

IMAGEM DA PERFORMANCE DO REGISTRO À TELEPRENÇA: POSSIBILIDADES PARA A ARTE PERFORMÁTICA NA ATUALIDADE

Daniele Quiroga Neves – UFSM

RESUMO

O presente texto trata-se de um fragmento do estudo desenvolvido pela pesquisadora junto ao Curso de Mestrado em Artes Visuais do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGART-UFSM). Assim, são apontadas certas relações da imagem capturada do ato performático a partir de dispositivos videográficos de base digital, e suas possibilidades de circulação no ciberespaço. Na articulação dos conceitos abordados para fundamentar o debate proposto, busca-se um entendimento para os modos como as práticas performáticas podem utilizar-se dos meios digitais para ampliar suas propostas poéticas.

Palavras-chave: performance; imagem; tecnologia digital; registro audiovisual; telepresença

ABSTRACT

The present paper it is a fragment of the study developed by the researcher in the Curso de Mestrado em Artes Visuais do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGART-UFSM). So, are pointed certain relations of the captured image of the performative act from devices of videography digital, and its possibilities of circulation in cyberspace. In the articulation of the concepts discussed to substantiate the proposed debate, seeks an understanding of the ways in which the performance art practices can be used digital media to expand their poetic proposals.

Key words: performance art; image; digital technology; audiovisual record; telepresence

Andreas Broeckmann¹ introduz seu artigo intitulado *Imagem, processo, performance, máquina: aspectos de uma estética do maquinico* comentando sobre como as máquinas influenciam o modo de percepção do mundo, aparelhos como a câmara obscura, primeiro dispositivo que possibilita a projeção de imagens em tempo real, e o surgimento do trem, que no passado era a máquina que possibilitava ao viajante o olhar fugaz de uma paisagem em contínua transformação. Recentemente, o surgimento das máquinas digitais proporcionou o aumento da aproximação mediada do mundo, que nesse caso tem seus códigos passados por interfaces de correntes elétricas e cálculos algoritmos.

Para o autor, a pluralidade dessas interfaces digitais na contemporaneidade constrói e direciona a realidade compartilhada, condição esta que pode ser chamada de *cultura digital*. Nesse sentido “a abstração técnica necessária pela qual os conteúdos têm de passar está se tornando uma condição cultural” (BROECKMANN, 2009, p.262), seus efeitos vão muito além da extrapolada comutação dos códigos, modificando as relações culturais. O autor define cultura digital como um ambiente social, campo de ação e interação, no qual significados são dependentes de sua construção ou transmissão e de sua tradução por dispositivos digitais.

A esse debate pode ser inseridas certas afirmações de Pierre Lévy no que diz respeito as suas conceituações sobre *cibercultura*² e as transformações antropológicas causadas pela revolução digital. Segundo o autor, os atuais meios tecnológicos e possibilidades oferecidas pelas telecomunicações, como a integração de dados – texto, som e imagem – na internet, permitem uma maior circulação das informações, independentemente de barreiras espaço-temporais.

Nesse contexto, qualquer indivíduo, uma vez conectado, faz parte da rede mundial de acesso e transmissão de informações denominada *ciberespaço*. O ciberespaço possibilita formas de conexão, comunicação e socialização entre as pessoas que não encontra precedentes históricos. Na esteira dessa situação emergiram modos próprios de criação, e a arte logo encontrou seus modos característicos para utilizar-se das possibilidades oferecidas pelo espaço virtual da internet.

No que diz respeito à circulação de informação, Lévy afirma que o próprio ato de comunicar define a situação que dá sentido à mensagem trocada e nesse sentido, ação e comunicação são sinônimos. O que autor quer dizer é que o contexto é o próprio alvo dos atos de comunicação. O jogo comunicativo transforma o contexto compartilhado, que longe de ser um dado estável, é continuamente reconstruído: “o sentido emerge e se constrói no contexto” (LÉVY, 1993, p.22). A teleperformance encontra situação análoga se for considerado que sua prática está mais interessada na experimentação do meio do sistema maquínico e da rede. Não os entendendo apenas como suporte para a ação acontecer. A cada instante uma nova ação pode modificar o sentido dado à proposição quando ela foi emitida.

Dentro do seu campo de investigação sobre a *estética do maquínico*, Broeckmann busca no artigo referido, a problemática do *que significa pensar por meio da máquina na prática artística*. O autor argumenta que experiências estéticas são articuladas por maquinações, aparatos que são estruturas visíveis de percepções e expressões humanas. E embora reconheça que existe o pensamento que postula uma ruptura profunda entre a estética digital e a estética baseada em técnicas analógicas, sugere um entendimento da estética digital dependente dos aspectos técnicos da produção artística.

Nesse sentido Broeckmann afirma que ao se abordar as qualidades experienciais da arte e os aspectos de sua recepção, identifica-se um *continuum* estético entre o analógico e o digital, o que implica que a artes digitais não deveriam ser discutidas separadamente da prática da arte contemporânea. Esse pensamento é compartilhado aqui, e sobre esse aspecto busca-se um entendimento para a imagem capturada a partir de uma ação performática.

Tendo-se a consciência que o objeto da pesquisa gravita sobre esse contexto se torna pertinente à pesquisa investigar os modos como as imagens das *performances* operam nessa situação provocada na contemporaneidade.

O registro audiovisual e a arte da performance: possíveis relações

Pode-se dizer que o que caracteriza uma ação performática é um ato determinado estar acontecendo num dado local e instante, logo, a performance é uma produção artística que se constitui no seu desenvolvimento, tratando-se prioritariamente da realização de uma ação inserida e transpassada por suas condições espaciais e temporais próprias. Assim, apresentam-se como experiências que ocorrem através de uma comunicação corporal³, sendo considerada uma obra viva, em que a essência está no processo, nas relações circunstanciais, na ação e no movimento.

Broeckmann entende *performance* e *processo* como categorias-chave para uma reflexão sobre a teoria da arte a partir da perspectiva da cultura digital. Em seu

artigo, o autor trata as duas categorias como conceitos de uma produção artística que não se orienta para trabalhos acabados, singulares, mas para estruturas temporais não lineares e abertas. Cabe ressaltar que esse pensamento encontra precedentes em outras formulações teóricas da arte performática, que entendem a *performance* como uma arte processual.

No que se refere à imagem Broeckmann ressalta que embora ainda desempenhe papel dominante no curso atual da história da arte, obras de arte baseadas no tempo, interativas e gerativas estimulam a revisão de práticas artísticas históricas que guiam sua avaliação. Enquanto categorias estéticas tradicionais produzem objetos estáveis, que podem ser vistos e revistos durante longos períodos de tempo, trabalhos baseados no presente imediato levantaram o problema da documentação e da avaliação retrospectiva.

No livro *Novas mídias na arte contemporânea* (2006), Michael Rush comenta, fazendo referência aos escritos de Anne-Marie Duguet⁴, que a partir da metade do século XX o tempo surge como tema recorrente, seja na própria natureza da obra ou como parte constituinte do trabalho. É o caso da *performance* e da videoarte, em que a temporalidade é elemento central. Rush coloca que a história da arte ligada aos meios de comunicação está intimamente relacionada ao desenvolvimento da fotografia, que proporcionou uma nova forma de visualizar o tempo e também de manipulá-lo, pois possibilita sua captura e consequente reconfiguração.

Broeckmann referencia o campo de investigação dos estudos visuais que tem se perguntado *o que é imagem*, questão que surge justamente numa época em que tecnologias digitais desgastam a noção de imagem que a entende como uma superfície limitada coberta por uma construção visual. As imagens digitais são processos instáveis, resultadas de computações contínuas e em andamento. Esse aspecto leva a pensar em outro *status* temporal para a imagem.

Ao falar de imagem o autor faz uma consideração que aqui é colocada junto ao debate sobre as imagens registradas videograficamente a partir da *performance* presencial. Por tratar-se de uma obra de materialidade instantânea, o vídeo-registro faz-se necessário no sentido de documentar a ação.

É sobre esses aspectos que pode se instaurar um campo de investigação em que possam ser estabelecidas discussões significativas para contribuir para a reflexão crítica sobre a arte da *performance* e sua possível apresentação mediada por imagens videográficas digitalizadas. A intenção seria então a construção de um debate sobre o processo gerado a partir do registro audiovisual e sua exibição através de suportes midiáticos que podem atuar duplamente, como documentos e atualizadores da *performance* presencial.

Pierre Lévy no livro intitulado *O que é o virtual?* (1996) toma o *texto* como mote para tratar da virtualização. Para fundamentar o pensamento exposto aqui o *texto* abordado pelo autor é entendido como *imagem*. Segundo Lévy deve-se entender texto em um sentido geral, como “discurso elaborado ou propósito deliberado” (LÉVY, 1996, p.38) e é nessa significação que a imagem será tratada a partir das elaborações teóricas do autor.

Nesse sentido, no que se refere ao *texto*, pode-se utilizar o pensamento de Lévy para as reflexões sobre o vídeo-registro de uma performance. Nessa situação, o registro audiovisual deslocaliza a ação performativa. O vídeo faz surgir um dispositivo de comunicação no qual as mensagens estão separadas no tempo e no espaço do seu referente e, portanto são recebidas fora de seu contexto original. Do lado da recepção, é, portanto necessário refinar as práticas interpretativas (LÉVY, 1996, p.38).

Essa ideia diz respeito às performances que possuem suas imagens capturadas e midiaticizadas através de dispositivos de registro audiovisual. Estas seriam produções desenvolvidas na interface entre a arte da performance e os meios digitais no contexto da contemporaneidade artística. Nessa condição, busca-se uma investigação que recaia sobre as problemáticas envolvidas nos deslocamentos provocados pelas tecnologias digitais – no sentido histórico, técnico e conceitual – e os modos de incorporação dessas imagens nos circuitos de exibição.

No momento da recepção da imagem fotográfica o espectador a atualiza. Essa atualização diz respeito à interpretação, ao sentido que lhe atribui. O sentido

de uma imagem não é pré-existente a sua leitura, é no encontro com o espectador ao observá-la que o constrói, atualizando-a.

Segundo Lévy, a virtualização não pode ser reduzida a um processo de desmaterialização. A virtualização implica no desprendimento do *aqui-agora*. A essa questão surge a problematização do arquivo de imagens digitais de uma *performance*. Embora seja possível atribuir um endereço eletrônico a esse arquivo, no processo de informações *on-line* esse endereço é transitório, desterritorializado. Nesse sentido, a imagem está presente em cada uma de suas versões, de suas cópias ou projeções, habita ubiquamente o ciberespaço.

Essa possibilidade que o ciberespaço oferece a imagem – não pertencer a nenhum lugar e poder estar em todos ao mesmo tempo – não impede a sua existência. “O armazenamento em memória digital é uma potencialização, a exibição é uma realização” (LÉVY, 1996, p.40). Além dessas oportunidades do arquivamento digital de imagens, o espaço virtual da internet proporciona ainda uma possibilidade de encontrar de modo imediato as referências, e conectar a imagem a outros documentos.

Ainda a respeito do arquivo digital pode-se associar a citação de Lévy quando se refere à pluralidade de tempos e espaços:

diversos sistemas de registro e transmissão (tradição oral, escrita, registro audiovisual, redes digitais) constroem ritmos, velocidades ou qualidades de história diferentes. Cada novo agenciamento, cada ‘máquina’ tecnossocial acrescenta um espaço-tempo, uma cartografia especial, uma música singular a uma espécie de trama elástica e complicada em que as extensões se recobrem, se deformam e se conectam, em que as durações se opõem, interferem e se respondem.

O esfacelamento da aura postulado por Benjamim, se pensado em relação as reproduções de imagens registradas a partir das *performances* presenciais é tratado de modo especial ao se refletir sobre a ubiquidade das imagens no ciberespaço. Em lugar da perda de seu valor aurático, a circulação das reproduções videográficas das *performances* possui uma força subversiva na medida em que rompe com a

ideia de obra única, detida em um tempo-espaço remoto, e a possibilidade de compartilhar a produção com um número infinito de pessoas.

Teleperformance: possibilidades instauradas pela tecnologia digital

As tecnologias de informação e comunicação, particularmente a integração das redes, respondem a necessidade de ampliação da arte da performance na atualidade. Desse modo, performances mediadas pela internet tem sido a motivação de artistas, que perceberam no ciberespaço uma nova possibilidade para a ação performática. Atraídos pelo potencial técnico dos ambientes virtuais que fazem do digital seu suporte, e pela possibilidade de constante atualização dos dados, muitos performers têm se utilizado do ciberespaço para criação e renovação de suas práticas performáticas.

A virtualização dos corpos é experimentada na contemporaneidade através de dispositivos como telefones, televisor e telemanipuladores, capazes de virtualizar os sentidos. “Pela telepresença e pelos sistemas de comunicação, os corpos visíveis, audíveis e sensíveis se multiplicam e se dispersam no exterior” (LÉVY, 1996, p.30). Nesse sentido, a percepção é claramente externalizada pelos sistemas de telecomunicação.

O ciberespaço se constitui como outro espaço de experimentação para essas percepções, e conseqüentemente para a arte da performance. Nesse caso a presença do corpo é mediada pelo ambiente virtual, através de sistemas computacionais e da telecomunicação. Segundo Lévy, graças às interações em tempo real pela rede, às transmissões ao vivo, aos sistemas de telepresença, obtém-se uma unidade de tempo, sem uma unidade de lugar. “A sincronização substitui a unidade de lugar, e a interconexão a unidade de tempo” (LÉVY, 1996, p. 21).

Nesse contexto emerge a teleperformance, prática artística pode ser entendida como uma modalidade da arte da performance que acontece através da ligação de dois ou mais pontos remotos através do ciberespaço. O processo ocorre

a partir de uma performance que desenvolve-se num ambiente físico, capturada e transmitida em tempo simultâneo na *web* através da tecnologia do vídeo. E é o ciberespaço e softwares específicos que possibilitam a teleperformance ser interativa à distância, caracterizando o que certos autores denominam telepresença.

Priscila Arantes elenca algumas características possíveis dos trabalhos artísticos em rede, tais como: comunicação à distância; ação e presença em espaços físicos remotos; troca simultânea de informações; realização de trabalhos colaborativos; visualização e ação em espaços remotos; ações compartilhadas. (ARANTES, 2005, p. 98)

Nessas produções desenvolvidas para a rede, a transposição de barreiras espaço-temporais se dá não apenas na visualização de espaços físicos remotos, mas pela possibilidade do participante atuar nesses mesmos espaços. A característica comum a essas propostas artísticas é justamente a ação à distância, o que pode ser definido como *teleatividade*.

Ao abordar os modos de uma atuação à distância, Arantes apresenta diferenciações entre *telepresença*, *teobservação* e *teleintervenção* no que diz respeito a arte produzida no circuito das redes. Já ao tratar especificamente a *teleperformance* a autora traz a seguinte definição:

[...] a idéia é desenvolver uma ação performática *on-line* e *off-line* ao mesmo tempo. A teleperformance é uma ação performática, realizada em um espaço físico, mas planejada para ser transportada, por web-câmeras, para o espaço virtual do computador. Nesse sentido, só pode ser pensada como uma ação que incorpora corpos localizados em pontos diversos do planeta. Na performance em telepresença, além do discurso verbal, textual e corporal centrado no atuante – que ocupa determinado espaço físico –, há também a atuação de pessoas que estão situadas em espaços distantes, e que são captadas por web-câmeras de modo que todos atuem juntos para definir obra de arte performática em processo.

Para Arantes, trabalhos artísticos de telepresença definem-se a partir do deslocamento de processos cognitivos e sensoriais do participante por meio de um telerrobô. Nesse caso, o participante realiza uma ação em um espaço físico remoto por meio de dispositivos de teleoperação: o robô e o link de telecomunicação (ARANTES, 2005, p.100). Entretanto a autora não deixa de considerar o pensamento de outros pesquisadores que afirmam que todo trabalho que

potencializa o aspecto telecomunicativo da rede pode se enquadrar no indicativo *telepresença*, ou seja, uma tecnologia que permite ao participante estar presente de algum modo em um lugar distante. Ou ainda, aqueles que consideram a visualização de espaços remotos via web-câmeras como suficiente para definir a telepresença. Entre esses autores podemos encontrar Lévy:

A projeção da imagem do corpo é geralmente associada à noção de telepresença. Mas a telepresença é sempre mais que a simples projeção da imagem. O telefone, por exemplo, já funciona como um dispositivo de telepresença, uma vez que não leva apenas uma imagem ou uma representação da voz: transporta a própria voz. O telefone separa a voz (ou o corpo sonoro) do corpo tangível e a transmite à distância. Meu corpo tangível está aqui, meu corpo sonoro, desdobrado está aqui e lá. O telefone já atualiza uma forma parcial de ubiquidade. E o corpo sonoro de meu interlocutor é igualmente afetado pelo mesmo desdobramento. De modo que ambos estamos, respectivamente aqui e lá, mas com um cruzamento de corpos tangíveis. (LÉVY, 1996, p.29)

Arantes define *teleobservação* como a utilização de web-câmera para acessar visualmente um espaço físico remoto, estabelecendo assim, uma observação à distância. Já a *teleintervenção* vai além da visualização, pois permite uma intervenção pela rede. A autora descreve trabalhos situados nessa definição, que produzem certa teleintervenção em algum dispositivo eletrônico situado no espaço físico da cidade.

Segundo Yara Guasque Araujo a telepresença depende de suportes tecnológicos que permitam a comunicação dialógica e a interação em seus diversos níveis em tempo real. Segundo a autora “telepresença tem a ver com transporte do corpo sensorial” (ARAUJO, 2005, p.20) e além dessa compreensão, o termo comporta outras significações mais genéricas, como ser transportado para um ambiente midiaticado e se sentir ausente do espaço físico, ou ainda, estar imerso em uma situação física e interagir remotamente num ambiente virtual.

A autora traz a informação de que o termo *telepresença* é originário da telerrobótica. Em robótica, telepresença designa a percepção, através de dispositivos de telecomunicações bidirecionais, de uma situação local e temporalmente remota, que envolva a reciprocidade entre observador e observado.

As telecomunicações – de acordo com as transformações tecnológicas de cada momento histórico – oferecem inovações nos modos de presença,

reconfigurando a noção de corpo e realidade. Nesse sentido, Araujo aponta que a televisão – sistema eletrônico de reprodução de imagens e som – era a tecnologia que mais se aproximava da experiência de telepresença no período anterior ao surgimento da internet. O televisor é um meio que propicia alguma ilusão de presença, embora suas estruturas comunicativas não permita uma comunicação dialógica.

No que diz respeito às performances de telepresença, pode-se refletir a sobre a colocação que a autora faz quanto aos dispositivos usualmente atribuídos a essa prática:

a telepresença por web câmeras é considerada como 'baixa telepresença', dada a limitada dimensão das janelas no *desktop* que torna a imersão insatisfatória, e também como 'telepresença popular', por ser acessível a todos os que estejam ligados na Web através dos softwares CuseeMe, iVisit e similares. (ARAUJO, p.27)

A teleperformance é uma prática performática delimitada por essa circunstância. Na relação perceptiva instaurada nesse tipo de ação performática apenas dois sentidos são acionados, a audição e o visual, pois a teleperformance ocorre a partir da transmissão de som, imagem e texto. Por esse fato, Araujo afirma que essa prática é considerada pelos teóricos da telepresença como *presença social*, justamente pela forte ênfase na comunicação entre os participantes.

O encontro na performance de telepresença – seja ela considerada *baixa*, *popular* ou *social* – é possível, apesar das limitações impostas pelos dispositivos tecnológicos. A interação é posta a partir do ponto de vista das câmeras de vídeo, com suas devidas reduções da imagem. Como o contato é impossível fisicamente, a teleperformance permite apenas uma interação comunicativa e contemplativa.

A teleperformance oferece outro aspecto vivencial para a arte performática, através da presença mediada por dispositivos tecnológicos, em uma comunicação à distância. Por vezes essas práticas procuram explorar a ação em rede, em que os envolvidos são convidados a participar colaborativamente. A ideia é conectar-se e propor ações, e isso só é possível através de softwares que possibilitam não apenas a transmissão da imagem dos corpos para outros sujeitos conectados, mas que funcione como troca de dados informacionais.

A teleperformance ao buscar uma realização colaborativa, em um ambiente compartilhado, oferece a experiência de outra qualidade de presença e participação em que corpos são interfaceados pelo sistema. A ideia é reunir pessoas para compor ações, em que os meios são comuns, assim como as informações trocadas. No objetivo de proporcionar novas possibilidades criativas, a teleperformance surge como meio para explorar e ampliar as possibilidades de interação e fruição para as ações performáticas na atualidade.

Situações como estas provocam a necessidade de uma reflexão sobre o uso das potencialidades dos meios tecnológicos a favor do desenvolvimento de propostas performáticas no contexto da cultura digital. A reflexão pode situar-se no modo como são explorados os recursos e processos do formato digital para essas poéticas, a estrutura do ambiente ciberdigital, assim como sua relação com o corpo.

As reflexões – longe de se esgotarem nessas páginas – também podem recair sobre a maneira como artistas e pesquisadores têm procurado investigar os modos como os meios tecnológicos interferem ou orientam as propostas artísticas teleperformáticas, e por consequência a experiência com a arte da performance. Nesse sentido cabe também analisar os modos de potencializar a conexão, o corpo telepresente e o encontro no ciberespaço, e assim, contribuir para repensar certos aspectos da arte performática, nesse caso, mediada pela tecnologia.

¹ Historiador da arte e curador. Estuda arte, tecnologia, cultura digital e estética do maquínico, especialmente a arte maquínica do século XX.

² O termo cibercultura foi originalmente usado pelo romancista William Gibson, em seu romance *Neuromancer*, e posteriormente utilizado por outras áreas de conhecimento para designar, segundo Lévy, o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamentos e de valores que se desenvolvem paralelamente ao ciberespaço.

³ Essa questão é analisada em profundidade por Jorge Glusberg, especificamente no capítulo 4. *O discurso do corpo*, onde o autor discorre sobre a ação corporal fundamentado na semiótica.

⁴ Crítica de arte e curadora francesa. Doutora em sociologia da arte, professora da Faculdade de Belas Artes e Ciências da Arte – Universidade de Paris I onde ministra aulas sobre estética no campo imagem eletrônica e informática.

Referências

ARANTES, Priscila. *Artemídia no Brasil*. In: _____. **@rte e mídia**: perspectivas da estética digital. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2005.

ARAUJO, Yara Rondon Guasque. **Telepresença**: interação e interfaces. SP: EDUC/Fapesb, 2005.

BROECKMANN, Andreas. **Imagem, processo, performance, máquina: aspectos de uma estética do maquínico**. In: DOMINGUES, Diana (org.). *Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios*. São Paulo: UNESP, 2009.

GLUSBERG, Jorge. **A arte da performance**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. SP: Martins Fontes, 2006.

Daniele Quiroga Neves

Graduada em Artes Visuais - Licenciatura (FURG). Atualmente desenvolve pesquisa de mestrado junto ao Curso de Pós-graduação em Artes Visuais - PPGART pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), com bolsa REUNI-CAPEs na área de concentração Arte Contemporânea, vinculada a linha de pesquisa Arte e Cultura. Interesses de pesquisa: história, teoria e crítica das artes visuais, arte contemporânea, performance, fotografia e vídeo.