

Entangled: technology and the transformation of performance

Resenha por Marcus Bastos¹

A resenha a seguir situa *Entangled*, de Chris Salter², num campo mais amplo de debate sobre as relações entre performance e tecnologia, cujo recorte mais recente baseada no entendimento ampliado do conceito de performativo, o livro contribuiu para delimitar. Na introdução de *Performing the Digital*, organizado por Leeker, Schipper e Beyes, o tema surge de forma explícita. O livro tem entre seus objetivos “contribuir e levar adiante engajamentos recentes com os desdobramentos tecnológicos e conceitos de teoria da mídia no campo dos estudos da performance propriamente dito”, como vem sendo desenvolvido por autores como Philip Auslander (em *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*) ou Sarah Bay-Cheng (em *Mapping Intermediality in Performance*). Ao discutir *Entangled* por elementos que o coloca em diálogo com o campo da arqueologia das mídias e com desdobramentos recentes da discussão sobre o performativo, além de apresentar as questões centrais do livro, o texto elege temas mais gerais que a publicação sugere de forma mais indireta. Para isso, antes de chegar aos meandros do livro de Salter, será feita uma breve contextualização que procura inseri-lo no campo de debates sobre a relação entre linguagens e tecnologias, especialmente nas vertentes que procuram trata-las no contexto de um emaranhado mais complexo em que passado, presente e futuro se entrelaçam de forma não-linear, por transversalidades que desafiam o entendimento de causas e consequências.

No artigo *An archaeology of media archaeology*, 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 contemporâneas 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

¹ Ver editorial p. 5.

² Chris Salter is an artist, Codirector of the Hexagram network and University Research Chair in New Media, Technology, and the Senses at Concordia University, Montreal.

representa uma exceção significativa. Basta observar suas ligações com o cinema experimental, a *visual music*, a videoarte – nítidas em textos críticos que investem num pensamento sobre os diálogos que atravessam a impressão de ruptura, conforme surgem outras linguagens audiovisuais experimentais. É o caso de autores como os Lund, Dubois, Parente e Machado.³

Da mesma maneira que Huhtamo e Parikka indicam antecedentes da abordagem midiarqueológica em autores como Elsaesser ou Perriault (e, em sentido mais amplo, Benjamin ou Warburg), seria possível os localizar num livro como o dos Lund ou num artigo como o de Dubois, onde há um esforço sistemático de fazer as linguagens contemporâneas voltarem à 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 é o 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 será melhor desenvolvido a seguir). 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, acima ela foi tratada como uma *abordagem* e não como 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 profícua 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 discontinuidades

³ Conforme. BASTOS, Marcus. Audiovisual ao vivo: Feedbacks entre os cinemas experimentais, as artes do vídeo e o audiovisual contemporâneo. *Revista ECO-Pós*, [S.l.], v. 18, n. 1, p. 57-73, jul. 2015. ISSN 2175-8689. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/1957>.

que o contar ordenado arbitrariamente mascara, 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 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, em todo o branco intersticial que separa os seres uns dos outros” (p. IX).

Assim, menos que reivindicar o pertencimento de certos autores à arqueologia das mídias, este texto 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.

Ao mesmo tempo que mantém-se como um campo abrangente e capaz de dar conta das multiplicidades do contemporâneo – um exemplo disto pode ser percebido no livro *Performing the Digital*, pelo esforço de abordar a performatividade em campos diversos como as finanças, a criptografia, a anotação ou os processos de democracia digital, além dos mais explicitamente ligados ao corpo, como a coreografia e a *flânerie* –, a performance audiovisual revela um entrelaçamento complexo entre procedimentos e temporalidades, que diverge de forma explícita da rápida substituição de tendências comum no campo das novas mídias. Neste aspecto, as práticas digitais ecoam a retórica bélica das vanguardas históricas, conforme já apontado, mas também a velocidade do próprio capitalismo contemporâneo, apesar do esforço para adotar um tom crítico todavia incapaz de fazer a crítica essencial, dos próprios modos de ser que o capitalismo fomenta.

Em *Entangled*, Christopher Salter examina como, em diferentes épocas, o desenvolvimento tecnológico altera o campo da performance, adotando esta perspectiva de prospecção menos ingênuas, na medida em que consciente das miríades de caminhos possíveis sugeridos por suas memórias. Como ponto-de-partida, o texto formula um dos primeiros levantamentos mais amplos e sistemáticos do abrangente campo semântico em torno de conceitos como *performance* e *performativo*:

A performance como prática, método e visão de mundo está tornando-se um dos principais paradigmas do século vinte-e-um, não apenas nas artes mas também nas ciências. Conforme a euforia pelo simulado e o virtual que marcaram o final do século vinte diminuí, subitamente todos de artistas das novas mídias a arquitetos, médicos, etnógrafos, arqueólogos e designer de interação estão falando em corporificação, localidade, presença, e materialidade. Resumindo, tudo ficou performativo /.../ Este movimento parece um passo lógico conforme as novas mídias adotam o acontecimento em *tempo real*, dinâmico, que sempre diferenciou as práticas performativas da objetualidade estática das artes visuais (SALTER, 2010, p. xxi).

A pesquisa atual de Salter, em torno do conceito de *alien agency* (título de seu segundo livro), é um desdobramento direto desta constatação que abre *Entangled*. É como se houvesse um grande interlúdio em que o pesquisador examina como dá-se, durante o último século, o entrelaçamento cada vez mais denso entre corpos, telas e dispositivos, atingindo o ponto atual em que não há mais distância explícita entre eles.⁴ Só depois deste contato direto com os arquivos e documentos de artista reunidos nos capítulos generosos de seu livro, Salter se colocará na posição de um discurso mais abrangente sobre os aspectos conceituais do entrelaçamento que descreve com minúcia.

Entangled volta ao teatro da ilusão construído por Wagner, “um importante precedente para tentativas posteriores de sintetizar arquitetura, dramaturgia, música e tecnologia em espaços utópicos dedicados à performance de obras singulares”. Ao tratar do par *Máquina/Cena*, Salter aborda da luz responsiva ao espaço de Appia ao teatro da totalidade de Moholy-Nagy. Este primeiro capítulo do livro reúne de forma sintética e ampla a grande maioria dos projetos de encenação maquínica formulados no contexto das vanguardas históricas, ressaltando seus aspectos sensórios e políticos. O título do capítulo, que coloca seus dois conceitos centrais lado a lado numa configuração que sugere não haver hierarquia ou antecedência entre eles, é uma espécie de caligrama desvelado a seguir, conforme a leitura do texto trás a tona a presença dos dispositivos num tipo de dramaturgia menos antropocêntrica. É na concretude destas experiências de sinergia sistemática entre carne, pedra e

⁴ Neste sentido, as instalações performativas criadas por Salter atuam como desdobramento do campo a respeito do qual reflete, num diálogo profícuo entre práticas críticas por meio da escrita e pensamento experimental por meio de mídias. A mais recente, *iLinx*, coloca o participante em um ambiente que ele não vê. De olhos vedados e trajando um vestível que aplica pressão sobre partes de seu corpo, ele sente uma música sensória, banhada em luz estroboscópica e toques de diversas intensidades, embaralhando os limites dos sentidos numa experiência em que a ausência de visão amplia os diálogos sensórios que o corpo apreende.

engrenagens – para ampliar a feliz expressão de Richard Sennet em seu livro sobre as relações entre corpo e arquitetura –, que tornam-se tangíveis as maneiras com que as subjetividades modernas e posteriores serão marcadas pelos mais diversos tipos de *ciborguização* – expresso neste contexto menos precisa que a ideia de emaranhado expressa no próprio título do livro, sugerindo ligações mais sutis que as próteses explícitas pressupostas no imaginário de ficção científica e no pensamento conceitual primeiro sobre a fusão entre corpos e dispositivos.⁵

O segundo capítulo toma Josef Svoboda como continuador, no período pós-guerra, da visão do palco como máquina. São desdobramentos que indicam como haverá uma crescente sutileza no entrelaçamento entre os tipos de agência forjados por elementos biológicos e tecnológicos. Como resultado, surge uma menor nitidez a respeito do ponto onde ambos se separam, como hoje em dia tornou-se evidente. Os elementos que consolidam-se neste período de uma dramaturgia de maior mistura entre elementos cenográficos e imateriais é a projeção (seja na forma decupada de combinações cada vez mais sofisticadas de luz e som, ou na forma integrada das telas em palco). Neste ponto do texto, o recorte cronológico começa a se dissipar, na medida em que processos paralelos desdobram-se mais ou menos ao mesmo tempo, especialmente a partir do momento em que os *happenings*, Cage e o Fluxus embaralham de vez as fronteiras entre linguagens que as vanguardas históricas começam a desconstruir. Artistas como Jacques Polieri, Robert Wilson e encenações como *Der Autrag*, de Heiner Muller, com cenografia de Erich Wonder, colaboram sobretudo para a constituição de um espaço em que a presença das máquinas já não parece mais descabida. Conforme a citação a Liebeskind, quase ao final do segundo capítulo, em certo sentido o palco torna-se “um espaço que não é apenas um espaço, mas uma pluralidade e heterogeneidade de espaços” (p. 71).

O terceiro capítulo do livro abrange os aspectos arquitetônicos do entrelaçamento entre físico e virtual no domínio das linguagens performativas. Voltando às vanguardas para retomar Tatlin ou Gabo criaram estruturas com movimento, o texto trata, em certo sentido, da crescente maleabilidade dos materiais,

⁵ Outro aspecto dos livros discutidos nesta resenha é uma ênfase no maquínico, ou no interfaceamento entre corpo e dispositivo, que opera de modo menos exterior, por assim dizer, que em autores como Hayles ou Haraway em que a figura do ciborgue surge de forma explícita; aqui a relação homem-máquina é menos visível ao mesmo tempo que afeta o corpo de modo mais amplo, como resultado do uso de tecnologias que agem como próteses apesar de não se acoplarem de forma intrusiva ao corpo.

e de um investimento em processos voláteis – no limite desprezando “o próprio ato de construir, que muitos viram como reacionário em face às metamorfoses selvagens e fluídas dos anos 1960” (p. 92). A esta altura, o texto afasta-se do que seria considerado o campo mais evidente do performativo. Ao fazê-lo, por uma lado ele justifica o esforço inicial de mapeamento do conceito, que o distancia das leituras exclusivamente ligadas a problemas do corpo, por outro ele demonstra como as coisas inanimadas começam a ganhar comportamentos, uma certa via de mão-dupla em que ao mesmo tempo que os corpos tornam mais maquínicos, os ambientes passam a ser mais dinâmicos e, em consequência, adquirem algo senão de humana ao menos de biológico. Não por acaso, neste ínterim torna-se possível pensar um conceito como o de *ambientes inteligentes*.

Entre menções a Matta-Clark, Fuller e Shaw, é significativa a ausência do *Pavilhão Philips*, um exemplo bastante lembrado quando se discute as aproximações entre arquitetura e dispositivos midiáticos. Não se trata de uma lacuna, mas de um bom exemplo da abordagem deslinearizada do livro, em que os recortes conceituais sobrepõem-se aos modos mais tradicionais de contar certas histórias. O *Pavilhão Philips* não está ausente do texto, mas surge, após uma breve menção logo no início do livro, no capítulo dedicado às linguagens sonoras. Além de revelar uma opção metodológica, esta escolha também mostra até que ponto dá-se o entrelaçamento entre campos e linguagens às vésperas dos anos 1960, quando o discurso que questiona a estabilidade das fronteiras entre gêneros atinge uma eloquência até então sem precedentes. Na época, experiências como “*Concret PH*” (Iannis Xenakis, 1958) e “*Poème Électronique*” (Edgar Varèse, 1958) escapam de seus campos disciplinares, e um artista como Xenakis – que parte de pesquisas com algoritmos na arquitetura para a criação de composições que estão entre as mais importantes da música contemporânea – surge como um entre vários exemplos da instabilidade então em voga.

No quarto capítulo do livro, *A imagem projetada*, há uma espécie de retorno ao segundo capítulo, no ponto em que a videoarte ressignifica os modos de produção de imagem. Da parceria entre Paik e Moorman ao coletivo Granular Synthesis, em outro percurso que desafia a organização cronológica na medida que volta a Piscator, Meyerhold e Burian, o capítulo chega ao ponto em que as tecnologias digitais mudam de forma significativa o problema da performatividade. Conforme Salter, a “introdução

do *videotape* (1958) e o lançamento comercial da câmera/gravador portátil preto-e-branco *Sony Portapak* (1967) logo aliviou os artistas das pesadas infra-estruturas do cinema, de um lado, e do teatro, de outro”. Há várias consequências, neste processo em que “junto à rápida evolução técnica da imagem eletrônica de TV e vídeo à sua eventual digitalização também chegaram novos paradigmas perceptivos que extirparam pressupostos duradouros sobre os relacionamentos entre tela, espaço físico, o ao vivo e o gravado” (p. 114). Este é um aspecto importante do trajeto que o livro apresenta, na medida em que resulta no que Salter descreve como uma profunda crise metafísica do teatro:

Embora, como mencionamos nos capítulos 1 e 2, imagens projetadas e estruturas arquitetônicas no âmbito da prática cenográfica tiveram uma longa história antes da reprodução eletrônica, a habilidade de gravar, reproduzir e manipular imagens capturadas põe um fim à supremacia ilusionista do performer ao vivo, levando o teatro a uma profunda crise metafísica, enquanto o trabalho com os novos sistemas imagéticos floresceu em outros contextos artísticos, como a videoarte. Os performers humanos em consequência de forma crescente começaram a dividir espaço e tempo com seus intrusos em tela; novos actantes que tiveram que ser reconhecidos e considerados /.../ Espectadores tornaram-se testemunhas de híbridos tecnológicos que desviaram sua atenção do ator ao vivo diante da superfície de projeção para a trama de pixels na tela em si, transsubstanciada por um novo conjunto de ‘performers’: tanto alquimistas digitais humanos quanto computadores, *mixers* e outras parafernálias interativas em campo (SALTER, 2010, p. 115).

Se até então o tema do livro era, em parte, os modos de reconfiguração do espaço por meio de dispositivos, agora o dispositivo parece assumir um protagonismo mais explícito (ainda que os efeitos resultantes sejam especialmente centrados no corpo, em suas subjetividades e identidades). A prática de gravação audiovisual parece mudar de forma significativa o trajeto do entrelaçamento entre físico e virtual. Nas palavras de Salter:

o advento do vídeo portátil deu aos artistas ávidos por se deslocarem da natureza estática da pintura ou escultura a possibilidade de ligar a câmera diante deles mesmos e gravar em fita monocanal suas expressões mais íntimas e privadas. Uma vez que um grupo de ações do artista era gravada, ele poderia ser repetido e rebobinado infinitamente, a despeito de lugar, circunstância ou tempo. Gravar, então, teve o estranho efeito de capturar o comportamento potencialmente imprevisível do artista-performer e subitamente transformá-lo em um objeto externo a espaço e tempo. Este efeito serviu o propósito de permitir às artes

visuais cooptarem técnicas performativas enquanto ainda mantendo sua distância da 'teatralidade' (SALTER, 2010, p. 166).

Ao retomar o diálogo entre tela e corpo, agora por meio de obras que buscam escapar aos formatos de dramaturgia e filiação ao palco, ao invés de expandi-los, o livro também encontra um aspecto pouco explorado da própria videoarte: as “histórias dos primórdios da videoarte foram bem descritas, mas o que ficou relativamente inexplorado é a forte influencia das práticas de performance nestas histórias” (p. 116). Um pouco adiante, fica claro que talvez um dos motivos seja que “outro procedimento da prática – a saber, uma ênfase na materialidade da imagem projetada e o interesse na manipulação em tempo real diante do espectador – devem mais à experiência com performances musicais de alguns de seus praticantes como Nam June Paik e Steina Vasulka que às artes visuais” (p. 116).

Curiosamente, a tecnologia do vídeo que surge sob o signo da recusa do palco, quando adquire a capacidade de processamento em tempo real retorna aos formatos de dramaturgia em que a obra desenrola-se diante da plateia, conforme “as complexidades conceituais do código e os rigores da matemática direcionaram pesquisas coletivas em performances estruturadas por *software*” (p. 179). Esta aparente contradição mostra como a “transição do cinema expandido às culturas VJ/vídeo ao vivo/vídeo em tempo-real foi marcada tanto por continuidades como por rupturas tecno-político-culturais dramáticas” (p. 179). Ao mapear de forma ampla os modos como se dá esta passagem, *Entangled* oferece um panorama raro dos modos como o século XX é marcado por este entrelaçamento entre entidades que até não muito tempo costumava-se separar por meio de pares poucos úteis como *material / imaterial* ou *corpo / máquina*. Neste sentido, o livro pode ser entendido como uma arqueologia bastante completa do modo com que a cultura contemporânea afasta-se da especialização sensória, em direção a um engajamento *emaranhado* entre visão, tato, audição; das formas de *enlace* entre organismos biológicos e cibernéticos que resulta nas novas espécies de corpo que habitam o mundo atual; do campo de experimentação profícua que o campo heterogêneo da performance contemporânea ofereceu para a investigação destes processos.