

Emergências da Cultura Digital

Ivani Santana¹

Resumo: O pressuposto central que norteia esse artigo é a afirmação de que o paradigma da representação vem à baila definitivamente com a chegada da cultura digital em virtude dos novos conhecimentos que esse período promulgou colocando o código como matéria-prima e como produto principal de produção. Na cultura digital, (quase) qualquer corpo pode ser transformado em pura informação, em códigos binários, em dígitos que são re-elaborados, rearranjados, manipulados, alterados para outras condições e configurações.

Palavras-chave: Emergência; Evolução; Contemporaneidade.

Abstract: The core process which directs this essay is the statement that the paradigm of the representation comes out definitively with the emergence of the digital culture due to the new knowledge which this period has caused, by making the code as raw material and as the main product of production. In the digital culture, (almost) any body can be transformed into pure information, into binary codes, into digits which are reelaborated, rearranged, manipulated, and altered to others conditions and configurations.

Key-Words: Emergence; Evolution; Contemporaneity.

272

*Emergências da
Cultura Digital*

Ivani
Santana

Emergências da Cultura Digital

Uma escultura que não posso ver como objeto sólido pode ser considerada uma escultura? Uma imagem que é apenas distorção da linha de varredura é vídeo? Corpos parados, sem movimento, podem ser dança? Uma coelhinha viva e saudável, criada para ser passível a mudança de coloração em função da luz ambiente, é o quê? Como é possível dançar com quem não está presente? Ou ainda, como meu corpo pode mover sem meu comando, mas com o do outro, aquele que está ausente? Poderia considerar esses acontecimentos como arte?!

¹ Mestre e doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC São Paulo. Pesquisadora em dança e performance com mediação tecnológica. Professora do Instituto de Humanidades Artes e Ciências Prof. Milton Santos/UFBA. Coordenadora do Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: corpo imagem e do MAPA D2 – Mapa e Programa de Artes em Dança Digital.

Estas são algumas das perguntas normalmente encontradas no confronto de um público com as novas expressões da cultura contemporânea que lhes metem espanto e, muitas vezes também, revolta. Um público ainda acostumado a determinados paradigmas, muitos dos quais já deflorados pelos novos conhecimentos e, agora, encontram-se em choque com o estabelecimento de uma nova era. Provavelmente porque ainda estejamos em um momento de transição, fica difícil perceber todas as mudanças que tem ocorrido depois da instaurada cultura digital. Todavia, deve-se lembrar que o mundo, e o conhecimento que temos dele, sempre estará em contínua, inevitável e irrevogável transformação. O objeto perdido que Freud tanto nos alertou está presente em cada uma dessas crises do que foi, o que está e o que caminha para existir. O tempo não para como disse o poeta brasileiro popular Cazuza. A esperança de encontrar um lugar seguro é deveras difícil, principalmente no universo da cultura e suas expressões. As inovações estarão sempre em pauta. Sejam elas pelo ineditismo - como algo novo - ou como Steve Dixon, no seu livro *Digital Performance*, relembra a afirmação do matemático francês, Henri Poincaré: “what was being discovered was not new THINGS but merely new RELATIONSHIPS between things already existing. ... This time we are discovering much new software ... which are not new things but new thinks (2007:420).

273

*Emergências da
Cultura Digital*

Ivani
Santana

Assumo portanto a conclusão do professor de teoria e história das mídias digitais Lev Manovich: “the two separate historical trajectories finally meet. Media and computer – Daguerre’s daguerreotype² and Babbage’s Analytical Engine³, the Lumière Cinématographie⁴ and Hollerith’s tabulator⁵ – merge into one. (2001:25)

² Louis-Jacques-Mandré Daguerre (1787-1851). Pesquisador francês que inventou o Daguerreótipo (1835), primeiro dispositivo a conseguir a impressão de uma imagem fixa pela ação direta da luz sem utilizar a imagem negativa no processo.

³ Charles Babbage (1791-1871). Cientista inglês considerado o pioneiro na computação por ter concebido o primeiro projeto para um computador de uso geral denominado Máquina Analítica (1834). Por problemas financeiros, técnicos, políticos e legais acabou sem ser construída aquela época. Entretanto, em 1991, um grupo de pesquisadores ingleses construíram uma máquina partindo do projeto original de Babbage e utilizando matéria que estaria disponível aquela época. A máquina obteve sucesso, o que prova que Babbage poderia ter construído efetivamente o primeiro computador no início do século XIX.

⁴ Os franceses Auguste Marie Louis Nicholas Lumière (1862-1954) e seu irmão Louis Jean Lumière (1864-1948) patentearam o Cinematógrafo em 1895 o qual desenvolveram a partir do Cinetoscópio inventado pelo americano Thomas Edson.

⁵ Herman Hollerith (1860-1929) empresário americano, fundador da IBM e que disseminou o uso dos cartões perfurados que era essencial para a entrada de informação nos computadores daquela época. Em

A hipótese assumida neste artigo propõe que expressões culturais – no sentido de configurações inéditas ou re-configurações - emergem desse contexto da polis contemporânea. Momento este que, concordando com a citação acima de Manovich, é a imbricação da Cultura Visual entrelaçada a Cultura Digital. Esse aparecimento de criatividades inéditas é visto aqui como uma emergência de um sistema midiático e globalizado. Por emergência compreende-se um estado específico e singular de um sistema, configurado de forma tal que possibilitou o surgimento de sub-sistemas. Este pressuposto compreende portanto que as expressões criativas (sub-sistemas do sistema cultural) que serão abordadas neste artigo são produções exclusivas de um momento ímpar, um estágio singular, uma fase propícia do sistema mundo. É porque a cultura foi construída da forma como foi construída, considerando o exato instante desse processo de desenvolvimento, que estas criatividades puderam ocorrer. Posto isso, é importante perceber que as inovações propiciadas por essa cultura – do visual imbricado com o digital – estão intimamente ligadas aos pensamentos e compreensões vigentes de mundo, de objetos e de si mesma. O homem é um ser cultural por estar em constante e ininterrupta negociação com as informações do seu meio. Não se trata portanto de meros estabelecimentos estilísticos dissociados com o ambiente ao qual pertence.

No nosso processo evolutivo, a visão é um dos sentidos mais aguçados com a chegada do computador, uma máquina de propósitos gerais e uma manipuladora de signos que complexificou e abundou o mundo com imagens. Como afirma o pesquisador da cultura visual W.J.T. Mitchell (2002) a visão — é uma construção cultural do social: da política, da economia, da ética, das epistemologias da sociedade cultural em questão etc. O próprio olho é um objeto cultural, assim como a imagem. Na Cultura Visual nossos arranjos sociais são conformados de uma determinada maneira porque nós somos animais visuais⁶, porque no nosso processo evolutivo tornamo-nos animais providos com visão. Desta forma, é esse corpo com um aparato sensorial provido de visão e que está em constante diálogo e negociação com o meio ao qual pertence que

1980 Hollerith inventou uma máquina para realizar o recenseamento dos Estados Unidos que utilizava um cartão perfurado em código BCD (Binary Coded Decimal) por meio do qual a informação era interpretada.

⁶ O “visual” é considerado aqui uma das partes do sistema perceptivo, mas compreendendo-o como em total implicação com os demais sistemas sensoriais, portanto não havendo preferência ou predominância do campo visual.

construirá o conhecimento do indivíduo e, conseqüentemente, ecoará na configuração de sua sociedade. Esse sistema conceitual continuamente transformado implicará na forma como o indivíduo observa, reflete, elabora e age em seu ambiente. Portanto, a visão é um construto cultural apreendido e cultivado e não apenas uma parte do organismo propiciada pela natureza. Nesta constante e contínua construção cultural de um mundo globalizado, as expressões culturais que emergiram possuem um papel fundamental e é sobre isto que este artigo pretende discutir.

Para essa hipótese levantada, assumo que esse contexto da cultura digital trouxe como diferencial a queda da representação e a constituição de um mundo transformado (visto, manipulado, gerido e planejado) em códigos. Entretanto, vale ressaltar que esse encontro da mídia com o computador não foi gratuito. O que está por trás desse “casamento” é o grande potencial criador que o mesmo permite e que sempre foi uma busca da humanidade. Sendo assim, é importante perceber que a evolução é um fluxo contínuo e semiótico de acordo com o filósofo americano Charles Sanders Peirce. Não há um ponto zero, um princípio, mas existem redes de cadeias sógnicas do processo evolutivo que estão implicadas neste percurso.

Analisando o processo histórico do corpo, percebe-se que já havia esse interesse no século XVII, quando foi retomado o processo de dissecação humana nos Teatros de Anatomia. Nessas “aulas espetaculares” o corpo deixava de ser simples representação (metáforica, pictórica, literária, cênica), que até então tinha como função exclusiva promover a ligação entre o céu e a terra, para tornar-se material informativo, um campo de conhecimento. A invisibilidade das entranhas tornava-se visíveis. Os anatomistas invadiam aquele espaço que então, se colocava as vistas, explorando-o como quem, aquela época, estava acostumado a desbravar e colonizar novas terras.

A dissecação na cultura digital torna-se realmente realizada por códigos binários no *Visible Human Project*. Este experimento científico permitiu a digitalização minuciosa e absoluta de dois cadáveres que tiveram seus corpos cortados em finíssimas fatias e, depois, digitalizados, propiciando assim, uma visibilidade virtual completa e interativa de um corpo humano masculino e outro feminino. Os cadáveres eram de Joseph Paul Jernigan, 39 anos, condenado a morte pela justiça dos Estados Unidos, e de uma senhora de 90 anos que, a pedido da família, não teve o nome divulgado. Este projeto eternizou a visibilidade de um ser marginal à sociedade (um condenado) e de um corpo

sem identidade. Estes cadáveres, corpos-mortos e invisíveis por um lado, tornaram-se corpos-vivos pela visibilidade da imagem-código eternizada no mundo digital.

O pressuposto central que norteia esse artigo é a afirmação de que o paradigma da representação vem à baila definitivamente com a chegada da cultura digital em virtude dos novos conhecimentos que esse período promulgou colocando o código como matéria-prima e como produto principal de produção. Na cultura digital, (quase) qualquer corpo pode ser transformado em pura informação, em códigos binários, em dígitos que são re-elaborados, re-arranjados, manipulados, alterados para outras condições e configurações: uma música em códigos pode tornar-se uma imagem; um corpo em códigos pode tornar-se um som; o código de um corpo permite a criação de uma cópia desse primeiro corpo, e assim por diante. O ponto culminante desse processo permite ainda que um código não retirado do mundo como nos exemplos dados, mas gerado pelo sistema computacional, ou seja, gerado sinteticamente (numericamente), consiga produzir um outro corpo. Na cultura digital, um escultor pode burlar o mundo da visibilidade tridimensional e criar corpos esculturais em tamanho microscópico, como no trabalho do artista japonês Masaki Fujihata que criou a menor escultura do mundo (*Sculptures Nanoscopiques*, 1998). As esculturas possuem um tamanho entre 10 e 100 microns⁷. Fujihata proporcionou uma obra invisível que necessitava de um microscópio de elétron para dar visibilidade ao seu trabalho. Ele é considerado o primeiro artista plástico a utilizar a estereolitografia, um processo de fabricação de objetos tridimensionais através da foto-polimerização de uma resina pela incidência de luz ultravioleta (UV), ou seja, uma máquina “impressora” de objetos em três dimensões. A possibilidade de criar esculturas digitais a partir de um código de síntese ilustra a afirmação acima sobre a criação de novos corpos independente da sua vinculação com os objetos da realidade. Artistas como Elona Van Gent que “aproveita a liberdade que permitem os meios digitais para criar objetos imaginários” (Ganis, 2006:121) demonstra o (eterno) desejo dos artistas (assim como também dos cientistas) em tornarem-se Criadores (como na Gênesis). Vontade esta que vemos espelhar-se nas pesquisas científicas de clonagem humana, sequenciamento genético, célula-tronco e muitas outras.

⁷ Micron (μ) = Milionésima parte do milímetro: $1\mu = 1000\text{nm}$ ou 10^{-6} . Nanômetro (nm) 10^{-9}

A expressão cultural ganha uma outra forma de produção quando rompe-se com o paradigma da representação e assume o código. Não apenas o código como o informação binária, mas também, como o próprio conceito. Um exemplo fascinante é o trabalho do escultor alemão Peter Welz (b.1972). Aqui focaremos na obra que realiza com a colaboração do coreógrafo e dançarino William Forsythe (b.1949): *whenever on on on nobow on | airdrawing* (2005). O corpo em movimento é o objeto de desejo para a transposição escultórica e, para Welz, o “video being the means to further fundamental investigations of the human form” (apud Walker, 2008). A obra é estruturada com vídeos, fotografias e desenhos das trajetórias de movimento que Forsythe realiza. Os vídeos são projetados em telas de 10’x 13’ que promovem uma arquitetura imersiva para o público que é estimulado a perceber as várias dimensões daquele acontecimento. Na mão do dançarino são colocadas duas micro-câmeras, uma no dorso da mão, direcionada para fora, e outra na planta da mão, com o foco na direção do corpo. Outras três câmeras são colocadas no espaço e gravam as movimentações de Forsythe de cima, pela lateral e pela frente do dançarino. As imagens proporcionam um olhar objetivo pelas câmeras alocadas no espaço, mas também sensações subjetivas pelas câmeras que gravam o espaço de acordo com a movimentação corporal do coreógrafo. Cada imagem é projetada em seu tempo original (5 minutos e 30 segundos) somados a uma repetição com a velocidade diminuída pela metade. Ao todo a imagem totalizava aproximadamente 17 minutos. Cada projeção é colocada em uma parede da galeria propiciando ao público a fruição de todas as dimensões daquele corpo-objeto-escultórico. Ou seja, apesar de trabalhar com registro imagético, Peter Welz consegue, ao meu ver com maestria, criar uma escultura a partir dos conceitos, dos códigos da configuração expressiva com a qual trabalha. A escultura portanto não se basta ou não se define como objeto sólido e palpável. Trata-se de uma configuração que trafega na exploração tridimensional de um objeto, seja ele microscópico como o trabalho de Fujihata, ou imagético, como no caso de Welz.

O conceito como código, em oposição a arte representacional ocorre também no ambiente da dança cênica. De acordo com o crítico e professor da Universidade de Nova York, André Lepecki, uma nova ontologia da dança é instaurada, a qual rejeita o axioma “dança = movimento”. Percebendo essa equação como o projeto do modernismo, foi preciso romper com este projeto cinético a partir do que ele afirma ser

uma dança desgastada, exaurida. Segundo Lepecki, romper com a representação é romper com a verticalidade, com a visibilidade, metáforas do universo fálico que indica a supremacia do poder, do controle de um corpo [rigidamente] disciplinado. A coreografia é a escrita que procura “representar” uma dança, fixando-a em um regime de disciplina e controle, na qual ela não poderá ser qualquer coisa, mas apenas a tradução fiel daquela representação. O autor afirma que o vínculo com a representação está também relacionado com o que muitos teóricos e críticos (i.e. Marcia Siegel, 1972; Peggy Phelan, 1993) acreditam ser uma forma de assegurar a obra e afastá-la do tormento da efemeridade e do fugaz. Colocações que, assim como Lepecki, são contrárias aos posicionamentos deste texto. Artistas como Maria La Ribot e Juan Dominguez (Espanha), Xavier Le Roy (França/Alemanha), Jérôme Bel (França), Vera Mantero (Portugal) e Trisha Brown (EUA) são apontados por Lepecki como alguns dos promotores de uma nova ontologia da dança, não mais baseada no projeto cinético do modernismo (na representação da coreografia). Por apresentarem configurações não mais presas a passos de dança, organizadas por movimentos, as obras destes artistas causam polêmica e questionamentos sobre sua natureza artística. Os corpos estão “soltos”, “livres” para criar imagens corporais, utilizarem a voz, decidirem a execução do movimento no momento da obra, abusarem da pausa, da não ação e da imobilidade, obras que abrigam corpos diferentes e não apenas aqueles convencionalmente associados ao biotipo de um dançarino. Esses artistas exacerbam o conceito e levantam questionamentos sobre autoria, coletividade, corpo e também (e, talvez, principalmente) sobre a própria dança. Estes são apenas exemplos para ilustrar alguns dos elementos e propostas dessa configuração, na verdade configurações, no plural, já que a diversidade de proposições é uma outra característica do contexto contemporâneo.

“If modernity’s “only changeless element” is, paradoxilly, movement, then it could very well be that by disrupting the alliance between dance and movement, by critiquing the possibility of sustaining a mode of moving in a “flow and continuum of movement”, some recent dance may be actually proposing political and theoretical challenges to the old alliance between the simultaneous invention of choreography and modernity as a “being-toward-movement” and the political ontology of movement in modernity” (Lepecki, 2007:7).

A dança, ou melhor, seus críticos e o público acostumados com o projeto cinético do modernismo (o paradigma anterior a cultura digital por assim dizer), ainda estranham a ruptura proposta e o desafio lançado, talvez em virtude do que Lepecki considera ser a melancolia do objeto perdido que não foi aceito até então como tal. Em todas as artes a transição do analógico para o digital é sentida com desconfiança, muitas vezes com sofreguidão e temor.

Como postula Donald Kuspit (2006), professor de história da arte e filosofia da Universidade de Nova York, o mundo outrora analógico, ou seja, das representações fixadas na objetividade de um contexto considerado real, agora se torna digital e rompe com a representação ponto-a-ponto com essa realidade. De acordo Kuspit, “a arte representacional – um tipo de pensamento analógico que assume que o que vemos na obra de arte corresponde com o que vemos no mundo real – não tornará a ser o que era” (2006:12)⁸. Ainda segundo ele, nas “manchas de cor” de Édouard Manet (1832-1883), principalmente sua obra “A Música na Tulheiras” (1862), considerada proto-impressionista, pode-se encontrar uma postura que já apontava para um desligamento entre a arte e o mundo reconhecido como real. Desde Manet a ruptura com a necessidade de mimetizar, copiar, representar uma pretensa realidade tal-e-qual começava a ser instaurada. Contudo, apesar desse interesse, ainda havia um aprisionamento na relação com o mundo objetivo. Assim continuou esse trânsito para a dissolução da realidade nas propostas de Paul Cézanne (1839-1906), do pioneiro do movimento pontilhista, Georges-Pierre Seurat (1859-1891), considerado como protótipo primitivo do pixel, e na revolução perceptiva proposta pelos impressionistas. Kuspit afirma que eles “continuaram aceitando a idéia tradicional de que os objetos tinham uma realidade própria independente das sensações que ‘geravam’ ” (2006:14)⁹. A ruptura foi efetivada portanto, segundo Kuspit, apenas quando Wassily Kandisky (1866-1944) e Kazimir Malevich (1878-1935) assumiram que tanto o objeto como sua representação são fabricações, construções plásticas, grandes ilusões proporcionadas

⁸ “El arte representacional – un tipo de pensamiento analógico que asume que lo que vemos en la obra de arte se corresponde con lo que vemos en el mundo real – ya nunca volverá a ser lo que era” (Kuspit, 2006:12).

⁹ “A pesar de que eran revolucionarios perceptivos, continuaron aceptando la idea tradicional de que los objetos tenían una realidad propia independiente de las sensaciones que <<geraban>>. (Kuspit, 2006:14)

pelo artista. A visibilidade de uma pretensa realidade é alterada pela invisibilidade das “sensações da matriz” (Kuspit, 2006).

A ruptura com a representação promove, ao mesmo tempo, um crescimento iconoclasta de artistas voltados para a imagem em si mesma, sua própria condição quanto informação, quanto conceito, quanto código. Mas é importante perceber que se trata de um reflexo estético do contexto da cultura digital e que está totalmente implicado com o mundo globalizado ao qual pertencemos.

Um exemplo iconoclasta que acredito ilustrar essa afirmação é o trabalho de um dos pioneiros da videoarte, o coreano Nam June Paik (1932-2006), radicado nos Estados Unidos¹⁰. Paik não estava preocupado com o conteúdo dessa linguagem, mas em torná-lo o próprio elemento de pesquisa e exposição artística. Sua investigação neste campo inicia com o interesse pela tecnologia da TV enquanto recurso de produção e, para isso, utilizava o vídeo sob efeitos de mudança de voltagem, com distorções magnéticas da imagem e com os defeitos de transmissão (Zanini, 2003:51). A linha de varredura da imagem era o próprio conteúdo propiciando assim o que poderia ser considerado uma meta-arte.

As art, his video creations are not only profoundly moving and original; they are the structural elements basic to his formulation of an aesthetically motivated video methodology, which Paik terms “videa-videology”, and for which he provides a theoretical foundation in his writings. “Videa-videology” is essentially an ontological discipline, one which is meta-creative, and in some of its effects, similar to events or happenings aimed to audience interaction and participation. (Harithas *apud* Hanhaardt & Jones, 2004:60)

Outros dois projetos de um mesmo artista auxiliarão a discussão aqui proposta da queda da representação para a estética do código, da informação, aspectos emergentes da cultura digital: *Time Capsule* (1997) e *GFP Bunny* (2000) do brasileiro Eduardo Kac, radicado nos Estados Unidos e professor da Universidade de Chicago.

Em *Time Capsule*, um *microchip* para identificação de animais perdidos é inserido no calcanhar esquerdo do artista durante uma performance-instalação na Casa das Rosas em São Paulo em 1997. A partir do dispositivo implantado, as informações sobre o posicionamento geográfico do artista eram enviadas para um banco de dados

¹⁰ Credita-se ao alemão Wolf Vostel como também pioneiro na linguagem da videoarte.

disponibilizado na Internet. Aquela foi a primeira vez um ser humano pôde ser rastreado nessas condições. O trabalho transpõe o passado e o futuro, a efemeridade do momento da cirurgia durante a performance e a permanência de um corpo transformado em código.

A segunda obra que abordo de Kac é *GFP Bunny*. Este trabalho é repleto de polêmica desde sua concepção, gerando até hoje discussões em *blogs* e fóruns *online* sobre questões éticas e morais colocadas em cheque nesta obra. Vale ressaltar que até mesmo sua condição artística é questionada. O interesse do artista pioneiro na arte transgênica era criar “sujeitos transgênicos sociais”, conforme assume em seu site¹¹. Foi nesse sentido que Kac idealizou a criação de uma coelha albina (batizada de Alba) com a implementação genética de uma proteína (Green Fluorescent Protein) que sob a luz azul faria com que o animal emitisse a luz verde.

“[A arte transgênica] oferece um conceito de estética que enfatiza aspectos sociais e comunicacionais em detrimento dos aspectos formais da vida e da biodiversidade, que desafia as noções de pureza genética, que incorpora um trabalho de precisão no nível genômico” (Kac, 2008).

281

*Emergências da
Cultura Digital*

Ivani
Santana

Quando os signos vivaram código na cultura digital e podemos manipular essa informação a barreira que separa os objetos é quebrada. As artes até então não eram para ser tocadas pelo público, mas apenas contemplada pelo visual (as artes pictóricas e plásticas), auditiva (a música), auditiva e visual (teatro, dança, circo), olfativa (perfumaria) gustativa (gastronomia). No trabalho de Kac não apenas a genética do objeto (a coelha) é “quebrada” e “tocada”, como apresenta-se como uma obra pretendida para um convívio familiar.

Vale lembrar que já na década de 60, com a explosão criativa das performance e dos happenings, a barreira entre arte e platéia começou a ser abolida. A tentativa era aproximar arte e vida apresentando-as como duas configurações de uma mesma existência e não de universos distintos. O sujeito garantido no seu local anônimo de membro de um público, tornou-se, naquele momento, uma personalidade exposta. A

¹¹ www.ekac.org

intimidade, até então preservada do sujeito, começava a ser desnudada. Na cultura digital, por ser o computador um manipulador de signos e por (quase) tudo tornar-se código binário, signos informacionais, este sujeito exposto pôde agora também ser agente ativo.

Entretanto, a intimidade é escancarada e a relação com a arte pode, muitas vezes, beirar ao puro entretenimento. Rompe-se com a poética, com o sublime, o admirável na concepção de Peirce, para permanecer na intimidade plástica per si. Na performance interativa *Epizoo* (1994) do artista espanhol Marcel Li Antúnez Roca, o público pode manipular diferentes partes do corpo do performer. Um desenho caricatural do artista serve como interface para o público tocar na tela do computador. A parte do corpo tocada na imagem acionará um estímulo na parte correspondente do corpo do artista. Além desse próprio ato de intimidade explorado, as imagens produzidas e as ações corporais do performer beiram a uma obscenidade irônica e grotesca.

A relação de toque também é extrapolada no trabalho do artista grego Stelarc, radicado na Austrália. Em *Split Body* seus músculos são movimentados pelos estímulos enviados pela Internet. Stelarc costuma demonstrar esse acontecimento nas palestras que realiza em instituições do mundo inteiro. Ele coloca um eletrodo em cada músculo do braço de alguns voluntários e, então, envia um sinal de baixa corrente elétrica. Surpresos e atônitos, os voluntários percebem seus braços movendo em ação involuntária (do ponto de vista dele como sujeito) rotacionando o punho, levantando e afastando do corpo, dentre outros. A intimidade do sujeito provocada nesta obra implica nos questionamentos sobre self. Qual seria, naquele momento do experimento, o self daquele corpo animado, portanto, com vida? Qual “consciência” está em jogo naquele instante? Aqueles músculos e suas ações tornaram-se dígitos no sistema computacional, na máquina de propósitos gerais que permite a manipulação de qualquer objeto (sujeito) transformados em informação.

O espaço íntimo do sujeito tem sido invadido de várias formas na cultura digital. A globalização, via os dispositivos de telecomunicação, promoveu o trânsito telemático na esfera do artístico, do social, do econômico e do pessoal. Dados binários são trocados em rotas robustas da infovia, sejam eles informações monetárias, médicas, teóricas e conceituais das diversas áreas de conhecimento, de entretenimento, de arte ou de cunho extritamente pessoal e íntimo (o que também pode ser por objetivos

monetários e profissionais). A intimidade reconfigurada do sujeito colaborou para o novo entendimento de presença, de proximidade, de relação interpessoal. A telemática é responsável direta por essa reconfiguração, pois promove a mediação tecnológica de uma presença remota. Há uma transferência do nosso self, por assim dizer: ao telescópio transportamos nosso self ao universo dos planetas; ao telefone, colocamos nos ao lado daquele que nos fala; ao televisor, alienamos no mundo (fictício) dos filmes, desenhos, da teledramaturgia, do noticiário de locais e pessoas que, na grande maioria das vezes, não conhecemos de perto, e assim por diante.

Essa telepresença, conforme termo cunhado por Marvin Minsky em 1980 para referir-se ao sistema de teleoperação usado em aplicações de manipulação de objetos remotos, tornou-se também de interesse daqueles que atuavam em locais, a princípio, antagônicos a esse universo. A dança, a performance e o teatro, compreendidos em primeira instância como artes da relação corpo-a-corpo (mesmo considerando o sujeito do público), passaram a também se interessar pela presença remota. Por exemplo, assim como nas obras dos artistas apresentados acima, a possibilidade de explorar o corpo telematicamente serviu para pesquisa de vários artistas da dança, inclusive do minha própria, a qual relato a seguir.

Contando com a parceria e suporte da Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP) e seu lançamento da Rede Ipê em 2005, que disponibilizou para a internet acadêmica brasileira a mesma capacidade que a Internet2 (EUA), Géant2 (Europa) e CaNet*3 (Canadá), realizamos o espetáculo de dança telemática Versus com dançarinos e músicos distribuídos por 3 cidades brasileiras: dança em Salvador e Distrito Federal, e música em João Pessoa. Em Brasília tínhamos público assistindo no teatro onde se encontrava parte dos dançarinos que interagiam com (a imagem) dos seus companheiros localizados em Salvador. Enquanto no Distrito Federal o público era presencial, o espaço na Bahia era configurado como estúdio de um “palco inteligente”. Ou seja, neste local o ambiente era “sensível” à presença dos dançarinos e, de acordo com a programação pré-estabelecida no software Isadora para cada cena da obra, a imagem da videocenografia era processada em tempo real. Essas imagens criavam a plasticidade do espaço no qual a dança ocorria. O resultado na internet era a somatória dessas camadas de imagem: a videocenografia em background compondo o quadro com a imagem dos corpos dos dançarinos inter-relacionando o ambiente de Salvador com Brasília. Em

Salvador, as imagens foram capturadas utilizando uma câmera HDTV (high-definition TV) e a configuração para envio e recepção foi especialmente programada pela equipe do Laboratório de Vídeo Digital (UFPB), coordenado pelo professor Dr. Guido Lemos, assegurando, desta forma, uma alta qualidade de transmissão de imagem. A importância na alta fidelidade da imagem gerada não era apenas por conta do resultado estético final do trabalho, mas porque os dançarinos dependiam dessa qualidade para dançar como um único grupo. A proposta em Versus não era apenas disponibilizar imagens sobrepostas, mas conseguir com que dois corpos distantes geograficamente efetivamente dançassem juntos.

Além disso, Versus desdobra-se em duas resultantes: uma dança específica para ser assistida pela internet, e outra para espaço cênico, na qual o público presenciava uma dança entre corpos presentes em “carne e osso” no palco - e corpos virtuais. Desta forma, haviam duas configurações para serem pensadas e criadas: a dança para a internet, e a dança de corpos remotos vista no palco. Tratam-se de configurações específicas que demandam organizações e estéticas diferenciadas.

No palco em Brasília o público tinha a visão da imagem transmitida para a internet em uma tela localizada do lado esquerdo, a qual, em determinados momentos, transmitia também a imagem dos músicos tocando em João Pessoa, sob a direção do compositor francês radicado no Brasil Didier Guigue. Na tela principal, localizada no meio do palco, eram transmitidos os dançarinos (e a videocenografia do ambiente sensível) de Salvador. No lado direito eram projetadas imagens geradas em circuito fechado, ou seja, uma câmera focava em partes da cena e transmitia em tempo real (ex.: um dançarino, um fragmento da imagem de outra tela, sua própria tela, multiplicando assim a imagem para o infinito etc.).

Depois de Versus, desenvolvi outros trabalhos de dança telemática: *Por onde cruzam Alamedas* e *(In)TOQue*, este último contando com a relação entre quatro espaços remotos, sendo um deles com a presença de um robô que era teleguiado durante a performance. Considero essas obras como reflexos estéticos, manifestações dessa reconfiguração ocorrida no corpo, na dança e no mundo. Dançar em um ambiente sensível ou em uma interação telemática promove no corpo do dançarino novas demandas, outras condições de percepção e, conseqüentemente, de movimento. Na telemática o dançarino interage com um corpo bidimensional, sem cheiro e sem ruído,

que é apresentado ao seu parceiro remoto através do olhar de uma câmera comandada (e coreografada) por um outro artista, que torna-se também um dançarino.

De forma distinta ao ambiente cênico convencional, os dançarinos de uma performance telemática passam a ter uma outra forma de perceber e agir no espaço. Contando com telas-guias, ou seja, monitores que mostram o resultado das duas camadas de imagens (Salvador e Brasília). O dançarino localizado em Salvador movimenta-se para ver sua imagem (seu duplo, seu avatar) mover e dançar com o companheiro remoto. Ele é cego ao mundo físico daqueles corpos. Sua única porta de acesso são as imagens disponibilizadas pelas telas-guias. Surgem novas discussões e reflexões sobre este “eu” que dança. Este “eu” precisa fazer com que a imagem do seu duplo se mova para poder dançar com aquele com o qual interage e observa pela tela-guia. A maneira como estes dançarinos em Salvador percebem o ambiente ao qual se inserem também é diferente daquele do grupo de Brasília. Estes recebem numa tela grande, com a imagem dos seus companheiros remotos em tamanho “real”, ou ainda superdimensionadas. Uma outra forma de perceber e de agir neste contexto é instaurada também. Novos estados corporais são desafiados e encontrados em cada uma dessas situações criadas em *Versus*.

Além da alteração na percepção espacial, o mesmo ocorre com o tempo. Apesar de ser anunciado como “tempo real” conta com uma diferença de milésimos de segundo o que, para a dança, promove outras ignições e comportamentos deste corpo em movimento. Portanto, podemos perceber que se trata de múltiplas propriedades que ocorrem e se misturam trazendo à tona a emergência de um terceiro pelas condições e possibilidades singulares do ambiente em questão.

Estes exemplos são formas que comprovam o entendimento e configuração desta polis contemporânea como o local da cultura e da informação, e da transformação dos corpos em códigos. Entretanto, considerando a abordagem aqui proposta como evolucionista, ou seja, percebendo esse estado atual como uma fase do processo evolutivo da humanidade e do seu contexto, o empenho dos artistas sempre estiveram em busca de uma unidade mínima que possibilitasse a própria concepção da gênese de sua Criação. Quando Édouard Manet pinta Música na Tulheiras, sua mancha de cor instaura o que Donald Kuspit considerou como “um período de transição da arte

analogica tradicional com a arte digital pós-moderna, isto é, uma arte baseada em códigos e não mais em imagem” (2006:12).

Obviamente a representação ainda existe e, provavelmente, continuará existindo. O intuito aqui não é afirmar que um contexto estará sempre e/ou necessariamente em detrimento do outro, principalmente daquele já existente. Os trabalhos baseados em representação, preocupados ou mesmo inspirados na (pretensa) realidade continuarão em seu processo de desenvolvimento. Um conhecimento não suplanta necessariamente o outro. O mundo é de co-evolução e co-dependencia e é por isso que muito se desenvolveu em física, mas ainda convivemos com a Lei Gravitacional. Tudo está em constante transformação, sendo assim, também estão os processos artísticos baseados em representação. Todavia, deve-se lembrar que cada ato carrega uma postura, cada postura carrega uma forma de ver e agir no mundo e, portanto, um posicionamento político.

Ao romper com o aspecto representacional tão arraigado em nossa cultura, essas obras são colocadas em questão quanto a sua vinculação no mundo e sua própria configuração. Surgem então os conflitos anunciados na abertura desse artigo. Portanto, na cultura digital o corpo tem sido revisitado e redimensionado levantando novos ou re-colocando antigos questionamentos. Novos campos de conhecimento rediscutem perguntas antigas e deparam-se com outras, inéditas. A complexidade de um mundo no qual o corpo pode ser coabitado por dispositivos biocompatíveis como ossos e órgãos artificiais e sangue sintético; corpo que “cede” sua pele para cultivo externo e suas células embrionárias para clonagem; corpo que é gerido por inseminação artificial ou fora do útero materno. A qualidade informacional de “ser corpo” e de “ser mundo” – meio ambiente, entorno, contexto – é o possibilitador destas intrusões autorizadas, assim como das adaptações ocorridas fora do corpo. Como distensões e não extensões macluhianas, artefatos como a câmera de fibra ótica que adentra o corpo do paciente podem ser tratados como o olho distendido do médico, um traço adaptativo impelido pela complexidade do mundo contemporâneo. A visão-câmera-tela-rede-paciente do cirurgião torna-se funcionalmente outro olho, reconfigura todo o corpo pois as condições de percepção e a competência de movimento no tempo e espaço na tele-medicina são outras. Estas informações modificam ambos, o usuário e o aparato. Este trânsito modifica fisicamente os dois corpos, o da tecnologia e o do ser humano. Estas

reconfigurações do mundo e do corpo promovem então confrontos e quebras com as idéias dualistas de natureza versus cultura, natural versus artificial. Emerge um novo pensamento.

Referência Bibliográfica

- Arendt, H. *A Condição Humana*. Lisboa: Relógio D'Água, 2001.
- Baba, H.K. *O local da Cultura*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.
- Bauman, Z. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2001.
- Identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2005
- Hanhardt, J.G. & Jones, C (org.) *Global Groove 2004*. New York: The Solomon R. Guggenheim Foundation, 2004.
- Kac, E. *Eduardo Kac / GFP Bunny*. Disponível <<http://www.ekac.org>> Acesso em 10 de junho de 2008.
- Kunst, B. "The Digital Body: History of Body Visibility". In: *Digitized Bodies – Virtual Spectacles*. Czegledy, N. (ed.) Budapest: Ludwig Museum Budapest – Museum of Contemporary Art, 2001, pp. 13-28.
- Kuspit, Donald. "Del arte analógico al arte digital. De la representación de los objetos a la codificación de las sensaciones". In: *Arte Digital y videoarte. Transgrediendo los limites de la representación*. Kuspit, D. (ed.) Madrid: Círculo de Bellas Artes, 2006, pp. 11-46.
- Lepecki. A. *Exhausting Dance. Performance and the politics of movement*. New York & London: Routledge, 2006.
- Manovich, L. *The Language of New Media*, Cambridge, The MIT Press, 2001
- Mitchell, W.J.T. *Showing seeing: a critique of visual culture*. In: *The Visual Culture reader*. Mirzoeff, N. (ed.) New York: Routledge, 2002, pp. 86-101.
- Zanini. W. "Videoarte: Uma poética aberta". In: *Made in Brasil. Três décadas do vídeo brasileiro*. Machado, A. (org.) São Paulo: Itaú Cultural, 2003, pp. 51-60.
- Walter, Hamza. "Failure is an Option". Disponível em <<http://www.peterwelz.com/download/walker.pdf>>. Acesso em 1/06/2008.