

audiovisual experimental

arqueologias, diálogos, desdobramentos

org natália aly . marcus bastos

clayton policarpo . daniela dini . carlos eduardo tsuda

patricia moran . pollyana ferrari . rodrigo gontijo

sandra naumann . sergio basbaum . wolfgang ernst

Marcus Bastos
Natália Aly
(Organização)

Audiovisual experimental

Arqueologias, diálogos, desdobramentos

Copyright © 2018 dos autores
Direitos adquiridos para esta edição
pela Editora Pontocom

Preparação: Sérgio Holanda
Revisão e diagramação: André Gattaz

Editora Pontocom

Conselho Editorial

José Carlos Sebe Bom Meihy

Muniz Ferreira

Pablo Iglesias Magalhães

Zeila de Brito Fabri Demartini

Zilda Márcia Grícoli Iokoi

Coordenação editorial

André Gattaz

www.editorapontocom.com.br

CATALOGAÇÃO NA FONTE (CIP)

A912 Audiovisual experimental: arqueologias,
diálogos, desdobramentos / Organização Marcus
Bastos e Natália Aly. - São Paulo : Pontocom,
2018.

250p.:

ISBN 978-85-66048-91-9

1. Artes audiovisuais. 2. Arqueologia das mí-
dias. 3. Pós-Digital. I. Marcus Bastos. II. Natália
Aly. III. Título

CDU 7-06

Sumário

Introdução: o recurso à memória, a reversão do obsoleto e o recorte em torno do audiovisual experimental	7
Marcus Bastos e Natália Aly	
1. Arqueografia da mídia: método e máquina versus história e narrativa da mídia	23
Wolfgang Ernst (Tradução: Natália Aly)	
2. A imagem expandida: sobre a musicalização das artes visuais no século XX	51
Sandra Naumann	
3. Objetos performativos na arte contemporânea	93
Clayton Policarpo	
4. Sinestesia e Percepção Digital	111
Sergio Basbaum	
5. Ao Vivo: entre técnicas, <i>scripts</i> e bancos-de-dados	133
Patrícia Moran	
6. Tempos pós-polaroides	151
Pollyana Ferrari	
7. Características do pós-digital e seus reflexos no audiovisual experimental	169
Natália Aly	
8. Cultura, mestiçagens e criação: a baderna nossa de cada dia	193
Daniela Dini	
9. Arquitetura e Música: Historicidade e reflexões sobre a relação entre som e espaço	215
Carlos Eduardo Tsuda	
10. Obras e Procedimentos: uma análise dos cinemas ao vivo	233
Rodrigo Gontijo	

Introdução: o recurso à memória, a reversão do obsoleto e o recorte em torno do audiovisual experimental

Marcus Bastos

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Natália Aly

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Audiovisual Experimental: arqueologias, diálogos, desdobramentos reúne textos inéditos e artigos publicados na revista *TECCOGs*, do PEPG em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, da PUC-SP. Parte deles foram primeiro publicados em uma das três edições da revista editadas pelos organizadores deste livro (os números 9, 14 e 15). A proximidade conceitual já aparecia, portanto, nestas edições temáticas, em que foram apresentadas reflexões sobre a maneira como as linguagens audiovisuais vêm se relacionado com o contemporâneo, e introduzidos temas como *arqueologia das mídias e pós-digital*, assuntos que permeiam este livro.

No entanto, para não restringir o tema apenas às questões mais voltadas aos traquejos do audiovisual dentro de discussões como arqueologia das mídias e pós-digital, os autores se preocuparam em oferecer aos leitores desdobramentos destes assuntos, ampliando o campo de visão no que se refere aos estudos contemporâneos que mesclam artes visuais, audiovisual e estudos de linguagem e mídia em sentido mais amplo. Neste contexto, três artigos são os que permitem esse alargamento de discussões. *Objetos performativos na arte contemporânea*, de Clayton Policarpo, é um deles. O autor

aborda o tema do ato performático como análise para se referir à relação entre corpo (ator) e objeto (obra), avaliando diferentes níveis na performance artística, seus impactos políticos, sociais e filosóficos e contextualizando exemplificações de obras que utilizam da provisoriedade, da ação em tempo real e de suas possíveis materialidades.

Já em *Tempos Pós-Polaroide*, Pollyana Ferrari, que é professora universitária e jornalista, desenvolve uma abordagem mais factual, focando nas mutações sociais do século XXI como resultado de uma hegemonia tecnológica, propondo uma nova análise do tempo. Para isso, a autora faz uma aproximação entre Hillis e Andy Warhol a fim de usar suas referências de análise para dissecar as granulações de novos padrões de realidade e tempo na contemporaneidade.

E para finalizar a abrangência de temas que permitem florescer outras perspectivas de pesquisa, Daniela Dini, também trabalhando a performance, traz em seu texto *Cultura, mestiçagens e criação: a baderna nossa de cada dia*, um direcionamento bastante peculiar. Dini propõe fazer uma relação entre “cultura tradicional” e “cultura contemporânea” com o intuito de locomoções de elementos e contextos quando estas duas “vertentes” são aproximadas. A ideia é mostrar cruzamentos entre contextos avessos e a autora o faz tomando como análise a *coreoinstalação sonora Baderna*, criada pelo coreógrafo Luis Ferron.

Em face a esta diversidade, e procurando estabelecer um recorte a partir das experimentações que usam som e imagem em movimento, o volume mapeia um pouco do pensamento recente sobre o modo como as linguagens audiovisuais vêm se reconfigurando e se irradiando para além de seu escopo inicial – como é desenvolvido em *Extremidades do Vídeo*, livro de Christine Mello que mapeou de forma ampla as desconstruções, contaminações e compartilhamentos do audiovisual contemporâneo. A crítica contemporânea costuma estabelecer

um consenso em torno do ponto de vista de que o “o vídeo esta hoje em todos os lugares, generalizado sob a designação mais ampla de audiovisual”, conforme observa Arlindo Machado no prefácio do volume em questão. Machado, neste texto, elabora o raciocínio da seguinte maneira:

Rosalind Krauss, num livro recente chamado *Art in the Age of the Post-Medium Condition* (também comentado neste livro de Mello), observa que muitos artistas contemporâneos (mas ela está se referindo a Marcel Broodthaers) não se definem mais por mídias, por tecnologias, ou por campos artísticos específicos, ou seja, eles já não são mais artistas plásticos, fotógrafos, cineastas ou videoartistas simplesmente. Pelo contrário, eles trabalham com conceitos ou projetos que atravessam todas as especialidades, de modo que os meios utilizados variam de acordo com as exigências de cada projeto e são sempre múltiplos ou associados aos outros.

Algo do tipo acontece com os realizadores da área, que também já não são mais apenas artistas ou pesquisadores, na maioria das vezes multiplicando-se em papéis. Em sintonia com esta maior porosidade e irradiação, o livro *Audiovisual Experimental* mistura autores com maior trajetória na área e pesquisadores mais jovens. Desta forma, além de contribuir para difundir algumas das reflexões atuais sobre o tema, também procura contemplar os esforços para inserir entre os debates sobre som e imagem em movimento as questões decorrentes das mudanças por que passaram os modos de produção e distribuição audiovisual, ao migrarem para formatos digitais.

Apesar de os textos não estarem organizados por temas, é possível identificar certas questões que percorrem o volume, com maior ou menor ênfase conforme o recorte dos autores. A primeira delas é a abordagem a partir da *arqueologia das*

mídias, que aparece no texto de um dos seus principais pensadores, Wolfgang Ernst, e corresponde a um modo de trabalho recorrente, seja de forma explícita como no artigo de Dudu Tsuda, ou de forma implícita, tanto em textos anteriores à consolidação do termo, como é o caso do artigo de Sandra Naumann, quanto outros mais recentes que não usam a palavra mas adotam perspectivas semelhantes, como é o caso dos textos de Rodrigo Gontijo e Daniela Dini.

Outra destas abordagens corresponde a um retorno ao obsoleto. Este interesse em processos que passaram à margem dialoga com a perspectiva *midiaarqueológica*, mas também se aproxima das perspectivas em torno do chamado *pós-digital*, momento em que a saturação da cultura digital leva ao engajamento em alternativas críticas.

Por fim, o terceiro e mais amplo dos temas é o do *audio-visual experimental* propriamente dito, que corresponde a uma certa expansão no entendimento do campo que leva a processos de reformulação de suas histórias e critérios. Os textos como os de Natália Aly, Patricia Moran, Clayton Policarpo e Sergio Basbaum, além de outros já citados, engajam-se nesta busca, que ora dirige-se às memórias que divergem das narrativas estabelecidas, ora apontam caminhos indicados nas frestas da produção mais recente.

Um aspecto também presente no livro, ainda que de forma menos central, é o problema do tempo real. Ele aparece de maneira explícita e bastante estruturada no artigo de Patricia Moran, que identifica a importância do tema para os estudos do audiovisual experimental (seja por seu elo com o cinema direto e o ensaio, seja por seu papel de algum modo estruturante da performance audiovisual). O tema também aparece no artigo de Pollyana Ferrari, *Tempos pós-polaroides*. Este texto indica a abrangência da questão, e os pontos de intersecção das pesquisas sobre audiovisual experimental e os problemas mais amplos da sociedade em rede. Ferrari observa

que, no “atual século XXI as sociedades confrontam-se com transformações aceleradas, desencadeadas pelo desenvolvimento científico e técnico, pela mundialização e pela sociedade da informação.”

Boa parte dos textos aponta processos que mudam a abrangência das experiências com som e imagem em movimento, à medida em que a produção para telas e palcos busca modos de expressão que combinam procedimentos do cinema, das artes visuais, da arte sonora, da música experimental, da performance e da dança contemporânea. Em conjunto, oferecem uma amostra de aspectos históricos, leituras críticas e discussões conceituais sobre o audiovisual menos convencional. Mesmo quando não adotam a terminologia de forma explícita, em geral os textos do livro estão próximos dos problemas e abordagens da *arqueologia das mídias*.

Por este motivo, o primeiro dos textos disponíveis para leitura é *Arqueografia da mídia: método e máquina versus história e narrativa*, em que Wolfgang Ernst enfrenta o problema da definição do termo e, sobretudo, argumenta contra a tendência de retorno às narrativas históricas que muitas vezes acabam desviando dos pressupostos mais radicais que o conceito sugere:

Embora a maioria das teorias atuais sobre arqueologia das mídias visem formular histórias contrárias às tradicionais e dominantes sobre tecnologias e mídias de massa, suas performances textuais ainda aderem ao modelo historiográfico da escrita, seguindo uma organização narrativa e cronológica dos eventos. Reconhecidamente, a reivindicação em fazer análise *mídiarqueológica* às vezes escorrega de volta ao contar histórias das mídias; a inclinação cultural em dar sentido a dados através de estruturas narrativas não é fácil para a subjetividade humana superar.

Para fins deste livro, que localiza o termo num contexto mais amplo de interpretações críticas das culturas e sociedades de consumo, a *arqueologia das mídias* pode ser entendida como um conjunto de pensamentos diversos sobre o modo como os processos recentes de linguagem ligam-se a vetores heteróclitos, evitando as abordagens teleológicas e fascinadas pelo discurso do progresso tecnológico.

Este ponto de vista mantém-se recorrente na escrita sobre as formas como a cultura contemporânea amalgama-se no emaranhado denso de aparelhos que as pessoas e instituições usam hoje em dia, apesar do aparente consenso (talvez mais dito que praticado?) sobre o caráter inapropriado dos entendimentos mecânicos da relação entre arte, linguagem, cultura e tecnologia. Identificar a importância que computadores ou telefones celulares assumem em certas épocas não significa lhes atribuir uma capacidade desproporcional de determinar os processos em jogo, como se as máquinas sozinhas se tornassem responsáveis pela configuração do mundo em que foram inventadas.

Ainda em *Arqueografia das Mídias*, Ernst aborda as consequências destas modificações. Seu texto adota um ponto-de-vista não antropocêntrico que relativiza o lugar do humano em meio aos aparelhos que vai criando, a ponto deles acabarem constituindo um tecido de certa autonomia:

É preciso máquinas para nos liberar temporariamente de tais limitações. Tecnologia, de acordo com Martin Heidegger (1989, p. 19), é mais que instrumental; ela transcende o *humano*.

Huhtamo e Parikka afirmam que, por mais diferentes que sejam as abordagens sobre novas mídias, elas com frequência compartilham uma desconsideração pelo passado. Para eles, os desafios apresentados pelas culturas midiáticas contempo-

râneas são complexos, mas o passado tem sido considerado como tendo pouco a contribuir para seu desentrelaçamento. A afirmação é precisa, mas o campo da performance audiovisual contemporânea, que este livro mapeia ao mesmo tempo que coloca em interlocução com matérias primas, representa uma exceção significativa. Basta observar suas ligações com o cinema experimental, a *visual music* e a videoarte, visíveis em textos críticos que investem num pensamento sobre os diálogos que atravessam a impressão de ruptura, conforme surgem outras linguagens audiovisuais experimentais.

Da mesma maneira que Huhtamo e Parikka indicam antecedentes da abordagem *midiaarqueológica* em autores como Elsaesser ou Perriault (e, em sentido mais amplo, Benjamin ou Warburg), seria possível os localizar em parte do pensamento sobre tecnologia em que há um esforço sistemático de fazer as linguagens contemporânea voltarem aos antecedentes menos imediatos, e um reconhecimento de questões a respeito de certos processos que se relacionam de maneira transversal, afetados por, mas não restritos à matriz tecnológica que os atualiza em determinada época. Por outro lado, um aspecto da arqueologia das mídias no embate com as materialidades, especialmente no caso de um autor como Ernst, que evita o recurso ao conhecimento discursivo em favor de uma epistemologia operativa, como consequência do engajamento físico nos modos de funcionamento das mídias. Como Huhtamo e Parikka explicam, conforme sua lista de temas e leituras altamente divergente testemunha, não há acordo geral sobre os princípios ou terminologia da arqueologia das mídias. Por isso, neste livro ela é considerada uma *abordagem*, e não uma *metodologia*.

A afirmação reflete a maneira como o conhecimento contemporâneo mantém-se atento à riqueza implícita na diversidade e evita os riscos do pensamento positivo, excludente de diferenças importantes para a compreensão da complexidade

dos fenômenos. Neste sentido, não cabe decidir qual o limiar entre as abordagens que privilegiam os aspectos operativos e assim contribuem de forma profunda para produzir um entendimento crítico do funcionamento das mídias, em gestos que os *flusserianos* identificariam como esforços reiterados para abrir as caixas pretas que a indústria produz e as que privilegiam aspectos mais narrativos, todavia reconfigurados tanto pelo embate com materialidades quanto pelo reconhecimento das descontinuidades que o contar ordenado arbitrariamente máscara, ao eleger certo relato de acontecimentos. O trabalho arqueológico, que se apoia nas relações espaciais, muitas vezes descontínuas em função de proximidades tão inesperadas quanto reveladoras, sugere sobretudo o estabelecimento de outras tramas, e prescinde deste acordo geral que o texto de Huhtamo e Parikka diz ser inexistente. É melhor, de fato, que ele siga inexistente, lacunar no sentido em que Foucault, em *As Palavras e as Coisas*, advoga o espaço vazio, o branco intersticial que separa os seres uns dos outros.

Assim, menos que reivindicar o pertencimento de certos autores à arqueologia das mídias, esta introdução pretende destacar um recurso persistente à memória como uma estratégia de leituras menos ingênuas de linguagens emergentes, um contexto em geral deslumbrado pela novidade a ponto de mergulhar num presente dilatado que parece ofuscar tudo que sua brevidade não contemple. Esta abordagem vem gerando rearranjos conceituais bastante significativos. Isto fica claro em outro aspecto do texto de Ernst que abre este volume. *Arqueografia das Mídias* não trata de cultura audiovisual de forma explícita. Mas, além de oferecer um conjunto de conceitos amplos para pensar o território movediço da escrita sobre as tecnologias de transmissão baseadas em som e imagem em movimento, ele representa um deslocamento de olhar central para os estudos teóricos sobre os problemas discutidos no livro. Uma de suas fases são os processos de

mecanização do som, suas consequências para os processos contemporâneos de linguagem, e especialmente suas consequências epistemológicas para os campos de pesquisa que lidam com o problema da memória e do arquivo.

A ênfase no som, proposta por Ernst, é importante pois reequilibra o escopo dos pensamentos sobre linguagens técnicas, que foram marcados de forma definitiva por uma ênfase na imagem. O interesse inicial dos autores que formularam as principais questões da área na fotografia, como é o caso de Benjamin, e no cinema, como é o caso de Kracauer, parecem ter obscurecido o papel do gramofone na era da *reproduzibilidade técnica*. Não deixa de ser irônico, pois a maior parte do século XX seria marcada pela centralidade de um cinema que logo transformou-se em *sonoro*. Recuperar o importância do som, refletir sobre o som gravado, entender como o som digital reconfigura aspectos de uma cultura que muitos vêm considerando alvo de uma *virada sônica* ajuda a tornar o pensamento sobre o audiovisual mais coerente com o caráter misto que o próprio termo sugere, mas que as teorias da área muitas vezes esquecem ao manter o foco nos aspectos visuais de filmes e vídeos.

Este ponto de vista leva a dois modos de trabalhar os temas apresentados no livro, que podem ser resumidos por: um retorno ao obsoleto, no sentido que vem se escrevendo sobre a ideia de uma época pós-digital, em que a memória de aparelhos desconhecidos serve de guia para reverter a saturação a que a cultura digital levou a vida contemporânea; uma expansão do campo de pesquisas sobre o audiovisual, em esforço para encontrar formas de olhar para a história de como cinema, vídeo e performance audiovisual constituem recortes que vão além do foco na narrativa e na montagem que marcam as teorias melhor estabelecidas.

Pós-digital é um tema bastante relevante para pensamentos acerca do situacionismo ao qual estamos todos

imersos e se trata de uma reação que aparece no campo da arte, quase como uma ressaca a hegemonia do digital que sem dúvida vem predominando não apenas a economia, os meios de comunicação, a política, as formas de controle e vigilância, ou seja, a vida como um todo, mas precisamente as formas de produção e difusão da arte. Resumidamente, o conceito de *pós-digital* – termo este primeiramente empregado por Florian Cramer (2014) – é um olhar sobre o fazer artístico com o uso de mídias obsoletas, ou a construção de aparatos com objetos do dia-a-dia. Além de uma análise acerca de obras, se refere muito à forma de produção de arte, a independência de grandes indústrias e de *softwares* proprietários para a criação estética e a proposta de retorno ao passado ao fazer uso de técnicas e ferramentas rudimentares. Também engloba o conceito de DIY (*do it yourself*) que basicamente é uma sigla para o que foi brevemente descrito acima.

Sutilmente, o pós-digital já vem surgindo também como objeto de pesquisa mesmo antes da criação do termo. Isso pode ser sentido no artigo *Sinestesia e percepção digital*, de Sérgio Basbaum. Mesmo que o tema central de Basbaum seja sinestesia, sua argumentação para construção do texto é que, assim como a arte moderna se debruçava sobre a ideia central do século XIX de separação dos sentidos, no mundo digital existe uma retomada dos modelos sinestésicos de percepção. Assim, o autor constrói toda uma elaboração filosófica sobre percepção digital, tendo como pano de fundo sinestesia, seus principais teóricos e abordagens conceituais.

Sandra Nauman também aborda sinestesia quando fala do histórico experimental das práticas audiovisuais, principalmente quando aborda o que levou a criação de uma das vertentes mais resistentes do cinema experimental, a *visual music*. Durante bastante tempo a ideia de ver com os ouvidos e escutar com os olhos – um sintoma puramente sinestésico – foi foco de discussão entre aqueles que produziam “música

visual” e seus apreciadores. No artigo *A imagem expandida: sobre a musicalização das artes visuais no século XX*, existe um conceito pós-digital, mesmo que discreto, mas possível de ser associado já que Naumann retorna as fontes mais primárias da cinematografia, desde traquitanas até técnicas que levaram a criação desta vertente do cinema experimental.

No artigo *Características do pós-digital e seus reflexos no audiovisual experimental*, escrito por Natália Aly, bem como diz o título, é possível fazer um mergulho no que diz respeito ao tema do pós-digital e adentrar exemplos contemporâneos de práticas experimentais nesta direção. Ao mesmo tempo a autora busca dar enfoque aos temas místicos que fazem parte da história da cinematografia e seus reflexos dentro da esfera atual, além de expor as práticas laboratoriais, os tipos de traquitanas feitas hoje em dia que dão forma ao cenário do DIY.

Todos estes olhares, que constituem o campo do audiovisual experimental, não se restringem apenas a um retorno aos formatos que ficaram esquecidos. Também há um engajamento em estruturar recortes menos óbvios para certos grupos de obras e questões, o que muitas vezes leva à ampliação de um determinado recorte (como é o caso da *visual music*, que muitos autores consideram ter seu campo ampliado com o surgimento das performances de luz dos anos 1960 e o recente ressurgimento de interesse no audiovisual abstrato) ou mesmo à criação de campos inéditos (como é o caso da arte sonora).

Em *A imagem expandida: sobre a musicalização das artes visuais no século XX*, Sandra Naumann apresenta de forma clara uma dessas duas direções de alargamento, aquela em que se investigam os passados que não aparecem nas abordagens históricas melhor consolidadas. Ela considera que “até boa parte do século XIX, a experiência das artes audiovisuais estava fadada à unidade entre tempo e espaço (e ação, em certo sentido)”, refletindo sobre o modo como as

mídias técnicas mudaram esta relação. O que entra em jogo é a distância, um *ouver* o que foi emitido no passado e capturado por equipamento, ou *ouver* o que foi transmitido de longe.

Naumann observa como “estas mídias evoluíram de dispositivos usados puramente para armazenamento e reprodução a instrumentos performativos para criação de novas formas de experiência audiovisual em tempo real, um processo reforçado através de numerosos esforços para sintetizar ou expandir as artes, incorporando ou transferindo conceitos e técnicas de diferentes formas artísticas”. Deste ponto de vista, seu texto oferece um panorama inicial bastante amplo sobre as obras de artes visuais, música e especialmente de visual music, assim como desdobramentos posteriores, num conjunto de produções que engajam-se em investigar o que é possível com as articulações diretas entre imagem e som que resultam.

Naumann estabelece as bases para uma compreensão histórica e crítica dos formatos audiovisuais que surgem como resultado do interesse nos diálogos mais diretos entre imagem e som, a partir do século XIX, e introduz importantes modos de olhar o campo, ao resgatar o lugar de Mary Ellen Bute entre os realizadores que fizeram as primeiras experiências da chamada *visual music* — num esforço que tem sido sistemático para apontar o lugar das mulheres nas experimentações de linguagem da área, o que nem sempre foi reconhecido.

O artigo de Naumann também oferece uma alternativa conceitual importante para pensar a área, ao adotar o conceito de *audiovisuologia*, como uma forma de constituir um grupo de pensamentos adequados a este repertório em que, inicialmente, “teorias e técnicas musicais foram adotadas para explicar desenvolvimentos das artes visuais, e vice-versa”. O desafio de encontrar alternativas conceituais e críticas adequadas ao entendimento de trabalhos como os que são apresentados no decorrer deste livro não corresponde à reinvidicação de qualquer tipo de especificidade — no início deste

texto já ficaram explícitos os motivos pelos quais abordagens como as da arqueologias das mídias e outras próximas evitam estabelecer pontos-de-partida *positivos* e *singularizantes*. No entanto, o transporte direto de conceitos desenvolvidos para pensar o cinema, a música e as artes visuais, em que pese o que neles sem dúvida há de útil para pensar o audiovisual experimental, por outro lado acabam transferindo os modos de olhar muitas vezes estabelecidos de áreas em que as manifestações aqui observadas são tidas como marginais.

Artigos como *Arquitetura e Música: historicidade e reflexões sobre a relação entre som e espaço*, de Carlos Eduardo Tsuda, e *Obras e Procedimentos: uma análise do cinema ao vivo*, de Rodrigo Gontijo, representam uma das possíveis alternativas ao problema. No caso de Tsuda, há um esforço de evitar este olhar através do recurso a repertórios críticos constituídos diante do desafio de entender formatos híbridos desafiadores de categorias estáveis, como no campo da arte sonora. No caso de Gontijo, há o recurso à análise de exemplos, visando o desenvolvimento de categorias adequadas ao seu entedimento, num trabalho que ele posteriormente vai ampliar de forma sistemática em sua dissertação de mestrado.

Em *Arquitetura e Música*, Tsuda propõe “um estudo arqueológico da relação entre arquitetura e música, enfocando aspectos do processo perceptivo, e da relação entre espaço e tempo no desenvolvimento humano”. Trabalhando com exemplos históricos e analisando a relação entre a música e seus espaços de apresentação nas diferentes épocas, o texto discute “como mudanças na forma de se perceber o espaço e o tempo influenciaram e influenciam na maneira como produzimos e escutamos música, culminando, ao final, numa análise das propostas musicais e arquitetônicas realizadas na construção do Pavilhão Phillips à luz das discussões sobre sensorialidade e sinestesia”.

Em *Obras e Procedimentos*, Gontijo propõe que os “cinemas ao vivo são caracterizados por peças audiovisuais experimentais, pertencentes à dimensão do cinema expandido e que incorporam, através da justaposição de sequências fílmicas, seja ela ao vivo, pré-gravada ou generativa, a edição de imagens em tempo real”. Ao organizar o tipo de imagens usadas, ele mostra como as obras em questão não se restringem à separação entre filmagem e montagem que marca o campo do cinema e do vídeo, na medida em que adotam tanto situações de circuito fechado em que as duas operações se sobrepõem, quanto imagens generativas em que a síntese substitui o registro ótico. De sua perspectiva, “este aparato leva a uma manipulação mais radical nas imagens, que muitas vezes busca as relações temporais entre os ritmos imagéticos e musicais através de montagens eloquentes que visam um conflito entre os quadros”. Como resultado, as “narrativas são menos lineares que as observadas no cinema narrativo e mais sensoriais com alternâncias de velocidades, interrupções, sobreposições e alterações cromáticas que aproximam ao universo onírico e que buscam, em alguns casos, relações sinestésicas com a própria trilha”.

A necessidade de expansão do campo de pesquisa em audiovisual decorrente das abordagens em que o audiovisual experimental deixa de ser relegado a um segundo plano não se restringe ao revisitar das histórias da área. O surgimento de possibilidades há pouco inexistentes também sugere novas reflexões, como acontece no texto de Patricia Moran, *Ao Vivo: entre técnicas, scripts e bancos-de-dados*.

Dando continuidade a uma longa pesquisa sobre o tema, com vários artigos publicados, além da organização do evento *Arranjos Experimentais* e do livro *Cinemas Transversais*, que contribuíram para uma sistematização presente também em textos como *Corpo e vídeo em tempo real*, de Christine Mello, e *Poéticas da transmissão ao vivo*, de Arlindo Machado, Moran

propõe discutir “o que se convencionou chamar de *ao vivo*. Para a autora, as “mesmas são produzidas e/ou exibidas pela televisão, pela internet, por dispositivos móveis, em jogos (*games*), nos teatros e acontecimentos em estádios ou casas de espetáculos”. Entretanto, em seu texto ela se pergunta até que ponto existe “um denominador comum nas experiências “ao vivo” produzidas a partir de distintos meios de exibição e materialidades de produção”, buscando algumas respostas em torno da “presença em ato do realizador”.

Audiovisual Experimental também busca respostas em torno dos temas apresentados. Livros como este são marcados por um enfrentamento de questões ainda não completamente elaboradas e resolvidas. Seu interesse está justamente em oferecer ao leitor elementos para refletir sobre processos em andamento, propondo elementos para pensar de forma crítica um contexto pouco estável, em constante mudança. Assim como os próprios objetos que abordam, os textos aqui reunidos também deixam-se afetar pelo presente em que foram escritos. Não são textos em tempo real, pois o trâmite da publicação desaconselha esta pressa que os sistemas de autopublicação e redes sociais incutiram em boa parte das pessoas. Mas não estão longe disso, no esforço para pensar sobre o que mal acabou de acontecer, e contextualizar as linguagens audiovisuais de hoje nos vetores mais amplos que as tornaram possíveis.

1. Arqueografia da mídia: método e máquina versus história e narrativa da mídia

Wolfgang Ernst

Universidade Humboldt de Berlim

Tradução: **Natália Aly**

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Resumo: O artigo de W. Ernst introduz a ideia de como as próprias máquinas registram o tempo até mesmo antes da intervenção do humano observador. Sob uma abordagem epistemológica, o trabalho oferece um ponto de vista distintivo de como mídias são capazes de ser, elas mesmas, arqueólogas do conhecimento. O trabalho trata dos métodos de arquivamento dentro das concepções de arqueologia das mídias e entende 'arqueologia' em oposição à história, como o que resta do passado no presente.

Palavras-chave: Arqueologia das mídias. Teoria de mídia alemã. Arquivo. Humanidades digitais. História da tecnologia cultural.

Abstract: This paper examines how a machine itself registers time even before the intervention of a human observer. From an epistemological perspective and in the context of media archeology theory, it examines how media are able to be "archaeologists" of knowledge. "Archeology" is conceived in opposition to history as what remains from the past in the present.

Keywords: Media archaeology. German media theory. Archive. Digital humanities. Cultural history of technology.

Introdução

Arqueologia da mídia é geralmente associada à redescoberta das camadas culturais e tecnológicas de mídias primárias – uma abordagem que permanece no lado familiar do discurso histórico. Alguns autores em vez disto, assumem o termo *arqueologia das mídias* quase metaforicamente, referindo-se à ‘escavação’ de esquecidas visões maquínicas do passado, em alternativa, por exemplo, às mídias barrocas, mídias que nunca foram materializadas ou que hoje simplesmente estão esquecidas.

É difícil resistir à metáfora arqueológica, e isto às vezes tem levado ao fatal mal entendimento da noção de ‘arqueologia do *conhecimento*’* de Michel Foucault. O método mídia-arqueológico aqui proposto é entendido como uma abordagem epistemologicamente alternativa para a supremacia das narrativas mídia-históricas. Igualmente próxima às disciplinas que analisam a cultura material (*hardware*) e a noção foucaultiana de arquivo como um conjunto de regras que regem a gama do que pode ser verbalmente, audiovisualmente ou alfanumericamente de fato expresso, arqueologia da mídia é tanto um método e estética de praticar a crítica das mídias, um tipo de engenharia reversa epistemológica, quanto uma consciência dos momentos em que as próprias mídias, não apenas exclusivamente humanas, tronam-se “arqueólogas” ativas do conhecimento. Isso significa que, quando a arqueologia da mídia lida como a pré-história das mídias de massa, este “pré” é menos a respeito da antecedência temporal do que das configurações tecno-epistemológicas sublinhando a superfície discursiva (literalmente os monitores e as interfaces) da mídia de *massa*.**

* Ver Benjamin, 1999, p. 576. Benjamin compara “memória autêntica” com “um bom relatório arqueológico”.

** Um estudo exemplar é *Computer Spiel Welten*, de Claus Pias (2002).

Embora a maioria das teorias atuais sobre arqueologia das mídias visem formular histórias contrárias às tradicionais e dominantes sobre tecnologias e mídias de massa, suas performances textuais ainda aderem ao modelo historiográfico da escrita, seguindo uma organização narrativa e cronológica dos eventos. Reconhecidamente, a reinvidicação em fazer análise mídia-arqueológica às vezes escorrega de volta ao contar histórias das mídias; a inclinação cultural em dar sentido a dados através de estruturas narrativas não é fácil para a subjetividade humana superar. É preciso máquinas para nos liberar temporariamente de tais limitações. Tecnologia, de acordo com Martin Heidegger (1989, p. 19), é mais que instrumental; ela transcende o *humano*. Arqueologia da mídia entendida como uma análise de configurações epistemológicas (tanto maquina quanto lógica) não busca apenas o resgate de mídias do passado, esquecidas ou mal interpretadas, nem é confinada a uma reconstrução dos crus começos e pré-histórias da mídia técnica. Em vez de ser uma coleção nostálgica de “mídias mortas” do passado, agrupadas num gabinete de curiosidades, arqueologia das mídias é uma ferramenta analítica, um método de análise, apresentando aspectos da mídia que, de outra forma, escapa do discurso da história cultural. Enquanto as mídias não forem confundidas com seus conteúdos de mídia de massa, elas acabam por ser entidades não discursivas, pertencendo a um regime temporal diferente que, para ser analisado, necessita de modos alternativos de descrição.

Uma certa rejeição ao que a história cultural tinha até agora acumulado como conhecimento tecnológico, foi o viés que permitiu aos seres humanos produzirem o campo eletromagnético (em vez de apenas deixar a eletricidade manifestar-se em fenômenos de ocorrência espontânea, como o relâmpago e o trovão, que foram vistos tendo causas naturais ou sobrenaturais). Experimentadores e eruditos como Michael

Faraday, James Clerk Maxwell e Heinrich Hertz estavam convencidos que eles rastreavam fenômenos que não eram apenas uma simples questão de relativização cultural discursiva, mas indicavam leis físicas que tinham nelas mesmas uma existência meta-histórica e epistemológica. Do ponto de vista mídia-arqueológico (que é hipoteticamente em parte a perspectiva das próprias mídias), o tempo de vida cultural de uma mídia não é o mesmo que seu tempo de vida operacional: um rádio construído na Alemanha durante o regime do Nacional-Socialismo (o famoso *Volksempfänger*, que notoriamente foi usado para transmitir discurso de propaganda) recebe programas de rádio quando operado hoje, porque a infraestrutura tecnológica da mídia de transmissão ainda está operando. Não há diferença “histórica” no funcionamento do aparato, o agora comparado ao antes (e não haverá, até que o rádio analógico seja finalmente completamente substituído pela transmissão digitalizada de sinais); todavia, há um curto circuito mídia-arqueológico entre tempos, de outra forma, historicamente separados com clareza.

A arqueologia das mídias não é simplesmente uma forma alternativa de reconstruir os primórdios da mídia numa escala macro-histórica; em vez disso, ela descreve “começos” (*archai*) tecnológicos de operacionalidade no nível micro- tecnológico. O verdadeiro arquivo de mídia e a *αρχη* [arché] de seus códigos-fonte; *arché*, entendida no grego antigo, diz menos sobre origens do que sobre mandamentos. Arqueologia das mídias é reler e reescrever a *momenta* epistemológica (em vez de simplesmente temporal. Em *Archaeology of Cinema* C. W. Ceram afirma: “[o] que importa na história não é se certas descobertas casuais aconteceram, mas se surtiram *efeito*” (citado em Huhtamo, 1997, p. 221). Quando Hertz experimentou ondas eletromagnéticas, ele pretendia provar os cálculos matemáticos, feitos por Maxwell, do campo eletromagnético; quase por acidente ele assim praticamente

inventou a tecnologia de rádio *transmissão* (ver Susskind, 1976, p. 193). Como escrever a história da mídia quando sistemas de mídias criam seus *Eigenzeit*?* Iremos processar o passado das mídias arqueologicamente em vez de historicamente. Arqueologia, em oposição a história, refere-se ao que realmente está ali: o que restou do passado no presente como camadas arqueológicas, operacionalmente embutidas em tecnologias (a “metáfora” arqueológica, como já mencionada, é difícil de resistir). Ela pertence a especificidade da mídia técnica que revela suas essências apenas nas suas operações, lembrando a definição de Martin Heidegger “da coisa” (em alemão *Zeug*) em *Ser e Tempo*. “Históricos” objetos de mídia são radicalmente presentes quando estão ainda funcionando, mesmo que seu mundo externo tenha desaparecido. O seu “mundo interior” ainda é *operativo* (Heidegger, 1986, p. 380). Tanto arqueólogos clássicos quanto de mídias são fascinados pela cultura do *hardware* e seus artefatos – dos mármore antigos até os produtos de engenharia eletromecânicos. Ambas as abordagens têm um *fundamentum in re*: a dura aresta de resistência de objetos materiais que desfazem a distância histórica simplesmente por estar presentes. Mas, o que separa drasticamente um objeto arqueológico de um artefato técnico é que este último revela sua essência apenas quando está funcionando. Enquanto um vaso grego pode ser interpretado simplesmente ao ser observado, um rádio ou computador não revela sua essência estando lá monumentalmente, mas apenas quando sendo processado por ondas eletromagnéticas ou processos de cálculo. Se um rádio de uma coleção de museu é reativado para transmitir estações do presente, isso muda seu *status*: ele não é mais um objeto histórico, mas gera ativamente presença sensual e informacional.

* *Eigen* em alemão significa, próprio, e *Zeit*, tempo. Essa expressão refere-se a certo ritmo ou tempo de processamento inerente às mídias. Nota da tradutora.

A relação entre o tempo microprocessual (assim como o vir a ser de uma imagem eletrônica numa tela de vídeo ou o processamento de dados em tempo real de computadores) e o processo macro-temporal concebido como tempo histórico não é apenas suma relação entre micro e macrocosmos. Desde a matemática estocástica e dinâmicas estáticas na termodinâmica do século XIX (*insights* de Ludwig Boltzmann e Josiah Willard Gibb na natureza entrópica) até *Cybernetics* de Norbert Wiener, o modo histórico de descrever processos temporais tem sido confrontado com modelamentos alternativos do tempo. Quando se trata de descrever a mídia no tempo, essa aporia torna-se crucial, uma vez que não se pode mais sujeitar os processos de mídia a uma narrativa literária sem mal interpretar e deturpar fundamentalmente seu *Eigenzeit*. Narrativas de mídias históricas acontecem num tempo imaginário. Tecnologias de armazenamento por outro lado acontecem em um tempo simbólico temporal, e a contingência agora pode ser tratada por matemática estocástica como a implementada na computação em tempo real.

As mídias não são apenas objetos, mas também sujeitos (“autoras”) da arqueologia das mídias. O termo arqueologia das mídias descreve modos de escrever que não são produtos textuais humanos, mas ao invés disto, expressões das próprias máquinas, funções de uma mesma lógica midiática – assim como as fotografias em *The Pencil of Nature* de Henry Fox Talbot registram uma realidade física (ótica) de uma maneira que não é mais a realizada por pintura feita pela mão humana. Mídia tecnológica que opera no nível simbólico (ex. informática) difere de tradicionais ferramentas simbólicas da engenharia cultural (como escrever no alfabeto) por seus registros e processamentos não somente de símbolos semióticos mas sinais fisicamente reais. O foco muda para o processamento de sinal digital (DSP) como tecnologia cultural em vez de semiótica cultural.

Mídias tecnológicas como fotografia e computação tornaram-se ativas arqueólogas de realidades físicas que são frequentemente inacessíveis ao sentido humano, assim como nos casos das fotografias ultravioleta de antigos manuscritos, ou a reconstrução por escâner ótico ou processamento digital dos sinais de som “perdidos” no danificado cilindro (fonográfico) de cera de Edson.

Para os arqueólogos das mídias, a recente virada da época dos eletrônicos para a da informação significa que, embora mídias de processamento de dados ainda estejam enraizadas em materialidades acessíveis arqueologicamente (*hardware*, física), suas arqueologias de conhecimento exigem competência em informática (lógica matemática, técnica e controle). A arqueologia da mídia está primeiramente interessada na infraestrutura não discursiva e em programas (escondidos) das mídias. Assim ela se transforma de historiográfica para modo de arquivamento técnico (arqueográfica), descrevendo as práticas não discursivas especificadas nos elementos do arquivo técno-cultural. Arqueologia da mídia é confrontada com objetos cartesianos ou até mesmo trans-cartesianos, que são coisas matematizáveis. Aplicando uma análise técno-matemática, arqueologia das mídias acessa o estrato subsemântico da cultura, ficando (citando a música de Pink Floyd) “*close to the machine*” [perto da máquina]. No sentido não metafórico, significa executar arqueologia das mídias por meio de tais máquinas (medindo, calculando).

Mídias como arqueólogas (uma missão fonográfica)

Em contraste aos quase dois mil anos de história basicamente escrita, o advento das mídias de gravação de áudio quase imediatamente levou à projetos genuinamente baseados

em mídia como, por exemplo, arquivos de gramofone de música etnológica fundados tanto em Viena como em Berlim por volta de 1900. Mas, os tesouros culturais são apenas um dos aspectos deste tipo de arquivo de mídia, desde que tais gravações contêm – e assim, memoriza – um mundo de sinais que operam para além e abaixo do simbolismo cultural planejado pelos humanos envolvidos. A arqueologia das mídias (como a membrana de um microfone) se atenta desapassionadamente às qualidades subscientes dos meios técnicos.

No momento em que um cantor épico canta em um dispositivo de gravação atual, dois diferentes regimes colidem e a performatividade humana é confrontada com operações algorítmicas ou tecnológicas. Enquanto a análise filológica das maravilhas da poesia oral (Homero épico da antiguidade, *guslari* sérvio no presente) permanece dentro da lógica de tecnologias culturais (alfabeto escrito e notação musical), a análise mídia-arqueológica através de processos de Transformada Rápida de Fourier auxiliados por computador de discursos abaixo das unidades elementares do que pode ser expresso por letras (vogais, consoantes) dão acesso à dimensão material (o mundo físico) de um momento cultural. Consequentemente, a capa de um livro nas origens do alfabeto vocal mostra tanto a imagem da inscrição do alfabeto grego quanto o espectrograma da mesma palavra grega (lida e falada por Barry Powell, um dos maiores eruditos neste assunto).

O fonógrafo como um artefato de mídia não carrega apenas significados culturais como as palavras e as músicas, mas é ao mesmo tempo arquivo da engenharia cultural por meio de suas próprias fabricações materiais – um tipo de mídia congelada, conhecimento que – no sentido mídiarqueológico – está esperando para ser descongelada, liquidificada. A arqueologia digital opera até mesmo abaixo do limite sensual de visão e som – um nível que não é diretamente acessado pelo sentido humano por causa da sua enorme velocidade

eletrônica de cálculo. Sinestesicamente, nós devemos ver a imagem espectrográfica da memória de som anteriormente gravada – um olhar direto para o *arquivo* (ver, por exemplo, as reconstruções de gravações de cantos dos védicos no Ceilão em 1907). A leitura microfísica aproximada do som, onde a materialidade do próprio meio de gravação torna-se poética, dissolve qualquer arquivo significativo unido semanticamente em discretos blocos de *sinais* (ver Sierek, 1993, p. 122; a passagem se refere à *Introdução à Semiótica* de Umberto Eco). Em vez de aplicar musicologia hermenêutica, os arqueólogos das mídias suprimem a paixão por alucinar “vida” quando escutam vozes gravadas.

As teorias da mídia só funcionam quando são testadas contra as evidências dos equipamentos. Olhemos para a revolução epistemológica que foi desencadeada pela “sonificação” do campo eletromagnético pelo uso cultural e não cultural. Logo que o telefone magnético alemão AEG-Telefunken tornou-se, na metade dos anos 1930, uma ferramenta utilizável para gravação, ele foi aplicado aos estudos etnomusicológicos e ao campo de *gravação*.^{*} Já que ninguém mais pode “gravar” Homero, Milman Parry da Universidade Harvard, por analogia, foi para a Sérvia e Montenegro para conduzir um estudo filológico experimental gravando sons épicos para descobrir quão épicos *Ilíada* e *Odisséia* de Homero poderiam ter sido se transmitidos culturalmente sem que fossem escritos. Embora Parry tenha usado a gravação fonográfica com discos de alumínio para gravar evidências da poesia oral no sul da ex-Iugoslávia em 1933-35, seu colega e assistente Albert Lord posteriormente retornou pela mesma razão, mas

* Ver os relatórios contidos em um arquivo nos antigos experimentos com magnetofone nos arquivos da AEG-Telefunken-Archives, localizados no Museu de Tecnologia de Berlim. Gravadores de som eletrônicos praticamente iniciaram com o gravador de Valdemar Poulsen, o telegráfono (1898).

com um gravador eletromagnético de bobina para registrar tais sonoridades.

Enquanto estas máquinas eram obviamente usadas para fins da filologia (com as gravações épicas sendo posteriormente transcritas por analistas fisiológicos), o que de fato ocorreu a nível de arqueologia da mídia foi a (inconsciente) substituição do código do alfabeto vocal pelo fluxo eletromagnético de elétrons – que abriu um regime diferente de sinais operando como substrato da cultura semiótica. Isto exigiu não uma análise textual, mas uma leitura direta literalmente da “fiação” das máquinas de gravação, de sua bobina de voz e outros ingredientes tecnológicos deste extraordinário *mecanismo* (ver *Webster Chicago Corporation*, 1948).

A arqueologia das mídias acrescenta aos estudos da cultura um caminho aparentemente paradoxal, direcionando a atenção (percepção, análise) para uma dimensão não cultural do regime tecnológico. O que é indicado pela lâmpada piscando, enquanto o microfone está gravando tal sonoridade do *guslari sérvio*, é o acontecimento da própria voz, a materialidade mesma da cultura. A bobina de arame pode, metaforicamente, ser interpretada como um tipo de escrita – todavia uma escrita que não opera mais sobre o nível simbólico (o alfabeto vocal, correspondente à definição de Ernst Cassirer de cultura como um regime simbólico), mas eletrofisicamente.

Poucos anos após a morte prematura de Milman Parry, Walter Benjamin no seu ensaio *Der Erzähler (O narrador)*, 1936), afirmou que a experiência, quando separada da tradição épica não poderia mais ser comunicada em forma de narrativa. De fato, análises culturais hoje em dia não são *narráveis* e pertencem à informática e ao processamento de sinais. Parry e Lord usaram os dispositivos mais atuais de gravação no empenho de pesquisa filológica, finalmente transcrevendo as gravações de som em texto alfabético. Mas, *nolens volens* (em um nível abaixo de semânticas culturais), o

ato da gravação eletromagnética autoriza análises de eventos acústicos a partir de uma perspectiva mídia-arqueológica que não é uma perspectiva cultural exclusivamente humana (que lida com atos simbólicos); o próprio dispositivo de gravação torna-se arqueólogo da mídia e dos processamentos de sinais da cultura. Apenas este dispositivo de gravação eletro-técnico pode transmitir as bases a um sonograma ou espectrograma com tais articulações, e estas são ao mesmo tempo os atos de medida, já que os aparatos “escutam” ao acontecimento acústico de forma não semântica, ao passo que o ouvido humano desde sempre parecia o dado fisiológico sensual com o conhecimento cultural cognitivo, filtrando assim o ato da escuta. Por um momento, o dispositivo de medição suspende a percepção humana a partir das limitações de sua própria subjetividade e culturalidade, razão pela qual devemos considerar que qualquer configuração de medição é ela mesma marcada por uma história indexical de sua própria época. Essa camada física debaixo de uma cultura expressa simbolicamente pode ser registrada apenas pelas próprias mídias.

O ponto cego da pesquisa de Parry e Lord foi a tecnologia em que estava implicada. Como Powell escreveu:

Alguns sons foram retirados das fitas de alumínio, outros dos discos de metal. Em Harvard, na coleção de Milman Parry, Albert Lord me mostrou vários rolos destas fitas, irremediavelmente emaranhados em uma gaveta – que sons perdidos estas fitas emaranhadas preservam? Bobinas de alumínio... não é um som oral, mas sim um tipo de texto... os discos e as fitas de alumínio de Parry, assim como papiros com grafemas riscados, oferecem um material de base – obviamente suscetível de corrupção – por meio de um código impresso sobre ele. Em qualquer um dos casos o texto depende de inovação tecnológica: o alfabeto grego... inscrito em pergaminho ou

papiros, e a magnetização eletrônica... Todos os textos são inúteis sem a tecnologia para decodificar seus *[sic]* símbolos: as regras de escrita do alfabeto grego... um toca fitas. (Powell, 2002, p. 6)

Neste exemplo, a arqueologia das mídias pode aguçar nossa percepção da diferença fundamental entre dois tipos de gravação que poderiam parecer similares. Ainda que o alfabeto vocal grego provavelmente tenha sido criado com o objetivo especial de registrar (a cultura como operações simbólicas), a gravação no campo eletromagnético, num deslocamento das práticas de engenharia cultural com signos simbólicos (escrita alfabética), constrói um micromundo tecnológico próprio – mídias que comportam-se “analogamente” à própria física. Ironicamente, o código digital volta às primeiras formas de escrita pré-gregas, que foram inventadas para fins de *cálculo* (Schmandt-Besserat, 1992) agora, até mesmo a poesia pode ser calculada com precisão a nível de processamento de sinal digital na reprodução de voz (de acordo com o Teorema da amostragem de Nyquist-Shannon) que iguala (literalmente “emula” no e em computadores) a própria natureza. A análise de Fourier permite a transformação matemática de uma função temporal ou sequência de sinais no espectrograma; a rápida transformação de Fourier é a operação “analítica” realizada pelos próprios computadores quando traduzem um acontecimento de gravação de voz em um regime matemático, fazendo assim uma análise cultural calculada de maneira que apenas computadores podem fazer.

No momento, a máquina é a melhor arqueóloga de mídias da cultura, até mesmo melhor que qualquer humano. Ao mesmo tempo, os resultados de tais análises podem novamente tornarem-se perceptíveis por humanos ao serem traduzidos em diagramas visuais na tela do computador. Apenas através da aplicação de tais ferramentas mídia-

tecnológicas nós podemos explicar o nível microtemporal de tal acontecimento. O que não pode ser explicado por estas análises é o significado semântico-cultural destes micro-acontecimentos, já que tal análise de voz é inespecífica e indiferente para o “significado”, tratando qualquer ruído randômico com a mesma justiça tecnológica com a qual seria a alta-cultura na recitação de *guslar*. Considerando estas opções e limitações, a análise mídia-arqueológica abre cultura para *insights* não culturais sem sacrificar as específicas maravilhas e belezas da própria cultura.

Vamos jogar um tema notório da Odisseia de Homero contra ele mesmo: Ulisses tinha que estar amarrado para resistir às sedutoras vozes das sereias. O *Webster Wire Recorder* (tipo 80, de 1948), como *écriture magnétique* (a maneira francesa de nomear tais dispositivos), é um anti-Ulisses, porque os aparatos podem resistir às tentações de confundir belas vozes com outro tipo de acústica e, ao contrário, podem prestar igual atenção a todo o tipo de sonoridade sem que sejam sempre afetados por seus valores emocionais.

Com um senso arqueológico *cool* por sinais (em vez de semióticos, como na semântica cultural), a máquina registra todo o tipo de vibrações eletromagnéticas e assim se aproxima do mundo real que qualquer alfabeto é capaz. Fio magnético ou fitas de registro de sinais – ou som, imagem (vídeo, AMPEX), dados (IBM PC) – não fazem distinção entre envios humanos, físicos ou maquinicos de tais mensagens.

A partir de uma perspectiva similar, o período do desenvolvimento da mídia arqueológica do rádio “antes do rádio” não foi simplesmente a pré-história tecnológica da mídia de massa, mas sua forma alternativa de existência, em que o alcance do campo magnético não foi limitado à radiodifusão (ver Hagen, 2005, p. 1-111). O nível da mídia arqueológica é mais precisamente estrutural do que histórico, tornando possível (neste caso) pensar o rádio em termos de eletromagnetismo ao invés de limitá-lo às semânticas das vozes culturais.

Hoje em dia, tal fluxo de dados contínuo do mundo acústico tem sido traduzido em dados quantificados, discretos – um processo de quantização digital em que a “continuidade” torna-se ela mesma um efeito secundário de enumeração discreta a ser aproximado. Na presença de dados distintos, o “*streaming*” é um disfarce metafórico. Mas, com o acelerado processamento de dados, que é mais rápido do que nosso senso óptico e acústico consegue conscientemente seguir, operações distintas tornaram-se aptas a representar as continuidades, aproximando-se da realidade dos próprios sinais físicos.

Marshall McLuhan enfatizou que a análise “arqueológica” da pesquisa científica tem sido um subproduto da era das letras discretas; análises de fato operam por decomposição de um texto em elementos únicos (*elementa*, ou mesmo *stoichea*, expressão grega tanto para letras individuais do alfabeto quanto unidades atômicas na natureza). Este foi um momento crucial – arqueológico em vez de histórico – já que ele não foi imediatamente refletido em termos culturais – quando a invenção do alfabeto discreto (em oposição aos sistemas de escrita ideográficos como os hieróglifos egípcios) segmentou a linguagem humana em elementos menores, que em si eram sem significado – de casa (*beth*) para “B” (*beta*). Neste momento a máquina assumiu o controle, já que apenas máquinas poderiam realizar operações simbólicas sem referencialidade semântica que impedia o efetivo processamento de dados.

Uma fundamental lacuna epistemológica encontra-se entre a escrita codificada simbolicamente (alfabeto) e a gravação gramofônica, que pode gravar assim como o ruído que acompanha (ou seja, o índice) o fisicamente real dentro e fora da voz gravada (entonações, timbre, as “granulações” da voz – como definido por Roland Barthes a respeito das antigas gravações gramofônicas da voz de Caruso). Mas, nem Parry nem Lord... (foram) interessados na natureza histórica da tecnologia que tornaram possível o texto de Homero, mais que

Parry investigou a história de máquinas de *gravação* (Powell, s.d.).

É necessária uma arqueologia das mídias de gravação – tanto (e distintamente) para a tecnologia cultural da escrita (alfabeto) quanto para suas alternativas tecnológicas (gramofone, gravação eletromagnética). Enquanto aparentemente o alfabeto fenício foi modificado para um alfabeto de fonética familiar para fins explicitamente poéticos, o desenvolvimento da fonografia de gravação resultou em investigações fisiológicas na própria natureza da *voz* (ver Ernst e Kittler, 2006). O campo eletromagnético foi descoberto através da possibilidade experimental, raciocínio matemático sobre os efeitos da indutividade, e um foco de pesquisa teórico (Oersted, Faraday, Maxwell); sua aplicação para gravação por dispositivos de fio ou magnético nada mais era do que subproduto de diversos regimes autorreferenciais.

A maioria das bobinas de arame de Albert Lord tem sido transferidas para fitas. O dispositivo de gravação de arame do começo dos anos 1950 na *Milman Parry Collection of Oral Literature* da Universidade Harvard não é mais funcional. De alguma maneira, em tal migração entre *hard* e *softwares*, a memória cultural corre o risco de ser interrompida a qualquer momento (ver *Dis/continuities: does the archive become metaphorical in multimedia space?* In: Chun e Keenan, 2006, p. 105-123).

Alguns destes sons monumentais que têm sido transferidos de gravações analógicas para o campo digital podem ser ouvidos no website *Milman Parry Collection of Oral Literature* da Universidade Harvard. O interesse mídiarqueológico especial está no processo tecnológico de como estes dados foram digitalizados. Tal migração de dados é uma nova forma de “tradição” que resulta de opções genuinamente inerentes à mídia eletrônica, permitindo novas formas de reconstrução de cenas mídiarqueológicas. A arqueologia das mídias no

seu sentido mais óbvio começa aqui: no nível das mídias de gravação magnética (fitas químicas, fio de aço, cilindros de cera).

Visto tanto de forma tanto prática quanto teórica, estas mídias de gravação revelam fundamentalmente uma nova epistemologia, dando acesso ao conhecimento no campo eletromagnético que não apenas gerou mídias de transmissão como o rádio e a televisão como também levou a física quântica (a mais eminente provocação da teoria de transmissão midiática até hoje). Portanto, a arqueologia das mídias materialista é recoberta por um nível lógico na era da informação, quando tais fitas ainda gravavam sinais físicos, mas os sinais eram encondados como informações (bits) – tecnologia no seu sentido mais estrito.

Fonovisões: restauração digital de artefatos gramofônicos

Com o mistério midiático de gravações fisicamente reais das vozes humanas desde o advento do fonograma de Edson, a cultura experimentou um efeito espelho no tempo que negou a diferença anteriormente bem definida entre presença e falta, passado e presente. Por décadas, antigas gravações em cilindro de cera doadas para arquivos fonográficos (fundados em 1900, quase contemporaneamente, em Viena e Berlim) foram pensados para serem intocáveis devido à possibilidade de sua destruição por reprodução técnica inapropriada. Curiosamente, hoje em dia é possível escutar a estas gravações com quase a mesma qualidade do momento em que foram gravadas por meio de arqueologia da mídia optoeletrônica de som, agora incorporada no próprio ciberespaço. Mensagem ou ruído? A operação mídiarqueológica de leitura dos traços inscritos “opto-digitalmente” tornou as gravações de outra forma inacessíveis

audíveis novamente – uma inesperada lembrança invertida da inscrição de som à base de luz nos filmes antigos. A mídia desencadeia sua própria memória de mídia de acordo com leis não históricas. Sinestesticamente, pela aplicação de uma ferramenta de visualização igualmente virtual, nós podemos ver uma imagem espectrográfica da memória sonora, através de um olhar analítico direto para o arquivo cultural. A leitura optodigital do som como imagem, todavia, dissolve qualquer unidade semanticamente significativa em blocos discretos de sinais. Ao invés de hermenêutica musicológica, aqui é exigida uma mirada mídiarqueológica.

Nos arquivos fonográficos, vozes congeladas, confinadas à mídias de armazenamento analógicas e muito tempo esquecidas, esperam por seu descongelamento (digital), suas “redenções”. Neste momento, o reprocessamento digital de tais dados aproxima-se do processamento humano de sinais sensoriais dentro da rede neural do próprio cérebro. No procedimento optoanalítico para recuperar sinais de áudio das trilhas negativas com o cilindro de cera galvanizado de Edison, dispositivos de gravação endoscópicas “leem” graficamente os traços de som, os retraduzindo em som audível através de transformação visual algorítmica de dados em som. A memória digital ignora as diferenças estéticas entre áudio e dados visuais e faz uma interface (para os ouvidos e olhos humanos) emular a outra. Para o computador, a diferença entre som, imagem e texto, se fizesse diferença, iria contar apenas como a diferença entre os *formatos* de *dados* (ver Simon, 2000, p. 209-215).

As primeiras gravações da televisão experimental feitas por John Logie Baird, chamadas de *Phonovision*, de setembro de 1927, não mostram humanos, mas sim *Stookie Bill*, uma marionete de madeira (já que a fonte de luz extremamente quente poderia ter queimado a pele humana). As subseqüentes gravações antigas de TV, como os 32 segundos de *Looking In*

(abril, 1933), a primeira resenha televisiva do programa teste da BBC, dificilmente permitiam distinguir corpos humanos em meio ao ruidoso *signal visual*.^{*} Junto com o alvorecer da nossa era da tecnologia televisiva vem restauradas maravilhas das gravações originais feitas na era da televisão escaneada mecanicamente! Não até que a era do computador surgisse nós poderíamos estudar estas *imagens*^{**} – arqueologia da mídia sendo praticada por uma mídia diferente (computação). O atalho da mídia arqueológica acontece: “[algora elas podem ser vistas tão perto de sua qualidade original quanto as técnicas mais recentes permitirem”.

A “*aisthesis*” mídiarqueológica (percepção de sinal imediato em oposição à *estética* do discurso cultural e filosófico) opera *transitivamente*, isto é, em referência direta e contato com seus objetos – assim como uma mídia tecnológica opera não dentro de um profundo espaço hermenêutico mas em nível “plano”, tanto materialmente (como exemplificado por um captador eletromecânico que decifra as ranhuras de um disco gravado com música) quanto logicamente (como exemplificado através de programação que tem um modo de operação sintático ao invés de semântico). A tecnologia sabe isto *avant la lettre*. Em 1962, Heinz Richter, na apresentação do aparato televisivo, cunhou o termo “televisão imediata” para definir o uso de raios catódicos – baseado em informação visual, desenvolvido durante a Segunda Guerra Mundial, como o *Elektronenkartograph* (Richter, 1962, p. 222). A televisão transitiva imediatamente parecia a percepção humana com o fluxo de sinais das mídias tecnológicas, com ou sem a sua tradução no regime iconológico da cognição.

* Para ver umas destas gravações antigas, acesse o site de Thomas Weynant, *Early Visual Media*, 2003: <<http://users.telenet.be/thomasweynants/television.html>>.

** *The World's Earliest Television Recordings*, de Don McLean. Maio de 2007: <<http://www.tvdawn.com>>.

Quando as próprias mídias tornarem-se arqueólogas ativas de dados, o olhar frio do olho da máquina será um elemento no sistema do *feedback* cibernético, como expresso no filme *Um homem com uma câmera* de Dziga Vertov, com sua ênfase no próprio “olho da câmera” (KinoGlaz). E a imagem de radar como outra forma de inteligência “visual” é uma maneira bastante precisa da tradução eletrônica da noção grega de *theoría*. As tecnologias C3I (Comando, Controle, Comunicações e Inteligência) privilegiam a noção nietzschiana da distância patética (literalmente *tele*-visual, “*Phatos der Distanz*”), assim como analisado por Paul Virilio para a conjunção entre guerra e cinema. A arqueologia das mídias é mais semelhante ao olhar do escâner ótico do que aquele do observador antropológico. Indo além de Marshall McLuhan, as mídias na cultura contemporânea não podem mais ser simplesmente “extensões do homem”.

Siegfried Zielinski pede um balanço entre o “congelamento ártico” do sistema de mídias centradas no computador e o “calor da forte imaginação” (Zielinski, 1997, p. 186). A re(busca) pelos destroços do transatlântico *Titanic* foram um ato real de arqueologia submarina e imaginação histórica, ao mesmo tempo. Enquanto o olhar da câmera pode ver arqueologicamente os destroços (ou seja, puramente como evidência no sentido de sensoriamento remoto de dados), o olho humano, confrontado com a presença do material irritante do passado que por definição deveria ser inexistente, imediatamente confunde evidência com mágica. O cineasta James Cameron recorda: “fora da escuridão, como uma aparição fantasma, a proa do navio aparece... assim como ele aportou há 84 anos atrás” (Cameron, s.d., p. xii). Cameron inicialmente sentiu-se como um astronauta que experimenta a lua com uma série de *checklists* e missões protocoladas – o verdadeiro olhar arqueológico. Mas, em determinado ponto ele abandonou esta perspectiva, dizendo que: “e permiti que a parte emocional

da minha mente se envolvesse com o navio. Isto fez toda a diferença do mundo” (Ibid.)

A empatia hermenêutica aqui choca-se com puros dados de navegação: existe um mundo de diferença entre uma *arqueologia do pensamento* e a imaginação histórica, que busca substituir evidência positiva por um ato de reanimação. Mas, o sonar ecoando na arqueologia submarina apenas corresponde retoricamente à ressonância empática; não vamos confundir correntes de dados (mesmo quando computados em tempo real) com momentos da vida comunicacional.

Às vezes o impulso iconológico da imagem humana lendo e o ouvido escutando dificulta *insights* e o conhecimento. Suspender a percepção humana por um momento em favor de instrumentos de medição pode revelar *insights* que códigos culturais simplesmente não percebem – a bênção do olhar mídia-arqueológico. A microscopia de tunelamento eletrônico nada mais faz do que transferir imagens para uma superfície atômica de matéria e analisar seus objetos combinando dados estatísticos e representando estes cálculos em imagens. A audição midiática arqueológica escuta sons como configuração de dados (uma vez que as oscilações tenham se tornado calculáveis).

Visualização imediata, escuta imediata

Vamos investigar a noção de cultura sonosfera. A partir de uma interpretação livre de McLuhan, ouvir mídiarqueologicamente é prestar atenção as mensagens eletrônicas dos aparatos acústicos e não prioritariamente aos seus conteúdos musicais como significado cultural. O ouvido arqueológico midiático escuta ao rádio de uma forma extrema: escutando ao ruído do próprio sistema de transmissão.

A diferença audível obtida pela mudança significativa da taxa de amostragem refere-se ao barulho do dispositivo de

gravação (antigo cilindro de cera) ao invés da voz gravada. Aqui o meio fala tanto ao nível de enunciação como de referência. O que nós escutamos: mensagem (os sons gravados antigamente) ou barulhos (os arranhões e ranhuras do cilindro de cera)?

Na consciência arqueológica midiática, esta gravação primeiramente memoriza o barulho do próprio cilindro de cera – que é um tipo diferente de “arquivo”, não histórico-cultural, mas tecnológico-cultural, outro tipo de informação sobre o real. A arqueologia das mídias abre nossos ouvidos para escutar muito bem a isto, e não o filtra (em oposição ao “efeito cocktail” da psico-acústica hermeneutizada).

As mídias técnicas já tinham desenvolvido uma real memória midiática que se difere das recordações humanas. O experimento é muito simples: imagine um antigo gravador fonográfico. Certamente as ranhuras e os ruídos do aparato de gravação nos alucinariam acusticamente; a real arqueologia das mídias inicia aqui.

O exercício da mídia-arqueológica é estar consciente de todos os momentos dados quando direcionamos nossos sentidos para as vozes humanas ou imagens do passado repetidas por gravações de mídias que não estão se comunicando com mortos; em vez disso, estamos lidando com o passado como uma forma de presença atrasada, preservada na memória tecnológica. Mídias de gravação operam num regime temporal diferente do que o tempo histórico (que é antropocêntrico, assim como definido por Giambattista Vico em *Scienza Nuova*). O ruído e o arranhão do cilindro de cera é a pura mensagem do meio; nele a voz humana é literalmente incorporada. Mas, o que tem sido continuamente preservado pelas tecnologias de gravação analógicas torna-se quantizado na passagem para a gravação digital (CDs), em vez de simplesmente ser gravação analógica. Isto é epistemologicamente novo – de forma dramática.

O desejo mídia-arqueológico de ser libertado por máquinas da própria subjetividade (e o desejo de contar história) é foucaultiano: em sua *Arqueologia do Saber* Foucault expressa sua vontade de “definir um método de análise histórica libertada do tema antropológico... um método de análise purgada de todo *antropomorfismo*” (Foucault, 1999, p. 16). A arqueologia das mídias também está interessada em procedimentos e eventos que não são históricos (ou seja, narráveis) mas entretanto consistem-se de “mudanças autóctones” (Foucault) no âmbito das máquinas e seus símbolos. Palavras e coisas acontecem dentro da máquina (computadores) como lógica e *hardware*. O olhar mídia-arqueológico, conseqüentemente, é imanente à máquina. Seres humanos, ao terem criado máquinas lógicas, criaram uma descontinuidade com seu próprio regime cultural.

Contando por números

A epistemologia cibernética que é implícita pela ideia do *loop de feedback* entre um passado analógico e um presente digital requer uma leitura técnica “fria” diferente da imaginação histórica (ou historiográfica) “quente”, para usar a famosa distinção de McLuhan em *Os meios de comunicação como extensões do homem*.

“Ação digital retrô”, na realidade, acontece dramaticamente ao digitalizar materiais de fontes analógicas no arquivo e trazendo-os para o presente tecnomaterializado, traduzindo deste modo um mundo analógico dentro da *matrix digital* (o termo *digital retro-action* é tomado a partir do título da conferência organizada por William Warner na Universidade da Califórnia, Santa Bárbara, intitulado *Digital Retroaction: A Research Symposium*, que aconteceu de 17 a 19 de 2004). A microtemporalidade na operatividade do processamento

de dados (sincronização) substitui o tempo macro tradicional do arquivo histórico (governado por semânticas do discurso histórico) – uma literal quantização. Nossa relação não apenas com o passado, mas com o presente, torna-se deste modo verdadeiramente arquivística.

Mídias, tomadas como canais físicos de comunicação e como artifícios técnicos que são matematicamente operados por códigos simbólicos e corrente de dados, devem ser analisadas diferentemente dos textos culturais, das imagens histórico- culturais, da música clássica ou obra de arte. O olhar arqueológico é um modo de olhar para objetos midiáticos: enumerativo ao invés de narrativo, descritivo ao invés de discursivo, infraestrutural ao invés de sociológico, levando em consideração números ao invés de apenas letras e imagens. A arqueologia das mídias descobre um tipo de extrato – ou *matrix* – na sedimentação cultural que não é nem puramente humana nem puramente tecnológica, mas está literalmente no meio (no latim *medium*, no grego μεταξυ [metaxy]): operações simbólicas que podem ser performadas por máquinas e que também transformam os seres humanos em máquinas.

Henri Bergson insistia na percepção humana do tempo como duração (consciência) em oposição ao registo cronofotográfico dos processos temporais. Enquanto a narrativa (ver o argumento de Gotthold Ephraim Lessing em *Laoconte*, 1766) uma ocasião foi a arte do tempo (artes e literatura baseadas no tempo), agora o tempo está sendo organizado *tecnologicamente* (Virilio, 1990; ver também Sandbothe e Zimmerli, 1994, p. 89-110). A arqueologia das mídias lida com esta crise na memória narrativa da cultura. A narrativa digital num nível mídia-arqueológico (não como interface) é ligada à matemática dos números discretos. Na Alemanha medieval, as palavras para contar e narrar eram as mesmas etimologicamente. Uma cultural computacional, a partir de um ponto-de-vista mídiarqueológico, não lida com memória narrativa mas

com cálculos da memória – que conta ao invés de recontar, a arqueologia versus o modo histórico.

Mídia, matemática, arqueologia

Até agora, na cultura ocidental, a narrativa tem sido o primeiro modo de processamento de arquivo de dados armazenados em nome da história, o qual, na superfície das chamadas multimídias, continua na forma de histórias (até mesmo nos jogos de computador, embora de maneira fragmentada). A análise mídia-arqueológica, pelo contrário, não opera ao nível da multimídia fenomenológica; ao invés disto, ela vê todas as chamadas multimídias como radicalmente digitais, uma vez que o processamento de dados digital mina a separação em canais visuais, auditivos, textuais e gráficos que nas suas superfícies (interfaces) traduzem dados para o sentido humano. Olhando por trás das interfaces homem-máquina (tal como o monitor do computador) e tornando evidente os processamentos invisíveis da comunicação, a arqueologia das mídias, como a noção implica, segue a *Arqueologia do Saber* de Foucault em não descobrir usos metafóricos das mídias no discurso público mas todavia reconstruindo o *matrix* generativo criado pelos dispositivos midiáticos.

O termo para a máquina de composição musical de Athanasius Kircher (como aprendemos em *Arqueologia da mídia: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir*, de Zielinski) era, não coincidentemente, *arca*, que no latim medieval também significava “arquivo”. O uso do termo aqui é *avant la lettre* foucaultiano, já que se refere ao conjunto de regras generativas e mecanismos matemáticos que produzem a impressão musical (assim como o atual *software SuperCollider*, que pode ser usado para criar composições algorítmicas de áudio). Programação computacional, a

força cultural dos tempo de hoje, é não narrativa; suas formas algorítmicas de escrever – formas alternativas do mínimo, escrita temporal serial (em oposição ao registro) – estão próximas do paradigma da própria computação.

Consideremos agora a arqueologia das mídias no sentido de uma forma matemática de fazer “arqueologia” foucaultiana, aquela que lidaria não apenas com o audiovisual ou textual, mas também com números, assim como na origem do alfabeto grego vocalizado as letras unitárias Στοιχεία [*stoicheia*, isto é, ‘elementos’] também foram usadas para numeração, contagem em uma forma “elementar”. O discurso acadêmico das humanas, temos que admitir, ainda é baseado prioritariamente na transferência narrativa do conhecimento. O computador relembra um modo alternativo de comunicação: o sonho de Leibniz em comunicar-se através de fórmulas matemáticas, numa linguagem simbólica (*caracteristica universalis*).

Friedrich Nietzsche uma vez refletiu sobre a íntima relação entre matemática e natureza (Nietzsche, 1873, In: Colli e Montinari, 1988, p. 885); de fato, os números desenvolveram sua própria cultura (*Kunstforum International*, 2001, p. 166). Cálculos de física quântica calculam a natureza, matematizando-a. A natureza, através de mídias tecnológicas de medida e dispositivos de cálculo, é quase seduzida a revelar sua essência matemática (Heidegger, p. 17). Enquanto Pitágoras certa vez viu números incorporados na natureza (como na concepção de Leibniz sobre *deus calculans*), o computador literalmente enumera o mundo processualmente – aproximando-se da análise matemática de Fourier do eventos que se manifestam como ondas físicas (som, luz, calor, campos eletromagnéticos) mais do que qualquer *kosmos* metafísico.

A “teoria” da mídia reconhece que na cultura ocidental o elo entre o regime ótico e o *insight* epistemológico (a metáfora visual de θεωρεῖν [*theorein*, isto é, ‘olhar através de’]) estar

sendo substituída pelo sublime numérico, isso é, por *cálculos** matemáticos. A matemática de David Hilbert levou ao uso não referencial de sinais matemáticos, apenas operativos e, portanto, passíveis de engenharia (a máquina de Turing de 1936).

Desde que a tecnologia mudou de ferramenta para máquina, estas técnicas tem constituído não apenas textos e imagens, mas também *números* (da mudança da ferramenta para a mídia tecnológica, ver Dotzler, 1996). Logo, arqueologia das mídias aproxima-se da matemática. Assim como disse Martin Kusch a respeito do uso do termo *série* na *Arqueologia do Saber* de Foucault, a maneira natural de tornar essas passagens inteligíveis “é, obviamente, tomar a noção de uma função por seu valor de face matemático” (Kusch, 1989, p. 17).

A estética mídia-arqueológica, tão próxima da matemática, vai de acordo com George David Birkhoff, que, em um congresso de matemáticos em Bolonha em 1928, proferiu uma palestra propondo uma medida matemática, não filosófica, das impressões estéticas (a chamada *Gestaltmaß* como proporção entre ordem e *complexidade*).** Aqui Birkhoff antecipou a teoria de comunicação matemática (1948) de Claude Shannon, e filósofos como Max Bense, bem como artistas que fizeram *convergir**** cibernética e estética. A cultura humana não perde mas ganha com tal mudança não humana. Empreguemos por um momento a arqueologia das mídias para suspender

* A noção do grego derivada a partir da raiz indoeuropeia *w(e)id* = ver, saber – como em “vídeo”. A derivação foi contestada por Floyd, 1990, p. 157-166.

** *Quelques éléments mathématiques de l'art*, de George David Birkhoff, foi reimpresso em *The Collected Mathematical Papers* (1950; repr. New York: Dover Publications, 1968). 3, p. 288-306.

*** *When Cybernetics Meets Aesthetic* foi o nome da conferência organizada pelo Instituto Ludwig Boltzmann de Mídia, Arte e Pesquisa em Linz (Áustria), em 31 de agosto de 2006, na ocasião do *Ars Electronica of Media Art Festival*.

nossas interpretações centradas no sujeito, enquanto ao mesmo tempo admitimos que esta abordagem técnico-ascética é apenas um outro método de aproximar-se do que amamos na cultura. A arqueologia das mídias expõe a tecnicidade das mídias, não para reduzir a cultura em tecnologia, mas para revelar o momento técnico-epistemológico da própria cultura. A “fonografia reversa” é um exemplo de arqueologia da mídia acústica, como descrito em uma obra de ficção científica: a novela *Time Shards*, de Gregory Benford (1979). Aqui, um cientista da *Smithsonian Institution* em Washington, D.C., tenta ressuscitar vozes de 1000 anos a.C., decifrando ranhuras de uma antiga olaria, uma ficção que tornou-se experimentalmente realista com o desenvolvimento tecnológico da leitura microscópica de superfícies de materiais em seu nível mais elementar, *atômico* (Heckl, 1994, p. 292-298). A análise mídia-arqueológica será recompensada pela doçura da voz humana.

Referências bibliográficas

- BENJAMIN, Walter. Der Erzähler. In: *Gesammelte Schriften*, vol. 2.2. Frankfurt: Suhrkamp, 1972.
- BENJAMIN, Walter. Excavation and Memory. In: *Selected Writings*, vol. 2, 1927-1934. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999.
- CAMERON James. Prefácio. In: AVIROM Joel; SNYDER, Jason. *James Cameron's Titanic*. New York: Harper Perennial.
- CHUN, Wendy Hui Kyong; KEENAN, Thoman. Dis/continuities: does the archive become metaphorical in multimedia space? In: *New Media, Old Media: a history and theory reader*. New York: Routledge, 2006, p. 105-123.
- ERNST, Wolfgang; KITTLER, Friedrich (eds.). *Die Geburt des Vokalalphabets aus dem Geist der Poesie*: Schrift. Munique: Fink, 2006.
- FOUCAULT, Michael. *Archaeology of Knowledge*. Nova York: Pantheon, 1999.

- HAGEN, Wolfgang. *Das Radio: zur Geschichte und Theorie des Hörfunks*. Munique: Fink, 2005.
- HEIDEGGER Martin. *Sein und Zeit*, Tübingen: Max Niemeyer, 1986.
- HEIDEGGER, Martin: *Überlieferte Sprache und technische Sprache* [palestra, 1962]. St. Gallen: Erker, 1989.
- HUHTA, Erkki. From kaleidoscomaniac to cybernerd: notes toward an archaeology of the media. *Leonardo* 30, no. 3. 1997.
- NIETZSCHE, Friedrich. Ueber Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinne. 1873. In: COLLI, Giorgio; MONTINARI,azzino (eds.). *Kritische Studienausgabe*, vol. 1. Munique: Deutscher Taschenbuch, 1988.
- PIAS. Claus. *Computer Spiel Welten*. Viena: Diaphanes, 2002.
- POWELL, Barry. *Writing and the Origins of Greek Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002
- RICHTER, Heinz. *Fernsehen für alle: eine leichtverständliche Einführung in die Fernseh-Sende- und Empfangstechnik*. Stuttgart: Franckh, 1962.
- SCHMANDT-BESSERAT, Denise. *Before Writing*. Vol. 1, From Counting to Cuneiform. Austin: University of Texas Press, 1992.
- SIEREK, Karl. *Aus der Bildhaft: Filmanalyse als Kinoästhetik*. Viena: Sonderzahl, 1993.
- SIMON. Artur. *Das Berliner Phonogramm-Archiv, 1900-2000: Sammlungen der traditionellen Musik der Welt*. Berlin: VWB, 2000.
- SUSSKIND, Charles. Hertz and the technological significance of electromagnetic waves. In: MAYR, Otto (ed.) *Philosophers and Machines*. New York: Science History Publications, 1976.
- VIRILIO, Paul. Technik und Fragmentierung. In: BARK, Karlheinz et al. (ed.) *Aisthesis: Wahrnehmung heute*. Leipzig: Reclam, 1990.
- WEBSTER CHICAGO CORPORATION. A photofact standart notation schematic of webster wire recorder model. 1948. Disponível em <<http://www.webster-chicago.com/8osch.jpg>>. Acessado em 19 de fevereiro de 2009.
- ZIELINSKI, Siegfried. Supervision und Subversion: Für eine Anarchäologie des technischen Visionierens. In: HUBER, Jörg; HALLER, Martin (eds.). *Konturen des Unentschiedenen: Interventionen*. Basel: Stroemfeld, 1997.

2. A imagem expandida: sobre a musicalização das artes visuais no século XX

Sandra Naumann

See this Sound

Resumo: Um dos aspectos marcantes da arte durante o século XX é o processo de diálogo crescente entre imagem e som. Pintores como Klee, músicos como Schoenberg, artistas de *visual music* como Ruttman, e nomes mais contemporâneas como Fox e van der Heide são exemplos de como tornou-se persistente a busca pelos modos de expressão possíveis em linguagens plásticas e aurais em que a sinestesia e a montagem permitem diálogos entre o sonoro e o visual.

Palavras-Chave: musicalização, artes visuais, visual music, cinema expandido, audiovisual não-figurativo.

Abstract: One of the outstanding aspects of the visual arts during the 20th century is the increasing process of dialogs between image and sound. Painters like Klee, musicians like Schoenberg, visual music artists like Ruttman, e more contemporary names like Fox and van der Heide are examples of how persistent the search of expression modes possible in plastic and sound languages in which synesthesia and montage allow dialogs between aural and visual has become.

Keywords: musicalization, visual arts, visual music, expanded cinema, non-figurative audiovisual.

Exposição

Até boa parte do século XIX, a experiência das artes audiovisuais estava fadada à unidade entre tempo e espaço (e ação, em certo sentido). As mídias técnicas fotografia, gravador gramofone, filme mudo, filme falado, e vídeo, tornaram possível reproduzir sons e imagens, mas elas também os separaram somente para uni-los novamente. Estas mídias evoluíram de dispositivos usados puramente para armazenamento e reprodução para instrumentos performativos para criação de novas formas de experiência audiovisual em tempo real, um processo reforçado através de numerosos esforços para sintetizar ou expandir as artes, incorporando ou transferindo conceitos e técnicas de diferentes formas artísticas. Portanto, teorias e técnicas musicais foram adotadas para explicar desenvolvimentos das artes visuais, e vice-versa.

A partir deste contexto geral, este ensaio pretende identificar estratégias que as artes visuais emprestaram da música conforme mudaram e expandiram compulsivamente, durante o século vinte. O foco será nas combinações imagem/som, ainda que o som nem sempre desempenhe um papel nos trabalhos que serão discutidos a seguir. Pelo contrário, este texto vai tratar da musicalização da imagem em sentido amplo.

Estas empreitadas primeiro culminaram nos anos 1910 e 1920, então novamente nos anos 1960 e 1970, e pela terceira vez dos anos 1990 até hoje. Os picos de interesse vieram com as quebras de padrão tecnológicos do século XX, com o reconhecimento do filme como arte, com o estabelecimento da mídia eletrônica, e com a chegada da tecnologia digital. As possibilidades oferecidas por cada uma das novas tecnologias de mídia e as ideias dos artistas sobre amalgamar e expandir as artes (e combinar ou transformar o acústico com o visual) reforçou cada abordagem reciprocamente.

Por volta da virada do último século, ideias da música foram usadas para embasar a pintura em sua evolução rumo ao abstrato, enquanto o filme – o primeiro meio tecnológico baseado em tempo – integrou o aspecto visual da música. Nos anos 1960, o cinema expandido explodiu a sala de projeção cinematográfica, e as artes visuais ganharam uma qualidade performativa em shows de luz, instalações multimídia, e aplicações em tempo-real. Hoje, a tecnologia digital parece ter dissolvido a distinção entre sons e imagens através de bits e bytes, e ter assimilado todas estratégias de musicalização usadas nas artes visuais no passado.

Podemos identificar quatro tendências principais que nos permitem traçar a história da musicalização nas artes visuais:

1. um desvio do princípio mimético na representação pictória;
2. a integração da dimensão musical do tempo nas artes visuais e o uso de métodos composicionais para estruturar o visual;
3. a expansão do visual no espaço;
4. o geração de imagens por meio de improviso e uso de mídias em tempo-real.

Todos os quatro fatores emergiram – alguns de forma independente – por volta do mesmo período nos anos 1910 e 1920, então seguiram em paralelo ou foram posteriormente retomados e cultivados. Simplificando, seria possível dizer que as diferentes tendências começaram no início do século XX, culminaram no meio do século, e convergiram em seu final.

É possível traçar um caminho através destes desenvolvimentos nas artes visuais em exemplos selecionados, ainda que isto deva ser entendido como uma entre várias interpretações, porque seria igualmente fácil descrever o uso de técnicas visuais em um contexto musical como uma cotrapartida inversa – mas isto seria outra história.

Desenvolvimento do Não-figurativismo

O crítico de arte e literatura Hermann Bahr falou em musicalização da pintura desde a virada do século passado, almejando um público que “não precisa mais de um objeto, mas está feliz em ouvir a música das cores” (Bahr, citado em Haftmann, 1974, p. 8-41). Para muitos artistas visuais do início do século XX, a música corporificou o que eles acreditavam que as artes visuais deveriam idealmente atingir: “Não mais conteúdo para simplesmente reproduzir o mundo visível, os pintores deveriam ao invés disso buscar preencher suas telas com intensidade emocional, integridade estrutural, e pureza estética como acontecia com a música” (Zilczer, 2005). A tendência às formas reduzidas e tratar cores e linhas como tendo seu próprio valor intrínseco já tinha começado no final do século XIX; agora a pintura moderna (seguindo a trilha da música absoluta) estava finalmente liberada da necessidade de referências externas e rumou para a abstração completa.* Por volta de 1910, artistas em vários países da Europa – simultaneamente e com frequência sem conhecimento um do outro – tomaram o rumo da “pintura absoluta” usando várias técnicas e estilos.

Um dos principais protagonistas foi Wassily Kandinsky, que não apenas produziu algumas das primeiras pinturas não-figurativas, mas também desenvolveu um teoria estética compreensiva da arte não-representacional em seu tratado *Über das Geistige in der Kunst* (Sobre o espiritual na arte, 1911/1912), que teve ampla circulação entre artistas europeus. Inspirado em considerações teosóficas e antroposóficas, ele

* Outro exemplo foi a *poésie pure* da literatura simbolista, que – provavelmente seguindo o paradigma musical – já havia rompido com o princípio mimético. Também há empreitadas na pintura que exploram correlações possíveis entre as escalas musicais e o espectro cromático (como Baudelaire em seu poema *Correspondances* e Rimbaud em seu poema *Voyelles*).

concebeu uma visão de uma nova arte “interior”, “espiritual”, e “abstrata” que em sua concepção e no uso dos instrumentos, em sua expressividade e efeito emocional, emularia a música como “a mais não-material das artes de hoje”. Ele acreditou que no pré-requisito deste tipo de arte ser um entendimento profundo e um uso consciente dos “métodos que pertence apenas à pintura, cor e forma”. Kandinsky então analisou os materiais potenciais de um “contraponto na pintura” ao evidenciar as características e efeitos das cores e formas e suas possíveis combinações e relações mútuas, que poderiam em última instância criar uma “composição derivada de termos puramente pictóricos” (Kandinsky, 2004, p. 27 ss.). Como as deliberações de Kandinsky deixam claro, o papel paradigmático (absoluto) da música não se limitou a legimitar a partida da representação objetiva, mas sugeriu uma forma de trabalhar com material intrínseco à arte e organizá-lo conforme um conjunto de regras. O objetivo da analogia entre cor e forma de um lado, e timbres musicais de outro, era transferir princípios como consonância, dissonância e contraponto para a pintura, e estabelecer relações correspondentes, matemáticas, entre elementos individuais.

Estas associações de relações sincrônicas entre cor e forma com a teoria harmônica foram acompanhadas de esforços para também integrar a dimensão temporal da música na pintura – em outras palavras, processos dinâmicos. Isto é evidente em um grupo de artistas sediado em Paris como Robert Dalaunay, Frantisek Kupka, e Francis Picabia, que continuaram esforços iniciados no cubismo para representar a simultaneidade por meio de regras geométricas e teorias de proporção e cores análogas à arte musical. Apollinaire cunhou o nome “orfismo” para este movimento. Delaunay, por exemplo, que preferia o termo *peinture pure*, justapunha cores complementares em contraste simultâneo, em seus quadros; sua percepção simultânea pretendia evocar a impressão de

movimento no plano e no espaço. “Por volta de 1912-1913”, escreve Delaunay, “eu tive a ideia de um tipo de pintura baseado tecnicamente apenas na cor e em contrastes de cor, mas que se desenvolve no tempo e pode ser percebida simultaneamente num piscar de olhos. Para isso eu usei o termo ‘contrastos simultâneos’ de [Michel Eugène] Chevreul. Eu explorei cores da mesma forma que na música alguém pode se expressar pela fuga de frases coloridas”.* Em 1912, os pintores norte-americanos Morgan Russell e Stanton MacDonald-Wright, que também viveram na capital francesa durante o período, criaram a teoria do sincronismo relacionada ao orfismo, em que eles desenvolveram harmonias cromáticas a partir de “acordes cromáticos” e “ritmos cromáticos”.** Estes “ritmos cromáticos” de alguma forma embutem na pintura a noção de tempo: eles criam a ilusão de que a pintura se desdobra, com uma peça musical, em um intervalo de tempo, enquanto a pintura antiga existiu estritamente no espaço...***

Na Bauhaus, Paul Klee também descobriu uma série de analogias entre gradações harmônicas e cromáticas, entre as regras do contraponto musical e as relações entre diferentes elementos pictóricos, e entre seqüências formais e arranjos composicionais na pintura. Diferente de outros pintores,

* Delaunay, 1957, p. 81, e no mesmo volume o capítulo intitulado “Notes historiques sur la peinture”, citado em Faber, 1985 e *Circular Forms* (de 1912 em diante) e retomado novamente em 1930 para sua pintura *Rhythm*.

** A teoria de Russell e MacDonald-Wright era baseada no conceito de cor que eles haviam aprendido com seu professor Percyval Tudor-Hart, que desenvolveu um sistema matemático complexo de correspondências entre tons musicais e cromáticos. Os artistas simplificaram o conceito e extraíram dele uma harmonia de cores baseada em “acordes cromáticos”.

*** Ver Zilczer, p. 43. A busca de Russell e MacDonald-Wright para simular o movimento e representar cores espacialmente os levou a transcender os limites da pintura e experimentar com uma máquina de luz cinética, de 1912 em diante.

que tendiam a usar formas musicais apenas como referência metafórica, em trabalhos como *Fuge in Rot* (Fuga em Vermelho, 1921), *Polyphon gefasstes Weiß* (Polígono Branco Emoldurado, 1930), e *Polyphonie* (Polifonia, 1932), o violinista por treinamento Klee usava princípios de composição musical como uma orientação para seu próprio sistema estrutural:

Existe polifonia na música. Por si só, o esforço de transportar esta qualidade para a arte pictória não deveria oferecer nenhum interesse especial. Mas reunir *insights* na música através do caráter especial dos trabalhos polifônicos, penetrar profundamente na esfera cósmica profunda e tornar-se um espectador transformado de arte, e então ser capaz de seguir estas mesmas coisas na pintura, isto é algo mais. Porque a simultaneidade de vários temas independentes é algo possível não apenas na música; coisas típicas em geral não pertencem a um único lugar, mas tem suas raízes e âncoras orgânicas em todo lugar e em qualquer lugar. (Klee, 1961)

Estruturando o tempo

Os esforços descritos acima, para representar o desenvolvimento temporal de elementos visuais em termos de melodia e ritmo, e para superar a definição da pintura como arte espacial – que prevaleceu desde que *Laokoon oder Über die Grenzen der Mahlerey und Poesie* (Laocoon ou Sobre os Limites de Poesia e Pintura, 1766), de Gotthold Ephraim Lessing, foram inevitavelmente derrotados pelo fato de que a pintura continuou estática. Isto levou numerosos artistas visuais a experimentar com uma gama ampla de mídias óticas. Um artista que rapidamente reconheceu o potencial do filme para superar a imobilidade da pintura e representar

em imagens as qualidades rítmicas da música foi o pintor nascido na Rússia Léopold Survage. Ele anotou sobre sua obra *Rythmes colorés* (Ritmos coloridos, 1912/13), que consistia de várias seqüências de desenhos em fase para serem animados em filme: “Eu vou animar minhas pinturas. Eu vou dar-lhe movimento. Eu vou introduzir ritmo na ação concreta de minha pintura abstrata, nascida de minha vida interior; meu instrumento será o filme cinematográfico, este verdadeiro símbolo do movimento acumulado” (citado em Leslie, 2002, p. 280). No início de 1910, tanto Hans Stoltenberg quanto os irmãos Bruno Corra e Arnaldo Ginna também anteviram uma arte fílmica temporal, não-figurativa, que eles descreveram como “arte da cor pura” e “música das cores”, assim antecipando as técnicas do filme direto.*

* O sociólogo alemão Hans Stoltenberg escreve em seu livro publicado em 1920, *Reine Farbkunst in Raum und Zeit und ihr Verhältnis zur Tonkunst*, que ele já estava fazendo experiências com filmes não-figurativos desde 1911. Em um versão posterior, revista, da publicação, ele descreve seus experimentos da seguinte maneira: “... e então em 1911, eu tive a idéia de usar uma tira de filme virgem e colorir os segmentos individuais com diferentes extensões e diferentes sombreamentos, para fazer visível na tela uma mudança artística e transformação de cada cor cromática”. Stoltenberg, 1937, p. 38. É, todavia, improvável, conforme Hans Scheugl e Ernst Schmidt, que os filmes de Stoltenberg tenham sido realmente exibidos. Ver Scheugl e Schmidt, 1974, p. 864. Insatisfeito com o “piano cromático” que eles tinham construído em torno de 1910, Bruno Corra (nascido Bruno Ginanni Corradini) e Arnaldo Ginna (nascido Arnaldo Ginnani Corradini) desviaram suas tentativas de criar “musica cromática” para a mídia filme. Por sua própria conta, em 1911 e 1912, eles fizeram vários filmes não-figurativos, primeiro removendo a camada de emulsão da tira de filme e então, imagem por imagem, pintando com cores e formas geométricas. Ver Corra, 1973, p. 66-69. A existência destes seis a nove filmes é constantemente questionada porque não sobreviveram cópias e a única prova é o testemunho de Corra. Todavia, Bendazzi acredita serem fontes confiáveis. Ver Bendazzi, 1996, p. 60-77.

Walter Ruttmann, Viking Eggeling, e Hans Richter foram outros três pintores que viram o filme como um meio plausível de expandir sua arte e incorporar o nível temporal da música; sua urgência em representar o movimento musical por meio de imagens já havia se tornado evidente em seus quadros. Ruttmann anotou no verso de seu último quadro sem título de 1918 as palavras “Malerei mit Zeit” (pintar com o tempo), enxergando da seguinte forma a transferência deste conceito para a película: “Uma arte para o olho que difere da pintura por acontecer no tempo (como a música) e pela ênfase artística não consistir (como as imagens) em reduzir um processo (real ou formal) a um momento único, mas precisamente no desdobramento temporal dos aspectos formais. Porque esta arte tem um desenvolvimento temporal, um de seus componentes mais importantes é o ritmo dos eventos óticos”.^{*} Ruttmann não colocou estas ideias em prática até fazer seu filme *Lichtspiel opus 1 (Jogo de Luz opus 1)*, que foi lançado em 1921 e consistia de milhares de imagens de quadro único que ele criou em uma bancada doméstica de animação e posteriormente colorizou à mão. O crítico Bernhard Diebold descreveu o filme como “música para os olhos”. Ele foi acompanhado em sua estréia pela música que Max Butting compôs para responder precisamente a enorme variedade de formas. Inspirado no compositor italiano Ferruccio Busoni, ele pesquisou o contraponto musical e desenvolveu o conceito de “contraponto ótico”, buscando uma teoria visual de composição. Ele associou este conceito às considerações filosóficas de Henri Bergson, que via o mundo como um fluxo ininterrupto em que cada estado está sujeito à mudança permanente em um emaranhado de contrastes. Em seu trabalho mais conhecido, *L'Évolution créatrice* (A evolução

* Walter Ruttmann, Untitled [Malerei mit Zeit], n.p, provavelmente em torno de 1919/1920, pelo testemunho de Walter Ruttmann, citado em Goergen, 1989, p. 73-74; e Hein e Herzogenrath, 1977, p. 63-65.

criadora, 1907), Bergson descreve a vida como “interpenetração recíproca” e “criação que continua infinitamente” e compara esta “evolução criadora” a um “tema musical, que transporta-se integralmente para um certo número de tons, e em que, ainda com o tema completo, diferentes variações são tocadas, algumas de forma simples, outras de forma habilitosa. Sobre o tema original, ele está em toda parte e em lugar nenhum” (Bergson, 1944, p. 195, 189).

A partir de 1918, Eggeling continuou a perseguir estes ideais junto com o pintor com ideais parecidos Hans Richter, que estava interessado nos contrastes que opõe planos negativos e positivos. Para explorar os relacionamentos entre formas e sequências temporais, eles criaram “pinturas rolantes”, a primeira das quais, *Horizontal-Vertical Orchestra* (1919), Eggeling descreve em termos completamente Bergsonianos como “evoluções e revoluções formativas na esfera das formas puramente artísticas (composições abstratas), precariamente análogas aos eventos que acontecem na música com os quais nossos ouvidos estão familiarizados”.* Em seu trabalho, Eggeling e Richter estavam experimentando com uma linguagem (de formas) baseada no que para eles era o “princípio elementar” da polaridade. Para os dois artistas, a polaridade era tanto um “princípio geral da vida” quanto um “método de compor para todas as expressões formais” e, portanto, decisiva para “proporção, ritmo, número, intensidade, posição, som, tempo” (Richter, *apud* Gregor, Georgen e Hoch, 2003, p. 18). De 1920 em diante, Eggeling e Richter tentaram traduzir em filme esta síntese das ideias filosóficas de Bergson sobre o fluxo do movimento e a dualidade das coisas através dos

* Richter, “Prinzipielles zur Bewegungskunst”, 1921, citado em Gregor, Goergen e Hoch, 2003, p. 13. De acordo com Richter, este texto corresponde largamente ao pan eto *Universelle Sprache* escrito junto com Eggeling em 1920 (ele provavelmente não existe mais), que apresentava os princípios básicos de seu entedimento do cinema.

princípios composicionais e absolutos da música, e portanto transformá-la em movimento efetivo. Diante da estrutura de seu filme *Symphonie Diagonale* (Sinfonia Diagonal), concluído em 1924, é possível discutir se Eggeling usou a forma sonata ou simplesmente usou o título para referir-se a uma composição concebida musicalmente (Cf. Selwood, s.d.; p. 414-421; e Emons, 1987, p. 51-63). No entanto, ele não deu ao filme acompanhamento musical, já que os sons em certo sentido já haviam sido transpostos para formas orgânicas curvas e, então, substituídos por elas. Em seus filmes *Rhythmus 21* (originalmente intitulada *Film ist Rhythmus* [Filme é Ritmo]), *Rhythmus 23*, e *Rhythmus 25*, que foram criados em torno da mesma época e são igualmente silenciosos, Hans Richter usou formas geométricas como quadrados, retângulos, e linhas sobre um fundo branco ou preto, e focou-se na “orquestração”, como o título sugere, do ritmo, que para ele representa “a sensação principal de qualquer expressão do movimento”.*

Eggeling e Richter, que não tinham qualquer experiência com a tecnologia fílmica, encontraram dificuldades considerá-

* Richter, p. 84. É difícil datar com precisão os filmes *Rhythmus* de Richter, porque ele os revisava repetidamente. Até onde se sabe, Theo van Doesburg apresentou um fragmento dos experimentos de Richter em Paris, em 1921. Um dos trabalhos de Richter também foi exibido na mesma cidade, em 1923, na performance *Dada Soirée du Coeur à barbe*. A primeira evidência de exibição pública na Alemanha aparece sob o título *Film ist Rhythmus*, numa performance matiné do *Novembergruppe*, em 1925. Ver Schobert, 1989, p. 7-8. *Rhythmus 23* foi originalmente planejado como um jogo entre planos e linhas coloridas sob o título *Fuge in Rot und Grün*. Esta ideia foi eventualmente colocada em prática em *Rhythmus 25*, mas porque a colorização manual era cara e demorada, apenas uma cópia — logo perdida — foi feita, então os únicos rascunhos coloridos sobreviventes fornecem informação sobre o projeto. Ver Hoffman, s.d., p. 9-15. Os filmes *Rhythmus* também foram ocasionalmente mostrados com vários acompanhamentos musicais. Depois da Segunda Guerra Mundial, Richter produziu suas próprias versões sonoras.

veis para concluir seus projetos.* Werner Graeff, que Richter conheceu em 1922, desenvolveu um método de “notação quasi-musical” (Mank, 2011, p. 24) que deu conta das necessidades da tecnologia do cinema, como formato de imagem, duração, e direção do movimento das formas, e que ele demonstrou em seus próprios filmes como *Filmpartitur I 1/22* e *Filmpartitur II 1/22*.** De acordo com Thomas Mank, Graeff deveria portanto ser creditado “como o primeiro a ter reconhecido no caráter métrico as bases para o desenvolvimento da *visual music*” (Mank, 1993, p. 72-87).

Este entendimento básico da métrica do filme também aparece nos filmes de Oskar Fischinger. Inspirado em *Lichtspiel opus 1*, Fischinger deu continuidade ao trabalho por um conceito de arte fílmica absoluta moldada na música, desde o início dos anos 1920. Usando técnicas que ele mesmo criou, ele sincronizava com precisão seus estudos preto-e-branco e animações coloridas à medidas e compassos em sua maioria de composições clássicas ou românticas, mas também a canções de sucesso da época.

* Nas palavras de Hans Richter: “Finalmente, chegou o dia em que Major Gray nos deu permissão para trabalhar com Mr. Noldan no departamento de animação da UFA. Os resultados foram bastante negativos. O técnico a quem demos a página (uma ‘acorde’ em nosso rolo), pedindo que a animasse, nos trabalhos com completo desdém: ‘Se você quer que eu coloque seu desenho em movimento, você primeiro tem que me mostrar que gura começa a se mover, e então quando e onde as outras movem, qual sua velocidade, e então quando e onde elas devem desaparecer’. Não tínhamos resposta para isso. A experiência mostrou com clareza brutal que estávamos pensando como artistas, não como cineastas”. Hans Richter, citado em Hein e Herzogenrath, s.d., p. 27.

** Estes trabalhos são citados com frequência na literatura como *Komposition I/22* e *Komposition II/22*. *Filmpartitur II/22* apareceu com notas explicativas na revista *De Stijl*, em 1923. Os filmes em si foram feitos apenas décadas depois – o *Filmpartitur II/22* preto-e-branco, em 1958, e o colorido em 1977. Antes Graeff, como Eggeling e Richter, fez pinturas em rolo, que de acordo com ele eram inspiradas nos desenhos em papiro Chineses.

Apesar de Fischinger trabalhar em efeitos musicais usando equipamento cinematográfico, o fato de suas composições não serem desenvolvidas de materiais artísticos, mas músicas existentes como ponto-de-partida para o arranjo dos componentes visuais (cada entrada e desenvolvimento adaptado com precisão ao andamento da música), significa que nos termos atuais os trabalhos de Fischinger deveriam ser chamados, de fato, de visualizações de música, que não é o foco de interesse aqui (Emons, 2005, p. 46-56). Mary Ellen Bute, uma pioneira do filme não-figurativo nos Estados Unidos, desenvolveu maneiras de certa forma mais concretas de aplicar princípios de composição musical à composição visual que os expressos pelos conceitos de Ruttmann, Richter, e Eggeling. Dos anos 1930 em diante, ela fez uma série de filmes curtos com título *Seeing Sound* em que ela buscava arranjar o material visual de acordo com princípios tão intrínsecos quanto os usados em *Licht-Spiel* (2005, p. 46-56). Uma exceção é o filme *Radio Dynamics* (1942), que é silencioso e começa com uma inscrição trazendo as palavras “Por Favor! Sem Música-Experimento no Ritmo-Cor” para proibir expressamente o uso de acompanhamento musical. De maneira semelhante a Fischinger, Bute criou a maioria de seus mundos visuais em combinação com e à base de músicas clássicas e românticas, mas ela também usou melodias modernas. Diferente de Fischinger, todavia, ela estabeleceu correspondências sincrônicas apenas parcialmente claras entre a música e os eventos visuais, porque ela estava menos interessada na visualização direta da música que na criação de uma contrapartida equivalente.

Bute relata que ela aproveitou o sistema matemático de composição de Joseph Schillinger, que foi concebido de forma universal e portanto podia ser aplicado à criação de qualquer obra de arte. Depois de uma análise das partituras que escolheu, ela usou as relações numéricas que estabeleceu para

gerar uma composição visual a partir da qual ela organizou os elementos das imagens, ao mesmo tempo os envolvendo em uma trama complexa com o nível audível. Este método é particularmente evidente no filme *Tarantella* (1940), em que ela não usa uma peça musical existente, mas colabora com o compositor Edwin Gerschefski para desenvolver uma série de ritmos derivados de operações matemáticas. As camadas visual e musical foram primeiro desenvolvidas separadamente e apenas posteriormente unidas.

Esta abordagem foi continuada pelos irmãos John e James Whitney em seus *Five Film Exercises* (1943/1944), que foram feitos para expandir o conceito de *visual music*. Seu objetivo era criar “música audiovisual”, não só aplicando uma estrutura abrangente consistindo de motivos básicos (desenvolvidos e variados de acordo com princípios de contraponto clássico e música serial), mas também traduzindo estas imagens em sons usando métodos análogos de produção (Cf. Whitney, 1994, p. 28-29 e 42, reimpresso em Whitney, 1980, p. 138-143).

Para seus últimos filmes, John Whitney desenvolveu uma teoria complexa aplicando as proporções pitagóricas às composições visuais. Ele foi adiante com o pressuposto de que padrões harmônicos consonantes e dissonantes também existem fora do domínio da música, declaradamente sempre que eles aparecem como movimento estruturado nos domínios do visual. De acordo com Whitney, a circunstância era uma base possível da “harmonia visual”, que ele acreditava ter o mesmo potencial enorme que o da harmonia musical (Ibid, p. 5). Whitney estava convencido de que “a aplicação da harmonia gráfica, naquele sentido ‘real’ de proporção, interferência, e ressonância, produz o mesmo efeito que estes fatos físicos que a força harmônica tem sobre as estruturas musicais” (Ibid, p. 41).

O filme de Tony Conrad, *The Flicker* (1965/1966), também é baseado em leis de harmonia. O trabalho consiste de *frames*

exclusivamente preto-e-brancos, cuja rápida alternância cria um estímulo estroboscópico, que produz diferentes efeitos na retina. Porque Conrad acreditava que a luz estroboscópica, junto ao som, era uma das poucas modalidades de percepção que dependem de frequências, seu ponto de partida era investigar se era possível criar estruturas harmônicas, nos domínios do visual, com estímulos estroboscópicos de diferentes frequências. Ele explicava que: “A experiência da ‘flicagem’ – seu raptó peculiar do sistema nervoso, por direcionamento ocular – ocorre num raio de frequência de aproximadamente 4 a 40 *flashes* por segundo (fps). Eu usei filme (a 24 fps) como um tipo de ‘tônico’, e inventei padrões de *frames* que poderiam representar combinações de frequências – heteródinas, ou então emaranhadas. Eu estava interessado em ver se haveria efeitos resultantes de combinações-frequências que ocorreriam com o batimento, analogos aos efeitos de combinações-tom que são resonsáveis pela consonância no som musical” (Conrad, 1996). Estas imagens flicando levam a impressões alucinatórias de formas coloridas que se movem através do espaço perceptivo da maioria dos espectadores. As formas adquirem uma qualidade tridimensional, quase háptica e desviam a atenção da audiência da tela para o espaço de projeção.

Enquanto Conrad trabalhava em *The Flicker* com as possibilidades oferecidas pela técnica cinematográfica como mídia, o tratamento do tempo adquiriu uma qualidade totalmente nova com a chegada do vídeo. Diferente da película, que coloca imagens únicas em movimento consecutivo, o vídeo é baseado em um fluxo contínuo de sinais eletrônicos e, portanto, em um sentido puramente técnico em processualidade. Emprestando pensamentos de Peter Arn, um pioneiro em tecnologias de comunicação, Bill Viola descreve essa diferença essencial: “Na película /.../ a ilusão básica de movimento é produzida pela sucessão de imagens estáticas piscando na tela. Em vídeo, a fixidez é a ilusão básica: a imagem fixa não existe

porque o sinal de vídeo está em constante movimento de escaneamento pela tela” (Viola, 1995, p. 59-72). Isto também significa que o vídeo, em contraste com a película, não está amarrado à uma materialidade fixa na forma de uma tira de celulóide, mas deveria ser entendido como uma “forma de imagem flexível, instável, e não-fixa”, cujos sinais eletrônicos sub-reptícios podem ser manipulados e modificados.

Estas características de processualidade (intrínsecas à mídia vídeo) e a abertura e variabilidade fundamentais do vídeo podem ser interpretadas como quase musicais, e de fato foram usadas desta forma por Nam June Paik, por exemplo. Ele disse o seguinte, sobre seu trabalho *Exposition of Music: Electronic Television* (1963): “INDETERMINAÇÃO e VARIABILIDADE são os próprios parâmetros SUBDESENVOLVIDOS na arte ótica, mesmo que este tenha sido o problema central da música nos últimos dez anos”, e ele tentou transpor este *indeterminismo* para o visual em seus experimentos com televisão e obras em vídeo, cujas características definidoras dependem do resultado em grande parte imprevisível.*

Espacialização

A orientação no espaço, conforme experimentado em *The Flicker*, de Tony Conrad, se tornou um paradigma central do cinema expandido nos anos 1960, ainda que ele tivesse seus predecessores na visual music e na arte com luz dos anos 1920. Desde o *Laokoon* de Lessing (ao menos), a música como uma arte temporal é sempre contrastada com a espacialidade das

* Paik, 1966, p. 431-433. Em vista do fato de que estruturar processos temporais tinha importância central em todos os trabalhos visuais de Paik, e porque sua abordagem do vídeo sempre permaneceu composicional em sua natureza, Decker-Phillips também o classifica no contexto da *visual music*. Cf. Decker-Phillips, 1998, p. 190-191

artes visuais, mas vista do ponto-de-vista da recepção estética, a música (e o som em geral) é na verdade não apenas temporal, mas também uma experiência profundamente espacial (Cf. Föllmer, 2010, p. 190-191).

A tendência à expansão e fusão das artes consequentemente envolveu numerosos esforços para criar não apenas um trabalho com espaço e tempo, mas um tipo de percepção espaço-temporal comparável à percepção da música, em particular através do uso de luz projetada, cujo caráter imaterial foi entendido como portador de um potencial excelente para este tipo de uso. “A luz parece ser um mediador ideal entre a música como uma arte temporal e a pintura como uma arte espacial, porque, como elas, a luz imaterial existe no tempo; seus movimentos permitem que estrutura do fluxo temporal torne-se visível; ao mesmo tempo, ela penetra e preenche espaço e, portanto, tem semelhanças com a pintura” (Hoormann, 2003, p. 297-305).

Nas décadas iniciais do século XX, numerosos dispositivos foram desenvolvidos para projetar luz, alguns dos quais ainda pareciam pertencer à tradição dos *color organs*. Entretanto, as analogias entre cor e tom implícitas nos *color organs*, que eram bastante rígidas e muitas vezes pareciam arbitrárias, eram agora substituídas por conceitos mais dinâmicos que não mais definiam tons e cores individuais em relação uns a outros, mas música e luz. Em vários sentidos, os resultados mostram paralelos com filmes absolutos, frequentemente vistos como “peças de luz”. Esta afinidade conceitual é evidente em *Licht-Raum-Modulator* (Modulador de Espaço-Luz), de László Moholy-Nagy, que funcionava como uma escultura cinética para criar painéis luminosos, mas também foi usada para criar o filme *Lichtspiel Schwarz-Weiß-Grau* (Peça Luminosa Preta-Branca-Cinza, 1930). Enquanto o último trabalho permaneceu fixo no plano bidimensional, o primeiro criou um espaço caminhável dinâmico de luz, como

foi postulado por Moholy-Nagy e Theo van Doesburg em sua visão de um cinema poliédrico como um “cinema simultâneo ou policinema” e “escultura fílmica” (Cf. Moholy-Nagy, 1967; Van Doesburg, 1966, p. 5-11. O artigo original apareceu em *Die Form* 4, n. 10, Maio de 1929). Nas palavras de van Doesburg: “Se até agora alguém considerava a superfície de projeção uma tela emoldurada, é necessário eventualmente descobrir o espaço-luz, o filme continuum” (Van Doesburg, 1966, p. 9).

Um dos primeiros a incorporar o caráter tridimensional do espaço de projeção em sua concepção teórica foi Thomas Wilfred, que trabalhou dos anos 1910 em diante para estabelecer um tipo de *light art* independente que ele chamava Lumia. Ele definiu seus componentes fundamentais como forma, cor, e movimento, que ele procurou reunir em um “drama tridimensional que se desdobra no espaço infinito” (Wilfred, 1947, p. 247-255). Wilfred construiu vários modelos de projetores Clavilux, cuja intenção era induzir a experiência de luzes flutuando livremente através da sala. O projeto do dispositivo foi desenvolvido em colaboração estreita com o arquiteto Claude Bragdon, que — como seguidor da teosofia e dos conceitos contemporâneos de continuum espaço-tempo — sustentava a opinião de que “o uso mais elevado e função suprema de uma arte da luz seria tornar-se o acelerador da evolução humana e da expansão da consciência” (Bragdon, 1942, p. 116-126).

Estas ideias foram formuladas de forma semelhante nos escritos de Wilfred. Fortemente influenciado pela teosofia, Wilfred levou adiante o pressuposto de que o aparelho perceptivo só é capaz de capturar uma pequena fração dos fenômenos que acontecem no universo; ele via sua arte como uma forma de transcender estes limites sensoriais.

Diferente da maioria de seus predecessores, Wilfred rejeitava as analogias entre cor/tom e música e a imitação dos instrumentos musicais. No entanto, paralelos com atributos

musicais e acústicos podem certamente ser encontrados em seus esforços para coreografar espaços e em suas transformações fluidas de formações luminosas imaterialmente etéreas, espacialmente profundas (Wilfred, 1948, p. 79-93). Wilfred escreve: “A luz é o único modo de expressão do artista. Ele deve moldá-la por meios óticos, quase como um escultor modela o barro. Ele deve adicionar cor, e finalmente movimento à sua criação. O movimento, em sua dimensão temporal, demanda que o artista seja um coreógrafo do espaço” (Wilfred, citado em Bann *et al.*, 1996, p. 10). As composições *Lumia* de Wilfred são exemplos das empreitadas de seu tempo visando transcender os limites dos meios de representação e percepção habituais, para tornar discerníveis relacionamentos até então invisíveis — através da mescla de impressões sensoriais ou da transposição de meios composicionais —, e elevar a consciência e experiência sensorial a novos níveis por meio da arte expandida na dimensão espaço-tempo.

O mesmo se aplica a Oskar Fischinger, que, guiado por ideias espirituais semelhantes às de Wilfred, trabalhou com artes de luz e espaço nos anos 1920. Tendo primeiro produzido material em película para projeções múltiplas, para acompanhar as apresentações de *Farblichtmusik* (Música de Cor-Luz, 1925-1927), de Alexander Lászlo, ele posteriormente começou a trabalhar em sua própria série de performances. Fischinger criou um conjunto de três projetores 35-mm posicionados lado-a-lado, e vários projetores de slide, como precursor das formas futuras de cinema expandido e performances com luz.* Ele descreveu um de seus trabalhos, intitulado *R1. Ein Formspiel* (*R1. Um Jogoformal*, depois de 1926/1927), como “uma intoxicação por luz de milhares de fontes... Um acontecimento da alma, dos olhos, das ondas oculares, ondas, fluxos

* Cf. Keefer, 2005. Uma versão revisada do artigo de Keefer está disponível na biblioteca do site do *Center for Visual Music* em <http://www.centerforvisualmusic.org/CKSLAexc.htm>.

de ondas, Sol fluindo, um nível desaparecendo, um erupção súbita, um despertar, cerimonial, nascer do sol, efervescente, ritmos de Estrela, lustre estelar, uma canção, surfe quebrando sobre o precipício, um mundo de ilusões de movimentos de luz, som e canção domados” (Fischinger, 2004, p. 176).

Como Thomas Wilfred, Fischinger via suas projeções como representantes de uma nova forma de arte em quatro dimensões. Ele a chamava de *Raumlichtmusik* (Música Luz-Espaço): “Tudo desta arte é novo e ainda assim ancestral em suas regras e formas. Plástica-Dança-Pintura-Música tornam-se um. O Mestre das novas formas poéticas de Arte trabalha em quatro dimensões... O cinema foi apenas o princípio... *Raumlichtmusik* será sua completude” (Fischinger, s.d.).

Depois de emigrar para os EUA, Fischinger se tornou um iniciador importante do desenvolvimento do filme não-figurativo na Costa Oeste, especialmente depois que seus filmes foram exibidos nas projeções *Art in Cinema* (1946-1954). Um dos artistas que ele influenciou é Jordan Belson, que (junto com o músico Henry Jacobs) organizou os concertos *Vortex* no *Planetário Morrison* em São Francisco, entre 1957 e 1959, e também buscou expandir o cinema para o espaço.

Jacobs tocou uma seleção de composições eletrônicas contemporâneas indo de Karlheinz Stockhausen a Toru Takemitsu usando o sistema de som multidirecional do planetário, que envolveu completamente o público em som e criou a impressão e sons individuais movendo-se e circulando pelo espaço (daí o título *Vortex*). Belson traduziu esta experiência auditiva espacial em elementos visuais, suando em torno de 30 dispositivos de projeção diferentes para projetar formas e cores no domo do planetário (Cf. Keefer, s.d. e MacDonald, 1998). Ele insistiu que os concertos *Vortex* não buscavam deslumbrar o público, mas sim criar experiências audiovisuais que transcendessem o cinema tradicional ao eliminar os limite da tela, e remover a divisão entre audiência e projeção. Todo o

espaço em forma de domo do planetário tornou-se um “teatro vivo de som e luz”.^{*} Nas palavras de Benson:

Nós podíamos pintar o espaço de qualquer cor que quiséssemos. Apenas, era muito importante controlar a escuridão. Nós podíamos abaixar a luz para negro intenso, e então baixar ainda mais outros vinte-e-cinco graus, então você realmente sentia aquela sensação de afundar. Também, nós experimentamos com imagens projetadas que não tinham quadros de cinema; nós mascaramos e filtramos a luz, e usamos imagens que não tocavam as bordas do enquadramento. Isto teve um efeito fantástico: não apenas uma imagem livre do quadro, mas livre do espaço de alguma forma. Ela só flutuava ali tri-dimensionalmente porque não havia um quadro de referência. (Citado em Youngblood, 1970, p. 389)

Estes conceitos foram continuados no cinema expandido dos anos 1960, que não expandiu apenas as formas convencionais de produção e exibição cinematográfica, mas também seus modos de recepção. Estas ideais relacionavam-se à crítica do regime visual do cinema tradicional como expresso, por exemplo, no aparato liderado por Jean-Louis Baudry, mas também a um questionamento fundamental do primado da visão nas belas artes. Este debate seguiu passo a passo uma crítica da passividade percebida do espectador, a supressão do espaço físico, e o confinamento das fundações materiais e técnicas do filme. Estava intimamente ligada às discussões sobre o papel do sujeito e questões de percepção e consciência.

* “Vortex 4, maio [sic] de 1958, Notas de Programa, datilografadas por Barb. Golden, 4/95 974w”, disponíveis online em http://www.mcs.csueastbay.edu/~tebo/history/50s&_60s/Vortex/Vortex_4.html

Ao mesmo tempo, os projetos de cinema expandido associados à multimídia foram inspirados de forma significativa por ideias de teorias do sistema, cibernética, comunicação e tecnologias de mídia, e não menos pela sociedade utópica, Norbert Wiener, Richard Buckminster Fuller, e Marshall McLuhan. O cineasta de Nova Iorque Stan VanDerBeek, por exemplo, queria criar novas formas de comunicação global, como escreveu em seu manifesto *Culture: Intercom and Expanded Cinema* (1966). Com esta finalidade, de 1963 em diante ele construiu um Movie-Drome — espaço semiesférico com projeções múltiplas de imagens combinadas selecionadas de forma aleatória — para concretizar sua visão do cinema como “biblioteca de imagens”, arte performativa, e “máquina de experiência” (uma descrição detalhada de *Movie-Drome* pode ser encontrada em Sutton, 2003, p. 136-143). Ele descreveu o funcionamento de seu Movie-Drome da seguinte maneira:

Em um domo esférico, imagens simultâneas de todos os tipos seriam projetadas em toda a tela do domo... o público deita-se no limiar externo do domo com seus pés em direção ao centro, portanto quase todo seu campo visual é a tela do domo. Milhares de imagens seriam projetadas nesta tela... este fluxo de imagens poderia ser comparado à forma ‘colagem’ do jornal, ou ao circo de várias arenas (ambos difundem para suas audiências fatos e dados em abundância)... o público pega o que pode ou quer desta representação... e chega a suas próprias conclusões... cada membro do público vai construir suas próprias referências a partir do fluxo de imagens. O material visual é apresentado e cada indivíduo chega a suas próprias conclusões... ou percepções. (VanDerBeek, 1966, p. 15-18)

Enquanto os receptores nos concertos *Vortex* e no *Movie-Drome* eram, portanto, liberados dos seus assentos de cinema, em desdobramentos posteriores eles também foram estimulados a se movimentar. Desde 1922, Alfred Kemény e Lászlo Moholy-Nagy haviam clamado por uma dinamização do espaço e uma mobilização do receptor no manifesto *Dynamisch-konstruktives Kraftsystem* (Sistema de Força Dinâmico-constutivo), em que o espectador seria transformado de um “sujeito antes puramente receptivo em sujeito ativo” (Sahli, 2005, p. 15) — um conceito que Moholy-Nagy tentou colocar em prática em seu *Licht-Raum-Modulator*, começado no mesmo ano.

Na exposição de Nam June Paik, *Exposition of Music — Electronic Television* (1963), que foi inspirada por seu conceito da *Symphony for 20 Rooms* (1961), e em *HPSCHD*, que foi desenvolvida por John Cage e Lejaren Hiller junto com Ronald Nameth entre 1967 e 1969, um componente elementar da experiência da obra era sua mobilidade ou mesmo uma recepção “distraída”. Na estreia em 1969, as composições geradas por computador e processadas de forma aleatória para sete cravos e até 51 *tapes* de Cage e Hiller eram acompanhadas por numerosas projeções criadas por Ronald Nameth. No meio do enorme *hall* da Universidade de Illinois, Nameth havia instalado onze telas semitransparentes, um paralela à outra, assim como uma tela de projeção em 360° em volta das paredes em que ele projetava dezenas de filmes e milhares de slides. Em uma anotação descritiva do arranjo das telas e projeções, Nameth escreveu:

As imagens de ambos os lados se cruzam e “juntam-se mixadas” no meio. Isto pode ser visto ao andar embaixo das telas centrais. Os filmes podem ser vistos em ambos os lados das telas externas assim como debaixo. As pessoas ficam livres para caminhar embaixo e em volta

das telas para ver as imagens e filmes projetados de qualquer ponto de vista. (Nameth, 2004, p. 40)

Portanto, Nameth estava jogando aqui de diferentes maneiras com aspectos espaciais: por um lado, o visitante tinha que mudar seu ponto-de-vista para ser capaz de atingir a totalidade e complexidade das projeções, que de certa forma resultavam em composições completamente individuais. Por outro, o uso de telas transparentes resultava em sobreposições entre as projeções. Em terceiro lugar, o fato das projeções também serem visíveis do exterior (as janelas do hall estavam cobertas de material transparente) em última instância levavam à dissolução não apenas da superfície de projeção, mas de todo o espaço de projeção, a partir do qual tanto imagens como sons penetravam o ar aberto. Outro exemplo deste tipo de exploração das convenções espaciais e padrões de percepção é *Exploding Plastic Inevitable*, de Andy Warhol, série de performances multimídia que ele criou em 1966 e 1967. Nestes trabalhos, Warhol combinou uma variedade de elementos auditivos, visuais e performativos: uma ou duas apresentações do Velvet Underground & Nico, performances de dançarinos como Ingrid Superstar, e uma seleção de canções *pop* acompanhadas por diferentes efeitos de imagem e luz criados com um arsenal de equipamento ótico (projetores de filme e *slide*, estrobos, holofotes direcionais, e globos de discoteca). Branden W. Joseph descreveu o “efeito cumulativo como uma multiplicidade disruptiva de camadas sobrepostas”.*

Por causa destas superimposições simultâneas, Marshall McLuhan usa *Exploding Plastic Inevitable* como um exemplo ilustrativo do “espaço acústico” (2008, p. 63) da mídia eletrônica em seu manual *The Medium is the Massage*

* Joseph, 2002, p. 80-107. McLuhan descreve o “espaço auditivo” de forma bem mais detalhada neste artigo anterior.

(1967, ilustrado por Quentin Fiore). Seguindo com o pressuposto de que os ouvintes são envelopados pelo som em um tipo de rede suave, ele concebe o espaço auditivo da seguinte forma: “qualquer padrão em que componentes co-existem sem conexão direta, linear, criando um campo de relações simultâneas, e auditivo, mesmo que alguns de seus aspectos possam ser vistos... Todavia eles formam um mosaico de imagens corporativas cujas partes se interpenetram” (Ibid., p. 123-124). Aqui, as peculiaridades da experiência de escuta e a percepção em camadas simultâneas e espacializada de diferentes fontes sonoras tornam-se o paradigma do visual ou audiovisual.

A espacialização do visual é ainda mais evidente, entretanto, no processo que em seu livro *Expanded Cinema* Gene Youngblood chama “cinema holográfico”— o uso de tecnologia laser para criar uma “verdadeira tridimensionalidade”— que estava em sua infância quando o livro apareceu (Youngblood, 1970, p. 403).

Um dos primeiros a usar esta tecnologia nas artes foi Iannis Xenakis em seus *Polytopes*, uma série de instalações audiovisuais espaciais criadas entre 1967 e 1978 em que, como o título sugere, diferentes espaços de luz, cor, som, e arquitetura eram superpostos uns aos outros. Na colaboração de Xenakis com Le Corbusier e Edgard Varèse no Pavilhão Philips (1958), imagens figurativas foram projetadas no interior das paredes do prédio, enquanto nos *Polytopes* ele dissolveu a imagem em uma grade em forma de rede de 1.200 *flashes* luminosos coloridos envelopando a sala, escrevendo partituras para compor seu arranjo. Porque Xenakis levou em consideração a reação lenta do olhar quando planejou as frequências de seus *flashes*, os padrões dinâmicos que ele projetou eram percebidos como movimentos contínuos de luz. Em uma versão posterior de seu trabalho — *Polytope de Cluny* (1972-1974) — os *flashes* luminosos eram complementados por projetores laser em movimento e intersecção, cuja

configuração espacial era multiplicada e modificada através da reflexão de 400 espelhos.

No artigo *Towards a Space-Time Art*, Sven Sterken descreve o método composicional de Xenakis da seguinte forma: “Transpondo seu vocabulário abstrato e geométrico (baseado nas entidades axiomáticas ponto e linha) para a esfera da luz e do som em *Polytopes*, Xenakis concretiza uma formalização global e paralela nos espaços da arquitetura, da luz e do som. Desta forma, ele persegue em certo sentido as teorias de Kandinsky conforme expostas em *Ponto – Linha – Plano*, onde ele desenvolve o vocabulário da pintura abstrata baseado nas noções elementares de ponto, linha e movimento (Sterken, 2001).

Sterken acredita que os *Polytopes* de Xenakis não apenas transpuseram os conceitos da pintura não-figurativa para o espaço tridimensional e constituíram composições artísticas de estruturas espaço-temporais, como também transportaram de forma bastante concreta a ideia de “musicalização do espaço” (*Ibid.*, p. 268).

Improvisação e produção em tempo-real

Os shows de luz dos anos 1960, que eram na maioria das vezes performados como uma parte integral dos concertos de música psicodélica, usaram conceitos semelhantes aos formulados por VanDerBeek para o *Movie-Drome* e praticados por Warhol em *Exploding Plastic Inevitable*, a respeito da combinação de material visual bastante diverso e arte fílmica performativa. Aqui, também, imagens e efeitos de luz gerados por projetores de *slide* e filme suspensos, luzes estroboscópicas e discos de cor eram sobrepostos, em camadas, alternados, e fundidos em um turbilhão de imagens às vezes opressivo. A estética característica dos shows de luz que se destacava,

no entanto, era a “projeção líquida” em que, semelhante aos trabalhos de lâmpadas de lava ainda hoje populares, óleos de cores diferentes, tintas, e outros líquidos não-solúveis eram misturados e projetados sobre a tela por um projetor suspenso. Diferente da maioria das performances de cinema expandido, os shows de luz eram geralmente feitos por um grupo de artistas, cada um operando um instrumento de luz diferente, desempenhando um papel específico no emaranhado do conjunto.

Escrevendo sobre um dos shows de luz mais conhecidos nos EUA, o *Single Wing Turquoise Bird*, David E. James percebeu que “os projetores então se tornaram instrumentos que poderiam ser tocados, aparatos através dos quais projetionistas poderiam interagir entre si, compondo coletivamente eventos visuais em resposta à projeção presente” (James, 1989, p. 135).

Enquanto o *Single Wing Turquoise Bird* também usava materiais preparados, como *slides* e trechos de filmes, somados às projeções líquidas ao vivo e efeitos de luz, o arranjo efetivo dos diferentes elementos era sempre organizado de forma espontânea, um equivalente visual das improvisações (igualmente irreconstruíveis e irrepetíveis) que caracterizavam as apresentações de bandas como *Jefferson Airplane* e *Grateful Dead*, onde os *shows de luz* aparecerem pela primeira vez.

Por causa destas técnicas coletivas e improvisacionais, as performances do *Single Wing Turquoise Bird* e os shows de luz em geral eram comparados à forma como o *jazz* moderno é tocado; eles eram celebrados como a expressão de um consciente coletivo. Gene Youngblood vê as performances multimídia como um “paradigma para um tipo completamente diferente de experiência audiovisual, uma linguagem tribal que não expressa ideais mas uma consciência coletiva grupal” (Youngblood, 1970, p. 387).

De forma semelhante, Peter Mays, o membro do *Single Wing Turquoise Bird* que era responsável pelos filmes e vídeos, descreve suas experiências artísticas no grupo como parecendo fundamentalmente diferentes do trabalho controlado bastante pessoal e individual do artista solo. Ele retrata o trabalho em grupo como uma forma de comunicação, uma visão coletiva com sentido que pode ser comparado ao *Das Glasperlenspiel* (*O Jogo das Gotas de Vidro*) de Hermann Hesse: “tomar tudo em todas as culturas e comunicar de forma compreensível em todos os níveis da sociedade simultaneamente. Em certo sentido trata-se disso a nova consciência, vida compreensiva” (Mays, citado em Youngblood, 1970, p. 396).

Não devemos esquecer que os shows de luz tinham associações estreitas com a contracultura dos anos 1960, quando o consumo de substâncias psicoativas e a experiência comum de um estado alterado de consciência desempenhava um papel central. Um efeito sinérgico ocorreu entre a consciência alterada produzida por drogas alucinógenas e os mundos de som e imagem dos shows de luz, tendo em vista que eles eram modelados a partir do êxtase da intoxicação, ao mesmo tempo em que pretendiam produzir experiências similares. Os alucinógenos não apenas podiam evocar ou intensificar as experiências sintéticas, mas também eram encorajados como forma de externalizar processos internos e expandir a consciência, ou, como Timothy Leary dizia: “Se ligar, se sintonizar, cair fora”.* Ele esclareceu este slogan da seguinte forma, em sua autobiografia *Flashbacks*:

* Drogas alucinógenas como mesalina, LSD e *psilocybin* podem disparar percepções sinestésicas instáveis e temporárias em que, por exemplo, fenômenos visuais pseudoalucinógenos são produzidos enquanto ouvindo música. Há casos de sinestesia não genuína, induzida por drogas; neste último caso, a união de impressões sensoriais é duradoura e constante. Interações entre drogas psicoativas e a cultura psicodélica são exploradas em

“Se ligar” significava a busca por ativar seu equipamento neural e genético. Tornar-se sensível aos muitos e vários níveis de consciência e os gatilhos específicos que os engajam. As drogas eram apenas uma forma de chegar a este fim. “Se sintonizar” significava interagir harmonicamente com o mundo ao redor — externalizar, materializar, expressar suas perspectivas internas. “Cair fora” sugeria um processo eletivo, seletivo, gracioso de desligamento dos compromissos involuntários ou inconscientes. “Cair fora” significava auto-confiança, a descoberta da própria singularidade, um comprometimento com mobilidade, escolha e mudança”. (Leary, 1983, p. 253)

Estes experimentos de expansão sensorial e da consciência individual e coletiva através de música e shows de luz psicodélicos, também em associação com o tipo de aspirações utópicas para a sociedade formuladas por Leary, encontrou seus destaques excessivos em eventos como os *acid tests* (1965/1966) organizados por Ken Kesey and the Merry Pranksters, ou o festival de três dias *Trips Festival* (1966), instigado por Stewart Brand em São Francisco.

Mais ainda, a negação pelos *shows* de luz da obra fechada e da autorial (individual), sua relação com a configuração imediata, e a dissolução dos limiares entre as formas de arte também tinha paralelos (ao lado de diferenças significativas) com desdobramentos da *action art* e da performance dos anos 1960. O recurso decisivo dos *shows* de luz no que toca à musicalização de imagens encontra-se entretanto, em sua performatividade — a criação de imagens baseada em mídias algo que era previamente reserva exclusiva de práticas na música. É por este motivo que Gene Youngblood pode declarar:

várias contribuições ao catálogo da exposição *Summer of Love. Psychedelische Kunst der 60er Jahre* (2005).

“Na projeção múltipla em tempo real, o cinema torna-se uma arte da performance: o fenômeno da projeção de imagem torna-se o ‘sujeito’ da performance e num sentido bastante real o meio é a mensagem” (Youngblood, 1970, p. 387).

A popularidade dos *shows* de luz adentrou os anos 1970 conforme a era psicodélica esmaeceu, mas o advento do vídeo e dos sintetizadores de vídeo em torno da mesma época forneceu novos instrumentos para as performances audiovisuais ao vivo, como as de Steina Vasulka e Stephen Beck. Em suas performances *Violin Power* (dos anos 1970 em diante), Vasulka explorou o fato de que no vídeo som e imagem são ambos baseados em sinais eletrônicos e basicamente intercambiáveis (Spielman, *Video, passim*). Se os sinais de áudio do violino tocando, gravado pelo microfone, são usados para processamento em tempo real e manipulação de imagens de vídeo da performance do violinista, então o instrumento se torna uma interface para a produção de imagens (e sons) em tempo real. Beck usou seu *Direct Video Synthesizer* em uma série de performances com vídeo em tempo real que apresentou sob o título *Illuminated Music*, nos Estados Unidos, em 1972 e 1973, inspirado por Oskar Fischinger, Thomas Wilfred, os irmãos Whitney, e Jordan Belson. De acordo com Beck, a estrutura visual sempre permaneceu a mesma nessas performances, enquanto os temas visuais e variações mudaram em cada interpretação, motivo pelo qual ele considerava seu trabalho um tipo de “jazz visual”: “este era meu conceito, querendo tentar criar uma forma de jazz visual, que fluiria no tempo como a música mas seria visual, e também teria estrutura composicional forma e intacta, mas ainda permitisse variações na forma que era tocado e performado” (Beck, citado em Ustarroz, 2009).

Enquanto o vídeo estava se tornando estabelecido, também houveram esforços individuais no cinema para usar material fílmico não apenas para performances, mas ao invés

disso para transformar o processo de produção cinematográfica em um ato performativo. Um exemplo disto é *Film Feedback* (1974), de Tony Conrad, onde numa configuração sofisticada ele e seus alunos simultaneamente expuseram, revelaram, projetaram, e gravaram uma única e mesma tira de filme. O resultado foi uma transferência literal de uma técnica tirada da mídia do vídeo para o filme — um “*mise-en-abysme* de espaço e tempo”, conforme descrito por Branden W. Joseph (Joseph, 2008, p. 317). Jürgen Reble propôs uma abordagem um pouco diferente. Dos anos 1980 em diante (primeiro como um membro do grupo de artistas Schmelzdahin e depois em conjunto com Thomas Köner), ele manipulava celulóide quimicamente e fisicamente durante o processo de projeção.

Todavia, experimentos pioneiros com manipulação do sinal eletrônico em tempo real no vídeo já haviam sido feitos nos anos 1920, nas tentativas de Léon Theremin de construir uma televisão e em seus experimentos com osciladores e osciloscópios. Em seu primeiro concerto nos EUA em 1928, ele apresentou o *Etherophone* — um dispositivo com que ele guiava ondas elétricas através de um container com líquidos transparentes que criavam efeitos coloridos.* Em 1932, ele apresentou o *Whirling Watcher*, em que ele tinha conectado um tubo de vidro cheio de gás a um circuito oscilador para gerar um efeito estroboscópico.** Ele continuou com estas experiên-

* Logo depois de sua invenção, o *Éterofone* foi renomeado *Termenvox*. Quando ele chegou à produção em série pela RCA dos EUA em 1929, ele foi trazido ao mercado como O *Theremin RCA*, enquanto o protótipo de um modelo modificado recebeu o nome de *Victor Theremin*.

** Cf. Glinsky, 2005, p. 44. Glinsky descreve um “tubo de vidro em forma de U preenchido com gás neon” (p. 146). É possível que este fosse o tubo de elétron preenchido a gás ou um tubo de raio catódico. O efeito estroboscópico era criado através da rotação de dois discos grandes (um pintado com formas geométricas, o outro com números), cuja taxa de revolução dependia da respectiva altura sonora. Como as frequências de flashes de luz ficam aquém da

cias nos anos 1930 com Mary Ellen Bute, que as descreve da seguinte forma:

Nós mergulhamos espelhos minúsculos em um pequeno tubo de óleo, conectados por um arame fino, ligado através de um oscilador a um tipo de controle *joystick*. Manipulando este *joystick* era como ter um lápis de desenho responsivo, ou um pincel que fluía luz e estava inteiramente sob controle da pessoa com o *joystick*... Ele (o pequeno ponto de luz viva) parecia tão responsivo e inteligente. Ele parecia seguir o que estava na mente ao invés da manipulação do oscilador. O resultado na tela era cristalino e puro como um desenho adorável de luz cinética que se desenvolvia na continuidade do tempo. (Bute, 1982, página E)

De acordo com Bute, o aparato construído por ela e Theremin era muito caro (Bute, s.d) e imprevisível e, portanto, difícil de ser usado fora de contextos experimentais. Seus experimentos pertenceram ao campo das artes da luz e cor, em que artistas enfrentaram dificuldades semelhantes, às vezes trabalhando por décadas no desenvolvimento e melhoria de instrumentos de cor e luz, como é o caso de Thomas Wilfred. Seus dispositivos de projeção (como o *Chromatophon* de Anatal Vietinghoff-Scheel (1930), o *Sonchromatoscope* de Alexander Lászlo (1925), o *Sarabet* de Mary Hallock Greenewalt (1920-1934) e o *Clavilux* de Thomas Wilfred, já mencionado acima), deveriam ser considerados verdadeiros precursores das performances com imagem, já que eram usados para criar padrões coloridos em performances com ou sem música. Entre as composições mais sofisticadas estão as de Wilfred, que

capacidade de percepção humana, todavia, o que aparecia nos discos conforme a altura do som mudava eram diferentes formas e números”.

criou formas orgânicas usando um sistema bastante complexo de prismas móveis, discos coloridos de rotação independente, e espelhos com distorção, com várias fontes de luz e reguladores de cor. É por esta razão que ele se tornou uma inspiração importante para os artistas de show de luz (Cf. Peacock, 1988).

Apesar disso, os vários dispositivos de cor e luz nunca se consolidaram porque eles precisavam ser operados por várias pessoas — como o aparato de projeção construído para o *Reflektorische Lichtspiele* (Jogos de Lux Reflexivos, 1924) — ou tinham um repertório bastante limitado de modos de expressão, sua operação era excessivamente inflexível e pesada, alguns sendo quase não transportáveis, e na maioria das vezes ligados à figura de seus inventores. O mesmo destino foi compartilhado pelos sintetizadores de vídeo analógicos, cujo tamanho e preço os impediram de se tornar amplamente estabelecidos como instrumentos de performance. O conceito de criação em tempo real de imagens como um ato performativo continuou, entretanto, com os instrumentos digitais.

Reprise: a convergência para o digital

As mídias digitais para produção de imagens e seu uso no contexto do *VJing*, das imagens ao vivo, do *live cinema* e das performances audiovisuais ao vivo podem ser vistas tanto como retorno e continuação, ou como um aprimoramento e consolidação das estratégias de musicalização do visual discutidos até agora — o movimento rumo ao não-figurativo, a introdução do nível temporal, o uso de princípios composi-tivos, a expansão no espaço, o improviso coletivo, e a produção em tempo real. Ela é tanto a convergência de meios estéticos quanto sua união na máquina universal do computador, que permite simulação de técnicas e efeitos de composição visual e processamento de imagem.

Nos primórdios do *VJing*, as seqüências de imagem eram *mixadas* com a ajuda de aparatos eletrônicos e mídias de armazenamento — de forma semelhante como os discos eram *mixados*. Conforme o processo de digitalização progrediu, as funções das ferramentas de vídeo foram transferidas para o computador e usadas para a colagem e manipulação ao vivo de imagens pré-produzidas. A medida em que emergiram computadores de alta performance e softwares apropriados para a produção de imagens em tempo real, a partir do final dos anos 1990, a geração ao vivo veio progressivamente à tona — para citar Jan Rohlf: “Gere, não cole” (Rohlf, 2004). O termo *live cinema* foi cada vez mais adotado para este gênero, como resultado do significado dado ao processo de geração em tempo real, e também como um tipo de garantia de qualidade na translocação de performances audiovisuais da cultura dos clubes para contextos tradicionalmente de alta cultura.

Em performances baseadas em processos generativos, as estruturas visuais são normalmente criadas na base de análise do áudio, ou seja, por meio de parâmetros, processados algorítmicamente, da performance que está sendo acompanhada. Dependendo do tipo de tradução ou amálgama criado, o espectro destas performances vai da pura visualização de música às composições visuais. Os princípios do tratamento musical de elementos visuais concebido por Eggeling e seus contemporâneos hoje pertence ao vocabulário cotidiano encontrado não só no filme não-figurativo, no vídeo musical e nos *softwares* de visualização de som, mas também nas imagens ao vivo. A despeito da força do elo algorítmico com a informação sonora, no contexto ao vivo mundos de imagem são formados, obtém autonomia do som, e adquirem suas próprias qualidades compositivas, ao ponto de poderem ser considerados *visual music*.

Um artista que trabalha intensamente com métodos generativos em performances ao vivo é a performer Austríaco

Lia, que desenvolveu uma linguagem visual caracteristicamente minimalista em que formas orgânicas mudam “processualmente”. Ela é considerada representativa dos Austríacos Abstratos, um movimento contemporâneo em animação e filme não-figurativo preocupado em reviver os conceitos do filme absoluto.

Mesmo que ainda seja bastante comum projetar imagens ao vivo em uma tela única, sempre houve esforços para experimentar com projeções múltiplas, para criar configurações visuais espacialmente estruturadas, e incorporar as condições arquitetônicas do espaço sendo usado. Estas aspirações se intensificaram nos anos recentes conforme a tecnologia de projeção digital melhorou e foram desenvolvidos projetores 360°.

Outros artistas avançam a tradição do improviso coletivo, dispondo em camadas e processando material de fontes diferentes em suas performances. Os 242. pilots são um bom exemplo; sua abordagem é descrita por Hans Christian Gilje como segue: “usando seus instrumentos individuais de vídeo nós três respondemos e interagimos uns com as imagens dos outros e forma sutil e intuitiva. As imagens são sobrepostas, contrastadas, mescladas e transformadas em tempo real, combinando-se com a trilha sonora em uma experiência audiovisual” (Gilje, *Within the Space of an Instant*).

Coda

Um amálgama ou híbrido dos conceitos de não-figuratividade, tempo, espaço, improviso, e ao vivo descritos acima podem ser encontrados nas performances com laser e som de artistas como Robin Fox e Edwin van der Heide, que criam sínteses de formas com ondas, tanto visual como sonoramente. Edwin van der Heide considera seu *set-up* para a *Laser/Sound*

Performance, aka *LSP* (de 2003 em diante), como um instrumento que usa para criar “um composto de espaço luminoso que é combinado com um composto de espaço sonoro” (Heide, 2010). O resultado não é apenas uma experiência visual espacial com reminiscências de percepção auditiva do espaço, já que durante a performance os visitantes, ou são envolvidos tanto em som como em luz, ou as observam de diferentes pontos-de-vista.

Em termos formais, *LSP* consiste de sequências de sinal “que tem elementos estruturais mas também incorpora parâmetros musicais que são inerentes apenas ao digital. Este ensaio lidou com a musicalização das artes visuais, mas seria possível falar igualmente da musicalidade específica pertencente a cada mídia. Portanto, se as estratégias musicais e a possibilidades das diferentes mídias não apenas condicionam cada uma de forma recíproca, mas também obtém uma síntese, então isto pode ser entendido como a emergência de uma mídia musical. Para concluir com as palavras de Paul Valéry: “Entre todas as artes, a música está mais perto das ordens em mutação dos novos tempos”.

Referências bibliográficas

- BALÁZS, Béla. *Early Film Theory: Visible Man and the Spirit of Film*, ed. Erica Carter, trad. Rodney Livingstone. Oxford: Berghahn Books, 2010 p. 76.
- BANN, Stephen *et al.* *Four Essay on Kinetic Art*. St. Albans: Motion Books, 1996.
- BENDAZZI, Giannalberto. “The Italians Who Invented the Drawn-on-Film Technique”, *Animation Journal* 4, no 2. Spring 1996, p. 60-77.
- BERGSON, Henri. *Creative Evolution*, trad. Arthur Mitchell. 1911; reimpressão, New York: Random House, 1944.

- BRAGDON, Claude Fayette. "Harnessing the Rainbow", in *Arch Lectures: Eighteen Discourses on a Great Variety of Subjects*. New York: Creative Age Press, 1942, p. 116-126.
- BUTE, Mary Ellen. "Abstract Films", texto datilografado inédito, n.p, n.d. aprox. 1954.
- _____. Palestra aos *Pittsburgh Filmmakers*, manuscrito, Pittsburgh, 30 de Junho de 1982, [página] E.
- CONRAD, Tony. entrevista por email a Brian Duguid, Junho de 1996. "Tony Conrad Interview", disponível online em <http://media.hyperreal.org/zines/est/intervs/conrad.html>.
- CORRA, "Abstract Cinema - Chromatic Music", in APOLLONIO, Umbro, ed. *Futurist Manifestos*. New York: Viking Press, 1973, p. 66-69.
- DELAUNAY, Robert. *Du Cubisme à l'Art abstrait: Documents inédits publiés par Pierre Francastel et suivis d'uncataloguede l'ouvre de R. Delaunay*. Paris: SEVPEN, 1957.
- EMONS, Hans. "Das mißverständene Modell. Zur Rolle der Musik im abstrakten Film der Zwanziger Jahre", in *film - musik - video oder Die Konkurrenz von Auge und Ohr*, ed. Klaus-Ernst Behne. Regensburg: Gustav Bosse, 1987, p. 51-63.
- EMONS, Hans. *Für Auge und Ohr: Musik als Film oder die Verwandlung ins Licht-Spiel*. Berlin: Frank&Timme, 2005, p. 46-56.
- FABER, Gladys. "Vom Orphismus zum Musikalismus", in *Vom Klang der Bilder: Die Musik in der Kunst des 20. Jahrhunderts*, ed. Karin von Maur. Munich: Prestel, 1985.
- FISCHINGER, Oskar. "A Note About R1", citado em William Moritz, *Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger*. Eastleigh: John Libbey, 2004, p. 176.
- _____. "Raumlichtmusik", n.d, texto datilografado inédito da *Coleção do Arquivo Fischinger*, Long Beach, CA, citado em Keefer, "Space Light Art", 24.
- FÖLLMER, Golo. "Sound Art", in: *See This Sound: Audiovisuology Compendium*, eds. Dieter Daniels e Sandra Naumann. Cologne: Walter König, 2010, p. 190-191.
- GILJE, HC. "Within the Space of an Instant", available online at <http://www.bek.no/~hc/texts.htm>.
- GLINSKY, Albert. *Theremin. Ether Music and Espionage*. Urbana: University of Illinois Press, 2005, p. 44.

- GOERGEN, Jeanpaul. ed. *Walter Ruttmann: Eine Dokumentation*. Berlin: Freunde der deutschen Kinemathek, 1989.
- GREGOR, Ulrich. Jeanpaul Goergen e Angelika Hoch, eds., *Hans Richter: Film ist Rhythmus*. Berlin: Freunde der Deutschen Kinemathek, 2003.
- HAFTMANN, Werner. "Über die Funktion des Musikalischen in der Malerei des 20. Jahrhunderts", in *Hommage à Schönberg: Der blaue Reiter und das Musikalische in der Malerei der Zeit*. Berlin: Nationalgalerie, 1974, p. 8-41.
- HEIDE, Edwin van der. Entrevista por Arie Altena, "A Spatial Language of Light and Sound. Interview with Edwin van der Heide by Arie Altena", in *The Poetics of Space, Sonic Acts XIII*, eds. Arie Altena e Sonic Acts. Amsterdam: Sonic Acts Press, 2010, p. 137-148.
- HEIN, Birgit; HERZOGENRATH, Wulf, eds. *Film als Film, 1910 bis heute: Vom Animationsfilm der zwanziger bis zum Filmenviroment der siebziger Jahre*. Ost Idern: Hatje Cantz, 1977.
- HOFFMAN, Justin. "Hans Richter. Filmemacher des Konstruktivismus", in Gehr e von Hofacker, *Hans Richter*, p. 9-15.
- HOORMANN, Anne. *Lichtspiele. Zur Medienreflexion der Avantgarde in der Weimarer Republik*. Munich: Wilhelm Fink, 2003, p. 297-305.
- JAMES, David E.. *Allegories of Cinema. American Film in the Sixties*. Princeton University Press, 1989.
- JEWANSKI, Jörg. "Color organs, From the Clavecin Oculaire to Autonomous Light Kinetics", in Daniels e Nauman, *Audiovisuology. Compendium*, p. 77- 87,
- _____. "Color-Tone Analogies. A Systematic Presentation of the Principles of Correspondence", in Daniels e Naumann, *See This Sound: Audiovisuology. Compendium*, p. 339- 347.
- JOSEPH, Branden W. "'My Mind Split Open': Andy Warhol's Exploding Plastic Inevitable", *Grey Room 8*. Verão de 2002, p. 80-107. Research. Technology, Art, Communication. Amsterdam: GB Arts International, 1997, p. 101-125.
- JOSEPH, Branden W. *Beyond the Dream Syndicate. Tony Conrad and the Arts after Cage*. New York: Zone Books, 2008.
- KANDINSKY, Wassily. *Concerning the Spiritual in Art*, trad. Michael T. Sandler. 1912, White sh, MT: Kessinger, 2004.

- KEEFER, Cindy. "Space Light Art - Early Abstract Cinema and Multimedia, 1900- 1959", em *White Noise*, eds. Ernest Edmonds e Mike Stubbs. Melbourne: ACMI, 2005.
- KLEE, Paul. *Paul Klee: The Thinking Eye. The Notebooks of Paul Klee*, ed. Jürg Spiller, trad. Ralph Manheim. 1956; New York, Wittenborn, 1961. .
- LEARY, Timothy. *Flashbacks. An Autobiography*. 1983; New York: Tarcher, 1997, p. 253
- LESLIE, Esther. *Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant- Garde*. London: Verso, 2002
- MACDONALD, Soctt. *A Critical Cinema 3. Interview with Independent Filmmakers*. Berkeley, University of California Press, 1998, 72ff.
- MANK, Thomas. "Die Kunst des Absoluten Films", em *Sound & Vision: Musikvideo un Filmkunst*, ed. Herbert Gehr. Frankfurt am Main: Deutsches Filmmuseum, 1993, p. 72-87.
- _____. "Werner Graeff und der Absolute Film", in James Matheson and Gabriele Uelsberg, eds., *Graeff*. Zurich: Nomad, 2011, p. 24.
- MCLUHAN, Marshall. *The Medium is the Massage*. 1967; Londong: Penguin, 2008.
- MOHOLY-NAGY, László. "Das simultane oder Polykino", in *Malerei Fotogra e Film*,. 1927; reimp. Mainz: Kupferberg, 1967.
- NAMETH, Ronald. "HPSCHD – Planning of Projection Screens in the Hall, 1969", in *X-Screen. Filmische Installationen und AktionenderSechziger- und Sibzigerjahre*, ed. Matthias Michalka. Cologne: Wlather König, 2004, p. 40.
- PAIK, Nam June, "Afterlude to the Exposition of Experimental Television", *fluxus cc V TRE 4*. Junho de 1964, reimpresso em *Theories and Documents of Contemporary Art: A Sourcebook of Artist's Writings*, eds. Kristine Stiles e Peter Howard Selz. Berkeley: University of California Press, 1966, p. 431-433.
- DECKER-PHILLIPS, Edith. *Paik Video*. Barrytown, NY: Station Hill, 1998, p. 190-191.
- PEACOCK, Kenneth. "Instruments to Perform Color- Music: Two Centuries of Technological Experimentation", *Leonardo 21*, no 4. 1988, p. 397-406.
- RICHTER, Hans. "Easel - Scroll - Film", *Magazine of Art* 45. Fevereiro de 1952, p. 78-86.
- ROHLE, Jan. "Generieren, nicht Collagieren. Ton-Bild-Korrespondenzen im Kontext zeitgenössischer elektronischer Musik", in *Musik*, ed. Natalie Böhler, edição especial de

- Cinema - unabhängige Schweizer Filmzeitschrift* 49. 2004, p. 121-132.
- SAHLI, Jan. *Filmische Sinneserweiterung: László Moholy-Nagys Filmwerk und Theorie*. Marburg: Schüren, 2005.
- USTARROZ, César. "Stephen Beck. Pioneering Media Artist", *Real Time* 93. 2009, disponível online em <http://www.realtimearts.net/article/93/9591>.
- SCHEUGL, Hans; SCHMIDT, Ernst. *Eine Subgeschichte des Films: Lexikon des Avantgarde-, Experimental- und Untergrundfilms* vol. 2. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1974.
- SCHOBERT, Walter. "Hans Richter und die deutsche Film avantgarde", introdução de Hans Richter Herbert Gehr e Marion von Hofacker eds.. *Malerei unFilm, Kinematograph* 5,. Frankfurt am Main: Deutsches Filmmuseum, 1989, p. 7-8.
- SELWOOD, Sara. "Farblichtmusik und abstrakter Film", in Maur, *Vom Klang der Bilder*, 414-421.
- STERKEN, Sven. "Towards a Space-Time Art: Iannis Xenakis's Polytopes", *Perspectives of New Music* 39, no 2. Junho de 2001, disponível em <http://www.highbeam.com/doc/1G1-86744597.html>.
- STOLTENBERG, Hans. *Reine Farbkunst in Raum und Zeit und ihr Verhältnis zur Tonkunst*, 2ed., completamente revisada e ampliada. Berlin: Unesma, 1937, p. 38.
- Summer of Love. Psychedelische Kunst der 60er Jahre*, ed. Christoph Grunenberg. Ost Idern: Hatje Cantz, 2005.
- SURVAGE, Léopold, né Sturzwege, in *Survage: Rythmes Colorés 1912-1913*. Saint-Etienne: Musée d'Art et d'Industrie, 1973, n. p.
- SUTTON, Gloria. "Stan VanDerBeek's Movie-Drome: Networking the Subject", in *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film*, eds. Jeffrey Shaw e Peter Weibel. Cambridge, MA/ Karlsruhe: MIT Press e ZKM, 2003, p. 136-143.
- VAN DOESBURG, Theo. "Film as Pure Form", trad. Standish D. Lawder, *Form*. verão de 1966, p. 5-11.
- VANDERBEEK, Stan. "Culture Intercom. A Proposal and Manifesto", *Film Culture* 40. 1966, p. 15-18. Disponível online em http://www.guildgreyskul.com/VanDerBeek/_PDF/
- VIOLA, Bill. "The Porcupine and the Car". In: VIOLA, Bill; VIOLETTE, Robert, eds. *Reasons for Knocking at an Empty House. Writings 1973-1994*. Cambridge, MA: MIT Press, 1995, p. 59-72.

- WHITNEY, John. *Digital Harmony. On the Complementary of Music and Visual Art*. Peterborough: Byte Books, 1980, p. 138- 143.
- WILFRED, Thomas. "Composing in the Art of Lumia", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 7, no 2. Dezembro de 1948, p. 79-93.
- WILFRED, Thomas. "Light and the Artist", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 5, no 4. Junho de 1947, p. 247-255.
- YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. New York: E.P. Dutton, 1970, p. 389.
- ZILCZER, Judith. "Music for the Eyes: Abstract Painting and Light Art", in Kerry Brougher, Jeremy Strick, Ari Wiseman, e Judith Zilczer (eds.). *Visual Music: Synaesthesia in Art and Music since 1900*. New York: Thames & Hudson, 2005, p. 24-87.

3. Objetos performativos na arte contemporânea

Clayton Policarpo

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Resumo: O texto propõe uma leitura e análise da relação entre artista e objeto de arte, em obras contemporâneas que utilizam de práticas performativas como elemento constituinte. Visto que a performance tem se consolidado como um dos mais importantes paradigmas do século XXI, tendo sido incorporada pela ciência, política, sociologia, filosofia, vemos como necessária uma revisita ao campo das artes plásticas para alçar uma compreensão ampla acerca do termo. O foco de pesquisa são os diferentes níveis de agência do objeto performativo, e como obras que utilizam da provisoriedade, ação em tempo real e materialidade, se fazem valer de elementos diversos na construção da experiência estética.

Palavras-chave: Performatividade, arte contemporânea, corpo, objeto, ação

Abstract: The text proposes a reading and analysis of the relationship between artist and art object, in contemporary pieces that use performative practices as a constitutive element. Given that performance has consolidating itself as one of the most important paradigms of the 21th century, having been incorporated by science, politics, sociology, philosophy, we see as necessary a revisiting of the visual arts field to raise a wide comprehension of the term. The research focus are the different levels of agency of the performative object, and how

pieces that use provisoriness, real time action and materiality make use of diverse elements in the construction of aesthetic experience.

Keywords: Performativity, contemporary art, body, object, action

Introdução

A arte da performance passou nas últimas décadas por um processo de institucionalização que permitiu uma visibilidade enquanto prática específica, ao tempo que buscou separá-la de outras dimensões que não se autodefinem como tal, o que possibilitou um espaço de destaque no cenário artístico, e a emergência de toda uma rede de estudos e pesquisa na área. A premiação da obra *Faust*, 2017, da artista alemã Anne Imhof, na 57ª Bienal de Veneza, definida pelo júri como uma “poderosa e inquietante instalação, que traz à tona muitos questionamentos sobre o nosso tempo”,* coroou a performance como uma manifestação estética indispensável para se pensar o contemporâneo.

Me arrisco, aqui, em aproximações e leituras que, ao exceder as referências comumente utilizadas, denotam uma recorrência da performance em territórios díspares. O percurso adotado incide nos paralelos entre a performance e pesquisas científicas e socioculturais, como também propõe uma investigação dos diferentes níveis de agência dos objetos no campo da arte, e as fronteiras entre corpo e obra em ações performativas. Esperamos traçar caminhos que corroborem

* G1. Bienal de Arte de Veneza premia com o Leão de Ouro a alemã Anne Imhof. 13/05/2017. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/bienal-de-arte-de-veneza-premia-com-o-leao-de-ouro-a-alema-anne-imhof.ghtml>>. Acessado em julho de 2017.

na elucidação de dois aparentes paradoxos incutidos nos confrontos levantados: a (im)possibilidade de um aspecto não-humano da arte, e a performance para além do corpo do performer humano.

Performance como paradigma

As possibilidades que se anunciavam nos primórdios das tecnologias digitais e em rede, que apontavam para uma destituição da fisicalidade dos espaços de convívio e da materialidade em prol da criação de ambientes virtuais e simulacros, são suplantadas pelo atual estado de conexão em que estamos imersos. Com a evolução de dispositivos móveis e computação pervasiva, transitamos por entre fluxos informacionais e espacialidades físicas, e experiências que até então pareciam intangíveis adquirem corporeidade. Neste contexto, questões que envolvem corporificação, localidade, presença e materialidade passaram a ser discutidas por profissionais das mais diversas áreas: artistas, designers, arquitetos, arqueólogos, cientistas, pesquisadores adotam a performance, enquanto prática e método, elevando-a posição de um dos maiores paradigmas do nosso século (Salter, 2010, p. xxi).

A palavra “performance” permeia diversas áreas de pesquisa e atuação, desde política, negócios, esporte, tecnologia e arte. A ampla variedade de campos de conhecimento aos quais é aplicada resulta em uma dificuldade de circunscrevê-la em uma definição clara e precisa, fato que torna o seu uso ainda mais convidativo e atraente. Em uma sociedade imersa em informação e cobrança, performance é comumente associada à eficiência, rendimento e utilidade: “empresas de alta performance”, “a performance do jogador”, “a performance dos equipamentos”.

Nas práticas sócio-culturais, a performance tem sido utilizada de maneira ampla, desde da década de 1950, para denotar a conexão entre ações práticas, situações encenadas e o processo geral civilizatório. O sociólogo Erving Goffman, em seu livro *The Presentation of Self in Everyday Life*, descreve o processo de construção de identidade social como uma forma de performance. “Nós usamos o termo ‘performance’ para referir a toda a atividade de um indivíduo, que ocorre durante um período marcado por sua presença contínua, diante de um determinado conjunto de observadores e que tem alguma influência sobre os observadores” (Goffman, 1956, p. 13). Contemporânea aos estudos de Goffman, a pesquisa do linguista inglês John L. Austin utiliza pela primeira vez o termo “performativo”. Em *How to Do Things With Words*, 1959, Austin enfatiza a performance como um agir ou fazer, o caráter performativo da linguagem que não apenas descreve, relata ou constata um ato. O enunciado da sentença torna-se a própria ação, ou uma parte dela (Austin, 1975, p. 5). Por exemplo as frases: “eu aceito”, no contexto de um casamento, ou “eu nomeio este navio como *Rainha Elizabeth*”, pronunciada enquanto se quebra uma garrafa no casco de uma embarcação (*Ibid.*)

Os estudos promovidos por Goffman e Austin criam a base para a teoria de gênero desenvolvida pela filósofa americana Judith Butler. *Gender Trouble*, publicado em 1990, é provavelmente o trabalho mais conhecido da autora; o livro é repleto de referências teóricas e evidencia a herança fenomenológica e hegeliana de Butler (Salih, 2012, p. 64). O gênero, segundo a filósofa, não é uma identidade ontológica estável e predefinida, mas se constrói no tempo através de *eventos* e *atos performativos*. Sob tal perspectiva, o processo de construção de gênero é mais baseado na repetição de ações, do que em modelos inevitáveis e absolutos (Butler, *apud* Salih, 2012, p. 68).

Diversas práticas de pesquisa, a exemplo de Sociologia, Antropologia, Filosofia e Linguística, ampliam o campo de estudos para os processos, descentralizando a legitimação pelo discurso e métodos estruturalistas. A adoção de tais modelos, que teve início nos anos 1970, é cada vez mais recorrente. Assim, preza-se por expandir a produção e transmissão de conhecimento para além do estritamente textual, assumindo o tácito, o não-verbal, o imanente e o material como constituintes da investigação científica.

Diante do avanço dos dispositivos tecnológicos (inteligência artificial, computação ubíqua, internet das coisas, *big data*), e em decorrência das mudanças climáticas, e os rastros da ação do homem no planeta (o antropoceno), estratégias de pesquisa que enfocam nos processos e na performatividade dos agentes contribuem para repensar o antropocentrismo. Na arte contemporânea, é possível identificar um território propício para expandir além dos modelos epistêmicos tradicionais; uma vez que esta reluta a uma definição totalizadora, e lida com uma linguagem e modo de pensamento que não podem ser substituídos por qualquer outro sistema disciplinar. O não-humano, como tema de discussões nas mais diversas áreas, no campo da arte se manifesta em experimentações estéticas, que desenvolvem propostas em que é possível identificar um alinhamento ao pensamento vigente.

Performatividade na arte: entre o corpo e o objeto

Com a origem que remonta aos experimentos realizados pelos surrealistas e sobretudo dadaístas, a performance ganha fôlego nos anos 1960 e 1970 ao propor experiências díspares e questionar o modelo social e artístico do modernismo. Nesse período, o debate na arte pelo mundo intensificou a neces-

sidade de transgredir o sistema clássico de criação, o que refletiu no surgimento de artistas ocupados na produção de obras experimentais marcadas por uma ideia de mudança contínua. Com o grupo *Fluxus* a prática performativa atingiu um patamar inédito, o trabalho de arte como uma obra aberta foi um conceito que percorreu a produção do grupo, em uma produção que, mais do que interativa, é viva.

No Brasil, Flávio de Carvalho é tido como um dos pioneiros. Em 1931, em sua *Experiência n. 2*, o artista coloca um chapéu e entra no sentido contrário de uma procissão de Corpus Christi no centro de São Paulo. Para Carvalho, seus trabalhos possuíam um caráter de pesquisa; em uma época em que uma *política das massas* implica em uma mudança no regime de visibilidade e legibilidade dos espaços públicos, o pesquisador perde se não mergulhar em seu objeto e não o ativar para observar ou sofrer suas reações (Carvalho, 2001).

A performance, comumente caracterizada pela ação do artista, pelo tempo real, e pela materialidade do evento, adquire aos poucos um caráter transversal à diversas práticas contemporâneas. Ao trazer a hibridização como um elemento fundante, seja pela mescla de gêneros (o teatro, as artes plásticas, a música) ou mídias (pintura, fotografia, vídeo); assume a tecnologia como um elemento intrínseco em sua produção e desenvolvimento. Uma evidência da onipresença da performance por entre diferentes gêneros artísticos é o livro *A máquina performática: a literatura no campo experimental*, de Gonzalo Aguilar e Mario Cámara, pautado por um resgate do caráter performativo da literatura brasileira, que “excede a hegemonia textual como única fonte de autoridade” e, expande a literatura para um campo experimental, ao abrir o texto a uma multiplicidade de conexões e “construir uma sequência que recupere signos ínfimos e despercebidos” (Aguilar e Cámara, 2017, p. 11-12).

É fato que performers humanos agem e se apresentam em diálogo com o espaço, tecnologia e objetos externos ao corpo; direcionando-os para seus objetivos específicos. Contudo, algumas questões vêm à tona: como os ambientes, máquinas e substâncias podem performar na arte, mesmo quando isentos de consciência ou intenção? Para além de medidores de eficiência, podem os objetos performar a fim de incorporar uma expressão genuína?

Na arte performativa, atribuição de agência a elementos não-humanos não é uma pauta inédita. São muitos os artistas investigando o potencial de interação entre o corpo e elementos externos, por vezes dotando-os de protagonismo. A artista sérvia Marina Abramović, com uma produção amplamente reconhecida, e considerada a “avó” da performance, em uma conversa com o público, realizada dentro de sua mostra em 2015, no Sesc Pompeia, foi questionada se objetos podem performar.* A resposta de Abramovic foi positiva, exemplificando um campo de emanções que certos objetos ritualísticos detêm. No livro *Performance como Linguagem* (2013), Renato Cohen afirma que “o atuante não precisa ser necessariamente um ser humano” (*Ibid.* p. 28). Citando como exemplo instalações e objetos criados pelo artista brasileiro Guto Lacaz, Cohen propõe uma radicalização do conceito de atuante “que pode ser desempenhado por um simples objeto, ou uma forma abstrata qualquer” (*Ibid.*).

Ao selecionar o objeto de arte como o enfoque, apoio-me nas linhas de força que cruzam a prática da performance, para identificar três *momentos*: *o corpo como objeto, o objeto como obra, o objeto que produz a ação*. O intuito é explorar os

* Os registros dos encontros com Marina Abramović na exposição Terra Comunal, realizada em 2010 no Sesc Pompeia, estão disponíveis no canal do Sesc. A questão acerca da performance dos objetos pode ser vista a partir de 1h8min no vídeo: <<https://www.youtube.com/watch?v=0NaAYy4J760>>. Acessado em julho de 2017.

diferentes níveis de interação e autonomia do objeto performativo. Os modelos de leitura propostos não buscam um caráter classificatório ou historicizante, uma vez que se afetam e se constituem mutuamente. Os aspectos de performatividade dos objetos, mais do que focar nas técnicas empregadas ou período de criação, reconhecem aberturas de fluxos e interferências, e a interdependência de um circuito de inserção.

O corpo como objeto: o artista está presente

Em 2010, o MoMA promoveu uma retrospectiva da obra de Marina Abramović, ocupando seis andares do museu, na maior exposição já realizada em homenagem à artista. Para a ocasião, Abramović desenvolveu uma performance, executada diariamente durante o período da mostra. A obra *A Artista Está Presente* enfatizou a força que é atribuída à ação e presença do artista em uma performance: em um cenário composto por uma mesa e duas cadeiras, Abramović se predispôs a olhar para os visitantes que se sentassem diante dela. Embora hajam diversos registros,* o que inclui um longa-metragem dirigido por Matthew Akers e Jeff Dupre, e um livro de retratos editado por Marco Anelli, a experiência estética pertenceu aos espectadores que se sentaram e trocaram olhares com a performer. A documentação refere-se a um evento que tem uma existência anterior e autônoma.

Ao atribuir ao próprio corpo o *status* de objeto de arte, a ação é a obra. A performance passa a ser desempenhada pelo artista dentro de um limite espaço-temporal, o que torna a

* Marina Abramović: *The Artist is Present*. Direção: Matthew Akers e Jeff Dupre. HBO Documentary Films, 2012 (1h 46min). Filme disponível na íntegra em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Qlbrsh0jKLY>>. Acessado em julho de 2017. ANELLI, Marco. *Portraits in the presence of Marina Abramović*. Bolonha: Damiani, 2012.

documentação uma representação pálida da ação. Em 1971, Chris Burden pediu para que um amigo lhe desse um tiro em uma galeria, numa ação que ficou conhecida como *Shoot*. A obra é um exemplo das limitações enfrentadas pela tentativa de captação de uma ação performativa *stricto sensu*. As fotografias e textos produzidos na ocasião são documentações para a posteridade, ilustram uma ação concluída em uma circunstância específica, mas não recriam o “momento arte”.

A comercialização de performances tem ganhado espaço no mercado de arte, não só através da documentação, em fotos e vídeos, mas pela venda da ação em si. No Brasil, a primeira instituição a comprar uma obra do gênero foi o Museu de Arte Moderna (MAM), em São Paulo, que em 2000, adquiriu *Bala de homem = carne / mulher=carne*, de 1997, e *Quadris de homem = carne / mulher = carne*, de 1995; ambas da artista mineira Laura Lima. Diferente da compra de uma obra convencional, a aquisição de uma performance é firmada por documentos e contratos que estipulam diretrizes para exibição, mediante os quais o colecionador ou instituição podem exibir a peça. Embora seja uma prática recente, o comércio de obras do gênero reforça a efemeridade da ação e a necessidade de presença do performer para realização da obra, problemáticas fundantes da arte performativa, e da condição de um corpo como objeto artístico.

O objeto como obra: a arte depois da performance

Para além do performer como objeto de arte, as inscrições do corpo, gestualidade ou ação do artista em um objeto, podem constituir obras que se apresentem sob o estigma da performance. Neste modelo, não há um contexto rígido e imutável, o objeto de arte já não se encerra em um ato realizado, mas ganha materialidade e promove a experiência

estética nos resquícios da ação. A obra é o resquício ou registro da ação, conectado de modo indicial ao ato do artista, que pode ter sido realizado sem um público presente.

Nos anos 1950, Jackson Pollock partiu de uma investigação em pintura através de experimentações da técnica e da linguagem pictórica. Allan Kaprow foi o primeiro a associar a pintura de Pollock com uma dança (Cufer, 2012, p. 24). A tela deixou o cavalete vertical e passou a ocupar o chão do ateliê, onde o artista imprimia sua gestualidade, o que exigia não apenas uma nova consciência, mas uma consciência acrobática, capaz de atuar em uma superfície que era ao mesmo tempo suporte para o movimento e para o olhar (*Ibid.* p. 25). Uma coreografia que explicitava o ato físico de pintar, e que ampliava as dimensões de ação do corpo dentro da pintura.

Contemporâneas às obras de Pollock, as telas produzidas pelo argentino Lucio Fontana demonstram uma pesquisa de espacialização e gestualidade: sobre telas monocromáticas, Fontana faz buracos e incisões. O rasgo na tela é a inscrição de uma ação do artista, e remete a um movimento do corpo que é anterior à exibição do trabalho final. De modo semelhante, Yves Klein criou telas a partir de gestos e ações que, embora contassem com um público no momento de sua execução, precedem a contemplação da obra enquanto pintura. Em ações criadas nos anos 1960, o artista substituiu o pincel e produziu painéis bidimensionais a partir do corpo de performers, nus e repletos de tinta azul.

Além de objetos pictóricos, o registro com dispositivos tecnológicos, seja por fotos ou vídeos, também proporciona obras que, mais do que a documentação de ações, configuram-se como o próprio objeto de arte. A apropriação das possibilidades advindas das tecnologias de comunicação e linguagem criam ações encenadas para a lente das câmeras. Ao substituir o público pelo dispositivo, artistas produzem documentações que estabelecem uma relação de caráter ontológico entre o

gesto e o objeto. As possibilidades de registro inauguradas pela emergência de máquinas fotográficas e de vídeo instauram todo um campo de estudos acerca das relações entre ação e documentação.

Philip Auslander (2013) propõe uma análise da documentação de performances a partir das categorias teatral e documental. O autor cita como ponto de partida duas imagens emblemáticas na história das artes do corpo: a já mencionada *Shoot*, 1971, de Chris Burden, e *Leap In The Void*, de 1960, de Yves Klein. Enquanto a primeira corresponde a um registro que é posterior à performance, possui caráter documental, na obra de Klein a fotografia não remete a uma ação realizada, e sim a uma encenação. Sabe-se que o artista forjou a imagem, e “ao fazê-lo, ele inverteu os dados da sequência e questionou o pressuposto da fotografia enquanto testemunho” (TÉRCIO, 2017, p. 101).

Os trabalhos de Helena Almeida e Cindy Sherman, iniciados na década de 1970 a partir de uma pesquisa e produção em autorretratos, de acordo com a leitura de Auslander, também podem ser agrupados na categoria de documentações “teatrais”. Os registros realizados por ambas artistas não têm a função de comprovar ou difundir uma ação realizada, mas buscam produzir objetos que estabeleçam um diálogo estético posterior ao momento do registro. Na série *Pintura Habitável*, de 1976, Almeida fotografou seus gestos e movimentos que, após revelados e impressos, receberam intervenções em tinta azul, de modo a criar interações entre diferentes mídias e temporalidades. A poética das fotografias da artista só se manifesta na exibição para o público, não simulam um registro, são o próprio objeto de arte. Em sua produção, Cindy Sherman encarna personagens, como também reproduz cenas clichês de filmes, a exemplo da série *Untitled Film Stills*, iniciada em 1977, que suscitou diversas questões acerca da representação do feminino na indústria sociocultural. Em ambos os casos,

as ações performativas foram encenadas para serem fotografadas, não existem como eventos autônomos. “O espaço do documento (seja visual ou audiovisual) então se torna o único espaço no qual a performance ocorre” (Auslander, 2013, p. 5).

Da mesma forma, os recursos de vídeo se abriram como um método de experimentação em performance. Em *Marca Registrada*, 1975, Leticia Parente, munida de uma câmera, registra o ato de “bordar” na sola do pé as palavras MADE IN BRAZIL. A documentação em vídeo da ação de Parente, considerada uma obra precursora na vídeo-arte no país, é um exemplo que pode ser disposto nesta categoria, o objeto como obra.

No entanto, não há nenhuma maneira específica de determinar se um registro de performance é documental ou teatral. As relações que se geram são carregadas de complexidade e se atualizam mediante critérios expositivos e contextos. Os diálogos estabelecidos entre documento e performance tendem a residir nos aspectos fenomenológicos ao invés de ontológicos. “Talvez a autenticidade da documentação da performance resida em sua relação com o observador ao invés de com o evento originário” (*Ibid.* p. 14). Mesmo no caso de documentos que buscam o mero registro da ação, estes tornam-se geradores de informação complementar, têm uma existência dupla (*ibid.*): há uma plateia inicial para a qual o performer assume a responsabilidade, assim como uma plateia secundária que presencia a performance somente através de sua documentação. O documento torna-se, ele próprio, gerador de informação complementar (Tércio, 2017, p. 100).

O objeto que produz a ação: performers não-humanos

A história da arte é também uma história dos objetos. Na arte contemporânea é através do circuito de inserção

da obra/objeto que lhe atribuímos um “valor artístico”, por vezes, independente das intenções ou ações do próprio autor. Contudo, a identificação da rede de agentes que constituem a manifestação estética, embora denote certo grau de protagonismo do espectador, é insuficiente para a compreensão da ação dos objetos, ou dos níveis de interação e autonomia que lhes são intrínsecos.

Em 1964, Nam June Paik propôs a construção daquele que seria o primeiro performer andróide da história (Giannetti, 2010, p. 30). O *Robô 456* podia simular funções humanas simples, como movimentar os braços e pernas, caminhar ou emitir sons. Controlado por um radar de 30 canais, o robô, construído por materiais de sucata, participou ativamente de várias ações e concertos de Paik. Em 1982, por ocasião da retrospectiva do artista no Museu Whitney de Arte Americana em Nova York, em seu trajeto pela quinta avenida, *K456* foi atropelado por um carro, na última ação experimentada pelo performer não-humano (*Ibid.*). A atribuição de agência a objetos, até então inanimados, através de circuitos mecânicos e elétricos é uma prática recorrente; o artista multimídia Guto Lacaz cria “geringonças” que tendem a reproduzir movimentos e comportamentos durante suas exposições.

A evolução de tecnologias digitais e sensores tende a complexificar os modelos de interação e emancipação dos objetos buscando, por vezes, uma superação do humano. Artistas como Stelarc demonstram, através de suas obras, uma dessacralização do corpo e sua transformação em objeto de intervenção (*Ibid.* p. 33). Através da implementação de próteses, Stelarc propõe ações que dividem o protagonismo com objetos inorgânicos acoplados ao obsoleto corpo humano, e evidencia as nossas limitações frente a ininterrupta evolução tecnocientífica.

É no embate entre humano e tecnologias externas ao seu corpo que se torna possível uma produção estética

genuína. O recente campo de pesquisa denominado arqueologia das mídias é uma das vertentes que explora as “qualidades subconscientes dos meios técnicos” (Ernst, 2016, p. 47) e as camadas de interações possíveis. “No momento em que um cantor épico canta em um dispositivo de gravação atual, dois diferentes regimes colidem e a performatividade humana é confrontada com operações algorítmicas ou tecnológicas” (*Idem*).

Embora a performance do objeto seja evidenciada pela adoção de dispositivos tecnológicos, sua capacidade de agência não se limita ao uso de tecnologia. Em sua série *Bichos*, 1960, Lygia Clark criou esculturas metálicas que, articuladas em diferentes níveis, possibilitam a manipulação e criação de inúmeras formas geométricas. Na descrição da artista, “um organismo vivo, uma obra essencialmente atuante. Entre você e ele se estabelece uma integração total, existencial. Na relação que se estabelece entre você e o Bicho não há passividade, nem sua nem dele” (Clark, 1960).

As investigações mais recentes acerca da atuação de objetos não-humanos na arte incluem a construção de ecologias híbridas que, em seu processo, adquirem diferentes graus de autonomia. Pierre Huyghe explora a combinação de diferentes agentes na efetivação de suas obras: organismos, rochas, seres-vivos, dispositivos tecnológicos, vídeos, etc. O trabalho *Nympheas Transplant*, 2014, é baseado no ecossistema da lagoa dos jardins de Claude-Monet, em Giverny, França, tema recorrente nos quadros do pintor. Em um aquário, construído com vidros inteligentes, sensíveis a voltagem, luz e calor, o artista recria um ecossistema. Plantas, peixes, anfíbios, crustáceos e insetos, remetem aos encontrados na lagoa de Monet. Sobre o tanque está uma caixa de luz que, em sua programação, intercala entre a reprodução das condições climáticas da região da lagoa natural, nos anos de 1914 a 1918; horas de luz especializada para a manutenção do ecossistema,

e horas de escuridão. A justaposição de peças distintas, agentes orgânicos, tecnológicos, produz uma unidade, que permanece em constante movimento. As interações geradas entre os elementos que a integram é que a possibilita existir enquanto manifestação estética. O deslocamento do ecossistema de sua origem espaço-temporal requer a programação de um sistema tecnológico que remete a um período histórico específico. O autor, de maneira irônica, recria um componente determinante na história da arte, o lago de Monet. Para a manutenção das relações dos itens dispostos no tanque da obra, é necessária uma adequação no modelo bioclimático criado. Em uma relação de interdependência mútua, objetos realizam acoplamentos e interagem, em virtude de suas aberturas e dos fluxos que transmitem. São criados diálogos que alimentam o sistema da obra, e não são expressos ao visitante, o elemento vivo na obra é incontrolável, ainda que tenha sido inserido em um espaço delimitado, e as interações que estabelecem ultrapõem quaisquer previsões do artista. É um objeto pulsante!

Dos enlaces entre corpo e objeto

O presente texto propôs uma leitura da relação entre artista e objeto de arte, em obras contemporâneas que utilizam de práticas performativas como elemento constituinte. Embora o título possa evocar uma dicotomia, *entre o corpo e o objeto*, visto que ambos conceitos são comumente apresentados como estanques e bem delimitados, me ocupo em explorar o “entre”, e suas gradações e mesclas em um determinado recorte observável. A inconstância das fronteiras aparentemente rígidas que se diluem em um movimento constante.

O performativo, que denota um caráter de processualidade no campo sociocultural, e contribui para a construção da identidade do sujeito, aplicado à arte, dilui os limites entre

corpos e objetos, sujeito e obra. Tido que a arte contemporânea é composta por elementos relativos e temporários, que permite uma troca sincrônica de conhecimento, a experiência estética não pode ser vista como rígida e se apresenta em eventos, momentos-arte. É a partir da estabilização temporária de uma série de elementos que podemos compreender as dinâmicas que ali se formam. A obra de arte, por si só, já é dinâmica e viva.

O enfoque no objeto, dentro do circuito da performance, permite que exploremos as relações sob um prisma menos condicionado, ao tempo que traz à tona questões que estão no cerne da pesquisa e prática da arte performativa, tais como relação obra e registro e os aspectos não-humanos intrínsecos. É ao provocar o ruído advindo dos objetos que esperamos incitar novas perspectivas que possam contribuir na produção e leitura de trabalhos que se identificam em tal modelo.

Referências bibliográficas

- AGUIAR, Gonzalo; CÁMARA, Mario. *A máquina performática: a literatura no campo experimental*. Rio de Janeiro: Rocco, 2017.
- AUSTIN, John L. *How to Do Things With Words*. 2ª edição. Cambridge : Harvard University Press, 1975.
- CARVALHO, Flávio de. *Experiência n.2, realizada sobre uma procissão de Corpus Christi: uma possível teoria e uma experiência*. Rio de Janeiro: Nau, 2001.
- CLARK, Lygia. *Bichos: Livro-Obra*. Rio de Janeiro: Associação Cultural Lygia Clark, 1960. Texto disponível em: <http://issuu.com/lygiaclark/docs/1960-bichos_p/3?e=0>. Acessado em julho de 2017.
- COHEN, Renato. *Performance como Linguagem*. 3ª edição. São Paulo: Editora Perspectiva, 2013.
- CUFER, Eda. Don't! In.: WOOD, Catherine (Ed.). *A Bigger Splash: Painting after Performance*. Londres : Tate Publishing, 2012. p. 23-29.

- GIANNETTI, Claudia. O sujeito-projeto: metaformance e endoestética. In.: PERISSINOTTO, Paula (Org.). *Teoria Digital: Dez anos do FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica*. São Paulo : Imprensa Oficial : FILE, 2010. p. 26-39.
- GOFFMAN, Erving. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Edinburgo : University of Edinburgh, 1956.
- SALTER, Chris. *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*. Cambridge : MIT Press, 2010.
- SALIH, Sara. *Judith Butler e a Teoria Queer*. Belo Horizonte : Editora Autêntica, 2012.

4. Sinestesia e Percepção Digital

Sergio Basbaum

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Resumo: Da Grécia ao século XVII, os hábitos perceptivos ocidentais operaram segundo uma relação sinestésica com a realidade. A cultura do século XIX separou os sentidos, e a arte moderna sustentou-se nesta lógica. Mas a cultura digital contemporânea parece retomar modelos sinestésicos de percepção. Este artigo define aspectos da experiência sinestésica, traça referências históricas e propõe um conceito de percepção digital.

Palavras-Chave: sinestesia, arte, percepção, digital, cultura contemporânea, espaço acústico.

Abstract: Since the Ancient Greece until the 17th Century, the Ocidental perceptive habits operated according to one synesthetic relationship with the reality. The 19th Century culture separated the feelings and the modern art gave support to this logic. But the contemporary digital culture seems to retake synesthesiac models of perception. This paper defines the synesthesiac experiences aspects, highlights historical references and purposes one conception of the digital perception.

Keywords: synesthesia, art, perception, digital, contemporary culture, acoustic space.

Introdução

A palavra “sinestesia” é de origem grega: “*syn*” (simultaneas) mais “*aesthesis*” (sensação), significando “muitas sensações simultâneas” – ao contrário de “anestesia”, ou “nenhuma sensação”. Ao longo dos últimos dez anos, tenho partido do termo *sinestesia* para desenvolver algumas idéias que tratam das relações entre arte, tecnologia e percepção. A primeira referência a este termo é normalmente atribuída a Pitágoras e sua Harmonia das esferas, que, entre outras coisas, implicava fusão sensorial. Seu uso mais comum nas artes remonta à poesia simbolista do século XIX – Baudelaire, Rimbaud etc. Entretanto, há uma verdadeira linhagem de trabalhos artísticos, cuja origem remonta ao século XVIII, que partilham aspirações sinestésicas em comum, apesar de situados em contextos sócio-culturais e tecnológicos de épocas bastante diversas.

A sinestesia tem também uma curiosa e fascinante história no domínio das ciências – psicologia, fisiologia e neurologia. Desde o século XVIII há relatos descrevendo pessoas que, expostas a um estímulo relacionado a uma determinada modalidade sensorial, experimentam sensação em uma modalidade diversa.

No século XIX, tais possibilidades de intercruzamento entre os sentidos foram objeto de um grande número de trabalhos, sobretudo após 1870. Devido à ascensão do behaviourismo, após a década de 1930 há uma significativa redução deste número. Nas últimas décadas, no entanto, o avanço das ciências neurocognitivas e das pesquisas sobre o cérebro e a consciência, amparadas em recursos tecnológicos, tornaram possível observar processos cerebrais antes inacessíveis, gerando uma nova onda de interesse pela sinestesia e por aquilo ela pode revelar sobre a cognição.

Ao mesmo tempo em que voltou a ser objeto de pesquisa neuro-cognitiva, através dos trabalhos de Marks (1974; 1987), Cytowic (1989; 1993), Harrison e Baron-Cohen (1997) Harrison (2001), Grossenbacher (1997) e Ramachandran e Hubbard (2003) – o termo tem surgido com crescente frequência na literatura voltada à cultura contemporânea (Marshall McLuhan 1995; Eric McLuhan 1998), às artes visuais (Moritz, 1985), cor (Riley II, 1995), antropologia (Ackerman, 1990), linguística (Day, 1997, 2001), música (Kahn, 1999; Bosseur, 1999), literatura (Nabokov, 1966) ou ainda à multimídia (Cook, 2000). Recentemente (2002), dediquei um livro às relações entre a sinestesia, a arte e a tecnologia. A sinestesia também tem aparecido em revistas, jornais, rádio e TV. Na internet, pelo menos duas listas internacionais de discussão reúnem comunidades dedicadas ao tema. No que se segue, gostaria de demonstrar sob que aspectos a sinestesia me parece corresponder à experiência perceptiva contemporânea, e propor o conceito de percepção digital, que entendo como largamente sinestésica.

Uma experiência singular

Em primeiro lugar, gostaria de retornar rapidamente às pesquisas do neurologistas. Quando iniciei, dediquei certo tempo às diferentes teorias que procuravam explicar a sinestesia. Hoje, porém, minha atenção está voltada sobretudo a aspectos da experiência sinestésica que podem ser extraídos daí. Até porque, sendo objeto de trabalhos bastante recentes, tanto mais incide aqui o aspecto transitório da verdade científica. Ao passo que a descrição da experiência dos chamados sinestetas é o ponto de partida de todas estas pesquisas, e o ponto onde se encontram.

Vamos iniciar, então, de um relato clássico. Em *The mind of a mnemonist*, Alexander Luria conta como seu paciente S., dotado de uma memória excepcional, e também um sinesteta, descreve a experiência de ouvir a voz do cineasta Serguei Eisenstein:

Você sabe que existem pessoas que têm muitas vozes, cujas vozes parecem ser uma composição inteira, um buquê. O último S. M. Eisenstein tinha justamente tal voz: ouvi-lo, era como se uma chama com fibras saltasse em minha direção. Eu fiquei interessado em sua voz, eu não conseguia seguir o que ele estava dizendo... (Luria, 1986, p. 24)

Tais depoimentos – há muitos – levam os neurologistas a interrogar sobre a natureza de nossa percepção. Em termos evolutivos, as diferentes modalidades perceptivas do ser humano estão inter-relacionadas por uma série de fatores. Do diálogo entre estas modalidades depende, por exemplo, a construção de uma representação consciente e coerente da realidade, indispensável à sobrevivência. (Grossenbacher, 1997). Os sentidos conformam-se uns aos outros, e cremos no mundo – assim como agimos nele de forma eficaz.

Este diálogo pode ser pensado em três direções. A primeira delas é fisiológica. Lawrence Marks demonstra que nossas modalidades perceptivas partilham algumas dimensões comuns. Por exemplo, estímulos descontínuos em frequências acima de 20hz aplicados ao campo visual, auditivo ou tátil nos dão uma ilusão de continuidade – a ilusão de movimento no cinema, a sensação de som ou de uma pressão contínua. Sons graves nos parecem mais amplos e mais escuros; sons agudos menores e mais brilhantes. Tais dimensões permitem às sensações próprias a uma modalidade serem descritas nos termos de outra. Espontaneamente, nos referimos a um

som brilhante ou uma cor berrante; descrevemos uma voz agradável como uma voz doce. Essas dimensões parecem ser, sobretudo, propriedades biológicas do aparato perceptivo.

Em segundo lugar, tais associações podem também refletir supostos aspectos universais da experiência. A harmonia das esferas pitagórica, a razão áurea, os arquétipos junguianos e mesmo as categorias fenomenológicas de Peirce, por exemplo, propõem estruturas ou qualidades que permeiam toda a experiência humana. Nesta direção, Cytowic sugere que o prazer proporcionado por espetáculos de fogos de artifício estaria na forma como (re)presentam estruturas essenciais de nossa percepção, as constantes de forma – arquétipos perceptivos, poder-se-ia dizer. Em terceiro lugar, há o aspecto cultural: cada cultura determina hábitos perceptivos, aos quais as associações entre os sentidos também respondem – por exemplo, na forma como esperamos que um refrigerante sabor laranja tenha a cor da laranja, ou recusamos crer que uma substância inodora e insípida da cor do vinho tenha o mesmo aroma e sabor de um copo d’água.

A experiência de sinestetas como S. permite observar tais processos mais de perto. Para estes, os intercruzamentos modais são percebidos de maneira mais intensa, emergindo na forma de sensação, com qualidades comuns e idiosincrasias individuais. Os estudos neurológicos permitem afirmar que o estado de percepção sinestésico, ou ao menos um estado mais intenso de intercruzamento modal, é característico da infância. A sinestesia é uma propriedade natural do sistema perceptivo dos recém nascidos e é mais facilmente encontrada nas crianças. Mais que isso, o estado de preenchimento pela sensação, ou abandono à sensação (como oposta à razão), pode ser relacionado a um modo cognitivo da infância, onde o aqui-agora da sensação predomina sobre o universo simbólico, duradouro, característico da cognição verbal. Nossa ‘conversão’ crescente ao universo mais ‘flexível’, prático,

racional e eficiente do simbólico coloca palavras entre nós e o mundo.

Não importa o quanto nos afastemos da experiência direta, entretanto, as associações cross-modais permanecem na linguagem ordinária – metáforas já apresentadas o demonstram. Embora a linguagem seja, ao mesmo tempo, representacional e criativa, permitindo jogos e paradoxos, gerando novos tipos de significado que ultrapassam os cruzamentos modais biológicos, estes estão na base de nossa cognição e, tem sido sugerido, na origem da linguagem. Seguindo Marshall McLuhan, Eric McLuhan apresenta a linguagem como uma espécie de tesouro da percepção operante na cultura. Estamos assim, associando certas propriedades à experiência sinestésica: ela nos aparece como uma experiência direta, pre-verbal do mundo; uma imersão na sensação, oposta àquela analítica, racional; uma experiência específica do tempo, um tempo agórico, uma presença aqui-agora – quase como uma dilatação, um tempo deslocado do tempo linear, diacrônico, da experiência ordinária. Assim, opondo-se a aspectos determinantes de nossa consciência analítica, a sinestesia se oferece como um tipo consciência particular, uma *gestalt*, uma estruturação do mundo que provê uma cognição distinta – que o sinesteta experimenta, aprecia, mas não consegue exprimir. Tais características levam Cytowic – num salto surpreendente – a comparar a experiência sinestésica ao êxtase espiritual, tal qual descrito por William James em *Varieties of religious experience*.

Um mundo de sensação

Kandinsky, em 1910, ao dar seu passo definitivo para a abstração, afirma "(...) *lend your ears to music, open your eyes to painting and... stop thinking! Just ask yourself whether the*

work allowed you to 'walk about' into a hitherto unknown world. If the answer is 'yes', what more do you want? (...)" (Kandinsky, 1910, *apud* Cytowic, 2000: 56). Gostaria, então, de tecer alguns comentários breves sobre certas poéticas que envolveram aspirações sinestésicas – estas de nem um padrão, que procurarei delinear. A maioria dos trabalhos encontra-se na fusão entre sons e cores, e situa-se aí o primeiro teclado de cores, concebido pelo padre francês Louis Bertrand Castell, no século XVIII. Ao buscar uma música de cores inspirada em textos do inquieto jesuíta Athanasius Kircher, Castell está pondo em marcha o longo casamento entre espiritualidade e as poéticas sinestésicas, que os séculos seguintes irão reiterar. Ao fazermos um apanhado de obras normalmente associadas à sinestesia – e que passaram, sob seu aspecto sinestésico, ao largo das discussões estéticas dominantes no último século –, encontraremos, nos trabalhos de Castell, Scriabin, Kandinsky, Thomas Wilfred, Oskar Fischinger, Olivier Messiaen, John e James Whitney, Jordan Belson, Ron Pellegrino, Jorge Antunes (e há muitos outros), todo o tipo de discursos e práticas espirituais como as forças motrizes de suas poéticas. Cristianismo, teosofia, antroposofia, budismo, zen-budismo, Rosae Crucis, sufismo... não importa qual a doutrina escolhida pelo artista, encontraremos a ligação entre experiência sinestésica e experiência mística, sugerida por Cytowic, reiterada pelas obras e pelo discurso de tais artistas. Imersão na sensação, abandono ao instante, a-racionalidade igualmente marcam a fruição construída pela maioria destes trabalhos.

Pouco importa que qualquer destes artistas tenha sido um sinesteta. Ao aspirar de diferentes formas à fusão sensorial, tais artistas criaram poderosas representações de tal unidade, signos sinestésicos que demonstram extraordinária coerência com os relatos da experiência sinestésica. Ao fazer a evocação de um sentido nos termos de outro, como Kandinsky ou Messiaen, ou através da deliberada fusão de sons e imagens

abstratas, como Fischinger, Whitney, Belson ou Pellegrino, sinestetas e não sinestetas parecem ter como referente a mesma experiência cognitiva. Descrevem uma espécie de caleidoscópio dinâmico de sons e imagens abstratas – fogos, fotismos, cores, formas angulares, névoas sensuais – superpondo-se em movimentos diversos, formando como que uma interface de sensações que pode remeter tanto aos sinestetas quanto aos artistas.

Espaço acústico

Na antiguidade clássica, a relação entre o homem e o mundo ao seu redor parece ter sido entendida como mediada por uma espécie de bloco integrado de sensação que reunia todos os sentidos e relacionava cada um deles aos demais, e até mesmo todos os sentidos a modelos superiores da natureza e do Universo. Tal qual, por exemplo, a Harmonia das esferas de Pitágoras, que articulava todo o mundo sensível como expressão de uma mesma unidade matemática. Dois séculos depois, Aristóteles também afirma a unidade entre os sentidos no seu *De Anima*. Nos parágrafos que se seguem, procuro mostrar em linhas gerais como tal entendimento permanece inquestionado até cerca de dois séculos atrás.

No mundo medieval, a filosofia grega terá enorme insurgência. Não apenas o pensamento aristotélico, mas também a Harmonia das Esferas – através de Boécio – marcarão o pensamento escolástico, e toda a produção simbólica da cultura cristã será a expressão desta unidade matemática entre os sentidos: música, pinturas, vitrais ou arquitetura emanam de uma mesma harmonia superior, uma unidade divina (Bosseur, 1999).

É possível, porém, traçar mais claramente as relações entre sinestesia e a percepção medieval do mundo a partir de

McLuhan e do entendimento da cultura medieval como uma cultura predominantemente oral – em que o conhecimento é patrimônio coletivo, não há noção de individualidade claramente delineada, unidade e sentido são determinação divina. McLuhan associa às culturas orais qualidades de mundos tribais, opondo estas à cultura que se forma na Europa após a tipografia de Guttenberg.

“Antes da invenção do alfabeto fonético, o homem vivia em um mundo onde todos os sentidos era equilibrados e simultâneos, um mundo fechado de profundidade tribal, uma ressonância, uma cultura oral estruturada por um dominante sentido aural da vida” (McLuhan, 1995: 239), um bias perceptivo pensado nos termos de seu conceito de espaço acústico, “espaço que não tem centro nem margem, diferente do espaço estritamente visual, que é uma extensão do olho. O espaço acústico é orgânico e integral, percebido através da interação simultânea de todos os sentidos. (...) O homem do mundo tribal leva uma vida complexa, caleidoscópia, precisamente porque o ouvido, diferente do olho, não pode ser focado e é sinestésico ao invés de analítico e linear. A fala é um enunciado, ou mais precisamente, uma externalização, de todos os nosso sentidos ao mesmo tempo” (McLuhan, 1995, p. 240).

Ao espaço acústico corresponde também uma experiência do tempo específica: ao contrário do tempo narrativo, diacrônico, mensurável segundo as determinações matemáticas do relógio, que será construído durante a modernidade, o tempo medieval é medido nos termos do calendário divino, das estações, das colheitas, da aurora e do poente.

Também Vilém Flusser (1998) atribui à escrita a linearização do pensamento e a historicidade, de tal forma que a experiência do tempo neste mundo oral é aquela que atribuí ao pensamento imagético – a do tempo de magia. É um engano ver aqui oposição entre o imagético de Flusser e o oral de McLuhan: trata-se, sobretudo, de opor o mundo que será

posto em marcha a partir do discurso verbal impresso, linear, racional, organizador, àquele que instala uma temporalidade essencialmente circular. O tempo das culturas orais é a-histórico; seu espaço é acústico; seu mundo mágico, teocêntrico; a relação homem-mundo, não mediada pelos textos. São qualidades que há pouco atribuímos à experiência sinestésica.

A cultura sinestésica medieval será desmontada por um conjunto de forças que culminam no chamado Renascimento. Mas, à medida que a modernidade se instala – e com ela a primazia da razão sobre a fé, a gênese da ciência clássica, a crescente autonomia da obra de arte e, sobretudo, a constituição do sujeito – a unidade dos sentidos será preservada ainda ao longo de radicais transformações na cultura.

Para Marshall McLuhan, a gênese destas transformações estará na invenção, por Guttemberg, da prensa de tipos móveis que possibilita a reprodução em escala até então inimaginável do pensamento linearizado na linguagem verbal impressa. O resultado será a primazia da visão sobre os demais sentidos e o fim do equilíbrio perceptivo do mundo oral, “traduzindo sua sinestesia complexa e harmonia orgânica no modo visual de conexão uniforme que nós ainda consideramos a norma da existência ‘racional’” (MCLUHAN, 1995, p. 240-241).

Tal dissociação entre os sentidos, porém, levará algum tempo para se constituir como um modo operativo da cultura, notável no testemunho da percepção oferecido pelas artes. As artes visuais, por exemplo, efetuam uma das mais notáveis rupturas que constituem o mundo renascentista, com o desenvolvimento da perspectiva central no século XV. Esta, ao transferir o ponto-de-vista organizador ao sujeito, transfere a doação do sentido do mundo, que antes pertencia à ordem divina, à consciência humana. No dizer de Panofsky, a perspectiva será uma forma simbólica, que assinala “a queda da teocracia da Antiguidade” e o começo “da ‘antropocracia’

moderna". Ou seja, uma estrutura que sustenta a transição entre dois mundos.

Não se deveria supor que toda a herança do mundo medieval pudesse ser apagada de um só golpe, pela determinação de um ponto de vista e de um eixo de fuga que conferissem uma unidade humana a um espaço anteriormente desconexo. O mundo renascentista administra a herança medieval, e não postula ainda nem uma visão autônoma dos demais sentidos, nem tampouco um observador dissociado do cosmos: conhecer é um processo de identificação com um mundo ainda mágico, orgânico e carregado de sentido divino. Assim, no entender de McLuhan, o que a perspectiva leva a cabo, ao conferir uma ilusão tridimensional ao espaço é precisamente a transferência, à representação visual, das qualidades do espaço acústico que configurou a cultura europeia medieval.

Um sujeito distinto

Este espaço perspectivista, ao mesmo tempo visual e acústico, será dominante por cerca de quatrocentos anos. Ao longo dos séculos XVII e XVIII, veremos a consolidação da Galáxia de Guttenberg, e aqueles que McLuhan considera seus efeitos colaterais – primazia da visão, o estado nacional, o individualismo, o racionalismo, a ciência clássica, etc. Deste processo, emerge um novo e singular tipo relação de homem-mundo, o sujeito moderno. Jonathan Crary o descreve como o sujeito da camera obscura – uma tecnologia de observação que é, ao mesmo tempo, um instrumento de que se faz uso e uma metáfora do conhecimento. Delineia-se aí um observador idealizado, transcendente, separado de seu próprio corpo e fundamentalmente distinto da natureza e do universo que observa e mapeia sistematica e fragmentariamente. Entretanto, se o que antes era identificação torna-se uma ciência

fundada na e ciência da des-identificação e da objetivação dos dados empíricos, a partir dos êxitos de Descartes e Newton, este último guarda ainda fortes laços com a tradição alquímica medieval. A unidade dos sentidos, "*a common surface of order*", como coloca Crary, constitui o lastro de realidade de tal sujeito idealizado, quase-divino, em sua relação com um mundo ainda ligado ao mágico. Os sentidos constituem um tecido único de sensação, inconcebível sem que suas naturezas, eventualmente distintas, possam ser comparadas umas às outras (pela razão) a fim de serem compreendidas. Daí relatos como o de Locke, sobre um cego que descreve a cor vermelha como o som de um trompete, ou Condillac, cuja estátua recebe os sentidos um a um, para constituir uma consciência do mundo apenas quando o processo se completa. Ao longo de todo este trajeto, a perspectiva permanece intocada, como espaço de representação estável que confere unidade e homogeneidade ao mundo.

Algumas imagens oferecem extraordinário testemunho das relações entre os sentidos durante o período, em especial tato e visão. Na edição de 1724 da *Dióptrica* de Descartes, a visão é apresentada através da imagem de um homem vendado que tateia o mundo com dois bastões; Svetlana Alpers descreve as imagens de cegos feitas por Rembrandt, como *O cego Tobias* (1651), ou *A volta do filho pródigo* (1669), como um modo de "chamar a atenção sobre a atividade do tato (...) como incorporação da visão"; Crary faz uma notável análise de *O garoto soprando bolhas* (1739) de Jean-Baptiste Chardin, sublinhando a forma como "visão e tato trabalham cooperativamente", revelando um pensamento para o qual "tátil e óptico não são termos autônomos, mas constituem um modo indivisível de conhecimento".

Fragmentos do livro das máquinas

No limiar do século XIX, Goya, em seu *Capricho 50 – As chinchillas*, apresenta dois homens com camisas-de-força e cadeados nas orelhas. Para o crítico inglês Guy Brett, tal imagem evidencia a negação do corpo construída pelo sujeito da câmara escura; poderíamos falar, na mesma direção, da perda da experiência direta dos sentidos, resultado do domínio assumido pelo livro na mediação da relação homem mundo – de fato, Goya pintará, mais tarde, *Leitores de livro*; quero sugerir, no entanto, algo mais preciso. O que Goya parece sinalizar, ao colocar tais cadeados precisamente nos ouvidos, é o fim definitivo da cultura oral – o espaço imersivo medieval que resistira por três séculos imanente ao espaço da perspectiva central.

Por um número grande de razões, por diferentes ângulos e diferentes autores, a palavra-chave para o século XIX é *fragmentação*. Tome-se, como o faz Coli, o exemplo dos corpos da pintura neo-clássica, de Gericault e Ingres, feitos sob a inspiração da parábola de Zeuxis: a beleza é criada a partir dos mais belos fragmentos da natureza. Estes, porém, também geram monstros, como o Frankenstein de Mary Shelley. Para pensadores tão distintos como Siegfried Kracauer, Vilém Flusser ou Karl Marx, o século XIX produz um homem e uma cultura fragmentados.

Por trás de tal fragmentação estão, por um lado, a reificação da lógica operativa da ciência clássica, através da integração da máquina à paisagem cotidiana; por outro, a aplicação de seu singular método – “divide e conquista”, poder-se-ia dizer – ao corpo humano: colocado num corpo biológico, com pulsões, reflexos e desejos, o sujeito transcendental torna-se pela primeira vez seu próprio objeto. Tal corpo é um organismo ativo, produtor de suas próprias sensações.

Têm origem aí a fisiologia e a neurologia modernas. As redes neurais são desveladas; atribui-se a cada sentido um aparato neural distinto; principia a busca por associar determinadas funções cognitivas e motoras a regiões específicas do cérebro. Em termos de filosofia, tal processo está bem representado na obra de Schopenhauer, cujo esforço filosófico consiste em, a partir de um conhecimento bastante aprofundado da fisiologia então corrente, propor uma forma de percepção que supere a faceta animal do ser humano, no registro da transcendência.

Tal nascente pesquisa neuro-fisiológica apresenta um duplo caráter. Dará à percepção uma base biológica na qual o corpo aparece cada vez mais como produtor de ilusões – funda-se aqui a possibilidade de uma realidade de sensações especializadas e autônomas, sem referente no mundo real, da qual nascem tanto o caleidoscópio como proposições comumente associadas à arte moderna, como o “olhar inocente” de John Ruskin. Simultaneamente, num cenário agora moldado pela lógica produtiva da máquina, as mesmas pesquisas permitem a progressiva matematização e quanti cação da experiência subjetiva, que dará suporte a mecanismos de controle, e ciência e produtividade – as sementes de Pavlov, Skinner e a cibernética.

A contrapartida de uma percepção que se torna autônoma com relação ao referente é o referente, ele próprio, que se rebela: a reboque do trem, da máquina a vapor, do fluxo incessante de mercadorias, da consolidação de uma lógica capitalista que transforma tudo em processos de troca e negociação, impondo velocidade até então impensada de transformações à sociedade européia (eliminando, por assim dizer, os traços finais da Europa pré-capitalista), a realidade se torna volátil, efêmera, inapreensível pela contemplação, intangível. A fotografia, primeira das técnicas mecânicas de produção de imagem em larga escala, assinala esta necessidade de apreender o instante que escapa por entre os dedos,

separando háptico e óptico em experiências de temporalidades e espacialidades distintas.

Ao tornar-se contingente à materialidade biológica do corpo, o sujeito antes ideal vai experimentar ao longo do século XIX uma crise inusitada. Se, por um lado, o triunfo do mecanicismo, encarnado na revolução industrial, faz da máquina a metáfora de todo o universo, por outro lado, ao tornar o sujeito seu *locus* de pesquisa, tal ciência vê a clareza da razão ser submetida a toda a espécie de embaraços: a crescente afirmação da sensação, sua autonomia em relação ao referente, a opacidade a que a contingência biológica relega o observador, e, por fim, sua fragmentação por esta mesma ciência – o triunfo da ciência sobre a fé, a teoria darwinista e, finalmente, a liquidação da tradição num mundo re-inaugurado e tornado volátil pelo aparato tecnológico – conduzem uma crise do sujeito, em cujas pontas estão, nas ruas Jack o estripador, nos livros Dr. Jekyll e, na ciência, Freud e a psicanálise.

Enquanto a ciência fragmenta o corpo, autonomiza e especializa os sentidos, a arte procura seu novo lugar numa sociedade reinventada. Flerta com todo o tipo de espaços sugeridos pela visão subjetiva, pela visão binocular, ou pela luz projetada na retina. Finalmente, ao voltar-se unicamente para seu próprio e indisputado território, à experiência que lhe é única, torna-se arte moderna. Ao optar por um caráter puramente visual, torna-se plana: o espaço acústico desaparece.

O império do olhar (somente para seus olhos)

Pouco importa que Kandinsky e Schoenberg tragam em suas obras um caráter que hoje pode ser pensado como sinestésico. Teóricos chave do modernismo, como Greenberg ou

Boulez irão, por isso mesmo, considerá-los presos ao passado, contaminados por valores do romantismo – teimam em representar algo lá fora no mundo: a alma. O traço essencial da música e da pintura modernas é sua autoreferencialidade, sua autonomia em relação ao mundo, sua vocação para a experiência autônoma de um único sentido: a pintura, para os olhos; a música, para os ouvidos.

A arte moderna constitui uma espécie de máquina semiótica que expande enormemente o universo sógnico, mas exclui, na força de sua lógica operativa, corpo, narrativa, representação, mundo: por fim, torna-se vazia. Quando tal processo se esgota, tudo aquilo que fora sistematicamente abandonado desde Goya, em nome da especialização, da pureza, da reordenação racional e fragmentária do mundo, retorna. O mundo a que as imagens retornam, no entanto, não é mais aquele da natureza: é o do espetáculo. Ouviremos então palavras como “intermedia”, “mixed-media” e hibridismos de todas as formas; veremos o retorno do corpo, que reivindica sua integridade, sua temporalidade, e a experiência direta dos sentidos. Mas teremos também uma nova tecnologia – digital.

Percepção digital

Percorremos um enorme trajeto – para tanto deixamos muitas questões de lado. Há pouco, atribuímos determinadas qualidades à experiência sinestésica. Ao lado de associarmos a sinestesia a uma experiência direta, a-racional, não mediada pela linguagem, que parece partilhar certa semelhança com estados de consciência que nossa cultura classificou como espirituais ou místicos, também lhe atribuímos temporalidade e espacialidade específicas: tempo agórico; espaço acústico. Falamos também de McLuhan, e não é demais lembrar que, no centro de seu pensamento, está a idéia de que as tecnologias,

ao imporem uma reorganização de nossos sentidos, moldam a maneira como organizamos pensamento e conhecimento.

Gostaria de sugerir que não é coincidência que a tecnologia digital esteja implicada diretamente em processos sinestésicos de representação retomados com o fim do modernismo. Não se trata de afirmar que tal sensibilidade seja manifesta somente na arte digital: o trabalho dos artistas brasileiros Lygia Clark e Helio Oiticica, que subvertem noções de autoria, obra e fruição modernas através de diversos experimentos interativos e pluri-sensoriais, apontam também nesta direção – assim como diversos outros que surgem ao fim dos 50 e início dos 60 do século XX.

Não é acaso, porém, que as poéticas de Clark e Oiticica aconteçam num contexto brasileiro, uma cultura que jamais foi Guttemberguiana – unificado pelo rádio e pela música popular, o Brasil foi e permanece marcado por fortes traços de cultura oral. Ao mesmo tempo, não é possível ignorar o advento da televisão quando se pensa no descentramento do circuito artístico representado no diálogo protagonizado por Clark e Oiticica a partir de um país periférico, ou no retorno das imagens do mundo na pop-art, ou mesmo nos trabalhos com vídeo e nas instalações de Nam June Paik.

Entretanto, o que se desenha então já traz as marcas do mundo que será modelado pelo suporte digital. O sonho de fusão sensorial a partir das possibilidades tecnológicas vem desde Castell. Os inventores dos aparatos de *color-music* dos séculos XVIII e XIX, e mesmo Scriabin, já no século XX, esbarraram, é fácil imaginar, em tecnologias incipientes para a implementação de suas aspirações sinestésicas; ao aderir explicitamente à dinâmica e à lógica do mundo moderno, o futurismo sustenta o sonho da experiência sinestésica a partir das possibilidades a serem criadas pela tecnologia. Assim, é natural que artistas como John Whitney ou Ron Pellegrino, que, por diferentes caminhos chegam ao conceito de visual-

-music, vejam, já nos anos 1960, o surgimento da tecnologia digital como liberatória de poéticas até então incompletas.

O processamento digital, desde seu início, tem sido um meio de duplicação e simulação – podemos mesmo dizer: clonagem – da realidade, como forma de prever, antecipar, compreender e controlar os mais variados processos. Torna-se também um meio de expandir tal realidade, mas esta expansão corresponde a um modo específico de percepção e representação. Ao tomarmos, por exemplo, os procedimentos de automação da visão desenvolvidos para uso militar após 2ª Guerra, notamos que a análise tridimensional da imagem será implementada através das informações de uma imagem plana gerada segundo os códigos da perspectiva, acrescida dos dados fornecidos por um sinal de radar que toca o objeto e retorna ao aparelho, permitindo assim um cálculo de espaço. Ao reunir visão e tato num espaço perspectivista, voltamos ao modelo de visão praticado no século XVIII.

Mas a inundação de imagens e ambientes digitais nas últimas décadas marca, também, o retorno do espaço tridimensional, do espaço acústico, num vasto número de trabalhos que envolvem realidade virtual e ambientes imersivos tridimensionais – freqüentemente preenchidos por sons que reiteram a ilusão espacial. Entretanto, as ligações entre a sinestesia e a cultura digital vão ainda além.

Ao codificar todos os sentidos a partir de um código matemático comum, estamos de volta ao pitagorismo. Assim, não é de surpreender que a complementaridade da harmonia digital de John Whitney vá reunir cores e sons a partir das relações matemáticas da harmonia musical, cuja origem remonta a Pitágoras. Ou que Ron Pellegrino prepare um conjunto de animações com laser e sons num diálogo explícito com a tradição pitagórica. A tradução dos dados de um sentido em termos de outros pela via matemática de um algoritmo pode ser encontrada num vasto número de *softwares*,

interfaces, sensores corporais ou ambientes imersivos, que aspiram diferentes registros sinestésicos. Como resultado, apontam para o tipo de experiência agórica que há pouco definimos. Seu caráter não linear passa ao largo das qualidades do pensamento verbal, sua temporalidade é circular. Mesmo em games de realidade virtual, que possuem aspectos narrativos, o caráter imersivo da experiência é ainda o mais decisivo.

A cultura digital imprimiu notável aceleração ao mundo. Estes ambientes que chamamos imersivos são apenas espaços distintos dentro do ambiente maior de uma cultura planetária em que estamos mais e mais imersos no instante: a noção de historicidade dissolve-se na circularidade do instante sinestésico; as experiências do tempo narrativo e do espaço contemplativo visual se dissolvem em sensação. Estamos, novamente, num mundo mágico, onde emergem todo o tipo de metáforas e discursos espirituais e míticos de nossa experiência – o xamanismo de Roy Ascott, ou a techgnosis de Erik Davis são apenas dois entre muitos exemplos. A estes aspectos, largamente sinestésicos, de nossa experiência contemporânea, chamo percepção digital.

Referências bibliográficas

- ACKERMAN, Diane: *A natural history of the senses*. New York: Vintage Books, 1995.
- BARON-COHEN, Simon and Harrison, John E. (eds.) : *Synaesthesia: classic and contemporary readings*. Oxford: Blackwell Publishers, 1997.
- BASBAUM, Sérgio: *Sinestesia, Arte e Tecnologia – Fundamentos da Cromossonia*. São Paulo, Annablume/FAPESP, 2002.
- BOSSEUR, Jean-Yves: *Musique et beaux-arts – De l'Antiquité au XIX siècle*. Paris, Minerve, 1999.
- BOULEZ, Pierre: Homenagem a Webern. In CAMPOS, Augusto: *Música de Invenção*. São Paulo: Perspectiva, 1995.

- BRETT, Guy: Lygia Clark: seis céclulas. In BASBAUM, Ricardo (org): *Arte contemporânea brasileira*. Rio de Janeiro, Contracapa, 2002.
- COLI, Jorge: O fascínio de Frankenstein. MAIS! No 538. São Paulo, *Folha de São Paulo*, 2/junho/2002.
- COOK, Nicholas: *Analysing musical multimedia*: Oxford University Press, 1998.
- CRARY, Jonathan: *Techniques of the observer – on vision and modernity in the XIXth century*. Cambridge: MIT Press, 1999.
- CYTOWIC, Richard E.: *Synesthesia – A union of the senses*. New York: Springer-Verlag, 1989.
- _____. *The man who tasted shapes*. Cambridge, MIT Press, 2000.
- DAVIS, Erik: *Techgnosis – myth, magic and mysticism in the age of information*. New York: Harmony Books, 1998.
- DAY, Sean A.: *Synaesthesia and Synaesthetic Metaphors*. Psyche; volume 2, number 32; July. <http://psyche.cs.monash.edu.au:80/v2/psyche-2-32-day.html>
- FLUSSER, Vilém: *Ensaio sobre a fotografia – para uma loso a da técnica*. Lisboa: Relógio d'água, 1998.
- GREENBERG, Clement: A pintura moderna. In BATTCOCK, Gregory: *A nova arte*. São Paulo: perspectiva, 1986.
- HARRISON, John E., BARON-COHEN, Simon: Synesthesia: an introduction. In BARON-COHEN, Simon and Harrison, John E. (eds.) *Synaesthesia: classic and contemporary readings*. Oxford: Blackwell Publishers, 1997.
- KAHN, Douglas: *Noise, water, meat – a history of sound in the arts*. Cambridge: MIT Press, 1999.
- LURIA, A. R.: *The mind of a mnemonist*. Cambridge: Harvard University Press, 1987.
- MANOVICH, Lev: Modern surveillance machines: perspective, radar, 3-D computer graphics and computer vision. In LEVIN, Thomas Y., FROHNE, Ursula e WEIBEL, Peter: *CTRL + Space – rhetorics of surveillance from Bentham to Big Brother*. Karlsruhe: ZKM – Center for Arts and Media, 2002.
- MARKS, Lawrence E.: On colored-hearing synesthesia: cross-modal translations of sensory dimensions. In BARON-COHEN, Simon and Harrison, John E. (eds.) : *Synaesthesia: classic and contemporary readings*. Oxford: Blackwell Publishers, 1997.
- MARKS, Lawrence E., HAMMEAL, Robin J., BORNSTEIN, Marc H.: Perceiving similarity and comprehending metaphor.

- Monographs of the Society for Research in Child Development*, 1987, vol. 52 (1, serial no. 215).
- McLUHAN, Eric: *Electric Language*. Toronto: St. Martin's Buzz, 1998.
- McLUHAN, Herbert Marshall: *Essential McLuhan* (Edited by Eric McLuhan and Frank Zingrone). New York: Basic Books, 1999.
- MORROT, Gil, BROCHET, Frederic e DUBOURDIEU, Denis: *The color of odors. Brain and Language*. doi:10.1006/brln.2001.2493, available online at <http://ideallibrary.com>
- PANOFSKY, Erwin: *A perspectiva como forma simbólica*. Lisboa: Edições 70, 1999.
- RAMACHANDRAN, Vilayanur S. and HUBBARD, Edward M.: Hearing colors, tasting shapes. *Scientific American*: http://www.sciam.com/print_version.cfm?articleID=0003014B-9D06-1E8F-8EA5809EC5880000 2003.
- RILEY II, Charles A.: *Color Codes – modern theories of color in philosophy, painting and architecture, literature, music and psychology*. Hanover: University Press of New England, 1995.

5. Ao Vivo: entre técnicas, *scripts* e bancos-de-dados

Patrícia Moran

Universidade de São Paulo (USP)

Resumo: O conceito de ao vivo abrange uma diversidade de experiências audiovisuais que, todavia, vem se valendo de estratégias e procedimentos comuns. Após refletir sobre os conceitos que, em certo sentido, revelam um modo outro de olhar para as linguagens audiovisuais com menor ênfase em seus aspectos narrativos, o artigo apresenta categorias e mapeia artistas que vem desenvolvendo uma produção relevante nos circuitos do VJ, do live cinema e da performance audiovisual.

Palavras-Chave: ao vivo, VJ, live cinema, performance audiovisual.

Abstract: The concept of live encompass a diversity of audiovisual experiences that, however, have been adopting similar procedures and strategies. After thinking through concepts that, in a sense, reveal another mode of looking to audiovisual languages with less emphasis on its narrative aspects, the article presents categories and maps artists that have been developing a relevant output in the VJ, live cinema and audiovisual performance circuits.

Keywords: live, VJ, live cinema, audiovisual performance.

O uso abusivo de algumas noções ao longo do tempo esvazia o sentido da situação, obra ou objeto nomeado. Analisar

os diferentes discursos revela como, historicamente, certas noções são apropriadas por grupos com diferentes projetos políticos. É comum tanto em longos períodos históricos, como em épocas determinadas, o uso abusivo de conceitos ou noções.

Isso decorre, entre outros motivos de modismos e também, é claro, de interesses políticos escusos os mais variados (sejam eles escusos ou legítimos). O historiador Edgar de Decca, em *O silêncio dos vencidos*, traz uma análise inquietante ao recuperar os usos da noção de revolução. A mesma prestou-se ao longo da história para se referir tanto a golpes de Estado, como a Revolução de 64, quanto a utopias de mudanças da ordem social com implicações na cultura e regime político vigente, como a Revolução Russa. Se a imprecisão, neste exemplos, tem motivações ideológicas, outras menos complicadas em termos de projeto social tampouco conseguem nomear seus objetos.

Nos últimos vinte anos há uma profusão de experiências audiovisuais que se utilizam de procedimentos criativos semelhantes para a realização de peças audiovisuais com objetivos diversos. A título de exemplo mencionamos trabalhos produzidos a partir de imagens de filmes, de programas televisivos, de video-games, de álbuns de família, entre outros. São denominados colagem, *remix*, *mash-up*, filmes de arquivo. Nestas experiências os nomes referem-se à matriz da qual foram apropriadas as imagens e os sons. Têm em comum a combinação de bancos de dados. Mas não pertencem a um gênero, o que evidencia o cruzamento de fronteiras e a dificuldade, se não inutilidade, de procurarmos circunscrever estas formas expressivas a nichos específicos. Os pesquisadores de documentário são os que melhor têm sistematizado o repertório audiovisual criado a partir de imagens encontradas — aliás, outra denominação para este processo, no inglês *found footage*. Visando escapar das ciladas dos gêneros, tomam a

idéia de filme-ensaio para a análise de filmes em primeira pessoa ou sobre temas variados.

O objeto deste artigo é o que se convencionou chamar de “ao vivo”. Ao contrário dos filmes de montagem acima mencionados, são experiências poéticas de arte e comunicação que, apesar da diversidade, foram reunidas sob um mesmo rótulo. As mesmas são produzidas e/ou exibidas pela televisão, pela internet, por dispositivos móveis, em jogos (*games*), nos teatros e acontecimentos em estádios ou casas de espetáculos. Haveria um denominador comum nas experiências “ao vivo” produzidas a partir de distintos meios de exibição e materialidades de produção? Em princípio a presença em ato do realizador. Mas qual é sua ação? Como cria, manipula e combina os dispositivos técnicos extensores de braços, mãos e principalmente de conceitos audiovisuais? Esperamos ao longo do texto trazer algumas respostas às indagações ora iniciadas.

O discurso sobre a não especificidade do cinema, do vídeo, da TV e outros produtos audiovisuais – sejam eles artísticos ou não – é outro lugar de noções genéricas. Por um lado, traz o ganho de permitir um pensamento transversal sobre distintos meios, por outro, esvazia leituras críticas ou analíticas de meios distintos. Pela aproximação de linhas de força arqueológicas, são conceitualizados trabalhos audiovisuais sem os devidos aportes teóricos para o conhecimento das propostas em questão. O surgimento do cinema recoloca problemas filosóficos relativos ao tempo e espaço. O cinema ganha corpo como objeto para se pensar temas caros à filosofia como a permanência, o dever, a memória em relação à materialidade e imaterialidade de suportes. O cinema em particular, e o audiovisual, crescem como campo de investigação. Mas ficamos carentes de leituras sincrônicas com as marcas de cada tempo, com questões teóricas sobre o fazer contemporâneo à sua época.

Nosso investimento analítico não está pautado na demarcação de campos do fazer irreconciliáveis, pelo contrário, procuramos circunscrever aspectos das poéticas que se repetem no tempo, mas com novas acepções em alguns casos. Vale lembrar o entendimento da imagem como lugar de passagens em Raymond Bellour, do cinema como forma que “reinventa o dispositivo cinematográfico” em André Parente (2009, p. 23).

Estas leituras evidenciam o cruzamento de estratégias discursivas e dispositivos, incluindo na teoria cinematográfica experiências marginalizadas por modelos narrativos hegemônicos. Mas não estão preocupados em destacar a singularidade técnica, discursiva e dos trabalhos como um todo. Bellour (2009, p. 93-96) enfatiza no conteúdo da imagem (em seu poder de proporcionar deslocamentos e perda de referenciais), um ponto de aproximação entre trabalhos artísticos. A partir da bruma do filme *Identificação de uma Mulher*, do cineasta italiano Michelangelo Antonioni, e da instalação *Horror Vacui*, da artista belga Ann Veronica Janssens, vê no endereçamento ao público o ponto de aproximação entre os trabalhos. É na primazia do visível, como potência produtora da perda de referenciais, que se assenta a semelhança, ou melhor, a aproximação entre Janssens e Antonioni. Mas as certezas sobre a similaridade das obras é questionada em seguida, uma vez que, segundo Bellour, há diferenças notáveis entre o formato instalação e o dispositivo cinematográfico.

Este preâmbulo, que já se alonga em demasia, procura questionar lugares de conforto para o entendimento da complexa realidade de trabalhos a que somos submetidos diariamente. Ou seja, nem as leituras compartimentalizadas, onde cada forma expressiva tem um lugar seguro e único, nem as generalizantes, onde se apagam as singularidades, são suficientes para dar conta dos problemas aqui propostos. As generalizações, preocupação central deste artigo, promovem o

apagamento da diversidade. Como a bruma citada por Bellour, criam um quadro nebuloso e de indistinção sobre trabalhos que podem ter traços em comum. Ao fazê-lo, não conseguem responder à suas estratégias sensíveis. Entendemos estratégias sensíveis como o processo de constituição do sentido e das dimensões da obra não circunscritas ao entendimento estritamente racional. Como salienta Muniz Sodré, trata-se do “lugar singularíssimo do afeto” (2006, p. 11), produtor de sentidos e/ou de sensações anteriores à significação. Para ele, são processos que valem por sua intensidade performativa. Os conteúdos tornam-se indiferentes, estão aquém ou além dos conceitos.

Não pretendemos aqui esgotar essa discussão. Nestas primeiras notas buscamos problematizar o tratamento uniforme e confortável de trabalhos distintos. Algumas vezes próximos nas proposições de sentido, outras no seu esvaziamento. Semelhantes nos dispositivos técnicos e ao adotar a combinação de bancos de dados como ação significativa com resultados expressivos bastante diferentes. Relação entre as artes sempre haverá, a semiótica e literatura comparada nos deixaram um legado consolidado sobre a correspondência entre as artes como a música, a dança, a poesia, a prosa e claro, o audiovisual. O movimento, a construção de tempos harmônicos ou não, as guras de linguagem como a metáfora e metonímia, a produção e apagamento do sentido podem ser pontos de partida para a análise de distintas formas artísticas. Cabe a nós no momento em que a noção de novas mídias já é velha, no momento em que assistimos diariamente novos meios repetindo, ou “remediando” velhos meios, enfrentar em velhas noções como “ao vivo”, um dos representantes deste processo incessante de emergência do mesmo e do outro.

A realização de espetáculos ao vivo era uma condição do teatro e da música, antes de surgirem suportes para o armazenamento de imagens e sons. A televisão como meio técnico de

transmissão coloca novos problemas e realidade. Passa a ser possível a exibição de imagens e sons no momento em que estes acontecem. A presença física deixa de ser condição para se acompanhar um acontecimento em primeira mão, como valoriza o jornalismo. A idéia de “ao vivo”, no senso comum, evoca o frescor dos fatos, a simultaneidade entre a emergência de um fato social e sua presença imagética em outro lugar, seja ele da cidade ou do mundo. A ubiqüidade deixa de ser privilégio dos deuses, a vida em sociedade pode ser presenciada em mais de um lugar. A transmissão oferece um palco internacional ao acontecimento local, o aqui e agora merece a corruptela alhures e agora em diferentes fusos. A tradução do francês de ao vivo indica como estes processos de mediação implicam, também, no apagamento da mediação de sujeitos e técnicas no que denomina “transmissão direta”. Neste caso, há uma relação fenomenológica de continuidade entre os acontecimentos e o público. Em português simples o direto, o “ao vivo” suprime mediadores sociais e técnicos. O público é uma espécie de testemunha, presencia o desenrolar das narrativas jornalísticas ou cionais “em direto”. Assim, um dos pressupostos encarnados nos nomes “ao vivo” ou “em direto” é o desaparecimento da mediação.

Se as noções “ao vivo” e “em direto” para a transmissão televisiva sugerem o apagamento da mediação, como muito bem colocou Umberto Eco, o acontecimento é um constructo pois não vemos nunca a “representação especular do acontecimento, mas a interpretação” (1972, p. 182). A transmissão direta é resultado de uma condição técnica no surgimento da televisão. Curioso lembrar que o armazenamento de imagens a serem transmitidas pela televisão esteve atrelado à tecnologia cinematográfica, em sua origem com o kinescope (Auslander, 2008, p. 13). Este aparelho reproduzia imagens em movimento impressas e, assim, permitia a reprodução de imagens e sons. Posteriormente, o filme reversível, uma película mais

sensível sem negativo, será o suporte para o armazenamento e a transmissão televisiva. Enquanto a ficção produzida pela TV e espetáculos musicais aconteciam nos estúdios e eram transmitidos ao vivo, a publicidade e o jornalismo lançavam mão do filme, este último também saindo à rua. O advento do videotape modifica este panorama, ao baratear e simplificar o processo de armazenamento e transmissão de imagens e sons. Se a “situação ao vivo” resulta de opções, ou falta de opções, técnicas e financeiras ao longo da história, hoje confunde-se com a televisão, transformando-se em “modelo para a programação” (Machado, 1999, p. 126). A transmissão ao vivo, ou sua atual emulação em programas de auditório e *sitcoms*, reduz os custos de pós-produção. O corte nas imagens coincide com a ação dos personagens fictícios ou sociais. Em algumas emissoras de TV é a alternativa para se manter extensa grade de programação, já as grandes redes ocupam parte significativa da programação com programas ao vivo. Resumindo, a noção de ao vivo na televisão teve implicações técnicas e econômicas, e ainda hoje é identificada com este meio. Mesmo sendo resultado de escolhas de como se abordar os fatos transmitidos, ainda é vendida pelas emissoras como índice de verdade.

Está na improvisação uma das perspectivas mais estimulantes do ao vivo. O diretor de televisão inventa o evento no momento em que ele acontece. Estes dois aspectos que marcam a televisão trazem a proximidade e separação entre artes contemporâneas ao vivo e a TV. Em performances ao vivo criadas por VJs ou artistas em geral, não há evento a ser captado, a não ser quando em espetáculos a câmera fica aberta. O “ao vivo” refere-se à combinação e manipulação de bancos de imagem.

Experimentos e experiências

Continuaremos a mencionar a transmissão televisiva a título de comparação entre a transmissão ao vivo pela TV e as *performances* audiovisuais com manipulação de imagens ao vivo realizadas em *shows* ou teatros. As primeiras apresentações adotaram a estrutura técnica da televisão como modelo. Eram realizadas diante do público, mas a noção de “ao vivo” é frágil para responder às proposições poéticas criadas nestas condições materiais.

Foram os VJs nas pistas de dança os grandes inventores de uma cena que, ao se ampliar e re-inventar ao longo dos anos, também ampliou o âmbito do que se entende por “ao vivo”. Com discurso esotérico, e propondo situações associativas sem enredo a elas associado, os VJs ocupavam clubes como complemento das festas. Em uma mistura de discurso xamânico e psicanalítico, pretendiam produzir imagens visíveis capazes de chamar imagens do inconsciente (no que retomavam o vocabulário da Visual Music). A aparente ingenuidade sobre o imediatismo de processos associativos tem uma ligação com alguns discursos surrealistas calcados na crítica a uma racionalidade pautada no desenvolvimento actancial dos fatos e em argumentos teleológicos. A crítica à narrativa em geral desconsidera narrativas audiovisuais inquietas e inventivas. Essa recusa de endereçamento vago envolve opções subjetivas, cuja discussão não interessa estender, no momento.

Como vimos, as primeiras experiências de festas em clubes e nas *raves* adotam o discurso heróico, relacionado à negação de uma racionalidade genérica. Este entusiasmo e postura pró-ativa pode não traduzir uma ação coletiva organizada a partir de um programa e objetivos comuns. Sem sistematização conceitual clara, sinalizam um *modus operandi* contemporâneo. Diferente da clareza das vanguardas artísticas históricas, sobre os projetos artísticos que pretendiam

questionar, aqui a negação funciona como uma espécie de afirmação às avessas. O alvo do discurso crítico proposto é, em última instância, uma reivindicação de espaço. Mesmo em se tratando de uma defesa de inclusão da imagem nas festas, o que em princípio não parece significar problema ou representar qualquer grande causa artística ou de entretenimento, a inclusão dos VJs exigiu trabalho para se fazer valer. Digamos que, nos primeiros tempos, houve algo como uma ocupação dos circuitos existentes. Com remuneração pouco significativa, ou nenhuma, os VJs conquistavam espaço usando seu próprio equipamento. A configuração técnica do equipamento utilizado era doméstica (os vídeo-cassetes sem mixer usados pelo VJ Alexis no final dos anos 1990 nas raves de Brasília) ou seguiam a configuração utilizada na televisão (mesas de corte e mixer para transmissão ao vivo).

O diretor de TV da Rede Globo Jodele Lacher, integrante e idealizador do Azoia Lab, laboratório de criação de artes visuais e multimídia, segundo definição do grupo, começa em 2001 a promover uma Jamm TV na Fundação Progresso, no Rio de Janeiro. Diretor de clipes do Fantástico, e de *shows* musicais transmitidos ao vivo pela TV Globo e pelo Multishow, Jodele passou a realizar um trabalho que lhe era familiar: cortar ao vivo, e misturar (mixar) imagens. Em algumas apresentações, a câmera aberta ao público e conectada à mesa transformava a própria festa em imagem a ser projetada. O coletivo Media Sana de Recife foi o grupo que melhor lançou mão da câmera aberta, também conhecida como transmissão em circuito fechado. Começa a se apresentar em faculdades e nas ruas, no início deste século, explorando a mídia como matéria, fazendo dela a principal questão de seus espetáculos. A partir de imagens e sons da televisão, em um procedimento por eles chamado meta-reciclagem, mesclam imagens da mídia e sobre a mídia, com imagens e sons do público presente. Apela ao público com a repetição de trechos de falas críticas sobre a TV,

apropriadas de programas como o Observatório da Imprensa de Alberto Dines. A discussão proposta pelos programas é complementada por intervenções como frases e grafismos, e inserções do próprio público, chamado a se colocar “em tempo presente”.

As experiências brasileiras inaugurais acima mencionadas adotam uma configuração técnica herdeira da transmissão televisiva ao vivo (algo semelhante com o surgimento da cena VJ novaiorquina, conforme discutido no artigo de Bram Streckwicks). Mesa de corte, câmera e imagens e sons de arquivo são o tripé de qualquer transmissão. Ainda hoje a utilização de material pré-gravado na TV é necessária, *inserts* de comerciais e dados alusivos à história dos acontecimentos transmitidos são freqüentes. Na cobertura televisiva de *shows* musicais interessa ao telespectador a banda e seus ídolos. Um diretor experiente e bem remunerado como Jodele se interessa em pilotar um VJ set, em participar em eventos que remuneram mal, apesar de promovidos por corporações, pois neles tem maior possibilidade de experimentar. De usar imagens de seu interesse e não de pensar o ao vivo como cobertura do *show*, como produção de um ritmo dado pela banda. Paradoxalmente, o VJ ainda será uma segunda figura da apresentação. Mesmo em eventos corporativos, a imagem está a reboque do estilo musical tocado. É um paradoxo, já que a *live performance* dos VJs, mesmo atrelada ao DJ e respondendo a ritmo e evolução impresso pela música, permite maior liberdade de criação ao realizador do que a transmissão televisiva. Umberto Eco já havia chamado a atenção para este aspecto da poética ao vivo da TV, onde “a esfera de autonomia apresenta-se, muito mais escassa, e é menor a plenitude artística do fenômeno” (1972, p. 186).

Em termos de poética, outro ponto a distanciar as performances e transmissão ao vivo é o tempo morto. Ele não existe na pista. Ou, quando existe, é incluído de forma

intencional parte integrante da apresentação. O tempo morto é uma expressão sobre os momentos da transmissão do acontecimento ao vivo em que a ação televisada nada tem a mostrar, quando há momentos de suspensão. Se a transmissão é de um acontecimento político — por exemplo a posse de um presidente — o carro trazendo o/a presidente pode demorar para chegar. Ao chegar, percorre o espaço enquanto faz dos acenos para o público um momento de confirmação, mas ainda espera, sobre o futuro pronunciamento. O público espera do político um discurso. Entre cumprimentos a convidados internacionais e desfile entre salas, dilata-se o tempo à espera do bolo da cereja: o discurso público. O mesmo vale para o futebol, quando a bola para e um atleta é retirado por haver se contundido. São dois exemplos de tempo morto. Na transmissão de espetáculos musicais, caso haja a apresentação de apenas uma banda, haverá tempo morto apenas até o início do espetáculo. Nesta oportunidade, fitas previamente gravadas e editadas com histórico da banda são utilizadas. Caso estejamos em um festival com diversas apresentações, a troca de bandas é o lugar do tempo morto, preenchido por comerciais, fitas ou entrevistas ao vivo com artistas e público. Como foi dito acima, para os VJs não há tempo morto. Para as performances ao vivo, a rarefação de acontecimentos da imagem e as pausas são discursivas ou de destruição do discurso.

O encantamento de Eco pela transmissão ao vivo está em sua abertura ao imprevisto, na possibilidade constante da emergência do descontrole da vida em oposição ao controle de narrativas previamente editadas. A vida escapa aos roteiros desejados pelas emissoras, à programação e controle dos fatos sociais. Outro aspecto relevante para o autor é como “tentativa de realização e resultado identificam-se quase que completamente” (1972, p. 186). A construção da narrativa é simultânea aos acontecimentos.

Quando as performances operam com câmeras abertas, há semelhanças de procedimentos em relação à transmissão ao vivo. Mas, diferente das exigências aos diretores de TV, os VJs não devem seguir nenhum roteiro. Eco destaca que repertórios da transmissão ao vivo são impostos pelos acontecimentos. Nas *performances*, eles são definidos pelo realizadores. Como vimos ao mencionar o Media Sana, a câmera aberta capta o público para ser mesclada a uma narrativa prevista pelo projeto do grupo, pelas questões a serem discutidas. Além da maior liberdade de conteúdo, o público é ao mesmo tempo espectador e imagem. Alimenta a extensão de cada trecho exibido, de cada frase dita com sua resposta. O ao vivo da televisão desconhece o público alvo, o da performance vive dele como imagem e como resposta. Acontecimentos são transformados em eventos. Entendemos aqui evento como uma marcação do tempo: *"this is happening, this is taking place"* define Mary Ann Doane (2002, p. 140). Mesmo quando o sentido seja inassimilável no momento em que se dá. Nesta situação, em que as imagens são geradas e transmitidas em tempo real, para um público que é ao mesmo tempo objeto da imagem e sujeito da recepção, o sentimento de se pertencer a um evento compartilhado tem no ritmo do espetáculo como um todo um dos pontos de ancoragem.

A câmera aberta também é usada como lente de aumento de volumes, formas e texturas. Ela revela mudanças da matéria difíceis de serem percebidas sem a mediação do *zoom*. Um exemplo é trabalho do Laborg, em que líquidos com cores e espessura variadas são misturados diante da câmera. Pouco codificadas, as imagens captadas nestas condições são irregulares no seu apelo ao público. Como estão se dando ao vivo, podem permanecer apenas como misturas de cores, sem qualquer apelo. Eventualmente, ganham potência ao chamar a tensão da matéria para o quadro. Uma gota explode, gotas parecem disputar espaço (pela diferença de sua matéria, água

e óleos, por exemplo, resistem à fusão). E, em função da maior quantidade de um material ou outro, presenciamos uma luta sem vencedor.

Live painting, ou pintura ao vivo é o nome deste procedimento em que um desenho acontece diante de nosso olhos. Neste caso, a qualidade do pintor, o seu tempo diante da superfície sobre a qual pinta, e as mudanças pelas quais o desenho passa, até ganhar a forma final, funcionam como revelação. O que se revela são os caminhos e descaminhos da forma. Aqui, vale a noção de testemunha. Presencia-se a construção do desenho. A interface utilizada para se desenhar é um capítulo à parte, um elemento relevador neste processo. Diferente do desenho em papel, tela, parede ou outra superfície na qual a imagem ficará impressa, aqui o traço torna-se um lugar de passagem. As formas e cores produzidas não carão impressas. Elas serão projetadas e, depois, vão desaparecer. Este tipo de imagem efêmera só existe para a projeção. A espessura e textura do pincel pode mudar ao longo do desenho, quando apagado, não deixa marcas visíveis. VJ Suave é o realizador brasileiro que mais explora este recurso.

O cinema clássico já nos presenteou com momentos de grande beleza em trabalhos como *O mistério de Picasso*, de Henri Clouzot, e *Villa Santo Sospir*, de Jean-Cocteau. Ambos almejam mostrar pinturas ao vivo. No primeiro, Clouzot filma o amigo Picaso, no segundo Cocteau é ao mesmo tempo diretor e pintor. A qualidade incontestável dos pintores, inclusive Cocteau, reforça o espetáculo, produz uma espécie de epifania. Mas estamos diante de acontecimentos montados. Assistimos a melhores momentos de grandes artistas e momentos da pintura sem corte, onde o processo como um todo se dá em tempo real, mas não ao vivo.

Misturas de banco de dados

Na mixagem sem câmera é a escolha do banco de imagens a ser utilizado e os efeitos nela impressos que acontecem diante do público. Estamos ampliando a noção de ao vivo, incluindo na mesma a presença do público *in loco*. Não se presencia qualquer fato exterior ao banco de dados. São as escolhas das associações propostas a partir das imagens escolhidas que configuram o ao vivo. Mesmo nestas condições, há margens para a erupção do imprevisível. A mesma recai no VJ e sua ousadia de escolher imagens provocativas. Como hoje impera um falso moralismo e zelo pelo bem-estar das corporações, provoca-se com poucas misturas (*remix*). Se os imprevistos, surpresas, ou “elementos de suspense” privilegiados por Arlindo Machado (1999, p. 141-151) ao tratar da transmissão ao vivo envolvem principalmente questões de estado e tragédias, no âmbito das corporações a tolerância é mais estreita. A adequação ao evento implica em se abraçar um moralismo, pois imagens da mídia não cabem nos shows. Figuras da cultura de massa são consideradas intocáveis. No Skol Beats de 2002, “ao firmarem contrato com a corporação os VJs tinham o compromisso de não abordar temas como sexo, política, religião e drogas. O coletivo Embolex foi mantido alguns anos na geladeira ao apresentar em sua mixagem os apresentadores de televisão Gugu e Xuxa numa ambiência de sexo explícito”.

Na ocasião, ficou claro que o Nokia Trends também protagonizou uma página importante no cerceamento à livre expressão: “VJ Palumbo desenvolvia o seu *set*, parte do mesmo consistia em cerca de quatrocentas marcas de corporações de todas as naturezas, a sucessão das marcas era praticamente um elogio ao *design*, as mesmas se substituíam através da decomposição das letras por fracionamento. Palumbo fazia uma alusão direta ao universo das corporações, não havia qualquer

comentário, a não ser o esfacelamento pela quebra de fundo e frente do ícone, a meu ver um procedimento técnico e estético sem qualquer conotação político-ideológica. Sucediã-se os ícones vazios de um segundo sentido, eram nada mais do que referências a produtos, quase uma propaganda gratuita. Prefiro evitar narrativas persecutórias para pensar as consequências do uso da marca Motorola. Seu uso foi considerado inadequado pela organização do evento. O “problema” repercutiu e, a partir de então, o VJ não foi mais chamado a participar dos festivais. No ano seguinte, a equipe do Skol Beats explicitou ser este o motivo de sua ausência no *line-up* do evento. Na lista de discussões VJBR, em solidariedade a Palumbo surgiu a proposta de a determinada hora da festa as telas de todas as tendas serem tomadas por imagens de Palumbo. A adesão não foi generalizada, mas a discussão e as telas piscando imagens do “banido” são uma espécie de atitude de contracultura, uma articulação relâmpago como resposta à proibição. Proibição descabida, sinal de que no fluxo de imagens remixadas nem tudo passa despercebido, seleciona-se ao ver. A censura do evento gerou uma resposta contundente e discussão nacional através da lista criando uma situação para a existência temporária do sentimento de grupo e de defesa de interesses comuns.” Outra resposta a estas censuras e à falta de condições de trabalho está no surgimento de festivais promovidos por realizadores. Nestes festivais imagem e música têm o mesmo espaço. O projeto do realizador irá equalizar a prevalência de um, de outro, ou a igualdade entre ambos. Rio de Janeiro, Belo Horizonte, Brasília, São Paulo, Recife e Salvador, entre outras cidades, já têm festivais e apresentações organizadas por VJs e realizadores que trabalham com performance ao vivo em outras perspectivas.

Plataformas abertas – processamento ao vivo

As experiências com corte ao vivo em fita de vídeo são tão simples em termos de possibilidades de manipulação da imagem que parecem vindas do século XIX. Na verdade, não podemos falar em manipulação, mas combinação. O Abe Synthesizer, um dos primeiros sintetizadores de imagem, foi utilizado pelo pai da vídeo arte, Nam June Paik, em 1969 (Makela, 2010, p. 4). Dispositivos do tipo fazem da *performance* ao vivo, denominada por Makela *Live Cinema*, um trabalho próximo da Visual Music. Estamos diante de imagens abstratas que se movimentam em padrões visuais segundo repetições e variações harmônicas da música. O real desaparece enquanto referência indicial ou iconográfica. Real é o realizador em ato, sua presença física no palco, negação de uma ontologia do ao vivo. O que é ao vivo mesmo? É a programação de scripts, em uma única plataforma ou mais de uma, acessíveis na mesa de trabalho do computador (*desktop*).

Max/MSP/Jitter, Gen, VVVV, PD e Isadora são algumas das linguagens conectadas a plataformas MIDI. Algumas destas linguagens, principalmente o Isadora, possibilitam a captura de imagens pelo computador. No Brasil, Luis duVa, conhecido como VJ duVa, é um dos usuários mais regulares desta linguagem. Mas por que linguagem e não programa? Pois o Isadora, como as linguagens acima mencionadas, está aberto à programação. Não se trabalha com programas fechados. São as necessidades da apresentação que pedem uma programação que determinará formas, cores, combinações de cores e formas, movimentos, e duração do movimentos, etc. O elogio ao tempo real tão recorrente, refere-se a uma condição técnica que viabiliza a ação da linguagem, a execução e viabilização dos efeitos quando acionados através do computador ou de interfaces MIDI a ele conectadas. Se a vida tem no eterno retorno o outro, é esta a experiência aqui vivida. Pois retor-

na-se ao cálculo e à programação, mas não do enredo, e sim de paisagens visuais. O ao vivo é o caldeirão de adrenalina do embate do homem com a técnica, e não um caldeirão de imprevistos sociais.

A apresentação está programada. Não há espaço para o improviso, pelo menos não é esse o objetivo da apresentação. Se algum imprevisto ocorrer, exigindo improvisos, isto pode significar o fracasso da apresentação. Pelo menos para o realizador, pois o público muitas vezes não se dá conta de que houve erro, apenas desgosta do visto por estar diante de um espetáculo sem ritmo, ou com ritmo truncado. Quem já teve a oportunidade de presenciar a mesma *performance* audiovisual com execução bem sucedida e mal sucedida, sabe que a diferença é brutal. Nas primeiras, paisagens e situações sugeridas por imagens abstratas geradas no computador fazem de continuidades e quebras de continuidade de movimentos e padrões, espaços de sugestão. As mal sucedidas deixam a sensação de um trabalho irregular do artista, com passagens mais felizes e outras menos.

Fernando Velásquez, uruguaio radicado em São Paulo, e o mineiro Henrique Roscoe (VJ Impar ou HOL) são os realizadores com maior maestria na combinação de linguagens e interfaces. Distanciam-se da TV e do cinema, se aproximam da música. Impar sugerindo espaços 3D ao explorar o eixo Z da imagem. Fernando centrado principalmente nos espaços X e Y, faz como Impar matemática ao vivo. Desenho e evolução de formas surpreendentes pelas passagens de registro aparentemente indiciais às fórmulas. Ritmo. Ao vivo está a máquina processando e o homem lembrando-lhe dos caminhos. Isso se não “der pau”. Ou pausa para os comerciais. Em todo caso, o tema dos realizadores encenando o ao vivo é assunto a ser continuado em breve.

Referências

- AUSLANDER, Philip. 2008. Liveness. Performance in a mediatized culture. 2nd ed. London and NY/ Routledge.
- BOLTER, Jay David e GRUSIN, Richard. 1999. Remediation. Understanding New Media. Cambridge/Massachusetts. MIT.
- DOANE, Mary Ann. 2002. The emergence of cinematic time. Modernity, contingency, the archive. Cambridge, Massachusetts, London: Harvard University Press.
- ECO, Umberto. 1972. A obra aberta. SP: editora perspectiva. Machado, Arlindo. 2000. A televisão levada a sério. SP: SENAC.
- MAKELA, Mia. Live cinema. Language and elements. Pdf. www.solu.org. acessado em 2010.
- PARENTE, André. 2009. *A forma cinema*. In: Maciel, Kátia (org). Transcineamas. RJ: Contracapa.
- SODRÉ, Muniz. 2006. As estratégias sensíveis. Afeto, mídia e política. RJ: editora Vozes.

6. Tempos pós-polaroides

Pollyana Ferrari

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Resumo: No atual século XXI as sociedades confrontam-se com transformações aceleradas, desencadeadas pelo desenvolvimento científico e técnico, pela mundialização e pela sociedade da informação. Essas mutações impõem a necessidade e urgência de repensar o tempo. Hillis diz que “sempre que eu criar um chip, a primeira coisa que eu quero fazer é analisá-lo sob um microscópio – não porque eu ache que eu posso aprender somente olhando para ele, mas porque eu estou sempre fascinado pela forma como um padrão pode criar a realidade”. Andy Warhol será o padrinho deste artigo, pois ele, como Hillis, também estava interessado na granularidade dos novos padrões e suas realidades.

Palavras-chave: narrativa, cultura, hipertexto, mídias sociais, consumo, público, leitor, escrita, digital, granularidade, semântica, convergência, comunicação, e-book, tempo real, superfícies, polaroides, Andy Warhol.

Abstract: In the current 21st century, societies confront themselves with accelerated transformations, triggered by technical and scientific development, by mundialization and by the information society. This mutations impose the necessity and urgency of rethinking time. Hillis says that “always when I create a chip, the first thing that I consider doing is analyzing it under a microscope — not because I think that I can learn only looking at it, but because I am always fascinated by the way in which a pattern can create reality”.

Andy Warhol will be the godfather of this article because he, as Hillis, was also interested in the granularity of the new patterns and their realities.

Keywords: narrative, culture, hipertext, social media, consumerism, public, reader, writing, digital, granularity, semantics, convergence, communication, e-book, real time, surfaces, polaroids, Andy Warhol

Andy Warhol idealizou uma imagem para sua carreira que também pudesse representar sua obra. Sua fama pessoal é a mesma ou maior que o seu trabalho. Ele criou um mito para chamar de seu. As trezentas polaroides produzidas pelo artista entre 1969 e 1986 nos dão uma ideia, às vezes sutil, outras vezes explícita, do seu modo de ver e de como trabalhava. [...] Na superfície atemporal que o artista dizia que é fundamental para reconhecê-lo. Na superfície das palavras e obra de um “herói cultural” que, nos momentos de introspecção, era capaz de elocubrar. “Quero inventar um novo tipo de fast food e estava pensando como seria uma coisa de waffles que tenha a comida de um lado e a bebida de outro – como presunto e Coca-Cola. Você poderia comer e beber ao mesmo tempo”.*

Estamos interessados neste artigo na discussão sobre tempo real e suas superfícies fluídas de um tempo “Face”** – e como tão bem disse Andy Warhol, um fast-food capaz de agregar vários tempos na mesma proposta midiática. O que Warhol não vivenciou foi o tempo do compartilhamento instantâneo e globalizado de hoje. Olhando por esse prisma, percebemos até um sentimento de nostalgia em relação às câmeras polaroides. Mas vamos deixar de lado a nostalgia

* Texto de Diógenes Moura, escritor e curador de fotografia da exposição Andy Warhol Superfície Polaroides (1969-1986), em exposição no MIS (Museu da Imagem e do Som), em São Paulo, visitada em 02/06/2012.

** Gíria normalmente usada para descrever a rede social Facebook.

e mapear novos olhares que começam a transformar, por exemplo, o YouTube em rádio. O advento das novas tecnologias não implica diretamente na morte de uma mídia. Os discos de vinil, o rádio e o cinema são provas vivas que elas sobrevivem, que parte delas reconfiguram-se em um novo paradigma. Nas décadas de 1940 e 1950, o rádio era o principal meio de comunicação. O vinil, até 30 anos atrás, era uma referência para quem queria ouvir música em casa e o cinema já teve um status maior, perdendo espaço hoje para web. É inegável que novos equipamentos constituem novos hábitos e negociações na interface. Basta lembrar como você ficava sabendo de uma nova música há dez anos. De olho nesse novo comportamento, Marcelo Camelo, ex-vocalista do grupo carioca Los Hermanos, lançou a música *Ô ô* em pílulas no YouTube. Dez segundos em um dia, dez em outro, e assim por diante, até postá-la integralmente para os fãs. “A tecnociência está cancelando o equilíbrio entre o tempo natural e o tempo humano. Para realizar seu poder sobre o mundo, anulou a distância entre meios e fins”, diz o psiquiatra e filósofo italiano Mauro Maldonato, autor de *Paisagens de tempo* (SESC-SP).

Doze horas após o anúncio da morte de Steve Jobs, no dia 5 de outubro de 2011, o *Twitter* já contabilizava mais de 4,5 milhões de tuites. O número de tuites gerados no intervalo se refere à menção exata “Steve Jobs”. Para se estabelecer uma comparação, o mesmo período da morte de Osama Bin Laden gerou 2,2 milhões de tuites registrados pela Sysomos (<http://www.sysomos.com>, acessada em 07/10/2011). O que essa avalanche de mensagens instantâneas nos diz sobre o tempo real? Para Paulo Nassar, professor da ECA/USP, “essa produção mediática da multidão, muitas vezes, formatada sem preocupações técnicas, éticas e estéticas, com certeza não contribui para a consolidação de uma conversação democrática. [...] Esta nova opinião pública é rápida em linchamentos simbólicos, em expressar preconceitos [...] em blogs, redes

sociais e mensagens rapidinhas, de 140 caracteres”.* Claro que transpor para formatos digitais processos sociais em curso não é uma tarefa fácil, pois o que chamamos de mídia social hoje compreende, segundo Recuero, “um fenômeno complexo, que abarca o conjunto de Novas Tecnologias de Comunicação mais participativas, mais rápidas e mais populares”. Isto exige da pesquisa um caráter de processo em curso, que vai documentando durante o mapeamento dos acontecimentos em tempo real. As raízes do webativismo no *Facebook*, por exemplo, estão, segundo Palacios, “no surgimento da própria internet como primeiro meio ao mesmo tempo passivo e interativo. Os mecanismos de *chat*, por exemplo, já continham o embrião dessa participação, bem como as conversas nos *BBS (Bulletin Board Systems)*”. Conforme propõe o antropólogo britânico Daniel Miller, é saudável contemplar a possibilidade de que a internet não existe em si, de que ela é criada de uma forma própria por cada povo, a partir de suas motivações e da maneira como eles a interpretam para responder às suas necessidades particulares como ocorreu no movimento batizado de Primavera Árabe, iniciado primeiramente na Tunísia**. É fundamental compreendermos o caráter rizomático*** da Internet para analisarmos algumas transformações [escolhidas para ilustrar

* “Uma nova opinião pública. Será?”, artigo publicado na *Revista E*, uma publicação do SESC-SP, de maio de 2012, número 11, ano 18.

** A onda de manifestações e protestos que a imprensa batizou de “Primavera Árabe” inicia-se na Tunísia no dia 18 de Dezembro de 2010, por meio de protestos contra a corrupção policial e maus tratos após a auto-imolação do vendedor de rua Mohamed Bouazizi, por anos assediado pelas autoridades tunisianas. O ato de Bouazizi funcionou como um símbolo de ação para a população, e sua história se espalhou pelo Oriente Médio através do Twitter com a hashtag #SidiBouazid, alcançando 13 mil tuítes, enquanto a mídia oficial não cobria o que realmente estava acontecendo e o governo tunisiano bloqueava sites e prendia ativistas

*** Conceito definido pelos filósofos franceses Gilles Deleuze e Felix Guattari.

este artigo] que estão em curso na configuração do tempo real, seja em novos suportes para o livro ou em movimentos sociais e políticos contemporâneos.

Em primeiro lugar, nota-se a ampliação das formas de conexão entre indivíduos e entre indivíduos e grupos. Esse aspecto proporciona a horizontalidade da comunicação e, portanto, a ruptura com o aspecto característico dos meios de comunicação tradicionais, que se organizavam a partir da relação entre um emissor e muitos receptores. Nesse sentido, a Internet proporciona, em primeiro lugar, a multiplicidade e heterogeneidade das conexões. Cada ponto da rede pode realizar conexões infinitas com múltiplos pontos descentralizados, como um movimento turbilhonar na ocupação de espaços e na construção de percursos, que estão em constante criação e com um tempo que transcende o relógio, um “tempo tagueado”, ou seja, um tempo que pode ser resgatado a qualquer minuto por bancos de dados, o que era impensável há 15 anos. Precisamos achar esse novo “não-lugar” temporal.

Compete-nos desarmadilhar o mundo para que ele seja mais nosso e mais solidário. Todos queremos um mundo novo, um mundo que tenha tudo de novo e muito pouco de mundo. A isso chamaram de utopia. Sabendo que essa palavra contém uma cilada. A palavra “utopia”, que vem do grego, quer dizer o “não-lugar” (em contraponto com o lugar concreto que é o nosso mundo real.) Não sei se poderemos chamar de lugar ao território onde vivemos uma vida que nunca chega a ser nossa e que, cada vez mais, nos surge como uma vida pouco viva (COUTO, 2008, p. 95-96).

O caráter rizomático do não-lugar

Segundo Milton Santos (1994), uma cidade materializa características oriundas da relação entre técnica, espaço e

tempo. Em um debate a respeito dos meios técnicos científicos e informacionais, o autor nos permite identificar o impacto que a presença da técnica exerce no espaço urbano. Segundo Santos, é possível considerar a história de uma cidade a partir de sua técnica. Seria possível, então, avaliar o cotidiano da cidade a partir da presença das TICs. O tempo e o espaço da cidade correspondem ao tempo da produção e consumo, de tal sorte que restam poucas lacunas para a materialização do civismo. Segundo Santos, as cidades contemporâneas seriam cidades sem cidadãos, lugares em que “a lei do novo é também a da conformidade e do conformismo. As estruturas mentais forjadas permitem a abolição da ideia (e da realidade) de espaço público e de homem público” (Santos, 1994, p. 75). Até agora conseguimos mapear o tempo instantâneo exercendo mutações nos movimentos sociais e políticos, nas cidades, nas relações afetivas e pessoais.

Esse tempo “*Face*” agrega algumas granularidades específicas. Com mais de 800 milhões de usuários, o *Facebook*, anunciou no dia 22 de setembro de 2011, grandes mudanças visuais em sua página principal, a do perfil do usuário, onde a “*Timeline*”, como foi batizada a nova página de perfil, funciona como uma linha do tempo, trazendo as atividades dos usuários e suas estórias. O vídeo de apresentação dá uma ideia de como vai funcionar o novo *Facebook* com cara de *Tumblr* (<http://www.facebook.com/about/timeline>, acessada em 05/10/2011). Com isso, o *Facebook* está criando suportes para a atualização do nosso próprio espaço mental, como ensina Lévy. Além da interface, novas funcionalidades como, por exemplo, os botões “ler”, para um livro, “ouvir”, para uma música e “ver”, para filmes e séries do parceiro *Netflix*, devem expandir nosso compartilhamento cognitivo. O que estamos assistindo é uma migração vertiginosa da narrativa impressa e imagética para a narrativa “tagueada”.

Nesse contexto, a mudança do livro impresso para o livro digital, por exemplo, traz aflições e também novas perspectivas. Como nos ensina Bauman, “contar estórias e escutá-las cria um elo entre dois protagonistas e os mantém ligados na negociação da verdade da experiência humana”. Vivemos num mundo confuso e confusamente percebido. Haveria nisto um paradoxo pedindo uma explicação? De um lado, é abusivamente mencionado o extraordinário progresso das ciências e das técnicas, das quais um dos frutos são os novos materiais artificiais que autorizam a precisão e a internacionalidade. De outro lado, há, também, referência obrigatória à aceleração contemporânea e todas as vertigens que cria, a começar pela própria velocidade. [...] Explicações mecanicistas são, todavia, insuficientes. (Santos, 2000, p. 17-18). Segundo (Vilhaça, 2002, p. 13), uma “série de conceitos precisa ser pensada progressivamente, na articulação dos pares global/local, corporeidade/virtualidade, abertura/controle, certeza/ incerteza, simplicidade/complexidade, familiaridade/estranhamento, experiência/ entretenimento. Repensar a questão temporal proporciona familiaridade, ou estranhamento nas pessoas?

A imprensa, por exemplo, teve um grande papel de mediação no século XIX. As tecnologias de impressão vão fazer das narrativas impressas grandes propulsoras da cultura de massa. Hoje, assistimos a mídia social fazendo esse mesmo papel com a comunicação digital que presenciamos nas redes sociais. O que a nova *Timeline* do Facebook nos mostra é que o compartilhamento veio para ficar e virou sinônimo de tempo real e tempo escorregadio. Outro exemplo prático de narrativa que usa o tempo fluído são as ações da Casa da Cultura Digital, uma vila e incubadora de ideias que reúne empresas de tecnologia e cultura, localizada há três anos na Rua Vitorino Carmilo, 459, Barra Funda, centro de São Paulo. “Quem passou pelo Elevado Costa e Silva, o conhecido Minhocão, na tarde do domingo, dia 1o de abril, encontrou grama, piscina de plástico

e gente fazendo ioga no concreto. A iniciativa apareceu na TV aberta e nos jornais. E fez um festival independente e online (financiado via crowdfunding)* sair da internet (...) O Baixo Centro arrecadou R\$ 22 mil em doações. Ocupou o centro da cidade por dez dias e levou ao mundo real o trabalho da Casa de Cultura Digital”, narrou a reportagem “República eletrônica”, do caderno LINK, publicada no jornal O Estado de S. Paulo (<http://blogs.estadao.com.br/link/republica-eletronica/>, acessado em 14/04/2012). Outro exemplo desse novo tempo fluído é o livro eletrônico, surgido em 1999, e chamado de Rocket eBook; verdadeira parafernália criada para poupar espaço e transformar hábitos de leitura, como narrou na época reportagem do jornal O Globo.** Especialistas apostavam que seria uma revolução similar a que Gutenberg provocara quando inventou a imprensa em 1452: dez romances em 627 gramas de tecnologia digital. Johnson nos explica que foram mais de 10 anos para a tecnologia ser assimilada pela indústria e nos próximos cinco, dez anos, se tornará de massa. Johnson ainda ressalta que esse tempo vem encurtando, quase podemos dizer que as tecnologias devem demorar, em média, cinco anos para serem absorvidas. A revista Wired, a bíblia de tecnologia e cultura geek, por exemplo, lançou em 26 de maio de 2010 sua versão para iPad, vendendo 100 mil *downloads* da revista digital no site da Apple Store. Para Chris Anderson, editor-chefe da revista e autor dos livros *A Cauda Longa* e *Free*, “as revistas impressas podem ficar ainda mais artesanais, com design especial, em baixa tiragem. Não acho que estamos vendo o fim do papel. (...) A revista digital ganha camadas, profundidade. Você tem duas revistas diferentes, uma vertical e uma

* Termo usado para explicar iniciativas de financiamento colaborativas. O site brasileiro do Crowdfunding, pode ser acessado pelo endereço <http://crowdfundingbr.com.br/>.

** *O Globo*, 11/11/1998, Primeiro Caderno, p. 5; *O Globo*, 12 de abril de 1999, Caderno Informática, p. 4.

horizontal, e mesmo terceira dimensão, com os arquivos de vídeo. Podemos dizer que é o fim da grande ironia que é uma revista de tecnologia só agora se tornar realmente digital".*

Tempo ciclope**

Aos 18 Claudia já tinha ido e voltado várias vezes: de uma cidade a outra, de um país a outro, de um continente a outro, e também sobretudo da dor à alegria e da alegria novamente à dor. [...] Claudia era cortazariana a não mais poder, embora seu primeiro contato com Cortázar tenha sido na verdade, um desengano: ao chegar ao capítulo 7 de *O jogo da Amarelinha*, reconheceu apavorada o texto que seu namorado costumava recitar para ela como se fosse dele, o que a fez terminar o namoro e iniciar um romance com Cortázar que talvez ainda dure.***

O *Jogo da Amarelinha* é um romance escrito por Julio Cortázar em 1963, considerado a obra máxima do autor. O assunto principal do livro não são os personagens, mas o próprio livro. Nas palavras do próprio autor, "esse livro é muitos livros, mas é, sobretudo, dois livros". O leitor

* Chris Anderson conversou em 2010 com a revista PLUG, da Editora Abril, em uma de suas viagens para conferências onde passou por São Paulo para falar do lançamento da Wired para iPad.

** Substantivo masculino. Mito. Gigante com um só olho na testa. Medicina. Monstro com as duas órbitas unidas e atrofia do aparelho nasal. Zoologia. Pequeno crustáceo de águas doces. (Compr.: 2 mm, ordem dos copépodes).

*** O ciclope, artigo de Alejandro Zambra, publicado no caderno Ilustríssima, do jornal *Folha de S. Paulo*, em 03/06/2012. Tradução: Paulo Werneck.

pode começar do capítulo 1 e ir até o 56, tendo assim uma bem construída história sobre um triângulo amoroso. Ou pode optar por começar no capítulo 73, e começar a seguir a ordem indicada por Cortázar. Escolhendo a segunda opção (minha preferida), o leitor verá os acontecimentos de Maga, Oliveira, o Clube da Serpente e o narrador, e depois pode ler citações de grandes autores, textos debatendo a literatura atual, artigos sobre os personagens, desvarios, recortes de um texto maior. Tudo misturado, pulando capítulos para depois voltar aos mesmos, como se fosse um jogo da amarelinha. Se refletirmos sobre o capítulo 7 do livro de Cortázar, batizado de Ciclope que, segundo a mitologia, é um gigante com um só olho na testa, percebemos que vivemos um tempo ciclope, pois não conseguimos, muitas vezes, enxergar e compartilhar ao mesmo tempo. Estamos com um olho só, às vezes, presos a visões reducionistas e preconceituosas sobre o tempo “*Face*” ou, o que também é um problema, deslumbrados com o tempo do compartilhamento incessante. A fase é transitória, pois estamos mudando o eixo da sociedade industrial para um mundo movido por informações. E ainda não conseguimos jogar fora nossa velha câmera *Polaroid*.

Depois de Gutenberg, o texto impresso reinou do século XV ao século XIX, período que pode ser chamado “era das letras”, em que o texto impresso foi o principal produtor e difusor do conhecimento e da cultura. O livro impresso, que era produzido a partir de registros duplicáveis, fez com que a informação pouco a pouco fosse algo transportável, transferível. A partir disso, o conhecimento, que era reservado apenas a alguns privilegiados, fez com que a vida social e cultural sofresse transformações irreparáveis na sociedade moderna (Santaella, 2007, p. 286). Em pouco mais de 200 anos, o tempo da leitura foi transformado.

A ascensão da novela contrabalançou um declínio da literatura religiosa quase sempre em torno da segunda

metade do século XVIII, especialmente na época do *Werther* de Goethe, que provocou uma resposta mais espetacular do que a *Nouvelle Heloise* na França ou *Pamela* na Inglaterra. É o surgimento de um novo público leitor (Vilhaça, 2002, p. 43). Durante o Renascimento, menos de 10% das inovações ocorreram em rede; dois séculos depois, a maioria das grandes inovações surge em ambientes colaborativos. Múltiplos desenvolvimentos provocam essa mudança, a começar pela prensa de Gutenberg, que passa a ter um impacto importante sobre a pesquisa um século e meio depois da chegada da primeira Bíblia às bancas, à medida que ideias científicas vão sendo armazenadas e compartilhadas na forma de livros e panfletos. Os sistemas postais, tão centrais para a ciência do Iluminismo, florescem por toda a Europa; as densidades formais como a *Royal Society* criam novos centros para a colaboração intelectual (Johnson, 2010, p. 188-189).

As redes das quais falamos até aqui são redes sociais, formas de organização humana e de articulação entre grupos e instituições. Porém, é importante salientarmos que estas redes sociais estão intimamente vinculadas ao desenvolvimento de redes físicas e de recursos comunicativos. A partir da constatação de que o meio é a mensagem, porque é o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas (McLuhan, 1964, p. 23), o efeito de um meio se torna mais forte e intenso justamente porque o seu conteúdo é um outro meio. Nenhum meio existe sem depender do outro: nenhum meio tem sua existência ou significado por si só, estando na dependência e na constante interrelação com outros meios (*Ibid.*, p. 42). E que o usuário de uma narrativa está atravessando uma base de dados, seguindo *links* entre seus registros estabelecidos pelo criador da base de dados. Uma narrativa interativa pode ser entendida como a soma de múltiplas trajetórias através de uma base de dados (Manovich, 2001). Pode-se criar entre as palavras e os objetos

novas relações. [...] Uma palavra pode tomar o lugar de um objeto na realidade. Uma imagem pode tomar o lugar de uma palavra numa proposição (Foucault, 1998).

Alguns mantras, remixagens em produtos e um aguçado olhar a frente do seu tempo, fizeram com que Steve Jobs e sua equipe mudassem a nossa forma de usar tecnologia. Foi assim com música, não será diferente com o livro ou com os movimentos sociais e políticos do século atual. “Com a internet, voltamos à era alfabética. Se um dia acreditamos ter entrado na civilização das imagens, eis que o computador nos reintroduz na galáxia de Gutenberg, e doravante todo mundo vê-se obrigado a ler. [...] O livro é como a colher, o martelo, a roda ou a tesoura. Uma vez inventados, não podem ser aprimorados. Você não pode fazer uma colher melhor que uma colher”, profetizam Eco e Carrière. Precisamos olhar a frase de Eco sobre a perspectiva de que um *e-book* ou um movimento como o #VetaDilma são tempos impregnados de características hipermediáticas. O ritmo quando escrevemos no computador ou tocamos a tela é o mesmo do pensamento. Isso acelera a escritura e o torna diferente do livro. Já vivenciamos essa aceleração com a chegada dos meios eletroeletrônicos e redes de transmissão *broadcast*, como o rádio e a televisão (Santaella, 2007, p. 288-289). Estes promoveram verdadeira revolução no convívio e hábitos da sociedade, bem como na forma de consumir informação. Santaella refere-se ao século XX como o “século da coexistência”.

Em outubro, foi lançada a campanha *Floresta Faz a Diferença* (#florestafazadiferenca), encabeçada pelo Comitê Brasil em Defesa das Florestas e do Desenvolvimento Sustentável (coalizão formada por 163 organizações da sociedade civil). Com participação do cineasta Fernando Meirelles, a campanha colocou celebridades como Wagner Moura, Gisele Bündchen,

Alice Braga e Rodrigo Santoro para alertar as pessoas, por meio de vídeos e fotos, sobre os prejuízos que o projeto poderia trazer ao país. Foi o primeiro passo para popularizar o tema, até então restrito a políticos, ambientalistas e gente politizada. O movimento com os dizeres *Veta, Dilma!* começou logo depois, em dezembro. “O texto que saiu do Senado era tão ruim, que começamos a campanha desde então”, conta Bazileu Margarido, integrante do instituto *Democracia e Sustentabilidade* (IDS), uma das organizações responsáveis pelo trabalho nas redes sociais /.../ Mas a repercussão só aumentou em abril deste ano, com um grande movimento organizado para o dia 22 (Dia da Terra) e, logo em seguida, no dia 25, quando a Câmara dos Deputados aprovou uma nova versão do texto, com as alterações propostas pelo relator Paulo Piau (PMDB-MG).*

O tempo pós-polaroides das redes sociais ganhou proporções inéditas no Brasil com a campanha #VetaDilma em que, por exemplo, vários vídeos foram gerados e compartilhados nesse período de manifestações contra o novo Código Florestal. O *Greenpeace Brasil*, por exemplo, movimentou 313.913 assinaturas até dia 5 de maio de 2012, com a campanha Liga das Florestas (<http://www.ligadasflorestas.org.br/?id=>, acessado em 05/06/2012), um projeto de Lei popular pelo desmatamento zero de nossas matas. A pesquisadora Raquel Recuero publicou post em seu blog dizendo:

Estou acompanhando desde o início do mês de maio as manifestações no *Twitter* e no *Facebook* e, como em

* Trecho extraído da reportagem publicada em http://acritica.uol.com.br/amazonia/Campanha-Veta-Dilma-mensagens-bem-humoradas-Manaus-Amazonas-Amazonia_0_694130599.html, acessada em 05/06/2012.

raros momentos, percebo uma mobilização de vários setores da sociedade civil contra o novo código florestal, pedindo a Dilma que vete tudo. Há uma série de estratégias novas sendo usadas pelos grupos como forma de mobilização no ciberespaço. Fico bastante impressionada, pois acarretaram em uma série de eventos também no *offline*, como a marcha que teve em SP e a Camila Pitanga pedindo o veto no evento do doutoramento *honoris causa* do Lula. [...] É um dos movimentos que tem tido maior participação da sociedade brasileira no *Twitter* e no *Facebook* e é por isso que chamou minha atenção e meu interesse em analisar como está mobilizando e quais grupos estão sendo mobilizados pela agenda. [...] No gráfico abaixo, temos as citações aos termos “Código Florestal”, #vetadilma (que era a hashtag que originalmente estava sendo usada no *Twitter*, tendo sido substituída por #dilmaveta, #vetatudodilma, #dilmavetatudo e por aí vai para evitar a detecção de spam e o trancamento dos tópicos pelo mecanismo do *Twitter*). O primeiro pico, logo após a aprovação do relatório e do código, inicia as manifestações contra ele. O segundo pico, no início de maio, corresponde a fala da Camila Pitanga e à proposição de um movimento pelo AnnonymousBR (grupo hacker), o “Movimento Veta”, onde os hackers organizariam-se para “pixar” sites pelo veto ao código. [...] Apenas para exemplificar essa “pluralidade” de grupos que estão atuando de forma a protestar e organizar os protestos contra o código, peguei um grafo pontual de 3 mil e 700 tweets da hashtag #dilmavetatudo do pico de março. Além da Camila Pitanga, vemos outros três grupos fortemente mobilizados: o grupo das ONGs (principal influenciador é a WWF), em azul escuro; o grupo político (com forte interconexão com as ONGs), cujo principal influenciador é a Marina

Silva (em azul claro); e o grupo hacker, cujo principal influenciador foi o YourAnnonNewsBR (em verde)”.

O que eu acho que está chegando diferentemente são maneiras muito mais orgânicas de organização da informação que os nossos esquemas de categorização atuais permitem, com base em duas unidades – a ligação, o que pode apontar para qualquer coisa, e a marca, que é uma forma de colocação de rótulos de ligações. A estratégia de etiquetar – de forma de livre rotulagem, sem levar em conta as restrições categóricas – parece ser uma receita para o desastre, mas como a internet tem nos mostrado, é possível extrair uma quantidade surpreendente de valor de grandes conjuntos de dados desorganizados.

Para Moriconi (2005), o chamado Circuito Midiático se relaciona intimamente com outras vertentes culturais (TV, cinema, jornalismo, etc). No circuito midiático, o valor se estabelece pela circulação da cultura. Com isso, entende-se que o que é tido como literário prescinde da decodificação dos consumidores. Este fato torna a Teoria da Literatura companheira da Teoria da Comunicação, uma vez que, o literário é definido pela relação presente entre emissores e receptores. Com a potencialidade de infinita armazenagem em rede, e com o surgimento dos modernos readers (aparatos eletrônicos para leitura), os quais podem ser abarrotados de romances, contos, poesias, biografias, sem muito esforço, a Literatura está hoje ao alcance do *mouse*.

Bottentuit Junior e Coutinho (2007) apontam algumas características a serem levadas em conta, quanto ao consumo do *e-book*. Dentre as vantagens desta ferramenta estão: a facilidade do *download*, a portabilidade e a mobilidade, aliadas à grande quantidade de obras que podem ser armazenadas num único dispositivo de leitura (*reader*); o fato da edição e divulgação dos *e-books* ter imenso alcance; e a possibilidade da utilização de *links* para sites externos e consultas a

materiais em rede. Como nem tudo são flores, as desvantagens que podem ser identificadas nesse caso são: leitura mais lenta e cansativa; impossibilidade de fazer anotações manuais; e ainda grande quantidade de livros sem recursos multimídia.

Considerações finais

O desenvolvimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) possibilitou o surgimento do tempo “*Face*” e toda a discussão sobre novas interfaces nômades. Surgida no início dos anos 1990, a World Wide Web tornou-se a grande base de experimentação da Web 3.0. “A Web Semântica não é uma Web separada, mas uma extensão da atual. Nela a informação é dada com um significado bem definido, permitindo melhor interação entre os computadores e as pessoas”. explica Tim Berners-Lee, responsável no Consortium (W3C) por operar a transformação que irá modificar a *web* como a conhecemos hoje. “Web Semântica pretende embutir inteligência e contexto nos códigos de programação”.

A granularidade semântica proposta por Murray, também foi averiguada por Moherdau em sua tese de doutorado. Para ela, “a arte digital é frequentemente transformada em um processo de estrutura aberta baseado no fluxo de informação e no engajamento do participante. O público se torna parte do trabalho ao remodelar componentes textuais e visuais de um projeto. (...) O artista vira um mediador ou facilitador da interação”. O problema é que não sabemos lidar com essa mediação em tempo real. “Bastaram quatro dias para que as 36 fotos íntimas de Carolina Dieckmann se transformassem em 50 mil, entre cópias idênticas e imagens levemente modificadas. Elas se espalharam por 211 domínios de mais de 20 países, de acordo com a ONG Safernet. Os números podem ser ainda maiores, pois apenas a *web* foi investigada, deixando

de lado compartilhamentos por e-mails, redes sociais e plataformas ponto-a-ponto (P2P). No período que vai de 04/05/2012, dia em que as fotos foram parar na Internet, e 8/5, a ONG registrou 8 milhões de acessos a elas". Como será que Andy Warhol criaria um novo tipo de *fast-food*, levando em conta o tempo real do século XXI?

Referências bibliográficas

- BRETON, Philippe, Proulx, Serge. *A Explosão da Comunicação*. Lisboa: Bizâncio, 1997.
- CORTÁZAR, Julio. *O jogo da amarelinha*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.
- COUTO, Mia. *Espaços Ficcionalis*. São Paulo: Editora Autêntica, 2008.
- DARNTON, Robert. *A questão dos livros: passado, presente e futuro*. Trad. Daniel Pellizzari. São Paulo: Cia das Letras, 2009.
- DELEUZE, G. & GUATTARI, F., *Mil Platôs - Capitalismo e Esquizofrenia*, Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997.
- ECO, Umberto e CARRIÈRE, Jean-Claude. *Não contem com o fim do livro*. Trad. André Telles. Rio de Janeiro: Record, 2010.
- FERRARI, Pollyana. *A força da Mídia Social: interface e linguagem jornalística no ambiente digital*. São Paulo: Editora Factash, 2010.
- FILATRO, A. *Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2004.
- FOUCAULT M. *Vigiar e Punir*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.
- HILLIS, Daniel W. *The Pattern on the stone: The Simple Ideas That Make Computers Work*. Boston: Basic Books, 1998.
- JENKINS, Henry, *Cultura da Convergência*, São Paulo: Aleph, 2008.
- JINKINGS, Ivana (Org.) *Occupy: movimentos de protesto que tomaram as ruas*. São Paulo, Boitempo Editorial, 2012.
- JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Trad. Maria Luísa X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.
- JOHNSON, Steven. *De onde vêm as boas ideias*. Trad. Maria Luísa X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010.

- KERCKHOVE, Derrick De. *A pele da cultura*. São Paulo: Editora Annablume, 2009.
- LÉVY, Pierre. *As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo, Editora 34, 1993.
- MCLUHAN, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill, 1964.
- MACHADO, Roberto. *Foucault, a Filosofia e a Literatura*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.
- MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge: The MIT Press, 2001.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações, comunicação, cultura e hegemonia*. Trad. Ronald Polito e Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.
- MORAES, Denis, *Mutaciones de lo visible – comunicación y procesos culturales en la era digital*, Buenos Aires: Paidós, 2010.
- MURRAY, Janet. *Inventing the Medium: Principles of interaction design as a cultural practice*. London: The MIT Press, 2012.
- POSTMAN, Neil. *Tecnopolia. Quando a Cultura se rende à Tecnologia*. Lisboa: Difusão, 1993.
- OLMI, Alba e PERKOSKI, Norberto. *Leitura e Cognição: uma abordagem transdisciplinar*. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2005.
- RECUERO, Raquel. *Redes Sociais na internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- SANTAELLA, Lucia e NÖTH, Winfried. *Comunicação & Semiótica*. São Paulo: Hacker Editores, 2004.
- SANTAELLA, L. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Editora Paulus, 2007.
- SANTOS, Milton. *Técnica, espaço, tempo: globalização e meio técnico-científico-informacional*. São Paulo, Hucitec, 1994.
- SHIRKY, C. *A cultura da participação*. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2010.
- _____. *Ontology is overrated – Categories, links, and tags*. O´Reilly Emerging Technology, San Diego, 14-17 mar. 2005. Disponível em <http://bit.ly/tP1YnM>. Acessado em 02/06/2012, às 12h00.
- VILLAÇA, Nízia. *Impresso ou Eletrônico? Um trajeto de leitura*. Rio de Janeiro: Mauad Ed., 2002.

7. Características do pós-digital e seus reflexos no audiovisual experimental

Natália Aly

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Resumo: Neste artigo, práticas audiovisuais contemporâneas são vistas como espaços laboratoriais dotados de uma simples questão: combinação e dosagem, legado mágico de um passado místico e curioso que diz respeito a experiências óticas. Seguindo essa direção, ao longo do texto são feitas analogias com os universos ocultos que estão intrínsecos às práticas alquímicas. Primeiramente é traçada uma análise acerca do conceito de pós-digital. Em seguida são pinceladas relações entre audiovisual, alquimia e tecnologia: os principais ingredientes de uma estética laboratorial. Por fim, são apresentados, sob um viés mais cinemático, alguns exemplos de obras audiovisuais híbridas feitas por alquimistas dos nossos tempos.

Palavras-chave: pós-digital, audiovisual, experimental, alquimia, cientificismo

Abstract: At this article, contemporary audiovisual practices are seen as laboratorial spaces endowed of a simple question: combination and dosage, heritages of the a magic, mystic and curious past concerning optical experiences. Following this point of view, through the text analogies are made with occult universes that are intrinsic of alchemical practices. First of all is drawing a review around post-digital concepts. Then, the relation between audiovisual, alchemy and technology is shown: the main ingredients of a laboratorial

aesthetic. Finally, are presented under a kinematic bias some examples of hybrids audiovisual artworks made by alchemists of our time.

Keywords: post-digital, audiovisual, experimental, alchemy, scientificism.

Entre as grandes peculiaridades do cenário audiovisual contemporâneo, existe uma vigorosa corrente de artistas que se opõem às inesgotáveis possibilidades do universo digital. Esta é uma tendência que progressivamente vem sendo expandida, principalmente no campo do experimental. Neste caso, engenhosos escavadores do ver e ouvir recorrem a investigações com uso de maquinarias obsoletas, simplesmente excluindo a versatilidade das variáveis numéricas e/ou originalizando diálogos entre mídias arcaicas e modernos sistemas computacionais.

Esta atual linha de traquejo audiovisual é um, entre muitos dos sintomas da chamada era pós-digital. Conforme reporta Florian Cramer (2015), foi publicado em 2013 um meme no site *Reddit*, em que um jovem sentado em uma praça faz uso de máquina de escrever ao invés de interagir com um *laptop* ou celular. A frase que acompanha a imagem é: “*you’re not a real hipster until you take your typewriter to the park*”.* Cramer (ibid., p. 13) afirma que a imagem representa uma fissura entre a cultura digital e pós-digital. Usar uma máquina de escrever em 2013 não é mais um sinal de ser *old school* e não se refere apenas a nostalgias tecnológicas. Para além disso, é uma deliberada escolha que renuncia o uso e as crenças utópicas das pluralidades técnicas do digital. Assumindo um senso comum de que computadores são meta-máquinas que hoje em dia representam certo processo tecnológico mercadológico, usar mídias velhas constitui um imenso *upgrade*

* O meme pode ser visto através do link: <https://goo.gl/sdi64E>

sensato em relação ao (re)uso de mídias ou a construção de sistemas híbridos.

Cramer é indispensável para este debate, ao passo que foi quem originalizou e aplicou primeiramente o termo *pós-digital* em 2007. Depois de acompanhar o desenvolvimento artístico de Marc Chia ou *One Man Nation** – um de seus alunos em Novas Mídias na *Hogeschool Rotterdam*, onde leciona – sentiu aflorar tal tendência que carrega características como: a mescla do analógico com o digital, traquejos entre o velho e novo, e o retorno ao passado, viagem no tempo que aborda reconfigurações ritualísticas e analogias entre misticismo, magias e práticas midiáticas. *One Man Nation*, já em 2007 passou a desenvolver performances sonoras com mescla de maquinarias velhas e lógicas acústicas folclóricas. A ideia de ritual** – com uso de tecnologias – que vem sendo reconfigurada por artistas, é mais uma manifestação do pós-digital que recorre a certo estranhamento visual. Se trata da ideia de desconstruir o conforto que imagens e sonoridades comerciais abarcam com tanta frequência.

Norecém-lançado livro *Across & Beyond: A Transmediale Reader on Post-digital Practices, Concepts and Institutions*, composto por debates realizados no evento Transmediale de 2016, é notório que o tema central trata fundamentalmente das tendências do “pós-digital”. Na introdução escrita por Ryan Bishop, Kristoffer Gansing e Jussi Parikka (2016), produções e pensamento do pós-digital servem como um tipo de violência contra o tempo cronológico e suas várias formas de represen-

* Site do artista pode ser acessado através do link <http://www.onemannation.com>

** A ideia de reformatar taxações acerca do que seja ritual já havia sido proposta pela dançarina pós-moderna, Anna Halprin (2000) quando sugere que: “Ritual é outra palavra que precisa de uma nova definição... Ritual, como eu uso o termo, se refere a um processo artístico em que pessoas reúnem e unificam elas mesmas afim de confrontar os desafios de suas existências”.

tação. Além dos debates teóricos que conectam discussões de arte contemporânea sobre o período antropoceno, este livro efetiva o surgimento de uma nova forma em entender a mídia, não mais por seu viés reificado, mas sobretudo através da maneira pela qual as próprias mídias alteram seus modos de existência, permitindo emergir originais alternativas para a cultura midiática do futuro. Tais colocações oferecem uma nova ótica às práticas artísticas – e não somente, mas também à política, às formas de agenciamento militar e à reconfiguração do comportamento social. Elas sugerem posicionamentos complexos referentes aos conjuntos de materiais e ajustes técnicos, acima de costurar redes que categorizam o que é ou não digital. Sobretudo, a possibilidade que se abre na união das lógicas maquínicas (a hibridização tecnológica), é o que formata o pós-digital como uma fértil tática para as (quase) esgotadas maneiras de produção do conhecimento e representações das ações humanas.

Nas palavras de Lucia Santaella (2016, p. 83) definir pós-digital é demasiado complexo ao passo que o próprio conceito de digital é mal demarcado. Santaella indaga: afinal o que é digital, aquilo que está em rede? Ou o que é gerado através de sistemas computacionais? Seria o digital, interfaces presas às telas eletrônicas? Se o digital não é claro, então como definir exatamente o que seja pós-digital? A autora recorre aos debates realizados no evento Transmediale de 2014, em que foram estremadas fronteiras que dividem estes dois conceitos:

Foi justamente dentro deste espírito que foi pensada a chamada do Transmediale-2014, ao apresentar como subtítulo: O resto de brilho do midiático, ou ainda, o resto de luz do crepúsculo do midiático. A poeira que se levanta no crepúsculo e o lixo que não dá mais para empurrar para as margens. O tom aí é nitidamente de ressaca: o que sobrou do sonho e utopias midiáticas?

Esse mesmo sentimento de desencanto perpassa o recente livro com o título *Postdigital Aesthetics* (Berry e Dieter, 2015). Mas, sem se entregar a um catastrofismo sombrio, a programação do Transmediale colocou o pós-digital como o momento de reflexão em que é ainda possível desenvolver críticas e práticas transversais que passam por diversos campos culturais.

Em suma, pós-digital não significa o atestado de óbito do digital, mas ainda de acordo com Santaella (ibid., p. 85) se manifesta contra sonhos utópicos prometidos pelo advento tecnológico digital. Ao citar Cramer uma luz é jogada sobre o cenário que clareia estes dilemas: o pós-digital não reconhece a distinção entre mídia velha e nova mídia, nem a afirmação ideológica da superioridade de uma sobre a outra. O pós-digital mistura uma e outra, sempre aplicando a experimentação cultural das redes às tecnologias analógicas que ele reinvestiga e reusa (Cramer, *apud* Santaella, 2016, p. 87).

Com base nestas argumentações é expressa a aproximação e continuidade teórica entre arqueologia das mídias e pós-digital. Teorias arqueológicas midiáticas são críticas a hegemonia do digital e atentam ao esquecimento do passado, uma reação entusiasmada e perigosa decorrente do apogeu das mídias tecnológicas digitais, principalmente nos seus últimos 10 anos de existência. O pós-digital propõe mesclas, buscando remontar o quebra-cabeça das distinções midiáticas, sugerindo interação e diálogo entre velho e novo, passado e presente. Por essa razão ambos os direcionamentos são efetivos para aprimorar traquejos do audiovisual, pois reúnem ao invés de separar. Conforme pontua Erick Felinto (2016) é por esta razão que discursos sobre inovação digital têm se voltado obsessivamente ao passado, porque esta reação oferece novas formas de encarar a tradicional história do desenvolvimento tecnológico. Felinto argumenta que:

A partir desta perspectiva, discutir novas formas de experiência audiovisual consistiria menos na busca obstinada de rompimentos e inovações do que, para parafrasear Zielinski, em encontrar *o que existe de novo e surpreendente no antigo* (2002, p. “Nues, Überraschendes im Alter entdecken”). Desenvolver este tipo de perspectiva, que é essencialmente arqueológica (ou “anarqueológica”) exige, porém, uma atitude teórica capaz de concentrar de forma especial na dimensão tecnológica do cinema. (Felinto, 2016, p. 65-66)

Tratando das questões acerca do analógico e digital, a ideia que deve ser aplicada as novas formas do audiovisual é sobretudo acerca das mesclas tecnológicas. Este é o motor que rege o futuro das práticas do ver e ouvir, uma ação direta frente à liberdade anárquica na confluência técnica e estética.

Outras características das possibilidades do pós-digital que se refletem no audiovisual contemporâneo são, conforme expõe André Parente (2016, p. 83), certas invenções de artistas na integração e readaptação de máquinas quotidianas que normalmente não estão relacionadas às práticas com imagens em movimento. Tais inventividades fazem ressurgir estruturas como *pinholes*, recontextualizam práticas de animação há tempos deixada de lado – como o *stop motion* – e incluem inusitados instrumentos e objetos para o efeito motor da imagem. Assim,

uma caixa de fósforo vira uma máquina fotográfica; um ventilador se integra a dois projetores de *slide*, fazendo surgir um projetor de imagens em movimento; uma máquina de fazer bolhas de sabão vira uma tela de cinema. De maneira que todo objeto pode vir a ser um dispositivo midiático. Tal resignificação de objetos banais, a partir de uma nova disposição de seus elemen-

tos internos, em potentes máquinas produtoras de signos, é algo próprio da bricolagem. E neste sentido a bricolagem se oporia a engenharia, assim como o pensamento mitológico, que emana da justaposição de objetos heterogêneos próximos a vida, produzem uma hibridização encantadora a partir do corriqueiro, se opõe ao pensamento racional científico, que possui uma unidade conceitual que almeja uma separação clara entre qualidades e quantidades.

O comentário de Parente tem uma faceta instigante e fundamental a ser discutida: a resignificação de objetos. Esta ideia parece simples, mas engloba variadas questões. Primeiro diz respeito à desconstrução de estruturas, aos desposicionamentos de instrumentos comuns e banais ao dia-a-dia e seus inéditos encaixes técnicos para objetivar novos resultados estéticos inseridos, neste caso, no contexto do audiovisual pós-digital. Para isso, o autor aplica ao contexto a palavra bricolagem, fazendo referência ao conceito desenvolvido por Lévi-Strauss em *O Pensamento Selvagem*. Resumidamente, Lévi-Strauss (1989, p. 32) explica ser *bricoleur*: ações que estão no plano mítico e afastam-se dos processos e normas adotadas pela técnica. É um tipo de comportamento que usa o que já tem função convencional, ao invés de buscar ineditismo – assim como os engenheiros o fazem – na criação de algo que nunca antes fora usado. O que interessa extrair desta ideia é sua correlação com o que configura diretamente o ato pós-digital “*do it yourself*” ou “DIY”: a filosofia do faça você mesmo.

A proposta da corrente de artistas que vem aderindo ao movimento “DIY” aumenta gradativamente e seus aspectos são estimulantes, principalmente por permitir absorver e disseminar certa tendência de liberdade nas práticas artísticas. Formas do audiovisual e seus respectivos conteúdos

foram e ainda são vítimas de restritas estruturas técnicas convencionais, confeccionadas e padronizadas primeiramente pelo apogeu da revolução industrial e hoje por sintomas do canceroso sistema capitalista.

Hotzman, Hughes e Meter (2007, p. 44) explicam que DIY é a ideia de que as pessoas podem elas mesmas fazer o que está reservado ao domínio da produção capitalista, em que produtos são criados para o consumo dentro do âmbito da alienação e não-participação social. Embora DIY seja mais proeminente no âmbito das produções culturais, tal filosofia anticapitalista vem sendo continuamente expandida para recuperar e recorrer às complexas formas de trabalho, produção e principalmente resistência (ibid.).

Uma sociedade econômica neoliberal é essencialmente canônica porque, de forma genérica, obedece cegamente aos estímulos impulsivos do obter/adquirir, sintomas intrínsecos da economia social de mercado. "DIY" é fundamentalmente um conceito de prática que liberta-se das correntes mercadológicas e automaticamente se desatranca dos protocolos e códigos das técnicas e tecnologias, maneira pela qual o próprio capitalismo acaba sendo transcendido. Por esta razão, utilizar instrumentos com outras funções afim de ressignificá-los, ressuscitar e reciclar mídias obsoletas ou simplesmente construir artesanalmente seus próprios aparatos com objetos de uso cotidiano são receitas da liberdade em detrimento ao maçante ato de consumo que tanto o pós-digital quanto a arqueologia das mídias se opõem nas entrelinhas de seus mantras teóricos.

Audiovisual, alquimia e tecnologia: por uma estética laboratorial

Outra frutífera receita do audiovisual contemporâneo é a possível mistura de ingredientes tais quais elementos da natureza, mídias híbridas, diferentes tecnologias e estéticas moleculares objetivando reações espontâneas, como um verdadeiro processo laboratorial alquímico. Fruk e Weibel (2013, p. 32) postulam que estudos e experiências acerca da natureza não são realizados apenas por suas utilidades, mas sobretudo porque estudá-la é deveras encantador e desperta deslumbre por suas belezas, visíveis e principalmente invisíveis. O comentário dos autores permite perceber com mais sutileza e sensibilidade os fascínios pelos quais os alquimistas eram conduzidos há centenas de anos. Quando ainda estavam vivas personalidades como Maria a Profetisa (que viveu por volta do século I e III, na Alexandria), Zosimos de Panópolis (que viveu entre os séculos III e IV), Hermes Trismegistos (1.330 a.C.), Roger Bacon (1214-1292), Francis Bacon (1561-1626) entre tantos outros, muito menos se sabia sobre acerca das magias intrínsecas aos fenômenos naturais e era extasiante poder desvendar, pouco a pouco, segredos escondidos na natureza, o que tornava esse ato impulsivo e deliciosamente perigoso.

Hoje, com avanços da humanidade e das técnicas e tecnologias que a acompanham, surgem instigantes mundos novos do natural que podem ser processados através de máquinas rebuscadas, permitindo aos olhos e ouvidos o deleite de estruturas naturalmente ocultadas na natureza. Este é o caso do maravilhoso mundo molecular, assunto tanto do livro *Molecular Aesthetics*, editado pelos autores acima referidos – Ljiljana Fruk e Peter Weibel (2013) –, quanto do simpósio e exposição *Molecules that Changed the World* que aconteceu no ZKM – *Center for Art and Media in Karlsruhe*, na Alemanha

em 2011. Ambos os esforços se direcionaram para o estado e as práticas da arte contemporânea, ao passo que tratam da reunião de ensaios artísticos filosóficos e obras de arte que tinham o objetivo de estabelecer conexões entre atuais desenvolvimentos da ciência molecular, as artes visuais e a música.

No mundo contemporâneo parece trivial tratar da aliança entre práticas artísticas e científicas, muito já se fez e cada vez mais se faz. No entanto, nas palavras de Weibel (2013, p. 50-53), a própria arte durante muito tempo recusou entender belezas naturais como arte. Da mesma forma, a ciência não compreendia a aliança entre artistas e cientistas, razão pela qual, por exemplo a alquimia foi desqualificada: pois buscava unir ambos os traquejos. Para definir esta questão Weibel recorre aos estudos do alquimista Francis Bacon, que em seu notório *Novum organum scientiarum* (escrito em 1620) dá significância impar aos primeiros mestres do invisível: Antoni van Leeuwenhoek (1632-1723) e Robert Hooke (1635-1703). Estes cientistas puderam, ainda na Idade Média, descobrir o encantador mundo da microbiologia através dos avanços óticos que levaram ao desenvolvimento do microscópio. Para enriquecer e aprofundar tal sapiência, criavam desenhos técnicos da anatomia destes minúsculos corpos. Afim de ampliar e fixar no tempo aquilo que viam através do uso de sofisticadas lentes restritas ao uso de poucos indivíduos daquela época, “transformavam” tudo que era invisível aos olhos em reais deleites para visão.

Em resumo, o conceito defendido pela arte a respeito de sua apropriação quanto à sabedoria anatômica cai por água, de acordo com Weibel, porque descortina limitações da própria arte ao recusar parcerias e ofertas que lentes científicas podiam proporcionar aos artistas. A anatomia não é unicamente estudo apurado das partes do corpo que podem ser vistos a olhos nus, mas também se refere à técnica que permite visualizar o que está oculto por debaixo da pele, dentro

do sangue, nas estruturas moleculares. A arte se declinou a incorporar aspectos da vida que podiam ser vistos apenas por microscópios, recusando conseqüentemente as imagens que eram pintadas em novas superfícies por cientistas – que sem objetivar a criação de obras de arte, o faziam espontaneamente.

Este é o caso de Robert Hooke (1635-1703), Theodor Schwann (1810-1882), Matthias Schleiden (1804-1881) e do biólogo Rudolf Virchow (1821-1902), que para aprofundar conhecimentos técnicos, desenhavam estruturas bioquímicas em forma de arte. Diante disto, Weibel questiona: por que os artistas não passaram a pintar células e estruturas moleculares ao invés de apenas o corpo? (*Ibid.*, p. 53). De fato, o assunto é instigante, ao passo que se torna deveras audacioso buscar representar as extremidades da visão, um ato muito mais ousado já que, inclusive, estremece o campo das discussões ontológicas da imagem. Representar o invisível, naquela época, seria se distanciar da realidade palpável, como se imagens se transformassem em uma experiência de ficção científica.

De acordo com o autor (*Ibid.*, p. 63) de 1500 até os anos 2000 a arte se limitou, principalmente, em representar formas e estruturas visíveis, à medida que neste mesmo período a ciência gradativamente se interessava pelo que Francis Bacon cunhou como o reino dos *res invisibles*. Portanto, as belas imagens do invisível hoje podem ser vistas fora da categoria das artes visuais e a separação estética entre imagens de arte e da ciência revela-se um assunto demasiado denso e carente de análise.

Evidentemente toda exceção tem sua regra: a parceria entre ciência e arte se ampliou com atos de rebeldia estética, decorridos de influências dos movimentos de vanguarda e do cinema experimental e *underground*, propondo mesclas entre experiências visuais e sonoras com o adicional uso de químicas lisérgicas. O combinado entre drogas sintéticas e

produção de arte resultou em pioneiras obras-experiências laboratoriais que explodiram entre meados dos anos 1960 e 1970 e abarcaram detalhes cinéticos científicos com o intuito de aguçar as formas do ver e ouvir. Aconteciam principalmente em festas e eventos casuais em que a cultura da música e da mídia, os *shows* de luz e *rock'n'roll* progressivo permitiam a expansão da mente através do mantra “abrir as portas da percepção” (Weibel, 2011, p. 64). Este é o caso das sequências de múltiplas projeções feitas no decorrer de 1960 por Don Snyder; projeções técnicas em slides de Earl Reiback como *Crystalline Projection*; e trabalhos do poeta e artista audiovisual Gerd Stern feitos recentemente com base em seus estudos na década de 1960. São tipos de apresentação de vídeos com efeitos de transformação chamado *Moires on Moires*, em que há a mescla entre antigas imagens feitas com câmeras analógicas e edição/projeção digital (2010).

Ainda assim o volume de exemplos na arte é escasso. Weibel (2011, p. 63) é de certa forma pessimista ao assegurar que no futuro a arte será fraca no que se refere a conteúdo de imagens, quando comparada com os registros de imagens da ciência. No entanto, o presente momento, início do século XXI, supera limitações e demarcações dos territórios entre arte e ciência. Isto se deve ao fato de justamente nos encontrarmos inseridos no contexto da arqueologia das mídias, por exemplo, – que propõem a anatomia das máquinas e das imagens e a transformação do artista em arqueólogo – o que consequentemente autoriza a união de cientistas e artistas, gerando aquilo que pode ser chamado alquimistas contemporâneos. O tempo em que vivemos supera alguns dos antigos controles na delimitação de um campo para o outro, permitindo fundições. O tempo em que vivemos permite a mescla, o derretimento de práticas congeladas durante muito tempo.

Não é preciso microscópio ou lente do aumento para notar este sintoma na contemporaneidade. A combinação

entre ciência e arte, passado e presente, analógico e digital no contexto dos grandes centros de investigação artística, dissemina e prolifera estas experiências, como é o caso da exposição que aconteceu juntamente com o renomado Ars Electronica Festival, em setembro de 2016. Alguns detalhes são fundamentais para a característica de um alquimista contemporâneo. A primeira delas e que é fundamental entender, se refere à união entre pesquisa e prática artística. A metodologia sugerida é ampliar os assuntos abordados, saindo das tradicionais discussões de arte, seja no campo da cinematografia, seja inserido em qualquer outra forma de expressão e crítica artística.

Outro detalhe é a realização de obras em conjunto. No trecho acima está dito que a forma interdisciplinar e os times de artistas formam o quadro de indivíduos que podem ser considerados como os “alquimistas do nosso tempo”. Este cenário remonta, por exemplo, os secretos espaços laboratoriais da Idade Média, em que segredos eram compartilhados com intuito de gerar inéditos conhecimentos e experiências, exatamente à moda de Giovanni Battista della Porta (1535-1615) quando propôs fundar *L'Accademia dei Segreti* em Napoli no ano de 1560.

Mais um traço da natureza deste tipo de tendência é a revelação das receitas pelas quais se gerou e obteve o resultado artístico. Portanto, o compartilhamento dos conceitos e métodos é mais uma das possibilidades, dissolvendo a ideia de direitos autorais e proporcionando a integração de conhecimento, como em um tipo de *workshop* ao qual o público é submetido. O último importante detalhe é a evidente abertura ao toque, ao maior contato homem-obra, que vai além da questão da interatividade, já um pouco diluída e banalizada. À proporção que o digital sofisticou os modos de diálogo entre público e arte, também vulgarizou o tema. A partir deste tipo de obra-experiência, a ideia é uma relação tátil e sensitiva

mais espontânea, que não dependa de uma reação da imagem, da obra de arte, mas sobretudo de quem a experimenta, proporcionando mais sabor, mais visualidade e mais tato e mais pensamento a quem as absorve.

Entre os artistas alquimistas que mais se encaixam com as discussões apresentadas está Ei Wada.* Em seu projeto *Electronicos Fantásticos!*, aplica alguns dos métodos da nova arte alquímica que se mescla com propostas da arqueologia das mídias e do pós-digital. Wada recicla eletrodomésticos caseiros deixados de lado, aqueles que caíram no desuso e são popularmente considerados obsoletos, e os reinventa. Antigos ventiladores e retroprojetores formam uma orquestra eletroacústica, em tempo real, já que Wada as performa desvendando ao público a conexão de suas traquitanas. O artista alquimista configura uma experiência potencialmente áudio-visual dos nossos tempos.

Na mesma linha de investigação ocorrida no Ars Electronica de Linz – Áustria – aconteceu em 2015-2016 a exposição *GLOBALE: Exo-Evolution* no ZKM em Karlsruhe – Alemanha. Na realidade, esta foi uma extensão do projeto e das preocupações abordadas no livro *Molecular Aesthetics*, acima comentado. Contudo, realizada cinco anos depois, permitiu englobar muitas novidades no campo das artes, deixando ainda mais rebuscada a linha tênue que coliga práticas artísticas e científicas. Para não perder o foco das audiovisualidades, ressalta-se aqui a importância das estruturas telecomunicacionais que são absolutamente estruturadas pela rede, por telas e sistemas de transmissão sonora. Além desta questão, na exposição assuntos como alquimia, biologia e campos orgânicos que podem ser atingidos com uso de ferramentas de lente de aumento oferecem a estética laboratorial em um âmbito científico-artístico.

* Fonte: <http://www.aec.at/radicalatoms/en/the-kankisenthizer/>

As obras que serão apresentadas revelam estas características, além de terem sido feitas por equipes de pesquisadores artistas. Ao caminhar por estas experiências dentro da atmosfera museológica é possível perceber a forma de integração, a real fundição de campos durante tantos anos separados, mas que nas práticas do presente borbulham reações físico-químicas, oferecendo verdadeiro deleite para aqueles que têm a oportunidade de senti-las, vê-la, ouvi-las e tocá-las. Fatidicamente abre-se um campo no contemporâneo que possibilita a mescla entre audiovisual, alquimia e tecnologia.

Retooling evolution: Nature at Work de Phillipe Marliere, Simon Trancart e Matthias Bild, com supervisão científica de Dr. Cristof Niemeyer e Dr. Ljiljana Fruk, é uma instalação com a mescla entre mídias e componentes científicos. A obra-experiência acontece em tempo real e investiga as maneiras pelas quais humanos podem controlar a evolução natural a fim de otimizar organismos para uso técnico. As reações produzidas são capturadas por uma câmera de vigilância que as transmite para uma tela (ao lado esquerdo da instalação), gerando belas imagens orgânicas.

ReBioGenesys: Origins of Life, uma invenção de Adam W. Brown em colaboração com Robert Root-Bernstein, é uma instalação híbrida essencialmente laboratorial que combina escultura, química e alquimia para gerar um micro ecossistema visível mesmo para pessoas que não são da área científica. Envolve ciclos noturnos, exposição aos raios UV, energia elétrica, dissecação atômica e aquecimento – verdadeiras destilações em tempo real.

Cellular Forms (2014), de Andy Lomas, é uma instalação de dupla projeção inspirada na obra de Allan Turing, Ernst Haeckel e D'Arcy Wentworth Thompson. Lomas usa um modelo biológico simplificado de morfogêneses para explorar a complexa geração de estruturas tridimensionais e oferece

um onírico passeio por entre de imagens sons através destas estruturas minúsculas.

pOLymORpHic hUMansCApE (2013), de Nandita Kumar, é uma instalação híbrida que tem leva em sua mistura ingredientes tais quais pequenas telas de LCD, cobre, garrafa de vidro, acrílico e sensores junto a tecnologia Raspberry PI (minúscula e simples placa programável acessível ao computador). Nandita Kumar trabalha com as formas interativas da biosfera, demonstrando a integração orgânica entre natureza e tecnologia e grandes urbes. Paradoxalmente constrói minúsculas cidades, com detalhes e mínimas conexões, transformando o que tem grandes proporções em delicadas estruturas.

ARCADIEN 2.0: Laboratorium zur züchterischen Optimierung von Bäumen (2015), de Klaus Fritze, é uma instalação verdadeiramente alquímica. Mais um inusitado projeto científico e de investigações estéticas proporcionado pelo Centro de Pesquisas do ZKM. Esta instalação acopla variadas mídias, como: três canais de vídeo, equipamento e mobília laboratorial dos mais diferentes gêneros e um rebuscado sistema de som. O artista gerou um laboratório onde é possível ver a reprodução citológica de plantas através de experimentos que são projetados nas telas. Como o espaço é vazio, mas as reações químicas acontecem, a impressão passada é de um laboratório abandonado e mal-assombrado, causando sensação de estranheza ao passo que desperta curiosidades.

“Imersão em Estruturas e Raio-x” (*Immersion into X-Ray Structures*) (Imagem 1-7) foi uma obra criada por mim no período em que estive em Berlim realizando um ano de Doutorado Sanduíche.* Consiste no diálogo e mescla entre mídias de projeção analógicas e digitais e seus diferentes

* Com subsídio de bolsa CAPES de Pesquisa Internacional. Neste um ano (2015-2016) estudei na Humboldt Universität zu Berlin no centro de Ciência das Mídias (Medienwissenschaft), sob supervisão do Prof. Dr. Wolfgang Ernst.

resultados em termos estéticos. De um lado do ambiente é colocado um retroprojetor que “solta” no espaço imagens de Raio-X do meu corpo (uma coleção que venho há certo tempo reunindo). Estas imagens analógicas são disponíveis e podem ser trocadas de tempo em tempo, alterando significativamente a atmosfera, conforme por exemplo, um joelho é substituído por um crânio. Do outro lado do “quarto escuro” um vídeo* digital é projetado em *loop*, vídeo este concebido com ferramentas computacionais e efeitos especiais, mas também a partir de imagens dos meus Raio-X. A audiência é convidada a mergulhar em ossos através desta experiência artística científica cercada por imagens e mídias analógicas e digitais.

Sob um viés mais cinematográfico: alguns exemplos de obras audiovisuais híbridas

A seleção de obras e exposições apresentadas nesse momento é um ligeiro recorte que busca ampliar este – ainda – microscópico submundo dos atos e poéticas no diálogo entre mídias do ontem e do hoje, do ver e do ouvir. Mesmo que os componentes desta combinação ainda sejam de certo transgressores e experimentais, quando reunido o conjunto de artistas e grupos de investigadores que trabalham com o objetivo de ultrapassar as barreiras das técnicas e tecnologias mercadológicas, há uma abundância de exemplos e possibilidades disponíveis para serem exploradas, incabíveis nestas poucas páginas. Além disto, uma das propostas neste momento é também apresentar obras-experiência feitas sobretudo com estruturas arcaicas, possibilitando a ressignificação de mídias

* Realizado em parceria com a AllZoom Estúdio Criativo, localizado em São Paulo. O *teaser* pode ser assistido através do link: <http://migre.me/vOuRS>

“velhas” e “obsoletas”, em que há a exclusão do digital, remontando condições no presente momento o qual estamos imersos.

Number Five: Cities of Gold and Mirrors,* embora não tivesse como protagonista questões acerca de mídias híbridas no audiovisual, revela em sua composição curatorial tal sintoma principalmente por ter instalações em que o analógico foi passado para o digital, composições multimídia com a mescla de técnicas ou mesmo obras datadas depois dos anos 2000, realizadas com câmeras e projetores antigos. Este é um exemplo potencial, ao passo que começa a mostrar a importância da preservação técnica e o papel do trabalho laboratorial de transmutações entre analógico e digital e/ou simplesmente o abandono das estruturas computacionais no mundo do código binário.

Hail The New Puritan (1985-86), de Charles Atlas, é um filme primeiramente realizado em 16mm e transferido para vídeo digital, possibilitando a ampliação da imagem e sua reprodução em forma de instalação audiovisual, assim como o trabalho de Nancy Holt *Sun Tunnels* (1978), também feito em 16mm, restaurado e copiado para digital e colocado em tela LCD. Já a obra *Starline* de Adele Röder For Das Institut, concebida em 2010, é uma projeção de 160 imagens em slides com fotogramas 35mm, montados em vidro de variáveis dimensões, em que o digital é excluído. O método similar é adotado por Robin Rhode em *Candle* (2007), uma projeção à moda antiga realizada com filme em preto e branco feito em 16mm; *White Noise* (2007) é uma instalação multimídia de Zelvina Kempinas que mescla vídeos em VHS com efeito de má sintonização (o tal fantasma da televisão) com projeção digital, ventiladores e holofotes. E claro, a obra que dá nome a exposição *Cities of Gold and Mirrors* (2009), de Cyprien

* Que aconteceu na Galeria Julia Stoschek em Düsseldorf na Alemanha entre 2011-2012. Site: <http://migre.me/vQL9V>

Gaillard, é uma instalação com projetor antigo também feita com película 16mm.

Christian Faubel e Sebastian Noth criaram em 2001 o coletivo chamado Destrudel (derstrudel.org). *Analog and Digital Experiments* que até hoje são obras-experiências presentes em exposições e festivais que lidam com o assunto. O projeto é basicamente a criação de robôs cinéticos em que a parte motora é feita com uso de retroprojetores e traqui-tanas que se movimentam sobre estes aparatos. Muitas vezes a estruturas usadas para criar os objetos são digitais e então é que acontece o diálogo entre analógico e digital, mas geralmente as projeções acontecem com uso de recursos obsoletos. Atualmente Destrudel é composto por um grupo de artistas, uma ação colaborativa que ocorre em rede e propõe a mescla de invenções.

Cristal Forming Robots (2016) foi performada no *Film Winter Stuttgart*. São estruturas metálicas criadas com impressora 3D e colocadas na superfície do retroprojetor criando um efeito estético absolutamente onírico e científico. No website do projeto é possível ver o vídeo *teaser* que ensina como produzir um *zoOhPraxiscope* (ver em vimeo.com/152695270) (2016). Literalmente uma releitura moderna do antigo Praxinoscópio se trata de uma empreitada no estilo DIY, ao passo que são muito simples os mecanismos usados. Só é necessário que o criador tenha em sua casa um antigo e obsoleto retroprojetor que possa ser ressuscitado.

O Mono No Aware (mononoawarefilm.com), localizado no Brooklyn em Nova York, é um laboratório de cinema-arte, sem fins lucrativos. É um espaço para criação de instalações audiovisuais expandidas em que o reuso, reciclagem e apropriação de estruturas antigas é a meta para oferecer novos sentidos ao presente, eliminando a monotonia das banais composições nos traquejos com mídias do ver e ouvir – que ultimamente as transformam mais em entretenimento do que em arte.

Entre os artista e obra, pode-se destacar *Light Projection Sculpture* (2015). Criada por Charlotte Becket, que é escultora, refere-se, portanto, a certo tipo de esculpimento luminoso feito a partir do estudo do funcionamento de uma câmera obscura. Dentro das caixas de papelão foram acopladas lâmpadas com um sistema motor que as fazem mover e projetar luz atrás de um orifício, resultando um tipo de projeção 3D analógica.

Em *The Clouds are Not Like Either One* (2015), Viktoria Schmid compõe uma combinação de cores RGB através da simples projeção de luzes com projetores analógicos – sem filme – que quando lançados no espaço escuro, proporcionam um verdadeiro laboratório na combinação de pigmentações luminosas em movimento mesclada ao som de sintéticas e harmoniosas melodias digitais.

No cenário nacional, o encantador trabalho de Dirceu Maués é um dos mais emblemáticos. Nas palavras de André Parente (2016, p. 83-84), Maués cria vídeos e instalações *pinholes* e tem três séries distintas realizadas com a mesma técnica: “VER O PESO PELO FURO DA AGULHA”, a qual experimentou variados dispositivos estenopeicos fotografando e colocando em movimento imagens do mercado Ver-o-peso em Belém do Pará. “Feito poeira ao vento” (2006)* é uma coleção de 991 pequenos fotogramas feitos com caixas de fósforo, reunidos em um vídeo que constrói uma imagem em 360 graus. Foram necessárias cerca de trinta “câmeras” e novecentas fotografias, realizadas em um lapso de quatro horas, para gerar todo o giro panorâmico (*Ibid.*, p. 84). Segundo Parente a significância de obra se dá:

Para além de romper com a hegemonia tecnológica que estabelece a integração de certos aparelhos uns nos outros para obter imagens de alta qualidade. Maués

* A obra pode ser assistida através do link: <https://vimeo.com/75214773>

rompe também com o próprio ponto de vista, com a subjetividade daquele que estaria atrás da câmera, daquele que, através da lente analógica ou do visor digital, controlaria a formação da imagem. O olhar de “Feito poeira ao vento”, é acima de tudo o olhar de uma caixinha de fósforos. (Parente, 2016, p. 84)

Acima de tudo, o trabalho de Maué é um dos mais anárquicos exemplos em termos tecnológicos. O artista não faz uso nem do analógico nem do digital, criando uma liberdade técnica e estética de um verdadeiro artesão do audiovisual dos tempos modernos, excluindo sobretudo, a hegemonia das próprias máquinas para a criação da imagem técnica. Maué desconfigura e subverte todo e qualquer aprisionamento que se possa ter com aparatos e propõe o uso de elementos costumeiros na formação da imagem e na relação do artista com o objeto gerado, que não é só o resultado, mas o processo criado todo por ele mesmo. Com exatamente o mesmo conceito Maués criou o projeto *Somewhere-Alexanderplatz** (2009): seis câmeras *pinhole* feitas com caixinhas de fósforo foram espalhadas pela famosa praça berlinense. Estas imagens foram animadas e transformada em uma instalação audiovisual.

Embora em ambos os trabalhos a parte do processo tenha sido feita interinamente sem o uso de aparatos técnicos, no momento de reunir as imagens e combinar som, foram usados recursos digitais. Isto apenas revela que, no mundo em que vivemos, por mais anárquicos que sejamos há certa inevitabilidade em fazer uso daquilo que oferece praticidade. Nisto, estruturas numéricas computacionais são, de fato, insuperáveis. Sua não indexabilidade e sua intrínseca síntese binária

* Resultado do projeto de residência artística Rumos Arts Visuais do Itaú Cultural, 2009. A instituição ofereceu ao artista 6 meses de pesquisa em Berlim, onde desenvolveu seu projeto no *Künstlerhaus Bethanien*.

garantem flexibilidade técnica como algo ainda não-descartável mesmo nas vertentes mais radicais da arte.

Bibliografia

- ALCHEMISTS of Our Time. Written to accompany the exhibition: Alchemists of our Time, exhibited at Ars Electronic Festival (Stars Lab Gallery) between 8th and 12th Setember, Ars Electronica – Austria, 2016. Disponível em: <http://migre.me/vThX9> Acesso em: 25/09/2016.
- BISHOP, Ryan; GANSING, Kristoffer; PARIKKA, Jussi. Introduction. In: *Across & Beyond: A Transmediale Reader on Post-Digital Practices, Concepts and Institutions*. BISHOP, Ryan, GANSING, Kristoffer e PARIKKA, Jussi; WILK, Elvia (eds.). Berlin: Sternberg Press and transmediale e.V., 2016. Disponível em: <http://migre.me/vT4yq> Acesso em: 15/12/2016.
- CRAMER, Florian. What is “Post-digital”? In: *Postdigital Aesthetics*. BERRY, David M.; DIETER, Michael (orgs.). UK: Palgrave Macmillan, 2015. p. 12-26.
- FELINTO, Erick. As imagens inconstantes: lendo ambiências no cinema. Em: *Novas formas do audiovisual*. SANTAELLA, Lucia (org.). São Paulo: Estação das Cores e Letras, 2016, pp. 64-79.
- FOUNDATION, Julia Stoschek. *Number Five: Cities of Gold and Mirrors*. Germany: Hatje Cantz, 2012.
- GLOBALE Exo-Evolution. Written to accompany the exhibition: GLOBALE Exo-Evolution, exhibited at ZKM Zentrum für Kunst und Medien between 31st October and 28th February, ZKM, 2015-2016. Disponível em: <http://migre.me/vTigP> Acesso em: 03/03/2016.
- HALPRIN, Anna. *Dance as a Healing Art: Returning to health with movement & imagery*. Mendocino: LifeRhythm, 2000.
- HOLTZMAN, Ben; HUGHES, Craig; VAN METER, Kevin. Do It Yourself and the Movement Beyond Capitalism. In: *Constituent Imagination: Militant Investigation//Collective Theorization*. BIDDLE, Erika; GRAEBER, David; SHUKAITIS, Stevphen (eds.). Oakland: AK Press, 2007, pp. 44-61, 2007.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *Pensamento Selvagem* (o). Papirus Editora, 1989.

- MONO No Aware X 2015. In: *Visionary Film and Avant-Garde Cinema* / Experimental Cinema (website). Disponível em: <http://migre.me/vTlSk> Acesso em: 22/11/2016.
- PARENTE, André. Do quase ao pós-cinema: o cinema como efeito. Em: *Novas formas do audiovisual*. SANTAELLA, Lucia (org.). São Paulo: Estação das Cores e Letras, 2016, pp. 82-107.
- SANTAELLA, Lucia. *Temas e dilemas do pós-digital: a voz da política*. São Paulo: Paulus, 2016.
- WEIBEL, Peter; FRUK, Ljiljana (eds.). *Molecular Aesthetics*. Cambridge: MIT Press, 2013.
- WEIBEL, Peter. Molecular Aesthetics: an Introduction. In: *Molecular Aesthetics*. WEIBEL, Peter; FRUK, Ljiljana (eds.). Cambridge: MIT Press, 2013, pp. 36-79.

8. Cultura, mestiçagens e criação: a baderna nossa de cada dia

Daniela Dini

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Resumo: O artigo analisa o espetáculo *Baderna*, do coreógrafo Luis Ferron, como ponto-de-partida para pensar aspectos da hibridização na dança contemporânea. A coreoinstalação mistura elementos de cultura afro-brasileira ao repertório do corpo mediatizado, em sinergia com luz, vídeo e outras linguagens presentes a atual pesquisa na área. O texto também aborda os agenciamentos institucionais que reprimem os aspectos de resistência em cruzamentos como o que o espetáculo propõe, e buscam normalizar as diversidades para constituir um campo hegemônico.

Palavras-chave: dança, corpo, mídia, Baderna.

Abstract: The article analyses the *Baderna* choreography, by Luis Ferron, as a trigger to think aspects of hybridization in contemporary dance. The coreoinstallation mixes elements of afro-brazilian culture to the repertoire of the mediated body, in synergy with light, video and other languages present on the current research in the field. The text also discusses the institutional agencies that repress aspects of resistance in crossing such as those proposed by the choreography, and aim to normalize the diversities to constitute an hegemonic field.

Keywords: dance, body, media, Baderna.

O artigo discute a relação entre os textos das chamadas culturas tradicionais aos signos das ditas performances contemporâneas. Considerando as políticas estabelecidas entre as noções de “cultura tradicional” e “cultura contemporânea”, que, por sua vez, ainda trazem como pano de fundo certas antinomias históricas simplistas, tais como a oposição entre “alta cultura” X “cultura popular”, serão analisados os deslocamentos gerados quando elementos de contextos diferentes são postos em relação criativa em um espaço comum, em contraposição às postulações que afirmam territórios e identidades culturais já estabelecidas. Dessa forma, procura-se examinar e localizar a tradução de informações entre ambientes, convocando uma leitura das possibilidades de comunicação estabelecidas em territórios de mediações complexas.

Toma-se como eixo central a *coreoinstalação sonora Baderna*, do coreógrafo paulistano Luis Ferron, que será discutida em correlação com alicerces teóricos como, os processos de comunicação na cultura – aqueles a que Jesús Martín-Barbero chama de “mediações comunicativas da cultura”, os estudos sobre “barroco e mestiçagem” e a teoria Corpo Mídia.

Sendo assim, e entendendo que a obra se articula através do excesso, da proliferação de elementos e da negociação entre referências culturais díspares, dar-se-á enfoque às mediações do corpo na relação entre os elementos que a compõem, ao invés da análise das suas partes isoladamente. A obra, apesar de estar inserida no contexto da dança, revela uma composição em que não há preponderância de uma ou outra linguagem; seus aspectos sonoros, coreográficos e audiovisuais estão propositalmente amalgamados a ponto de instalar um ambiente multissensorial móvel e sem centros definidos.

Dançarina italiana, Marietta Baderna foi integrante de destaque do teatro Scala de Milão e em 1849 exilou-se com sua família no Rio de Janeiro, onde passou a ter contato com

os lundus e batuques que aconteciam no largo da carioca, movimentos que incorpora na dança de palco. A síncopa, o requebrado e a sensualidade corporal foram incluídos pela dançarina nos balés, feito que não agradou os conservadores do Império. Podemos supor que essa desmesura corporal era insuportável para a harmonia dos gestos da dança “pretensamente oficial” centro-europeia da época. Baderna era, então, constantemente punida por tal liberdade, posta de lado ou retirada das apresentações. No entanto, a bailarina que requebrava agradava imensa plateia, e seus seguidores também não gostaram quando perceberam a sua ausência nos clássicos. Batendo os pés no chão e gritando seu nome, os *baderneiros* protestavam a falta da bailarina. Assim, *baderna* se transforma em termo que ganha a conotação de bagunça.

Baderna é, também e propositalmente, o nome do espetáculo cênico de dança do coreógrafo paulistano Luis Ferron. Concebido literalmente no meio da bateria da escola de samba, onde o coreógrafo realizava filmagens como partes, ainda, da pesquisa de criação da sua obra anterior *Sapatos Brancos*. Ele diz:

Em determinado momento da festa eu consegui entrar na região central da bateria com o intuito de continuar a captação de imagens. Era impressionante como aquela sonoridade composta por graves, médios e agudos atravessava meu corpo. Eram tambores, agogôs, cuícas, tamborins, ganzás, entre outros, que promoviam em mim uma rede de sensações que me tomavam. Eis aqui o primeiro elemento que pautou o desejo de uma nova criação: se em *Sapatos Brancos* a dança do casal de Mestre Sala e Porta Bandeira foi o elemento determinante para a criação daquela obra, nesse momento os tambores aparecem como motivo. (Memorial Luis Ferron)

A obra, criada em 2012, e intitulada *coreoinstalação sonora Baderna*, se inspira em rituais afro-brasileiros e é regida pela presença dos tambores e suas derivações: jongos, lundus, umbigadas, congadas, candomblé, umbanda, pré-samba, entre outros. Os tambores, espalhados e dispostos como elementos da *coreoinstalação sonora*, junto aos demais elementos cênicos tais como computadores, projetores, luz e fios, formam uma teia sistêmica e criam um ambiente que ativa um campo multissensorial, misto de terreiro com cena. O público é convidado a integrar a *coreoinstalação sonora*, configurando o que o artista chama “espaço de encontro entre batuqueiros, dançarinos e convivas num espaço de relações”.

Essa Baderna nos lança para um lugar situado na indeterminação. Solicita, portanto, um olhar que se desloca do centro da linguagem da dança e dos territórios culturais fixos para os atravessamentos e as alteridades. Um olhar deslizante e avesso a leituras totalitárias. Uma *coreoinstalação sonora*; não sendo nem uma nem outra, é mais do que a soma das partes porque desliza entre os territórios de forma a ampliar alguns significados pré estabelecidos. Em cena, um corpo que não ilustra nada, mas que transita entre as referências: é voz, música, dança, interpretação, projeção. É dentro dessa teia mista que a obra acontece, disparada por procedimentos que engolem referências culturais diversas e as transcodificam em composições intertextuais. Tais combinações e recombinações de signos geram, por sua vez, um excesso consciente do que pretende comunicar.

Poderíamos dizer, insistindo em um salto de risco, que a característica mais importante de *Baderna* é a sua capacidade de relacionar e fazer da mistura o assunto, ampliando o leque de contaminações operante: espaços tempos diversos, linguagens artísticas e referências culturais. Os baderneiros transformam *Monalisa* em *Lisadá20* e fazem Pina Bausch, a famosa referência da dança teatro alemã, chegar ao *Ori*, o

mundo dos Orixás, e criar a “Gira do Café Müller”,* subvertendo seu caráter existencial em paródia e humor. O que passa a ser compartilhado é a proliferação de signos em um ambiente onde convivem, em sobreposição, referências aparentemente distantes como: um altar com todos os orixás, a voz ampliada e distorcida que fala um texto ao microfone, projeções que parodiam a Monalisa com referências ao funk, e a percussão, que aparece sob diversas formas e de diversas maneiras.

O que se dá a ver é uma paisagem de ações, como o próprio coreógrafo vem insistindo em várias de suas criações, a mão que bate o tambor, o corpo que fala ao microfone, as simulações de programas de auditório televisivos, o público que é obrigado a se deslocar ativamente, projeções utilizadas de forma não fortuita, grafites, tudo é transformado em composição coreográfica. A narrativa não linear em sobreposições e interpenetrações de textos variados ganha forma na medida em que instala um ambiente multissensorial, dado através da rede de relações entre o corpo e todos os aparatos, em mediações que se desdobram ao infinito. Conceitualmente, a escolha pela definição *coreoinstalação sonora* está relacionada ao escopo de referências do coreógrafo, dentre elas os barracões de escolas de samba e os terreiros de candomblé, espaços onde se dão acontecimentos que integram o público e os sentidos, cinestésicos, sonoros, visuais, embaralham-se. Foi a partir da convivência e relação com estes lugares que a obra foi concebida. Dessa forma, toda a utilização de elementos midiáticos, projeções, microfones, tambores espalhados e as cenas que se movem pelo espaço, visam a construção de um ambiente de relações e sensorialmente abundante.

Contextualizadas as “Badernas”, pretende-se, neste texto, utilizar a obra *Baderna* como um dispositivo para

* Café Müller (1978) - obra de dança da coreógrafa alemã Pina Bausch. É uma metáfora sobre a solidão e a melancolia na Alemanha Pós Guerra.

reflexão acerca de mediações complexas que ocorrem quando universos culturais diferentes são postos em contato em um plano comum de criação artística. É uma experiência que, ao operar com referências culturais variadas, a partir de “redes de contágios”, transforma a cultura em um mapa móvel, inconcluso e processual, abrindo caminhos e alternativas para ressignificar alguns signos presentes nas chamadas culturas tradicionais fora das essências identitárias, em que comumente são alocadas. Da mesma forma, colabora para desestabilizar o escopo de referências que vêm pautando a produção de dança contemporânea no Brasil. Ela nos apresenta uma outra possibilidade, uma operação criativa resultante do compartilhamento entre referências corporais e culturais em combinações inusitadas. Mesmo lidando com signos como tambores, batuques, repertórios geralmente associados às culturas de tradição ou mais recentemente ao termo *diaspórico*, não enquadra supostas identidades em territórios fixos, ao contrário, as relações entre referências de toda ordem e a sobreposição de signos espaço temporais díspares, onde convivem Candomblé, Monalisa, Hip Hop e Pina Bausch, cria um espaço onde o que se destaca são as próprias mediações do corpo em contato com a abundância de elementos do ambiente. Podemos dizer que é uma obra barroca e mestiça, nos termos trazidos por Amálio Pinheiro:

O termo mestiço aqui não remete a cor, mas a modo de estruturação barroco-mestiços que acarretam, pela confluência de materiais em mosaico, bordado e labirinto, outros métodos e modos de organização do pensamento. Tais modos não binários, desconhecem o dilema entre identidade e oposição: a mestiçagem se constitui como uma trama relacional, conectiva, cujos componentes não remontam saudosa e solitariamente as instâncias aurorais perdidas, mas sim festejam o gozo

sintático dessa tensão relacional que se mantém como ligação móvel em suspensão. (Pinheiro, 2013, p. 94)

Talvez seja essa proliferação de referências, esse excesso barroco, que não fecha os significados, operando em “vai e vem” de relações entre múltiplas vozes, o ponto fundamental que pode transformar esta obra artística em importante argumento na contramão de algumas heranças históricas e/ou de agenciamentos político-institucionais que insistem em categorizar a cultura de forma binária ou totalizante, enrijecida em blocos identitários. Como exemplo desta referência, é possível citar o caminho tomado pelas políticas públicas no Brasil que, ao criarem mecanismos de apoio a grupos, indivíduos ou coletivos, o fazem a partir de editais segmentados que “isolam e protegem a pretensa identidade do ser original, perpetuado como semente em diáspora, seja, por exemplo “italiano” ou “africano” (*Ibid.*, p. 94).

Baderna é, dessa forma, objeto capaz de contrapor certas antinomias que ainda hoje opõem cultura popular tradicional e contemporaneidade. Constitui-se em operação criativa onde essas categorias binárias *tradicional x contemporâneo* vão dando lugar a uma composição a partir da abundância de elementos e da inclusão de múltiplas vozes. O que surge dessas sobreposições em mosaico são signos estéticos ambivalentes, complexos, que não se amparam em categorias totalizantes, nem afirmam territórios culturais, ou os ilustram.

Torna-se importante destacar que *Baderna* insere-se em um contexto de dança cênica, subsidiada com recursos destinados à pesquisa e criação em dança contemporânea. Ferron, no entanto, ao eleger como mote os tambores e suas derivações, não compõe o elenco com dançarinos ou bailarinos advindos de escolas cênicas. Exceto o próprio, nenhum outro integrante possui esse histórico ou formação. Ao contrário, o elenco é composto em sua maioria pela mistura de músicos,

batuqueiros, ogans e dançarinos que transitam pelas chamadas culturas tradicionais populares. Em cena vemos um corpo que não segmenta as linguagens; um corpo que desliza entre voz, música, dança, discotecagem, entrelaçados sem hierarquia determinada. É dentro desta “teia mista” que estabelece-se o jogo cênico. Sem aderir as categorias *dança contemporânea* ou *tradição*, o feito de *Baderna* é justamente propor uma tradição em movimento, imanente e não transcendente, urbana, móvel e experimental. Helena Katz em sua crítica do espetáculo para o jornal *Estado de São Paulo*, escreve:

A diversidade prolifera em todas as direções. Nos corpos de cada um deles, com habilidades específicas da maior competência; na qualidade das metáforas sobre o que tem sido varrido para baixo do tapete da dança contemporânea: competição como valor de uso, preconceitos como valor de troca, ausência das culturas populares. Esta *Baderna*, verdadeiro carro abre-alas de um cortejo ao qual devemos todos aderir, vai derrubando os muros bem-comportados que escondem o silenciamento dos traços afro-brasileiros na dança contemporânea que se produz por aqui. (Katz, 2012)

Não se trata mais de opor tradicional e contemporâneo porque o que se dá a ver nesse sistema é resultante da sobreposição de textos variados que escapa a certa lógica linear, historicista, que encarcera a tradição em blocos imóveis pertencentes ao passado e atribui o contemporâneo ao novo, atual. Tal narrativa histórica linear não favorece a leitura desse objeto, cuja textura revele um mosaico sem centros definidos. Nessa perspectiva, é impossível aderirmos a concepções de tempo que alocam as culturas tradicionais e as imobilizam em origens ilusórias situadas no passado, ou as conectem à problemática sentença de brasilidade.

A obra em questão é, ainda, segundo Helena Katz, “uma clareira para se pensar a dança no lugar em que ela é feita” (*Ibid.*). Sem excluir a ambivalência de relações marcadas por violências e conflitos coloniais, nem tampouco, aderir aos estereótipos ou a bandeiras afirmativas, esse ambiente baderneiro se constrói através de contatos e contaminações de toda ordem, apontando uma ideia de cultura que já não é “uma coleção de coisas”, e sim, um fluxo dinâmico, móvel e variante de negociações entre corpo e ambiente. Sobre a questão, Greiner nos traz Edwin Hutchins:

Para Hutchins, cultura é sempre processo e tem lugar tanto dentro como fora da mente das pessoas. A sua proposta é, portanto, a de que o principal componente da cultura seja mesmo o processo cognitivo. A cognição, por sua vez, também seria um processo cultural. Portanto, aquilo que costumamos estudar como “as coisas da cultura” tornam-se o resíduo do processo. A chave estaria, portanto, no estudo de como se dá o fluxo de informações. (Hutchins, *apud* Greiner, 2005, p. 103)

O estudo das mediações do corpo com o ambiente parece ser a chave para reinscrever a cultura em redes dinâmicas, fora da lógica cumulativa e linear de tempo que também, por outro lado, corrobora para uma visão de indivíduos dados e portadores de identidades imutáveis. Como essa parece ser a pauta atual, adentremos no aspecto político da questão. O filósofo Vilém Flusser chama a atenção para uma maneira de ler a história, linear, dada através do que chama *curvas traçadas pelos pontos de decisão* que, por sua vez, são pontos alocados dentro de uma linha de tempo ocidental.

Em tal leitura, por exemplo, a abertura do norte da Europa no século IV e do norte da América no séc. XVI

serão tomados por pontos decisivos, e efetivamente a história é sempre lida dessa forma. Mas, vistos a partir de uma distância maior, tais traços e saltos do ponto decisivo na faixa não parecem constituir a verdadeira medida da história, e uma outra medida se impõe, a saber: a da relação entre faixa histórica e o resto da humanidade. (Flusser, 1998, p. 35)

Essa questão, ainda segundo ele, gera uma oposição que aparece na consciência sob duas formas: “uma, as sociedades históricas (entende-se europeias), veem com desafio enquadrar na humanidade histórica a não histórica e a outra vê como desafio depor a faixa histórica, e esta caracteriza algumas sociedades não históricas, por exemplo a negritude e o black power” (*Ibid.*, p. 35). No Brasil ou nas sociedades da América Latina, resultantes da mescla entre diversas civilizações, talvez não se trate de enquadrar ou depor, mas assumir a existência e o paradoxo de ser sujeito “a-histórico”, como conclui o autor mais adiante.

A narrativa histórica linear não favorece a leitura de objetos cuja textura revele um mosaico sem centros definidos. Nessa perspectiva, e assumindo uma posição “a-histórica”, é impossível aderirmos a concepções de tempo que aloquem as culturas tradicionais e as imobilizem em origens ilusórias situadas no passado. O que parece sempre ter existido por aqui, sem excluir a violência e o conflito dos processos coloniais, foram contatos e contaminações culturais de toda ordem que, a partir da variação, fizeram surgir mapas culturais complexos. A ideia de tempo, circunscrito à linha passado presente futuro, é substituída em nosso continente pelo tempo das mestiçagens – “continuidades na descontinuidade, conciliações entre ritmos que se excluem” (Barbero, 2013, p. 262). O popular tradicional, visto desde um outro ângulo, fora dessa lógica, não é cultura

alocada no passado, inscrevendo-se em uma rede dinâmica, de variação e criação.

Sobre a construção da oposição entre cultura erudita e cultura popular, é contribuição ímpar o estudo realizado por Jesús Martín-Barbero. O estudioso das mediações da cultura na comunicação, em especial na América Latina, revela um panorama que ilustra onde e em quais circunstâncias o termo cultura popular é inserido dentro de uma escala de valor, “baixa cultura” em oposição a “alta cultura”. Sobre a concepção do nascimento de uma ideia de cultura popular, Martín-Barbero pontua a Idade Média como marco: “uma mudança na perspectiva histórica sobre o popular implicava a releitura do período em que, para o Ocidente, o popular se constitui em cultura: a Idade Média” (*Ibid.*, p. 99). É o momento onde o popular passa a estar associado a massa camponesa iletrada/oral em oposição ao clero, dono da cultura erudita/letrada.

De forma que o dualismo maniqueísta e o esquematismo surgem paradoxalmente não como modos populares, mas sim impostos a partir da tradição erudita. Repelida, e não poucas vezes desafiada, a cultura oficial responde de três maneiras: a destruição dos templos, dos objetos e das formas iconográficas dos deuses etc; a obliteração ou abolição de práticas, ritos, costumes, devoções; e a desnaturalização ou deformação das mitologias e das temáticas folclóricas que, re-semantizadas, são recuperadas pela cultura clerical. (*Ibid.*, p. 100)

Tal oposição, política por natureza, ganha força no momento em que a Inquisição se estabelece como mecanismo de controle a toda e qualquer prática extra oficial. No entanto e independente disso, as trocas e contaminações entre o que veio a ser categorizado depois por cultura popular e cultura

erudita, afirma ainda Martín-Barbero, vigoraram na maior parte desse intervalo ao qual a história nomeia Idade Média.

No rastro das conotações que o termo popular vai assumindo ao longo de alguns períodos, vemos que em todos eles tal dualismo adquire contornos específicos. Sendo assim no iluminismo, esta oposição ganha força sob o discurso da razão, da separação entre natureza e cultura, onde as culturas populares seriam formas ingênuas, logo associadas a um ideal romântico e “essencializado” de cultura. No século XX, com o surgimento do Estado Nação, o popular e suas manifestações culturais são utilizados para criação de territórios nacionais, configurando a tríade cultura nacional-tradição-identidade. No Brasil, temos como exemplo, nesse último caso, o populismo varguista. Um diagnóstico rápido da presença de elementos das chamadas “culturas tradicionais brasileiras”, ao longo do tempo, nas políticas para as artes e entretenimento no Brasil, desde a era Vargas, observa-se o emprego dos mesmos em correlação direta com a invenção de uma “ideia” do que seja a nossa “cultura nacional”. Ocorre que interesses políticos apresentavam esse desejo, um tanto ilusório, de unidade nacional e, portanto, as culturas tradicionais em suas dimensões locais se tornaram material antropológico de estudos e algo por descobrir. A ideia de Estado Nação contida no populismo varguista cria a necessidade de vincular as pluralidades étnicas e culturais sob o guarda-chuva do “nacional”. Sobre isso, diz Martín-Barbero, referindo-se ao pensamento político entre 1930-1960:

Surge assim um novo nacionalismo, baseado na ideia de uma cultura nacional, que seria a síntese da particularidade cultural e da generalidade política, da qual as diferenças culturais étnicas ou regionais seriam expressões. Sob esta forma, a diversidade legitima a insubstituível

unidade da nação. Trabalhar pela nação é antes de mais nada torná-la uma. (*Ibid.*, p. 221)

Não por acaso, as pesquisas de Mário de Andrade foram subsidiadas pelo governo da época. Segundo o professor e pesquisador de políticas culturais brasileiro Albino Rubim, a passagem de Andrade no Departamento de Cultura da Prefeitura de São Paulo e a presença do político Gustavo Capanema a frente do recém-criado Ministério da Educação e Saúde inauguram as políticas públicas de cultura no Brasil, imediatamente após a “Revolução” de 1930. O professor descreve que a política implementada visava ideários como “nacionalismo, brasilidade, harmonia entre classes sociais, o trabalho e o caráter mestiço do povo brasileiro” (Rubim, 2007, p. 104).

O que os exemplos nos mostram é que a insistência pela estabilização de elementos culturais em categorias fechadas, em blocos como cultura popular, eruditos, contemporâneos, ou os discursos fortemente ancorados em afirmações de identidade que parecem despontar atualmente no horizonte, estão fortemente associados a interesses políticos, onde se torna estratégico cartografar, fixar os territórios e, assim, manter a variação proliferante e incalculável da cultura sob controle.

Tais agenciamentos de poderes institucionais, estatais e de mercado, incluindo as mídias, parecem absorver instantaneamente o que quer que se proponha a existir, a princípio, como resistência a modelos hegemônicos. Como exemplo, as discussões de gênero em voga ou as questões raciais, transformando-se cada vez mais em pautas sociais instituídas, o que lhes rouba o aspecto de resistência ao mesmo sistema que as torna necessárias, criando um mercado em torno dos temas. Começa, então a operar uma tendência de mercado, uma união, segundo o sociólogo Pascal Gielen, das agendas nacionalistas e neoliberais, impulsionadas também pela mídia. Para Gielen,

a associação entre agendas neonacionalistas e fundamentos neoliberais é, atualmente, uma realidade que emerge não só no Brasil, e que ocorre sobretudo em países governados por partidos populistas.

O neonacionalismo que está se erguendo por toda a Europa adota alegremente princípios neoliberais, como estratégias de marketing e marcas para criar sua própria identidade e sua própria individualidade cultural. A criatividade cultivada em casa também é regularmente apresentada como fonte de uma vantagem econômica. Em conceitos como 'Design Holandês', 'Mestres Flamengos' ou 'Moda Italiana', as agendas neoliberais e neonacionalistas coincidem perfeitamente. A essencialização da cultura e a nacionalização da criatividade geram novas oportunidades econômicas, o que permite ao neonacionalismo pegar uma carona com o neoliberalismo, e vice-versa. (Gielen, 2013, p. 80-81)

A essencialização das culturas populares pode funcionar então como estratégia de imobilização, colocando-as em lugares onde só resta "manter a tradição" ou como produto exótico de consumo turístico. Hoje, como estamos vendo, a mudança no cenário político tende para o retorno de uma visão segmentada, que coloca a cultura erudita em escala de valor superior às outras. Sobre o assunto, o artigo "A segunda morte de Mario de Andrade", escrito pelo jornalista Lira Neto e publicado na *Folha de São Paulo* no dia 19 de junho de 2017, mostra muito bem como, na postura do atual Secretário de Cultura de São Paulo, André Sturm, e sua equipe, está embutida essa visão. O fechamento do Clube do Choro e a extinção das rodas de samba do projeto "Samba na Varanda", que acontecia na biblioteca Mario de Andrade sob a simples justificativa "Corte! Já basta o samba do boteco ao lado", são apenas alguns exemplos.

Como se pode ver, a lógica binária *alta cultura X baixa cultura, letrados X iletrados, centro X periferia*, volta a prevalecer como tônica política, acrescida de outros tantos binarismos cujos discursos somente colaboram para a criação de territórios de afirmação identitária de todas as naturezas. O que aparece, na maior parte dos casos, são discursos de resistência contra hegemônica que reproduzem os mesmos mecanismos de exclusão e oposição dos discursos de ordem hegemônica, ou seja, a lógica implícita nesses dois casos são tão próximas que aquilo que nasce para ser resistência acaba capturada pelo que pretende opor. É um beco que parece não ter saída.

Por outro lado, o que essa realidade mobiliza quando imobiliza? Talvez ela mobilize outras iniciativas, pequenas ações de compartilhamento que escapam às configurações que pretendem capturar as subjetividades e as homogeneizar em guetos fechados de afirmação identitária. A contramão da resistência dura, engessada em linhas de força de afirmação identitária, talvez seja a criação de espaços onde a multiplicidade exista de fato. A resistência da resistência. Espaços de criação, seja na arte, na educação, ou mesmo coletivos interdisciplinares que vem surgindo, onde seja possível criar fluxos de alteridade sem excluir os conflitos e a ambivalência implícita a qualquer forma de relação. Uma virtuosidade do comum como potência do compartilhamento, como aponta Paolo Virno.

Ao redirecionar essa discussão para planos da criação, nesse caso na obra artística de Luis Ferron, onde o compartilhamento se faz ver através de "zonas de contágios" entre referências culturais diversas e onde as relações interculturais são de fato engates de criação, passamos do território das afirmações para o das mediações, e o que vem guiar a discussão é o corpo. Nesse sentido, tangenciando o mesmo debate, Greiner diz:

Quando a discussão começa a partir do corpo (e é assim que toda discussão começa), a questão dos embates culturais que adere à noção de identidades dadas a priori, está fadada ao fracasso. Tradicionalmente, a maioria dos grupos de resistência das chamadas minorias, tem como bandeira política justamente esta questão da identidade e das especificidades culturais. No entanto, ao tomar como ponto de partida um entendimento substancialista de identidade, ou seja, a identidade caracterizada por alguma etnia, nação ou língua, cria-se uma armadilha. Despotencializa-se a força dos enunciados, das singularidades migratórias e das linhas de força que se constituem a partir das práticas perceptivas (não necessariamente práticas discursivas). Talvez o primeiro passo para politizar os debates sobre diálogos e encontros culturais seja admitir a inevitabilidade do seu inacabamento, da sua natureza descontínua, incompleta e precária. (Greiner, 2005, p. 270-271)

Dessa forma, embora se apresente, atualmente, uma tendência política em demarcar territórios pretensamente homogêneos, onde os grupos historicamente excluídos aderem, como modelo de superação, as mesmas fórmulas utilizadas por quem os oprimiu, algo parece se mover além dessas capturas. *Baderna* parece ser uma possibilidade.

O que se transforma em um processo de criação constituído de zonas de compartilhamento e de contágios entre referências culturais diversas, transformando-as na própria matéria prima da composição estética, como é o caso no artista em questão?

Neste caso, em primeiro lugar, a abertura para o compartilhamento entre elementos culturais variados retira uma suposta identidade essencializada, como é o que ocorre com as culturas tradicionais, sempre postas no lugar de

“manter a tradição”, em oposição ao contemporâneo, ao atual, à inovação, que fica a cargo da arte. É a primeira dualidade que se rompe. Não existe demarcação de territórios em *Baderna*, mas sim “um não território bastante complexo: o das intermediações. Este não lugar onde nada existe de modo acabado, mas as possibilidades de relação se fazem presentes o tempo todo, reinventa a noção de universalidade, de nacionalidade e do que significa estar no mundo. (*Ibid.*, p. 108)

Em segundo lugar, poderíamos dizer que a obra estabelece um terreno movediço que desconfigura um indivíduo pronto que carrega referências culturais, no caso uma tradição constituída de elementos dados, abrindo-a para o que se estabelece como signo a partir do encontro do(s) corpo(s) com outros elementos do ambiente. Tal desconfiguração não significa que ele abandona seu escopo de referências, mas que as tornam passíveis de outras combinações na relação com esse ambiente. É uma potência que se cria no compartilhamento. O ambiente baderneiro é “sempre mais do que um” (Manning, 2013), *performers* são ao mesmo tempo filhos de santo e batuqueiros, que também são dançarinos, cantores, participantes/intérpretes de simulações de programa de auditório, DJs. Dessas combinações surge, por exemplo, a cena em que Alysson Bruno, um dos intérpretes, reencena a obra *Café Müller* de Pina Bausch. Alysson está de olhos vendados e se movimenta entre o público conduzido por Mauricio Bade, outro intérprete. Este vai abrindo espaço, pedindo licença ao público, enquanto Alysson segue caminhando de olhos fechados ao mesmo tempo em que seus braços dançam como se quisessem abrir caminho. Luis Ferron está na outra ponta do espaço. Em um microfone que distorce sua voz e que cria uma ambivalência entre masculino-feminino, narra a chegada de Pina ao mundo dos Orixás. É bom relembrar que a coreógrafa alemã Pina havia falecido há poucos anos. Ao final do texto Ferron diz: “Pina, então, chega ao Ori dos Orixás e cria

a Gira do Café Müller". "Pina Lives", encerra. Todos os outros performers entram em cena novamente, fazendo uma paródia da movimentação densa e existencial de Café Müller, enquanto são projetadas em várias paredes o slogan: "Pina Lives".

Segundo Erin Manning, o objeto de arte deve ser capaz de suportar a variação, o objeto torna-se quando seu valor é inventado no passar de um lugar para o outro e quando esse valor segue se metamorfoseando. É nesse lugar que ele abre o múltiplo à multiplicidade, não de número, mas de variação sobre si mesmo. Nessa direção, ela diz, não importa mais o que ele, o objeto de arte, representa, mas o que ele pode fazer (Manning, 2016, p. 71).

O que *Baderna* pode fazer ao retirar a "tradição" da imobilidade na qual foi historicamente colocada para transportá-la para uma geografia inventiva, onde Pina Bausch pode chegar ao mundo dos Orixás, Ogun pode dançar Café Muller e Monalisa, associada aos signos do funk, virar Lisadá²⁰? Pode esse ambiente baderneiro estabelecer um ponto de fuga e passar do indivíduo portador de uma identidade dada a priori para a invenção de um sujeito, nos termos trazidos por Peter Pal Pelbart?

De modo que a invenção poderia ser pensada, aqui, antes como a invenção de um sujeito do que a invenção por um sujeito dado, e a coletivização é o processo pelo qual o pré individual passa no transindividual. Em todo caso, essa partilha e troca de "partes" de pré individual só podem ocorrer se forem deixadas para trás as "formas de identidade" congeladas nos papéis, nas funções, num posicionamento social dominante e impondo afetações identitárias. (Pelbart, 2013, p. 52)

Dois pontos merecem explicação nessa citação. A reflexão sugerida por ele é densamente embasada em Simondon, para

o qual o indivíduo é sempre processo de individuação, fásico, descontínuo. A fase chamada pré individual é sempre *transindividual*, isso significa que o indivíduo sempre é coletivo em alguma instância. O outro ponto é o vínculo que Peter estabelece entre invenção de um sujeito e coletivização, esse é o lugar “pelo qual o pré individual passa no *transindividual*”. Ora, pode-se supor que Baderna, ao colocar em primeiro plano a rede de compartilhamento e contágios entre referências culturais diversas, mesmo sendo uma coletivização temporária, intensifica esse lugar chamado *transindividual* e, assim, as identidades vão dando lugar a invenção de sujeitos que são “sempre mais do que um”?

As concepções identitárias de cultura relacionadas a qualquer tentativa de alocá-la em origens ou matrizes étnicas é contraposta nessa obra que, se por um lado carrega essas informações, por outro não as fixa porque aposta no movimento tradutório como possibilidade de invenção. Na obra não estão “em jogo” as problemáticas categorias “tradicional” e “contemporâneo” porque, ao invés de dualizar, incorpora textos variados, relaciona e traduz. A zona de contágio proposta pelo coreógrafo cria “um funcionamento semiótico, sem ponto de referência, sem verdade última, é todo ele relação, grama móvel em tradução constante, dinâmica” (Sarduy, s.d., p. 85).

O que a obra nos traz, nesse sentido, é uma fresta que escancara as possibilidades de entender os textos da cultura de forma relacional, com abertura para o compartilhamento, em movimentos processuais não amparados em afirmações de matrizes. É um ponto de fuga para superação dos dualismos que insistem em despontar no horizonte. Em vez da união por correspondência que gera ambientes homogêneos e afirmativos, a heterogeneidade como atitude consciente de desestabilização. Uma neurodiversidade como plataforma para a mudança política, segundo Manning, onde se pode criar modos

de encontro para a diferença e formas onde certa diversidade neural exista.

Neurodiversidade é o caminho que escolhi aqui para explorar a vida insurgente. Encorajado pelo ativismo da neurodiversidade, eu a tomo como uma plataforma para mudança política que fundamentalmente altere a maneira como a vida é definida e avaliada. Faço isso com o grito do movimento da neurodiversidade em mente: honrar as formas complexas de interdependência e criar modos de encontro para essa diferença. (Manning, 2016 p. 5)

Sem aderir a categorias ou afirmações de territórios culturais e identitários, Luis Ferron, com sua *Baderna*, instala um ambiente de relações onde a multiplicidade de elementos estabelece o jogo das mediações. Um ambiente abundante que gera uma experiência vigorosa, onde nenhuma referência tem ponto de origem porque tudo se sobrepõe e interpenetra. Tudo é fluxo. *Baderna* é um gesto menor, desestabilizador de lógicas identitárias. A atualização das concepções identitárias de cultura relacionadas a qualquer tentativa de alocá-la em origens ou matrizes étnicas é contraposta aqui através dessa obra que, se por um lado carrega essas informações, por outro não as fixa porque aposta na combinação e na incorporação de elementos múltiplos como possibilidade tradutória. Na obra não estão “em jogo” as problemáticas categorias “tradicional” e “contemporâneo” porque, ao invés de dualizar, incorpora textos variados, relaciona e traduz. A zona de contágio proposta pelo coreógrafo cria “um funcionamento semiótico, sem ponto de referencia, sem verdade última, é todo ele relação, grama móvel em tradução constante, dinâmica” (Sarduy, s.d., p. 85).

Baderna incorpora a ambivalência inerente a todos os processos mestiços de forma irreverente, é um ponto de fuga para superação dos dualismos que insistem em despontar

no horizonte. O que a obra nos traz, nesse sentido, é uma fresta que escancara as possibilidades de entender os textos da cultura de forma relacional, em movimentos processuais não amparados em afirmações de matrizes. Essa Baderna acende uma luz que nos joga no turbilhão a histórico, barroco e mestiço ao qual pertencemos. Em Baderna, Ayán, criadora do tambor Batá, Passistas e Iyabás revelam que o axé feminino impera sobre os corpos e as suas sensualidades dançantes. Sem centros definidos, a cultura é uma baderna que não respeita categorias. Ará-Ô!

Referências Bibliográficas

- FLUSSER, Vilém. *Fenomenologia do Brasileiro*. Rio de Janeiro: EDUERJ. 1998.
- FERRÃO, Luis Carlos. *Anatomia do Desejo: Memória e Percepções*. Memorial do artista parte da dissertação de mestrado ainda não concluída.
- GRUZINSKI, Serge. *O pensamento mestiço*. São Paulo : Cia das Letras, 2001.
- KATZ, Helena. Baderna, dança que se costura com rituais. *O Estado de São Paulo*. 6 de abril de 2012. Caderno 2. Disponível em: <http://www.helenakatz.pro.br/midia/helenakatz91333742422.pdf>.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ. 2013.
- NETO, Lira. A segunda morte de Mário de Andrade. *Folha de São Paulo*. 19 de junho de 2017. Ilustrada. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/colunas/lira-neto/2017/04/1879742-a-segunda-morte-de-mario-de-andrade.shtml>
- PINHEIRO, Amálio. *América Latina: Barroco, Cidade e Jornal*. São Paulo: Intermeios, 2013.
- SANTOS, Boaventura de Souza. *A Gramática do Tempo: para uma nova cultura política*. São Paulo: Córtext. 2006. (Coleção para um Novo Senso Comum; v.4)
- SARDUY, Severo. *Barroco*. Lisboa: Vega. s/d.

9. Arquitetura e Música: Historicidade e reflexões sobre a relação entre som e espaço

Carlos Eduardo Tsuda

Universidade Anhembi Morumbi

Resumo: Neste artigo realizamos um estudo arqueológico da relação entre arquitetura e música, enfocando aspectos do processo perceptivo, e da relação entre espaço e tempo no desenvolvimento humano. A partir de exemplos históricos, demonstramos como esta relação está intrinsecamente associada às relações entre espaço/som e espaço/ambiente que se desenvolveram nas artes e na música desde a Antiguidade até a Contemporaneidade. Neste contexto, analisaremos o desenvolvimento da música e de seus espaços de apresentação em diferentes períodos históricos a partir de um viés perceptivo, discutindo como as propostas artísticas moldam, e são moldadas, pelas experiências sensoriais propostas pela arquitetura, e como esta relação transformou-se ao longo da história, culminando numa análise das propostas musicais e arquitetônicas realizadas na construção do Pavilhão Phillips à luz das discussões sobre sensorialidade e sinestesia.

Palavras chave: arquitetura, música, acústica, site specific, sinestesia, Pavilhão Phillips

Abstract: In this article, we will realize an archeological study about the relation between architecture and music, emphasizing in aspects of the perceptive process, and in the relation between space and time in human development.

By using historical examples, we will demonstrate how this relation is intrinsically associated to the relations between space and sound, and space and ambient, that developed in the arts since antiquity to contemporaneity. In this context, we will analyze the development of music and its presentation spaces in different historical periods through a perceptive bias, discussing how artistic proposals are shaped and shape sensorial experiences proposed by architecture, and how this relation has changed along history, culminating with an analyzes of the musical and architectural proposals realized in the construction of the Phillips Pavillion in the light of the discussions about sensoriality and synesthesia.

Keywords: architecture, music, acoustic, site specific, synesthesia, Phillips Pavillion

A relação entre arquitetura e música remonta à antigüidade, ao anfiteatro grego em semicírculo construído no ano 300 a.C. em Epidauros, na Grécia. Exemplo levantado por Milesch Muecke e Miriam Zach em seu artigo *Resonance: Music and Architecture*, pode ser considerado não somente um marco inicial desta relação, mas também o caso mais bem sucedido de integração entre som e ambiente na história.

O formato do teatro, construído na lateral de uma colina, e os obstáculos naturais que o cercam, “o tornam um preciso amplificador de som quando os performers estão no skene” (Muecke e Zach, 2007, p. 253). Esta relação mais sensorial com o mundo físico, e um tanto quanto simbiótica com a natureza, propiciava um entendimento do espaço direcionado às suas relações acústicas e aurais, sobretudo no que se refere ao seu uso. Desta forma, sua estrutura física, cuja função está centrada na apresentação cênica e na propagação da voz humana, foi concebida de forma a valorizar, integralmente, as sutis relações entre som e espaço, e entre som e ambiente. Este teatro continua sendo usado até hoje para os mesmos

propósitos e não necessita de amplificadores e sistemas de som elétricos.

Os autores mencionam, ainda, o escritor, arquiteto e engenheiro Marcus Vitruvius Pollo (80 a.C.-25 a.C.), e sua obra *Da Architectura*, em que discute a atenção aos aspectos aurais de ambientes internos e externos por parte dos *arquitetos* de sua época. Neste sentido, afirma, em um de seus estudos, que os *arquitetos* conheciam princípios básicos de acústica, mencionando, como exemplo, o uso de ressonância por atores: estes, quando acompanhados por uma lira num teatro de madeira, e quando queriam cantar numa tonalidade mais alta, se viravam para as portas do palco e aproveitavam o suporte harmônico que elas proporcionavam à voz (*Ibid.*, p. 254). Uma forma, na realidade, super sofisticada de compreensão do espaço cênico, que se desenvolveu num período em que a relação com a natureza era mediada por um pensamento cosmológico.

Tal relação com o ambiente na Antigüidade Clássica, mais sensitiva e sinestésica, identificada por Muecke e Zach, é discutida por Sergio Basbaum em seu artigo *Sinestesia e Percepção Digital*, como fruto de uma forma de entendimento da realidade como um todo. Nas palavras do autor:

Na Antigüidade Clássica, a relação entre o homem e o mundo ao seu redor parece ter sido entendida como mediada por uma espécie de bloco integrado de sensação que reunia todos os sentidos e relacionava cada um deles aos demais, e até mesmo todos os sentidos a modelos superiores da natureza e do Universo. (Basbaum, 2012, p. 254)

Segundo Basbaum, esta forma de entendimento do mundo segue adiante na história até a Modernidade, sendo o período que compreende o fim da Idade Média e o início

do Renascimento o marco inicial de mudanças significativas. Neste contexto, a discussão sobre percepção medieval do mundo e sinestesia, proposta pelo autor, nos auxilia na compreensão histórica da relação entre música e arquitetura, ao nos trazer uma importante reflexão sobre a época. Para o autor, identificamos na Idade Média uma cultura ainda predominantemente oral, entendida a partir de uma outra relação com o tempo, atento aos ciclos naturais da lua e do sol, das estações do ano, das colheitas, das divindades, do cotidiano. Uma realidade não regida por uma lógica temporal narrativa, “diacrônica, mensurável segundo as determinações matemáticas do relógio” (*Id. ibid.*). Nas palavras do autor:

É possível, porém, traçar mais claramente as relações entre sinestesia e a percepção medieval do mundo a partir de McLuhan e do entendimento da cultura medieval como uma cultura predominantemente oral - em que o conhecimento é patrimônio coletivo, não há noção de individualidade claramente delineada, unidade e sentido são determinação divina. McLuhan associa às culturas orais qualidades de mundos tribais, opondo estas à cultura que se forma na europa após a tipografia de Guttenberg. (*Ibid.*, p. 253)

Uma forma de compreensão do tempo, que no espaço se dá através de uma integração sensorial de relações cosmológicas com qualidades físico-acústicas do ambiente, como nos demonstra Kourosh Mavash ao descrever uma catedral medieval:

A catedral medieval é um outro exemplo de experiência espacial multisensorial onde a qualidade acústica do espaço e dos materiais que o compõem, junto com a solidez da estrutura, a dramaticidade da relação entre

luz e sombra e a sensação tátil dos materiais proporcionam uma poderosa sensação de espiritualidade através da manipulação harmônica de nossos sentidos. (Muecke e Zach, 2007, p. 57)

Uma lógica de pensamento espácio-temporal, em que notamos uma forte aptidão associativa entre sensorialidade e cosmologia. Para Basbaum, uma visão de mundo que propiciava uma forma sinestésica de vivenciar o espaço e o tempo, e que vai sofrer uma grande transformação com a invenção da imprensa de Gutenberg, culminando na reformulação estética e filosófica proposta no Renascimento e, posteriormente, na modernidade. Neste sentido, o autor discute, em McLuhan, a transição da cultura oral para a cultura escrita como um importante marco histórico, na medida em que a escrita gera uma nova forma de pensamento, “linear, racional e organizador”, uma compreensão do tempo e do espaço metrizada, particionada e racionalizada segundo padrões de medidas (Basbaum, 2012, p. 254). Uma verdadeira revolução na forma de entendimento da realidade e, conseqüentemente, nas relações entre os sentidos visual e auditivo e na forma como a cultura ocidental vai passar a viver a experiência do som no espaço. Nas palavras do autor:

A cultura sinestésica medieval será desmontada por um conjunto de forças que culminam no chamado Renascimento. Mas, à medida que a modernidade se instala – e com ela a primazia da razão sobre a fé, a gênese da ciência clássica, a crescente autonomia da obra de arte e, sobretudo, a constituição do sujeito — a unidade dos sentidos será preservada ainda ao longo de radicais transformações na cultura. Para Marshall McLuhan, a gênese destas transformações estará na invenção, por Guttemberg, da prensa de tipos móveis,

que possibilita a reprodução em escala até então inimaginável do pensamento linearizado na linguagem verbal impressa. O resultado será a primazia da visão sobre os demais sentidos e o fim do equilíbrio perceptivo do mundo oral. (*Id. ibid.*)

Notamos neste período, portanto, um movimento gradativo de cisão entre sensorialidade e cosmologia em decorrência do fortalecimento do conhecimento científico, nas palavras de Basbaum, “a queda da teocracia da Antigüidade e o começo da antropocracia moderna” (*Ibid.*, p. 255). E que vai se manifestar intensamente nas artes, na composição musical e na concepção das salas de concerto construídas e/ou reformadas na época, como nos colocam Muecke e Zach:

na Renascença a arquitetura e a música começam a ter uma relação mais formal que a existente no ápice da integração entre ambas artes na Grécia e em Roma. [...] Existe agora uma clara separação entre música e arquitetura. Enquanto o ouvinte pode escutar, na música, as mesmas harmonias em uso na arquitetura. Na relação entre música e espaço arquitetônico, esta conexão se dá de forma muito tênue. A música foi geometrizada e perdeu sua conexão com o material, i.e., com a experiência espacial sonora. Não é surpreendente que, na Renascença, os arquitetos direcionavam seus esforços em proporções métricas dos espaços ao invés de seus atributos acústicos. (Muecke e Zach, 2007, p. 254-255)

Neste sentido, as composições musicais passam a ser formatadas ao meio onde são apresentadas, isto é, o teatro com palco italiano: os compositores passam a organizar seus arranjos em função das propriedades acústicas encontradas nos teatros da época, invertendo a relação sensorial e mais contex-

tual que observamos na relação com o teatro de *Epidaurus*. Na Renascença também presenciemos o surgimento da divisão da partitura musical em compassos. A temporalidade da música passa a ter um “espaço” delimitado e pautado por regras rígidas matemáticas, perdendo a fluidez e a imprecisão interpretativa praticadas até então. A discussão de Basbaum, em McLuhan, sobre o desenvolvimento da perspectiva no século XV nos traz um importante ponto de vista neste sentido:

Assim, no entender de McLuhan, o que a perspectiva leva a cabo, ao conferir uma ilusão tridimensional ao espaço é precisamente a transferência, à representação visual, das qualidades do espaço acústico que configurou a cultura europeia medieval. (Basbaum, 2012, p. 255)

Todavia, segundo Basbaum, “a herança do mundo medieval” não é esquecida na história em poucos capítulos, permanecendo no Renascimento como uma ponte ao mundo cujas noções de espaço e tempo prescindiam da unidade humana e racional antropocêntrica. Muecke e Zach, neste sentido, nos mostram, a partir de alguns exemplos, que esta relação sensorial entre música e arquitetura não se perde completamente no Renascimento. Desta forma, os autores pontuam casos de avanços em estudos harmônicos e estruturais em peças como *Il Primo Libro di Madrigali a quattro voci*, de 1568, de Maddalena Casulana, que eram muito bem ambientadas em igrejas e catedrais, com reverberações difusas e de longa duração. Entretanto, mesmo que neste período tenham sido realizadas algumas boas experiências pontuais, só em 1723 apareceram os primeiros sinais de um engajamento entre música e arquitetura pós-*Epidaurus*, “quando Johann Sebastian Bach (1685-1750) se tornou diretor eclesiástico do coro de *Thomasschule*, e começou a tocar órgão e a dirigir um

coro na *Thomaskirche* de Leipzig na Alemanha” (Muecke e Zach, 2007, p. 257-258). Sobre a igreja luterana de Leipzig:

Esta relativamente pequena igreja luterana, com uma reverberação de duração mais curta que qualquer catedral medieval existente, até então, na Europa, possibilitou Bach a compor melodias polifônicas complexas usando técnicas contrapontísticas. O espaço, por ser relativamente seco, permitia os ouvintes distinguir progressões de acordes com clareza, possibilitando uma complexidade sem precedentes na música em espaços públicos. (*Ibid.*, p. 258)

Outros exemplos de bons casamentos entre música e ambiente apareceram também nos “espaços profanos das performances dramáticas”, tendo a opera *La Scala*, construída entre 1776 e 1778 por Giuseppe Piermarini, como “o marco inicial de uma série de salas públicas de concerto que passaram a transformar a forma como música, arquitetura e as artes dramáticas se interagem nos próximos 250 anos” (*Ibid.*, p. 258).

Podemos incluir também, o teatro de *Gewandhaus*, em Leipzig, no hall das grandes obras acústicas do século XVIII. Apesar de não parecer em nada com o teatro de Epidauros, sua excelência em ambientar acusticamente instrumentos musicais inspirou inúmeras outras salas de concerto da mesma natureza. Todavia, a acústica da maior parte das salas grandes da época continuava sendo baseada em métodos científicos incompletos, o que rendia, obviamente, resultados não tão exuberantes (*Id. ibid.*).

O teatro de Epidauros continuou sendo reverenciado por arquitetos por séculos, como bem relata Leo L. Beranek em seu livro *Music, Acoustics & Architecture*. Beranek analisou diversas salas de concerto na história, e chegou a conclusão

que, para um entendimento sobre música, acústica e arquitetura, temos que desenvolver uma língua comum aos três domínios. Foi então no século XIX, que o arquiteto Gottfried Semper (1803-1874) chegou muito perto com um projeto de um teatro em Munique, “incorporando o semi-círculo de Epidaurus num espaço de concerto no estilo Renascentista” (*Ibid.*, p. 259).

Todavia, seu projeto nunca foi executado, e quem acabou dando continuidade à ideia, numa escala menor, sem lhe render os devidos créditos, foi o compositor Richard Wagner. Wagner partiu do projeto de Semper e criou o teatro de Bayreuth, mas insistiu em separar visualmente o setor de instrumentos do público e da cena, “criando um sensual *Gesamtkunstwerk*” (*Id. ibid.*), no intuito de fazer com que as pessoas tivessem a impressão que a música soava do além.

Em relação ao seu projeto original, Bayreuth perdeu em sinergia acústica em função das alterações espaciais de Wagner. Segundo Muecke e Zach, pode ser considerado um retrocesso na relação entre as duas formas de arte; isto sobretudo, com relação à sua última reforma de ampliação da sala de concerto. Mas foi sem dúvida, palco de transformações fundamentais no discurso musical do romantismo, que culminaram nos experimentos em cromatismo, que mais tarde resultariam na ruptura do sistema diatonal nos anos 1920 (Griffiths, 1978, p. 21-23).

Música no século XX

Vemos surgir então, a partir dos 1920, uma grande revolução estética no fazer musical em termos de discurso narrativo — em propostas harmônicas e melódicas cromáticas, atonais e serialistas —, pesquisa timbrística — com os experimentos timbrísticos na música instrumental de Edgar

Varèse e, posteriormente, com a música concreta de Pierre Schaffer e a música eletrônica de Stockhausen — e crítica ao próprio sistema artístico musical — no sarcasmo de Erik Satie e, posteriormente, na música indeterminada de John Cage (Griffiths, 1978, p. 62-79).

Neste sentido, uma transformação fundamental foi a forma como os compositores passaram a lidar com o material sonoro. No início dos anos 1920, Edgar Varèse prenuncia uma forma de entendimento da música eletroacústica – que será desenvolvido posteriormente por Pierre Schaeffer, ao compreender os timbres dos instrumentos como parte do discurso musical, equiparando-os em grau de importância à harmonia e à melodia. Nas palavras do autor, “o homem que mais proveito tirou do gosto futurista pelas sonoridades urbanas” (*Ibid.*, p. 98).

Segundo Griffiths, as inspirações de Varèse advêm das investidas experimentalistas dos futuristas italianos, em especial do músico Luigi Russolo e seu manifesto “a arte do ruído”. Russolo “reclamava uma música que tivesse a ver com os sons e ritmos das máquinas e fábricas, uma ‘arte do ruído’ necessariamente estridente, dinâmica e profundamente sintonizada com a vida moderna” (*Ibid.*, p. 97).

E não foi somente Varèse quem aderiu aos alardes futuristas: a revolução foi seguida por inúmeros compositores importantes da época. Debussy, por exemplo, proferiu uma frase que muito exprime a proximidade entre o discurso musical que se instaurava e o desenvolvimento urbano industrial:

Não será nosso dever, perguntava, encontrar meios sinfônicos de expressar nosso tempo, meios que evoquem o progresso, o arrojo e as vitórias dos dias modernos? O século do avião não merece sua própria música? (Debussy, *apud* Griffiths, 1978, p. 97)

Neste mesmo período, vemos indícios deste interesse plástico no material sonoro no cinema experimental de Dziga Vertov, nos experimentos audiofônicos de Walter Ruttmann e, posteriormente, nos trabalhos de animação e sonorização experimentais de pintura sobre película filmográfica de Norman McLaren, Oskar Fischinger e Rudolf Pfenninger. Não por acaso, Dziga Vertov e Walter Ruttmann serão os pioneiros na lida com material sonoro do ambiente, com seus experimentos de captação em película óptico magnética (Garcia, 2004, p. 24-26 e Campesato, 2007, p. 13-15).

Tais transformações na paisagem sonora das cidades modernas e as crescentes inquietações artísticas na forma de se relacionar com o ambiente, culminariam numa das maiores mudanças de paradigmas dentro da música ocidental e na relação entre o som e o espaço. A partir de seus estudos, cujo primeiro, *Étude aux Chemins de Fer* data de 1948, Pierre Schaeffer revolucionaria a forma de pensamento musical ao propor o primeiro tratado teórico voltado para a experiência do ouvinte e não do compositor.*

A escuta, segundo Santaella, “se tornou fator preponderante da composição musical a partir de meados deste século, desde que Pierre Schaeffer inaugurou, com a música concreta, uma das vertentes daquilo que viria se fixar sob o nome de música eletroacústica” (Santaella, 2001, p. 84). Ou, como afirma Giuliano Obici, em *Condição da Escuta: mídias e territórios sonoros*, “antes de de ser discutido por P. Schaeffer, o tema da escuta ocupava um lugar acessório no plano musical” (Obici, 2006, p. 11). Segundo Obici, “o autor deu um lugar distinto à questão por considerar o ouvido como uma ferramenta de análise, um aparato técnico assim como as tecnologias de transmissão sonora” (Obici, 2006, p. 11).

* Segundo Fernando Iazetta, em aula de graduação, no curso de Música da Universidade de São Paulo em 2010.

Pavilhão Phillips

Esta mudança de perspectiva resultaria, por exemplo, na construção do Pavilhão Phillips, no Salão de Bruxelas, em 1958, a primeira estrutura espacial integralmente concebida em função de uma peça audiovisual apresentada em seu interior, o *Poème Électronique*, composto pela música de Edgard Varèse, e pelos trechos de filmes, *slides* fotográficos e desenhos de luz de Le Corbusier.

Resultado da engenhosidade arquitetônica e acústica de Iannis Xenakis, é considerada a primeira grande experiência de ocupação espacial multimidiática e para alguns autores, o primeiro indício do processo de hibridização que veio a se instaurar a partir dos anos 1960 e 1970. Vera Terra, em seu artigo *O Pavilhão Phillips: Uma Poética do Espaço*, confirma tal especificidade ao reiteirar que talvez seja “o primeiro projeto de um espaço arquitetônico que se pensa integrado à música e à imagem” (Terra, 1996, p. 74).

Xenakis, ao conceber sua estrutura arquitetônica, se utilizou de estudos que estava realizando na composição de uma de suas peças mais relevantes, *Metastasis*. As curvas e os inclinações tridimensionais que ele buscava na função geométrica conhecida como parabolóide hiperbólico para a criação da teia de glissandos das cordas em *Metastasis*, serviu como base para a concepção da forma complexa tridimensional proposta para o Pavilhão.

Sua planta baixa assemelhava-se à forma de um estômago, “o público atravessava o ambiente como os alimentos, ‘processados’ pelo sistema de luz, cor, imagem, ritmo e som” (Terra, 1996, p. 74), com uma passagem estreita em cada lado da estrutura, e suas paredes internas eram revestidas de caixas de som, 350 no total, dispostas a criar um ambiente sonoro imersivo.

As irregularidades de sua estrutura geométrica resultaram numa forma de integração única com a peça sonora de Varèse e as intervenções visuais de Le Corbusier, ao potencializar a experiência audiofônica com o som emanando de inúmeros pontos de emissão organizados como pontos geométricos no espaço, e ao criar superfícies e angulações curvilíneas e assimétricas para as projeções dos filmes e *slides* fotográficos. Uma vivência espacial, onde a estrutura arquitetônica integra a obra audiovisual completamente, nas palavras de Xenakis:

Quando alguém está dentro do *Pavilhão Phillips*, não considera sua geometria, mas sucumbe pela influência de suas curvas. Se sensibiliza de tal maneira que, se, por exemplo, uma seção plana for introduzida brutalmente nas superfícies de sua concha, o resultado seria uma intolerante cacofonia para os nossos sentidos. (Iannis Xenakis, *apud* Kanach, 2008, p. 118).

A discussão acerca do termo arquitetura aural proposta por Blesser e Salter em seu livro *Spaces Speak: Are you listening?*, nos mostra um interessante enfoque sobre este aspecto, sobretudo com relação às qualidades acústicas do *Pavilhão* dentro do contexto em que foi construído. Neste contexto, as reflexões de som proporcionadas pela irregular estrutura do Pavilhão e pelo complexo sistema de som espalhado por toda construção criaram verdadeiros caminhos dramaturgicamente sonoros através do espaço.

Ao moldar um espaço volumétrico totalmente novo para uma ocupação sonora exclusivamente integrada ao mesmo, Xenakis criou um ambiente cujas características aurais são únicas. Sua concepção arquitetônica, desenhada senão em função da composição audiovisual de Varèse e Le Corbusier, para além de proporcionar uma experiência acústica como

mencionamos acima, convida o ouvinte a uma vivência espacial única, composta pelos seus atributos físicos, culturais e históricos. O *Poème Electronique* não soaria da mesma forma em nenhum outro espaço físico, não faria sentido realizá-lo. É uma peça audiovisual indissociável de seu espaço de apresentação/ocupação e, por isso, arrisco dizer, uma obra pioneira em ocupação *site specific*, uma vez que “o *Pavilhão* é um espaço cuja razão de ser reside em seu interior” (Terra, 1996, p. 74).

Sua vocação em unir dois universos, o da arquitetura e o da música, remonta à experiência sensorial de Epidauros na Antigüidade e aponta para uma nova discussão sobre espaço e tempo. Segundo Vera Terra, “a própria existência desse projeto indica que a arquitetura busca hoje a sua musicalidade e a música, sua espacialidade, dimensões que lhes foram negadas ou que ficaram esquecidas, em função dos rígidos limites que tradicionalmente se estabeleceram entre as artes do espaço e as artes do tempo. A práxis artística contemporânea dissolveu esta fronteira. O espaço e o tempo são pensados hoje, pela arte e pela ciência, como um *continuum*” (*Ibid.*, p. 74).

Som e ambiente

Interessante observarmos que somente no século XX presenciamos o ressurgimento de uma abertura, na música e nas artes, para uma relação entre som e ambiente mais sinestésica e integrada. Uma relação mais sensitiva que identificamos na Antigüidade e na Idade Média, e que vemos se resignificar e ganhar força a partir dos anos 1950, como uma forma de atuação artística vanguardista. O que pode ser entendido como parte de um movimento histórico maior, decorrente da transição da tradição oral para a escrita, identificada por McLuhan e discutida por Basbaum, e das transformações estéticas e sócio-econômicas no século XX, que renderam uma

nova forma de entendimento da relação entre vida e arte. Nas palavras do autor:

Este espaço perspectivista, ao mesmo tempo visual e acústico, será dominante por cerca de quatrocentos anos. Ao longo dos séculos XVII e XVIII, veremos a consolidação da Galáxia de Guttenberg, e aqueles que McLuhan considera seus efeitos colaterais – primazia da visão, o estado nacional, o individualismo, o racionalismo, a ciência clássica, etc. Deste processo, emerge um novo e singular tipo de relação de homem-mundo, o sujeito moderno. [...] Delineia-se aí um observador idealizado, transcendente, separado de seu próprio corpo e fundamentalmente distinto da natureza e do universo que observa e mapeia sistemática e fragmentariamente. (Basbaum, 2012, p. 256)

Uma situação que não pode ser entendida apenas sob um ponto de vista, mas que pode ser compreendida a partir da relação entre a música e a arquitetura ao longo da história. Percebemos, neste sentido, que os pares música/arquitetura e som/espço, estiveram presentes em diversas manifestações artísticas — fundamentalmente música, teatro e dança — em vários momentos históricos, seja definindo um formato de apresentação artística, seja definindo o espaço onde esta apresentação deveria ser apresentada. E que é somente a partir do século XX que identificaremos uma relação estética entre as duas formas de arte – em termos de criação, produção de linguagem e concepção de obra artística –, em que as fronteiras criadas e existentes entre as artes do tempo e as artes do espaço passam a se borrar. Uma incorporação do ambiente e suas qualidades e características culturais e físicas no processo criativo, movimento que identificamos na arte instalação e nos trabalhos de *site specific*.

Referência bibliográficas

- BASBAUM, Sérgio (2012). *Sinestesia e Percepção Digital*. IN Revista TECCOGS - Revista Digital de Tecnologias Cognitivas. Tecnologias de Inteligência e Design Digital TIDD - PUC-SP. São Paulo. Pontifícia Universidade Católica.
- BLESSER, B. and SALTER, L.-R. (2007). *Spaces speak, are you listening? - Experiencing aural architecture*. Massachusetts, MIT Press.
- CARPENTER, Edmund e MCLUHAN, Marshall. (1980). (Orgs): *Revolução na Comunicação*. Rio de Janeiro Zahar Editores.
- CAMPESATO, Lilian (2007). *Arte Sonora: Uma metamorfose das musas*. ECA. São Paulo, Universidade de São Paulo. Mestrado.
- GARCIA, D. (1998). *Modelos Perceptivos na Música Eletroacústica*. Comunicação e Semiótica. São Paulo, PUC. Doutorado.
- GARCIA, S. F. (2004). *Alto-, alter-, auto-falantes: concertos eletroacústicos e o ao vivo musical*. Comunicação e Semiótica. São Paulo, PUC. Doutorado.
- GRIFFITHS, Paul. *A Música Moderna*. (1978). Uma história concisa e ilustrada de Debussy a Boulez. São Paulo: Zahar.
- KANACH, Sharon Ed. (2008). *Music and Architecture by Iannis Xenakis*. Hillsdale, Pendragon Press.
- LONDON, B. and MORINIS, L. (Org.) (2013). *Sounding*. New York. The Museum of Modern Art.
- MELO, Fabrício Augusto Correa. (2007). *De "Introduction à la musique concrète" ao Traité des objets musicaux: gênese do solfejo dos objetos musicais de Pierre Schaeffer*. Escola de Música. Belo Horizonte, Universidade Federal de Minas Gerais. Mestrado.
- MUECKE, Mikesch and ZACH, Miriam Ed. (2007). *Resonance. Essays on the Intersection of Music and Architecture*. Ames, Culiciniidae Architectural Press.
- OBICI, Giuliano (2006). *Condição da escuta: mídias e territórios sonoros*. Comunicação e Semiótica. São Paulo, PUC. Mestrado.
- SANTAELLA, Lucia (2001). *Matrizes da Linguagem e Pensamento*. São Paulo, Iluminuras.
- SANTAELLA, Lucia (2003). *Culturas e artes do pós-humano. Da Cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo, Paulus.
- SANTAELLA, Lucia. *Semiótica Aplicada*. (2005). São Paulo, Thomson.
- SCHAEFFER, P. (1966). *Traité des Objets Musicaux*. Paris, Éditions du Seuil.

SCHAEFFER, P. (1988). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid, Alianza Musica.

TERRA, Vera. (1996). *O Pavilhão Phillips: Uma Poética do Espaço* IN Revista Item 3 Rio de Janeiro. Sem Editora.

10. Obras e Procedimentos: uma análise dos cinemas ao vivo

Rodrigo Gontijo

Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)

Resumo: Este artigo se refere a uma análise de classificação de obras significativas dos Cinemas ao vivo, a partir das tendências do Cinema do Banco-de-Dados, do Cinema em Circuito Fechado e do Cinema Generativo. O autor comenta sobre estes níveis de performidade no audiovisual que se caracterizam pela presencialidade.

Palavras-Chave: Cinemas ao vivo, tendências, análise, performance.

Abstract: This paper analyses the classification of artworks that are significantly as Real Time Cinema, making this from tendencies like Database Cinema, Close Circuit Cinema and Generative Cinema. The author comments on these three levels of audiovisual performativity characterized by the presenciality.

Keywords: Real time cinema, tendencies, analysis, performance,

Antes de analisarmos as características das linguagens dos cinemas ao vivo, devemos primeiramente delimitar o campo e entender quais são os domínios e as de noções desta prática contemporânea dentro do audiovisual.

Os cinemas ao vivo são caracterizados por peças audiovisuais experimentais, pertencentes à dimensão do

cinema expandido e que incorporam, através da justaposição de seqüências filmicas, sejam elas ao vivo, pré-gravadas ou generativas, a edição de imagens em tempo real. Num ato performático, o artista se apresenta editando o seu trabalho diante da plateia, muitas vezes na frente da própria projeção que acaba por iluminá-lo, revelando todos os aparatos técnicos que anteriormente ficavam escondidos nas ilhas de edição e nas cabines de projeção e tornando-o assim o próprio editor e projetor do trabalho.

A maioria das obras são mediadas por *laptops* que se utilizam de *softwares* específicos como o Max, Isadora, Modul8 ou outros tantos que foram lançados ao longo dos anos 2000 para processar a informação audiovisual em milésimos de segundos e enviá-la a um projetor, quase que no mesmo instante. Dependendo da especificidade do trabalho podemos ver conectados ao *laptop* câmeras de vídeo, mesas de corte, digitalizadores de sinal, controladores midi. Todo este aparato leva a uma manipulação mais radical nas imagens, que muitas vezes buscam as relações temporais entre os ritmos imagéticos e musicais através de montagens eloquentes que visam um conflito entre os quadros. As narrativas são menos lineares que as observadas no cinema narrativo e mais sensoriais com alternâncias de velocidades, interrupções, sobreposições e alterações cromáticas que aproximam ao universo onírico e que buscam, em alguns casos, relações sinestésicas com a própria trilha. As imagens tendem a ser mais estilizadas e menos realistas e aproximam-se desta maneira a outras tradições do cinema como os de vanguarda, *underground* e experimental.

Como dissemos, os cinemas ao vivo são realizados em apresentações performáticas onde vemos o videoartista construindo a sua obra. Este fazer artístico possui diferentes níveis de performatividade, está ligado diretamente ao instante da criação. Entende-se por performatividade as artes

temporais que exigem a presença do artista e cuja criação tem como suporte essencial o seu próprio corpo em acontecimentos, no tempo presente, de caráter efêmero e imaterial.

A partir destas características traçadas, podemos perceber que os níveis de performatividade, os modos de produção de imagem e as características textuais de cada trabalho possuem traços recorrentes que formam conjuntos distintos. Estes conjuntos com características definidas e modos de representações singulares que aproximam diferentes performances, podem ser agrupados em três tendências distintas.

Apesar dos artistas não gostarem de classificações, senti a necessidade de fazê-las para definir conceitos e compreender melhor o campo. As classificações em arte contemporânea tendem a ser fluídas, diferente das classificações em ciências biológicas onde as definições de espécies e gêneros costumam ser estanques e imutáveis. Como lidamos com o universo da criação, encontramos maior dificuldade de propor definições, mas elas se fazem necessárias na medida em que precisamos pensar a produção cultural de nosso tempo. Assim precisamos lidar com conceitos que definam os universos que estamos nos referindo para alargar e contribuir com o entendimento das linguagens dos cinemas ao vivo.

Sendo assim, as produções de cinemas ao vivo podem conter apenas uma das tendências ou até mesmo as três simultaneamente, sendo que uma delas sempre se sobressai como tônica dominante da obra. Essas tendências são oriundas de pensamentos distintos anteriormente experimentados nos campos das artes visuais, artes cênicas, cinema experimental, música e das redes telemáticas que, ao se juntar com as práticas de edição de imagens em tempo real, geraram o que podemos chamar de Cinema do Banco de Dados, Cinema em Circuito Fechado e Cinema Generativo.

Cinema do Banco de Dados

A primeira tendência que surge com o cinema ao vivo é o Cinema do Banco de Dados, que parte da organização em tempo real de recortes fílmicos armazenados no computador, sendo sua principal característica a utilização de imagens previamente concebidas em outro espaço-tempo. Esses vídeos de pequena duração, sem começo ou fim determinados, são acessados e recombinaados entre si durante a performance, propondo construções de novas sequências e significados. Conforme constatou Lev Manovich, a linguagem das novas mídias se caracteriza por articular novas formas de narrativas e uma estética fundamentada na lógica do banco de dados. Esta tendência surge no final dos anos 1990, logo após o advento da Internet e é a mais recorrente dentre todos os trabalhos analisados.

O mundo surge como uma coleção sem fim de imagens, textos e outras informações desestruturadas que são somente apropriadas se forem agrupados em modelos de banco de dados. Mas também torna-se hábil que queiramos desenvolver um banco de dados de maneira poética, estética e ética. (Manovich, 2001, p. 219)

A Internet contribuiu ainda mais para as lógicas de estruturas não-narrativas já que com o passar do tempo ela se tornou um grande depositário de informações que resultam em coleções e não em histórias. Essas informações ao serem digitalizadas são organizadas e indexadas. O processo de construção do Cinema de Banco de Dados segue esta lógica de armazenamento, organização e indexação e as relações entre os arquivos de imagens – as sequências fílmicas de diversas durações – se constroem na relação da justaposição dos planos.

Quando dois pedaços de filmes são colocados juntos, criam um novo conceito, uma nova qualidade, afinal todos os espectadores estão acostumados a traçar e definir tais relações:

Esta não é, de modo algum, uma característica peculiar do cinema, mas um fenômeno encontrado sempre que lidamos com a justaposição de dois fatos, dois fenômenos, dois objetos. Estamos acostumados a fazer, quase que automaticamente, uma síntese dedutiva definida e óbvia quando quaisquer objetos isolados são colocados à nossa frente lado a lado. (Eisenstein, 1990, p. 14)

A montagem tradicional consiste em filmar, revelar, levar o material à mesa de edição ou à ilha de edição não-linear e assim estabelecer as relações entre as tomadas, ordenando-as e reordenando-as para descobrir o encadeamento ideal daquela sequência fílmica. Já no Cinema do Banco de Dados, o material filmado já está digitalizado e é armazenado num banco de dados do computador e quando acessados por *softwares* específicos permite que essas recombinações sejam feitas no instante da projeção.

A recombinação de informações a partir de um banco de dados surgiu com a invenção da técnica cut-up, quando Tristan Tzara – um dos fundadores do dadaísmo – resolveu compor poemas em tempo real a partir da recombinação de palavras recortadas e retiradas aleatoriamente, uma após a outra, de dentro de um chapéu. As frases, organizadas no instante, quase nunca se aproximavam do texto original.

Originalmente feito apenas para chocar, esta técnica pareceu abranger diversas possibilidades artísticas. Esta técnica não implica apenas numa forma de improvisação, mas também é a precursora ao que seria conhecido mais tarde como *sampleamento*. Isto teve uma enorme influência em toda arte e cultura produzida no século XX (Crevits, 2006, p. 19).

Esta técnica que foi muito utilizada nos anos 1920 pelos dadaístas e surrealistas, vem se tornando cada vez mais comum no meio artístico e décadas mais tarde, a apropriação e releitura em todas as suas variáveis podem ser encontradas na pop art, no cinema experimental, na performance e nos cinemas ao vivo.

Um dos precursores da videoarte, Wolf Vostell, criou a obra *Sun in your head* (1963) a partir da apropriação de imagens geradas por emissoras de TV. O artista filmou, em 16mm com baixa velocidade, a tela de um televisor onde a troca constante de canais criava um bombardeio de imagens desreguladas.

William Burroughs incorporou o cut-up no cinema experimental. Sua obra batizada com o mesmo nome da técnica, Cut-Up (1966) se utilizava de uma montagem aleatória onde as imagens aproximam-se de um sonho perturbado. As sequências parecem representar o transe do personagem principal e sua fuga da consciência causada por doenças psíquicas ou por estados alterados através de substâncias psicotrópicas.

A apropriação de sons de outros artistas para a criação de composições musicais tornou-se recorrente no universo da música eletrônica durante os anos 1980 e uma década mais tarde o sampleamento foi incorporado ao vídeo com a evolução dos cinemas ao vivo que propunham quebrar com as estruturas rígidas das edições previamente planejada. As apresentações de música eletrônica são marcadas por um baixo índice de performatividade, com dois artistas atrás de uma bancada manuseando equipamentos como *laptops*, toca-discos, sintetizadores e *mixers*. A presença em cena é bem reduzida se compararmos aos *shows* de rock ou pop com o cantor se movimentando e dançando por toda a extensão do palco. Um dos pioneiros da música eletrônica, o duo de inglês ColdCut, sentiu a necessidade de preencher esses vazios do palco para deixar suas apresentações mais atraentes e com isso

apostaram no uso de imagens projetadas e manipuladas em tempo real. O som produzido através da manipulação destas imagens era utilizado pelo duo para complementar as músicas eletrônicas que apresentavam durante os shows. Os *scratches* videográficos de imagens de noticiários de TV, trechos de filmes ou imagens etnográficas preenchiam as músicas de maneira surpreendente. Em 1997, sentindo a necessidade de aperfeiçoar cada vez mais suas apresentações, Matt Black – um dos integrantes do ColdCut – desenvolve o *software* de manipulação de imagens em tempo real chamado VJamm. Em 1999, o CD *Let Us Replay* é lançado contendo uma versão do *software* para ser utilizado por seus fãs.

Atualmente podemos ver a apresentação *The Tulse Luper VJ Performance* (2005), de Peter Greenaway, como um bom exemplo do que é o Cinema do Banco de Dados. O cineasta, que sempre procurou reinventar a linguagem cinematográfica desde que decretou a morte do cinema em 31 de setembro de 1983, data em que o controle remoto foi inventado retirando a passividade inerente do espectador, desenvolveu em seus filmes diversas formas de narrativas simultâneas em múltiplas janelas até aderir ao Cinema do Banco de Dados. O pensamento do cineasta já buscava meios técnicos para se expandir, ao ponto que levava seus filmes aos limites da narrativa aproximando-os da videoarte. Nos cinemas ao vivo, o cineasta encontrou uma forma de continuar suas pesquisas em novos formatos. Segundo o cineasta, as possibilidades que os recursos multimídia trouxeram para o desenvolvimento de novas narrativas tornaram o cinema uma arte que não da conta da multiplicidade das linguagens atualmente existentes.

Depois de 112 anos de atividade, temos um cinema que não tem nada de novo, é chato, previsível, e inapelavelmente carregado de velhas convenções e verdades gastas, com um sistema arcaico e restrito de distribuição,

assim como uma tecnologia obsoleta e desajeitada. Precisamos reinventar o cinema. (Greenaway, 2007, p. 89)

Na busca em construir narrativas e propostas estéticas com forte influência das artes plásticas, videoarte, música e pintura, Greenaway aos poucos rompeu com a linearidade da narrativa e com a passividade da sala escura. Ele propôs uma obra cinemática que dialogasse com o ambiente através de instalações e artes performáticas a partir das possibilidades abertas pelo cinema expandido. No projeto *Tulse Luper Suitcases* (2003) em que consiste, além de uma trilogia fílmica realizada com tecnologia digital, uma instalação com 92 malas, livros, game, site e uma performance de Cinemas ao vivo (apresentada pela primeira vez na Holanda em 2005), o autor reconta, através deste cruzamento de mídias, as aventuras do escritor Tulse Luper durante o período de 1921 a 1989, que cobre os principais acontecimentos do século XX. A performance percorreu 14 países, passando inclusive pelo Brasil onde foi apresentada no 16º Videobrasil, realizado em outubro de 2007 em São Paulo.

Um dispositivo que consiste num monitor sensível ao toque foi desenvolvido especialmente para este trabalho, permitindo o acesso rápido ao banco de dados do computador para, num simples clique, ordenar as cenas e sequências que compõe a apresentação. No Brasil foram três telas exibidas ao público, cada qual com conteúdos específicos que dialogavam entre si. Pela dimensão da interface é possível acompanhar os dedos do cineasta escolhendo, arrastando e disponibilizando as sequências para cada uma das telas. Greenaway, que se apresenta sempre com um músico convidado que executa ao vivo as trilhas sonoras, reconta a história de Tulse Luper de maneira diferente em cada uma das apresentações.

Cinema em Circuito Fechado

A segunda tendência que aponto neste artigo é o Cinema em Circuito Fechado, onde uma câmera de vídeo capta imagens ao vivo, transmite seu sinal para um computador e, através de softwares de edição de imagens em tempo real, o artista ressignifica os conteúdos recebidos. O precursor da criação de dispositivos em circuito fechado na arte foi Nam June Paik, que a partir de 1965, período em que adquiriu sua primeira câmera *Portpack* da Sony, desenvolveu diversas vídeo-instalações tais como *TV Bra for Living Sculpture* (1969) e *TV Buddha* (1974).

Em *TV Bra for Living Sculpture*, Paik desenvolveu um tipo de sutiã feito de vinil com pequenos monitores de TV colocados sobre os seios da musicista Charlotte Moorman enquanto ela executava uma peça no violoncelo. O som produzido por Moorman era filtrado e modulado por um sintetizador que intervinha diretamente no sinal ao vivo de TV recebido nos pequenos monitores. O som processado causava ruídos e interferências nas imagens da “TV sutiã”. Cinco anos mais tarde Paik desenvolve a *TV Buddha*, onde uma estátua em bronze de um Buda japonês assiste a sua própria imagem num monitor de TV, gerada em circuito fechado por uma câmera posicionada sobre o próprio monitor. No primeiro trabalho Paik realizava distorções sobre uma imagem recebida por canais de TV no contexto da performance e no segundo ele produz seu próprio conteúdo em circuito fechado.

Ao incorporar a dimensão da montagem das imagens captadas ao vivo, o circuito fechado realizado no âmbito da vídeo-instalação ou da vídeo-performance, passa a pertencer ao universo dos Cinemas ao vivo. Observa-se um grau maior de performatividade nos trabalhos realizados dentro desta tendência por conta da relação estabelecida do videoartista com as câmeras onde o ato da criação transcorre no instante presente da captação à edição final.

O Cinema em Circuito Fechado é o modo de criação menos utilizado dentro dos cinemas ao vivo, porém é o único onde todas as etapas da produção de imagem são incorporadas ao ato performático. Este tipo de cinema é o que propõe um diálogo mais próximo com outras manifestações artísticas, tais como, performance, dança contemporânea, teatro e música ao vivo. Em alguns casos, atores ou bailarinos tornam-se protagonistas do filme experimental que acontece juntamente com a ação performática. O registro é manipulado e editado, descolando gradualmente a imagem do registro original, criando um jogo de cena entre performer e seu duplo projetado. Desta forma, o vídeo passa a ser um interator, com presença e personalidade na cena, estabelecendo relações de escuta e prontidão para complementar, harmonizar, desestabilizar ou criar contrapontos entre o objeto registrado e seu duplo, fugindo assim de uma mera representação.

Para estabelecer o circuito fechado de imagens, são utilizados câmeras digitais, mesas de corte, digitalizadores de sinal e *laptops* com *softwares* específicos para reconhecer o sinal, manipular e editar as imagens. As imagens produzidas possuem uma estética similar aos *home-videos*, com baixa saturação de cor, mais granuladas e por vezes tremidas, pois são feitas com câmeras portáteis e digitalizadas no instante da captura. Além disto o processamento das imagens em tempo real as deixam com uma qualidade inferior as que são preparadas anteriormente a partir de gravações em estúdio ou sampleadas de TVs ou filmes. Já que se trabalha com um número reduzido de câmeras por conta dos custos e da baixa capacidade de processamento da maioria dos laptops, e para complementar esta limitação referente a variação de imagens, muitas vezes são utilizadas as mesmas imagens duplicadas com atrasos em relação à original. As cópias se sobrepõem às outras câmeras e à própria matriz. Manipulações de cor, velocidade (atrasos), distorções e movimentos também são

utilizados. Esta textura de *home-video*, a pouca possibilidade de cortes e as características performativas estabelecem uma diferenciação estética entre o Cinema em Circuito Fechado e o Cinema do Banco de Dados.

Além da imagem estar sendo produzida ali, no instante da captura, a estética *home-video* que o Cinema em Circuito Fechado possui remete à apresentação de algo “mais real”, aumentando o caráter performativo da obra. Assim como a estética do Super-8 está relacionada a uma memória afetiva, convencionou-se que o *home-video* está ligado à “realidade”. As gravações caseiras de festas e viagens de família, câmeras de segurança, imagens produzidas por celulares para capturar os acontecimentos do dia-a-dia e as câmeras portáteis de *reality shows* reafirmam esta estética do real. Um exemplo desta convenção é o movimento Dogma 95, que se inaugura com um filme de ficção, construído a partir das estruturas de um documentário observativo, com regras impostas pelo movimento que o deixam com a estética de um vídeo de família e um título que não poderia ser mais apropriado: Festa de família (dir. Thomas Vinterberg, 1998).

Utilizando-se de bolas, papéis, fotogramas e poeira em frente a uma câmera a pino, o artista francês Yro Yto (Elie Blanchard), desenvolveu a performance *Eile* (2009), que pode ser incluída nesta tendência ao produzir imagens do grau zero. Microfones de contato são colocados próximos à mesa de luz onde as ações acontecem, captando assim os sons emitidos pelos objetos manipulados e incorporando-os à trilha. As imagens se distanciam do real, tornam-se mais abstratas e borradas, por conta da velocidade baixa da câmera durante a registro. O cinema produzido em *Eile* é efêmero, pois todas as imagens são criadas ao vivo, já não existe nenhuma imagem armazenada em seu computador. *Eile* se aproxima aos efeitos artesanais produzidos pelos primeiros cinemas e aos *Wet Shows*, inaugurados em 1952, produzidos com líquidos

coloridos – água, leite, óleo e tintas – em movimento, colocados dentro de recipientes de vidro sobre retroprojetores.

Um exemplo que se dá na fronteira da dança com os Cinemas ao vivo é o espetáculo *Fronteiras Móveis* (2008). Dança contemporânea, cinema em circuito fechado e música se juntam de forma colaborativa onde as linguagens incorporam-se sem que uma se sobreponha à outra. O trabalho desenvolvido pelo Núcleo Artérias (Adriana Grechi, Dudu Tsuda, Karina Ka, Lua Tatit, Rodrigo Gontijo e Tatiana Melitello), estabelece diálogos que promovem tensões, harmonias e contrapontos de assuntos como medo, violência e insegurança no mundo contemporâneo. O medo que paira na cena se retroalimenta e cria no palco um ambiente de insegurança. Cada performer em *Fronteiras Móveis* desenvolve instabilidades em seu corpo através de oposições e tensões na tentativa de continuar adiante, buscando um controle metaforizado através de câmeras de vigilância. O registro que passa acontecer em nome da segurança, acaba por gerar mais insegurança na cena. As composições audiovisuais são produzidas a partir de quatro câmeras com texturas distintas entre si, um *switcher*, um digitalizador de sinal e um *laptop* onde as imagens captadas dos performers são editadas e ressignificadas com sobreposições e justaposições, algumas vezes da mesma imagem que surge com atrasos de até 60 *frames*. Constrói-se em *Fronteiras Móveis* um cinema inteiramente ao vivo em que todas as etapas de produção, que passa pela atuação, registro de imagens, edição e projeção, são realizadas diante da plateia em tempo real. O trabalho circulou em festivais de dança contemporânea e foi contemplado com o APCA/2008 (Associação Paulista dos Críticos de Arte).

Cinema Generativo

Ao longo da história da arte, pesquisadores e artistas buscaram de diversas maneiras estabelecer uma relação entre música e imagem na criação de sinestésias. A origem da palavra sinestesia é grega e significa a reunião de múltiplas sensações. O contrário de sinestesia é anestesia, ou seja, a aniquilação das sensações. As tentativas de se traduzir som em imagem encontram sua potência em modelos autônomos que propõe sensações sinestésicas em trabalhos audiovisuais que podemos chamar de Cinema Generativo, uma das dimensões da arte generativa.

A arte generativa surge a partir da construção de dispositivos com regras próprias concebidas e convencionadas pelo artista, que propõe sistemas dinâmicos que se transformam ao logo do tempo. Tais dispositivos podem ser mecânicos ou digitais, e ao serem acionados propiciam ações com trajetórias próprias muitas vezes permeadas pelo acaso e a aleatoriedade. O pesquisador, compositor e produtor Brian Eno, em uma palestra proferida na *Long Now Foundation* (2006), traça uma analogia em que compara o fazer artístico ao trabalho de um engenheiro pois, a partir de uma ideia, o conceito é desenvolvido seguido de um planejamento necessário para que a obra aconteça. Estabelecendo um contraponto, Eno relaciona a criação em arte generativa com o trabalho de um agricultor, que desenvolve a semente, ou seja, o sistema generativo, para que depois de plantada cresça de maneira autônoma propondo resultados inesperados.

Um dos trabalhos pioneiros na arte generativa é a composição sonora *It's Gonna Rain* (1965), de Steve Reich. Ao registrar um inflamado discurso de um pastor pentecostal norte-americano sobre o dilúvio, Reich editou a frase "*It's gonna rain*" e copiou-a repetidamente em dois rolos de fita magnética. Colocados para tocar simultaneamente em gravadores

distintos, o primeiro rolo desacelerava aos poucos por conta da imprecisão da velocidade de reprodução dos aparelhos da época, criando um descompasso sonoro entre as mesmas células musicais que as deixava fora de sincronia. O sistema criado propiciou resultados inesperados que deram origem ao trabalho final e abriu-se assim um campo de pesquisas para o compositor, no qual ele explorou as mudança de fase (*phase shifting*) de suas composições, desenvolvendo a partir daí suas principais obras.

O Cinema Generativo surge em ambientes digitais semelhantes aos analógicos, em que o computador atua como um filtro para produzir variações de elementos, transformando *inputs* em novos *outputs*. Ao captar um som, por exemplo, algoritmos binários referentes a determinados parâmetros sonoros (frequência, timbre ou volume) são transformados em algoritmos relacionados a imagens abstratas que se constroem numa relação direta com a música.

Ryoji Ikeda é um músico minimalista e artista visual que desenvolve contundentes trabalhos de Cinemas ao vivo, a partir de sistemas generativos que reconhecem os parâmetros de suas composições eletrônicas transformando-as em linhas, gráficos, códigos numéricos e pontos que se deslocam pelo espaço da projeção em ritmos e andamentos propostos pela música. A performance *Test Pattern* (2008) surgiu a partir de um sistema que converte, com extrema rapidez, diversos tipos de dados (sons, textos e fotos) em códigos de barra e padrões binários de 0s e 1s buscando uma estética minimalista que se contrapõe ao excesso de informação. As imagens em preto e branco pulsam freneticamente na escuridão acompanhadas por uma intensa trilha sonora altamente sincronizada, provocando os sentidos e alterando a percepção sensorial neste ambiente imersivo.

O trabalho de Ryoji Ikeda nos conduz a um cinema-matéria que atua no limiar da percepção humana e caminha

pelo universo do “único cinema que merece ser qualificado de não-narrativo” (Parente, 2000, p. 97). Entende-se por cinema-matéria como “um cinema anterior aos corpos, obstáculos ou reações. Qualquer corpo pode se ligar a qualquer outro, sem limite espaço temporal” (*Idem*, p. 104), portanto é um cinema onde a montagem é agenciadora de uma desordem, que reorganiza entre os *frames*, cenas distintas sem uma preocupação com a ordem espaço-temporal. Além dos tempos que pulsam com cortes rápidos e ritmos acelerados, que desestruturam a percepção humana criando estados de vertigem, o cinema-matéria engloba trabalhos realizados na estrutura do suporte, onde a câmera já não tem mais função de registro e cada frame é único, sendo trabalhado num trato unitário, a partir de imagens gráficas e com pulsões livres. Essa nova estética, em que a montagem deixa de ser calculada em segundo e passa a ser trabalhada também no nível unitário de cada *frame*, produz trabalhos com imagens de síntese, abstratos, cheios de vibrações e oscilações com velocidade aberrante.

O Cinema Generativo, que pertence ao universo da arte generativa e do cinema-matéria, parte de experimentos que ecoam numa série de filmes de vanguarda produzidos durante os anos 1920, conhecidos por Visual Music. O precursor em tentar criar padrões visuais para a música através do cinema foi Walter Ruttmann em *Lichtspiel Opus 1* (1921). O filme apresenta formas geométricas e imagens abstratas que atravessam a tela numa associação entre luzes e sombras à música de Max Butting. O trabalho de Ruttmann influenciou jovens cineastas experimentais como Oskar Fischinger e Hans Richter, que desenvolveram uma série de filmes em que traços, linhas, formas geométricas e imagens abstratas foram associados de maneira analógica com timbres e escalas musicais da trilha sonora, numa busca por relações sinestésicas.

Essas três tendências apontadas foram desenvolvidas a partir da produção de trabalhos autorais, pesquisas bibliográficas

e análises da constituição narrativa de diversas performances, já que atuo na área e acompanho os festivais e mostras relacionados ao tema desde 2004. Como disse anteriormente, os modos de ordenamento propostos neste artigo visam contribuir com os conceitos e a ampliação do campo. Aqui foram escolhidos, como exemplo para representar cada uma das tendências, aqueles trabalhos que correspondem exclusivamente às estilísticas de cada um dos modos de construção de imagem, mas vale lembrar que as categorias são fluidas e muitas obras podem incorporar duas ou três tendências simultaneamente, embora sempre uma prevaleça como tônica dominante. Já que o campo da criação é vasto e as tecnologias evoluem rapidamente, ajudando a ampliar e colocar em prática os potenciais criativos de cada artista, talvez poderemos observar num futuro próximo o surgimento de novas tendências dos Cinemas ao vivo, um campo que ainda possui um vasto terreno para ser trilhado e mapeado.

Bibliografia

- CARLSON, Marvin. *Performance – uma introdução crítica*. Belo Horizonte: Editora
- UFMG, 2010. COHEN, Renato. *Performance como Linguagem*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1989.
- EISENSTEIN, Sergei. *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990.
- _____. *O Sentido do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990.
- FAULKNER, Michael / D-FUSE (org.). VJ – audio-visual art + vj culture. Londres: Laurence King Publishing Ltd, 2006.
- GREENAWAY, Peter. O cinema está morto, vida longa ao cinema? Caderno Sesc Videobrasil/SESC SP – Vol.3 no3. São Paulo: Edições SESC-SP, 2007.
- LEE, Sook-Kyung. *Nam June Paik*. Londres: Tate Publishing, 2010.
- MACHADO, Arlindo. *Pré cinemas & Pós cinemas*. São Paulo: Papirus, 1997.

- MAKELA, Mia. *Live Cinema: language and elements*. Dissertação de Mestrado. Helsinki: Media Lab - Helsinki University of Art and Design, 2006.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- PARENTE, André. *Narrativa e modernidade – os cinemas não-narrativos do pós-guerra*. Campinas: Papirus Editora, 2000.
- PEARSON, Matt. *Generative Art*. Londres: Manning Publications, 2011.
- SPINRAD, Paul. *The VJ Book: Inspirations and Practical Advice for Live Visuals Performance*. Los Angeles: A Feral House Book, 2005.
- YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. Toronto: Clarke, Irwin & Company Limited, 1970.

