

10 - O potencial performático e as interfaces hipermídias

Rosangella Leote

SciELO Books / SciELO Livros / SciELO Libros

LEOTE, R. O potencial performático e as interfaces hipermídias. In: *ArteCiênciaArte* [online]. São Paulo: Editora UNESP, 2015, pp. 185-202. ISBN 978-85-68334-65-2. Available from SciELO Books <<http://books.scielo.org>>.



All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença [Creative Commons Atribuição 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia [Creative Commons Reconocimiento 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

10

O POTENCIAL PERFORMÁTICO E AS INTERFACES HIPERMÍDIAS¹

Introdução

Recuperamos aqui parte dos resultados da pesquisa “O Potencial Performático e as interfaces hipermídias”, que foi desenvolvida

1 A pesquisa “Comunicação e arte – interfaces” é um projeto interdisciplinar unindo, num enfoque geral, Comunicação e Arte e num enfoque específico, interface, hipermídia, multimídia, artes performáticas, arte em rede e audiovisual. Possui três subprojetos dos pesquisadores que compõem o “Grupo de Pesquisa em Múltiplos Meios” sendo eles apoiados por atividade de IC. A principal linha de pesquisa do grupo é “Comunicação e Arte: interfaces” que reflete e intitula o trabalho geral de pesquisa do mesmo. O texto que aqui desenvolve-se refere-se ao subprojeto “O Potencial Performático e as interfaces experimentais em hipermídia”, de autoria da coordenadora do grupo. A especificidade de tema deste projeto é a de voltar-se para o problema da criação de produtos teóricos e práticos que resultam da relação Comunicação e Arte, no seu recorte hipermidiático, em uma correlação com a ideia do “Potencial Performático”. A fase em que se encontra o projeto, aqui apresentado como processo de evolução da pesquisa, é a de, após tomar-se como aceita a hipótese principal, abordar uma parte do conjunto de hipóteses secundárias, que foi levantado como possibilidade de entendimento das relações/interfaces entre corpo e máquina. Participaram com dados para este texto os bolsistas de Iniciação Científica (CEPE/CNPq) José Mauricio C. M. da Silva, Isabella Targas, Talita Faraone, Thaís Lucianelli Komatsu e Marina Rago. O texto mostra o andamento da pesquisa, que desenvolvia esta investigadora, na PUC/SP, onde lecionou por nove anos, para a Graduação e Pós-graduação, tendo também coordenado o Curso de Comunicação em Múltiplos Meios.

dentro do Grupo de pesquisa em Multimeios da Faculdade de Comunicação e Filosofia da PUC de São Paulo. Ele trata da questão das interfaces e da hipermídia sob uma visão sistêmica e comunicacional, fundamentadas tendo como ponto de partida o conceito de *acoplamento estrutural* proposto por Maturana e Varela (2003).

Assim, discutimos algumas hipóteses, que são recortes do tema sobre o Potencial Performático que enfatizam a existência de uma correlação sistêmica entre partes singulares:

1. “A ideia do acoplamento estrutural desenvolvida por Maturana e Varela, pode dar conta de compreender a relação humano-máquina dentro de um campo estético.”
2. “Para compreender-se um acoplamento estrutural é necessário tomar-se uma medida distintiva, que permita a observação das partes, sem, no entanto, examiná-las com o descuido dos elementos correlacionados.”
3. “Parte-se da visão de um corpo conectado de maneira simbiótica ao sistema do qual é parte. Essa ligação se dá de tal modo que nem mesmo a destruição desse corpo pode retirá-lo da inter-relação do sistema.”

Em relação ao enfoque dado é necessário apontar o conceito de *acoplamento estrutural*:

Enquanto uma unidade não entrar numa interação destrutiva com o seu meio, nós, observadores, necessariamente veremos que entre a estrutura do meio e a da unidade há uma compatibilidade ou comensurabilidade. Enquanto existir uma compatibilidade ou comensurabilidade, meio e unidade atuarão como fontes de perturbações mútuas e desencadearão mutuamente mudanças de estado. A esse processo continuado, demos o nome de acoplamento estrutural. (Maturana; Varela, 2003, p.112)

Como *acoplamento estrutural* em nossa pesquisa temos as relações entre Comunicação e Arte compatibilizando-se e processando-se continuamente. Uma especificidade dessas relações é aquela do corpo com a tecnologia.

Como *observação das partes correlacionadas* entendemos analisar o corpo, assim como analisar os ambientes com ele correlacionados. Por ambientes, entende-se contextos socioculturais, contextos espaciais e também contextos tecnológicos. Designar a tecnologia como contextual no ambiente é uma possibilidade de entendimento da questão do *acoplamento estrutural*.

Ao falarmos de relações entre corpo e ambiente é necessária atenção a estudos desta área. Para tanto, o conceito de “corpomídia” desenvolvido por Helena Katz e Christine Greiner é bastante pertinente. Estas pesquisadoras têm desenvolvido um estudo acerca do corpo, como objeto de comunicação, no programa de estudos pós-graduados em Comunicação e Semiótica na PUC-SP. Segundo Christine Greiner,

o corpomídia nutre a possibilidade de conectar tempos, linguagens, culturas e ambientes distintos. Para estudá-lo, é inevitável construir pontes entre diferentes campos de conhecimento (as ciências cognitivas, a filosofia, teorias da comunicação e da arte), o que implica em algumas escolhas irreversíveis. (Greiner, 2005, p.11)

Os desdobramentos da tecnologia como continuidade do corpo, ao mesmo tempo, em que se comporta também como ambiente deste é uma possibilidade de ler o corpo como sistema se correlacionando a outros sistemas em estrutura processual. O argumento proposto pelas teorias evolutivas da cultura, das quais Katz e Greiner compartilham, de que corpo e ambiente são processos coevolutivos propicia analisar e correlacionar-se às hipóteses estruturadas pelo já citado conceito de Maturana e Varela.

A busca de relações entre estes conceitos entra em paralelo à busca pelo entendimento do que significa a existência de interface(s) entre contextos distintos e singulares. A existência de interfaces indica sobretudo a existência de um fluxo de conexões, possibilidades de construção de redes.

Da mesma forma, hoje constata-se a existência de conexões entre áreas do conhecimento. Há interfaces entre o universo das artes e o universo da comunicação, assim como existem interfaces

entre a Arte, a Ciência, a Filosofia e demais Ciências Humanas, sem esquecer as tecnologias concernentes a essas áreas.

Este processo de troca e trânsito entre contextos e áreas singulares é de fato o âmbito desta pesquisa, que enfatiza como objetivo: analisar as conexões entre corpo e tecnologia e suas possibilidades performáticas conectando tais análises às possibilidades de interface entre a Comunicação e a Arte.

Visão sistêmica

A relação entre os humanos e as máquinas estreitou-se a partir da industrialização dos processos de produção, onde as máquinas eram ainda caricaturas malfeitas de seus criadores. Ali, porém, já eram acreditadas por muitos, assim como hoje, como as mais prováveis substituições do ser humano, uma vez que estas podiam fazer o trabalho de dezenas de pessoas em um menor espaço de tempo e com custo reduzido. Mediando esta relação estão as interfaces, que são “as zonas fronteiriças sensíveis de negociação entre o humano e o maquinaico, assim como o pivô de um novo conjunto emergente de relações homem-máquina” (Santaella, 2003, p.92).

Interface era, na origem da palavra inglesa, no final do século XIX, uma superfície dando forma a um limite comum entre regiões ou corpos adjacentes; uma palavra usada, no entanto, apenas no meio científico. Só passou a ser mais conhecida quando a indústria da computação nos anos 1960, a adotou para designar partes que seriam capazes de conectar uma máquina a seus periféricos, um sistema ao outro, uma face de contato com o usuário como botões, imagens, plugues. Com a popularização do termo, veio sua transformação em jargão, extremamente utilizado nas mais *sui generis* aplicações como relacionamentos pessoais, por exemplo. Daí para a transformação em “verbo”, de uso corrente, foi um passo rápido e hoje as coisas se “interfaceiam” quando poderiam correlacionar-se, atuarem em conjunto, ligar-se por pontes, elos etc.

Esse aporte sobre o desenvolvimento da aplicação da palavra é necessário para focar o modo como estamos utilizando a interface,

que, embora seja lançada no sentido das interfaces físicas, também poderá aparecer num contexto mais conceitual ou metafórico, como uma zona de contaminação entre territórios distintos.

A contínua transformação das máquinas, suas interfaces especializadas e sensíveis, acarretou sua quase total inserção em novas vidas, alterando a maneira de pensarmos o mundo e a nós mesmos – quintessência do *acoplamento estrutural*, pois “o *acoplamento estrutural* é sempre mútuo; organismo e meio sofrem transformações” (Maturana; Varela, 2003, p.115).

Estas alterações em nossas vidas são facilmente percebidas, uma vez que estão presentes nas nossas mais simples ações, como ir às compras, onde nos deparamos com máquinas registradoras, leitores de código de barras e computadores; falar ao telefone, onde a tecnologia digital está presente; andar de ônibus com catracas e controles eletrônicos.

As tecnologias, caracterizadas ou não como máquinas, também alteram nossa percepção sensorial e espacial e ainda contribuem diretamente para a modificação de nossos corpos, o que nos encaminha para um “corpo biocibernético” que, segundo a visão de Santaella (2004, p.55), é formado a partir da união das partes biológica (humana) e tecnológica (máquina). É fácil ver como esse corpo modificado, dentro de suas novas dimensões, desestabiliza conceitos como *natural* e *artificial*.

As perturbações e transformações, ocorridas nesta relação, suscitam questionamentos como: onde começa o humano e termina a máquina e vice-versa. Mas a comparação entre estes não é recente e pode ser encontrada até em René Descartes que fez “inúmeras analogias de máquinas hidráulicas, relógios e autômatos na tentativa de definir o corpo humano” (Sibilia, 2003, p.66).

Parece que os biólogos chilenos, Maturana e Varela nos dão a brecha para solucionar o problema quando afirmam que os humanos são espécies de máquinas viventes, possuidores de *autopoiese*, assim não haveria oposição, mas similaridades. Se uma rede autopoietica pode ser formada a partir de estruturas distintas, é possível considerar-se a parte maquinaica e a parte orgânica acopladas estruturalmente como um sistema autopoietico.

O corpo, cada vez mais perpassado pelas tecnologias, começa a reconfigurar a ideia de ser humano. Em breve implantes em nosso cérebro farão acontecer atuações fora do nosso campo de ação corporal. Testes em animais e humanos com algumas paralisias já dão conta da viabilidade de aplicação dessa tecnologia para mover braços robóticos, cursores e até teclados de computador. Mas há pesquisadores como o Dr. Ted Berger da Universidade de Southern – Califórnia (Huang, 2003, p.1), estudando a fim de criar um chip capaz de repor áreas em cérebros afetados por doenças como o Alzheimer. Esse tipo de pesquisa, além de contribuir para a diminuição dos problemas que afetam diretamente o cérebro, poderão ampliar nossas capacidades perceptivas e até funcionais já que em breve nos colocará faculdades como as de gravar cenas do nosso cotidiano com um simples piscar de olhos por meio de chips com capacidade de armazenamento e super lentes em nosso aparelho visual, alterar nossa sensação corpórea quando o clima externo for muito adverso e estiver nos pondo no limite da nossa tolerância às temperaturas, infringir-nos sentimentos de bem-estar em momentos de profunda depressão e até amenizar nossa sensação de sofrimento pela falta irreversível das pessoas queridas por atrelamento de chips de memória de sensações, como as de proximidade, por exemplo.

Estas aquisições de conhecimento não surgem de maneira independente, mas completamente imbricadas na manta de uma realidade sistêmica.

Se todos os sistemas estão inseridos em um sistema maior e com ele se relacionam, toda e qualquer coisa do mundo que conhecemos, simplesmente ao existir está interagindo com a realidade da qual faz parte, por mecanismos intermediários.

Por exemplo, uma planta ao crescer ocupa um espaço-tempo determinado. Sua matéria reflete certos raios de luz, ela tem diferentes texturas conforme se desenvolve, tem odores, tem sua consistência específica, sua história, uma possível marca que alguém faça nela, determinada orientação geotrópica em função do local em que se encontra com relação ao sol. E também está exposta aos ventos, às chuvas e ao sol, dos quais precisa para sobreviver. Se um dia extirparem aquela planta dali, haverá uma reconfiguração de

todo o entorno. Poderíamos determinar o começo e o fim daquele corpo? Este seria demarcado entre os limites das folhas e raízes? A resposta é que a conexão com o mundo se dá por fluxos de dentro para fora e de fora para dentro, de modo que não podemos pensar esta existência vegetal sem seu ambiente e vice-versa.

Esse exemplo de interação contínua pode ser visitado pensando-se nas células que, vivendo dentro de determinado corpo, simplesmente não sobreviveriam fora dele. Isto significa que dependem e ao mesmo tempo trabalham no funcionamento do organismo que formam. Se as “regras de convivência” entre as células não forem mantidas o organismo todo pode se autodestruir a partir da ação de uma pequena célula. É o caso de um tumor, por exemplo, que tem seu começo com o comportamento anormal de uma única célula.

Do mesmo modo que estamos admitindo a existência de sistemas em correlação contínua, sistemas que processam um trânsito constante de informações entre suas singularidades, estamos também adotando uma visão sistêmica da cultura. Vale ressaltar a ideia de que a cultura é um sistema aberto “apto a contaminar o corpo e a ser por ele contaminado e não o influenciar ou ser a causa de mudanças visualmente perceptíveis nele” (Katz; Greiner, 1999, p.96). Nesse caminho o corpo é visto como produto e produtor da cultura e todos seus objetos constituintes: tecnologia, técnicas, toda a produção simbólica como linguagens verbais, imagéticas, sonoras e também suas fusões (linguagens híbridas, como a audiovisual, por exemplo), entre outros. Cultura é um conceito amplo. Segundo Terry Eagleton (2003, p.9),

cultura é considerada uma das palavras mais complexas de nossa língua, e ao termo que é por vezes considerado seu oposto – “natureza” – é comumente conferida a honra de ser o mais complexo de todos. No entanto, embora esteja atualmente em moda considerar a natureza como um derivado da cultura, o conceito de cultura, etimologicamente falando, é um conceito derivado do de natureza. Um de seus significados originais é “lavoura” ou “cultivo agrícola”, o cultivo do que cresce naturalmente.

Neste sentido, é interessante notar que o próprio corpo é metaforicamente um espaço de “cultivo”. Se uma cultura pode ser notada

por traços do comportamento e dos costumes de determinado povo (Santaella, 2003), constitui-se um ambiente simbólico, formado a partir da capacidade de simbolizar das pessoas que o “habitam”. E então parece mais distante um ponto final sobre os limites de cada corpo. A cultura possibilita a permanência e a proliferação de ideias, valores, crenças etc., apesar da morte inefável dos seres humanos. Isto se dá por meio de espécies de pontes que conectam os sistemas um ao outro. Podemos pensar essas pontes simbólicas, químicas, físicas, espaciais ou temporais como elos comunicativos ou interfaces.

Tendo-se em mente que a ideia de comunicação é um tipo de interação entre dois ou mais sistemas, sejam eles de que tipo forem, onde a atividade de um altera em algum grau o desenvolvimento do outro, pensar a comunicação contínua entre sistemas é aceitar que a existência dos envolvidos nesse processo está sujeita a, também contínua, modificação. Qualquer corpo que ali surja afetará a história de seu entorno, de seu ambiente, tendo incluso aí outros corpos e pensamentos materializados, como tecnologias.

Esse tipo de afetação terá maior ou menor impacto em relação à adaptabilidade e à flexibilidade das partes envolvidas (subsistemas). Se um desses subsistemas, como um corpo, desaparece por processos subjacentes à dinâmica do sistema envolvente (como o nascimento ou a morte), seus efeitos no mundo tendem a permanecer por um tempo, condicionado à natureza da relação de acoplamento. Quanto mais enfática a inter-relação, mais expressa está a adaptabilidade, portanto a permanência e a resistência dos efeitos no tempo. Está provada a capacidade adaptativa dos seres humanos e é provável que seu potencial para o desenvolvimento de pensamento simbólico seja sua ferramenta mais útil para manter essa capacidade. É dentro dessa potencialidade que se coloca a origem da sua produção artística.

Produção artística

Tal como nas outras áreas de conhecimento, a utilização das tecnologias, com finalidades ou permeadas, pelos processos artísticos, acontece, de tal maneira, circunscrita no sistema ao qual subjaz

que não haveria lógica interna se não surgissem obras artísticas que atendessem a uma demanda de conexão, em qualquer grau, com a máquina.

Evidentemente, a maioria dos processos de desenvolvimento científico e tecnológico, avança primeiramente no sentido de atuar nas áreas onde as necessidades de permanência são mais reconhecíveis, como na saúde, no campo bélico, na economia. Observe-se que a ordem de colocação destes itens não se refere àquela de interesse maior apresentado. Isto é, as culturas alternam suas expressões de interesse e consequente investimento, conforme a lógica da época ou da situação.

Sabe-se muito bem que o grande desenvolvimento da tecnologia espacial teve como impulso interesses bélicos. Mas inseriu uma infinidade de facilidades tecnológicas na vida cotidiana, como o forno de micro-ondas, vários tecidos sintéticos, o microcomputador, materiais como o Nitinol, um metal com memória de forma e o ferrofluido, espécie de coloide com um pó ferroso que reage a campos magnéticos e que é usado dentro de alto-falantes. Esses equipamentos e materiais influenciaram de uma maneira natural a produção artística, intelectual e tecnológica, embora com objetivos diferentes. Por exemplo, foi possível o surgimento de trabalhos como *Atrator Poético* e *Gira S.O.L* do grupo Sciarts,² *tecnoperformances*³ como *Abundância* descrita abaixo, os quais se referem a essa pesquisa por termos parte autoral, bem como toda a produção de Arte na interface com a Ciência e Tecnologia.

No caso da produção artística atravessada, conectada ou interfaceada pelas novas tecnologias, atente-se não exclusivamente para a representação e reprodução das novas possibilidades que surgem então, mas também para os desenvolvimentos a partir daí.

2 O Nitinol foi usado pelo Grupo SCIArts- Equipe Interdisciplinar, para o projeto *Gira S.O.L*. (2006) e o ferro-fluído para o “*Atrator Poético*” (2005 a 2014).

3 Desenvolvi o termo *tecnoperformance* às *performances* que utilizam algum tipo de tecnologia, a despeito de suas possíveis categorias, assunto iniciado por ocasião do desenvolvimento da minha tese sobre o “*Potencial Performático*”, e que prossegue nesta atividade de pesquisa.

A união das propriedades de dois sistemas não é igual à soma das suas propriedades individuais, mas a criação de um novo sistema fruto do acoplamento destes primeiros. Por isso, novas representações são firmadas nessas conexões, apesar de reconhecermos nelas propriedades de referentes como o caso do “Potencial Performático” nas obras de arte, comunicação e até no cotidiano.

Possibilidades performáticas foram descritas em conjunto com o desenvolvimento do conceito de *Potencial Performático* em nossa tese de doutoramento (Leote, 2000), que pode ser definido como

um elemento estético relacionado à performance como linguagem e que pode ser encontrado em outras linguagens, que não a performática, deve aparecer com mais facilidade nas obras realizadas utilizando-se interfaces com o corpo, ali acopladas, ou a partir dele desenvolvidas, de maneira experimental. (Leote, 2000)

Temos aplicado o cerne da hipótese principal desta pesquisa, buscando também sua demonstração a partir da produção de obras. Foi nesse contexto que a *tecnoperformance*⁴ *Abundância*,⁵ criada em 2001 e apresentada em 2005, foi desenvolvida com o apoio dos integrantes do Grupo de Pesquisa em Multimeios.⁶

Abundância é um projeto de performance tecnológica utilizando transmissão *wireless* de sinais de vídeo e áudio por ondas de rádio, até um microcontrolador. A participação do interator se dá pelo uso de um dispositivo com câmera, *headphones* e monitor que habilita a transmissão da sua imagem, conectando-o visualmente ao restante do público, bem como à própria performer. O trabalho visa criticar o uso excessivo do fetiche “bunda” pelos meios de comunicação em geral.

4 Por *Tecnoperformance* entendemos aqueles trabalhos performáticos realizados por interfaces tecnológicas de qualquer natureza. Esse termo que estamos propondo integraria várias categorias de performance como linguagem, na relação do corpo com a máquina que serão abordadas mais adiante, no decorrer do processo desta pesquisa.

5 Também mencionado no Capítulo 5 deste volume.

6 *Idem*.

Essa *tecnoperformance intervencionista* foi apresentada, pela primeira vez, no Itaú Cultural, na abertura do evento “Cinético digital” em julho de 2005. A ação aconteceu num percurso da performer nos espaços dedicados à mostra, como se fosse uma convidada comum do evento, abordando as pessoas com um convite à participação. Essa intervenção se deu com hora marcada, mas sem divulgação desse horário ou conclamação de plateia. A duração foi definida pelo interesse em participação demonstrado pelo público presente e pela duração das baterias, resultando em duas intervenções de cerca de 50 minutos cada.

Nessa proposta a performer passeia pelo espaço, vestindo um barril com textura de madeira, onde carrega incrustado um monitor de TV nas costas e outro na frente. Como uma observadora das obras, conversa com as pessoas, dança e comporta-se como uma festiva convidada, a despeito do *nonsense* do figurino. O que se vê nos monitores do barril são imagens colhidas da TV, mostrando “bundas” de todos os estilos em *close* e que eram apresentadas no horário comercial das televisões brasileiras. Há um monitor posicionado na altura das nádegas da performer. Ela carrega na cabeça um dispositivo com *headphones* e uma microcâmera de vídeo apontada para o monitor de TV do barril, localizado às suas costas. Um minimonitor LCD, na frente do barril à altura do peito, também reproduz a imagem da câmera.

Ao ter seu convite de participação aceito, ela transfere ao interator o aparato da cabeça. Essa ação transfere também a captação da câmera para as nádegas do interator já que na altura dos quadris da pessoa há uma câmera que faz com que a imagem da sua parte traseira apareça nas telas que estão na altura do peito da artista, e na altura das nádegas, dando a conformação visual de que o corpo do interator se funde ao da performer. Ao mesmo tempo, uma espécie de “música para bundas” começa a tocar nos alto-falantes do barril. É um *mix* feito por Dudu Tsuda⁷ a partir de funk, axé e outras

7 Músico experimental e artista multimídia que foi meu orientando na PUC/SP com quem trabalhei várias vezes. Site profissional: <<http://dudutsuda.com>>. Acesso em: jan. 2014.

músicas populares de apelo ao movimento do corpo,⁸ enquanto nos *headphones* o que se ouve é *Garota de Ipanema*, cantada por Toquinho e Vinícius.

Esta imagem é transmitida, totalmente sem fio, para os monitores de vídeo que a performer tem no barril, permitindo assim ao interator uma visão privilegiada de sua parte traseira, coisa impossível no cotidiano sem um esforço corporal ou um espelho. A imagem é transmitida através do microcontrolador Basic Stamp (um precursor do Arduíno), permutando com a imagem das “bundas da comunicação de massa”, a “bunda” do interator.

A ação pretende desfeticizar essa parte do corpo, dando ao interator a oportunidade de apreciar-se e reconhecer-se na naturalidade das formas corpóreas. Ao participar, o interator recebe um *gracioso imã de geladeira* em formato de “bundinha” feito de resina em tom de pele e formas a escolher dentre as que a assistente da performer, Marina Rago (IC), no papel de “sombra”, carrega em uma bolsa.

Abundância se propõe a ser uma crítica bem-humorada, levando o interator para um *status* além do mero observador do acontecimento, ou do envolvimento catártico dos *happenings*, envolvendo-o na composição da obra também de uma forma fruível. *Abundância* ainda acrescenta o dado crítico sobre a natureza fácil do sistema de comunicação de massa. Os excessivos apelos à sensualidade, à exposição do corpo, como mercadoria e fetiche, são atacados apoiando-se num argumento simples: não conhecemos o nosso corpo, por isso ele se carrega de mistério, zombaria e/ou fetichização. Na proposta de permitir ao interator visualizar suas partes menos acessíveis, através do vídeo, se pretende apontar a via de contato com a natureza das formas do corpo. Na apresentação, a performer e seu barril tecnológico serviram de interface entre o interator e seu corpo, se transformando assim em signo, uma forma através da qual o interator pudesse conhecer uma parte de si e perceber como essa forma tão banalizada é utilizada nas mídias.

8 Coleta de músicas feita por Rodrigo Garcia Dutra que, também, foi meu orientando de IC na PUC/SP. Rodrigo é artista multimídia tendo muitos trabalhos em audiovisual, especialmente como VJ. Site profissional: <<http://www.rodrigogarciadutra.com>>. Acesso em: jan. 2014.



Figura 14 – A tecnoperformance “Abundância” em que se vê à frente a performer usando o capacete e, ao fundo à esquerda, o momento em que o capacete é transferido para uma participante. Os detalhes da imagem de vídeo no barril mostram à esquerda vídeos colhidos da televisão, e à direita as partes dos corpos dos interatores.



Figura 15 – O *souvenir* entregue aos participantes, após a interação, conforme suas escolhas.

Esse trabalho também fez ver, por outro lado, uma característica bastante evidente da arte/tecnologia que é o dado de que a maioria dos trabalhos permanecem muito mais tempo em estado de projeto que em estado de obra. Assim se justifica o fato de que essa obra existe como ideia desde 2001, somente sendo possível sua apresentação em 2005.

Uma parte significativa da matéria com a qual lida o artista que atua com tecnologias, isto é, a própria tecnologia, é uma matéria menos acessível. Essa pode ser uma realidade passageira, mas é decisiva para a viabilização da obra. Mesmo porque o próprio significado de obra muda. “Obra” é um pensamento em estado permanente de transformação e atualização. Transformação que se dá no encontro e/ou nas mãos do “outro”. O “outro” já incorpora a máquina, e permite pensar-se em um corpo expandido, fluído, não no sentido ubíquo, mas como um amálgama mental. Energias que se trocam como uma rede neural. Sinapses que se dão *entre* cérebros. Cérebros metafóricos e reais.

Trazendo, novamente, para nossa produção, nessa realidade interfaceada é possível o surgimento de tecnoperformances biocibernéticas, como o caso de outro projeto de mesma autoria: *Yúkúkú*,⁹ e de *tecnoperformances* como *Abundância*. São trabalhos que surgem em consequência do relacionamento com as tecnologias, e diferentemente do início do trabalho da performer entre 1986 e 1991, onde o corpo era o único gerador formal, aqui a ação e o formato inserem, como elementos componentes do trabalho em si tanto as tecnologias (mecânicas, eletrônicas e digitais), quanto o espectador, agora interator.

Hipermídia

Neste envolvimento de dispositivos computacionais com o corpo abre-se uma via de considerações sobre o alargamento do conceito de hipermídia. Tanto hipermídia, quanto hipertexto, são conceitos

9 “Yúkúkú” é o projeto que foi mencionado no Capítulo 7 deste livro.

e não mídias, dispositivos ou produtos. Quando Ted Nelson,¹⁰ em 1965, cunhou o termo hipertexto, não poderia visualizar a amplitude de relações que uma estrutura hipermediática poderia abarcar e que a afastaria do conceito original. Aparentemente, ele também foi o primeiro a usar o termo *hipermídia*. Naquele momento a ideia de hipertexto fora formatada pensando a necessidade de organização do volume crescente de informações, como forma de expansão da memória humana, criando ligações entre unidades de texto não relacionadas, ou relacionadas segundo uma lógica similar ao nosso pensamento, cujo trajeto estaria na mente do usuário. De fato, essa ideia já havia sido apresentada em 1945 por Vannevar Bush¹¹ a partir do seu visionário Memex.¹²

10 Theodor Holm Nelson. O primeiro uso do termo foi em 1963, exclusivamente hipertexto. Mas a publicação aparece em 1965, já usando também hipermídia. Sobre suas ideias, ver: <http://www.livinginternet.com/w/wi_nelson.htm>; <<http://xanadu.com.au/ted/>>; <<http://xanadu.com/>>; <http://faculty.vassar.edu/mijoyce/MiscNews_Feb65.html>. Acesso em: jun. 2005.

11 Conceito descrito em “As We may think”, disponível em <<http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>>.

12 Idem (1945, p.6): “*Consider a future device for individual use, which is a sort of mechanized private file and library. It needs a name, and to coin one at random, “memex” will do. A memex is a device in which an individual stores all his books, records, and communications, and which is mechanized so that it may be consulted with exceeding speed and flexibility. It is an enlarged intimate supplement to his memory. It consists of a desk, and while it can presumably be operated from a distance, it is primarily the piece of furniture at which he works. On the top are slanting translucent screens, on which material can be projected for convenient reading. There is a keyboard, and sets of buttons and levers. Otherwise it looks like an ordinary desk. In one end is the stored material. The matter of bulk is well taken care of by improved microfilm. Only a small part of the interior of the memex is devoted to storage, the rest to mechanism. Yet if the user inserted 5000 pages of material a day it would take him hundreds of years to fill the repository, so he can be profligate and enter material freely. Most of the memex contents are purchased on microfilm ready for insertion. Books of all sorts, pictures, current periodicals, newspapers, are thus obtained and dropped into place. Business correspondence takes the same path. And there is provision for direct entry. On the top of the memex is a transparent platen. On this are placed longhand notes, photographs, memoranda, all sort of things. When one is in place, the depression of a lever causes it to be photographed onto the next blank space in a section of the memex film, dry photography being employed*”.

Outro conceito, o de “supervirtualidades” proposto por Ted Nelson (Cotton; Oliver, 1993, p.32), uma espécie de espaço conceitual da hipermídia que abarcaria tanto o entretenimento, quanto educação, fica um pouco longe do que se observa no atual estágio de conhecimento tecnológico. Isto não minimiza o fundamento, apenas expande as ideias por ele apresentadas na forma da ampliação da ideia de hipermídia para um conceito que quase se confunde com o conceito de rede.

Conforme sua proposição, a metáfora mais apropriada ao conceito de hipermídia seria mesmo o labirinto. Ocorre que foram detectados vários tipos de labirintos. Lúcia Leão (2005) examinou essa metáfora, levando-a a fundo e demonstrou que existem três tipos de labirintos, os *labirintos unicursais* (sem encruzilhadas), representado pelo labirinto cretense; os *labirintos multicursais* com bifurcações e encruzilhadas; e os *labirintos rizomáticos* (redes), caracterizados pela conexão entre pontos heterogêneos.

Pensando nos *labirintos rizomáticos* é que estamos aceitando que a metáfora do labirinto se aplica à hipermídia, porém de uma maneira mais amplificada, que, diferente da visão de Nelson, extrapola o sistema maquínico e invade as relações de interação para além do ambiente virtual.

Isso foi percebido neste processo de pesquisa considerando-se a natureza das produções de performance e arte de telepresença, com as quais temos trabalhado nesse processo de investigação e produção, mas por hora, percebe-se que pode ser estendido a todos os processos de produção de obras com tecnologias, onde haja cruzamento das mídias a partir de um aparato computacional. Esse aparato poderia ser visto como um dos nós da rede, não obrigatoriamente central, mas que efetua o caminho da permuta, da convergência, ou da ampliação das ações e ressignificações.

A demanda da produção artística, especialmente da obra cuja poética se dá no processo, tem ocorrido perpassada por essa noção de rede. As ramificações ou radicais, por assim dizer, dessas redes podem ter variadas ênfases no modelo de atualização permitida ou possibilidade de percepção, mas são sempre notadas, como é óbvio, segundo a diversidade de repertórios dos receptores.

É assim que a amplitude rizomática, apesar de existir, às vezes pode passar despercebida, o que, todavia, não contrapõe ao conceito hipermediático, ou hipertextual. É pela escolha que a leitura seguirá, sempre uma dinâmica linear em cada percurso escolhido. Uma vez escolhido um percurso, todos os outros passam a ser potencialidades não expressas, não atualizadas pelo sistema.

As palavras tomam a força de significado que o uso que se faz delas às infringe. Assim é que o prefixo *hiper*, também no inglês *hyper*, originariamente aplicado para dar a ideia de acima de, muito, sobre, superior, tem sido aplicado numa relação com o excesso. O excesso de texto, hipertexto. O interessante é que a ideia de rede, que reside no conceito de hipertexto, já estava presente num ante positivo originário do Latim com significado quase similar. É o caso de *text*, posteriormente *texto*. O significado era o de tecido, trama, enredo, e também teia, o que nos coloca diante da noção de rede. A “rede excessiva” a “hiper rede”.

Mas o que seria uma hipermissão, como detectá-la se pelo conceito de *acoplamento estrutural* o imbricamento entre os componentes de um sistema já é algo tácito, coeso?

Cabe aqui, pois, a possibilidade da medida distintiva. Isto é, observar a as partes para poder perceber a os fluxos de cruzamentos que justificam o acoplamento.

Nos parece que a existência de uma hipermissão se justifica numa situação tal de acoplamento onde várias linguagens, uma vez convergidas para determinada conexão, constroem uma nova linguagem de natureza amplificadora de algumas das potencialidades daquelas que lhe deram origem, entre outros motivos, porque se tornam amplamente mais acessíveis, midiaticáveis e instauradas em uma relação processual dinâmica.

Se a primeira noção de hipermissão, ou hipertexto multimissão, configurava a ideia de múltiplas linguagens – imagem, som, texto – arranjadas por acesso interativo dentro do computador, e mais tarde, a partir da criação das redes, especialmente a internet, esse contexto é amplificado abrangendo não mais a estrutura de uma única máquina, mas extrapolada para um sistema de máquinas em

rede, hoje, após a amplificação da ideia de corpo e com a aceitação da teoria dos sistemas complexos, a ideia de hipermídia cresce por ramificações, conexões e atuações fora da máquina, em redes de maior ou menor imposição nos sistemas onde se encontra inserida.

Assim, se pudéssemos separar, diríamos que cada um destes sistemas poderia abarcar várias hipermídias. Sob esse enfoque, do corpo à máquina observam-se características midiáticas que são correlacionadas segundo as proposições configuradas na especificidade da obra desenvolvida. Um espetáculo de dança, performance ou música, poderia caracterizar-se como hipermidiático, se as amarrações na rede de acontecimentos tivessem um eixo tecnológico suficientemente compatível com a ideia de rede que estamos trazendo.

Essa proposição diferencia o espetáculo hipermidiático do multimidiático por observar-se que, na estrutura multimídia, as partes são conexas por aproximações, não obrigatoriamente apoiadas numa rede tecnológica. Ou seja, são justaposições de mídias, em que a retirada de um ou outro elemento não afeta a observação da ideia central. Ao passo que a hipermídia está sustentada pelo conceito de rede de tal modo que, mesmo que o interator/receptor não tenha acessado todos os caminhos possíveis da rede, potencialmente, eles permanecerão lá, prontos para serem atualizados, sempre por eles, eixos de conexões que se assemelham, de um modo metafórico, aos processos das sinapses, ao modo como pensamos, como queria o próprio Vannevar Bush quando imaginou o Memex. O diferencial, portanto, está na magnitude e na extrapolação do ambiente interno da máquina.