esse deslocamento que faz da cena uma experiência singular para o público. Acreditamos que a resposta do sistema à presença do espectador, não é um efeito tecnológico esvaziado de sentido, mas uma consequência de uma lógica interna, de comprometer o receptor nesta narrativa, de trazê-lo para dentro do jogo.

Figura 47 – Patrícia Teles, *Me ajuda a viver do meu trabalho* (2021)



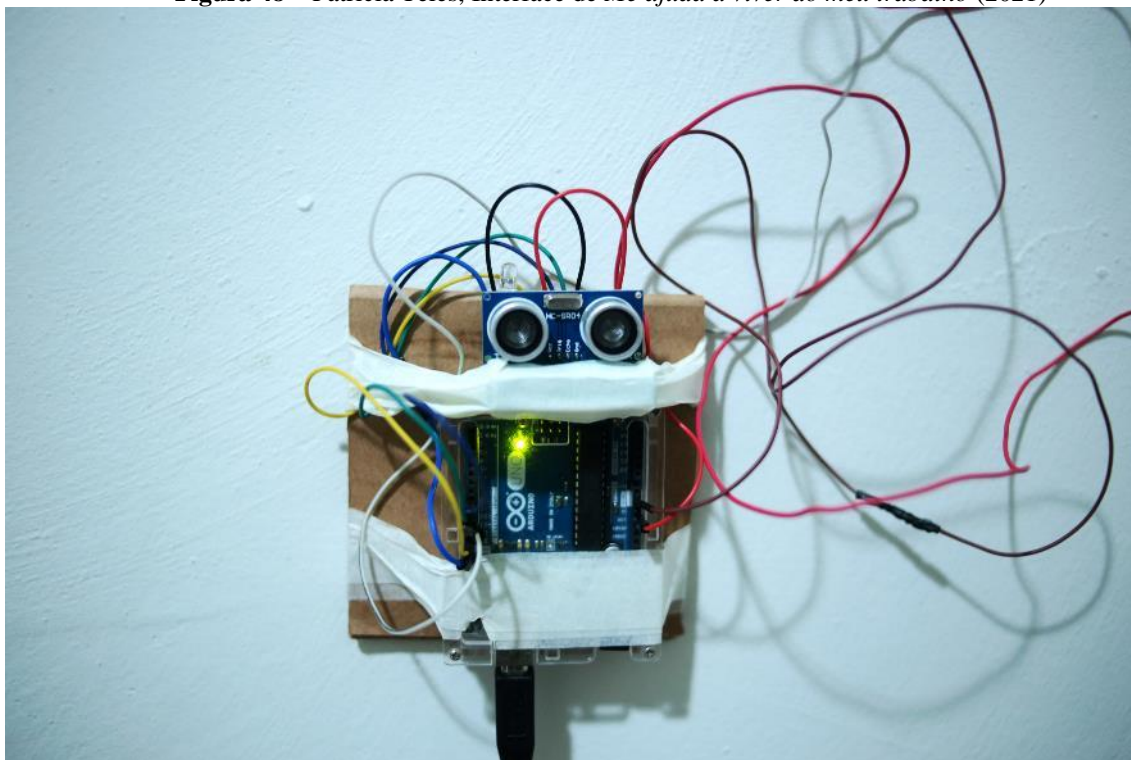
Fonte: arquivo pessoal da autora, 2021.

Diante da pandemia, somado o sucateamento da educação e das pesquisas científicas no Brasil, o trabalho é de fácil assimilação conceitual. A metalinguagem é explicitada pelos dizeres do cartaz, a precariedade se expressa tanto na plasticidade do trabalho, como na situação que se apresenta. Podemos pensar o conceito de *feedback* dentro de um contexto que vai além do funcionamento da máquina, mas que reflete toda a situação apresentada. Na encenação criada, a doação significa a própria manutenção e continuidade da pesquisa da qual o trabalho é fruto.

Por conseguinte, o trabalho refere-se a si mesmo, à sua existência precária no âmbito tecnológico e social.

A programação¹⁹⁷ é resultado do método *copy paste*¹⁹⁸, isto é, de copiar e colar códigos encontrados na rede, portanto, fruto de um processo de tentativa e erro - é preciso garimpar e lapidar o conteúdo para atender às demandas do projeto. Ainda que se alcance o objetivo desejado - que neste exercício corresponde à automação do ato de pedir dinheiro -, não significa que a programação está pronta. A escrita está sempre em movimento, em outras palavras, pode ser constantemente reescrita em prol de uma sintaxe mais coesa que aprimore o funcionamento do corpo maquínico. Cada nova descoberta apura o projeto, o que faz parte do método *copy paste*.

Figura 48 – Patrícia Teles, Interface de *Me ajuda a viver do meu trabalho* (2021)



Fonte: arquivo pessoal da autora, 2021.

Uma vez concluída essa etapa, um segundo passo foi dado - a adição de imagens interativas -, para tanto utilizamos o Arduino em conjunto com Processing¹⁹⁹ (Anexo 1). Desta

¹⁹⁷ Disponível no Anexo A.

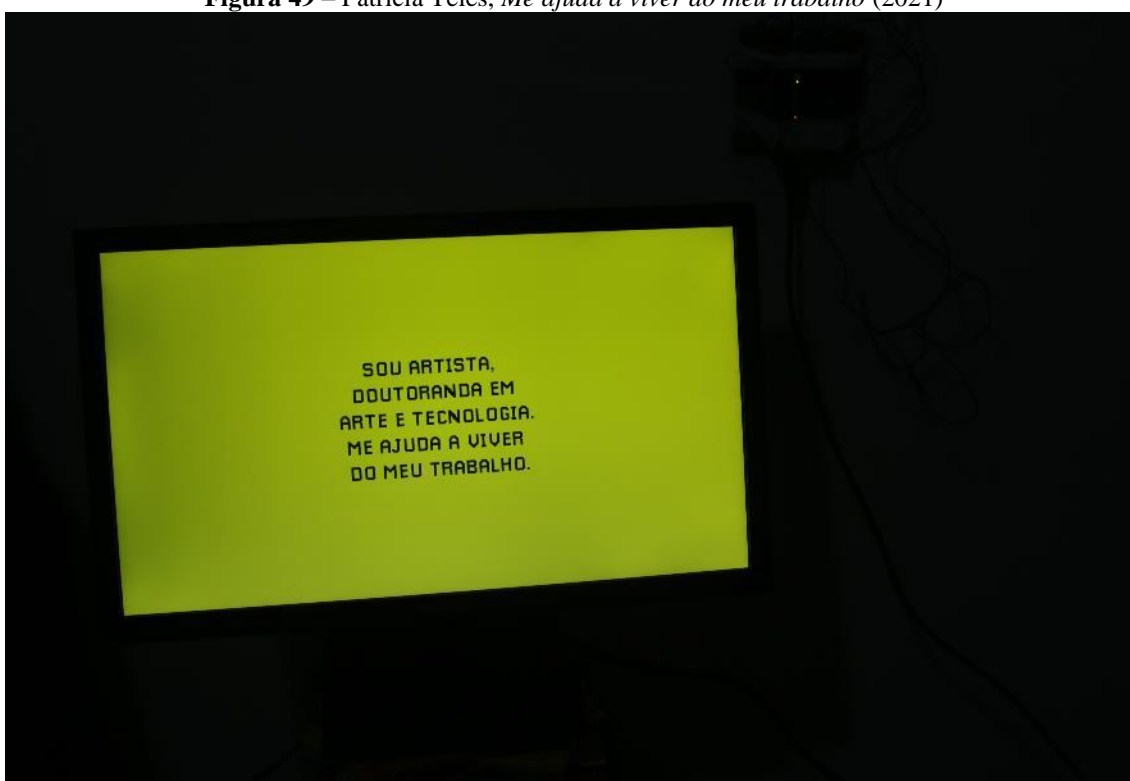
¹⁹⁸ Neste estudo, intitulamos método *copy paste* a prática artística de copiar e colar conteúdo digital, mais especificamente, de apropriação de códigos de programação escritos por terceiros. Ressalta-se que esta prática não necessariamente significa plágio, visto que em geral os códigos estão disponíveis nas plataformas *open source*, ou em tutoriais *online* em *sites* voltados para o ensino e a troca de informação. Mas porque copiar e não escrever seus próprios códigos? Porque nem sempre o artista é fluente na linguagem de computação, portanto, não sabe escrever.

¹⁹⁹ Criado em 2001 por Ben Fry e Casey Reas, o *Processing* é um *software* de programação visual para artistas,

maneira, substituímos o cartaz de papel pardo escrito à mão por um monitor, que permanece apagado quando não detecta a presença de alguém. Uma vez que o espectador se aproxime da interface, surge a mensagem na tela: “Sou artista, doutoranda em Arte e Tecnologia, me ajuda a viver do meu trabalho”. Ao afastar-se, a mensagem some novamente.

O efeito tecnológico mostrou-se um despropósito ao trabalho, isto porque, o cartaz escrito à mão basta para a comunicação da mensagem. Além disso, ao substituir o cartaz por um monitor, perde-se uma camada da narrativa, de ressignificar uma imagem do nosso cotidiano. Neste caso, os cartazes improvisados usados para pedir esmolas nas ruas.

Figura 49 – Patrícia Teles, *Me ajuda a viver do meu trabalho* (2021)



Fonte: arquivo pessoal da autora, 2021.

Tendo em vista este primeiro experimento prático, podemos observar uma condensação de assuntos debatidos nesta pesquisa a partir dos tópicos que seguem abaixo.

5.2.1 Passagem do objeto para a cena

Me ajuda a viver do meu trabalho é um projeto que pode ser apresentado,

designers e entusiastas da programação. Portanto, trabalhando em conjunto com o Arduino, é possível criar imagens digitais interativas.

simultaneamente, em distintos lugares, visto que não carece de um objeto singular, único. Sua ‘aura’ reside no acontecimento vivo que engendra, realizada no momento presente da cena. O pedido - “me ajuda a viver do meu trabalho” - dirige-se diretamente ao espectador, conseqüentemente, o trabalho alcança sua coerência interna quando há alguém para esperar essa existência técnica. Cada apresentação é uma apresentação singular e única, que varia de acordo com o público.

Se a pensarmos enquanto objeto, escultura cinética, entramos em um campo ampliado da arte, visto que a peça necessita de ensaios e uma montagem das suas partes no espaço. Neste âmbito, é um não-objeto (GULLAR, 2007), ou ainda, *unobject* (BURNHAM, 1968b). Portanto, o trabalho se inscreve no contexto do desenquadramento da arte, permeando os conceitos de arte comportamental [*behaviourist art*] de Roy Ascott (2003) – mais precisamente, *the behavioural structure* (estruturas que se comportam), isto é, “formas de arte que articulam suas partes em resposta aos estímulos de seus ambientes internos ou externos” (ASCOTT, 2003, p. 119, tradução nossa)²⁰⁰ – e da estética de sistemas [*systems esthetics*] de Jack Burnham (1968b).

5.2.2 Incorporação do espectador

Sem a performatividade do espectador no espaço, o trabalho não existe. Vale ressaltar que a incorporação do espectador ocorre por meios tecnológicos e não-tecnológicos. De um lado, se dá pela retroalimentação numérica - o diálogo humano-máquina é o que movimenta a cena, o que faz com que o público explore o espaço e experimente os limites do sensor, que observe o movimento da latinha na tentativa de descobrir se algo se altera, o que essa máquina sabe fazer.

Em contrapartida, a ação de depositar uma moeda é o outro viés da participação - o que acontece quando a latinha está cheia? O motor já não é capaz de manter a sua performance devido ao peso das moedas, assim como a sonoridade muda. Logo, a ação do espectador transforma o trabalho, mas essa ação não se resume à retroalimentação humano-máquina, ao disparar do sensor.

Desta maneira, destacamos que, apesar de o corpo tecnológico ser programado para uma única resposta ao estímulo do espectador - sacudir a latinha -, existe um conjunto de fatores externos que influenciam a performance maquínica. A cena transcende o *feedback* numérico, e abrange a infinidade de respostas não previsíveis que o público pode dar, como, até mesmo,

²⁰⁰ “Art forms that articulate their parts in response to the promptings of their internal or external environments.” (ASCOTT, 2003, p. 119).

roubar as moedas.

5.2.3 Teatralização da tecnologia

Todo o jogo de imprevisibilidade com o espectador enriquece o trabalho, assim, a ‘sacada’ da experiência não está na ativação e desativação do motor, no efeito tecnológico, mas na maneira como esse efeito é empregado na cena. Ao acoplar uma latinha com moedas a um motor servo, automatizamos uma ação humana, delegamos à máquina uma tarefa que escapa a qualquer função pré-programada, inventamos um modo de existência singular para esse corpo maquínico. Logo, o corpo tecnológico é autorreferencial, a cena é o meio e a tecnologia é o conteúdo.

Neste contexto, o cartaz de papel escrito a mão é um recurso visual e verbal estratégico para o jogo com a teatralização do tecnológico. Ambos se completam nessa estética precária, seja ela analógica ou digital. Os dizeres – “me ajuda a viver do meu trabalho” – é uma ironia, já que, grosso modo, quem pede dinheiro a transeuntes são pessoas em situação de rua, que exercem empregos precários. Não se espera que uma pessoa privilegiada, no sentido de ter acesso a uma pós-graduação, necessite pedir moedas a desconhecidos.

Não obstante, é exatamente este o efeito discursivo que se propõe, essa justaposição de duas realidades precárias, tanto do ato de esmolar, como da atual situação das academias no Brasil, em especial, os cortes de investimento nas Universidades. Nessa trama, a visualidade do trabalho justifica, assim, a aparência desse corpo tecnológico precário – que expõe sua fiação e remendos com fita crepe, que se compõe de objetos descartáveis – não é gratuita de sentido, ela materializa um conceito abstrato, a situação de precariedade da artista-pesquisadora. Não se trata de uma caixa preta fechada, hermética, mas de uma interface frágil, suscetível à ação do tempo, à depredação e ao erro.

5.2.4 Modos [precários] de produção

Os modos de produção precários informam a cena, eles transformam os modos de sentir, pois imprimem uma linguagem própria. Em *Me ajuda a viver do meu trabalho*, vemos uma sensibilidade tecnológica caseira, amadora, ideias que acreditamos que se contrapõem à sensibilidade tecnológica do disruptivo, do inovador. Destaca-se, ainda, que a gambiarra transcende a questão do objeto, como afirma Fernanda Bruno (2017, p.138): “consiste numa relação despudorada e inventiva com os objetos técnicos, implicando também um modo de se

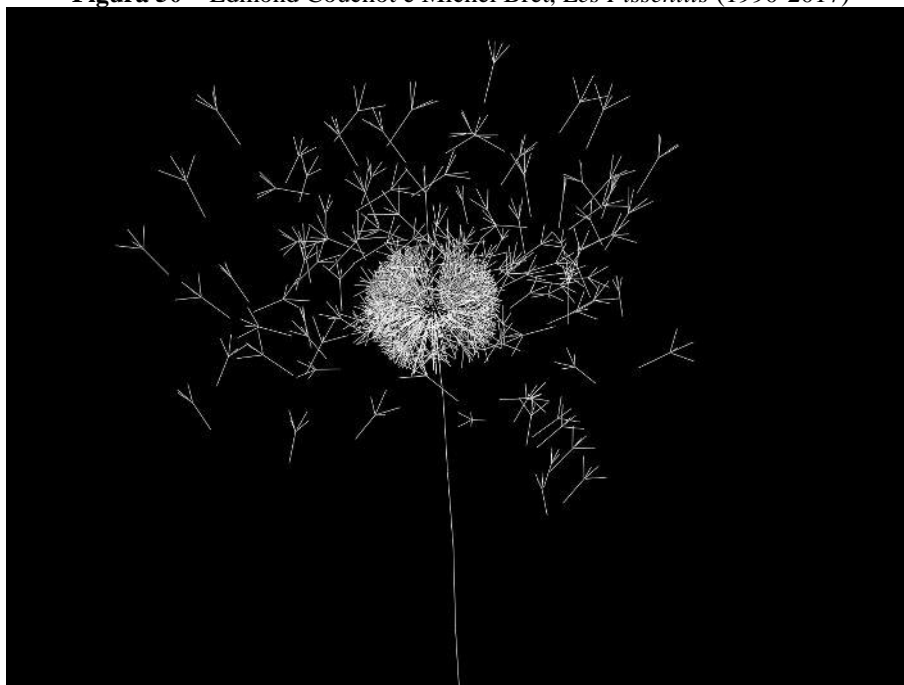
relacionar com o mundo por meio dos entes técnicos que portam potencialidades cognitivas e políticas próprias”.

Por outro lado, o uso de plataformas de código aberto se inscreve dentro da *cultura maker*²⁰¹. O nome em inglês já nos distancia das gambiarras latino-americanas, entretanto, apesar de partirem de contextos completamente distintos, ambas manifestações apresentam similitudes e convergem em um discurso tecnológico contra-hegemônico, que se apropria de objetos de uso cotidiano e os ressignificam.

5.3 COUCHOT DO TERCEIRO MUNDO (2021)

Neste experimento propusemos fazer uma releitura precária do trabalho interativo, *Les Pissenlits* ou *Os Dentes de Leão* (1990 - 2017), de Edmond Couchot em parceria com Michel Bret. Levando em consideração que os trabalhos da cena tecnológica não são produtos acabados, mas processos que se transformam com novos aportes, novas tecnologias e novos públicos, utilizaremos como base de descrição a apresentação mais recente de *Les Pissenlits*, realizada no *Grand Palais*, em Paris, no âmbito da exposição *Artists & Robots* (2018).

Figura 50 – Edmond Couchot e Michel Bret, *Les Pissenlits* (1990-2017)



Fonte: https://www.grandpalais.fr/sites/default/files/field_magazine_thumbnail/007k.couchot_bret_pissenlits.jpg. Acesso em: 04 jun. 2021.

²⁰¹ Movimento fundado no início do século, cujos princípios partem da produção e execução de ideias próprias em um ambiente colaborativo. Duas das principais ferramentas da *cultura maker* são a impressora 3D - que viabiliza a impressão de arquivos digitais em objetos tangíveis, cujo design pode ser projetado pelo usuário; e a cortadora a laser, que possibilita a produção de peças personalizadas.

Dito isso, o trabalho apresenta uma animação 3D composta por doze plantas (dente-de-leão) que se transformam de acordo com a ação do espectador: ao soprar o microfone, a planta solta suas sementes. Em seguida, o dente de leão reconstrói sua estrutura prévia – posterior à dispersão das partes –, operando em *looping* até a ação do próximo interator. No *Grand Palais*, os dentes-de-leão foram projetados em uma parede de grandes proporções, de modo que a visualidade do trabalho, por si só, já chamava a atenção do observador²⁰². Em frente à projeção foi instalado um balcão com um microfone, no qual estava escrito *soufflez* (soprar).

Figura 51 – Edmond Couchot e Michel Bret, *Les Pissenlits* (Grand Palais, 2018)



Fonte: <https://www.flickr.com/photos/s-butterfly/43151991311>. Acesso em: 04 jun. 2021.

Uma vez que conhecemos o projeto de Couchot e Bret, nosso experimento tem como objetivo fazer uma releitura autoral dessa experiência, de maneira que mantenha, o que consideramos ser, o coração do projeto: a transformação gerada pelo soprar. Em *Les Pissenlits* não há um corpo tangível visível, exceto pelo microfone no qual o espectador pode soprar. Sendo assim, o assimilamos pela bidimensionalidade das imagens digitais interativas. Não obstante, na nossa adaptação, *Couchot do Terceiro Mundo*, nos propomos a explorar o efeito-teatro por meio de um corpo tangível.

²⁰² Vídeo-registro de *Les Pissenlits*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BvdE-aUzUfg>>. Acesso em: 04 jun. 2021.

No lugar de um dente-de-leão utilizaremos uma vela, entretanto, diferentemente de *Les Pissenlits*, não se trata de uma simulação 3D, mas da vela tangível, perene. Vale lembrar que este é um experimento acadêmico, por isso, não tem preocupações de âmbito expositivo, como o uso do fogo e demais demandas de exibição, como a manutenção da vela. Deste modo, ao soprar o sensor de som, o participante aciona um ventilador instalado na direção da vela, conseqüentemente, o vento a apaga.

ação – interface – reação

input – interface – *output*

Trata-se de uma adaptação propositalmente caseira e amadora do projeto *Les Pissenlits*, que com essas características propõe uma reflexão conceitual. Isto porque, ao trocar a simulação da planta pela fisicalidade de uma vela, automaticamente, tornamos a ação do participante um despropósito. Em outras palavras, o espectador não precisa de uma interface mediando o seu gesto de soprar o fogo, pois pode, ele mesmo, apagar a vela soprando sua própria boca, sem a necessidade de um objeto técnico.

ação – reação

soprar – apagar

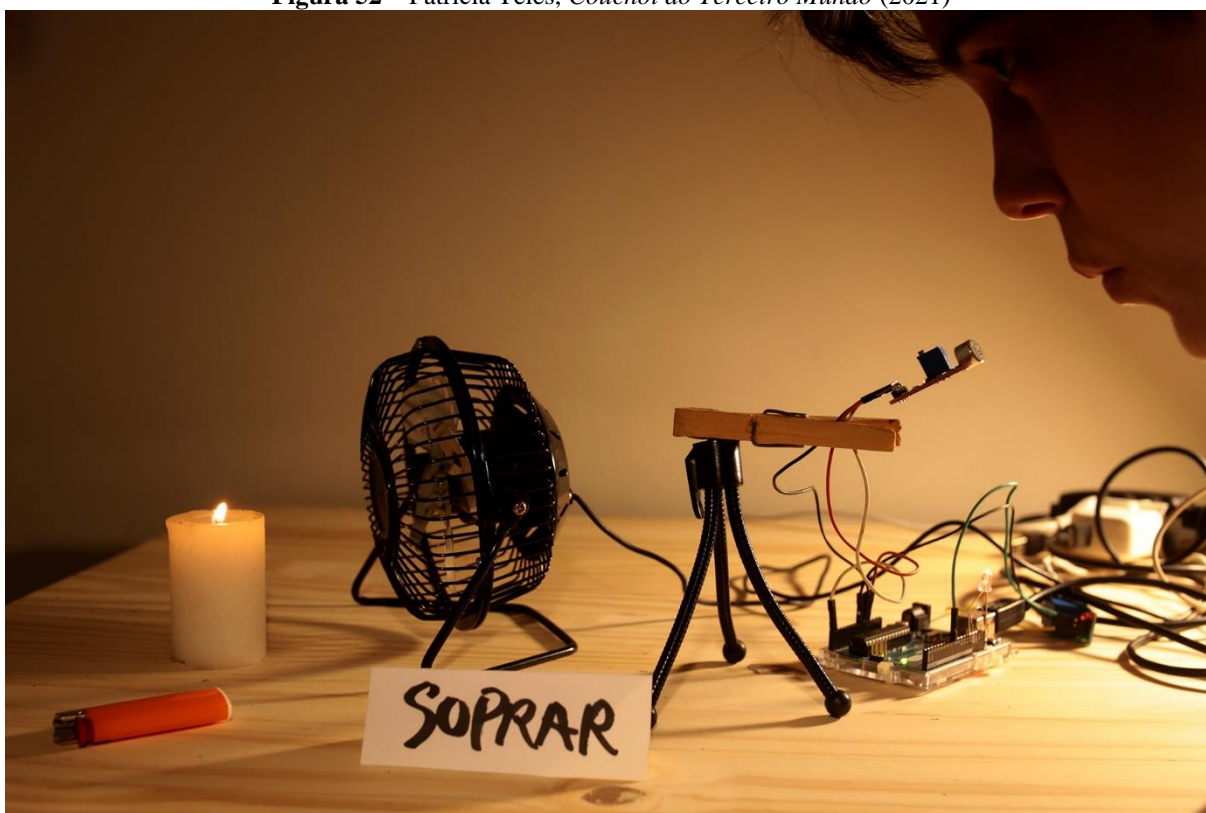
Em continuidade, adicionamos outro elemento de *Les Pissenlits* em *Couchout do Terceiro Mundo* – a instrução ao espectador com a palavra ‘soprar’. Não obstante, no lugar de instalar a indicação próxima ao microfone, a colocamos no meio da nossa composição (Figura 52), de modo que cause uma fricção, uma incerteza sobre o que a instrução quer dizer, sobre o que se deve soprar: o sensor ou a vela? Com isso, queremos jogar com a própria prática expositiva dos trabalhos tecnológicos que apresentam comandos a serem executados pelo visitante.

Mas porque propomos esse jogo de usar a assistência tecnológica para apagar um vela? Exatamente por jogar com o despropósito da situação, de enfatizar a mediação tecnológica em um contexto banal. Acreditamos que essa experiência desloca o espectador da sensação de deslumbramento – como diante da beleza na exibição de *Les Pissenlits* –, e o situa em uma instância de estranhamento, de perceber a tecnologia ‘desnuda’, na sua forma crua. Em vista disso, perde-se toda a delicadeza da poesia visual proposta pelos artistas franceses. Não obstante, essa perda é consciente.

estranhamento > deslumbramento

Sublinhamos que não se trata de uma crítica ao deslumbramento, acreditamos que *Les Pissenlits* é um belíssimo trabalho que apresenta questionamentos relevantes para o campo das imagens numéricas e da sensibilidade tecnológica. Então, porque o estranhamento? Porque entendemos que essa é uma das inúmeras formas de abordar a assistência tecnológica, um modo precário de produção que, talvez, possa desfetichizar o aparato maquínico trazendo o espectador para o jogo de significantes que a cena propõe.

Figura 52 – Patrícia Teles, *Couchot do Terceiro Mundo* (2021)



Fonte: Arquivo Pessoal.

De certo modo, queremos que o espectador seja cúmplice de um trabalho que não se leva tão a sério, e isto não significa que não seja um experimento comprometido, mas um contraponto conceitual às proposições que buscam elevar o estado de espírito do espectador com a assistência tecnológica, que acreditam romper com paradigmas da arte e fomentar a superação das capacidades humanas. Neste sentido, nos filiamos à tendência ‘dadaística’ das máquinas autodestrutivas, do artista suíço Jean Tinguely.

Não estaríamos incorrendo na nossa própria crítica do espectador-funcionário? Pensamos que a lógica do espectador-funcionário não se aplica neste experimento, pois o espectador não

foi pensado para a cena, mas a cena para apresentar uma ideia ao espectador. Dessa forma, não queremos ‘vender’ uma experiência sensível extraordinária, na qual o espectador desempenha um comportamento ‘esperado’ ou ‘programado’, como sentar e apertar um botão. Ainda que o circuito tenha sido programado para responder a um único gesto do participante - o ato de soprar -, a experiência do exercício não se resume ao efeito maquínico.

A composição visual dos elementos por si só já transmite uma ideia, ao instalar o sensor de som, ventilador e vela, estamos encenando o virtual, o ‘vir a ser’, estamos apresentando uma dinâmica de estímulo e resposta previsível:

sensor = ventilador = vela

soprar = ativar = apagar

Essa previsibilidade não é um problema, pois provoca no espectador o interesse por testemunhar o desfecho, mas ainda que o espectador se recuse a soprar o sensor – por crer que se trata de uma banalidade empregar todo um circuito eletrônico para apagar uma vela –, o estranhamento ainda ocorre e o exercício se justifica. Logo, a cena abraça todas essas reações possíveis do espectador: o soprar da vela, o soprar do sensor, a rejeição do jogo, o não-entendimento da proposta do jogo, entre tantas outras variantes.

Agora, o que pode transformar essa cena ‘banal’ são os detalhes da encenação. E se, no lugar de colocarmos os três elementos próximos – sensor, ventilador e vela –, deslocarmos o ventilador e a vela para longe do disparador (sensor de som)? Isso pode potencializar o deslumbramento, à medida em que o espectador entende que a sua ação reverbera uma transformação em um ponto distante no espaço (Gráfico 2).

ação-----reação

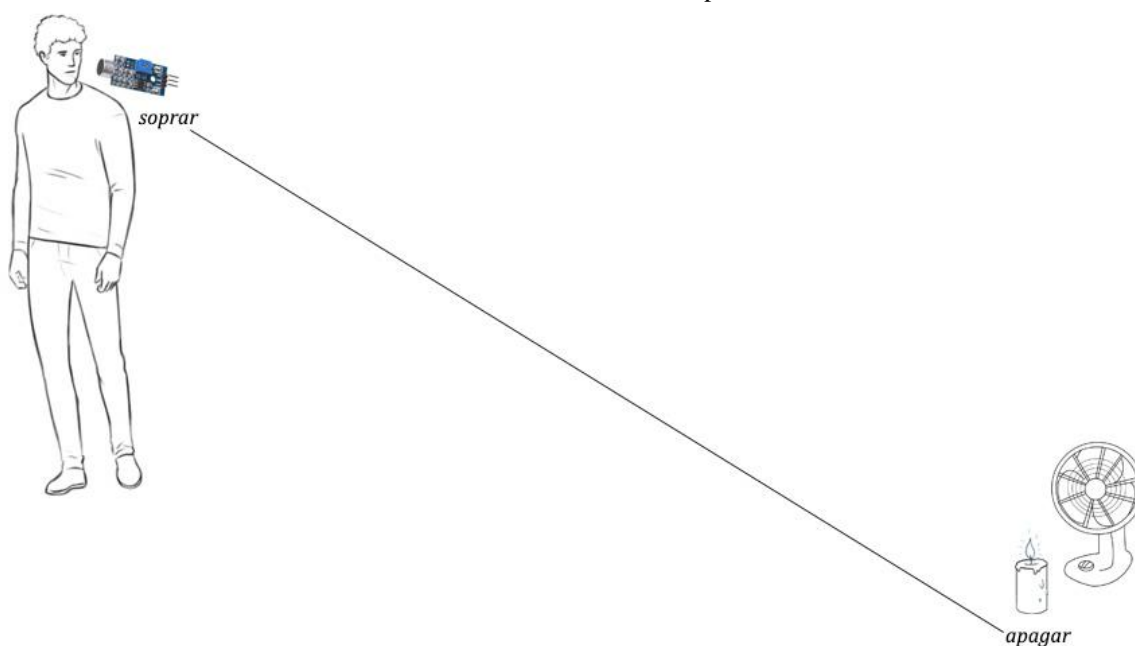
É como se tivéssemos potencializando a ação do espectador de soprar, visto que foge à capacidade humana o apagar de uma vela a metros de distância. E sem entrar nos méritos que isso implica, o participante tem a sensação de um controle sobre-humano.

deslumbramento > estranhamento

Por conseguinte, são escolhas de direção teatral que transformam a dinâmica com o espectador. Na introdução desta tese, citamos a experiência de um monólogo de Jerzy

Grotowski, no qual o ator narra uma situação absurda e, para exacerbar o absurdo narrado, o ator diz o seu texto de cabeça para baixo, plantando bananeira. Essas escolhas de uso da teatralidade no palco são as mesmas que regem a cena tecnológica. Se tiramos o soprar e ativarmos o ventilador com um botão, saímos do âmbito da suspensão da lógica da vida cotidiana e entramos nas dinâmicas mundanas, corriqueiras. Afinal de contas, ligamos ventiladores com as mãos e não com o nosso sopro.

Gráfico 02 – Estímulo e Resposta.



Fonte: elaborado pela autora.

Desta maneira, reforçamos que são escolhas de encenação - a interface e os códigos permanecem o mesmo, o que muda é a cena e, conseqüentemente, a performatividade do espectador. Uma participante do experimento assoprou o sensor com mais força quando percebeu o *output* distante. Outra participante cobriu a vela com a mão quando uma terceira soprou para bloquear com seu corpo o *output* do sistema.

Destaca-se ainda que nessa dinâmica não há *looping*, a imagem não se reconstrói tal qual os dentes-de-leão em 3D. Existe uma transformação visual da vela que se acumula no transcorrer do tempo, quanto mais tempo acesa, mais a cera se dissipa. Todas essas variações são da ordem do acontecimento vivo, da imprevisibilidade que não está no código, mas na cena. E não há uma moral a ser ensinada, ou a pretensão de proporcionar ao espectador uma vivência transcendental, o participante é jogador-livre, que pode descobrir o trabalho enquanto atua na cena.

Vale lembrar que o trabalho de Couchot e Bret foi inspirado em uma memória afetiva de um gesto, o soprar de um dente de leão. Os artistas, portanto, exploram essa vivência tangível com a planta e a ressignificam em um ambiente de simulação digital²⁰³. Não obstante, o protagonismo dado à poesia visual do dente-de-leão se alicerça nas escolhas cenográficas de exibição. Não se trata de uma tela de celular, ou de um monitor, é uma projeção que dialoga com a arquitetura da galeria. O microfone *vintage* é acoplado a uma base branca, hermética, não há fios soltos no espaço, a ‘caixa preta’ está lacrada e o foco está no efeito tecnológico. Da nossa parte, os fios estão emaranhados no espaço, o corpo tecnológico está aberto, vulnerável.

Divagações à parte, podemos contra-argumentar que a ênfase na interpretação empobrece a experiência sensível do espectador, ou seja, tira o foco do que seria o mais importante no trabalho, o modo de incorporação do público. Porém, acreditamos ser justamente a intenção do artista que faz com que a assistência tecnológica seja um modo coerente ou gratuito, por essa razão, ainda que novas tecnologias surjam e determinem novos modos de incorporação do espectador, a raiz da questão permanece a mesma: o que nos é apresentado, como nos é apresentado e porquê nos é apresentado.

Isso não significa que os trabalhos possuem um significado fechado - parafraseando Umberto Eco (1991): toda obra de arte é aberta -, mas tampouco exime o artista de refletir sobre a assistência tecnológica em seu trabalho. Segundo Arthur Danto (2019, p. 80) “a interpretação não é algo exterior à obra: obra e interpretação surgem juntas na consciência estética. Como a interpretação é inseparável da obra, ela é inseparável do artista, se ela é obra do artista”.

Em conclusão, cremos que a assistência tecnológica em nosso experimento se justifica, em virtude da tecnologia referir-se a si mesma. Existe uma amálgama de significações que vão desde o corpo maquínico até o título do nosso exercício. Quando observamos a visualidade do corpo tecnológico do trabalho, percebemos a ironia contida, o ator maquínico refere-se a si mesmo e ao campo da ACT do qual faz parte, mas desde um ponto de vista particular, periférico, que escarneia sua própria situação de precariedade.

²⁰³ Couchot (1993, p. 38) acredita que a simulação numérica é uma evolução das técnicas e das artes da figuração. Segundo o artista, “o *pixel* lançava as técnicas numéricas de figuração numa lógica em total ruptura com a lógica figurativa subjacente à imagem gerada até então pelos procedimentos óticos (ótico-químicos e ótico-eletrônicos).”

6 CONCLUSÃO

Ao longo desta pesquisa, procuramos mostrar como, a partir do século XX, as artes visuais se apropriaram de qualidades que antes eram exclusivas das artes do espetáculo. A teatralização fomentou outros modos de produção de arte, dentre elas, a cena expandida, que se manifesta nos *happenings*, nas instalações multimídia, nas esculturas cibernéticas que dançam com bailarinos (CYSP-1), dentre outras tantas formas de acontecimento espetacular.

Não obstante, para sustentar essa ideia foi preciso desconstruir os preconceitos atribuídos à prática teatral, que compreendem o teatro no domínio restrito da representação, ou da ‘imitação da aparência’ e, portanto, distante da verdade (PLATÃO, 2017). Ou ainda, que o assimila apenas enquanto manifestação dramática que, para encenar um texto escrito por um dramaturgo, divide o teatro em dois universos – palco e plateia – onde atores representam personagens dessa dramaturgia, que edifica a quarta parede e promove o apagamento do espectador.

Desta forma, em prol de abdicar dessa visão reducionista, propusemos mostrar como o teatro vai muito além das fronteiras do drama. Como teorizado por Lehmann (2007), que cunha o termo ‘teatro pós-dramático’, ou ainda, o termo ‘teatro performativo’, como prefere Féral (2015) para enfatizar a performatividade. Na busca por encontrar o DNA das artes cênicas – para posteriormente identifica-lo nas artes visuais –, encontramos na filosofia do teatro de Dubatti (2016a), a essência da prática teatral, a junção de três sub-acontecimentos: convívio – poiesis corporal – expectativa.

Compreendido o fenômeno da teatralização, observamos os modos de fruição do observador – dos visitantes de museus e galerias – que ela fomenta. Modos que estão em sintonia com a expectativa teatral: a apreciação de um acontecimento vivo. O giro-performativo (FISCHER-LICHTE, 2011) possibilita, entre outras coisas, que a escultura, antes presa a um pedestal, performe em um ‘espetáculo fugaz’ (BELTING, 2012), tal qual *Homage to New York* (1960), de Jean Tinguely. Com o fenômeno do desenquadramento da arte, os objetos ganham o espaço da cena, sua existência é percebida através da sua presença de palco, o estado de ser descrito como *presentness* por Robert Morris (2017).

Nesse sentido, o espectador deixa de ser visto como ente alheio ao trabalho artístico, mas como agente sensível, responsável pela emergência do espaço, esse espaço fenomenológico, como nos indica Merleau-Ponty (2018). Por essa razão, adotamos o verbo incorporar, que traz o corpo na sua estrutura, logo, existe um fenômeno duplo, tanto o trabalho incorpora o corpo do espectador, no sentido de absorver essa matéria viva, como é por meio

dessa dinâmica que o trabalho se corporifica, no sentido de ‘ganhar corpo’, de revelar a sua existência.

Contagiados pelo espírito dionisíaco²⁰⁴, os artistas investem na performatividade e na composição de espaços regidos por uma lógica extraordinária, a vida corrente abre espaço para o jogo. E no âmbito do jogo, não mais versamos sobre objetos perduráveis, mas sobre durações efêmeras. Vivências que ocorrem num período de tempo, que nos jogam para uma realidade outra e em seguida nos devolvem para a ordem do cotidiano. O efeito de suspensão provocado pela teatralidade.

Embasados nesse pensamento, propusemos investigar o âmbito particular da arte assistida pela tecnologia que, grosso modo, é tido como um universo a parte da arte contemporânea²⁰⁵. Portanto, a tese partiu do desejo de unir saberes em prol de um pensamento menos purista e mais ‘contaminado’, um amálgama capaz de reunir os pensamentos do teatro às práticas contemporâneas da Arte, Ciência e Tecnologia, dois universos que, a priori, não se cruzam e não compartilham conhecimento. Logo, diferentemente do crítico Michael Fried (2002), brindamos à ‘teatralidade infecciosa’ como mérito dos trabalhos.

Ressalta-se que não se trata de impor uma teatralidade, o caráter cênico já está presente nos trabalhos tecnológicos e, como visto, se manifesta na ação maquínica das esculturas cinéticas e cibernéticas; nas dinâmicas de retroalimentação humano-máquina, sejam elas de imagens digitais interativas, de corpos tangíveis ou por meio da luz, tal qual observado nos trabalhos de Rafael Lozano-Hemmer; ou ainda, se revela na cenografia das composições visuais, como no coro de aparelhos celulares da instalação *Fala*, de Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti.

Com este escopo, constatamos que os trabalhos tecnológicos interativos só acontecem, só se concretizam, no encontro com o público. Seguem, portanto, a mesma lógica das peças de teatro, o artista ensaia seu corpo maquínico para apresentar a uma audiência. Um encontro único, singular e irrepetível, e por assim dizer ‘aurático’. Por essa razão, vislumbramos o retorno da ‘aura’ na estética tecnológica, já que não se trata apenas de imagens técnicas produzidas por máquinas semióticas, mas do modo como essas existências tecnológicas são postas em cena para jogar.

²⁰⁴ O deus grego - Dionísio, é considerado o deus do teatro.

²⁰⁵ Essa tendência é observada por alguns autores preocupados em historicizar a ACT, como Edward Shanken. O autor observa que a “coleção de dois volumes, *Art Since 1900* [Arte desde 1900], escrita por Hal Foster, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois e Benjamin Buchloh, ignora a História da Arte e Tecnologia [...] Tal exclusão, em um contexto destinado a ganhar status canônico, possui ramificações significativas e danosas para a história da ACT.” (SHANKEN, 2009, p. 141).

Dessa maneira, acreditamos que a principal contribuição desse pensamento cênico, é o entendimento de que a tecnologia é parte de um todo, conteúdo de um meio. Sendo a cena o meio (ou o suporte), e não a tecnologia, podemos deslocar o foco do efeito maquínico para o acontecimento que o efeito do aparelho agencia. Começamos a analisar criticamente a performatividade dos atores-maquínicos, seu desempenho no palco.

É curioso pensar que, por vezes, esse desempenho pode se tratar de uma ficção, em outras palavras, o efeito do aparelho pode não ser produzido pela interface, pelo diálogo humano-máquina, mas pela conjuntura da cena. Ou seja, o espectador acredita que a máquina responde ao seu comportamento, mas não necessariamente é isto que ocorre, como é suspeito a respeito da peça *Regurgitofagia* (2004), onde o ator Michel Melamed estaria falseando o *output* da interface.

Ainda sobre o prisma da cena, revisitamos alguns trabalhos do FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Trabalhos de artistas europeus de forte apelo visual, cujos discursos de inovação e novos modos de vivência da arte, no século XXI, soam inovadores e disruptivos. Percebemos ainda, com as experimentações participacionistas de artistas latino-americanos, em especial dos anos de chumbo, que tais modos de vivenciar a arte já estavam em ebulição há muito tempo. Modos estes que não se restringem à estipulação de uma duração para vivência do participante, que transcendem a preocupação com o ‘brinquedo’ – para usar o termo de Flusser (2018) –, modos que rompem com a lógica de consumo e modos que podem promover o engajamento do espectador no seu âmago mais selvagem - como *Experiência nº2*, de Flávio de Carvalho. Consequentemente, trazer à tona essas experiências não-tecnológicas não foi em vão, mas um modo de ressignificar os discursos efusivos que vendem a interatividade na arte tecnológica como uma novidade para o espectador e para o mundo da arte.

Constatamos que nem mesmo a ideia de simbiose das artes é uma inovação contemporânea, o compositor Richard Wagner a teorizou ainda no século XIX, com seu ideal de ‘obra-de-arte-do-futuro’. Contudo, essas ideias são apropriadas e transformadas, gerando manifestações que recorrem à performatividade e ao espaço e que, de certo modo, concretizam outras ideias antigas, como as teorias do *Teatro da Crueldade*, de Antonin Artaud. Logo, as dinâmicas são muito mais rizomáticas do que disruptivas, e o campo da Arte e Tecnologia, apesar de muitas vezes encontrar-se fechado em um nicho, não escapa à essa herança.

Por fim, a investigação prática buscou condensar em um acontecimento espetacular as ideias que foram expressas ao longo destas páginas. No entanto, mais do que uma ilustração didática de teorias, o projeto é fruto de preocupações, ansiedades, frustrações e mortes, enfim,

inquietações verdadeiras. Tanto de ordem emocional – em relação ao contexto pandêmico, social e político no Brasil –, como de ordem prática, como o computador que queima no meio do processo.

Trata-se, portanto, do trabalho de alguém que não apenas estuda a precariedade latino-americana, mas a vivencia, que não apenas teoriza a falta de domínio da programação, mas que tenta subverter essa lacuna. Neste contexto, a tecnologia está, por assim dizer, não-domesticada. Por não se conhecerem os caminhos traçados para lidar com ela, o artista inventa trilhas alternativas, itinerários que por vezes levam a percursos mais longos, mas que, por outro lado, podem ocasionar descobertas inusitadas. Quiçá com a consciência da cena e da sensibilidade tecnológica latino-americana, possamos desenvolver estratégias que despertem o interesse dos espectadores sem submetê-los ao papel de funcionários.

BIBLIOGRAFIA

- ADORNO, Theodor. **A arte e as artes e primeira introdução à teoria estética**. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2018.
- ALONSO, Rodrigo. **Elogio de la low tech** – Historia y estéticas de las artes electrónicas en América Latina. Buenos Aires: Luna Editores, 2015.
- ARISTÓTELES; HORÁCIO; LONGINO. **A Poética Clássica**. São Paulo: Editora Cultrix, 1997.
- ARCHER, Michael. **Arte contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- ARTAUD, Antonin. **O teatro e seu duplo**. São Paulo: Editora Max Limonad, 1984.
- ASCOTT, Roy. **Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology and Consciousness**. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2003.
- AUSLANDER, Philip. Humanoid Boogie. In: KRASNER, David; SALTZ, David Z. **Staging Philosophy: Intersections of Theater, Performance and Philosophy**. Michigan: The University of Michigan, 2006.
- BANN, Stephen. **The Tradition of Constructivism**. New York: The Viking Press, 1974.
- BARRIO, Miguel Ángel González. Utopías y realidades: revolución, *Gesamtkunstwerk*, drama musical. In: WAGNER, Richard. **Ópera y Drama**. Madrid: Akal, 2013.
- BARRIO, Artur. Textos, manifestos e um “texto mais recente”. **Revista Visuais**, Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da Unicamp, v.2, n.2, p. 140-185, 2016.
- BARTHES, Roland. **Image Music Text**. London: Fontana Press, 1977.
- BARTHES, Roland. **A câmara clara**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1997.
- BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- BELTING, Hans. **O fim da história da arte**. São Paulo: Cosac Naify Portátil, 2012.
- BENJAMIN, Walter. **Ensaio sobre Brecht**. São Paulo: Editora Boitempo, 2017.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM, 2019.
- BISHOP, Claire. **Installation Art: a critical history**. London: Tate Publishing and Routledge, 2005.
- BISHOP, Claire. **Participation**. London; Whitechapel; Cambridge: MIT Press, 2006.

BISHOP, Claire. A virada social: colaboração e seus desgostos. **Revista Concinnitas**, ano 9, v.1, n.12, p.145-155, jun.2008.

BISHOP, Claire. **Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship**. Londres, Nova York: Verso, 2012.

BOAL, Augusto. **Teatro do oprimido e outras poéticas políticas**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

BORJA-VILLEL, Manuel J. Un teatro sin teatro: el lugar del sujeto. In: BADIOU, Alain et al. **Un teatro sin teatro**. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona/Museu Coleção Berardo, 2007. p. 20-21.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BRITO, Ronaldo. **Neoconcretismo: vértice e ruptura do projeto construtivo brasileiro**. São Paulo: Cosac Naify, 1999.

BROCKETT, Oscar G. et al. **The Essential Theatre**. Boston: Cengage Learning, 2017.

BROOK, Peter. **O Espaço Vazio**. Lisboa: Orfeu Negro, 2008.

BRUNO, Fernanda. Objetos técnicos sem pudor: gambiarra e tecnicidade. **Revista ECO PÓS**, v.20, n.1, 136-149, 2017.

BRUGUERA, Tania. **Tania Bruguera Untitled (Havana, 2000)**. New York: Museum of Modern Art, 2018.

BURGER, Peter. **Teoria da vanguarda**. São Paulo: Cosac Naify Portátil, 2012.

BURNHAM, Jack. **Beyond modern sculpture: the effects of science and technology on the sculpture of this century**. New York: George Braziller, 1968a.

BURNHAM, Jack. Systems Esthetics. **Artforum**, New York, n.7, p. 30-35, 1968b.

BURNHAM, Jack. Real Time Systems. **Artforum**, New York, n.8, p. 49-55, 1969.

BURNHAM, Jack. Art and Technology: The Panacea That Failed. In: WOODWARD, Kathleen (Ed.) **The Myths of Information: technology and postindustrial culture**. Madison: Coda Press, 1980.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

CAMARGO, Roberto Gill. **Função estética da luz**. São Paulo: Perspectiva, 2012.

CANEJO, Cynthia Marie. Gestos efêmeros e obras tangíveis: a trajetória de Antonio Manuel. **Novos estud. - CEBRAP**, São Paulo, n.76, p. 265-273, 2006.

CARVALHO, Flávio. **Experiência n°2**: realizada sobre uma procissão de Corpus Christi. Rio de Janeiro: NAU Editora, 2001.

CASTILLO, Sonia Salcedo del. **Cenário da Arquitetura da Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

CHILLIDA, Alicia. Transformación: tomar conciencia. In: GARZA, Amanda de la; GERBER, Verónica. **Víctor Grippo**: transformación. México D.F.: MUAC - Museo Universitario de Arte Contemporáneo/ UNAM, Universidad Nacional Autónoma de México, 2014.

CLARK, Lygia; GULLAR, Ferreira; PEDROSA, Mario. **Lygia Clark**. Textos de Lygia Clark, Ferreira Gullar e Mario Pedrosa. Rio de Janeiro: FUNARTE, 1980.

CORTELLA, Mário Sérgio. É preciso rejeitar a *despamonhalização* da vida. **Brasil Almanaque de Cultura Popular**, São Paulo, n. 153, p. 12-14, jan. 2012.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (Org.) **Imagem-máquina**: a era das tecnologias no digital. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

COUCHOT, Edmond. A arte pode ser ainda um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. In: DOMINGUES, Diana. **A arte no Século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: Editora UNESP, 1997.

COUCHOT, Edmond. O tempo real nos dispositivos artísticos. In: LEÃO, Lucia. **Interlab – Labirintos do Pensamento Contemporâneo**. São Paulo: Iluminuras, 2002.

COUCHOT, Edmond; TRAMUS, Marie-Helène; BRET, Michel. A Segunda Interatividade: em direção a novas práticas artísticas. In: DOMINGUES, Diana. **Arte e vida no Século XXI**: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

CRAIG, Gordon. O ator e a supermarionete. **Sala Preta**, USP/PPGAC, São Paulo, v.12, n.1, p. 101-124, jun.2012.

DANTO, Arthur. **O abuso da beleza**. São Paulo: Martins Fontes, 2018.

DANTO, Arthur. **O descredenciamento filosófico da arte**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019.

DANTO, Arthur. **O que é arte**. Belo Horizonte: Relicário Edições, 2020.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DERRIDA, Jacques. **A escritura e a diferença**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1995.

DE SOUZA, Patrícia Teles Sobreira. Breve recorrido sobre el concepto de instalación. **Revista Lindes – Estudios Sociales del Arte y de la Cultura**. v.15, p. 1-8, 2018.

DE SOUZA, Patrícia Teles Sobreira. Tecnologias Baixas. In: SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS, 5., 2019, Belo Horizonte, **Anais...**, Belo Horizonte: EdUEMG, 2019. p. 412 – 419.

DIDEROT, Denis. **A filosofia de Diderot**. Introdução, seleção e tradução de textos e notas Jacob Guinsburg. São Paulo: Editora Cultrix, 1966.

DIDEROT, Denis. **Discurso sobre a poesia dramática**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1986.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 2010.

DORT, Bernard. A representação emancipada. **Revista Sala Preta**, USP/PPGAC, São Paulo, vol. 13, n. 1, p. 47-55, jun 2013.

DUBATTI, Jorge. Teatro Matriz e Teatro Liminal: la liminalidad constitutiva del acontecimiento teatral. **Revista Cena**, Porto Alegre, n.19, 2016a.

DUBATTI, Jorge. **O teatro dos mortos**: introdução a uma filosofia do teatro. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2016b.

DUCHAMP, Marcel. **The Essential Writings of Marcel Duchamp**. Londres: Thames and Rudson, 1975.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.

EDER, Rita. Dos aspectos de la obra de arte total: experimentación y performatividad. In: EDER, Rita (Org.) **Desafío a la estabilidad**: procesos artísticos en México 1952 – 1962. México: Universidad Nacional Autónoma de México/Turner, 2014.

ESSLIN, Martin. **Uma anatomia do drama**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

FALGUIÈRES, Patrícia. Playground. In: BADIOU, Alain et al. **Un teatro sin teatro**. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona/Museu Coleção Berardo, p. 28-34, 2007.

FÉRAL, Josette. **Além dos limites**: teorias e práticas do teatro. São Paulo: Editora Perspectiva, 2015.

FERNANDES, Silvia. Alfred Jarry. In: JARRY, Alfred. **Ubu Rei**. São Paulo: Editora Peixoto Neto, 2007. Coleção Os grandes dramaturgos, 19.

FISCHER-LICHTE, Erika. **Estética de lo performativo**. Madrid: Abada Editores, 2011.

FISCHER-LICHTE, Erika. Entrevista com Erika Fischer-Lichte [Entrevista concedida a] BONFITTO, Matteo. **Conceição | Concept**, Campinas, v. 2, n. 1, p. 131-141, 2013.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma filosofia da fotografia. São Paulo: É Realizações, 2018.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**. elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume Editora, 2008.

FOSTER, Hal. **O retorno do real**: a vanguarda no final do século XX. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

FREUD, Sigmund. Personagens psicopáticos no teatro (1942 [1905 ou 1906]). In: FREUD, Sigmund. **Obras Completas - Volume 6**: três ensaios sobre a teoria da sexualidade, análise fragmentária de uma histeria (“o caso Dora”) e outros textos [1901-1905]. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

FRIED, Michael. **Absorption and Theatricality**: painting and beholder in the age of Diderot. California: University of California Press, 1980.

FRIED, Michael. Arte e objetividade. *Arte & Ensaios*, Revista do PPGAV, EBA, UFRJ, Rio de Janeiro, n. 9, 2002.

FUERZAS ARMADAS REVOLUCIONARIAS (Org.). **Con nuestros propios esfuerzos**. Havana: Editora Verde Olivo, 1992.

GIANNETTI, Claudia. **A estética digital**: sintopia da arte, ciência e tecnologia. Belo Horizonte: Editora C/Arte, 2006

GERE, Charlie. Arte como retroalimentación. In: CORRAL, Ana Botella Diez del. **Feedback**: arte que responde a instrucciones, a inputs, o a su entorno: catálogo. Gijón: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, 2007. p. 62–77.

GONTIJO, Juliana. **Distopias tecnológicas**. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014.

GRAU, Oliver. **Arte virtual**: da ilusão à imersão. São Paulo: Editora Senac, 2005.

GREENBERG, Clement. **Clement Greenberg e o debate crítico**. Rio de Janeiro: Funarte/Jorge Zahar, 1997.

GROTOWSKI, Jerzy. **Em busca de um teatro pobre**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1992.

GROTOWSKI, Jerzy. Farsa-Misterium. In: GROTOWSKI, Jerzy; FLASZEN, Ludwik; BARBA, Eugenio. **O teatro laboratório de Jerzy Grotowski 1959-1969**. São Paulo: Editora Perspectiva/ Edições SESC São Paulo, 2010.

GROYS, Boris. **Obra de arte total Stalin**. Valencia: Pre-Textos, 2008.

GROYS, Boris. **Arte Poder**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.

GUASCH, Anna Maria. **El arte último del siglo XX**: del posminimalismo al multicultural. Madrid: Alianza Editorial, 2000.

GUÉNOUN, Denis. **O teatro é necessário?** São Paulo: Perspectiva, 2004.

GULLAR, Ferreira. **Experiência neoconcreta**: momento limite da arte. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

- HERKENHOFF, Paulo. Prefácio. In: KAC, Eduardo. **Luz & Letra**: ensaio de arte, literatura e comunicação. Rio de Janeiro: Contra-Capa Livraria, 2004.
- HUBERT, Marie-Claude. **As grandes teorias do teatro**. São Paulo: Martins Fontes, 2013.
- HUG, Alfons. **High-tech/ Low-tech**: formas de produção. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2012.
- HUHTAMO, Erkki. Twin-touch-test-redux: abordagem arqueológica da mídia para a arte, interatividade e tatibilidade. In: DOMINGUES, Diana. **Arte, ciência e tecnologia**: passado, presente e desafios. São Paulo: Editora UNESP, 2009.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Editora Perspectiva, 2019.
- JODOROWSKY, Alejandro. **Hacia el efímero pánico o ¡Sacar al teatro del teatro!**. México: El Gran Pan, 1981.
- JUDD, Donald. Objetos específicos. In: FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília. (Org.) **Escritos de artistas anos 60/70**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2017.
- KABAKOV, Ilya. **Sobre la instalación total**. Ciudad de México: COCOM Press, 2014.
- KAC, Eduardo. **Luz & Letra**: ensaio de arte, literatura e comunicação. Rio de Janeiro: Contra-Capa Livraria, 2004.
- KAC, Eduardo. **Telepresença e bioarte**: humanos, coelhos & robôs em rede. São Paulo: Edusp, 2013.
- KANT, Immanuel. **Crítica da faculdade do juízo**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.
- KAPROW, Allan. **Essays on the Blurring Art and Life**. Berkeley: University of California Press, 1993.
- KAPROW, Allan. Notes on the Elimination of the Audience (1966). In: BISHOP, Claire. **Participation**. London/Whitechapel/Cambridge: MIT Press, 2006.
- KAPROW, Allan. O Legado de Jackson Pollock. In: FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília. (Org.) **Escritos de artistas anos 60/70**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2017.
- KIRBY, Michael. **Happenings**: an illustrated anthology. New York: E.P. Dutton & Co., 1965.
- KRAUSS, Rosalind. **Caminhos da escultura moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- KRAUSS, Rosalind. A escultura no campo ampliado, **Revista Arte & Ensaio**, PPGAV-UFRJ, n.17, p. 128-137, 2008.
- KLÜVER, Billy. The Garden Party. In: HULTÉN, K.G. Pontus. **The Machine, as seen at the end of the mechanical age**. New York: MoMA, 1968.

- LATOURE, Bruno. **Reagregando o social**: uma introdução à Teoria do Ator-Rede. Salvador: Edufba; Bauru: Edusc, 2012.
- LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- LEHMANN, Hans-Thies. Teatro pós-dramático, doze anos depois. **Revista Brasileira de Estudos Presença**, Porto Alegre, v. 3, n. 3, p. 859-878, set./dez. 2013.
- LÈVY, Pierre. **O que é o Virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.
- LÈVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LEWITT, Sol. Sentenças sobre arte conceitual (1969). In: FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília. (Org.) **Escritos de artistas anos 60/70**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2017.
- LEMOS, André. Cibercultura, cultura e identidade. Em direção a uma “Cultura Copyleft”? **Contemporânea**, UFBA/Salvador, v.2, n.2, p. 9-22, dez. 2004.
- LIPPARD, Lucy; CHANDLER, John. A desmaterialização da arte. **Arte & Ensaios**. Revista do PPGAV, EBA, UFRJ, p. 151-165, maio 2013.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.
- MACHADO, Arlindo. Máquina e Imaginário. In: DOMINGUES, Diana. **Arte, Ciência e Tecnologia**: passado, presente e desafios. São Paulo: Editora UNESP, 2009.
- MACHADO, Arlindo. Waldemar Cordeiro: o brasileiro precursor da arte mediada por computadores. **Revista ECO PÓS**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, 27-35, 2015.
- MCLUHAN, Marshall. **Compreender os meios de comunicação - extensões do homem**. Lisboa: Relógio d'Água, 2008.
- MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora Senac, 2008.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 2018.
- MINUJÍN, Marta. **Marta Minujín**: happenings e performances. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Cultura del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2015.
- MORRIS, Robert. Notes on Sculpture. In: BATTCOCK, Gregory (Ed.). **Minimal Art - A Critical Anthology**. New York: E.P. Dutton 1995. p. 222-235.
- MORRIS, Robert. O tempo presente do espaço. In: FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília. (Org.) **Escritos de artistas anos 60/70**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2017.
- NÓBREGA, Carlos Augusto Moreira da. **Art and Technology**: coherence, connectedness, and the integrative field. Tese (Doutorado em Filosofia). University of Plymouth, School of Art and Media, 2009.

NÓBREGA, Carlos Augusto Moreira da.; FRAGOSO, Maria Luiza. Field, coherence and connectedness: models, methodologies and actions for flowing moistmedia art. **Technoetic Arts**, v.13, n.1 & 2, Intellect Journals, p. 153-168, 2015.

NÓBREGA, Carlos Augusto Moreira da. O trabalho de arte como hiperorganismo: individualização, forma, coerência orgânica e campo. In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA, 17., **Anais...**, Brasília, 2018.

ORTEGA Y GASSET, José. **A ideia do teatro**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2014.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PAVIS, Patrice. **Encenação contemporânea: origens, tendências, perspectivas**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

PERISSINOTTO, Paulo; BARRETO Ricardo (Org.). **FILE solo: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica: Lawrence Mastaf: a poética da imersão**. São Paulo: FILE, 2017.

PERISSINOTTO, Paulo; BARRETO Ricardo (Org.). **FILE Rio de Janeiro 2018: A arte eletrônica na época disruptiva: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica = FILE Rio de Janeiro 2018**. São Paulo: FILE, 2018.

PLATÃO. **A República**. Tradução Ciro Mioranza. São Paulo: Lafonte, 2017.

PLAZA, Júlio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. **ARS**, v.1, n.2, São Paulo, 8-29 dez. 2003.

RAMOS, Luiz Fernando. **Mimesis performativa: a margem de invenção do possível**. São Paulo: AnnaBlume, 2015.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**. São Paulo: Editora 34, 2018.

REISS, Julia H. **From Margin to Center: The Spaces of Installation Art**. Londres: The MIT Press, 1999.

ROKEBY, David. Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media. In: PENNY, Simon (Ed.). **Critical Issues in Electronic Media**. New York: SUNNY Press, 1995.

ROUBINE, Jean-Jacques. **A linguagem da encenação teatral**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia. A estética das linguagens líquidas. In: ARANTES, Priscila; SANTAELLA, Lucia. **Estéticas tecnológicas**: novos modos de sentir. São Paulo: EDUC, 2008.

SANTAELLA, Lucia. O pluralismo pós-utópico da arte, **ARS**, São Paulo, v.7, n.14, p. 131-151, 2009.

SANTAELLA, Lucia. Arte, Ciência & Tecnologia: um campo em expansão. In: GOBIRA, Pablo (Org.) **Percursos contemporâneos**: realidades da arte, ciência e tecnologia. Belo Horizonte: Editora UEMG, 2018.

SANTOS, Laymert Garcia dos. **Politizar as novas tecnologias**: o impacto sócio-técnico da informação digital e genética. São Paulo: Editora 34, 2003.

SARRAZAC, Jean-Pierre. **Léxico do drama moderno e contemporâneo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

SCOVINO, Felipe (Org.). **Encontros - Cildo Meireles**. Rio de Janeiro: Beco do Açougue, 2009a.

SCOVINO, Felipe. Negócio arriscado: dispositivos para um circuito da ironia na arte contemporânea brasileira, **Revista Poíesis**, Niterói, n.13, p. 159-172, 2009b.

SHANKEN, Edward A. From Cybernetics to Telematics. In ASCOTT, Roy. **Telematic Embrace**: Visionary Theories of Art, Technology and Consciousness. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2003.

SHANKEN, Edward A. Historicizar arte e tecnologia: fabricar um método e estabelecer um cânone. In: DOMINGUES, Diana. **Arte, Ciência e Tecnologia**: passado, presente e desafios. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

SIMONDON, Gilbert. **O modo de existência dos objetos técnicos**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2020.

SONTAG, Susan. **Sob o signo de saturno**. Rio Grande do Sul: L&PM, 1986.

SONTAG, Susan. **Contra la interpretación**. Buenos Aires: Alfaguara, 2005.

SPINOZA, Baruch. **Ética**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

SZONDI, Peter. **Teoria do drama moderno [1880-1950]**. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

TRABA, Marta. **Arte latinoamericano actual**. Caracas: Ediciones de la Biblioteca/ Universidad Central de Venezuela, 1972.

VENTURELLI, Suzete. **Imagem interativa**: Marcio L. B. Maciel e Suzete Venturelli. Brasília: Editora UnB, 2008.

VILLAVICENCIO, Pablo Souza de. **Cineinstalações e o processo de criação no atravessamento dos espaços em ambientes audiovisuais e interativos**: uma cartografia de

poéticas experimentais. 2015. 249f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2015.

WAGNER, Richard. **La obra de arte del futuro**. València: Universitat de València, 2000.

WAGNER, Richard. **Arte y revolución**. Madrid: Cassimiro Libros, 2013.

WEIBEL, Peter. É proibido não tocar: algumas observações sobre (partes esquecidas da) história da interatividade e da virtualidade. In: DOMINGUES, Diana. **Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e desafios**. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

WIENER, Norbert. **Cibernética ou controle de comunicação no animal e na máquina**. São Paulo: Perspectiva, 2017.

ZANINI, Walter. **Vanguardas, desmaterialização, tecnologias na arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2018.

ZICS, Brigitta. **Transparency, Cognition and Interactivity: Toward a New Aesthetic for Media Art**. 2008. 347f. Tese (Doutorado em Arte e Tecnologia) - University of South Wales, Newport, 2008.

WEBGRAFIA

ALONSO, Rodrigo. **Elogio de la low tech**. 2002. Disponível em: <http://www.roalonso.net/es/pdf/arte_y_tec/low_tech.pdf>. Acesso em: 26 maio 2021.

ALONSO, Rodrigo. **Sobre tácticas tecnológicas**. Biennale de l'Image en Mouvement, 11.: catálogo. Genève: Centre pour l'Image Contemporaine, 2005. Disponível em: <http://www.roalonso.net/es/pdf/videoarte/tacticas_esp.pdf>. Acesso em: 20 out. 2020.

AMARAL, Aracy. **Aspectos do não-objetualismo no Brasil**. São Paulo, 1981. Disponível em: <<https://icaadocs.mfah.org/s/en/item/1111221#?c=&m=&s=&cv=&xywh=-832%2C-1%2C3362%2C2200>>. Acesso em: 17 maio 2020.

BIENAL DE SÃO PAULO. **Aníbal Lopez por Regina José Galindo**. 2018. Disponível em: <<http://33.bienal.org.br/pt/audioguia-detalle/5366>>. Acesso em: 24 maio 2021.

CARNEVALE, Graciela. **Graciela Carnevale: 7 al 18 de octubre**. Rosario, 1968. Disponível em: <<https://icaadocs.mfah.org/s/en/item/753392#?c=&m=&s=&cv=&xywh=143%2C107%2C3515%2C1967>>. Acesso em: 14 jun. 2019.

CYBERNETICZOO. **1964 – Robot K-456 – Nam June Paik (Korean) & Shuya Abe (Japanese)**. 2010. Disponível em: <<http://cyberneticzoo.com/robots-in-art/1964-robot-k-456-nam-june-paik-korean-shuya-abe-japanese/>>. Acesso em: 24 maio 2021.

DAVIES, Char. **Osmoste**: Notes on Being in Immersive Virtual Space. 2002. Disponível em: <http://www.immersence.com/publications/char/2002-CD-Digital_Creativity.html>. Acesso em: 19 jun. 2020.

DUBATTI, Jorge. **A pandemia revelou o poder do convívio**. 2020. Disponível em: <<https://revistacontinente.com.br/edicoes/240/ra-pandemia-revelou-o-poder-do-convivior>>. Acesso em: 10 jul. 2021.

GRECO, Alberto. **Manifiesto Dito del Arte Vivo**. 1963. Disponível em: <<http://www.albertogreco.com/es/obras/artevivo/manifiestodito/index.htm>>. Acesso em: 23 abr. 2021.

JAPAN MEDIA ART FESTIVAL ARCHIVE. **Nemo Observatorium**. 2009. Disponível em: <http://archive.j-mediaarts.jp/en/festival/2009/art/works/13a_nemo_observatorium/>. Acesso em: 01 dez. 2018.

RUBIO, Fernando. Site do artista. Disponível em: <<http://www.fernando-rubio.com.ar/>>. Acesso em: 20 ago. 2020.

OITICICA, Hélio. **Aparecimento do suprasensorial na arte brasileira**. Rio de Janeiro, 1968. Disponível em: <<https://icaa.mfah.org/s/en/item/1110620#c=&m=&s=&cv=&xywh=-1116%2C0%2C3930%2C2199>>. Acesso em: 11 jun. 2020.

RAFAEL LOZANO-HEMMER. Site do artista. Disponível em: <<http://www.lozano-hemmer.com>>. Acesso em: 25 mai. 2021.

ROLNIK, Suely. **Geopolítica da Cafetinagem**. 2006. Disponível em: <<http://www4.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/Geopolitica.pdf>>. Acesso em: 02 jul. 2020.

SANTIAGO, M. Bego. Site da artista. Disponível em: <<https://www.begomsantiago.com/>>. Acesso em: 26 ago. 2020.

SHIVA GALLERY. **Portfolio de Aníbal Lopez**. 2012. Disponível em: <<http://shivagallery.org/portfolio/anibal-lopez/>>. Acesso em: 12 mai. 2019.

TATE. **Condensation Cube (1963-5)**. 2015. Disponível em: <<https://www.tate.org.uk/art/artworks/haacke-condensation-cube-t13214>>. Acesso em: 24 mai. 2021.

VIDEOGRAFIA

ABRAMOVIC, Marina: Mariana Abramovic on performing “Rythm 0”, (1974): 2016, 3’07”. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xTBkbseXfOQ>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

ARMAZÉM COMPANHIA DE TEATRO: Alice Através do Espelho – Armazém Companhia de Teatro 25 anos: 2012, 1'54''. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GVR2NhPgQwo>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

BIANCHI, Diego. GARAY, Luis: Diego Bianchi y Luis Garay Under de Sí (2013-2015). BP15, Centro de Arte Experimental, UNSAM: 2015, 8'17''. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=z0YwFa5tkzk>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

BOAL, Augusto: Documentário: Augusto Boal e o Teatro do Oprimido: 2014, 2'54''. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8PQF33IRUVk>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

BRUGUERA, Tania: Tania Bruguera: Untitled (Havana, 2000) | MoMA LIVE: 2018, 46'28''. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=L9fKj5IsZec>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

CANTONI, Rejane; CRESCENTI, Leonardo: Fala – Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti – Emoção Art.ficial 6.0 (2012): 2012, 1'. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7xU4STAh8cQ>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

CARNAVALE, Graciela: Excerpt from Artist Talk with Graciela Carnavale, 10.03.2012: 2012, 4'05''. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=u_pLg5VEuIA>. Acesso em: 03 jun. 2021.

COUCHOUT, Edmound; BRET, Michael: Artists et Robots: coup d'oeil sur «Les Pissenlits» (E. Couchot et M. Bret): 2018, 17''. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BvdE-aUzUfg>>. Acesso em: 04 jun. 2021.

DAVIES, Char: Osmose (1995) Mini-documentary – 33min: 2014, 33'32''. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bsT59fp8LpY>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

FABIÃO, Eleonora: Eleonora Fabião conversa sobre qualquer assunto no Arte do Artista: 2016, 1'35''. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UIX3FcdQ_DM>. Acesso em: 03 jun. 2021.

GRIPPO, Víctor: Detrás de... Transformación, Víctor Grippo: 2015, 2'37''. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HeYcagMwhIE>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

HAACKKE, Hans: Hans Haacke: Fighting the establishment: 2018, 3'37''. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aVp-ZXPu3gk>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

KANTOR, Tadeusz: “Umarla Klasa” (Dead Class) [English Subtitles]: 2017, 71'58''. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=a235hHGFips>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

KLEIN, Yves. Yves Klein – Antropometries | TateShots: 2013, 2'13''. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gj9nHa7FtQQ>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

MALSTAF, Lawrence: FILE SOLO 2017: Lawrence Malstaf – A poética da imersão | CCBB: 2017, 5'16''. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HAvdDGEUV9ss>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

MEIRELES, Cildo: Babel by Cildo Meireles | Artwork Audio Description | Tate: 2019, 4'32''. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pYIRn64Cj4I>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

MELAMED, Michel: Regurgitofagia, 2009, 2010, 5'44''. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=k1ce0q-JHEo>>. Acesso em: 09 jun. 2021.

MINUJÍN, Marta: La Menesunda según Marta Minujín, MAMBA: 2016, 3'15''. Disponível em: <<https://youtu.be/e90D5Co3km4>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

MOHOLY-NAGY, László: László Moholy-Nagy's "Light Prop for an Electric Stage (Light-Space Modulator), 1930: 2015, 1'46''. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=QHdK19meZTk>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

OTÁVIO Donasci: a Evolução da Criatura | ArteDigitalBR: 2010, 4'23''. Disponível em: <<https://vimeo.com/12469162>>. Acesso em: 07 nov. 2020.

PAIK, Nam June: Robot K456 by Nam June Paik: 2015, 52''. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6K4zTxGrtrc>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

PAPE, Lygia: Lygia Pape [Divisor, 1968-2011]. Performance en el Museo Reina Sofía: 2011, 1'. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=L9XsL_GvSa8>. Acesso em: 03 jun. 2021.

RAUSCHENBERG, Robert: Robert Rauschenberg performing Open Score, 1966: 2019, 1'58''. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Vg6hrxE-w00>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

RAUSCHENBERG, Robert: Robert Rauschenberg's Pelican: 2012, 59''. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=14G0aRhhkGU>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

RINALDO, Ken: Autopoiesis: 2020, 5'03''. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9TfrKQH6OPg>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

RUBIO, Fernando: FIBA – Todo lo que está a mi lado de Fernando Rubio: 2015, 1'57''. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=uQbl7B0m6I0>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

SANTIAGO, Bego M.: Little Boxes: 2013, 2'35''. Disponível em: <<https://vimeo.com/64225728>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

SCHÖFFER, Nicola. Artistes et Robots au Grand Palais: Nicolas Schöffer: CYSP 1: 2018, 39''. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LOCaghvYllk>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

SERMON, Paul: Telematic Dreaming, 1992 original: 2011, 42'37''. Disponível em: <<https://vimeo.com/20054617>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

SHUTOV, Sergey: Abacus: 2011, 5'25''. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=JNszbuXLxmg>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

TINGUELY, Jean: Jean Tinguely “Homage to New York” (1960): 2013, 1'26''. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0MqsWqBX4wQ>>. Acesso em: 03 jun. 2021.

ANEXOS

CÓDIGOS E ESQUEMAS

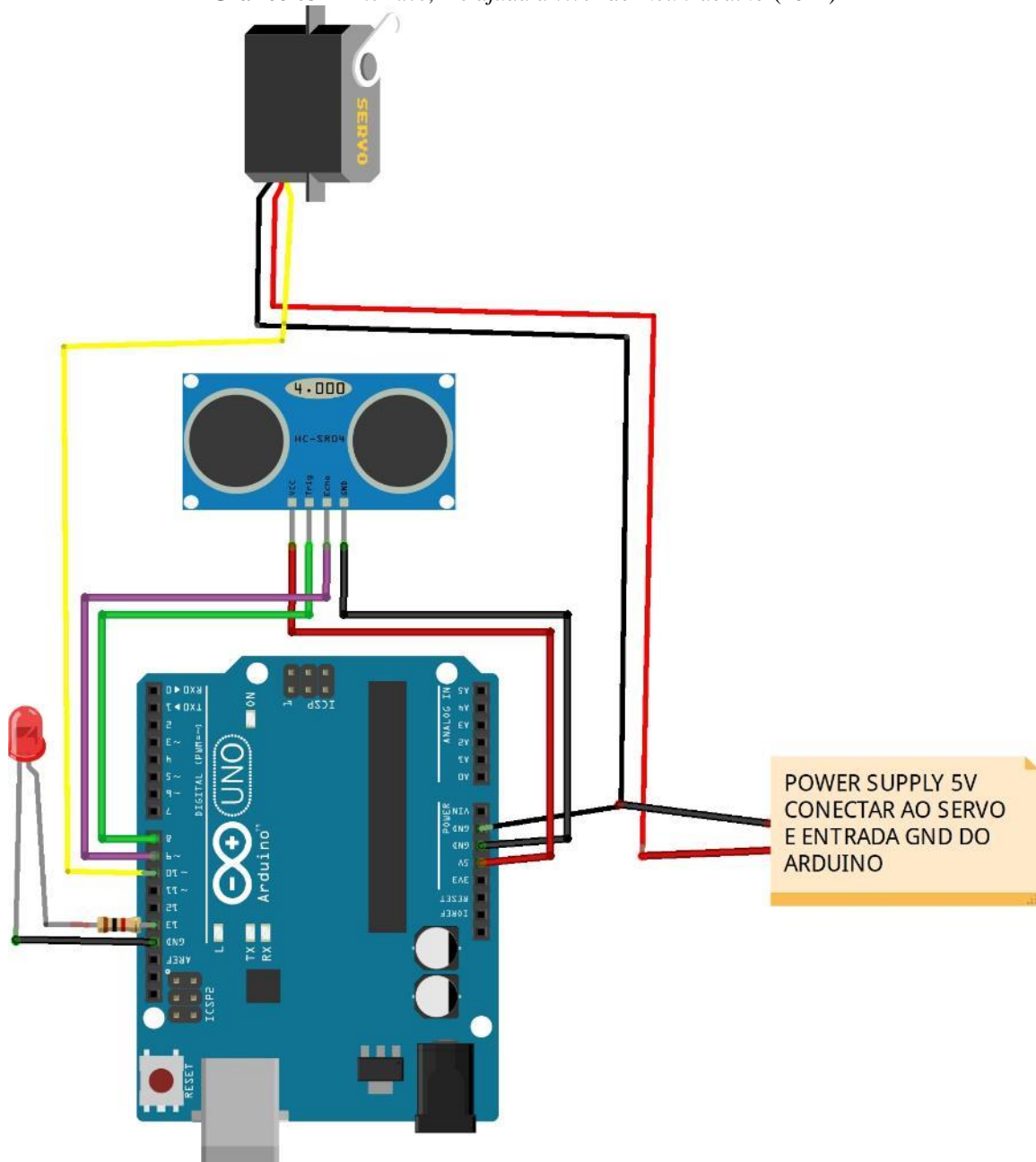
*Eu não falhei. Apenas descobri 10 mil maneiras
que não funcionam.*

Thomas Edison

Os códigos e esquemas listados abaixo são resultados de exaustivos procedimentos de tentativa e erro. Os circuitos e esquemas apresentados nesta pesquisa podem ser copiados, adaptados e usados livremente por qualquer pessoa interessada. Os esquemas foram desenhados com o programa *open source Fritizing*²⁰⁶ e os códigos passados para o *Word* por meio do *software* livre *Notepad+++*²⁰⁷.

²⁰⁶ Disponível em: <<https://fritzing.org/>>. Acesso em: 28 abr. 2021.

²⁰⁷ Disponível em: <<https://notepad-plus-plus.org/>>. Acesso em: 10 fev.2021.

ANEXO A - Me ajuda a viver do meu trabalho (2021)**Gráfico 03 – Interface, *Me ajuda a viver do meu trabalho* (2021)**

fritzing

Fonte: Arquivo Pessoal

CÓDIGO [ARDUINO]

Me ajuda a viver do meu trabalho (2021)

```
#include <Servo.h>
Servo servo;

int led = 13;
#define trigPin 8
#define echoPin 9

void setup() {
  Serial.begin (9600);
  servo.attach(10);
  pinMode (led, OUTPUT);
  pinMode(trigPin, OUTPUT);
  pinMode(echoPin, INPUT);
}

void loop() {
  long duration, distance;
  digitalWrite(trigPin, LOW);
  delayMicroseconds(2);
  digitalWrite(trigPin, HIGH);
  delayMicroseconds(10);
  digitalWrite(trigPin, LOW);
  duration = pulseIn(echoPin, HIGH);
  distance = duration/58.2;

  if (distance <= 30){
    Serial.print("1");
    digitalWrite (led, HIGH);

    servo.write(170);
    delay (600);
    servo.write (70);
    delay (500);
  }

  if (distance >.= 31) {
    Serial.print("0");
    digitalWrite (led, LOW);
  }
}
```


CÓDIGO [PROCESSING]

Me ajuda a viver do meu trabalho (2021)

```

import processing.serial.*;

Serial Arduino;
String arduino = (" ");
String t = ("SOU ARTISTA, \n DOUTORANDA EM \n ARTE E TECNOLOGIA.\n ME AJUDA A VIVER \n
DO MEU TRABALHO.");
PFont f;

void setup() {
  size (1920,1080);
  //fullScreen();
  //printArray(Serial.list()); //para descobrir a porta do Arduino
  Arduino = new Serial(this, "COM3", 9600); // versão para Windows
  Arduino.bufferUntil('\n');
  f = createFont("pixelmix.ttf", 60);
  textFont(f);
}

void draw() {

  text (t, width/2, height/2);
  textSize (60);
  textAlign (CENTER, CENTER);
  fill (0);

  while (Arduino.available() > 0) {
    String arduino = Arduino.readString();
    int sensor = Integer.parseInt (arduino);

    if (arduino != null) {
      println(arduino);
    }

    if (sensor == 0){
      background (0);
    }
    if (sensor == 1) {
      background (255,250, 30);
      t = ("SOU ARTISTA, \n DOUTORANDA EM \n ARTE E TECNOLOGIA.\n ME AJUDA A VIVER \n DO
MEU TRABALHO.");
    }
  }
}
}

```


CÓDIGO [ARDUINO]

Couchot do Terceiro Mundo (2021)

```
int fan = 9;
int threshold = 100;
int volume;

void setup() {
  Serial.begin(9600);
  pinMode(fan, OUTPUT);
}

void loop() {
  sopro = analogRead(A5);
  Serial.println(sopro);
  delay(100);

  if(sopro>=threshold){
    digitalWrite(led, LOW); // Turn ON Led
    //Atenção, inverter o valor de HIGH e LOW para usar com relay
  }
  else{
    digitalWrite(led, HIGH); // Turn OFF Led
  }
}
```