

arte_corpo_tecnologia

organizadores • Monica Tavares • Juliana Henno
Helena Damélio • Alessandra Bochio • Aline Antunes

organizadores • Monica Tavares • Juliana Henno
Helena Damélio • Alessandra Bochio • Aline Antunes

arte_corpo_tecnologia



primeira edição • São Paulo • 2014

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

A786t arte_corpo_tecnologia / organizadores Monica Tavares ... [et al.]
 - São Paulo : ECA/USP, 2014.
 284 p.

ISBN 978-85-7205-122-4

1. Arte – Brasil – Século 21 2. Arte tecnológica
I. Tavares, Monica

CDD 21.ed. – 709.8105



All the contents of this book, except where otherwise noted, is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial-ShareAlike 3.0 Unported.

Todo o conteúdo deste livro, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença Creative Commons Atribuição -Uso Não Comercial - Partilha nos Mesmos Termos 3.0 Não adaptada.

Todo el contenido de este libro, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported.

Copyright © 2014 by Autores.

Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida ou transmitida por qualquer meio de comunicação para uso comercial sem a permissão escrita dos proprietários dos direitos autorais. A publicação ou partes dela podem ser reproduzidas para propósito não-comercial na medida em que a origem da publicação, assim como seus autores, seja reconhecida.

Sumário

Apresentação	6
---------------------------	----------

PARTE I

O corpo no universo da ciência e da tecnologia: algumas tipologias e reflexões

Transfigurações artísticas do corpo tecnológico	10
--	-----------

Lucia Santaella

Traduções do corpo: imagens da ciência nos processos de criação	23
--	-----------

Lucia Leão

PARTE II

O corpo no ambiente do ciberespaço: alguns conceitos e experiências

Percepções e afeições de um corpo telemático	41
---	-----------

Ivani Santana

Avatares, agentes e corpo global: corpos no ciberespaço ...	60
--	-----------

Cleomar Rocha e Wagner Bandeira

PARTE III

O corpo como agente de mediação: alguns estudos de caso

“Heavy Rain”: uma jornada paradoxal 77

Aline Antunes

Interação e narrativas no espaço imersivo 108

Helena Damélio

**O mangá e as representações do corpo:
o caso de “Suppli”. 122**

Elisabeth Eglem

A fabricação digital no contexto da criação artística 146

Juliana Harrison Henno e Monica Tavares

Considerações sobre intermídia 165

Alessandra Lucia Bochio

**A poética de Georges Aperghis:
uma abordagem sobre a noção de dispositivo artístico 194**

Felipe Merker Castellani

**Entre Arte y Cuerpo: exploración de la relación
física entre el músico y su instrumento 232**

Bénédict Le Hegarat

APRESENTAÇÃO

As obras de muitos artistas que se aproximam da tecnologia e da ciência apresentam fortemente questões sobre o corpo envolvendo identidade, relações com a imagem e a multimídia, objeto representado ou simulado, meios biocibernéticos de comunicação, interatividade a distância. E essas mesmas obras demonstram fascinação ou inquietude diante das máquinas.

O livro *arte_corpo_tecnologia*, organizado por Monica Tavares, Juliana Henno, Helena Damélio, Alessandra Bochio e Aline Antunes, leva o leitor a apreciar pensamentos que discutem variadas questões, como o corpo no universo da ciência e da tecnologia; o corpo no ambiente do ciberespaço e o corpo como agente de mediação.

Os autores, convidados para refletir sobre esses assuntos, demonstram que arte e tecnologia se complementam, pois são fatores intransferíveis de atribuição de sentido para o tema corpo. No cenário contemporâneo, a tecnologia tem sido criticada quando desempenha papéis extremamente complexos, às vezes, dúbios. Neste livro, entretanto, a tecnologia é uma aliada privilegiada do projeto de sensibilização e também de abstração do universo visual e integra ainda possibilidades de mediação sensorial que surgem como contrapeso à tendência puramente uniformizante e ordenadora da tecnociência.

No início do século 21, como alguns autores aqui colocam, o corpo, que já estava nos discursos artísticos contemporâneos do cinema, vídeo e artes visuais, encontra profundas continuidades com os novos meios de comunicação como internet e outras tecnologias de realidade virtual, multimídia, assim como no modo de se apresentar em instalações interativas.

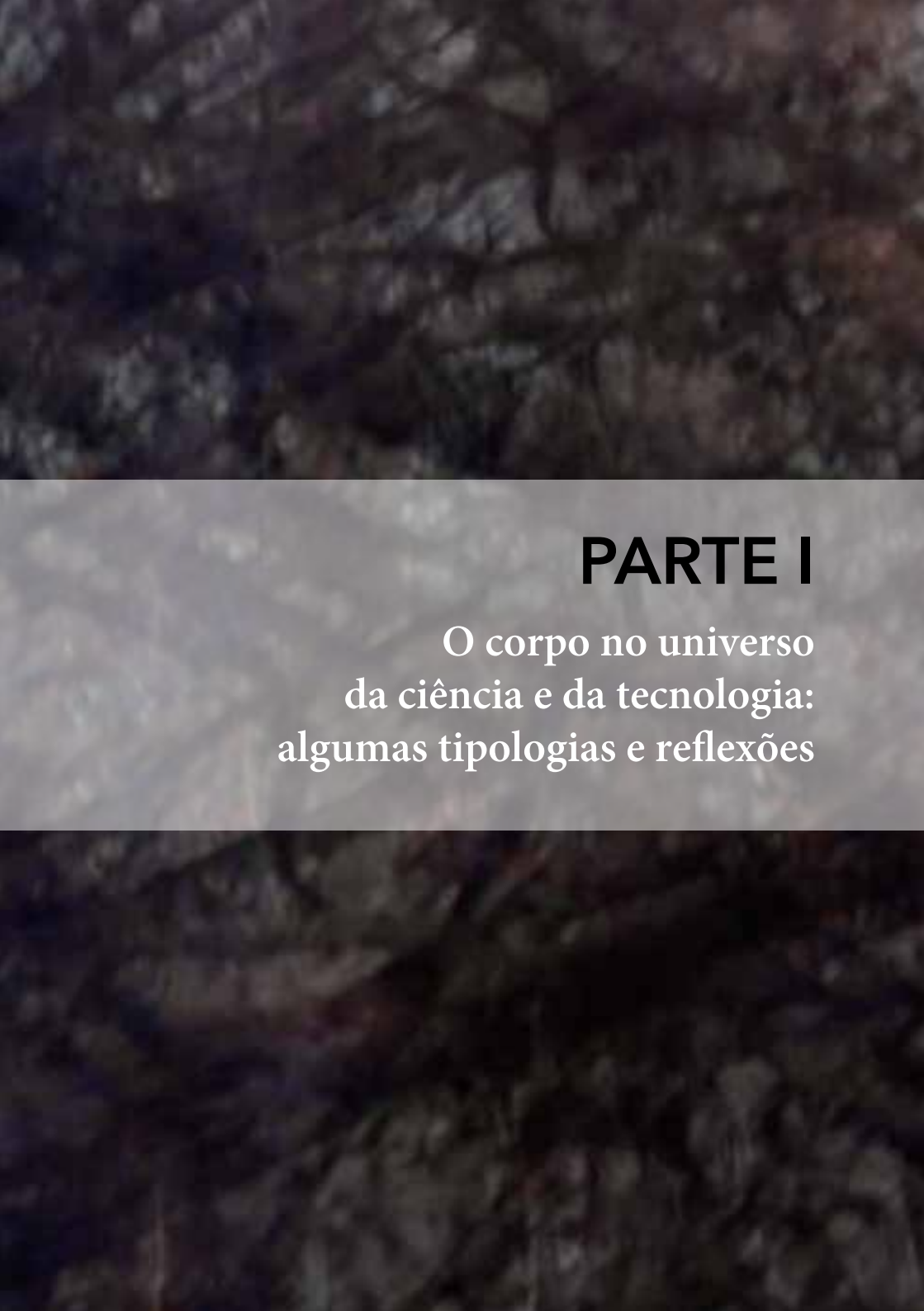
Verifica-se que fotografia, cinema, vídeo digitais se tornaram importantes núcleos de aceitação para onde confluem os mais espantosos prodígios do agenciamento tecnológico da percepção, mas também são lugares privilegiados das maiores problematizações em torno da exploração, ilimitada, do tema corpo. Nos vídeos, principalmente, a imagem do corpo funciona como repositório de dados do real e do imaginário, e se estende para uma superfície maleável, se perdendo ou se tornando a própria interface maquínica.

Corpos extremos, biocibernéticos, inumanos, pós-humanos ou super-humanos? Como os artistas traduzem a relação entre arte e tecnologia? Novos corpos são inventados por meios tecnológicos? Estas são algumas das questões que aqui são discutidas por autores renomados como Lucia Santaella, Lucia Leão, Monica Tavares, Cleomar Rocha, Bénédicte le Hegarat, Ivani Santana e também por jovens pesquisadores como Aline Carrelli Salgado Antunes, Juliana Henno, Felipe Merker Castellani, Wagner Bandeira, Helena Damélio, entre outros.

Destaco aqui, para concluir, uma frase de Lucia Santaella citada neste livro, que demonstra a importância das reflexões teóricas acompanhadas das práticas artísticas na consolidação de ideias acadêmicas. A autora que batizou de “biocibernético” o corpo que emergia nas artes, disse que: “Então, já se falava muito no corpo ciborgue, mas, por pura intuição ou por me agradar a alquimia explícita entre o bio e o ciber, optei por essa nomenclatura bem menos popular do que a do ciborgue.” Boa leitura!

Suzete Venturelli¹

1 **Suzete Venturelli** realizou pós-doutorado na Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes (2013-2014). Concluiu o doutorado em Artes e Ciências da Arte pela Universidade Sorbonne Paris I, em 1988 e o um dos mestrados em Histoire de l'Art et Archeologie na Université Montpellier III -Paul Valéry, França, em 1981, com a dissertação Candido Portinari: 1903-1962. Graduada em Licenciatura em desenho e plástica pela Universidade Mackenzie em São Paulo. Desde 1986 é professora e pesquisadora da Universidade de Brasília e desenvolve trabalhos em arte computacional.



PARTE I

O corpo no universo
da ciência e da tecnologia:
algumas tipologias e reflexões

TRANSFIGURAÇÕES ARTÍSTICAS DO CORPO TECNOLÓGICO

Lucia Santaella¹

Este artigo segue a forma de um relato do percurso de pesquisas realizadas pela autora, ao longo dos anos, sobre o tema do corpo, tecnologia e arte. Tem início com a discussão do corpo biocibernético resultante da hibridação do biológico com as tecnologias e suas expressões na arte. Estende-se, em seguida, para a explicação das possíveis razões para a onipresença do corpo nos discursos da cultura contemporânea. Termina com a discussão do papel das artes nas suas antecipações dessa onipresença, graças à sua função sinalizadora das perplexidades e interrogações culturais emergentes.

palavras-chave *corpo, tecnologia, arte, biocibernética, transfiguração.*

1 **Lucia Santaella** é pesquisadora I-A do CNPq, professora titular da PUC-SP com doutoramento em Teoria Literária na PUC-SP em 1973 e Livre-Docência em Ciências da Comunicação na ECA/USP em 1993. É Diretora do CIMID, Centro de Investigação em Mídias Digitais e Coordenadora do Centro de Estudos Peirceanos, na PUC-SP. É presidente honorária da Federação Latino-Americana de Semiótica e correspondente brasileira da Academia Argentina de Belas Artes, eleita em 2002. Foi Vice-Presidente da Associação Internacional de Estudos Semióticos, 1989-1999. Foi também Vice-presidente-2006 e Presidente-2007 da Charles S. Peirce Society, USA. Foi membro associado do Interdisziplinäre Arbeitsgruppe für Kulturforschung, Universidade-Kassel, 1999-2009. Professora visitante na Frei Universität-Berlin, 1987, na Universidade de Valencia, 2004, na Universidade de Kassel, 2009 e 2011 e na Universidade de Évora, 2010. Fez repetidos estágios de pós-doc (Fullbright, Fapesp, CNPq, Capes, DAAD). Recebeu os prêmios Jabuti em 2002, 2009 e 2011, o prêmio Sergio Motta, em 2005 e o prêmio Luiz Beltrão em 2010. Organizou 11 livros e, de sua autoria, publicou 41 livros. Além dos livros, publicou perto de 300 artigos em livros e revistas especializadas no Brasil e no Exterior.

As relações entre arte e tecnologia têm ocupado, desde muitos anos, lugar fundamental em meus estudos. Embora venha de uma primeira formação em letras e literatura, fui aluna dos poetas concretos Haroldo de Campos e Décio Pignatari, graças aos quais passei a ver a literatura na intersecção com a música e as artes. Mais do que isso: graças a uma visão semiótica das linguagens, as intersecções avançavam também para a exploração da possível poética das comunicações, cinema, televisão, vídeo, design, chegando a incluir a publicidade.

Em *Arte & cultura: equívocos do elitismo* (Santaella, 1983), à luz de Walter Benjamin, procurei me livrar das arraigadas e, na época, bastante em voga, dissociações entre forma e conteúdo, técnica e criação. Aprendi a ver que os meios de produção e as relações de produção artística são interiores à própria arte, configurando suas formas a partir de dentro. Assim, os meios de produção da arte não são meros aparatos estranhos à criação, mas determinantes dos procedimentos de que se vale o processo criador e das formas artísticas que eles possibilitam.

Três anos mais tarde, em *Convergências: poesia concreta e tropicalismo* (1986), voltava a transpirar, entre outras, a preocupação com a arte e a técnica. O tropicalismo, antropofágico e pós-moderno *avant-la-lettre*, explodia as fronteiras estritas da música popular, ao incorporar a tecnologia da eletricidade e saltar para o âmbito semiótico da criação. Poesia e música, canto, fala e dança, corpo, voz, gesto e vestimenta, tudo isso fazia da música uma festa performática e ritualística que, na escultura plástica do corpo vivo, incorporava elementos da *mise-en-scène* teatral. O corpo estava lá, em harmonia com a técnica, para espanto dos puristas.

Era difícil não se dar conta do estranhamento da situação, especialmente do corpo em presença, beirando o insólito. Entretanto, como diz J. L. Borges, somos leitores distraídos de atenções parciais. Certamente, não me passou despercebida tal presença corporal, mas não havia ainda soado a hora do corpo na cena de minhas preocupações. Isso veio mais tarde.

Foi em meados dos anos 1990 que, impulsionada pela proximidade com a pesquisa e os trabalhos de criação da artista Diana Domingues, então minha orientanda de doutorado, a questão do corpo como que arrombou a porta de minhas inquietações. Inseparável de sua relação com as tecnologias, o tema do corpo estava, na época, fervilhando nos escritos e debates de teóricos, críticos e artistas internacionais de ponta. Absorvida nessa literatura e atraída pelas obras que estavam sendo produzidas nesse campo, em 1998, em artigo publicado na revista *Margens*, dei início a uma série de publicações subsequentes nas quais passei a discutir as variadas facetas implicadas nas relações entre arte, corpo e tecnologia.

O corpo biocibernético

De saída, batizei de “biocibernético” o corpo que emergia nas artes. Então, já se falava muito no “corpo ciborgue”, mas, por pura intuição ou por me agradar a alquimia explícita entre o bio e o ciber, optei por essa nomenclatura bem menos popular do que a do ciborgue. Alguns anos mais tarde, no livro *Culturas e artes do pós-humano* (2003, pp. 181-208), dei-me conta do papel que a transformação tecnológica do corpo estava desempenhando para a emergência do pós-humano, este entendido não só como resultado dessas transformações, mas, sobretudo, como desconstrução das certezas ontológicas e metafísicas implicadas nas tradicionais categorias, geralmente dicotômicas, de sujeito, subjetividade e identidade subjacentes às concepções humanistas que alimentaram a filosofia e as ciências do homem nos últimos séculos.

No capítulo desse mesmo livro, em que retomei o tema do corpo biocibernético na perspectiva das artes, estabeleci uma classificação das modalidades de cibernetização do corpo em 7 tipos e 5 sub-tipos, a saber:

- a) *O corpo remodelado*: este visa à manipulação estética da superfície do corpo. Trata-se do corpo construído com técnicas de aprimoramento físico.

- b) *O corpo protético*: é o corpo ciborgue, híbrido, corrigido e expandido através de próteses, construções artificiais, como substituto ou amplificação de funções orgânicas.
- c) *O corpo esquadrinhado*: este se refere ao corpo colocado sob a vigilância das máquinas para diagnóstico médico.
- d) *O corpo plugado*: é o corpo dos ciborgues interfaceados no ciberespaço. São os usuários que se movem no ciberespaço enquanto seus corpos ficam plugados no computador para a entrada e saída de fluxos de informação. Este tipo de corpo apresenta vários subníveis:
 - d1) *A imersão por conexão*: neste subtipo, o corpo fica plugado no computador, enquanto, por meio do acionamento dos sentidos, visão e tato especialmente, a mente navega através de conexões hipertextuais e hipermidiáticas, tanto nos interiores dos DVDs quanto nas redes.
 - d2) *A imersão através de avatares*: é o corpo do cibernauta que, no ambiente virtual, pode selecionar e incorporar um avatar para se mover em ambientes bi ou tridimensionais, encontrar outros avatares, comunicar-se com eles.
 - d3) *A imersão híbrida*: trata-se da imersão que, através de sistemas interativos, *designs* de interface, visualizações em 3D, mistura paisagens geográficas ou corpos carnisais com paisagens e corpos ciber.
 - d4) *A telepresença*: esta se refere a experiências de presença e ação à distância que, por meio de programas computacionais e robóticos, exploram a ubiquidade e a simultaneidade.
 - d5) *Os ambientes virtuais*: o nível mais profundo de imersão é aquele que se dá nos ambientes virtuais, um sinônimo para realidade virtual.
- e) *O corpo simulado*: este se reporta ao corpo feito de algoritmos, de tiras de números, um corpo completamente desencarnado.

- f) *O corpo digitalizado*: este tipo de corpo se refere ao projeto “*The visible human*”, um plano de muitos anos da NLM (National Library of Medicine, USA), que criou, a partir de dois cadáveres doados para esse fim, representações tridimensionais, completas, anatomicamente detalhadas dos corpos humanos, masculino e feminino.
- g) *O corpo molecular*: este corpo tem estado no centro das atenções desde que a decifração do “sumário básico” do genoma humano foi posta a público. Pelas técnicas da bioengenharia e engenharia genética, as manipulações do material genético podem ir desde as experiências transgênicas até a clonagem do ser humano.

Pouco tempo depois (2004, p. 100), explicitiei que fui levada a essa classificação dos corpos biocibernéticos não apenas por meio da observação dos processos em curso no ciberespaço, mas também pela convivência com trabalhos de artistas. Isso veio trazer munição para a hipótese, que passei a perseguir, de que os artistas cumprem o papel fundamental de moldar as tecnologias ao projeto evolutivo da sensibilidade humana. Tanto isso é verdade que o texto em que desenvolvi esses tipos e subtipos de corpos está recheado de exemplos de obras de artistas que se enquadram com justeza em cada uma das modalidades.

Ainda em 2004 (p. 53-55), depois de ter maturado as ideias na escrita de *Culturas e artes do pós-humano* (ibid.), consegui enunciar explicações mais racionais para a escolha do biocibernético em lugar de ciborgue. Na verdade, nunca dissocieei os sentidos de “biocibernético” e de “ciborgue”. Este último nasceu da junção de *cyb(ernetico)+org(anism)*, cib(ernético)+org(anismo). Entretanto, tenho preferido o termo “biocibernético”, de um lado, porque “bio” apresenta significados mais abrangentes do que “org”, de outro lado, porque “biocibernético” expõe a hibridação do biológico e do cibernético de maneira mais explícita, além de que não está culturalmente tão sobrecarregado quanto “ciborgue” com as conotações triunfalistas ou sombrias do imaginário fílmico e televisivo.

As simbioses do corpo com as tecnologias tornaram-se tão evidentes que o vocabulário para se referir a elas não tem se limitado ao ciborgue, mas

apresentado uma variação de sinônimos que buscam todos eles referenciar o mesmo fenômeno híbrido entre o biológico e o artificial, entre o carbono e o silício, tais como: corpo protético, pós-orgânico, pós-biológico e pós-humano. Embora a palavra “prótese” seja bem funcional para caracterizar as extensões tecnológicas do corpo, o significado dessa palavra ficou muito colado ao aspecto visível das extensões, ideia que, desde o princípio, procurei evitar, tendo em vista o fato de que a tendência das extensões tecnológicas do corpo é a de aderir à nossa fisicalidade até o ponto de habitar nossos interiores, tornando-se invisíveis e mesmo imperceptíveis.

A história dos aparatos computacionais funciona como uma evidência exemplar dessa tendência à imperceptibilidade até o extremo da invisibilidade. No início, os computadores eram enormes com interfaces muito pouco amigáveis. Logo depois, entraram em nossas casas sob a forma dos PCs com os suplementos de visualização e de interação, o monitor e o mouse. Não passou muito tempo para que o tamanho dos computadores diminuísse trazendo consigo a portabilidade dos laptops. Hoje, os tablets e os smartphones, com sua miniaturização e suas interfaces de toque funcionam como demonstrações eloquentes de que eles provavelmente também deverão ceder passagem para os ambientes inteligentes e para a internet das coisas que já está começando a pingar em nossas vidas. Então, as tecnologias já estarão de tal forma naturalizadas, ou seja, adaptadas ao humano e vice-versa, que a hibridação entre o bio e o ciber nem será mais percebida.

Nessa mesma época (2004, p. 53-64), em meio à profusão de aspectos que as complementaridades, interfaces e hibridizações do corpo com as tecnologias apresentam, estabeleci três vetores na relação entre corpo e tecnologia:

- a) O vetor de dentro para fora do corpo. Este se refere às conexões permitidas por serviços informáticos telecomunicacionais, acessíveis por meio de um enxame de dispositivos que vão desde os computadores portáteis, telefones celulares, pagers, i-pads etc. até a telepresença, realidade

virtual, aumentada etc. Tais dispositivos possibilitam ir além dos limites espaço-temporais do corpo físico.

- b) O segundo é intersticial, quer dizer, exhibe-se na aparência do corpo, localizando-se entre fora e dentro. São as técnicas de *body building* e *body modification* pelo emprego de drogas, anabolizantes, cirurgias plásticas.
- c) O terceiro vem de fora do corpo para dentro dele. Trata-se dos implantes e próteses que pretendem corrigir funções orgânicas avariadas, ou ampliá-las, transformá-las e até mesmo criar novas funções.

Rompendo, como se pode ver, todas as fronteiras entre dentro e fora, natural e técnico, seleção natural e seleção artificial, não é de se estranhar que o corpo, na multiplicidade de facetas e dimensões que apresenta, tenha se convertido em um dos grandes temas da cultura.

A centralidade do corpo nos discursos da cultura

Foi a partir da obra de Nizia Villaça – (1999); Villaça e Góes (1998, 2001) – uma das maiores especialistas brasileiras na problemática cultural, filosófica e política do corpo, que passei a enxergar o corpo como foco de indagações e contestações para o qual converge grande parte dos discursos culturais. Em função disso, busquei explorar as possíveis determinações socioculturais e psíquicas que levaram a esse estado de coisas. Levantei e discuti cinco dessas determinações, como se segue.

- a) As feridas narcísicas que as descobertas freudianas provocaram ao diagnosticar as desordens identificatórias que constituem o eu, do qual a imagem corporal, sempre fragmentada, é inseparável.
- b) A espetacularização do mundo provocada, entre outras coisas, pela proliferação de imagens, pela multiplicação crescente e asseverante das imagens do corpo nas mídias. Vem daí o poder que a glorificação

e exibição do corpo humano passaram a assumir no mundo contemporâneo, poder que é efetivado por meio das mais diversas formas de estimulação e exaltação do corpo.

- c) Os avanços da biologia, em especial da biotecnologia e do biopoder, que transformaram a questão da vida em um problema enroscado em ambiguidades, ambivalências e contradições.
- d) As máquinas exploratórias para o diagnóstico médico. Ao mesmo tempo em que trazem um bem para a saúde, elas são excessivamente reais, colocam em exposição o real nu e cru da carne. Cobram, por isso, um preço psíquico: a lesão que causam no imaginário do corpo e nas fantasias a respeito da aparência corporal.
- e) As inquietações provocadas pelos processos de corporificação, descorporificação e recorporificação propiciados pelas tecnologias do virtual e pelas emergentes simbioses entre o corpo e os dispositivos tecnológicos (ver Santaella, 2010, p. 213-218).

Longe de estar à margem dos discursos sobre o corpo, a arte, ao contrário, é a esfera da cultura que toma a dianteira fazendo emergir complexidades até então insuspeitadas e que as teorias e críticas das artes buscam deslindar. Conforme já ocorreu em outros períodos da história, quando a realidade humana é colocada em questão, são os artistas que se lançam à frente, desbravando os novos territórios da sensibilidade e imaginação.

O corpo como suporte e condição da arte

Ora, se o corpo, de fato, se tornou um tema magno da cultura contemporânea e se o artista, de fato, é a antena da raça, então, a questão do corpo deveria estar presente na arte bem antes da emergência ostensiva do corpo biocibernético. Walter Benjamin escreveu que o presente é mirante privilegiado para enxergar o passado. Em vez de pensar o presente a partir do

passado, tomar o presente como ponto de vista para o passado. Eis a lição. Empreendi, portanto, uma jornada a contrapelo. Não teve erro.

Por todo o século 20, desde as vanguardas estéticas, o corpo foi cada vez mais se tornando suporte e condição da arte. De objeto representado, o corpo do artista passou a ser o sujeito e objeto do seu trabalho. Ao mesmo tempo, foram crescendo exponencialmente tanto os números quanto as variações de tendências dos trabalhos que exploram o próprio corpo do artista como fonte material primária de suas obras. Dentre as diferentes facetas apresentadas pela arte do século 20, essas tendências se constituíram em uma faceta que tenho chamado de transgressivamente dionisiaca. São elas que exploraram a fundo as relações entre arte e vida, arte e acontecimento em eventos performáticos, que se expandiram nas artes do gesto contestatório, das instalações, da body arte e da emergência notável das cruzadas femininas na arte (Santaella, 2003, p. 251-270).

Realmente, nada pode ser comparável à crescente centralidade do corpo nas artes a partir das vanguardas estéticas no início do século passado. Além de onipresente, no decorrer do século 20 até hoje, o corpo foi deixando de ser uma representação, um mero conteúdo das artes, para ir se tornando cada vez mais uma questão, um problema que a arte vem explorando sob uma multiplicidade de aspectos e dimensões que colocam em evidência a impressionante plasticidade e polimorfismo do corpo humano. É o corpo como algo vivo, na sua vulnerabilidade, seu estar no mundo, suas transfigurações, que passou a ser interrogado.

Quer os artistas estivessem trabalhando ou não com dispositivos tecnológicos, o corpo foi se tornando objeto nuclear das artes porque as mutações pelas quais o corpo vem passando produzem inquietações que se incorporam ao imaginário cultural. Mesmo que essas mutações não sejam imediatamente visíveis e mesmo que as inquietações não sejam conscientemente apreendidas, elas têm estado no cerne da cultura há algum tempo. Um indício disso encontra-se muito justamente nas artes, pois são os artistas que sabem dar forma a interrogações humanas que as outras linguagens da cultura ainda não puderam claramente explicitar (Santaella, 2004, p. 65-78).

Entretanto, é preciso reconhecer, algo que agora faço, que as simbioses da arte com a tecnologia não tiveram início apenas no século 20. Devem existir embriões anteriores, pelo menos desde a irrupção da revolução industrial que começou a povoar de máquinas a realidade cotidiana da vida social, às quais os artistas, dotados de uma sensibilidade sismográfica, não podiam estar alheios.

Embriões da arte e tecnologia no século 19

Antes do século 19, predominava a visão do corpo como máquina, uma ideia originária de Descartes. Para ele, há duas espécies de substância: a pensante, *res cogitans*, coisa que pensa cuja natureza é espiritual. Portanto, o pensamento vem do espírito. A outra substância é externa, *res extensa*, cuja natureza é material: o corpo. Este age como máquina e funciona à maneira de toda realidade física restante, de acordo com leis universais que a ciência tem por tarefa estudar.

Com a entrada da revolução industrial, essa ideia do corpo-máquina foi colocada em crise. Já Edgar Allan Poe, fascinado pelas transformações que a ciência estava trazendo para as concepções do corpo, explorou “o modo como o entendimento dos processos da vida tornam a integridade do corpo uma quimera, borrando as distinções entre vida e morte”. A ciência do seu tempo lhe demonstrava que “a vida não é unitária, mas uma coleção de processos inter-relacionados, e a morte, uma série de momentos que se aplicam a diferentes sistemas: respiração, batida cardíaca, controle nervoso, consciência”. Isso explica a obsessão de Poe por órgãos desconjuntados e personagens enterradas vivas. Em seus contos, “o corpo pode até estar separado de si mesmo. Seus duplos são, nesse sentido, próticos, eus distribuídos em corpos distintos” (Armstrong, 1998, p. 91).

Há certo consenso na consideração de que foram quatro os grandes inventos tecnológicos do século 19 que apenas semearam o terreno para o advento de uma série ininterrupta de descobertas do século 20 até o início

do 21. São eles: a eletricidade, a telefonia, a locomotiva e a fotografia. Esses inventos são inseparáveis do diálogo direto com a ciência. Assim, não haveria Thomas Edison sem Michael Faraday e Joseph Henry. Também não haveria o telefone de Alexander Graham Bell se ele não contasse com as pesquisas de Hermann von Helmholtz, assim como Heinrich Rudolf Hertz e James Clerk Maxwell estão na base do sistema de telegrafia de Marconi.

No que diz respeito à arte, antes da luz elétrica os teatros operísticos eram iluminados a gás. Seus pontos de luz foram, então, reconstruídos para abrigar as lâmpadas elétricas que provocaram grandes mudanças no estilo e na estética da iluminação teatral. Com respeito ao imaginário corporal, entretanto, nada pode ser comparado à máquina a vapor.

Por analogia com a máquina a vapor e a eletricidade, o corpo foi reconceitualizado como um motor. O grande emblema da revolução industrial foi, sem dúvida, a máquina a vapor que “converte a energia química do carbono em energia cinética e, finalmente, em trabalho mecânico. Qualquer motor tem seu impulso em alguma energia não mecânica e um *output* em um trabalho mecânico” (Marcus, 1997, p. 19). Por analogia, o corpo era visto como um glorioso motor de aquecimento, queimando algum tipo de combustível em vez do glicogênio dos músculos humanos.

A ideia do corpo como máquina mecânica, infelizmente, perdura até hoje no imaginário coletivo, quando se apresenta qualquer tipo de simbiose entre corpo e tecnologia. Digo infelizmente porque, há um bom tempo, as máquinas deixaram de ser estritamente mecânicas, gerando agora simbioses inconsúteis com o corpo. Entretanto, cegamente, persistem os preconceitos próprios do mecanicismo em relação a quaisquer tipos de laços entre corpo e máquina, o que também afeta os julgamentos relativos ao trinômio arte-corpo-tecnologia.

Tais preconceitos já remontam aos experimentos com o uso de múltiplas câmeras para captar o movimento, levados a cabo no final do século 19, por Muybridge e outros, experimentos que se realizaram pela equalização das energias do corpo na sua relação com o aparato industrial. Do

mesmo modo foi incompreendida, e muitas vezes até hoje mal compreendida, a celebração do corpo mecanizado, ou do corpo ligado à máquina no modernismo. Não é por acaso que se levou tanto tempo para a fotografia e outras artes maquinicas serem aceitas no panteão das artes, apesar da ênfase nas teorias sobre a extensão dos órgãos e suas produções nas artes de vanguarda. De lá para cá, entretanto, o redemoinho tecnológico não cessa de girar e desse redemoinho os artistas ousados não temem tomar a parte inquietante que lhes cabe.

Referências bibliográficas

ARMSTRONG, Tim. *Modernism, technology, and the body*. A cultural study. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

MARCUS, Solomon. Media and self-reference. The forgotten initial state. In *Semiotics of the media*. State of the art, projects, and perspectives. Winfried Nöth (ed.). Berlin: Mouton de Gruyter, p. 15-48, 1997.

SANTAELLA, Lucia. *Arte & cultura. Equívocos do elitismo*. São Paulo: Cortez, 1983.

_____. *Poesia concreta e tropicalismo*. Convergências. São Paulo: Nobel, 1986.

_____. Cultura tecnológica e o corpo biocibernético. *Margem. Tecnologia e Cultura*, n. 8, 1998, p. 33-44.

_____. *Culturas e artes do pós-humano*. Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. *Corpo e comunicação*. O corpo como sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. *A ecologia pluralista da comunicação*. Conectividade, mobilidade, ubiquidade. São Paulo: Paulus, 2010.

VILLAÇA, Nízia. *Em pauta: corpo, globalização e novas tecnologias*. Rio de Janeiro: Mauad, 1999.

VILLAÇA, Nízia e GÓES, Fred. *Em nome do corpo*. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

_____. A emancipação cultural do corpo. In: VILLAÇA, Nízia e GÓES, Fred (Orgs.). *Nas fronteiras do contemporâneo. Território, identidade, arte, moda, corpo e mídia*. Rio de Janeiro: Mauad, 2001, 131-136.

TRADUÇÕES DO CORPO: IMAGENS DA CIÊNCIA NOS PROCESSOS DE CRIAÇÃO

*Lucia Leão*¹

Fontes de inesgotável fascínio, as imagens corporais científicas circulam em abundância na cultura e no imaginário contemporâneo. Advindas de diferentes tecnologias de visualização (desenho, pintura, fotografia, raio X, ultrassom, tomografia, ressonância magnética, entre outros) essas imagens povoam os imaginários midiáticos. Nesse contexto, o objetivo do presente artigo é promover uma reflexão crítica a respeito de processos criativos que operam com imagens que retratam o corpo humano nas ciências. Partimos do pressuposto de que toda e qualquer imagem científica é fruto de uma série de mediações. O artigo inicia apresentando o contexto da produção e circulação de imagens corporais científicas na cultura e, em seguida, propõe uma categoria tríplice de processos de criação.

palavras-chave *processos de criação nas mídias; arte, ciência e tecnologia; corpo; imagem de corpo; imaginário.*

1 **Lucia Leão** é professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. É autora de vários livros, entre eles: *O labirinto da hipermídia* e *O chip e o caleidoscópio*. É Pós-Doutora em Artes pela UNICAMP. Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. lucleao@pucsp.br.

Looking into a body and mapping its organic details is never an innocent act; a scan may confront people with ambiguous information, haunting dilemmas, or uncomfortable choices. This predicament, including its ethical, legal, and social implications, does not simply arise as a consequence of new medical imaging tech, but it is intrinsic to their very development and implementation.(Van Dick, 2005, p. 8).²

Introdução

As imagens científicas que desvelam universos do corpo humano são cada vez mais presentes nos fluxos informativos da cultura e imaginário contemporâneos. No presente artigo, compreendemos imaginário no sentido proposto por Gilbert Durand, ou seja, o “conjunto das imagens e das relações de imagens que constitui o capital pensado do *homo sapiens*” (1998 p. 14).

Figuras fascinantes e complexas, essas imagens são encontradas em filmes de ficção, documentários, programas de televisão, seriados, jornais, revistas e mídias impressas, isso sem mencionar os arquivos digitais e programas de compartilhamento de imagens na Internet. Nesse contexto, exposições grandiosas revelam partes da anatomia humana e viajam por países de todo o globo, atraindo milhares de visitantes, são exemplos que não podem passar despercebidos. As séries de exposições “Bodyworlds” apresentam cadáveres de corpos humanos preservados através do método de plastinação desenvolvido pelo médico alemão Gunther von Hagens (www.plastination.com). Nessa técnica, os corpos passam por processos

2 “Olhar para um corpo e mapear os seus detalhes orgânicos nunca é um ato inocente; uma varredura pode confrontar pessoas com informações ambíguas, dilemas obsessivos, ou escolhas desconfortáveis. Esse impasse, incluindo suas implicações éticas, legais e sociais, não surgem simplesmente como consequência dos novos aparatos médicos de imagem, mas é intrínseco a seu próprio desenvolvimento e implementação.” (tradução nossa).

de remoção de líquidos e gorduras e, em seguida, são introduzidas substâncias plásticas como silicone e poliéster. Com isso, é possível manter a cor original dos tecidos e impedir a putrefação e seus odores típicos. Extremamente polêmicas, as peças criadas por von Hagens dialogam com obras de arte bastante conhecidas como “São Bartolomeu”, de Michelangelo, “O Pensador”, de Rodin, “Vênus de Milo com Gavetas”, de Salvador Dalí e “Os Protótipos do Movimento no Espaço”, de Umberto Boccioni. Também utilizando a técnica de plastinação, porém adotando uma perspectiva diferente, a série de exposições “Bodies... The Exhibition” busca priorizar os aspectos científicos dos corpos e órgãos apresentados.

A produção de imagens da anatomia interna do corpo humano, em seu percurso histórico, inicia-se com desenhos e pinturas realizados a partir de observação direta. O museu iconológico de imagens produzidas nessas linguagens guarda exemplos clássicos com as ilustrações de Carter para o livro de anatomia de Gray e os estudos cerebrais de Ramón y Cajal. Embora catalogadas enquanto imagens técnicas, visto que, em seu contexto histórico, estavam inseridas em pesquisas cujo principal objetivo era produzir informações científicas, essas imagens carregam qualidades pictóricas inegáveis. Além disso, é importante ter em mente que essas mesmas qualidades visuais foram vitais para a compreensão dos objetos analisados.

Com a invenção de tecnologias de produção e reprodução de imagens, como fotografia, cinema e raio X, ocorrida no século XIX, discursos a respeito de possibilidades visuais associadas a uma visibilidade mecânica emergem. Além disso, a utilização do raio X permitiu mudanças na maneira de acesso a partes internas do corpo. Em *O corpo transparente*, Van Dijck (2005) desenvolve uma análise cultural das imagens científicas do corpo humano. Em seu estudo, a professora de mídias comparadas da Universidade de Amsterdã discute as implicações que decorrem do fato de as imagens médicas terem se tornado parte da textura da vida social contemporânea. Van Dijck, em seu percurso histórico, apresenta, por exemplo, como a invenção do raio X impactou os imaginários midiáticos

da época. Com o advento das tecnologias digitais e novos sistemas de visualização de dados, a produção de imagens anatômicas assume proporções gigantescas e alguns dos impactos na cultura podem ser observados nos discursos do cotidiano.

Ícones do imaginário biomédico, essas poderosas figuras aparecem atualmente em grandes exposições com curadorias multidisciplinares e buscam revelar as intrincadas relações entre ciência e arte. A mostra organizada por Martin Kemp e Marina Wallace, “Spectacular Bodies: The Art And Science of the Human Body From Leonardo to Now”, presente na Hayward Gallery de Londres, em 2000, e publicada em livro posteriormente, é um exemplo de destaque. A ideia do projeto foi relacionar elementos da cultura visual médica com trabalhos artísticos e reuniu mais de 300 objetos entre modelos de cera, instrumentos cirúrgicos e obras de arte clássicas de Durer, Leonardo, Michelangelo, Stubbs, Rembrandt, Hogarth, Courbet, Géricault e Degas. Entre os artistas contemporâneos, a curadoria selecionou Bill Viola, Tony Oursler, Gerhard Lang, Christine Borland, e Marc Quinn.

Partimos do pressuposto de que existem relações entre a criação poética e a criação científica. Para Vilém Flusser, por exemplo, existem paralelos entre a criação das teorias científicas e a criação artística à medida que “o novo é criado ao se abrir o velho para o ainda não articulado. Toda criação científica é ‘obra de arte’, toda criação artística é ‘articulação de conhecimento’” (Flusser, 1998, p. 175).

Nesse contexto, o objetivo do presente artigo é promover uma reflexão crítica a respeito de processos criativos que operam com imagens do corpo humano nas ciências. Originárias do campo biomédico, as imagens científicas se introduzem em variados campos da vida social e suas traduções reverberam em discursos da cultura, políticas públicas e instituições jurídicas, entre outros. É importante esclarecer que o conceito de “tradução” adotado acompanha o pensamento desenvolvido por Haroldo de Campos que afirma os potenciais críticos e poéticos do ato de traduzir (Campos, 1992). A perspectiva analítica escolhida está fundamentada na

teoria dos processos de criação (Salles, 2006; Leão e Salles, 2011) e busca organizar procedimentos criativos em categorias. Os processos criativos são investigados enquanto sistemas complexos, em permanente transformação e em rede com as características da época (Salles, 2006). Vale ressaltar que as categorias propostas não são territórios estanques, mas, ao contrário, são cartografias que organizam lógicas operacionais e nos ajudam a compreender as riquezas que permeiam os processos em redes.

Contextos e imaginários midiáticos

As imagens do interior do corpo humano pululam em diferentes contextos contemporâneos. Maços de cigarro carregam em suas embalagens imagens de pulmões doentes e adotam essa estratégia com a desculpa de que as imagens fazem parte das recomendações da saúde. Inscritas em um discurso da medicina preventiva, essas campanhas defendem que as imagens funcionam para alertar sobre as “possíveis” consequências do uso da nicotina. Por outro lado, produtos de beleza adotam discursos “científicos” e incluem em suas campanhas publicitárias imagens da epiderme ou dos cabelos, em geral mostrando as transformações que o produto pode gerar. Em diversos países, imagens de fígados doentes presentes em garrafas de bebidas alcoólicas aparecem acompanhadas de recomendações como as frases: “Consumir com moderação. O abuso desse produto pode gerar doenças”.

As imagens anatômicas também se fazem presentes em outros espaços midiáticos e são consumidas nos *realities shows* de televisão que tratam de doenças, nos blogs e vídeos da Internet, nas redes sociais, entre outros. Em algumas dessas redes sociais, as pessoas não só conversam sobre suas doenças, mas também publicam as imagens resultantes de seus exames médicos. Será que estamos refletindo a respeito desse tipo de inscrição nos imaginários midiáticos? Lembrando Foucault, é bom ter sempre em mente que para cada um desses discursos uma lógica institucional é exercida.

No caso específico das imagens do cérebro, grandes projetos com metas ambiciosas são responsáveis por uma gigantesca produção de dados. Nos seus movimentos, imagens impactantes passeiam por blogs, listas de discussão, e redes de compartilhamento como Instagram, Flickr e YouTube. Incorporadas em discursos do universo pop, as neuroimagens se traduzem e visitam diferentes contextos: capas de discos³, estamparias e papel de parede. Na Internet é possível encontrar vários tipos de Atlas do Cérebro Humano, com diferentes imagens e sistemas de visualização. Entre eles, destacam-se: “The Human Brain Atlas” da Michigan State University (<https://www.msu.edu/~brains/brains/human/>); “The Atlas of the Human Brain” (<http://www.thehumanbrain.info/>); “The Whole Brain Atlas” - Harvard Medical School (www.med.harvard.edu/aanlib/home.html) e o “Atlas interativo” do Allen Institute for Brain Science (<http://human.brain-map.org>) que oferece uma representação tridimensional da neuro-anatomia e das atividades bioquímicas dos genes. Projetos de divulgação científica vinculados a grandes instituições de pesquisa também oferecem uma grande gama de informações sobre o cérebro, neuro-imagem e neurociência. O Blog “Brain facts”, (<http://blog.brainfacts.org/>), por exemplo, é uma iniciativa da Society of Neuroscience dos Estados Unidos. “The Human Brain Project”, projeto que reúne várias instituições de pesquisa da União Europeia, busca criar um modelo que simule o comportamento de um cérebro humano com objetivo de entender seu funcionamento. Do seu banco de dados *online*, figuras que remetem a abstrações coloridas desvendam intrincadas linhas que compõem as paisagens cerebrais. Também com objetivo de visualizar a atividade cerebral, “The Brain Initiative: brain research through advancing innovative neurotechnologies”, também conhecido como “Brain Activity Map Project” reúne grandes centros de pesquisas norte-americanos e conta com o apoio federal (NSF, National Science Foundation). Recentemente, foi lançado o “Understanding the Brain”, um portal que irá divulgar os resultados das pesquisas financiadas pelo NSF. Outro projeto notável, o “Human Connectome Project”, dos EUA, tem por objetivo “mapear o funcionamento de todos os neurônios do cérebro”. E, finalmente, podemos citar o livro *Por-*

3 Ver, por exemplo, a utilização da neuroimagem na capa do disco da banda inglesa de rock alternativo Muse, “The 2nd Law”, de 2012.

traits of the Mind: Visualizing the Brain from Antiquity to the 21st Century organizado por Carl Schoonover. O projeto apresenta diferentes conjuntos de técnicas de estudos e representações do cérebro e disponibiliza várias das imagens em seu website.

Nossa percepção do corpo e dos órgãos vitais é cotidianamente bombardeada por discursos que se dizem neutros e objetivos, mas, que sabemos, não são. Nesse sentido, podemos retomar uma afirmação de Michel Serres: “o único mito puro é a ideia de uma ciência purificada de qualquer mito” (1974). Ou seja, a ideia de uma ciência objetiva, neutra, desprovida de razões obscuras é uma grande ilusão. Mas, embora saibamos disso, a maneira como as imagens se inscrevem nos imaginários midiáticos é tão prevalente que, muitas vezes, não temos o tempo e a distância necessários para uma análise de suas implicações. Assim, muitas dessas imagens são decodificadas como objetivas. Como afirma Haraway, não existe câmera passiva ou fotografia não mediada:

There is no unmediated photograph or passive camera obscure in scientific accounts of bodies and machines; there are only highly specific visual possibilities, each with a wonderfully detailed, active, partial way of organizing worlds. All these pictures of the world should not be allegories of infinite mobility and interchangeability, but of elaborate specificity and difference and the loving care people might take to learn how to see faithfully from another's point of view, even when the other is our own machine. (Haraway, 1991).⁴

Em suma, retomando o que já afirmamos anteriormente, com o objetivo de promover uma reflexão crítica a respeito de processos criativos

4 “Não existe fotografia que não seja mediada ou câmera escura passiva nos estudos científicos de corpos e máquinas; há apenas possibilidades visuais altamente específicas, cada uma com uma maneira maravilhosamente detalhada, ativa, parcial de organizar mundos. Todas essas imagens do mundo não devem ser entendidas como alegorias de mobilidade infinita e permutabilidade, mas de especificidade elaborada e diferença e a dedicação apaixonada de pessoas para aprender a ver com fidelidade a partir de outro ponto de vista, mesmo quando o outro modo é aquele da nossa própria máquina.” (tradução nossa).

que operam com imagens das ciências, veremos trabalhos criativos que buscam uma perspectiva crítica ao adentrar nos complexos discursos dos imaginários midiáticos.

Diálogos entre imagens da ciência e investigações poéticas

Inúmeros trabalhos criativos buscam na ciência fonte de imaginação poética. A natureza dos diálogos e os modos de aproximação, no entanto, são complexos e não se reduzem a um único tipo de abordagem. Vejamos agora uma possível cartografia das pulsões que orientam as aproximações. É importante dizer que esse artigo está inserido dentro de uma pesquisa que desenvolvemos a respeito dos processos de criação e que, segundo nossa leitura, alguns desses processos trabalham com procedimentos lógicos de tradução e remixagem (Leão, 2011).

A princípio, propomos três diferentes tipos de intenções que impulsionam os procedimentos poéticos. Pensamos nessas pulsões como aglutinadoras de processos criativos e como sistemas organizadores das relações dialógicas. Para cada categoria que conseguimos vislumbrar, escolhemos trazer imagens e processos. Assim, podemos falar em três grupos que, de acordo com seus métodos e processos, compartilham similaridades. É importante destacar que independentemente das particularidades e singularidades das imagens criadas, nossa classificação não foi norteadas pelas características pictóricas das obras. Buscando uma perspectiva de análise de processo, nossa rede de conversação foi estruturada a partir das lógicas que sustentam as aproximações com a ciência e os imaginários científicos. Outro aspecto importante na nossa classificação diz respeito ao fato de adotarmos uma perspectiva anacrônica na escolha das obras de arte (Didi-Huberman, 2008).

Poéticas das traduções

O primeiro grupo reúne projetos que entrelaçam de forma clara e intencional procedimentos investigativos dos dois campos. Nesse grupo, as imagens são geradas na convergência entre os dois olhares. Ou seja, não é possível falar em apropriações de imagens da ciência pela arte ou vice-versa. Estamos no campo das invenções e os processos de criação de imagens emergem de um pensamento complexo, interessado tanto nas propriedades estéticas das imagens como também nos procedimentos da ciência. Denominamos esses procedimentos de “poéticas das traduções”.

O pensamento sem fronteiras de Leonardo da Vinci é um exemplo clássico de convergência entre procedimentos estéticos e metodologias investigativas. Em seus processos de dissecação de cadáveres, Leonardo buscava extrair os elementos necessários para a realização de suas imagens artísticas. Da mesma forma, seu interesse investigativo se traduziu em um olhar acurado na observação de corpos em exercícios de coleta de signos visuais e sistematização de suas descobertas em arquivos-cadernos.

Exemplos notáveis de intersecção da ciência e da arte são os estudos de proporção da anatomia humana do artista alemão Albrecht Durer. Publicados em Nuremberg, em 1528, os volumes foram escritos e ilustrados pelo próprio Durer. Composto por xilogravuras em praticamente todas as páginas, esse tratado é pioneiro na discussão da antropometria comparativa e diferencial.

Embora não costumem ser considerados como projetos de arte, os desenhos de tecido cerebral elaborados por Ramon y Cajal poderiam também participar dessa categoria. Ricamente detalhados, são exemplos de imagens provenientes de um pensamento científico, mas que, devido às suas qualidades pictóricas, tangenciam o campo da estética.

Poéticas das apropriações

O segundo tipo de aproximação entre os imaginários da ciência e o fazer poético agrega projetos que afirmam terem sido “inspirados” por imagens da ciência. Denominamos esse grupo de “poéticas das apropriações”. Nesse grupo, as imagens produzidas no campo da ciência são transportadas, traduzidas, reinterpretadas, remixadas e ou ressignificadas nas reflexões e nos procedimentos que acompanham os processos criativos. Ou seja, é possível situar e indicar claramente (através de documentos de processo) o encontro com imagens científicas e que esse fato tenha sido o catalisador de processos criativos. Muitos desses trabalhos poderiam ser classificados como projetos de apropriação, uma vez que utilizam imagens provenientes da ciência para a criação de outras narrativas, em geral, alheias ao contexto ou significado prévio das imagens em suas origens. Também nesse grupo estão obras que adotam procedimentos de citação e, embora construam universos poéticos imaginativos, indicam claramente os traços que remetem à relação das imagens citadas com o imaginário biomédico.

O artista Jean-Michel Basquiat, no documentário “The Radiant Child”, relata a importância que o contato com o livro *Anatomia de Gray* teve em sua trajetória. O livro, escrito pelo fisiologista inglês Henry Gray no século XIX⁵ é, até hoje, um clássico sobre anatomia humana. Com mais de oitocentas ilustrações do corpo humano, essa obra teve impactos tanto no ensino das ciências médicas como na cultura. No caso de Basquiat, o artista conta que recebeu esse livro de presente de sua mãe ainda criança, depois de ter sofrido um acidente e ter passado por uma cirurgia para a retirada de seu baço. Basquiat comenta que o livro o deixou maravilhado: podia “ver como era o interior do corpo humano”⁶. Rastros desse interesse

5 A primeira edição do livro surgiu na Inglaterra, no ano de 1858, com o título “Gray’s Anatomy: Descriptive and Surgical”. Atualmente, uma versão digital encontra-se disponível em <http://www.bartleby.com/107/>.

6 Ver documentário “Jean-Michel Basquiat: The Radiant Child”, dirigido por Tamra Davis de 1985.

e fascínio podem ser observados em várias de suas obras que apresentam imagens de ossos e crânios como protagonistas. Além disso, outras ressonâncias do contato com o livro de anatomia podem ser percebidas na constante utilização de textos ao lado de imagens. Sem dúvida alguma, esses procedimentos de hibridização de linguagens foram fundamentais na definição do estilo pictórico de Basquiat.

“Mindscapes” (2012), projeto de Fernando Velázquez, é um trabalho que opera com o conceito de estética do banco de dados (Manovich) e traz imagens do cérebro como paisagens imaginárias. Transitando por territórios como memória, metáfora e redes complexas dinâmicas, “Mindscapes” se atualiza enquanto performance ao vivo, instalação e imagens impressas. Por sua natureza transmidiática, problematiza questões como representação e permanência (Velázquez e Leão, 2012).

Kiki Smith revisita imagens da medicina em seu fazer poético. No trabalho “The Vitreous Body” (2001), Smith desenvolve um livro de artista onde fragmentos de texto de Parmênides de Eléia aparecem em situações dialógicas com desenhos. As imagens de corpo revisitam desenhos anatómicos detalhados e carregam uma visualidade com aromas “técnicos”. O diálogo que a artista estabelece com o texto é tecido por uma composição visual delicada, formada por sinuosas linhas condutoras. Nos percursos a que somos convidados, camadas transparentes de papel desvelam relações topológicas.

Poéticas transdisciplinares

Na terceira categoria, “poéticas transdisciplinares”, estão os processos criativos vivenciados por equipes compostas por especialistas de diferentes campos do conhecimento, que adotam procedimentos de criação fundados nas conversações e que almejam realizar o ideal da transdisciplinaridade (D'Ambrosio, 2009). Caracterizam-se por projetos que dependem

de diálogos e parcerias e se estabelecem como projetos colaborativos. À medida que compreendem propostas que trabalham nas intersecções de saberes, exigem que relações dialógicas ocorram dentro na elaboração do próprio projeto e, muitas vezes, operam com propriedades emergentes. Nesse grupo estão os maiores desafios para se pensar uma produção de conhecimento em rede, algo que de fato signifique estudar a cultura com uma visão multidimensional e que talvez nos permita “reatar o nó górdio”, como diria Latour. Reatar o nó górdio é assumir a natureza híbrida de estar “instalados precariamente no interior das instituições científicas, meio engenheiros, meio filósofos, um terço instruídos sem que o desejássemos” (Latour, 1994, p. 9).

“GNOM”⁷ é um projeto que tem como meta desenvolver acesso a bancos de dados de redes genéticas. Coordenado por Santiago Ortiz e Luis Rico, o projeto parte do estudo topológico das redes e se dedica a estudar diferentes possibilidades de visualização dos processos interativos entre os genes. Como se sabe, as estruturas em rede formadas pelas interações moleculares definem aspectos genéticos funcionais de grande importância. As pesquisas científicas com redes genéticas (tanto na área da biologia como da genética e da bio-informática) envolvem grandes volumes de dados e informação relacional. O gerenciamento dessa informação possibilita inúmeras combinações e a maneira como se visualiza os dados nunca é neutra ou inocente. Nesse sentido, o objetivo do projeto é permitir interações de qualquer pessoa com o sistema. Na opinião da equipe de trabalho, a partir das interações, pessoas leigas podem, potencialmente, compreender a lógica que sustenta o modelo científico das redes genéticas e desenvolver suas próprias análises.

7 Projeto com apoio do MediaLabMadrid e Protein Design Group do Centro Nacional de Biotecnologia da Espanha (CBN / CSIC). Ver: <http://moebio.com/santiago/gnom/english.html>

Considerações finais

As imagens científicas que retratam o corpo humano não são inocentes ou neutras. A grande prevalência dessas imagens nos contextos culturais e nas redes requer se dedique estudos críticos quanto à natureza de seus discursos. No presente artigo procuramos verificar processos criativos que têm essas imagens como fonte de inspiração e questionamento. Para realizar nossas análises, organizamos os processos a partir de um exame da lógica que orientam seus procedimentos. Vimos que é preciso buscar compreender as lógicas que engendram os discursos e perceber que para cada imagem científica que circula nos imaginários midiáticos há um universo de forças que se entrelaçam e camadas de sentido podem ser extraídas.

Na cartografia que propomos, foi possível falar em três tipos de procedimentos poéticos. No primeiro, pensamos um tipo de investigação que conjuga arte e ciência e os procedimentos são de natureza híbrida. Projetos artísticos cuja qualidade científica é inegável e também trabalhos técnicos e científicos que revelam qualidades poéticas singulares são exemplos dessa categoria. Denominamos esses procedimentos como “poéticas das traduções”.

No segundo grupo, alocamos as poéticas que trabalham com apropriações, citações e traduções de imagens do corpo na ciência. Para esse pensamento criativo, a imagem corporal científica é elemento de inspiração que comparece revisitada no fazer poético. Nessa categoria, as imagens da ciência estão deslocadas de seu contexto original e passeiam como personagens de paisagens oníricas. Essas propostas compõem aquilo que denominamos “poéticas das apropriações”.

Uma terceira categoria engloba os projetos que operam no campo da transdisciplinaridade. Nesses processos criativos, os diálogos e as trocas informacionais funcionam como sistemas de mediação que favorecem a emergência. A rigor, são projetos que não seriam possíveis sem a presença de diferentes campos do saber e dependem de um espaço de conversação. Pode-se dizer que a multivocalidade de saberes é a característica deter-

minante desse tipo de processo de criação e que seus frutos são resultados de projetos em redes comunicacionais. Nessa categoria, estamos nos territórios das “poéticas transdisciplinares” e as redes criativas operam a partir de negociações, discussões críticas, traduções e apropriações. Nesse sentido, esse grupo reúne procedimentos já apontados nas categorias anteriores, mas vai além à medida que trabalha com diálogos entre pares. A criação do espaço dialógico é assim a produção de um espaço colaborativo, onde o imprevisto e o impensado podem emergir.

As imagens científicas do corpo e suas inter-relações com as poéticas desvelam campos investigativos em permanente ebulição. Esperamos que o olhar tríplice proposto, seus parâmetros e perspectiva analítica (fundada nas teorias dos processos criativos), possam contribuir para futuras reflexões no campo da arte, da ciência e da tecnologia e nos inspire novas leituras e percepções do corpo.

Referências bibliográficas

BODIES THE EXHIBITION. Disponível em: <http://www.bodiestheexhibition.com/>. Acesso em: 22/3/2014.

BODYWORLDS. Disponível em: <http://www.bodyworlds.com>. Acesso em: 02/4/2014.

CAMPOS, Haroldo de. Da tradução como criação e como crítica. In: *Metalinguagem e outras metas*. São Paulo: Perspectiva, 1992.

D’AMBROSIO, U. Transdisciplinaridade. São Paulo: Palas Athena, 2009.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Ante el tiempo: historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2008.

DURAND, Gilbert. *As estruturas antropológicas do imaginário*. Trad. Helder Godinho. Lisboa: Presença, 1998.

FLUSSER, Vilém. “Criação Científica e Artística”. *Ficções filosóficas*. São Paulo: Edusp, 1998.

FOUCAULT, Michel. *A arqueologia do saber*. Rio de Janeiro: Forense, 2011.

GRAY, Henry. *Gray’s Anatomy: Descriptive and Surgical*. Disponível em: <http://www.bartleby.com/107/>. Acesso em: 21/5/2013.

HARAWAY, D. J. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. *Movements* (Vol. 60). London: Free Association Books, 1991.

HUMAN CONNECTOME PROJECT. Disponível em: <http://www.humanconnectomeproject.org/>. Acesso em: 21/5/2013.

KEMP, Martin e Marina Wallace. *Spectacular Bodies: The Art and Science of the Human Body from Leonardo to Now*. Berkeley: University of California Press, 2000.

LATOUR, Bruno. *Jamais fomos modernos*. São Paulo: Ed. 34, 1994.

LEÃO, Lucia. Paradigmas dos processos de criação em mídias digitais: uma cartografia. *V!RUS Revista do Grupo Nomads*, USP, v. 6, p. 05-27, 2011. Disponível em: <http://www.nomads.usp.br/virus/virus06/?sec=3&item=1&lang=pt>. Acesso em: 15/11/2013.

LEÃO, Lucia e SALLES, Cecilia. A pesquisa em processos de criação: três perspectivas. In: *20º Encontro Nacional da Anpap: Subjetividade, utopias e fabulações*, Rio de Janeiro, 2011.

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lucia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Ed. Senac, 2005.

SALLES, Cecilia. *Redes da Criação*. São Paulo: Horizonte, 2006.

SCHOONOVER, Carl E. *Portraits of the Mind: Visualizing the Brain from Antiquity to the 21st Century*. New York: Abrams, 2010.

SERRES, Michel. *La Traduction, Hermes III*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1974.

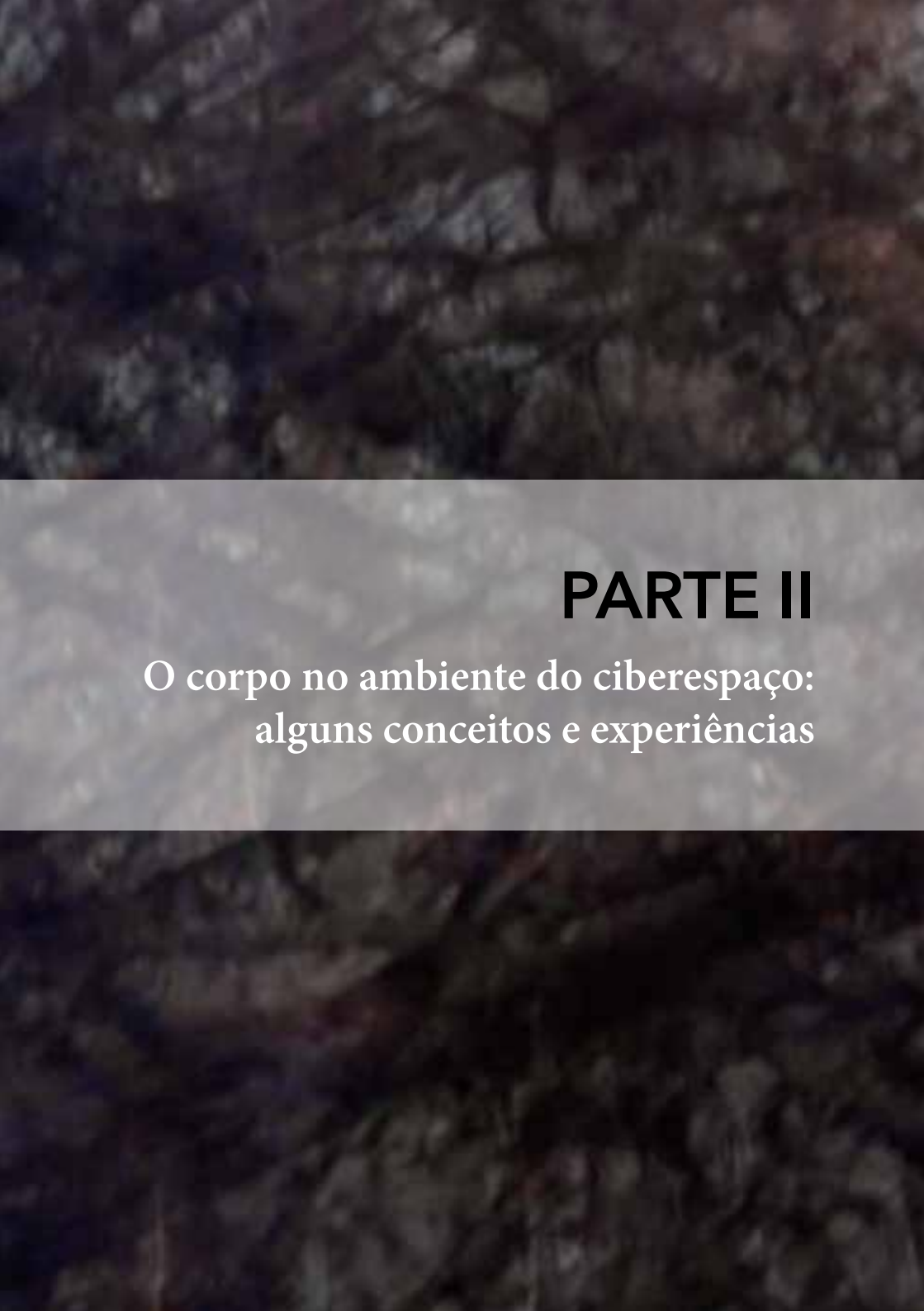
SMITH, Kiki. *The Vitreous Body*. With adapted translation of “The Way of seeming” by Parmenides. Graphicsrtudio, University of South Florida, Tampa and The Museum of Modern Art, New York, Mary Ellen Meehan Fund, 2001.

THE BRAIN ACTIVITY MAP PROJECT. *The Brain Research through Advancing Innovative Neurotechnologies (BRAIN)*. Disponível em: <http://www.nih.gov/science/brain/>. Acesso em: 21/2/2014.

THE HUMAN BRAIN PROJECT. Disponível em: <http://www.human-brainproject.eu/>. Acesso em: 21/2/2014.

VAN DIJCK, J. *The Transparent Body*. A Cultural Analysis of Medical Imaging. Seattle: University of Washington Press, 2005.

VELÁZQUEZ, Fernando e LEÃO, Lucia. *Mindscapes*. São Paulo: Zipper, 2012.



PARTE II

O corpo no ambiente do ciberespaço:
alguns conceitos e experiências

PERCEPÇÕES E AFEIÇÕES DE UM CORPO TELEMÁTICO

Ivani Santana¹

Este texto faz uma reflexão sobre as novas demandas impostas para profissionais da dança que atuam no escopo da arte tecnologia e, de forma mais específica, no campo da Arte em Rede no que diz respeito ao uso da telemática e das explorações da noção de presença em configurações artísticas realizadas de forma distribuída através de sistemas computacionais e vias de telecomunicação. Nessa análise, compreende-se o corpo como um “processador seletivo de informação” (Hansen, 2004, p. 22) e a linguagem da dança realizada através da mediação tecnológica como um ambiente fértil para investigar a percepção humana e as suas alterações, expansões e restrições promovidas na articulação corpo – novas mídias. Neste sentido, a atuação da dança nesse contexto pode colaborar nos estudos que assumem a arte tecnologia como pertencente e implicada ao corpo (*embodied*) e, portanto, contrária às afirmações da arte desencorporada (*disembodied*).

palavras-chave *corpo, presença, telemática, embodiment, imagem e esquema corporal.*

1 **Ivani Santana** é líder do Grupo Poéticas Tecnológicas: corpoaudiovisual <www.poeticatecnologica.ufba.br> e editora chefe da Revista Eletrônica MAPA D2. <<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/mapad2>>. <www.ivanisantana.net>.

*O nosso conhecimento orgânico do mundo
é formado pelo gesto soberano de mostrar
e encobrir realidades do mundo.
(Sloterdijk, 1992, p. 66).*

A Arte em Rede ainda é uma configuração artística pouco conhecida do grande público e até mesmo de parte da comunidade artística, apesar da obra considerada referência – “Hole in Space” (1980) – ter ocorrido há mais de três décadas². Com o crescimento exponencial das redes de telecomunicação, o interesse e o número de criações nesse campo têm crescido muito. A tendência é que essa forma de produzir arte, seja ela vinculada a qualquer das linguagens artísticas, torne-se uma forma comum de expressão, assim como o uso corriqueiro de aplicativos como *WhatsApp*, *Skype*, *Gtalk*, *Hangout*, dentre outros, bem como das redes sociais que se tornaram ambientes comuns de sociabilização, ou seja, um novo comportamento para “reunir-se em sociedade, de civilizar-se”, segundo a definição do verbo sociabilizar pelo dicionário Aurélio³. Como consequência e dentre várias indagações inéditas, chamamos a atenção para o entendimento de presença que surge com essa nova possibilidade de relação entre os sujeitos da cultura digital, uma vez que a atualidade apresentou uma outra noção (sensação, compreensão, vivência) de distância e da condição da presença, indagando o que significa esse estado de estar em tempos de Internet e tecnologias móveis.

Trata-se de uma configuração (ou talvez configurações) que prescindia de um contorno exato e de batismo oficial. Vários títulos são empregados: *Network Art* ou *Networked Art*, como comumente é denominada na língua inglesa, principalmente no campo da música, ou ainda, *CyberArt*,

2 Apesar de “Hole in Space” ser mais conhecida pelo sucesso provocado ao “abrir uma janela virtual” entre Los Angeles e Nova York, a primeira obra foi “Satellite Arts Project” (1975), as duas de autoria da dupla Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz.

3 <http://www.dicionariodoaurelio.com/Sociabilizar.html>

Arte Telemática, Arte Distribuída, *Ciberperformance* ou *Cybertheater* (os dois últimos normalmente voltados para trabalhos das Artes Cênicas), dentre outros⁴.

Junto com o Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: corpoaudio-visual (GP Poéticas⁵, vinculado à Universidade Federal da Bahia, tenho realizado diversos projetos de dança distribuída desde 2005 quando inauguramos a Rede Ipê, a qual ganhava naquele momento o mesmo status e condições das redes de alto desempenho como a Internet 2, dos EUA, e a europeia GÉANT.

Através do potencial e da especificidade da telemática, propusemos a investigação e experimentação própria desse meio com o objetivo de encontrar uma estética específica para essa configuração. Sendo assim, o interesse não é apenas transmitir a imagem de um espetáculo ou performance (*broadcast*), mas utilizar a conexão entre vários pontos (*multicast*) e as condições da rede (latência, velocidade de transferência, resolução etc.) para explorar as competências perceptivas do dançarino de tal forma a desafiá-lo para novos caminhos de criação corporal e cênica. Nesse processo, vários aspectos são revistos, a saber, a relação dançarino-público que inclui o usuário da rede com seu dispositivo onde quer que esteja, bem como o público dos teatros que absorvem a relação (presença) de corpos físicos com corpos virtuais; a relação obra-público virtual, a qual promove outras formas de participação (e “presentificação”); o processo de criação que passa a compor várias estruturas cênicas interligadas, pois cada ponto é uma face de uma mesma obra, apenas para citar alguns exemplos.

4 Discuto sobre esse assunto em SANTANA, I. *Novas configurações da Dança em processos distribuídos das Redes*. 2013. Plataforma Eletrônica Internacional Xanela Comunidad TecnoEscenica. Março de 2013. Disponível em: <<http://www.xanela.net>> e em <www.ivanisantana.net>.

5 www.poeticatecnologica.ufba.br

Contudo, vale ressaltar que minha primeira experiência no campo havia acontecido durante a residência artística que realizei no *Enviorments Lab, Dance Department*, da *Ohio State University*, entre 2001 e 2002, como convidada do então coordenador, Johannes Birringer. Apesar do objetivo principal da minha viagem ter sido a pesquisa em captura de movimento (*motion capture*), a qual desenvolvi no *Advanced Computing Center for the Arts and Design*, na mesma instituição, tive a oportunidade de conhecer e participar dos encontros periódicos realizados pela ADaPT – *Association of Dance and Performance Telematic*⁶. Minha experiência nesse campo resultou em uma performance ao final da residência artística, a qual ocorreu entre dois pontos remotos – *Sullivant Theater* e *Studio V* –, e que foi intitulada “Pele, *Study n.1 – Drywet*”. Portanto, essa foi minha primeira criação de dança em rede e o início de uma longa trajetória de investigação desse campo.

No Brasil, meu primeiro espetáculo de dança distribuída foi elaborado especialmente para o lançamento da nova Internet acadêmica, a Rede Ipê. Essa obra inaugural “Versus” (2005) foi um desafio corporal, cênico e tecnológico que conectou três cidades brasileiras: Salvador e Brasília, com cinco dançarinos cada uma, e João Pessoa, de onde a música era gerada em tempo real pelo compositor Didier Guigue e seu grupo. O projeto foi uma parceria entre várias instituições, mas teve uma atuação direta e contínua do GP Poética e do Laboratório de Vídeo Digital da Universidade Federal da Paraíba. Toda a pesquisa foi realizada através do suporte técnico, logístico e financeiro da Rede Nacional de Ensino e Pesquisa, sendo “Versus” apresentada como uma homenagem ao 10º aniversário do Ministério de Ciência e Tecnologia.

Logo de início, compreendi que a exploração das condições do mundo digital propiciava novas posturas e elaborações corporais para os dança-

6 Disponível em: <<http://www.dvpg.net/adapt.html>>.

rinos que atuavam nesse contexto, pois estavam imersos em um ambiente que redimensionava os corpos como, por exemplo, na cena que Flávia Castagno dançava com a enorme mão da sua parceira remota Thainah Aquino (Figura 1). Como tudo ocorre em tempo real na Arte em Rede, a grande mão da Thainah e o corpo todo da Flávia tinham que entrar em completa sintonia e, apesar da latência que era superior a um segundo naquela época, era preciso interagir de acordo com os estímulos e tempos de acontecimento e reação.

A percepção e afeição entre os dançarinos do espetáculo apenas poderia ocorrer pela relação de corpos distantes, recebidos por imagem, voz e música. Isso significa que eles deveriam sentir-se estimulados não pelo toque físico do outro, mas pelo acionamento de outras construções perceptivas descobertas durante o processo. Por isso é necessária uma imersão intensa nesses ambientes para que o dançarino tenha condições de incorporar a mediação tecnológica de ambientes telemáticos e, assim, ganhar outras sensações, outras maneiras de perceber o espaço e o outro. Consideramos tal experiência como um processo de *embodiment*⁷, conforme será explicado nesse artigo.

Para trazer um exemplo da vida cotidiana, podemos fazer um correlato entre essas percepções do ambiente telemático e a video-endoscopia na medicina. Nesses exames, o paciente vê o interior do próprio corpo apresentado em um monitor, o que promove um deslocamento (de parte) daquele sujeito. Ou mesmo do ponto de vista do médico que não olha para o paciente, e sim para a imagem daquele corpo deslocado para o monitor. Tais possibilidades de deslocamento do corpo não significam, para a re-

7 O termo *embodied* é referente aos estudos da *Embodied Mind Thesis*, vertente das Ciências Cognitivas, a qual considera que a natureza da mente humana é formada pelos aspectos do próprio corpo. De acordo com esses estudos, a construção de conceitos, a condição de categorização e a possibilidade de julgamento do ser humano, por exemplo, estão implicados em como agimos no mundo de acordo com nosso sistema perceptivo e nossas capacidades sensório-motoras. Essa vertente é, portanto, contrária às linhas do Cognitivismo, Computacionalismo e Dualismo Cartesiano. O termo será utilizado em inglês para evitar compreensões equivocadas com a tradução encarnada ou incorporado.

flexão desse artigo, uma dissolução ou desmaterialização do corpo, muito ao contrário, pois são compreendidas como novas formas de se perceber e de perceber o outro. No caso da medicina, para o médico, o paciente é o reflexo de tudo aquilo: de uma materialidade física entrelaçada à imagem digitalizada e somada aos dados de anamnese daquele sujeito. Esse deslocamento é o mesmo que ocorre na Arte em Rede.



| Figura 1. *Espetáculo Versus*, 2005 |

A dançarina Flávia Castagno, no palco de Brasília, em sintonia com sua parceira remota Thainah Aquino, da qual recebíamos a imagem de Salvador da sua mão hiperdimensionada.

Outro exemplo da obra “Versus” pode ser bastante ilustrativa para compreender a ideia de deslocamento colocada anteriormente. Em determinada cena, a dançarina Monica Santos tinha como propósito mover-se para as direções indicadas pelo seu parceiro remoto. Considerando a latência na rede e a visibilidade da dançarina apenas através de monitores colocados em cada lado do seu espaço cênico e que continham imagens das ações realizadas nos instantes passados por ela e o companheiro virtual, uma outra demanda perceptiva era imposta: mover-se a partir da própria imagem, na qual aparece com outra pessoa e em tempo defasado pela latência no sistema de transmissão. Justamente são essas outras formas de perceber e sentir (ter afeição) impostas pelo ambiente da rede que me interessam investigar em projetos estéticos de dança telemática.



| Figura 2. Espetáculo “Versus”, 2005 |
com Hugo Leonardo (Brasília) e Monica Santos (Salvador).

Em contraste com “Versus”, que teve como foco principal a interação entre dançarinos distribuídos, em 2006 foi realizado um exercício para articular tanto dança como música a partir de pontos remotos. Essa investigação foi intitulada “Por Onde Cruzam Alamedas” e inspirou-se na obra *Jardim das Veredas que se Bifurcam* (1945), de Jorge Luis Borges. Além de explorar a articulação remota e composição entre dois pontos, nesse experimento foi desenvolvido um conceito que denominei “princípio de camadas”, que construía a narrativa a partir da sobreposição de imagens em tempo real e imagens pré-gravadas. Dançarinos interagiam imersos nesse contexto de camada de imagens, enquanto DJs criavam simultaneamente uma trilha sonora para a obra.



| Figura 3. “Por onde cruzam alamedas”, 2006 |
com Thainah Aquino (Reitoria, UFBA), Flavia Castagno, Hugo Leonardo
(Escola de Dança, UFBA) e, na imagem pré-gravada (“camada interna”),
Juliana Rocha.

Apesar de, também em 2006, termos participado do “Proyecto Paso” apresentado na Bienal Internacional de Artes de Sevilha, realizado em parceria e a convite da coreógrafa espanhola Salud Lopes, numa performance que interligou Espanha, Estados Unidos e Brasil, foi apenas em 2009 que conseguimos uma investigação mais efetiva e contínua entre países separados pelo Atlântico. Era o início do Grupo de Trabalho em Mídias Digitais e Artes⁸, que recebeu suporte por dois anos da Rede Nacional de Ensino e Pesquisa para a criação de uma ferramenta computacional com foco no gerenciamento de fluxo de informação (vídeo, áudio, dados) através das redes avançadas de telecomunicação. O processo de pesquisa possibilitou o desenvolvimento da ferramenta Arthron e do espetáculo “e_Pormundos Afeto”. A importância desse trabalho está não apenas na elaboração desse dispositivo computacional e no processo artístico em parceria com o grupo catalão Kònic Thtr, mas na continuidade da investigação e possibilidade de apresentar várias versões da obra permitindo que, a cada nova oportunidade de apresentação, a implicação estética/tecnologia fosse impulsionada e aprimorada.

8 Disponível em: www.lavid.ufpb.br/gtmtda.

“e_Pormundos Afeto” (2009 a 2011) foi uma das melhores oportunidades para confirmar nossas argumentações sobre as percepções e afeições entre corpos remotos na dança. Como toda tecnologia, a telemática comprovou ser também restritiva para algumas condições e ampliadora em outros aspectos. Por exemplo, o fato de não poder tocar o outro, não ter o cheiro ou a sombra do parceiro, é restritivo, mas, por outro lado, o desafio perceptivo exigido nessas situações é benéfico para o desenvolvimento de novas formas de estímulo sensório-motor, ou seja, a própria condição de tornar próximo aquele que está distante exige do companheiro uma disposição corporal específica para esse diálogo; ou, ainda, poder enxergar o parceiro remoto por outros pontos de vista ou dimensões que são impossíveis no mundo físico pode intensificar uma possibilidade perceptiva que apenas nesse contexto poderíamos experienciar, apenas para citar alguns exemplos. Tais fatores presentes na Arte em Rede, bem como as considerações colocadas anteriormente, tais como o sistema sensório-motor implicado com a imagem do monitor, a alteração da qualidade de movimento em virtude da latência, dentre várias outras que temos percebido durante quase uma década de experimentos nesse campo, são fortes o suficiente para permitir que novas compreensões sobre o estado de estar presente venham à tona.

O interesse na investigação dessa vertente da arte, e em consonância com as proposições artísticas do mundo contemporâneo, não é reivindicar uma ontologia, ou questionar “o que é dançar com outro que não está aqui fisicamente”, pois o importante é o “como”, o processo, a reflexão sobre como se dá essa configuração, a qual vai além do fato de dançar com alguém remotamente. É a partir dessa reflexão que se pode pensar quais as implicações na performance de um dançarino e na estética de um criador. A questão da presença do outro, ou da sua distância, torna-se um dos problemas centrais (mas não o único) para compreender esse acontecimento.

Convencionalmente, a dança parece impor uma necessidade de contato físico o qual foi colocado em cheque com a chegada das mídias digitais e, principalmente, com os sistemas telemáticos. Num rápido passar de olhos sobre o percurso da história da dança, pode-se perceber que ela se

libertou dos libretos para ganhar o “corpo-psique”, desviou-se dos mitos para pregar o “corpo-pelo-corpo” (qualquer movimento pode ser dançado), trouxe à baila o “corpo-pedestre” do cotidiano, embrenhou-se pelo “corpo-do-improviso”, emaranhou-se pelos “corpos-em-contato” e foi em busca do somático, do movimento integrado “cabeça-corpo”, apenas para relembrar pontos-chave e não necessariamente ocorridos nessa ordem. Desse retorno e busca de um “corpo-sujeito”, surge o “corpo-imagem” do mundo digital e seus avatares, desafiando a compreensão sobre qual suporte corpóreo a dança pode ocorrer. A Dança em Rede intensificou esse processo delatando um corpo feito de informação, o “corpo-código”.

E como compreender então que esse “corpo-código” (auditivo, visual, informacional) do outro que está distante não é uma simples ilusão, ou apenas um traço virtual daquele sujeito? Traria ele as idiossincrasias daquele que está longe? Seria apenas uma ilusão à imagem do outro recebida pelos dançarinos? Ou seria uma forma que encontramos de nos teletransportar sem a necessidade do *Holodeck* imaginado na ficção científica *Star Trek*? Ou talvez, não seria essa a condição de fazer existir um *Holodeck* cujo transporte não carrega o “corpo-físico”, mas o “corpo-código” passível de codificação-decodificação de um “corpo-sujeito” por um outro “corpo-sujeito”?

Tais aspectos podem ser discutidos à luz das reflexões do filósofo alemão Peter Sloterdijk (1992) sobre a transição da visão de mundo ptolomaica com a do mundo copernicano para tecer as relações e contradições do mundo moderno e pós-moderno. Conforme exemplo que ele apresenta, uma vez que compreendemos e aceitamos que o sol não está nascendo ou se levantando do horizonte, pois a terra é que está a girar, somos obrigados a aceitar que nem tudo que vemos é da forma que enxergamos, que a vida passiva e conformada pelos sentidos de Ptolomeu (70-168 d.C.⁹) teria que dar lugar ao mundo de inferências do astrônomo polonês Nicolau Copérnico (1473-1543).

9 Data aproximada. Não existem registros que comprovem o ano de nascimento de Cláudio Ptolomeu, cientista de Alexandria, Egito.

O choque copernicano demonstrou que não percebemos o mundo como é, mas que precisamos imaginar sua “realidade” pela reflexão, contrariando a impressão dos sentidos para “compreender” como ela é. Eis o dilema: quando o sol se levanta, o sol não se levanta. Não há correspondência entre nossa visão e a razão informada pela astrofísica. (Sloterdijk, 1992, p. 56).

Contudo, mesmo cientes de tal conhecimento, nossa percepção continua traindo a verdade descoberta e deixa-nos sensíveis e críveis na maravilha de uma alvorada ou de um lindo pôr do sol, os quais, seja aqui na Bahia ou lá no Havaí, aplaudimos com grande entusiasmo o feito da terra. Esse é o “desarmamento ptolomaico” proposto por Sloterdijk (1992), um retorno à vertigem da antiga crença, mas agora cientes de que lá não há realidade e sim nossas afeições ao mundo que nos rodeia, o qual, posso acrescentar, carrega um sistema complexo de ficções e realidades embaralhadas pela potência da cultura digital. Todavia, muito antes da chegada dos alucinantes processos computacionais que burlam nossa “percepção da realidade”, a discussão sobre a visão como confirmação de uma realidade sempre existiu.

O sistema perceptivo humano é integrado, mas a visão sempre teve papel de destaque. Não à toa são utilizadas forças de expressão tais como “desvelar”, “à luz de”, “tendo em vista que” etc. Não à toa há quem considere o momento atual como o da Cultura Visual. Tal aspecto tem duas consequências importantes para a discussão pretendida nesse artigo: por um lado, a compreensão sobre presença ficou estagnada com a ideia daquele ou aquilo que se pode ver, ou ainda, presença como o fato de estar ali em carne-e-osso, diante dos olhos e que permita tocar. Por outro lado, as novas tecnologias encantam nossa visão com suas “recolocações” (ou “recriações”) de mundo. Apesar de aceitarmos essa segunda condição, ainda existem aqueles que rejeitam a ideia que estar presente não significaria estar próximo fisicamente, em sua materialidade. Entretanto, os mesmos que comungam dessa afirmação, a que prega pela presença como estado de estar ali em carne-e-osso diante dos olhos, são também aqueles que

aceitam a ilusão do videogame e se sentem como se fossem o próprio avatar, e são os mesmos que possuem amigos virtuais nas redes sociais. No caso do videogame, as ações do jogador alteram o tônus muscular e estimulam uma ação real no corpo, vários acionamentos ocorrem no sistema sensorio-motor. Questionamos então: que estado de presença é possível aceitar nos dias de hoje a partir dessas compreensões? Qual seria a diferença entre um corpo (um ser humano) que pode estar ali junto a você, e o olhar trocado entre você e seu par através do Skype? Considerando que o mundo e o ser humano são sistemas dinâmicos e coevolutivos, portanto em constante transformação, quais as mudanças trazidas pela cultura digital e como elas interferem na nossa percepção dessa realidade?

Compreende-se então que não são nossas percepções isoladas as balizadoras do julgo de uma realidade. Nossa percepção também pode nos iludir, pois o sol não se ergue ou se debruça sobre o horizonte. Talvez seja possível dizer que percebemos a realidade de um mundo não necessariamente real ou verdadeiro. Uma experiência é verídica aos nossos olhos e sentidos mesmo não sendo verdadeira pela nossa compreensão. Por exemplo: quando vemos a colher e a consideramos plana dentro da água, sabemos que, na verdade, ela é curva e a percepção deformada que temos ocorre apenas porque está embaixo da água (Nöe, 2004). Sendo assim, nosso corpo coevolutivo, que aprende e apreende através da experiência exercida no meio que habita, sabe que nossa percepção nos ilude.

Segundo o filósofo Alva Nöe, a experiência perceptiva é um tipo de atividade que adquire conteúdo graças à aplicação do percebedor de um tipo de conhecimento sensorio-motor. Isso não quer dizer que o mundo seja dependente da nossa existência, da nossa natureza biológica. Não estamos aqui caindo no subjetivismo e empirismo puro, muito ao contrário. A relação é sempre: percebedor-mundo-objeto. Entretanto, é somente pela nossa natureza biológica que esse mundo existe para nós e que nós temos acesso a ele.

O conteúdo da percepção não é como o conteúdo de uma pintura. O mundo detalhado não é dado para a consciência todo de uma vez como na forma detalhada

de uma pintura. Tanto na visão como no toque, nós ganhamos conteúdo perceptivo por inferência e exploração ativa (do corpo, dos olhos, das mãos). [...] Nosso sentido de presença dos detalhes é para ser entendido em termos do nosso acesso aos detalhes graças a nossa posse de habilidades sensório-motoras. (Nöe, 2004, p. 73).

Segundo Nöe, nossa relação sensorial com o mundo tem duas dimensões: a) dependente do nosso movimento, ou seja, quando qualquer movimento do nosso corpo modula a estimulação sensorial e, b) dependente do objeto – quando o movimento do objeto nos provoca estímulo sensorial. Para explorar a aparência e então explorar o ambiente, o mundo. Para descobrir como as coisas são, de como elas aparecem, é descobrir uma ordem ou padrão em seus aparecimentos. O processo de perceber, de encontrar como as coisas são, é um processo de encontrar o mundo, é uma atividade de exploração habilidosa desse corpo, ou seja, de um sujeito competente em mover-se e mover as coisas desse mundo, é a capacidade de senti-los e sentir-se nessa experiência. O conteúdo perceptivo necessita então que o reconhecimento pela percepção seja uma forma de encontrar não somente como as coisas são, mas como as coisas estão em relação ao percebedor.

Sendo assim, quando estamos nos relacionando com o companheiro remoto, nossa percepção sabe que aquele sujeito não está ali de carne-e-osso, mas, pela nossa habilidade sensório-motora, construída no embate diário com o mundo digital, compreendemos e aceitamos aquele sujeito como presente, pois ele se presentifica para nós. Tanto a forma como nos movemos nesse contexto como a forma que aquele corpo se apresenta quando transmitido pela rede é aceito através da nossa percepção moldada pela nossa habilidade sensório-motora treinada com o meio. Por isso, são importantes projetos contínuos de dança telemática, pois apenas vivenciando o contexto por um longo período que esses artefatos cognitivos (Clark, 1997; 2003) são incorporados e que o processo de *embodiment* (Nöe 2004; Gallagher, 2005; Hansen, 2004) pode realmente ocorrer.

Portanto, a discussão não é saber em qual dessas situações a presença é verdadeira: a de corpos que estão em um mesmo espaço-tempo, próximos fisicamente, ou aqueles que se encontram através de uma interface tecnológica. O intuito aqui não é comparação para negação. Muito menos essa reflexão está interessada em atribuir valor comparativo entre essas condições “do estar” do sujeito. O objetivo é mostrar que nós construímos nossas “verdades” e “realidades” de acordo com a percepção e reflexão que temos do nosso mundo. Temos que considerar que a relação com nosso contexto, como o ambiente que pertencemos com seus elementos e habitantes, foi alterada pelos novos artefatos cognitivos (Clark, 1997; 2003) que surgiram e, por consequência, com a imagem corporal que ganhamos e os esquemas corporais que nos expandiram (Gallagher, 2005), os quais propiciaram uma outra forma de estar, manipular, elaborar e refletir sobre nosso mundo e nós mesmos. Essa relação é possível por ser um processo de *embodiment* desses artefatos cognitivos e por esse corpo ser um “processador seletivo de informação” (Hansen, 2004, p. 22).

No livro *Natural-Born Cyborgs*, o filósofo Andy Clark afirma que nós existimos apenas “como coisas pensantes que somos, graças a uma complexa dança de cérebros, corpos e muletas culturais e tecnológicas” (2003: 11). Esses artefatos cognitivos fazem parte da nossa existência, das primeiras lanças criadas, passando pelo invento do lápis, da caneta, do diário, do calendário, dos livros etc., até chegar à cultura digital e ganhar ferramentas computacionais miniaturizadas e móveis. Ao utilizarmos esses artefatos da cultura digital (computador para diferenciadas tarefas, os telefones móveis inteligentes etc.) e vivenciarmos ambientes implicados com eles como as redes avançadas de telecomunicação e a Internet, propiciamos outras formas de compreender (e construir) nossa própria imagem (Gallagher, 2005), ou seja, a percepção que temos de nós mesmos – nossa imagem corporal (Gallagher, 2005). Mas para formar esse campo perceptivo que cria nossa imagem corporal, dependemos de como nossas capacidades sensório-motoras constróem nosso esquema corporal, o qual opera abaixo do nível de intencionalidade autorreferencial¹⁰.

10 Nas palavras de Gallagher, os termos são assim definidos: “eu defino imagem cor-

Desta forma, os usos dos artefatos cognitivos implicam em um processo de *embodiment*, independentemente da nossa vontade. O fato de exercitar todos os dias e em diversas situações a sociabilização através dos dispositivos de telecomunicação (telefone móvel e internet) faz com que o sistema sensório-motor opere de acordo com o contexto desenvolvendo um esquema corporal específico a essa condição.

O martelo do carpinteiro torna-se uma extensão operativa da mão do carpinteiro. (...) O esquema corporal é um sistema que permite o corpo ativamente integrar sua própria posição e respostas para lidar com seu meio sem o requerimento de uma consciência reflexiva monitorando diretamente o corpo. Essa é uma performance dinâmica e operativa do corpo, ao contrário de uma consciência, imagem ou modelo conceitual dele. (Gallagher, 2005, p. 32).

O embate que temos com os dispositivos e interfaces da cultura digital, através do processo de *embodiment*, desenvolve nosso esquema corporal o qual nos permite viver nesse mundo como vivemos, mesmo sem pararmos para refletir sobre as consequências de cada uso e cada ação. Mas isso não significa um mecanismo automático por completo, pois uma carga de intencionalidade sempre existe. Por exemplo, as pessoas não estão preocupadas em descobrir o que está acontecendo com sua propriocepção e sua percepção do outro e do mundo quando estão em um bate-papo através do *Skype* ou aplicativos do gênero, nem mesmo quando estão conversando com várias pessoas ao mesmo tempo no *chat* do *Facebook*. Mas há uma intenção primeira para que tudo aquilo aconteça: o interesse e escolha de comunicar-se com alguém distante através de um dispositivo tecnológico, e essa atitude e crença nessa ação é reflexo da imagem corporal.

poral como um sistema (algumas vezes consciente) de percepções, atitudes, crenças e disposições pertencentes ao próprio corpo. (...) Esquema corporal, em contraste, é um sistema de processos sensório-motores que constantemente regulam postura e movimento – processos que funcionam sem uma atenção reflexiva ou da necessidade de monitoramento perceptivo.” (2005, p. 37-38).

É importante notar que nossas crenças e atitudes para nossos corpos, mesmo se não consciente, terá um efeito sobre como nós percebemos nossos corpos e os corpos dos outros. Nesse sentido, a imagem corporal não é inerte ou simplesmente um produto ideacional do ato cognitivo, ele atua uma função ativa em formar nossa percepção. (Gallagher, 2005, p. 26).

Na cultura digital surgiu um dispositivo diferente dos seus antecessores por ser uma máquina de propósitos gerais que transforma as coisas do mundo em dígitos, em códigos binários que podem ser reordenados em algo diferente de sua matriz: codifica a música que pode ser decodificada em estrutura 3D, codifica texto que pode ser decodificado em som, codifica corpo que também poderá ser decodificado em qualquer outra forma possível através da computação. Por esse viés surge o corpo-código que utilizamos na telemática.

Tal condição permite que o ser humano pode ser decomposto (codificado) em alguma instância e o que se recebe dele pode ser uma imagem gráfica, um vídeo, um áudio etc., e é através da competência perceptiva do percebedor que aquele corpo será recomposto. Conforme explica Hansen (2006), a imagem digital é *embodied*, pois depende da nossa fruição para se dar a ver. Podemos complementar que todos os outros produtos do mundo digital são convertidos pela percepção de acordo com as possibilidades adquiridas pelo esquema corporal do indivíduo.

A imagem codificada pelo processamento digital é transformada pelo aparato perceptivo, e, justamente por isso, Hansen afirma que somos um “processador seletivo da informação”. Para ele, as novas mídias são consideradas “novas” devido a essa competência do corpo nesse processo.

A realidade codificada em um banco de dados digital pode muito facilmente ser apresentada como um arquivo de som, uma imagem estática, um videoclipe, ou um mundo imersivo e interativo, sem mencionar outras formas que não são tão adaptadas as nossas capacidades sensoriais. Visto dessa forma, a era digital e o próprio fenômeno da digitalização podem

ser entendidos como demarcando uma mudança na correlação dos dois termos cruciais: mídia e corpo. Colocando de forma simples, como a mídia perde as especificidades materiais, o corpo toma uma função proeminente como um processador seletivo da informação. (...) é o corpo – o escopo de possibilidades perceptivas e afetivas do corpo – que informam as interfaces da mídia. (Hansen, 2004, p. 22).

Pode-se acreditar no sol que se levanta (mesmo ele, na verdade, não estar fazendo isso), mas muitos não aceitam como presente aquele corpo transmitido em imagem e/ou som. As duas situações (a do sol e a do corpo remoto) são dependentes da percepção do sujeito implicado no seu ambiente. As duas podem ser compreendidas de outra forma depois que um discurso lógico as explica: para o sol explica-se que ele não está naquele movimento na verdade, mas é apenas uma ação da terra passando por ele; para o corpo telemático explica-se que ele pode não estar ali de carne-e-osso, mas uma outra condição da sua existência está presente de algum modo. A percepção daquelas sensações (a do sol e a do corpo remoto) não se perdem, são tão sentidas e compreendidas como a realidade da sua própria explicação.

Se o ser humano vive e apreende o mundo pelas suas sensações, pelo seu aparato sensório-motor implicado com as condições dadas no ambiente ao qual pertence, e se esse meio está repleto de novas possibilidades de sensações, a realidade desse mundo será resultado dessa inter-relação coevolutiva. A experiência da presença do distante é vivenciada todo dia, de diversas formas e essa nova noção do estado de estar já está incorporado na grande parte da sociedade, mesmo que ela não tenha atenção – consciência – desse fato.

Quando um dançarino está atuando com seu parceiro remoto, ele está, portanto, realizando os vários processos sensório-motores do esquema corporal adquiridos no ambiente telemático. A imagem corporal que possui de si próprio e a percepção do outro ocorrem de acordo com o “escopo de possibilidades perceptivas e afetivas” (Hansen, 2006, p. 22)

encontradas no ambiente da Arte em Rede. A imagem corporal de si próprio é alterada, pois compreende que o outro também o encontrará pelo processo de decodificação, e ainda, pelo ambiente impor outras formas de atuação como, por exemplo, a interação com a câmera ou com o dispositivo que será utilizado para enviar sua informação e alcançar o parceiro remoto, a relação com suportes de projeção, a compreensão de que (a imagem d) o corpo pode ser utilizada de forma diferente, as condições da física etc. Todas essas demandas do ambiente telemático impõem uma propriocepção específica, uma sensação do próprio corpo de acordo com as especificidades desse ambiente de rede que promove a interação entre sujeitos que estão distantes. As características dessa relação do corpo no espaço telemático são distintas daquelas encontradas em um palco, por exemplo. Além de ter sua imagem corporal alterada para essas condições, o outro é percebido através da competência perceptiva de aceitar aquele corpo como presente, seja ele uma imagem ou um som. A relação é efetiva em si mesma, ou seja, informações e sensações são trocadas entre os pares. Elas são distintas daquelas realizadas no mundo físico e ocorrem por outras vias de atuação, conforme já discutido neste texto sobre as restrições e ampliações de qualquer tecnologia. A afeição à presença do outro ocorre pelas possibilidades encarnadas (*embodied*) que o percebedor possui do parceiro. Portanto, aceitamos a presença do outro como a realidade daquele contexto sem a necessidade de figurar ou simular a materialização física do sujeito remoto.

O dançarino na Arte em Rede está embuído de percepções e afeições construídas no ambiente telemático, um espaço potencializador do que já vivemos no mundo da cultura digital, de seus artefatos cognitivos a moldar nosso esquema corporal e refletir na nossa imagem corporal. Continuamos com a sensação ptolomaica de acreditar na alvorada e no pôr do sol. É preciso coragem para perceber que a revolução copernicana fez mais do que mostrar que a terra é redonda e não está no centro do universo, que “não encontramos a verdade sobre o mundo naquilo que vemos, ouvimos e sentimos dele numa postura perceptiva passiva primordial, mas que precisamos imaginá-lo além dos testemunhos sensoriais e lê-lo

como escrita cifrada” (Sloterdijk ,1992, p. 61). Para entender esse estado de estar na telemática é preciso então exercer a reflexão para perceber a noção de presença propiciada pela cultura digital. Que seja bem-vindo o *Holodeck* e que muitos humanos explorem a estética do estado de estar!

Referências bibliográficas

ASCOTT, R. *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology and Consciousness*. California: California University Press, 2003.

BAUMGÄRTEL, T. “Immaterial Material: Physicality, Corporality, and Dematerialization in Telecommunication Artworks”. In: *At a Distance: Precursors to Art and Activism on the Internet*. Cambridge: MIT Press, 2005, pp. 60-70.

CLARK, Andy. *Being There: Putting Brain, Body and World Together Again*, Cambridge, MIT Press, 1997.

_____. *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies and the Future of Human intelligence*. New York: Oxford University Press, 2003.

_____. *Natural-Born Cyborgs. Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence*, New York: Oxford University Press, 2003.

HANSEN, M. *New Philosophy for new media*. Cambridge: MIT Press, 2004.

NOË, A. *Action in perception*. Cambridge: The MIT Press, 2004.

GALLAGHER, S. *How the mind shape the body*. Oxford: Oxford University Press, 2005.

SLOTERDIJK, Peter. *Mobilização copernicana e desarmamento ptolomai- co: ensaio estético*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1992.

AVATARES, AGENTES E CORPO GLOBAL: CORPOS NO CIBERESPAÇO

Cleomar Rocha¹ e Wagner Bandeira²

O texto elege conceitos e contextos dos entes avatar, agente e corpo global, como medida para localizar definições de corpo e tecnologia, problematizando a relação de representação, corpo próprio, corpo computacional e organismo vivo. Percorre dados históricos de comportamento e caracterização dos agentes como medida de distinção do humano na máquina, do humano/máquina, do maquínico no mundo natural, vislumbrando o corpo nestes contextos. A análise por observação direta e a revisão bibliográfica configuram o pensamento metodológico do texto.

palavras-chave *avatar, agente, corpo, ciberespaço, interface.*

-
- 1 **Cleomar Rocha** é artista pesquisador de mídias interativas. Pós-doutor em Estudos Culturais (UFRJ), pós-doutor em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUC-SP), doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas (UFBA) e mestre em Arte e Tecnologia da Imagem (UnB). É professor adjunto da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, professor permanente do PPG em Arte e Cultura Visual e coordenador do Media Lab UFG. É professor pesquisador do CNPq.
 - 2 **Wagner Bandeira** é designer, graduado pela ESDI-UERJ e mestre pela PUC-Rio. Atualmente é Doutorando no Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual (FAV-UFG). Desenvolve pesquisas sobre interfaces gráficas para objetos e ambientes de aprendizagem no Media Lab UFG e no Centro Integrado de Aprendizagem em Rede (CIAR-UFG).

Introdução

Os sistemas computacionais convivem, desde antes de sua existência, ainda no plano do imaginário, com instruções complexas de comportamento, ora adquirindo autonomia não apenas de conduta, mas de consciência, ora mantendo sua subserviência em relação ao homem.

Joel de Rösney (1997) já observava a *poiésis* de sistemas computacionais, um corpo informático chamado por ele de cibionte (*cib*, de cibernética, *bio*, de vida, e *onte*, declinação de *ente*), que descrevia um organismo vivo, complexo, um superorganismo global. O termo vivo, aqui, se equipara aos sistemas como a língua, as cidades, grandes organizações etc., em uma relação de auto-organização. O autor defende a fusão de Gaia (o planeta natural em suas forças metabólicas) com o cibionte, formando um novo corpo complexo auto-organizado.

Ainda no contexto dos sistemas computacionais, mas em escala individual, os agentes formam um ideário de indivíduo computacional dotado de consciência, capaz não apenas de ajudar o homem na organização de sua rotina, mas de aprender a antecipar suas necessidades e tomar decisões simples. Os modelos de casas inteligentes e de gerenciadores tornam-se exemplos de agentes, que dotados de sistemas neurais tornam tarefas corriqueiras automáticas.

Em um outro contexto, os avatares, representações do sujeito nas interfaces computacionais, personificam o corpo humano, ainda que nem sempre antropomorfizados, assumindo-se como o corpo no ciberespaço.

Os três entes – o avatar, o agente e o corpo emergente global – formam a base das reflexões que se seguem, balizadas menos pela filosofia que na pragmática contemporânea, observados aspectos históricos, conceituais e contextuais desses entes. Firma-se, portanto, uma perspectiva localizada de discussão, motivando o uso de termo ente, como elemento localizável no tempo e no espaço, em distinção a ser, infinitivo, sem tempo e espaço.

Percepções de corpo

Os conceitos de corpo e corpo digital parecem se confundir, por vezes, na relação de sua representação e metáforas. O corpo sensível, existente e próprio, passa a ter, com os recursos computacionais, uma dimensão improvável, antecipada pelas extensões protéticas, ferramentais e remotas, assumindo uma elasticidade pouco condizente com as diretivas sensíveis, embora assentadas na dimensão fenomenológica da experiência. Dita assim pode parecer contraditória a afirmação, não fosse o fato de o corpo estar fenomenologicamente lançado ao mundo, de modo que o mundo natural impacta o corpo sensível, sendo reconhecido por esse lançar-se. Daí o reconhecimento do mundo ser dado pelo encontro. E se os dados sensíveis chegam remotamente aos exteroceptores, o fato é que alcançam a base sensória do corpo próprio, tornando o mundo natural reconhecível.

Próteses e sistemas remotos, estes últimos possibilitados pela telemática, dão novas perspectivas ao corpo. Se as próteses ocupam, de fato, a ausência de um membro extirpado, ele se sobrepõem ao membro-fantasma (Merleau-Ponty, 1999). Essa sobreposição pode resultar em sensações percebidas no membro fantasma, em uma noção de a prótese ser sensível. Já os sistemas remotos não compõem, nos mesmos moldes, este processo de pertencimento. Contudo, eles se aproximam do recurso fenomenológico a partir da ilusão de pertencimento e acionamento sensível. A base da linguagem contribui sensivelmente para esta noção de pertencimento, resultando da ilusão de que, ao invés de os dados alcançarem os exteroceptores, são estes que se lançam ao mundo, remotamente, arvorando-se por vários locais. Igualmente, qualquer aparato tecnológico que converta dados de faixas invisíveis ou inaudíveis para faixas captadas pelos órgãos sensórios criam uma ilusão de que vemos ou ouvimos faixas distintas de nossa capacidade natural. Assim, ao vermos uma imagem captada por câmera infravermelha, de visão noturna ou raio X, deixamo-nos levar pela falsa ideia de que vemos nestas faixas, quando o que de fato ocorre é a tradução destas faixas para outras visíveis aos olhos humanos. As ditas imagens nano se equiparam a estes exemplos, visto que de fato não são

nano, foram ampliadas milhares de vezes para se acomodar em nosso campo visual. Não vemos nanoelementos, mas imagens ampliadas destes, embora a crença resista à prova perceptiva.

Elementos da linguagem, como a metáfora, auxiliam na manutenção desta concepção ilusória. Embora se use, por exemplo, o termo *download*, para se referir aos arquivos que são trazidos e atualizados em um terminal de computador, há ainda a descrição de que o usuário “navega” por vários pontos do mundo, quando efetivamente os dados é que transitam, codificados, pelas malhas da rede mundial de computadores, do mesmo modo que a energia chega a nossas casas, não nós quem a buscamos nas hidrelétricas. Interessante notar que já superamos esta questão com a fala. Ao falarmos ao telefone não temos a impressão de irmos até onde nosso interlocutor está, tampouco ele passa a estar onde estamos. Ao juntar áudio e imagem, contudo, a mágica se faz, a noção de pertencimento é adensada, referindo-se a um local. Se a ilusão for maior, a experiência será ainda mais rica, conduzindo a percepções alteradas, de fato.

Neste sentido, estas experiências remotas podem criar uma orientação fenomenológica de ampliação corporal, na exata medida em que a experiência sensível detém o controle das ações que remotamente ocorrem. Controlar uma câmera remota, a partir de recursos de *eye tracking* e/ou *head tracking* decorre em uma sensação visual de movimento corporal. Ocorre, aqui, uma experiência imersiva na imagem. Se houver, ainda, recursos estereoscópicos, mais e mais a experiência se consolida, face à imersão perceptiva de que fala Murray (2003), resultando na agência, por parte do usuário, e transformação, pelo sistema. Ressalta-se, ainda, que a agência é elemento sedutor, pela condicionante de satisfação na realização da tarefa.

Nestas experiências remotas o corpo não é representado, não há uma projeção em um outro elemento, mas a experiência sensível de fato, a partir de estímulos simulados em sistemas computacionais, baseados em imagens, sons e a sensação de controle cinético. No trabalho “SobreVoo” (2012), de Cleomar Rocha e Pablo de Regino, uma câmera é fixada em

um quadricóptero, tendo seus movimentos controlados por um usuário, via dispositivo de *head tracking*. Os óculos usados pelo usuário são dotados de dois monitores, um para cada olho, onde são reproduzidas as imagens captadas pela câmera presa ao quadricóptero, em tempo real. O controle da direção da câmera, realizado pelo movimento da cabeça do usuário, resulta em um encantamento quase mágico, evidenciado pelas interjeições de espanto que se pode ouvir, ao longo da experiência do voo. Quando o VANT – veículo aéreo não tripulado – deixa o chão, o usuário, que acompanha em visão remota, reage imediatamente, com uma suspensão de cabeça, normalmente acompanhada da respiração, querendo elevar seu corpo próprio junto com a imagem que vê. A experiência é descrita como encantadora, reforçando a ideia de que não são as imagens que chegam aos olhos, mas os olhos é que sobrevoam, com o aparelho, em uma experiência de suspensão. O corpo próprio responde à experiência fenomenológica de expansão, via tecnologia.



| Figura 1. SobreVoo, 2012 |
Cleomar Rocha e Pablo de Regino. Foto de Pablo de Regino

Avatares

Diferentes da experiência de ações remotas, as condições criadas por um avatar em primeira ou terceira pessoa baseiam-se na fusão de usuário com personagem, aos moldes de um personagem que narra em primeira pessoa. Não há, aqui, ilusão de tratar-se do corpo próprio – na maior parte das vezes o usuário escolhe o corpo que deseja ter – mas há um elo, interligando o corpo representado e o corpo próprio, tornados emparelhados. O conceito de duplo virtual, de Engelbart, se faz valer nesta condição (Johnson, 2001).

Douglas Engelbart concebeu, na década de 1960, o conceito de duplo virtual, ao criar o mouse e seu duplo, o cursor. O primeiro é físico e manipulável diretamente, o segundo é gráfico, representando o primeiro no espaço-informação da interface gráfica do usuário. A sincronização de movimentos mouse/cursor foi de tal modo assimilada que é muito comum chamar o cursor de mouse, embora o inverso não se revele verdadeiro. O cursor é o avatar do mouse, embora alguns confundam um com o outro. Há de se observar que a publicidade contribui significativamente com esta confusão, ao adotar o termo mouse, referindo-se ao cursor, nas diversas campanhas, em peças interativas na web. Ali, deparar-se com solicitações de “passe o mouse aqui” é algo frequente.

Do mesmo modo, por vezes, um avatar pode confundir-se com quem o anima, embora não haja, efetivamente, confusão com o corpo próprio. A construção do imaginário incumbiu-se de, em um primeiro momento, estabelecer uma conexão direta entre corpo próprio e avatar, como se pode notar em “The Matrix” (1999). Nos filmes, embora o corpo próprio das personagens não se confundissem com seus avatares, ele respondia aos impactos sofridos por aquele, podendo, inclusive, ter reações fatais. Em “Avatar” (2009), a consciência ou o eu subjetivo migra de corpo, no caso específico do personagem protagonista, fazendo com que o termo avatar, que ali adquire outra semântica – não é mais uma representação gráfica no ciberespaço, mas um corpo desenvolvido artificialmente, que recebe a consciência de seu “habitante” via tecnologia –, se desfaça de vez.

Em um e outro caso, corpo próprio não se confunde com o avatar, tido comumente como corpo virtual, embora esta denominação seja, de fato, conceitualmente equivocada.

Avatares são representações sem ações próprias, necessitando que alguém os anime, que desempenhe o papel de manipulador, ou, metaforicamente, sua consciência. São fantoches ou marionetes no ciberespaço – e não virtuais. Em arte, avatares são muito usados, seja ao desbravar novos espaços, como em “Desertesejo” (1999), de Gilberto Prado, seja em gamearte, em que o interator assume seu avatar, na realização de uma tarefa.

Agentes

Cunhada na década de 1950, a ideia de agentes personificados propunha-se a auxiliar o usuário no uso do sistema, como um “*softbot*” (*software robot*), “vivendo e fazendo seu trabalho dentro do mundo do computador” (Kay, 1984, p. 8). Em uma previsão de como seriam os agentes no futuro, Alan Kay (1984, p. 8), propõe que eles deveriam ser “inescapavelmente antropomórficos, mas não humanos, nem tão competentes por algum tempo”. Sua proposição vem ao encontro dos estudos de usabilidade que verificam as dificuldades do usuário em relação às ordenações aleatórias das informações e do estranhamento inicial com a interface.

Seguindo este modelo especulativo, a Apple Computer concebeu, em 1987, um conceito chamado “*knowledge navigator*”, que consiste em um dispositivo móvel, dobrável, cuja função principal é o gerenciamento de informações por meio de um agente personificado. Em um vídeo elaborado pela empresa para demonstrar o produto em ação, o agente é representado pela figura do mordomo, notadamente identificado pela gravata borboleta. Sua função principal seria a de assistir o usuário respondendo exclusivamente a comandos vocais por meio de resultados gráficos apresentados na tela do dispositivo e “lidos” em uma determinada sequência. Acionada por comando de toque na tela, a proposta assemelha-se bastante

ao atual dispositivo móvel da empresa, cuja agente, do sexo feminino e com um nome próprio, diferencia-se no mais pela ausência de uma apresentação gráfica, limitando-se à interação sonora.



| Figura 2. Knowledge navigator, 1987 |
Apple Inc.

Enquanto, em uma concepção inicial, os agentes personificados deveriam ser pensados na forma humana, na prática, os primeiros agentes, dadas às limitações tecnológicas da época, assumiram formas antropomorfizadas, embora não humanas. Maxims é um agente desenvolvido no MIT para o gerenciamento de e-mails na plataforma Macintosh. Por meio de uma leitura das ações comuns do usuário em relação aos e-mails, ele reconhece suas preferências e faz a gestão das mensagens de acordo com seus interesses. Na interface, ele é visualizado como uma caixa com um rosto que demonstra expressões referentes às suas atividades.



| *Figura 3. Maxims, 1968* |
Massachusetts Institute of Technology

Numa concepção mais elaborada em termos de representação gráfica de personagem, a Microsoft lança, em 1995, o “Microsoft Bob”. Trata-se de um programa que assume o papel de agente de todo o Sistema Operacional, direcionado a usuários iniciantes. Com a ajuda de um cão que dialoga com o “convidado”, este aciona programas e executa tarefas simples, como escrever uma carta, com a ajuda do agente.

Ainda que tenha sido considerado um fracasso comercial, sua proposta antecedeu uma leva de agentes personificados cujas funções iam além de uma orientação linear de sequência de tarefas, mas que atendem a alguns princípios fundamentais do agente: autonomia, sociabilidade, reatividade, pró-atividade e intenção. (Wooldridge; Jennings, 1995).

Em uma definição do que seriam noções fracas e fortes do conceito de agente, Wooldridge e Jennings (1995, p. 116) caracterizam alguns princípios considerados fundamentais:

Autonomia – agentes operam sem a intervenção direta de humanos ou outros, têm algum tipo de controle sobre suas ações e estados internos;

Sociabilidade – agentes interagem com outros agentes (e possivelmente humanos) via algum tipo de “linguagem comunicacional do agente”;

Reatividade – agentes percebem seu ambiente (que pode ser o mundo físico, um usuário via uma Interface Gráfica ao Usuário, uma coleção de outros agentes, a Internet ou talvez todos estes combinados) e responde imediatamente a mudanças que ali ocorrem;

Proatividade – agentes não atuam simplesmente em resposta ao seu ambiente, eles podem demonstrar comportamentos direcionados a uma meta por meio de uma iniciativa própria.

Quanto à intenção, que seria um diferencial para uma noção forte de agente, os autores propõem uma série de aspectos dentre os quais destacam-se a crença (no sentido da previsão do acontecimento de um fenômeno) e o desejo (no sentido de buscar uma meta para uma ação).

Em sua demonstração, o Knowledge Navigator, embora pareça ser uma solução bastante sofisticada, carece destes princípios. Por outro lado, os agentes que ganharam maior evidência entre os usuários, as famosas figuras assistentes do MS Office, têm estes fundamentos como características básicas. Desde um clipe de papel que conversa até uma caricatura do Einstein, essas figuras se comportavam de modo autônomo, antecipando as necessidades do usuário e auxiliando nas tarefas de acionamento do sistema. Os Microsoft Agents estiveram presentes até 2008, quando foram substituídos pelo sistema de ajuda *online*.

A representação gráfica do agente antropomorfizado não somente prevaleceu por algumas décadas nos ambientes computacionais comuns, como também integrou-se ao imaginário ficcional na forma de representações elaboradas ao máximo da mimese humana. O recurso da holografia seria, neste caso, a solução mais sofisticada na medida em que o agente não somente conversa com o usuário, mas também “divide” com este o seu espaço físico.

Como consequência desse outro modo de representação, as prerrogativas do agente não estariam mais restritas ao acionamento de um siste-

ma alheio a si, mas o fim estaria na própria relação deste com o usuário. No filme “O 6º dia” (2000), o agente não somente se propõe a atender ao usuário em suas tarefas em relação ao sistema, mas se coloca como um corpo próprio para satisfazer suas necessidades fisiológicas, embora este nível de relação humano-agente possa acontecer em níveis mais básicos de representação antropomórfica, como no episódio da série “The Big Bang Theory” em que uma das personagens se apaixona pela agente de seu smartphone.



| *Figura 4. O 6º dia, 2000* |
Phoenix Pictures

Mas no mesmo meio ficcional que se enriqueceu destas representações, há uma libertação gráfica do agente, não somente de seu antropomorfismo, mas de qualquer representação gráfica. Buscando realizar-se nas interfaces cognitivas, os agentes passaram a uma ação pervasiva.

Um dos mais famosos agentes computacionais do cinema, HAL 9000, imortalizado nas telas no clássico “2001, uma odisseia no espaço” (1968) é uma representação deste modelo. Onipresente em toda a estrutura na nave espacial, o agente é representado no filme pelas câmeras espalhadas pelos diversos ambientes do espaço. Antecedendo em alguns anos ao que

seriam as primeiras realizações dos agentes nos sistemas computacionais, HAL 9000 reduzia sua proposta de representação antropomorfizada à interação vocal com o usuário. Ali, o agente está permanentemente ativo e não somente responde a uma ação do usuário, como é capaz de iniciar uma ação autonomamente. A presença do agente passa a não mais estar restrita a um ponto fixo no espaço, gráfico ou não.

Se na ficção este agente pervasivo assume uma personalidade rebelde³, interagindo com diálogos filosóficos sobre a importância de sua existência para a melhor sobrevivência humana, no dia a dia verificamos a presença destes agentes nos ambientes inteligentes que, acionados por sensores de movimento, temperatura, iluminação e outros, passam a oferecer recursos de conforto e atendimento ao usuário. É neste sentido que Joel de Rösney (1997) concebe o corpo global, algo como uma consciência tecnológica presente em toda a rede mundial de computadores. Se, por um lado, seu corpo se espalha por todo o globo – daí global – há de se entender tratar-se de uma espécie de indivíduo, o cibionte, e sua mente, uma inteligência coletiva organizada autopoeticamente, avança para uma espécie de agente.

Ainda que mais inofensivos que seus pares imaginários, a presença dos agentes nem sempre resulta em reações desejáveis. Rickenberg e Reeves (2000) demonstram que a presença de agentes, particularmente em sua representação animada, tende a causar ao usuário o mesmo nível de ansiedade que a presença de uma outra pessoa.

A autonomia e o constante monitoramento do agente passam, em alguns casos, a não mais serem vistos como assistência, mas como um julgamento de suas ações. A ideia de estar em um ambiente monitorado, pronto para reagir às suas ações, pode provocar, por conta de uma percepção animista dos objetos, um constrangimento que impede que determinadas tarefas sejam concluídas. Ainda que inofensivo no que tange à rebeldia das máquinas, o ambiente perde sua privacidade, como se a máquina fosse, de fato, um ente vivo a lhe observar no seu descanso.

3 Esta relação do agente pervasivo rebelde se repetirá também nos filmes “Eu, Robô” (2004) e “Wall-e” (2008) como uma tentativa de expurgar a humanidade de sua própria incapacidade de sobrevivência no meio.

É, em última instância, a ideia do outro ente, que se distingue do meu, e que se dá tecnologicamente. Nas instâncias artísticas, as produções ainda são tímidas, ainda que modelos de orientações pontuais sejam comumente vistos, como alguns sistemas dotados de inteligência artificial. Ainda que os agentes sejam programados para realizarem ou auxiliarem na realização de alguma tarefa, há uma disposição para compreender o agente em um contexto mais amplo, de inteligência artificial e algoritmos neuronais.

Considerações finais

Se a ideia de corpo ultrapassa o corpo próprio e assume novos aspectos que problematizam essa compreensão, é nessa busca que se alcança o adensamento deste corpo. Os entes avatar, agente e corpo global por vezes se sobrepõem, por vezes são conduzidos a modelos conceitualmente incoerentes. Tratar, por exemplo, o corpo enquanto interface, representa assumir o corpo próprio como interface do eu para o mundo, como quis Peter Weibel, ao afirmar que “no interactuamos con el mundo, sólo con la interfaz del mundo”⁴ (1996, p. 25). E neste sentido, tudo seria interface. De outro lado teríamos de aceder que o corpo próprio não é interface, e de igual modo o sistema não o é (Rocha, 2008). A noção de corpo não se esgota em taxionomias ou rotulações, mas não se confunde, tampouco, com a consciência. O corpo próprio continua sendo um em-si – sua matéria – que contém um para-si – uma consciência, um ancoradouro do eu no mundo.

A arte, como vetor de questionamento e/ou transgressão da cultura posta, encontra no corpo inúmeras possibilidades de lidar com a tecnologia. Não o faz somente ao assumi-lo suporte, ou meio, ou tema, ou matéria, ou consciência, mas o faz, também, fora de si, em novas concepções

4 “Não interagimos com o mundo, mas somente com a interface do mundo.” (tradução nossa).

de novos corpos, de novos outros, metafóricos ou não. De um modo ou de outro, ou de todos os modos, a arte jamais prescindiu dele, do corpo, para se fazer, porque é construção cultural. E nada mais cultural que a concepção do corpo, ainda que sua gênese seja, inquestionavelmente, natural.

Referências bibliográficas

2001: *UMA ODISSÉIA NO ESPAÇO*. Direção e Produção: Stanley Kubrick. Los Angeles: MGM, 1968. 1 DVD.

AVATAR. Direção: James Cameron. Produção: James Cameron. Los Angeles: Twentieth Century Fox, 2009.

JOHNSON, Steven. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Trad. Maria Luísa X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

KAY, Alan. Computer Software. *Scientific American*. New York, v. 251, n. 3, pp. 52-59, set. 1984.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. Tradução Carlos Alberto Ribeiro de Moura. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck*. São Paulo: UNESP/Itaú Cultural, 2003.

O 6º DIA. Direção: Roger Spottiswoode. Produção: Jon Davison. Los Angeles: Phoenix Pictures, 2000. 1 DVD.

RICKENBERG, Raoul; REEVES, Byron. The effects of animated characters on anxiety, task performance, and evaluations of user interfaces. In: *Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in Computing Systems*, 2000, The Hag. Anais. New York: Association for Computer Machinery, 2000, pp. 49-56.

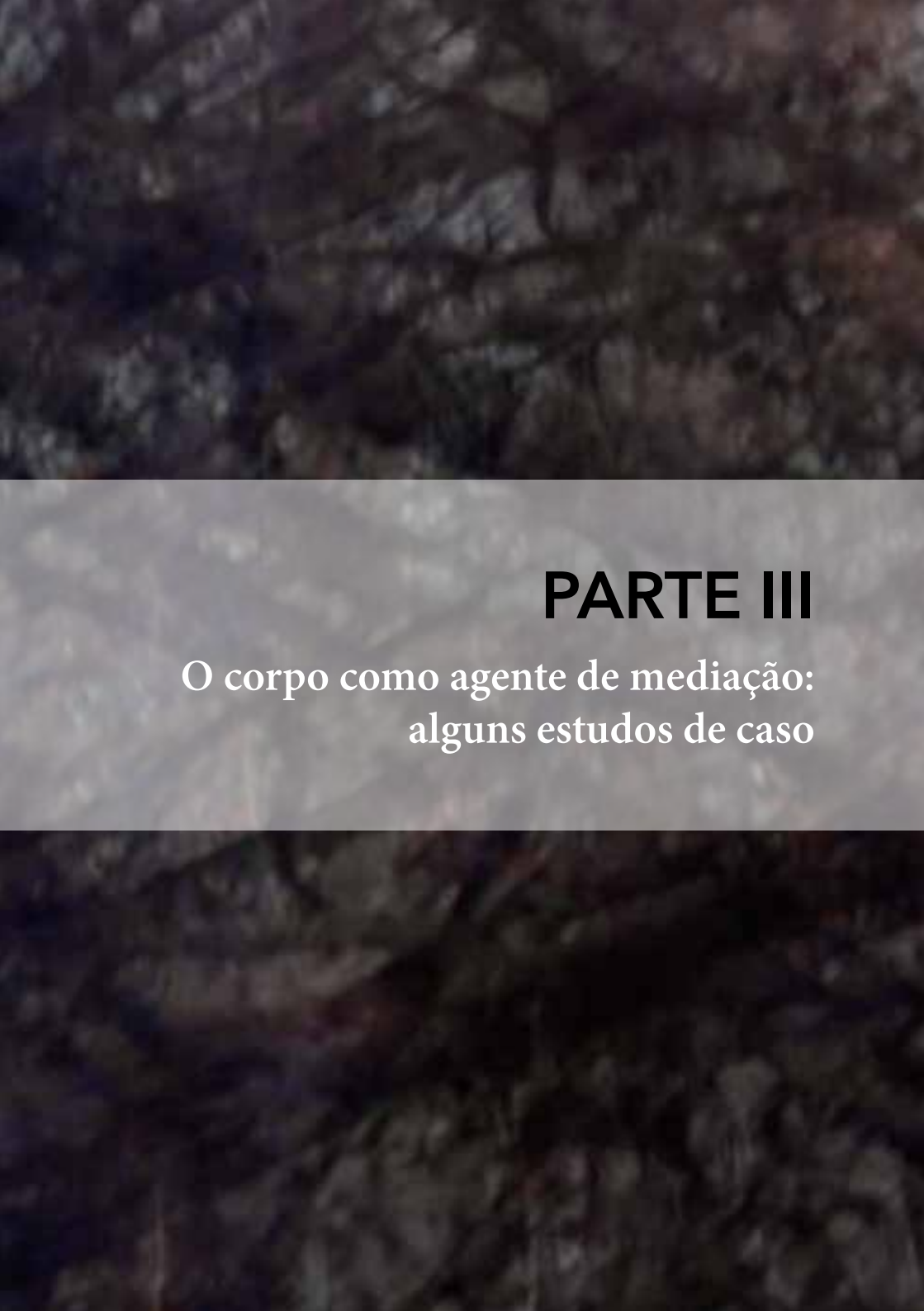
ROCHA, Cleomar. Interfaces computacionais. In: *Anais do 17º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas*. Florianópolis: ANPAP, 2008, pp. 1651-1662.

RÖSNAY, Joel de. *O homem simbiótico: perspectivas para o terceiro milênio*. Petrópolis: Vozes, 1997.

THE MATRIX. Direção: Andy Wachowski, Lana Wachowski. Produção: Joel Silver. Burbank: Warner Bros, 1999.

WEIBEL, Peter. The World as Interface: toward the construction of context-controlled event-worlds. In: DRUCKREY, Timothy (org.). *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*. New York: Aperture Foundation, 1996.

WOOLDRIDGE, M.; JENNINGS, N. Intelligent agents: theory and practice. In: McBURNEY, P.; PARSONS, S. (eds.). *The Knowledge Engineering Review*. Cambridge, v. 10, n. 2, pp. 115-152, 1995.



PARTE III

O corpo como agente de mediação:
alguns estudos de caso

HEAVY RAIN: UMA JORNADA PARADOXAL

Aline Antunes¹

Baseado na metodologia de análise da estrutura mítica da jornada do herói desenvolvida por Christopher Vogler a partir dos estudos de Joseph Campbell, este artigo busca refletir acerca da construção dos roteiros de jogos eletrônicos, com base na análise do *game* “Heavy Rain”. O objetivo é demonstrar que, apesar de existir a possibilidade de reconstrução de identidade do *gamer* – a partir de sua identificação pessoal com um ou mais personagens – , o roteiro do *game* construído com base na estrutura mítica do herói não significa necessariamente um aumento da imersão por parte do *gamer*. Com isso, apesar da interatividade ser a principal característica que diferencia os *games* de outras narrativas, o corpo é subjugado a um papel secundário, coadjuvante da ação mental.

palavras-chave *corpo, narrativa, imersão, identidade, game.*

1 **Aline Antunes** é especializada em Estéticas Tecnológicas pela PUC-SP (2012), e graduada em Artes Plásticas, Bacharelado em Multimídia e Intermídia, pela ECA-USP, concluído em dezembro de 2009. Possui ainda duas pesquisas concluídas de Iniciação Científica, realizadas no período de fevereiro de 2006 a julho de 2008. Possui experiência profissional na área de ilustração e design, mais especificamente design para web e design gráfico. Atualmente, desenvolve ilustrações, animações e atividades interativas para o Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada (CEPA), do Instituto de Física da USP.

Introdução

O presente artigo é um exercício de reflexão acerca do papel do corpo na narrativa presente nos jogos eletrônicos – ou *games*² – com base na análise do *game* “Heavy Rain”. A análise seguirá os princípios da jornada do herói, onde, a partir da identificação pessoal do jogador com um ou mais personagens do *game* selecionado, uma segunda identificação acontece: a jornada do herói virtual transforma-se na jornada pessoal do jogador que o controla. No entanto, essa (re)identificação não significa um aumento do agenciamento – da presença do corpo – ou da imersão por parte do *gamer*, necessariamente.

No *game*, o objetivo é identificar e capturar um *serial killer*. Para isso, o jogador deve decidir dentre as escolhas possíveis apresentadas para quatro personagens distintos, através da exposição de seus sentimentos e reflexões, e não apenas controlar suas ações diretas – andar, correr, pular. Cada decisão é determinante no desenrolar da história, que possui inúmeras versões.

Como suportes teóricos para a análise do *game* serão utilizados a teoria da “jornada do herói” desenvolvida por Christopher Vogler – a partir de Joseph Campbell e Carl G. Jung – e os estudos em jogos e *games* de Huizinga, Murray e Dovey & Kennedy.

O artigo é dividido em três partes: na primeira, apresenta-se de forma breve a estrutura da “jornada do herói”, baseada no livro *A jornada do escritor* (2011), de Vogler, e relacionam-se os estágios da jornada com os estágios de um *game* de forma geral. Aqui, apresentam-se as primeiras

2 Para o presente artigo, algumas definições se fazem necessárias. O termo jogo será usado para definir qualquer atividade lúdica com regras definidas, enquanto o termo jogador definirá aquele que joga, ambos de forma “analógica”. Já os termos *game* e *gamer* definirão os jogos e os jogadores do universo exclusivamente eletrônico, provindos da computação gráfica (jogos de console, computador e dispositivos móveis em geral).

reflexões acerca da possível reconstrução de identidade. Na segunda parte, apresenta-se o *game* “Heavy Rain” em detalhes, seguido de sua análise – pensada de acordo com a estrutura da jornada do herói. Na terceira e última parte apresentam-se as considerações finais, em que se busca demonstrar que, mesmo possibilitando a reconstrução de identidade, o *gameplay* de “Heavy Rain” é responsável por proporcionar uma imersão que pode ser considerada superficial – limitada a uma alta concentração mental do usuário – e através do qual a presença do corpo do *gamer* se resume apenas às pontas de seus dedos.

A tradição das histórias

A arte de contar histórias é uma tradição cujas origens remetem às mesmas da cultura humana. Além de seu aspecto educativo e moralista, o encantamento que gera a partir da possibilidade de criação de mundos e realidades distintas é incomensurável. Ao centrar sua pesquisa no papel do escritor de uma narrativa – em especial, narrativa cinematográfica –, Christopher Vogler iniciou sua jornada particular, na qual sua missão era “explorar e mapear os limites fugidios entre o mito e a narrativa moderna de histórias” (Vogler, 2011, p. 41).

Em suas palavras, o autor inicia sua missão a partir de uma ideia simples: “todas as histórias consistem em alguns elementos estruturais comuns, encontrados universalmente em mitos, contos de fadas, sonhos e filmes”. São justamente esses elementos que, em conjunto, são por ele definidos como *A jornada do herói* (2011, p. 41). Vogler acredita que “se forem usadas com sabedoria, essas antigas ferramentas do ofício de contar histórias podem ter um poder imenso na cura de nossa gente e podem tornar o mundo um lugar melhor para se viver” (p. 41).

Ao cruzar seu estudo com o trabalho realizado pelo mitólogo Joseph Campbell em seu livro *O herói de mil faces*, publicado em 1989, Vogler reorganizou suas ideias. Para ele, Campbell conseguira “decifrar o código secreto das histórias”. A partir desses estudos, Vogler passou a acreditar que o fato que mais concentrava a atenção das pessoas nas narrativas cinematográficas era a maneira pela qual elas refletiam os padrões universalmente satisfatórios que Campbell encontrou nos mitos. Em outras palavras, essas narrativas continham algo de que as pessoas precisavam (2011, p. 43).

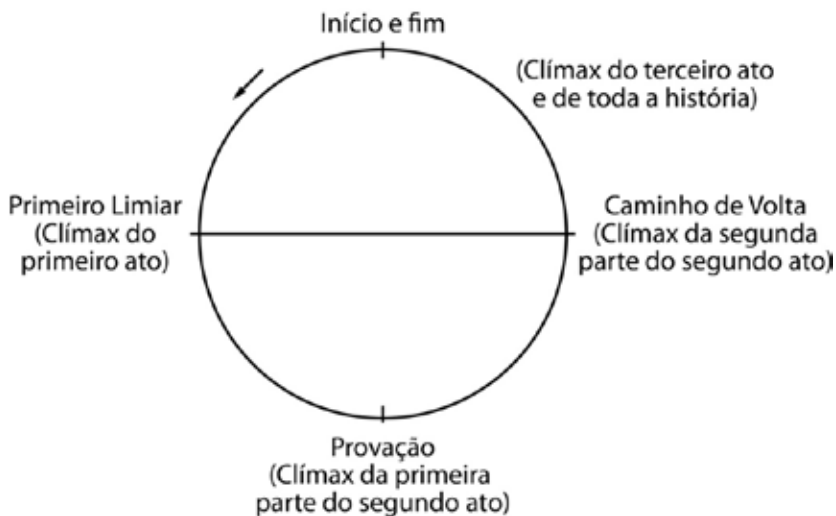
No decorrer de seu desenvolvimento, Vogler percebeu o quanto a jornada do herói poderia ser uma tecnologia útil que ajudaria diretores e produtores a eliminar boa parte dos riscos e dos gastos desnecessários na produção da história para um filme. Foi quando escreveu um memorando de sete páginas intitulado “Guia prático de *O herói de mil faces*” (2011, p. 44), o qual mais tarde se tornaria a primeira versão de sua *Jornada do Herói*, publicada em 1998. Na primeira versão, eram descritas as etapas da jornada seguidas de exemplos de filmes clássicos e atuais. Com a alta receptividade do guia, seguida de um aumento de demanda de sua distribuição, Vogler escreveu uma versão definitiva, que logo se tornou leitura obrigatória em diversas universidades e estúdios cinematográficos.

No contexto atual dos *games*, com a rápida evolução de sua produção, “cada vez mais são empregadas técnicas cinematográficas para a construção de personagens e de roteiros e, portanto, a narrativa toma um papel muito importante nessa forma de entretenimento” (Pinto Neto e Soares, 2006, p. 1). Por isso, cada vez mais as produtoras e desenvolvedoras de *games* irão arriscar menos e apostar mais em histórias com maior potencial de recepção. É exatamente nesse ponto em que a estrutura narrativa da jornada do herói encontra aquela do universo dos *games*.

A jornada do herói

No fundo, apesar de sua infinita variedade, a história de um herói é sempre uma jornada. Um herói sai de seu ambiente seguro e comum para se aventurar num mundo hostil e estranho. Pode ser uma jornada mesmo, uma viagem a um lugar real (...), um local novo que passa a ser a arena de seu conflito com o antagonista, com forças que o desafiam. Mas existem tantas outras histórias que levam o herói para uma jornada interior, uma jornada da mente, do coração ou do espírito. Em qualquer boa história, o herói cresce e se transforma, fazendo uma jornada de um modo de ser para outro: do desespero à esperança, da fraqueza à força, da tolice à sabedoria, do amor ao ódio, e vice-versa. Essas jornadas emocionais é que agarram uma plateia e fazem com que valha a pena acompanhar uma história. (Vogler, 2011, p. 60).

Vogler afirma que os estágios da jornada do herói por ele desenvolvidos podem ser traçados em qualquer tipo de história, uma vez que todo protagonista pode ser visto como o herói de sua própria jornada. Em seu guia, ele divide as histórias em três atos: início, meio e fim – ou ainda, partida, iniciação e retorno. No entanto, Vogler diz que “cada ato é como o movimento de uma sinfonia, com os próprios ‘início, meio e fim’, e com o próprio clímax (o ponto mais alto de tensão) vindo logo antes do final do ato. Esses clímaxes são os pontos mais cruciais do diagrama circular” (p. 35).



| Figura 1 |

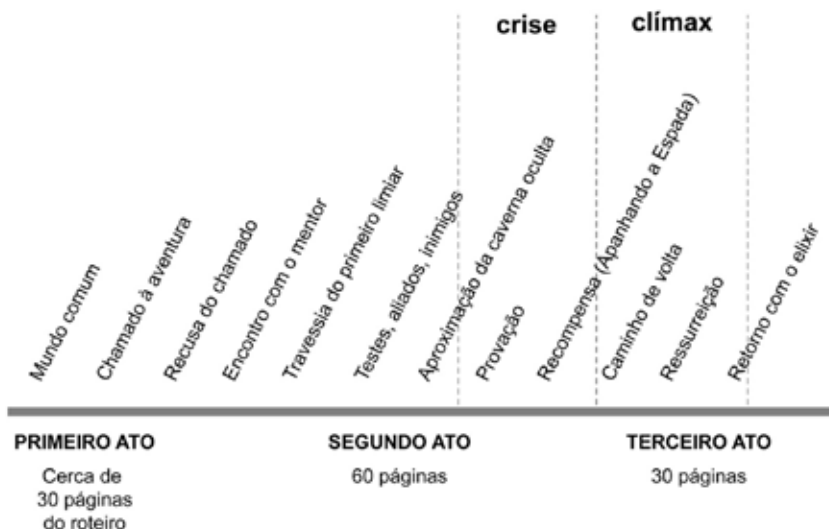
Diagrama circular estrutural das narrativas proposto por Vogler (2011, p. 36).

Dentro desses três atos, Vogler define doze estágios que funcionam como um mapa da jornada. Apresentando-os de forma breve, tem-se o início com o **mundo comum** (1), que é o contexto do herói da jornada no momento anterior ao seu **chamado à aventura** (2). Na maioria dos casos, o herói fica relutante ou até mesmo **recusa o chamado** (3). No **encontro com o mentor** (4), ele é estimulado e encorajado a fazer a **travessia do primeiro limiar** (5), ou seja, o herói aceita enfrentar a aventura. Com isso, entra no “mundo especial” e encontra **testes, aliados e inimigos** (6).

Na **aproximação com a caverna oculta** (7) – geralmente um local inóspito, de extremo perigo – o herói cruza seu segundo limiar e enfrenta sua **provação** (8), normalmente conhecida como a crise da história. Ao superá-la, ganha sua **recompensa** (9) – que pode ser tanto um tesouro material quanto a sabedoria resultante da experiência –, mas é perseguido pelas forças opostas em seu **caminho de volta** (10) ao mundo comum.

Neste ponto o herói atravessa o terceiro limiar e é transformado pela experiência da **ressurreição (11)** – atinge-se o clímax da história. Chega, então, o momento do **retorno com o elixir (12)**, onde a bênção ou o tesouro resultante de sua jornada é levado de volta ao seu mundo comum, o qual é beneficiado.

Para melhor compreensão das etapas da jornada, segue a imagem do modelo desenvolvido por Vogler. O modelo torna, também, mais fácil a identificação de cada etapa no transcorrer de um roteiro:



| Figura 2 |

O modelo da Jornada do Herói, segundo Vogler (2011, p. 62).

Além das doze etapas da jornada do herói, Vogler também identifica tipos recorrentes de personagens e relações que existem em contos de fadas e mitos. Baseado nos estudos de Carl G. Jung³, adota o termo *arqué-*

3 “Ao descrever esses tipos comuns de personagens, símbolos e relações, o psicólogo suíço Carl G. Jung empregou o termo **arquetipos** para “designar antigos padrões de personalidade que são uma herança compartilhada por toda a raça humana” (Vogler, 2011, p. 81).

tipos para defini-los. Esses arquétipos não seriam exatamente papéis fixos em uma narrativa, mas funcionariam como máscaras do personagem, que seriam utilizadas de acordo com a necessidade para a evolução da narrativa. Os arquétipos estariam mais próximos da ideia de funções, temporariamente desempenhadas pelos personagens com a finalidade de obter certos efeitos na história (Vogler, 2011, p. 83). Os sete arquétipos⁴ mais frequentes nas histórias, segundo Vogler, são: o Herói, o Mentor (Velha ou Velho Sábio), o Guardião de Limiar, o Arauto, o Camaleão, a Sombra e o Pícaro.

Como **Herói**, Vogler identifica aquele que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros. Representa, também, a busca de identidade e totalidade do ego; em outras palavras, busca o equilíbrio de “ser completo”. Por isso, o Herói também pode ser visto como o personagem que, ao final da narrativa, acumula mais conhecimento e aprendizado. Não é, necessariamente, o protagonista da história.

O **Mentor**, como a própria apresentação anterior diz, é o arquétipo da velha ou do velho sábio. De forma resumida, pode-se dizer que é aquele personagem ou situação que ajuda e treina o herói; ele o ensina, protege e, algumas vezes, o presenteia com dons ou armas. Na maioria dos casos, o Mentor é também aquele que já passou pelas provações agora impostas ao herói e por isso representa sua mais elevada aspiração de ser.

Os **Guardiões de Limiar**, geralmente, são diversos personagens ou situações encontrados pelo herói do desenrolar de sua aventura e que o impedem de avançar em sua evolução pessoal. Na maioria dos casos, não são os principais antagonistas da história, mas sim obstáculos que ao herói se apresentam e que devem ser superados e resolvidos. Muitas vezes, ao serem enfrentados, tornam-se cúmplices ou aliados do herói.

4 A intenção é apresentar de forma sucinta as etapas da jornada e os sete principais arquétipos estudados por Vogler, para facilitar a compreensão da análise do filme que se segue. Para aprofundar o estudo no tema, recomenda-se a leitura dos livros de Campbell e Vogler que se encontram nas Referências bibliográficas, ao final do artigo.

O arquétipo do **Arauto**, por sua vez, pode ser representado como uma força que traduz um desafio. Quando veste essa máscara, o personagem lança desafios e anuncia a chegada de uma mudança significativa que ocorrerá na vida do herói. É esse arquétipo que, normalmente, realiza o chamado à aventura.

O quinto arquétipo a ser apresentado é o do **Camaleão**. Sua natureza é a de ser instável, ou seja, é aquele personagem que sofre mudanças significativas em sua personalidade ao longo da narrativa. É representado por personagens chamados “duas caras”, que mudam de aparência ou de estado de espírito. Algumas vezes, também funcionam como catalisadores de mudanças no enredo.

O arquétipo da **Sombra** é aquele que representa a energia do lado obscuro e é projetado em vilões, inimigos e antagonistas⁵. Pode também “representar os aspectos não expressos, irrealizados ou rejeitados de alguma coisa”, ou seja, muitas vezes representam o lugar onde vivem os monstros reprimidos de nosso mundo interior (Vogler, 2011, p. 137).

O último arquétipo apresentado por Vogler é o do **Pícaro**, que é o do personagem que incorpora as energias da vontade de pregar peças e emprega o desejo de mudança. Na maioria das vezes, são os “palhaços” da história. Através de suas brincadeiras, os Pícaros têm o poder de “podar” os grandes egos, trazer o herói de volta à realidade e provocar gargalhadas ao apontar bobagens e hipocrisias. Outra marca importante que trazem à história é o alívio cômico.

Ao se considerar o universo dos *games*, Murray (2003) também apresenta sua visão a respeito da importância da máscara enquanto elemento essencial para a jogabilidade. Ao traçar uma comparação entre a máscara teatral com o *avatar* – máscara no universo digital –, ela ressalta sua im-

5 Vale ressaltar a seguinte diferença apresentada por Vogler: como vilões e inimigos, deve-se entender os personagens que desejam a morte e o fim do herói. Já os antagonistas, em geral, não são tão hostis: podem desejar algum bem material ou até mesmo um cargo profissional, mas não chegam ao extremo de desejar a morte (Vogler, 2011, p. 137).

portância, pois “reforça a natureza especial da realidade compartilhada. Ela cria as fronteiras da realidade imersiva e sinaliza que estamos representando – e não atuando como nós mesmos” (p. 114).

A jornada do herói nos *games*

Enquanto a jornada definida por Vogler foi pensada para o universo de roteiro cinematográfico, deve ser lembrado o fato de que os *games* vão além da narrativa textual; aqui, entra a questão da interatividade, onde o corpo cumpre um papel fundamental. A interatividade pode ser vista como um aspecto intensificador da experiência daquele que joga, uma vez que o *gamer* não apenas assiste e se identifica com o herói da história: ele a vive em conjunto ao herói, atuando direto nas escolhas, ações e decisões. Os *games* trazem, portanto, a possibilidade de transformar os *gamers* nos próprios heróis da jornada que experimentam.

A partir dessa afirmação, os doze estágios da jornada apresentada por Vogler podem ser diretamente relacionados aos estágios de narrativa dos *games*:

Primeiro Ato – A partida ou o início da história

1. **O Mundo Comum:** o herói vive em seu estado de normalidade, é o seu cotidiano; se nada acontecer, permanecerá assim. É a famosa “calma antes da tempestade”, geralmente o tutorial do *game*, onde o *gamer* é introduzido ao universo da história;
2. **O Chamado à Aventura:** é o momento da quebra do cotidiano do herói, onde é apresentado um desafio ou uma aventura. Nos *games*, ocorre, muitas vezes, com a chegada de um “vilão” que muda o mundo do herói;
3. **A Recusa do Chamado:** é o momento em que é mostrado o lado humano do herói, pois ele também pode ter medo. Além disso, nem todos querem ou estão aptos psicologicamente a sair do estado “normal” de

suas vidas. No caso dos *games*, embora seja mais rara a situação em que o protagonista se recusa a agir, ela ocorre quando o personagem reconsidera embarcar na aventura em si – “pensa duas vezes” –, ou até mesmo, quando decide não seguir em frente.

4. **Encontro com o mentor ou ajuda sobrenatural:** é o momento em que o herói encontra algo ou alguém que o inspire e que estabeleça sua ligação com algo maior; geralmente, é a aspiração maior do herói. Na maioria dos *games*, é representado por algum velho sábio – mago, tutor, pai – ou alguma força sobrenatural superior que incentiva o herói a embarcar na jornada.
5. **Cruzamento do Primeiro Limiar:** é quando o herói atravessa o primeiro portal – simbólico ou não – para o universo que comporta sua jornada de fato (adentra no “mundo mágico” ou mundo especial). É o primeiro passo ao reino do desconhecido, que sela seu compromisso com a jornada, o clímax do Primeiro Ato. Nos *games*, pode ser visto como a “primeira fase”.

Segundo Ato – A iniciação ou o meio da história

6. **Testes, aliados, inimigos:** uma vez dentro do universo desconhecido, ou ainda, do “mundo mágico” da aventura, o herói se vê como em uma esfera de renascimento. É o “passar-de-fases” de um *game*, através do qual a história se desenvolve e o herói passa por um processo de aprendizagem – através da superação de desafios. Ao vencer cada obstáculo, o herói vai se transformando – assim como o próprio *gamer* vai evoluindo suas habilidades e seu repertório no *game*. Com isso, pode-se dizer que a todo instante em que a coragem do herói é desafiada, a habilidade do *gamer* é desenvolvida.
7. **A Aproximação da Caverna Oculta:** é o ponto da história em que o herói se aproxima do local que contém seu objetivo final e ele finalmente se encontra às portas da última etapa de sua jornada. É quando ele atravessa o Segundo Limiar e entra no local – ou situação – mais

assustador e proibido de todos – a narrativa, para o *gamer*, torna-se um pouco indefinida. Em geral, é a penúltima fase do *game*, onde há a aproximação do clímax geral da história.

8. **A Provação Suprema:** é a parte em que o herói chega próximo à morte ao passar por uma provação máxima de suas habilidades e coragem. Tal provação está acima das anteriores em seu nível de dificuldade. Neste ponto, tem-se o clímax da primeira parte do Segundo Ato. Nos *games*, é, em geral, a sempre muito esperada batalha final, para a qual o *gamer* treina intensamente durante o desenrolar de todas as fases anteriores. É através da superação da provação suprema que o herói consegue sua recompensa.
9. **Recompensa:** é o prêmio recebido pelo herói ao superar a Provação Suprema, como uma compensação por seu árduo empenho ao longo da jornada. Nos *games*, é a conquista do desafio inicial: pode ser uma evolução final (*upgrade*) do personagem, o resgate de uma princesa, uma riqueza ou pontuação esperada, a sede de vingança saciada, ou, até mesmo, uma nova sabedoria ou conhecimento adquirido.
10. **O Caminho de Volta:** é o retorno do herói ao mundo comum, ao seu cotidiano anterior à aventura. Nos *games*, é quando a situação parece estar resolvida, até o momento em que o “vilão” ou o “problema” se revela novamente. Aqui, a narrativa se encontra no clímax da segunda parte do Segundo Ato.

Terceiro Ato – O retorno ou o fim da história

11. **Ressurreição:** é o momento em que o herói morre literal ou metaforicamente, para renascer mudado. O desafio de antes ressurge mais forte, o que faz com que o herói demonstre que sua aprendizagem foi um sucesso. Depois de sua morte, ele “volta” como outra pessoa mais completa, como um herói realizado – e demonstra que a lição da jornada foi aprendida. É aqui que é atingido o clímax geral da história. Nos *games*, em alguns casos, é quando o “vilão” – ou força negativa –

parece ter conseguido vencer o herói, mas este retorna, vence e prova que é mais forte.

12. **O Retorno com o Elixir:** é quando, finalmente, o herói volta a seu mundo comum, levando consigo a recompensa conquistada (riqueza, princesa, conhecimento, esperança etc.) e a certeza do inimigo vencido. Nos *games*, costuma ser um vídeo de encerramento da história.

Para finalizar essa breve apresentação, vale ressaltar que a jornada do herói e seus arquétipos devem servir apenas como um roteiro, mais próximo a uma sugestão, e não uma receita a ser seguida rigorosamente em toda e qualquer história. Mais do que isso, tanto as etapas da jornada quanto aos arquétipos devem ser adaptados às necessidades de cada narrativa, ou seja, a forma deve seguir a função (Vogler, 2011, p. 360).

Antes de iniciar a análise do *game* proposta, vale refletir brevemente a respeito da reconstrução de identidade que o *game* possibilita – de forma diferente à identificação que acontece quando se lê um livro ou se assiste a um filme. Também serão apresentados os conceitos de imersão e agenciamento que desencadearam as reflexões finais.

A (re)construção da identidade

Em primeiro lugar, deve-se considerar a nova autoridade concedida àquele que joga. Segundo Silverstone, “to construct the ‘viewer’ as a creative participant in the production of meaning, or the performance of a text, is to signal a new kind of attention to the authority of the reader.”⁶ O antigo leitor, agora no papel de gamer, não somente acompanha o desenrolar da história e reflete sobre o comportamento dos personagens, mas decide quais atitudes e qual comportamento quer que os mesmos assumam.

6 “A construção do ‘espectador’ como um participante criativo na produção de significado (...) é apontar para um novo tipo de atenção voltada à autoridade do leitor.” (Silverstone, apud Dovey & Kennedy, 2006, p. 33, tradução nossa).

Silverstone também considera o jogo como um lugar de produção cultural e de formação de identidade. Ele diz que

*Play enables the exploration of that tissue boundary between fantasy and reality, between the real and imagined, between the self and the other. In play we have license to explore, both ourselves and our society. In play we investigate culture, but we also create it.*⁷

Outro aspecto considerado na análise a seguir é aquele apontado por Winnicott, onde ele diz que “it is in playing and only in playing that the individual or adult is able to be creative and to use the whole personality, and it is only in being creative that the individual discovers the self”.⁸ Murray completa, ao dizer que nos jogos “temos uma oportunidade para encenar nossa relação mais básica com o mundo” e os compara a rituais, “que nos permitem encenar simbolicamente os padrões que dão sentido às nossas vidas” (2003, p. 141).

Em resumo, além da descoberta pessoal e da possível reconstrução de uma identidade, os *games* apresentam aos seus *gamers* a oportunidade de experimentar tantas outras identidades e personalidades distintas – muitas vezes, distantes de forma moral e ética das suas próprias.

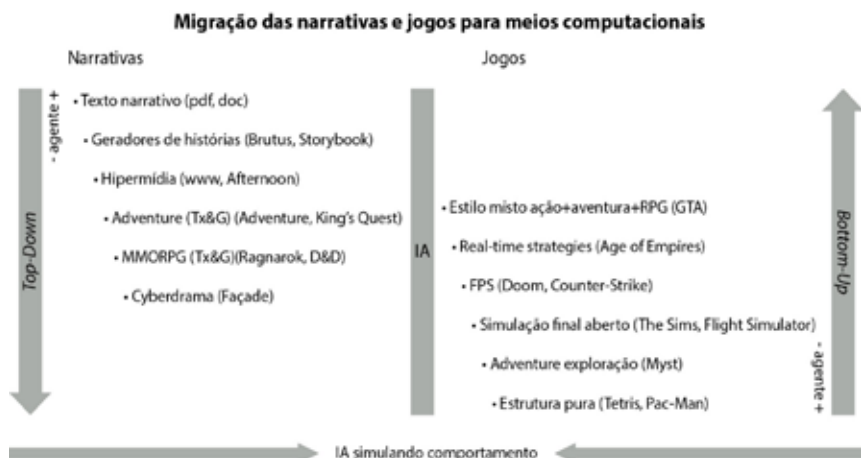
7 “O ato de jogar permite a exploração da delicada fronteira entre a fantasia e a realidade, entre o real e o imaginário, entre a identidade própria e o outro. No jogo, temos a permissão para explorar, tanto a nós mesmos quanto a nossa sociedade. No jogo, investigamos a cultura, mas também a criamos.” (Silverstone, apud Dovey & Kennedy, 2006, p. 33, tradução nossa).

8 “É no ato de jogar, e somente nele, que um indivíduo tem a possibilidade de ser criativo e de colocar em prática sua personalidade por completo; e é apenas ao ser criativo que um indivíduo descobre a si mesmo, define sua identidade” (Silverstone, apud Dovey & Kennedy, 2006, p. 33, tradução nossa).

O gamer enquanto agente

No livro *Mapa do Jogo* (Feitoza e Santaella [orgs.], 2009), o autor João Ranhel apresenta um estudo bastante interessante a respeito dos mundos e comportamentos do universo digital, com foco na narrativa dos *games*. Para ele, “jogos e narrativas são dois pilares que sustentaram o desenvolvimento da cultura humana” (p. 16).

Em seu estudo, Ranhel compara a migração das narrativas e jogos analógicos para os meios computacionais. Nessa migração, ele identifica graus diferentes de agenciamento por parte do *gamer* que interage com a mídia analisada. Para melhor explicitar, ele apresenta um diagrama onde coloca as duas atividades – narrativas e jogos – em polos opostos:



| Figura 3 |

O diagrama de migrações de narrativas e games para meios computacionais, de Ranhel (Feitoza e Santaella, 2009, p.18).

De acordo com seu diagrama, quanto mais próximo das narrativas, menos agente o usuário será. Em outras palavras, menos o usuário poderá agir ou modificar o resultado da narrativa. Já no caso dos jogos, quanto mais for identificado como uma estrutura pura, mais o jogador se torna agente, ou seja, mais ele poderá interferir no resultado.

A questão do agenciamento pode ser diretamente relacionada à questão da imersão. No mesmo livro, Santaella apresenta sua sistematização da imersão em quatro níveis diferentes. O mais profundo deles é por ela apresentado como da imersão **perceptiva**. Esta é apenas alcançada na realidade virtual, através de CAVEs ou capacetes HMD. O segundo nível de imersão é aquele da **telepresença**, “quando sistemas robóticos permitem que o participante sinta um ambiente remoto como se estivesse presente nesse local distante” (Feitoza e Santaella, 2009, p. 60). O terceiro nível é o da imersão **representativa**, obtida quando se interage com ambientes VRML⁹. O quarto e último nível é o mais superficial, o qual se dá na interação com a **Web** de forma geral.

Como se pode perceber, quanto mais o ambiente permite o agenciamento do usuário, maior a possibilidade de sua imersão. No caso das CAVEs, por exemplo, o agenciamento atinge sua plenitude – o usuário é inserido por completo no ambiente modelado, e todo seu corpo e seus movimentos se fazem presentes. Do menor dos gestos com o dedo ao movimentar do corpo inteiro, o ambiente virtual é modificado. Por outro lado, ao navegar na Web, o agenciamento é quase nulo, pois depende apenas das pontas dos dedos. O corpo do usuário se faz praticamente ausente da interação, pois apenas uma ínfima parte é responsável por modificá-la.

Murray levanta outras questões acerca da imersão e sua relação com a agência. Para ela, “imersão” pode ser definida como a prazerosa “experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado”. Ela diz ainda que o computador, ao permitir a criação de cenários com

9 “Enquanto na realidade virtual o participante experimenta a sensação de estar dentro, agindo no cenário virtual, na imersão representativa ele é, de algum modo, na maioria das vezes por meio de um avatar, representado no ambiente virtual da tela” (Feitoza e Santaella, 2009, p. 60).

“detalhes enciclopédicos e espaços navegáveis”, realizou um desejo ancestral humano: o de viver uma fantasia com origem em um universo ficcional – fato intensificado por suas qualidades de participação e imersão (2003, p. 101).

Por “agência”, Murray define a “capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (p. 127). O computador é o meio mais propício para tal experiência, uma vez que se trata de “um mundo que é alterado dinamicamente, de acordo com a nossa participação” (p. 128). Ao analisar o computador enquanto suporte para *games*, a autora define como perfeita a combinação entre a agência e a imersão, pois se trata do “casamento perfeito entre o dispositivo de controle e a ação na tela. Um clique tangível no mouse ou no *joystick* resulta numa explosão. É necessário um mínimo esforço de imaginação para entrar num mundo como esse, porque a sensação de agência é muito direta” (p. 143).

A análise do *game* proposto busca então refletir se o fato de um *game* ter por base a necessidade da agência e da imersão por parte de quem o joga significa ter ou não seu corpo como o grande elemento intensificador da experiência.

Heavy Rain

Com o intuito de pensar a respeito da atuação do corpo do *gamer* enquanto intensificador da imersão a partir da interatividade, foi selecionado para análise o *game* “Heavy Rain”¹⁰, que tem seu gênero considerado como drama interativo.

A história é um suspense dramático ambientado nos moldes dos filmes *noir* e é protagonizado por quatro personagens distintos, envolvidos

10 O *game* foi desenvolvido pela empresa Quantic Dreams, e foi lançado em 2010 exclusivamente para o console Playstation 3, da SONY.

no misterioso caso do “Origami Killer” (“Assassino do origami”). O Assassino é um *serial killer* de crianças, as quais ele mata através de afogamento em águas pluviais e abandona seus corpos em lugares inóspitos, sempre acompanhados de uma figura animal feita de origami. Na trama, Ethan Mars é um pai que busca salvar seu filho, a próxima vítima sequestrada pelo Assassino. Em paralelo, a jornalista Madison Paige, o investigador do FBI Norman Jayden, e Scott Shelby, um detetive particular, também buscam pistas para identificar e capturar o *serial killer*.

O *game* é dividido em 40 cenas – 39 jogáveis e a final, com o desfecho –, onde cada uma delas tem como centro um dos quatro personagens. O *gamer* interage através da realização de ações relacionadas ao controlador do console, apresentadas na tela. Essas ações variam: existem escolhas de respostas, relacionadas a botões específicos do controle; sequências corretas de botões a serem pressionados simultaneamente em momentos de ação mais rápidos (chamados de *quick time events*); e, até mesmo, a movimentação do controle inteiro. Outra característica interessante é que o *gamer* pode “ouvir os pensamentos” do personagem: ao pressionar um botão, assuntos diferentes aparecem na tela relacionados a diferentes reflexões do personagem, que podem ajudar nas decisões a serem tomadas.

As decisões e ações do *gamer* durante o jogo afetam diretamente sua narrativa: os personagens principais podem, inclusive, morrer ou ficar detidos e, com isso, não aparecer nas cenas seguintes. Também existem desfechos diferentes para a história, decorrentes de cada decisão tomada ao longo do percurso. Embora a identidade do Assassino seja sempre a mesma, as versões da história são múltiplas, ou seja, os percursos de cada um dos quatro personagens em busca da solução do caso são variáveis, assim como o destino da criança sequestrada, que pode ser salva ou não.

Ao ser considerada sua jogabilidade, não existem escolhas erradas no *game* – ou “*game over*”. O jogo sempre irá prosseguir, tomando rumos inesperados e apresentando finais diferentes, dependendo somente do desempenho e, principalmente, das escolhas do *gamer*. Até mesmo com a morte de todos os personagens, o jogo apresenta um desfecho. No

entanto, após terminar o jogo uma vez, pode-se voltar a cenas anteriores e jogá-las novamente para experimentar o surgimento de outras cenas e de outros desfechos diferentes. Não é necessário jogar o *game* por completo para isso, pode-se apenas partir da cena a qual o *gamer* deseja mudar.

A multiplicidade de enredos faz com que o *game* seja enquadrado na definição de histórias rizomáticas, apresentada por Murray (2003, p. 135). Segundo a autora, histórias rizomáticas ao redor de um núcleo de violência não possuem uma solução única e combinam uma percepção clara da estrutura da história, justamente por conta de sua multiplicidade de enredos. A narrativa é então enriquecida, pois o fato de “reconstituir a situação a partir de perspectivas diferentes leva a um contínuo aprofundamento da compreensão do leitor sobre o ocorrido, aprofundamento esse que pode resultar num sentimento de resolução capaz de levar em conta a complexidade da situação e de manter o momento do choque [no caso, o sequestro e a morte iminente do filho de Ethan] inalterado e ainda central” (p. 135).

A jornada em *Heavy Rain*

O jogo começa apresentando o **Mundo Comum** de Ethan Mars, em um dia qualquer de sua vida, com sua esposa e seus dois filhos, Jason e Shaun. Este prólogo funciona como tutorial do jogo, onde o *gamer* é apresentado à jogabilidade do sistema. Na cena seguinte, Ethan se encontra em um *shopping* com sua família, onde, numa distração, acaba perdendo de vista um de seus filhos, Jason. A criança é encontrada na rua e, prestes a ser atropelada, Ethan pula para protegê-la. Ambos são atingidos. Jason morre e Ethan fica em coma por seis meses.

Dois anos depois do acidente, separado de sua esposa e afastado de seu segundo filho, Ethan está em depressão, tem fobia de grandes multidões e sofre alguns instantes de “*blackout*” – perde a consciência, como se desmaiasse –, que chegam a durar algumas horas. Esse, infelizmente, é seu novo **Mundo Comum**. Em um passeio com Shaun em um parque,

Ethan passa por um desses *blackouts* e, quando acorda, descobre que o filho desapareceu. Essa desapareção serve tanto como **Arauto**, pois é um problema que traduz um desafio ao **Herói**, quanto um **Chamado à Aventura**, pois Ethan entende que deve partir em busca da criança.

Logo, o sumiço de Shaun é relacionado à série de ataques do *serial killer* “Assassino do Origami” – o vilão ou a **Sombra** da história. O modo de ação do criminoso é reconhecido pelo sequestro de garotos durante períodos de chuva no outono, os quais são posteriormente encontrados mortos por afogamento em lugares inóspitos, com uma figura animal de origami na mão e uma orquídea sobre o peito.

A seguir, a história apresenta o detetive particular Scott Shelby e seu **Mundo Comum**. Na máscara de **Herói**, Scott está em busca do Assassino do Origami e, já no primeiro capítulo em que aparece, atravessa seu **Primeiro Limiar**. Começa sua busca entrevistando Lauren Winters, a mãe da última vítima morta pelo Assassino. Vale ressaltar que sua busca faz com que Scott seja **Aliado** de Ethan, embora desconhecido por ele.

Em uma próxima cena, o *gamer* controla o investigador do FBI, Norman Jayden, enviado à polícia para ajudar também na busca pelo Assassino – é o terceiro **Herói** da aventura e também **Aliado** desconhecido de Ethan. Em sua investigação, ele chega à conclusão de que a criança sequestrada – Shaun – estaria presa em algum lugar no qual, após chover por três dias, morreria afogada. Esse, então, é o tempo de busca de que os personagens – e o *gamer* – dispõem para encontrar a criança com vida.

Finalmente, num próximo capítulo, a quarta e última personagem e **Herói** da aventura é apresentada: Madison Paige, uma jornalista. O *gamer* começa a controlando em seu apartamento e conhece seu **Mundo Comum**: a jornalista sofre de insônia e não consegue ter uma única noite tranquila em sua casa. Após um pesadelo aterrorizante, resolve partir para um motel a fim de tentar solucionar seu problema com o sono. No desenrolar da história, ela acaba conhecendo Ethan e, pelo interesse jornalístico, também resolve ajudá-lo a encontrar seu filho – e, conseqüentemente, en-

contrar o Assassino. Com isso, Paige torna-se sua nova **Aliada** e tem-se o final do **Primeiro Ato** do *game*.

O **Segundo Ato** consiste nos testes e desafios pelos quais cada um dos quatro personagens deve passar e superar, a fim de alcançar seu objetivo único: capturar o *serial killer* e encontrar a criança sequestrada. Esses testes exigidos de cada personagem, como o próprio nome diz, são o “passar-de-fases” de cada um deles. Na jornada, enquadram-se no estágio de **Testes, Aliados e Inimigos**.

De volta a Ethan, o novo capítulo começa com a chegada de uma carta anônima, com instruções que o levam a um armário de uma estação de trem. A carta serve tanto como **Arauto**, quanto como um segundo **Chamado à Aventura**. No armário, Ethan encontra uma caixa de sapato que contém um celular, uma arma e cinco figuras de origami. Com a caixa em mãos e a fim de fugir da mídia, Ethan se refugia em um motel – o mesmo de Madison Paige –, de onde começa sua busca. É aqui que ele atravessa seu **Primeiro Limiar** e entra no seu **mundo especial** da aventura.

No quarto do motel, Ethan inicia a exploração da caixa encontrada no armário. O celular nela encontrado apresenta uma mensagem gravada – um novo **Arauto** – a qual exige que o pai realize os testes contidos por escrito nas figuras de origami também localizadas na caixa. Segundo a mensagem, cada teste realizado com sucesso irá liberar parte da informação da localização de Shaun. Os testes, no entanto, não são fáceis de realizar: através deles, o Assassino quer provar o limite que Ethan pode alcançar para salvar seu filho. Na sequência do *game*, os cinco testes para Ethan são: dirigir na contramão de uma rodovia em alta velocidade; passar por um túnel cheio de vidros quebrados e, em seguida, por um labirinto de fios de alta tensão; cortar um dedo da mão; matar um homem; beber um veneno mortal, que lhe dá apenas mais uma hora de vida – tempo suficiente para encontrar e salvar Shaun. Esse último teste é a **Provação Suprema** de Ethan.

Em todos os testes, sempre existem duas opções oferecidas ao *gamer*: fazer ou não o que lhe é exigido. Ao recusar, Ethan prossegue em sua his-

tória sem conseguir pista alguma do paradeiro de seu filho. Caso o *gamer* opte por realizar todos os testes com sucesso, deve se esforçar ao máximo para conseguir completar os desafios – a maioria deles depende de sua habilidade, pois consiste de sequências de botões do controle que devem ser pressionados rapidamente. Uma vantagem para o *gamer* é que, caso não consiga completar algum desafio por falta de habilidade, é possível jogar os capítulos novamente (desde que o *game* já tenha sido terminado uma vez).

No motel, entre o primeiro e o segundo teste, Ethan conhece Madison, que, como dito anteriormente, resolve o ajudar a encontrar seu filho. Esse é o momento em que ela atravessa seu **Primeiro Limiar** e entra em seu **mundo especial**. Além de buscar informações, Madison também o ajuda a se recuperar dos ferimentos resultantes das provas do Assassino. Em sua busca por informações, Madison também desenvolve seu estágio de **Testes, Aliados e Inimigos**. Seus desafios também são cinco.

No primeiro, Madison – na máscara de **Herói** – deve ajudar Ethan a escapar da polícia em um antigo galpão abandonado, em seu teste de cortar o dedo da mão. No segundo, a jornalista parte para investigar um médico psicopata, o qual é o dono do galpão abandonado anterior. Neste desafio, Madison pode morrer. No caso de sobreviver, parte para o terceiro desafio, onde ela investiga o dono mafioso de uma boate, a qual o médico psicopata frequentava. Aqui, Madison também pode morrer. Novamente, caso sobreviva, a jornalista descobre a identidade da mãe do Assassino. Em seu quarto desafio, Paige deve ir até o hospital psiquiátrico no qual a mãe se encontra internada e deve interrogá-la sobre o filho. Nesse capítulo, Madison descobre a identidade do Assassino – a qual não é revelada ao *gamer* ainda. Seu quinto e último desafio é, justamente, na casa do Assassino. Enquanto Madison investiga sua moradia, ele a flagra e atea fogo no apartamento, tanto no intuito de matá-la quanto para apagar as evidências. Aqui, pela última vez, a jornalista também pode morrer. Todas essas possibilidades dependem, sempre, das escolhas e habilidades do *gamer*.

Em paralelo às jornadas dos dois personagens – Ethan e Madison – e de volta à delegacia de polícia, a ex-mulher de Ethan conta a respeito dos

blackouts do ex-marido aos policiais e diz temer que seja ele próprio o Assassino do Origami. Aqui, a intuição do *gamer* é posta à prova, uma vez que o tenente da polícia, Carter Blake, passa também a acreditar nessa hipótese, enquanto o investigador do FBI, Norman Jayden, busca provar o contrário. Na máscara de **Herói**, Jayden busca por evidências e passa por seus **Testes, Aliados e Inimigos**. No entanto, Carter Blake sempre o acompanha na máscara de **Sombra** na maioria dos testes.

O primeiro de seus testes é investigar o primeiro suspeito, Nathaniel, o qual é envolvido em rituais satânicos e já tem um histórico criminoso. Ao inspecionar seu apartamento, Jayden – o *gamer* – deve decidir se o considera culpado ou não. Sua intuição, no entanto, é exigida em uma situação bastante tensa: em determinado momento, o *gamer* deve decidir se mata ou não o suspeito. Pode-se dizer que o *gamer* deve optar entre a máscara de **Herói** ou a máscara de **Sombra**, influenciado por Blake e por sua própria intuição.

Em seu segundo desafio, um segundo suspeito cuja identidade é desconhecida pelos policiais é encontrado em um mercado de rua. Aqui, Blake – na máscara de **Guardião de Limiar** – provoca uma perseguição. O *gamer* deve, então, decidir se persegue ou não o suspeito e, caso persiga, deve escolher entre ganhar ou não a consequente luta que é travada com ele. Já o terceiro e próximo desafio trata da investigação de Ethan. Para isso, os policiais resolvem interrogar seu psiquiatra. Na cena, Blake – na máscara de **Sombra** – assume uma postura violenta e começa a espancar o médico. Jayden deve optar entre impedir Blake – e ser o **Herói** – ou se omitir, apenas assistir e tornar-se seu **Aliado**.

O quarto desafio é uma luta pessoal de Jayden. Viciado em uma droga, triptocaína – a segunda **Sombra** desse personagem –, o investigador deve optar por continuar ou não a utilizando. Na cena, seu mordomo assume a máscara de **Mentor** e o aconselha a deixar a droga antes que ela o mate. Ao longo da história, cabe ao *gamer* optar por utilizá-la ou não nos momentos oportunos.

Segue, então, o quinto teste de Jayden: investigar um quarto suspeito, conhecido como Mad Jack (Jack Louco), dono de um desmanche de veículos. Ao tentar interrogá-lo, o suspeito engaja em uma luta inesperada com o investigador – **Guardião de Limiar**. No momento de estresse, Jayden tem uma crise de abstinência da triptocaína, o que impõe uma difícil escolha ao *gamer*: optar entre tomar ou não a droga, para que consiga prender o suspeito e “vencer” a cena. No entanto, o ato de tomar o aproximaria da morte. Por outro lado, ao não tomar a droga, uma luta violenta começa entre eles, na qual Jayden também pode morrer.

O último desafio do investigador, caso sobreviva na cena anterior, trata do último suspeito. Aqui, Jayden se encontra na mesma boate que Madison investigou anteriormente, e está em busca do mesmo mafioso que ela. Se Madison foi bem-sucedida, o mafioso estará morto. Com isso, ao inspecionar a cena do crime, Jayden trava uma nova luta corporal com um dos seguranças da boate. Se bem-sucedido, consegue uma prova crucial para a descoberta da identidade do Assassino.

Por fim, o último personagem, Scott Shelby, também se encontra em sua investigação pelo *serial killer*. Começa a interrogar os parentes de suas últimas vítimas e, a partir disso, passa a coletar inúmeros materiais a ele relacionados. O primeiro teste de Shelby é na loja de Hassan, pai de uma das vítimas do Assassino. O proprietário da loja se recusa a dar informações ao investigador e entra em cena outra situação tensa para o *gamer*: a loja é assaltada logo depois do interrogatório e Scott – o *gamer* – deve decidir entre salvar Hassan (ser o **Herói** para tentar convencer Hassan a cooperar na investigação) ou permanecer escondido e deixar Hassan ser morto, assumindo a máscara de **Sombra**.

Em uma próxima cena, Lauren Winter – a primeira entrevistada por Scott – decide se juntar ao detetive em busca do assassino de seu filho. Juntos, como **Aliados**, passam por outros testes. O principal suspeito de Scott é um *playboy* milionário e ambos partem para sua mansão. Enquanto Lauren distrai os seguranças, Scott consegue chegar até o aposento do rapaz. Aqui, uma luta entre o detetive e outros seguranças é travada, e Scott sai com a certeza de que ele é o Assassino.

O detetive parte, então, em busca do pai do *playboy* e o encontra em um clube de golfe. Na cena, um diálogo bastante tenso é desenvolvido, no qual o pai do rapaz, o Sr. Kramer, aconselha Scott a deixar seu filho em paz. Esse conselho, no entanto, serve como **Arauto** a Scott, que intensifica ainda mais sua investigação. Entre suas buscas, o detetive percebe que uma das ações recorrentes do Assassino era enviar cartas datilografadas aos pais das vítimas. Por ser uma tecnologia rara, Scott resolve visitar o único antiquário do bairro, Manfred, a fim de obter informações sobre seus clientes – mais especificamente, sobre aqueles que consomem suprimentos de máquinas de datilografia. No entanto, durante sua estadia na loja, o dono do estabelecimento é assassinado de forma inesperada – novo **Guardião de Limiar** da narrativa. Scott e Lauren, pegos de surpresa, devem limpar todas as evidências de que estavam no local a fim de fugir da polícia.

O próximo desafio começa com Scott acordando amarrado dentro de seu carro, o qual se encontra debaixo d'água. Ao perceber que Lauren também está presa ao seu lado, percebe que ambos caíram em uma emboscada. O *gamer* deve, a seguir, optar entre duas soluções: soltar-se e escapar do carro com ou sem a companheira.

Em seu último desafio, Scott volta a encontrar o milionário Sr. Kramer, pai do rapaz suspeito, dessa vez em sua mansão. Ao entrevistá-lo, Scott é constantemente ameaçado e uma nova luta entre ele e os seguranças é travada. Caso vença a luta, Scott inicia um interrogatório bastante violento com o Sr. Kramer, o que lhe causa um ataque do coração. Aqui, uma nova escolha é imposta: se Scott deve salvar ou não o milionário.

Ao final de todos os testes apresentados para cada personagem, se bem-sucedidos, Ethan já tem a localização do filho e Madison, Scott e Jayden sabem a identidade do Assassino do Origami. Este é o ponto em que começa o **Terceiro Ato** da história e os possíveis desfechos se revelam.

Em uma das últimas cenas do *game*, o personagem a ser controlado é o próprio Assassino quando criança, em um *flashback*. Nessa cena, seu passado é finalmente revelado: seu irmão gêmeo morrera afogado por

acidente, ao cair em um cano desprotegido de um terreno em construção em um dia chuvoso. O pai deles, bêbado e negligente, recusou-se a ajudar a impedir a desgraça. A criança que permanece viva é identificada como Scott Sheppard que, depois de ser adotado, tem o nome alterado para Scott Shelby. O *gamer* descobre, finalmente, que o detetive particular é próprio Assassino do Origami, o qual usa sua estratégia de testes para buscar um pai que esteja disposto a se sacrificar pelo próprio filho – atitude que seu próprio pai não tomara por seu irmão falecido.

Ao longo do *game*, portanto, Scott estava em busca de cumprir dois objetivos distintos dos demais personagens. O primeiro era conseguir encontrar e destruir todas as provas de seus crimes anteriores: ateia fogo no próprio apartamento, destrói todas as provas que conseguira coletar e ele mesmo mata Manfred, o antiquário no qual conseguia seus suprimentos para as cartas. Seu segundo objetivo era vingar a morte do irmão: o terreno em construção no qual o gêmeo morrera afogado é revelado ser posse do milionário Sr. Kramer, o qual fora posteriormente culpado pela morte devido à falta de segurança do local. Sua vingança se completa caso o *gamer* opte por não salvá-lo na cena em que o Sr. Kramer tem um ataque do coração. O final do detetive passa a ser perfeito se, além de matar o milionário, o *gamer* optar também por não salvar Lauren na emboscada do carro embaixo d'água, uma vez que ela própria se torna uma evidência de seus crimes.

As cenas finais do *game* são concentradas no fato de Ethan, Madison e Jayden, individualmente, descobrirem ou não a identidade do Assassino e, por consequência, a localização de Shaun a tempo de salvá-lo. Como dito anteriormente, o desfecho é diretamente relacionado às escolhas e ao sucesso de habilidade do *gamer* nas cenas anteriores: os três personagens podem morrer ou falhar na conquista das evidências, o que pode levar a criança à morte e faz com que Scott consiga escapar ileso.

Caso os personagens sejam bem-sucedidos, Ethan, Madison e Jayden descobrem que o paradeiro de Shaun é um antigo armazém abandonado em um porto. Os três se dirigem para lá, onde encontram Scott à espera.

Caso o *gamer* tenha optado por tomar o veneno – último desafio de Ethan – o pai sabe que tem pouco tempo de vida e se empenha para tirar seu filho do porão onde está preso. Enquanto isso, Madison e Jayden travam uma luta com Scott. Existem várias opções e escolhas possíveis para o final, sendo que, em uma delas, Jayden atira em Scott, que cai morto.

Ao final dessa linha de escolhas, Ethan passa por seu momento de **Ressurreição**: ele descobre que o veneno que tomara, na verdade, não passara de uma mentira. A simples escolha por tomar era o último teste de Scott para provar o amor do pai pelo filho. No estágio final da história, o **Retorno com o Elixir**, além de se tornar o herói de seu filho, Ethan prova seu amor por ele, permanece vivo e inicia um romance com Madison. Jayden, por sua vez, deixa de usar a droga e segue em uma carreira de sucesso. O curioso é pensar que, mesmo acabando morto, Scott consegue alcançar seu objetivo maior com os crimes: encontrar um pai capaz de sacrificar a própria vida pelo filho – um verdadeiro **Herói**.

Considerações finais

Retomando a estrutura narrativa da jornada do herói, em “Heavy Rain” cada decisão apresenta **possibilidades de máscaras** ao *gamer*. Ele pode escolher se, em cada momento, deseja agir como um **Herói** ou uma **Sombra**, se quer ajudar ou complicar a solução da história. Em consequência, o *game* apresenta diversos e distintos encerramentos para cada personagem, que são determinados pela **relação de identidade** que o *gamer* encontra em cada um deles.

No caso do *gamer* optar por salvar o garoto e encontrar o *serial killer*, deve se esforçar ao máximo para que faça as escolhas corretas – vestindo quase sempre a máscara de **Herói** em cada personagem jogado – e que não erre as sequências de comandos quando requisitados. Seu desempenho deve ser próximo do ideal, o que se torna mais fácil com o fato de que cada cena pode ser jogada mais de uma vez.

No entanto, essa escolha não significa ser a única correta para o *game*: o *gamer* pode muito bem escolher ficar ao lado do Assassino e não querer salvar o garoto. Em outras palavras, pode optar pela máscara da **Sombra** e não vencer os desafios propostos. Deve, por exemplo, falhar em todos os testes impostos para Ethan – assim, não conseguirá pista alguma a respeito da localização de Shaun – e deixar com que Madison e Jayden morram nas oportunidades que surgirem. Em outra cena ainda, Ethan pode ser preso, o que, na narrativa, equivale à sua morte, pois ele é impedido de continuar sua busca.

Ao longo dos capítulos, cada decisão acarreta apenas consequências diferentes, pois a história nunca para. Tudo é desenvolvido de acordo com o objetivo que o próprio *gamer* definir: salvar o garoto, matar ou não as personagens, ajudar ou prender o Assassino. Depende, portanto, das **máscaras** que o *gamer* optar por vestir – a identidade que escolher – quando os desafios lhe forem propostos.

Ao longo dessas escolhas, pode-se pensar que, através dessa experiência, o *gamer* descobre a si mesmo – ele pode até mesmo desafiar sua própria moral e ética nas decisões. Matar ou não matar? Ajudar ou deixar morrer? São justamente essas possibilidades de escolhas – e a possibilidade de testar todas elas sem consequências reais, inerente a todos os *games* – que transformam a experiência de um *game* em uma experiência única, de aprendizagem e de crescimento.

O padrão da jornada do herói pode ser pensado enquanto **metáfora da vida humana**, através da qual podemos reconhecer nossos próprios conflitos pessoais e identificar quais são as melhores soluções. De forma diferente dos cinemas e livros, nos *games*, ao invés de um público passivo, o *gamer* atua diretamente nas escolhas e decisões, onde pode testar as possibilidades. Isso demonstra que, através dos *games*, podem-se testar e viver experiências, em uma possível jornada de descoberta pessoal. Por isso, uma vez que a jornada do herói pode funcionar como metáfora da vida, tem-se nos *games* o ensaio para ela.

Ao reconsiderar a classificação de Santaella a respeito da imersão, no *game* tem-se um exemplo da imersão representativa, uma vez que é o *avatar* dos personagens do *game* que, indiretamente, representa as decisões e atuações do *gamer* no desenrolar da história. Mais do que isso, ao enfatizar as decisões e identificações mentais do *gamer* e diminuir suas ações diretas, o *game* pode ser localizado mais próximo das questões da **narrativa** do diagrama apresentado por Ranhel. Ao apresentar escolhas pré-determinadas, enquanto *gameplay*, “Heavy Rain” aproxima-se do **cyberdrama**, definido como “ambiente no qual o *iterator* entra em um mundo virtual e convive com personagens virtuais que simulam comportamentos humanos inteligentes. A ideia é simular uma peça teatral [no caso do *game*, um filme *noir*] cujo enredo é pré-definido, mas as ações individuais não são.” (Feitoza e Santaella, 2009, p.19).

Ao confrontarmos as questões do agenciamento e da imersão com a questão da jogabilidade, a conclusão não pode ser diferente: o corpo do *gamer* se faz praticamente ausente da interação. Aqui, apresenta-se o paradoxo desse *game*: mesmo com a trama bastante envolvente e intensa, que possibilita uma forte relação de identidade por parte do *gamer* e um alto grau de agenciamento – ele é responsável pelas escolhas de cada personagem, e cada decisão acarreta em um desenrolar diferente da narrativa –, a jogabilidade é limitada a decisões mentais e ao apertar de botões. O corpo se faz presente apenas nas pontas dos dedos: o *gamer* é muito agente ao mesmo tempo em que é muito espectador. A maior parte do *game*, inclusive, consiste em cenas de diálogos, onde o *gamer* interage apenas ao optar por uma dentre as respostas possíveis – encaminhando, assim, o *game* enquanto discurso.

Referências bibliográficas

DOVEY, John; KENNEDY, Helen W. *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Berkshire: Open University Press, 2006.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

PINTO NETO, Zóximo Teixeira; SOARES, Felipe Rodrigues. Concepção visual de personagens para jogos em ambientes virtuais: um paralelo entre o psicológico e o visual. In: *Anais do SBGames 2006*. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/papers/sbgames06/12.pdf>>. Acesso em: junho de 2012.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (orgs.). *Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

VOGLER, Christopher. *A Jornada do Escritor: estruturas míticas para escritores*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

Anexos

1. Ficha técnica

“Heavy Rain”	
Desenvolvimento:	Quantic Dream
Publicação:	Sony Computer Entertainment
Direção:	David Cage
Engine:	Havok
Plataforma:	Playstation 3
Data de lançamento:	Fevereiro de 2010
Gênero:	Drama Interativo; Suspense psicológico
Modo de jogo:	Single Player
Mídia/Distribuição:	Blu-ray Disc

2. Vídeos de referência sobre o *gameplay*

- Trailer de lançamento do game. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=qeM0JrRw998>>. Acesso em: junho de 2012.

- Vídeo que mostra Ethan Mars em seu terceiro teste, onde deve cortar seu dedo. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=sS7xv-qlZp5M>>. Acesso em: junho de 2012.

- Vídeo que mostra Scott Shelby, na loja de Hassan. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=rxxqsP3ugw8>>. Acesso em: junho de 2012.

INTERAÇÃO E NARRATIVAS NO ESPAÇO IMERSIVO

Helena Damélio¹

O objetivo deste trabalho é refletir sobre a construção de textos narrativos em ambientes imersivos através da integração homem-máquina. Considera-se que as tecnologias digitais possibilitam a leitura de obras fragmentárias, descontínuas, não lineares, de linguagens híbridas e que podem ter diferentes graus de interatividade. Tomam-se por base questões de narratividade, interatividade e imersão em autores como Marie-Laure Ryan, Monica Tavares, René Audet e Katherine Hayles. A partir da análise de obras como “Screen” e “Reler”, pretende-se verificar como o homem, com seu corpo, participa das narrativas, que vão se revelando na interação que foi pré-programada.

palavras-chave *narrativa, leitura, interatividade, imersão.*

1 **Helena Damélio** é doutora em Artes Visuais pela ECA-USP. Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP.

O texto no meio digital e a narrativa

As tecnologias digitais possibilitam a criação de textos que se revelam a partir de uma leitura não linear, conforme as escolhas do leitor no processo de interação com a obra.

Desta forma, as narrativas digitais se desenrolam e se revelam conforme o leitor interage com elas, seja através dos links acionados no hipertexto ou na hipermídia², seja através de obras em que o leitor participa com seu corpo, que é o que se pretende abordar neste artigo.

Para Fludernik (2009, p. 9), a narrativa seria composta pela história (ou fábula), a sequência de eventos, o quê da narrativa, e que pode ser dita de maneiras diferentes, através do discurso narrativo, o contar desta história, pelo ato de narração. Para Ryan (2004), a narrativa seria um mundo (cenário) populado de indivíduos (personagens) que participam de ações e acontecimentos (eventos, enredo), através dos quais eles passam por ações do tempo (dimensão temporal).

Nas obras escolhidas para este artigo pretende-se verificar como se apresentam estes elementos narrativos a partir da interação do leitor e sua participação, que envolve também a participação do corpo.

A participação do leitor e a narrativa

Os primeiros teóricos do hipertexto, como Landow (1992), ressaltam como suas características principais o texto aberto e incompleto, com um centro sempre transitório e rescentralizável, permitindo leituras descon-tínuas e a recriação de várias histórias, a partir das opções de navegação fornecidas pela obra.

2 Em meio digital, o termo hipermídia designa a tecnologia que engloba hipertexto e multimídia.

De fato, em comparação com o texto impresso, as possibilidades da abertura e da interatividade no meio digital permitem recriações mais efetivas, ainda que no próprio meio impresso experiências com a literatura permutacional já tenham possibilitado recombinações que compõem novos sentidos a cada leitura. É o caso de *Composition n.º. 1*, de Marc Saporta: um romance com páginas soltas numa pasta, que podem ser re combinadas conforme a escolha em cada leitura, apenas para citar um exemplo.

Se a própria obra de arte já é aberta a diferentes interpretações, gerando o sentido como um efeito a ser experimentado na interação do leitor com o texto (Zilbermann, 1989), de acordo com os primeiros teóricos do hipertexto, esta abertura se reforça e se torna mais concreta com o uso do computador e das potencialidades de interação do leitor com a obra criada para este meio. Nesta interação, o leitor seria uma espécie de coautor.

No entanto, o simples acionamento de links não é escrita. É necessário destacar que há diferentes tipos possíveis de interação com uma obra. Permitir diferentes percursos de leitura no meio digital não é suficiente para uma obra ser produtivamente interativa e o leitor ser uma espécie de coautor. É preciso que ela permita que a interferência do leitor crie, de fato, uma obra diferente.

O leitor tem possibilidades de interação em relação ao mundo ficcional em diferentes graus, participando ou não da própria composição narrativa (Ryan, 2002). Esta interação, num grau mais forte, permite que o leitor participe da produção física do texto, transformando-o por meio de suas ações. Num grau mais fraco, o leitor escolhe alternativas que foram pré-definidas na obra (Ryan, 2001, p. 17).

Na interação, o leitor atualiza o que foi previamente programado, tornando aparentes as qualidades da obra. As estratégias, pré-determinadas na obra, de inserção do leitor possibilitam interações mais fortes ou mais fracas, sendo que ele pode apenas fazer as características da obra aparentes nesta interação, ou atuar de forma mais concreta na leitura, por vezes chegando a modificá-la (Tavares, 2002).

Desta forma, ainda que se preveja a participação do leitor no processo de recepção, esta interação pode ter diferentes gradações, gerando diferentes resultados conforme os tipos de imagens definidos para a obra.

Em “My boyfriend came back from the war”, de Olia Lialina, uma narrativa não linear se apresenta ao leitor conforme ele escolhe os links de navegação e a tela se subdivide em diálogos desconexos de um casal que busca se entender através de um aparente desentendimento. A obra é aberta a diferentes leituras, com ordens diferentes conforme os links que se deseje acionar a cada navegação. Porém, os diálogos soltos e a ordem com que se apresentam a cada percurso mantêm uma mesma coerência e um sentido, o da discussão de um casal. No acionamento de links, o discurso narrativo se modifica levemente, por conta da ordem diferenciada em que estes diálogos podem aparecer a cada interação. Mas ainda que o leitor possa fazer diferentes escolhas a cada leitura, a metáfora e o contexto para que ela aponta continuam basicamente os mesmos na construção de sentido da narrativa. Neste sentido que se preserva, uma mesma história pode ser evocada na mente do receptor – a narrativa se preserva. O leitor não modifica a obra, não é um coautor, apenas atua, na interação, na concretização desta narrativa cujo discurso se mostra de forma fragmentária.

Uma obra digital pode, portanto, assumir um caráter mais mecânico da combinação de fragmentos, como um quebra-cabeça acionado na leitura, ou pode engajar o leitor em uma interatividade mais produtiva na geração de sentido narrativo. O meio digital, por si só, não é interativo.

Mesmo que uma obra possa ser aberta a vários sentidos, é importante ressaltar que ela não é aberta a qualquer sentido. De acordo com Eco (2005), entre a intenção do autor e a do intérprete existe a intenção do texto. Da mesma maneira, no meio digital, a abertura da obra à interatividade do leitor lhe permitirá a geração de diferentes sentidos conforme as possibilidades pré-programadas para a obra.

Há também o desafio de se preservar a narratividade com a interação do leitor: a produção de sentido pode ser afetada quando o leitor interage com a obra e gera o discurso narrativo (ou ato de narração). Segundo

Ryan (2006), para a obra ser uma narrativa, precisa ser um objeto que tenha a intenção de evocar a história na mente do leitor e uma obra tem narratividade quando permite esta evocação. No caso de “My boyfriend came back from the war”, a arquitetura textual prevê a manutenção de sentido e a coerência da história, mesmo com diferentes percursos de leitura.

Para Audet (2007), a narratividade prevê uma estrutura que integre eventos, que permita o estabelecimento de uma cadeia de causalidade. Ele exemplifica isto com “Afternoon, a story” (obra que é referência desde os primeiros estudos sobre hipertexto), em que o desdobramento das ações por acionamento dos diferentes links não permite o estabelecimento desta cadeia, gerando uma junção de eventos que não chega a dar esta noção de causalidade. No entanto, ele mesmo explica que esta forma de apresentação dos eventos traz uma emergência proposital da dúvida. E é exatamente a dúvida o que permeia esta história. Assim, entendemos que esta construção possui narratividade, por permitir a evocação da história fazendo uso da fragmentação do texto: a menos que o leitor simplesmente desista da leitura pelo cansaço e desista de interagir com a obra, o sentido que se gera a partir de qualquer caminho discursivo é o de mistério, de dúvida.

Interatividade e imersão

Conforme já foi dito, a interatividade depende de quanto o leitor participa da produção física de um texto, podendo uma obra permitir diferentes formas de interação.

No que diz respeito à imersão, para um ambiente ser imersivo, é preciso criar um espaço com o qual o leitor possa relacionar-se, numa conexão a uma realidade simulada.

Na simulação em realidade virtual, a participação do corpo físico é uma questão prioritária (Lanier apud Ryan, 2001, p. 69). Não basta a ação

de apenas sentar-se diante do computador, mas deve-se considerar a imagem panorâmica de 360°, a exibição tridimensional, o ponto de vista controlado pelo usuário.

De acordo com Ryan (2001, p. 352), a imersão necessita de uma fluidez e a visibilidade da mídia, quando se evidencia na interatividade, pode gerar uma quebra na imersão, uma quebra da continuidade espaço-tempo que seria necessária para a obra ser explorada como uma narrativa: mesmo num sistema de escolhas, o leitor precisa manter-se envolvido para gerar um significado. A realidade virtual facilitaria esta imersão.

E, de acordo com Hayles (2009), a CAVE³ aparece como o ambiente mais apropriado para a imersão. Desta forma, em ambientes imersivos, o leitor pode interagir com a obra através da participação de seu corpo, como um “corpo plugado”, em que ele pode ficar imerso, em um nível maior ou menor, através de um sistema capaz de cativar seus sentidos e bloquear estímulos do mundo exterior (Santaella, 2003, p. 202).

Em obras em hipermídia ou hipertexto, como “My boyfriend came back from the war”, mencionado anteriormente, a obra se revela como uma narrativa no sistema de escolhas, mas a mão que muda a página ou clica links não faz parte do mundo textual (Ryan, 2001, p. 284-285). Diferentemente disto, em ambientes imersivos, o corpo do leitor também entra como parte da narrativa que vai se construindo através de sua participação.

O enredo pré-definido na programação é ativado pela participação do interator e a narrativa se revela nesta interação, desde que o leitor se sinta motivado a interagir com a obra para gerar algum sentido.

3 A CAVE é um ambiente imersivo composto por um cubo com telas que circundam o visitante com imagens. O visitante utiliza óculos que lhe permitem ver as imagens em 3D. Sistemas de rastreamento de movimento e de som preveem o efeito estéreo e o feedback adequados (Heim, 1998).

A obra “Screen”

“Screen”, de Noah Wardrip-Fruin, Josh Carroll, Robert Coover, Shawn Greenlee, Andrew McClaine e Benjamin “Sascha” Shine, é uma obra em uma CAVE, que se apresenta através de uma performance em realidade virtual. A narrativa acontece a partir da interação do receptor.

São exibidos textos em três paredes e, assim que se entra no ambiente, ouve-se o texto “Em um mundo de ilusões, mantemos nosso controle através das memórias” (Hayles, 2009, p. 29).

Aos poucos, as palavras vão caindo das telas enquanto são ouvidas. O receptor pode colocá-las de volta no lugar com sua luva, mas elas, ao voltarem às paredes, podem voltar como palavras diferentes. Algumas podem ser perdidas e, como vão caindo cada vez mais rapidamente, aos poucos ocorre um colapso – todas as palavras ficam como que amontoadas no chão e ouve-se, ao final, um texto sobre a perda da memória:

*“If memory defines us, what defines us when they’re gone?
Nonsense to be found there.
We retrieve what we can. And try again”⁴*

Em primeiro lugar, é possível se falar de narrativa nesta obra? Qual a história que se forma? Numa primeira leitura, o que parece prevalecer é o discurso, mas não a história.

Dos elementos constituintes da narrativa que mencionamos anteriormente, não parece haver um enredo que seja desencadeado por esta experiência.

4 “Se a memória nos define, o que nos define quando tudo vai embora? Nenhum sentido a ser encontrado aqui. Nós recuperamos o que conseguimos. E tentamos de novo.” (Wardrip-Fruin et. al., 2003, tradução nossa).

Parece prevalecer a função poética, a iconicidade, o lado palpável do signo. O leitor interage com um jogo poético, com estas palavras, até seu colapso.

E, de fato, um leitor pode interagir com esta obra vendo-se apenas como um ator que a concretiza em sua interatividade, sem dela depreender outro sentido.

No entanto, numa análise mais atenta, ao se considerar os outros elementos da instalação, percebe-se a atuação do leitor numa interatividade mais produtiva, em que ele participa como parte integrante da narrativa e o texto pode ser percebido como uma metáfora sobre o controle e a perda da memória.

O controle da memória, cuja menção está no texto sonoro inicial da instalação, é metaforicamente perdido nesta performance do leitor, através da perda das palavras, que é finalizada com o colapso total, com todas as palavras caídas. E um novo texto sonoro surge como desfecho, com um narrador falando da perda de controle e de sentido, e da busca, aparentemente frustrada, de se tentar novamente manter esta memória.

Na junção dos textos sonoros, do ambiente da CAVE, da atuação do leitor e do evento decorrente deste tempo de atuação na interação, a memória aparece como uma experiência virtual, que se esvai com a atuação do homem. Este homem, que é o leitor, entra como participante da própria história, em que se tenta agir com o controle da memória, como um personagem da narrativa num espaço imersivo, no tempo da performance, nos eventos da tentativa de manter as palavras em seus lugares. O cenário narrativo é este ambiente, em que inicialmente se exhibe um espaço de leitura verbal similar ao tradicional, da leitura impressa, mas com os textos em superfície plana, nas paredes, e que chega ao tridimensional, com as palavras circulando pelo espaço.

Mais do que o hibridismo das linguagens visual, verbal e sonora, a obra promove um caráter sinestésico no receptor e o coloca como personagem de cada execução narrativa, que se desenrola no cenário da CAVE. A leitura aparece como uma experiência tátil (Raley, apud Hayles, 2009, p. 30).

Ao buscarmos um sentido para a obra a partir de seus elementos verbais, visuais e sonoros e da interação de um leitor, depreendemos uma ideia de causalidade e temporalidade, que acabam por lhe conferir enredo e um caráter narrativo.

Ainda que cada leitor vá performar de uma maneira diferente, na utilização de seu corpo, pouca variação ocorrerá no caráter da linguagem verbal da obra. Ainda que se criem diferentes textos randômicos a cada interação com o corpo, o que nos permitiria pensar em diferentes discursos, no sentido narrativo, a cada performance, o resultado final, o desfecho no sentido da história, será sempre o mesmo.

A obra “Reler”⁵

Na obra “Reler”, de Raquel Kogan, a autora criou uma instalação com uma estante contendo 50 livros, como se fosse uma biblioteca. Cada livro contém a gravação de um trecho diferente, em diferentes línguas, gravado por uma pessoa diferente. Dentro de um ambiente escuro e imersivo, diferentes pessoas podem retirar diferentes livros da estante ao mesmo tempo – e cada livro retirado ilumina a face do leitor e reproduz sua gravação no ambiente.

Segundo a autora, a ideia foi a de tirar o livro de seu contexto original, transformando-o, dando-lhe um outro sentido, criando um palimpsesto de vozes, timbres, idiomas. Não seriam livros comuns, mas livros para serem ouvidos e não lidos. A proposta da leitura simultânea no espaço expositivo seria a de criar um palimpsesto de vozes, resultando, também, numa nova voz.

5 Agradeço a Raquel Kogan e a Leonardo Crescenti, que gentilmente cederam o direito de uso das fotos da obra “Reler” que ilustram este artigo.



| *Figura 1. “Reler”* |
Foto de Leonardo Crescenti

Nesta obra, o que parece prevalecer não é a história narrativa. Ela é uma narrativa mais episódica, descontínua, não prevalece uma cadeia de causalidade de ações no tempo. O grau de narratividade é, portanto, menor e instaura-se aqui uma função poética da trama narrativa (Santaela, 2001, p. 326), que se revela mais icônica nos discursos gerados na interação.

Entendemos que a interação com o texto gera um discurso narrativo na medida em que esta trama se forma pela junção das diversas “vozes”, ou a voz isolada. A narrativa da leitura é recriada (em conjunto ou individualmente): num diferente contexto, os textos do passado são retomados, construindo novos textos, numa nova produção de sentido, diferente a cada releitura.



| *Figura 2. “Reler”* |
Foto de Raquel Kogan

O livro, fora de seu contexto original, do código verbal escrito, retoma o caráter da oralidade.

E o sentido da obra é este, uma metáfora de desautomatização do processo de leitura, que interessa mais do que o sentido dos textos verbais que se reproduzem, muitas das vezes, sobrepostos.

Os leitores participam, neste espaço imersivo, de uma experiência sinestésica, na medida em que o som, as luzes de LED e o espaço escuro lhes promovem uma diferente experiência de “leitura”, que varia a cada escolha de livro e a cada número de participantes na instalação. A interatividade é forte, portanto, e de acordo com a programação da obra. Ainda que não

se utilizem luvas ou capacetes de um ambiente de realidade virtual, no cenário desta “biblioteca” o leitor fica imerso, como personagem de cada nova trama, que diferentes interações permitem.

Considerações finais

O corpo interagindo com a máquina pode colocar o leitor como parte integrante da narrativa, em um espaço narrativo de experiência sinestésica, no espaço imersivo, que acaba se apresentando como o cenário desta possível narrativa.

O tempo da narrativa, em alto grau de imersão e interatividade, pode ser apresentado como o próprio tempo da performance do leitor.

As narrativas se configuram em diferentes formas, dependendo da proposta poética, do grau de interatividade e da imersão – a leitura pode propiciar experiências de narratividade de diferentes graus: mais episódicas ou não, mais fortes em seu aspecto de discurso ou de história.

Referências bibliográficas

AUDET, René. Narrativity: away from story, close to eventness. In: VVAA. *Narrativity: how visual arts, cinema and literature are telling the world today*. Paris: DisVoir, 2007.

CHALHUB, Samira. *Funções da linguagem*. São Paulo: Ática, 1999.

CRESCENTI, Leonardo. *mao1.jpg*. 1 fotografia, color. 2008.

ECO, Umberto. *Interpretação e superinterpretação*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

FLUDERNIK, Monika . *An introduction to Narratology*. New York: Routledge, 2009.

HAYLES, N. Katherine. *Literatura eletrônica*. Novos horizontes para o literário. São Paulo: Global Editora, 2009.

HEIM, Michael. *Virtual realism*. New York: Oxford University Press, 1998.

JOYCE, M. *Afternoon, a story*. Disponível em: <http://www.eastgate.com/catalog/Afternoon.html>. Acesso em: dez. 2010.

KOGAN, Raquel. “Reler”. Disponível em: <http://www.raquelkogan.com/>. Acesso em: nov. 2011.

KOGAN, Raquel. *estanteldmulhervog.jpg*. 1 fotografia. 2008.

LANDOW, George P.; DELANY, Paul (orgs.) *Hypermedia and literary studies*. Cambridge: The MIT Press, 1992.

LIALINA, Olia. “My Boyfriend came back from the war”. Disponível em: <http://www.teleportacia.org/war/>. Acesso em: mar. 2011.

RYAN, Marie-Laure . *Narrative as virtual reality*: Immersion and interactivity in literature and electronic media. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

_____. (2002). Beyond myth and metaphor: narrative in digital media. Disponível em: <http://muse.jhu.edu/journals/poet/summary/v023/23.4ryan.html>. Acesso em: jun. 2010.

_____. Introduction. In: RYAN, Marie-Laure (org.). *Narrative across media*. The languages of storytelling. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004.

_____. *Avatars of story*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

_____. Narrative and digitality: learning to think with the medium. I: PHELAN, James; RABINOWITZ, Peter J. (orgs.). *A companion to narrative theory*. Malden: Blackwell Publishing, 2008.

SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da linguagem e do pensamento*. Sonora, visual, verbal. São Paulo: Iluminuras, 2001.

_____. *Culturas e artes do pós-humano*. São Paulo: Paulus, 2003.

SAPORTA, Marc. *Composition nº. 1*. Disponível em: <http://visualmag.net/books/composition-n-1-a-book-in-a-box#4>. Acesso em: jun. 2012.

SAPORTA, Marc. *Composition nº. 1*. London: Visual Editions, 2011.

TAVARES, Monica. *A recepção no contexto das poéticas interativas*. Tese de Doutorado em Artes. Escola de Comunicações e Artes da ECA-USP, 2001.

_____. Por uma tipologia da imagem interativa. In: *Anais do 11º Encontro Anual da Associação dos Programas de Pós-graduação em Comunicação*. Rio de Janeiro: Compós, ECO-UFRJ, 2002.

VÍDEO da obra “Screen”. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=WOWF5KD5BV4>. Acesso em: jun. 2012.

WARDRIP-FRUIIN, Noah; CARROL, Josh; COOVER, Robert; GREEN-LEE, Shawn; MCCLAIN, Andrew, SHINE, Benjamin “Sascha”. “Screen”. Brown University, 2003.

ZILBERMANN, Regina. *Estética da recepção e história da literatura*. São Paulo: Ática, 1989.

O MANGÁ E AS REPRESENTAÇÕES DO CORPO: O CASO DE SUPPLI

Elisabeth Eglem¹

Esse artigo estuda o mangá *Suppli*, de autoria de Mari Ozaki, como produto cultural glocalizado. Isto implica a transformação de uma categoria de produto do local para o global, seguida de uma assimilação no mercado estrangeiro. Nessa pesquisa as representações do corpo e das emoções a elas vinculadas foram analisadas dentro de um quadro teórico focado nas dimensões universais e locais do mangá, na transmissão de imagens e de representações culturais, e nos elementos emotivos do mangá. Em primeiro lugar, esse artigo apresenta alguns elementos teóricos relacionados ao mangá. Em segundo lugar, uma análise temática é desenvolvida acerca das imagens. Por fim, a conclusão desenvolve uma reflexão sobre o processo de transmissão, recepção e reformulação dessas representações do corpo dentro do consumo glocalizado.

palavras-chave *mangá, consumo, glocalização, cultura, corpo.*

1 **Elisabeth Eglem** é Professora Adjunta de Marketing e Estratégias de Internacionalização na Universidade do Havre (França), membro do laboratório NIMEC e Doutora em Administração e Marketing pelo Conservatoire des Arts et Métiers. As suas pesquisas são focadas nas práticas de consumo estudadas com orientação etnográfica, mais particularmente o consumo dos produtos culturais e os processos de adaptação local das tendências e das lógicas de consumo, no Brasil e na França.

Introdução

Esse artigo pretende estudar o mangá *Suppli* (“Complément Affectif” em francês, que poderia ser traduzido com “complemento afetivo” em português) como produto cultural glocalizado, o que implica a transformação de uma categoria de produto do local para o global, seguida de uma assimilação no mercado local estrangeiro.

A pesquisa de campo está baseada em uma leitura atenta do mangá *Suppli* na sua versão francesa, com foco nos processos de criação de sentidos relacionados às imagens do corpo.

O objetivo dessa pesquisa, então, é a análise das representações do corpo e das emoções a elas vinculadas, dentro de um quadro teórico focado nas dimensões universais e locais do mangá, na transmissão de imagens e de representações culturais, e nos elementos emotivos do mangá.

A primeira parte desse artigo apresentará alguns elementos teóricos relacionados ao mangá: a natureza do mangá e a sua dimensão cultural. Em seguida, a metodologia será desenvolvida.

Depois da análise temática das imagens e dos sentidos por elas vinculadas, a conclusão levará a uma reflexão sobre o processo de transmissão, recepção e reformulação dessas representações do corpo dentro do consumo glocalizado.

Reflexão teórica

A natureza do mangá e os universos de sentido

A história mistura geralmente vários elementos complementares, em proporções diferentes dependendo do enredo e do tipo de mangá: comédia ou drama, realismo ou insensatez, extraordinário ou banal etc. O leitor

gostará de um mangá por um desses elementos, e também pelas mudanças de ritmo e de atmosfera.

O mangá é interessante como objeto híbrido relacionado a vários universos de sentido, levando, como a história em quadrinhos em geral, a um “diálogo entre arte, criatividade, cultura e cultura de massa” (De Souza Quiangala, 2011), uma “busca por um lugar entre o puro entretenimento e a arte” (Fernandez, 2011). A história em quadrinhos empresta elementos dos universos da arte, da pintura, do desenho e dos símbolos icônicos, acumulando, assim fortes fatores de atração (Basilio de Oliveira, 2011). De uma forma geral, a história em quadrinhos influencia a arte, a comunicação, o design, bem como a cultura material e a produção simbólica contemporânea (Sarro, 2011). Além dessas características, o sucesso do mangá está frequentemente atribuído à sua capacidade de criar emoções (Yui, 2004; Bouissou, 2007).

Apesar da diversidade de temas, aparecem alguns pontos comuns das histórias que muitas vezes têm a ver com considerações morais e éticas, além da característica geral de diversão do mangá. Por exemplo: o elo entre cultura e natureza e o perigo de tentar controlar a natureza; o papel central da ética do samurai no que tange ao esforço e ao trabalho, com personagens sempre tentando melhorar, se dedicando totalmente a algum dever, para alcançar autorrealização e serem aceitas na comunidade; um universo mágico (muitas vezes relacionado à natureza); a predominância do grupo visto como uma rede de interdependência afetiva e fonte de solidariedade. Por fim, o mangá é um vetor de harmonia social: as personagens tentam entender os seus papéis na comunidade, elas lutam para alcançar certo nível de consciência que as leva ao entendimento dos valores importantes, e muitas vezes têm como objetivo a salvação da comunidade ameaçada de destruição (Chappuis, 2004). Além do aspecto moral, o mangá traz conteúdos emocionais de vários tipos: diversão, erotismo, medo, sonho etc. A intensidade surge do uso de detalhes muito expressivos que apoiam a criação de sentido: olhos, *close-up*, linhas técnicas e às vezes de combinações contraditórias. Por exemplo, um rosto sorridente e um discurso triste (Yui, 2004), que mos-

tra a ambiguidade da personagem assim como uma aceitação geral da ambiguidade humana (Chappuis, 2004).

A dimensão cultural do mangá: processos de influência interculturais e glocalização

O estudo do mangá em uma perspectiva internacional leva à observação de um processo de glocalização (Nagado, 2005), entendido como adaptação local de conceitos e produtos globais (Askegaard, 2005; Kjelgaard e Askegaard, 2008). Esse movimento acontece através da transmissão de valores e imagens originadas na cultura japonesa, pelo consumo de mangás e outros produtos e eventos relacionados ao mangá. Mais precisamente, no caso do mangá, o processo acontece da seguinte forma: um produto local japonês se torna um produto global, vendido através de redes de comércio internacional, e depois é consumido em vários mercados locais, ou seja, em condições culturais específicas.

De fato, na metade dos anos 2000, o Japão se tornou o segundo exportador de bens culturais no mundo. O mangá é agora um mercado de massa, constituído de seriados para televisão, DVDs, internet, desenhos animados (animes), videogames e produtos derivados (*goodies*). Além disso, o universo do mangá se estendeu à música, artes, moda, literatura e publicidade (Bouissou, 2007). O desenvolvimento de um mercado internacional sustentou a produção de símbolos da cultura jovem japonesa (a chamada *pop culture*), no que tange aos produtos materiais bem como às atitudes e valores. Assim, o mangá, em suas várias formas (livro, revista, anime, digital), se tornou um meio de transmissão dessa cultura para outros povos, mesmo que eles tenham referências culturais diferentes (Sato, 2005). Como produto cultural, o mangá pode ser associado ao conceito do chamado “*soft power*” do Japão. Isso implica um poder relacionado ao desenvolvimento de um sistema de valores (Bouissou, 2006) e a difusão da ideia de “*cool Japan*” que tem uma grande força de atração particularmente para com jovens (Picquier, 2007; Kjelgaard and Askegaard, 2008). O

conceito de “cool Japan” aponta um conjunto de produtos culturais, práticas e sensibilidades coordenadas por mídias trazendo o desenvolvimento da cultura pop japonesa (Ingulsrud; Allen, 2009).

O mangá tem sido tratado como “puro produto de diversão” (Bouis-sou, 2006) e também como um recipiente que pode ser “preenchido” com vários sentidos, dependendo das representações e expectativas do público: parte da história se referiria a preocupações humanas universais, e outra parte seria interpretada pelo leitor conforme um processo de “coprodução” (Cova, 2008; Carton, 2008). Esse seria um dos motivos do sucesso do mangá em países de culturas diferentes, e em públicos com uma grande diversidade social.

O mangá que conhecemos hoje é o resultado de processos sucessivos de influência, do oeste para o leste, e de volta para o oeste (Chappuis, 2005; Pellitteri, 2006) antes de ter sido objeto de exportação e de produção não japonesas (Garcia Rodriguez, 2011; Bonillo Fernandez, 2011). Do oeste para o leste, (Yui, 2004) a influência da cultura americana dos “super-heróis” e os romances clássicos europeus: alguns clássicos foram interpretados pelas editoras japonesas, para agradar ao público japonês. De uma forma geral, se pode observar que os mangás publicados a partir dos anos 80 ficam dentro dos conceitos dos mitos fundamentais de acordo com a interpretação japonesa (Chappuis, 2004). Isso implica que o mangá, ao chegar a outras culturas, esteja fundido com cultura japonesa. Assim, o mangá aparece como a síntese de elementos das culturas americana e europeia com a antiga tradição japonesa dos rolos de papéis (*emakimono*, século 12), antepassado da história em quadrinhos japonesa (Yui, 2004).

A dimensão cultural do consumo faz com que o mangá seja lido em contextos diferentes, tão individuais como coletivos (Kim, 2010). O mangá também está submetido a um processo de criação e recriação pelos próprios leitores que às vezes tentam desenhar e escrever histórias novas ou baseadas em cenários que já existem e que eles modificam, conforme a lógica do fanzine (Cova, 2008; Carton, 2008; Andraus, 2005, 2011; Luiz, 2011).

O mangá é definido de formas diferentes dependendo das representações dos leitores e dos profissionais dessa área (Awano, 2005). O mangá pode ser considerado antes de tudo como um tipo de desenho em quadrinhos, com certo tipo de traço, o que justificaria a qualificação de mangá de obras que não são japonesas. O conceito de “estilo mangá” implica que esse mesmo possa ser reconhecido pelo traço e seja infuso de uma estética específica (HDR, 2005), seja a referência ao Japão explícita na história ou não. Por exemplo, a história do mangá *Appt. 44* se passa em Paris, com referências claras a essa cidade, ou também “Dreamlands”, cuja história acontece explicitamente na cidade de Montpellier, no Sul da França. Outra visão do mangá se apoia na sua própria essência japonesa, com traços específicos, mas também atmosfera, humor e um jeito bem específicos que vão além do traço.

No caso do público japonês, o mangá aparece tradicionalmente como um meio de comunicação de massa (Nagado, 2005; Kinsella, 2000), mas não só isso: a imagem do Japão no exterior mudou à medida que um mercado consumidor de animes e mangás estava se desenvolvendo fora do Japão. Além de sua dimensão de diversão, o mangá pode ser considerado como espelho da sociedade japonesa e de suas evoluções (Schodt, 1996; Kinsella, 2000). Mais precisamente, inúmeros mangás colocam o leitor em contato com imagens do cotidiano japonês, ou, pelo menos, com certa visão desse cotidiano: alimentação, horários, sistema escolar, empresas, modos de socialização, expressão dos sentimentos, atitudes do dia a dia etc. O leitor se empolga pela expressão desse cotidiano através da familiarização com modos de vida considerados como japoneses, porque esse cotidiano é diferente. Da mesma maneira, segundo Kinsella (2000), o “boom” do mangá teria a ver com uma fascinação pelo Oriente no qual o fã projetaria o que ele não poderia mais viver no Ocidente. Nesse sentido, o mangá seria uma forma de se aproximar de valores e representações na procura de respostas diante da nostalgia. Essa nostalgia se manifestaria em um “outro lugar” cultural, diferente o suficiente para ser interessante, mas que pode ser palco de expressão de sentimentos universais.

Pela diversidade das tópicas, imagens e atitudes vinculadas pelo mangá, o leitor adquire pouco a pouco uma “bagagem cultural” desse universo, o que vai contribuir para a formação da sua percepção da chamada cultura pop japonesa e da cultura japonesa em geral. Isso a depender do tipo de mangá, dos consumos simultâneos de outros produtos (animes, produtos derivados, etc.) e das práticas associadas (eventos, cosplay ou simpatia pelo movimento cosplay, frequência de redes sociais e sites relacionados com o universo mangá). A orientação do artista, a natureza do mangá (destinado a um público adulto masculino, adulto feminino, adolescente etc.), o tipo de enredo e o desenho têm um impacto sobre o produto cultural consumido pelo leitor, e desse modo, sobre sua percepção do conteúdo do mangá, seja intelectual, emocional, lúdico, estético etc.

Elemento fundamental da definição do personagem, o corpo é o assunto de vários sites didáticos de aprendizagem das técnicas do mangá: como desenhar o corpo, quais etapas é melhor seguir para uma ótima representação dele, quais são as dificuldades específicas na hora de desenhar o corpo masculino ou feminino etc. De forma geral, a influência do mangá e do anime foi constatada em desenhos de crianças e adolescentes que mostram uma assimilação dos códigos japoneses (Pellitteri, 2004 e 2006). Do mesmo modo que o mangá propõe modos de vida e universos entendidos como japoneses ou pertencentes à cultura japonesa, ele também apresenta várias imagens assimiláveis do corpo: objeto de sedução, submetido à moda, ao trabalho, transformado e associado à máquina, no caso dos andróides. As situações de observação são muitas e oferecem uma via interessante de conhecimento da sociedade na qual o corpo está evoluindo. Por isso tentamos analisar a visão do corpo no mangá *Suppli*. Esta pesquisa está focada em responder às seguintes perguntas:

- Quais são as representações do corpo que aparecem na história?
- Quais são as emoções vinculadas através dessas representações corporais?

Metodologia da pesquisa

O campo de pesquisa é constituído pelo mangá *Suppli*, da categoria “josei mangá”, ou seja, mangá para mulheres adultas (mais ou menos 25-35 anos de idade). Esse mangá foi publicado no Japão pela editora Shodensha entre 2004 e 2010. Na França foi publicado entre 2006 e 2012 com o nome *Complément Affectif*, em 11 tomos, pelas editoras Akata e Delcourt. A totalidade da série foi lida em francês e submetida a uma análise de tipo etnográfico: o mangá foi considerado como uma fonte de informação a ser colecionada pelo pesquisador que tentaria, depois, através de um processo de interpretação, analisar essa informação (Ricoeur, 1969; Hudson, Ozanne, 1988; Laplantine, 1996; Spiggle, 1994; Bahl, Milne, 2006). Depois de uma primeira leitura livre, para se apropriar da história, uma segunda leitura foi feita, a fim de coletar as várias representações do corpo. Essas representações foram então separadas em vários temas, que foram por fim interpretados, com foco especial nas representações do corpo e nas emoções vinculadas pelas imagens do corpo.

A escolha dessa obra foi feita levando-se em consideração dois aspectos: o papel importante do corpo no decorrer da história, o ambiente urbano e moderno, com referências claras ao Japão (por exemplo, na comida, nas tradições evocadas), mas também com temas relacionando esse mangá com a vida e as problemáticas afetivas nos grandes centros urbanos em geral.

Fuji é uma jovem de 28 anos que trabalha em uma grande empresa de publicidade na Tokyo dos anos 2000. Na tentativa de enfrentar um trabalho que consome todo o seu tempo, uma vida afetiva complicada e a solidão das grandes cidades, ela deve lutar para existir profissional e pessoalmente. A história de Fuji está baseada na apresentação de alguns temas relacionados à condição da mulher no Japão contemporâneo: a impossibilidade ou a dificuldade de ser livre devido às obrigações e deveres impostos pela sociedade: família, trabalho, casal e convenções em geral; a dificuldade da mulher de encontrar seu lugar (trabalho ou casal e família) e o risco de cair na solidão se ela sair do quadro convencional. Esses

aspectos poderiam também ser relacionados à condição da mulher trabalhando em geral.

Porém, o que parece mais especificamente japonês na história é o foco no caráter forte da heroína, a dedicação à missão e o espírito de sacrifício da vida pessoal em prol dessa missão, até poder enfim conciliar dois objetivos aparentemente contraditórios (levando em consideração o conteúdo da história): casar e ter filho enquanto independente e trabalhando. Aí aparece o conceito de “iniciação” (Eliade, 1959; Van Gennep, 2004; Chappuis, 2004), ou seja, passar por várias etapas e obstáculos até poder atingir o nível almejado, nesse caso, o amor, o pertencimento e o reconhecimento na comunidade da empresa, a satisfação de ser mãe, entrando assim na comunidade das mulheres “maduras”, e ao mesmo tempo (e talvez seja o mais importante), poder ser uma mulher completa, devido a todas essas conquistas.

A metodologia segue a lógica indutiva (Thiétart, 2003). Essa metodologia dá prioridade à imersão no campo de pesquisa como fonte de informação até o desenvolvimento da teoria (Glaser, Strauss, 1967; Pettigrew, 2000). Essa pesquisa está também ancorada em uma visão fenomenológica, no sentido de olhar a realidade como “universo de objetos que se mostram” e que são fontes de sentido a serem decifrados e interpretados (Merleau-Ponty, 1945). Essa concepção sobressalta a importância da percepção do observador, que terá uma visão diferente da realidade em função da sua posição perante o objeto observado. No caso dessa pesquisa, a história foi escrita por uma autora japonesa, acontece em Tóquio e trata de vários assuntos ancorados no contexto cultural japonês. Além disso, ela foi analisada por uma pesquisadora francesa, ou seja, que tem uma base cultural diferente. Isso significa que o conteúdo da história talvez tenha sido interpretado de uma forma diferente da interpretação de uma pessoa de outra cultura. Este último aspecto remete às dificuldades do trabalho de interpretação, e de querer ter uma visão “objetiva”. Por isso, a nossa metodologia é indutiva, no sentido de tirar a informação do campo de pesquisa, mas que foi precedida de uma fase de leitura de livros e artigos sobre vários assuntos relacionados ao mangá (Whyte, 1984).

Assim, a influência da cultura é múltipla. Primeiro, a história em si está “embebida” de cultura japonesa, e as personagens foram criadas de uma forma que depende dessa cultura, já que ela impacta as tendências, os costumes, as visões do mundo e os valores em uma dada sociedade (Malinowski, 1968; Pettigrew, 2000). Segundo, a história nasceu também da influência da própria cultura profissional da autora, que trabalhou em uma empresa de publicidade em Tóquio por vários anos. Essa experiência aparece muito no mangá, e fez com que ela tenha conseguido dar uma apresentação bastante realista do mundo da publicidade no Japão dos anos 2000, mesmo que as personagens sejam todas bonitas, porque disse a própria autora, “estamos em um mangá” (entrevista com Mari Ozaki, número 11 extra de *Complément Affectif*). Assim o mangá é realista no ambiente e no conteúdo afetivo e psicológico, mas estimula também a imaginação da leitora. Finalmente, há nesse mangá certa influência das mídias (televisão e revistas femininas) no estilo das roupas e do cabelo das heroínas, que estão sempre na moda, devido ao setor da publicidade, mas também para satisfazer ao público (entrevista com Mari Ozaki, número 11 extra de *Complément Affectif*).

Análise temática

O corpo máquina

A temática do corpo máquina pode ser relacionada a dois temas: o corpo máquina no contexto do trabalho, e no contexto de rivalidades pessoais, por exemplo, na conquista de um parceiro. No primeiro caso, o corpo é apresentado como uma ferramenta que tem que ser preparada para enfrentar os desafios do trabalho na empresa. Assim, Fuji prende o cabelo na hora de sair da casa de manhã e o solta à noite ao sair do trabalho.

Várias vezes, ela se encontra praticando uma arte marcial no *open space* da empresa, ou para buscar concentração na hora de montar um projeto de publicidade, ou para descarregar energias negativas, quando um projeto que ela criou não foi aceito (Ozaki, 2006, n.1, p.10).

Nesse último caso, as emoções vinculadas são a raiva, a decepção, a frustração, das quais ela tenta se livrar através dessa prática física. Em uma determinada situação, Fuji fica com raiva da sua própria incapacidade de dominar suas emoções, tornando assim essa raiva em uma busca de resgate do orgulho próprio (Ozaki, 2006, n.1, p.62).

No segundo caso, na rivaldade de Fuji com Tanaka, uma colega que tem um caso com outro colega (Ogiwara) pelo qual Fuji também se apaixonou, a sedução e a sensualidade dos corpos das duas reforça a impressão de competição entre elas. A situação em si mostra a posição de dominação da Tanaka sobre a Fuji: ela está sentada mais alta, e Fuji está fazendo-lhe um favor, colocando esmalte na meia-calça que rasgou (Ozaki, 2006, n.3, p.53).

O corpo máquina de trabalho tem uma ligação forte com o tema da comida e do reabastecimento. As personagens aparecem frequentemente jantando, almoçando, tanto para recarregar energias para manter o nível de performance, como para relaxar, desabafar e contar para os outros os problemas e dúvidas das suas vidas amorosas. Comer pode ser também uma forma de se encher enquanto a vida pessoal está vazia, para não cair no desespero. Mais precisamente, Fuji come um prato de peixinhos cheios de ovos (*shishamo*), ou seja, particularmente nutritivos (Ozaki, 2006, n.2, p.34).

O corpo no mundo material

O corpo no mundo material pode ser entendido de três maneiras. Primeiro, o corpo submetido ao ambiente material que impacta nas emoções e no equilíbrio do indivíduo, ou, ao contrário, o mundo material enquan-

to meio de materialização dos desejos da personagem. Por exemplo, Fuji quer assumir um comportamento de namorada, por isso ela limpa e arruma a sua casa, faz compras, e se dá conta de que está “fazendo um ninho” (Ozaki, 2007, n.4, p.133)

Segundo, os objetos materiais podem ser vistos como símbolos das emoções da personagem, ampliando a impressão de felicidade, de desespero, de tristeza, de solidão, por ela vivida. O lugar pode ser vazio ou cheio de objetos: em ambos os casos, a ideia é intensificar a situação da personagem.

No caso do vazio: uma personagem sentada no chão, de costas, olhando o quarto vazio e chorando de desespero (Ozaki, 2008, n.5, p.74); Fuji encolhida do seu lado da cama vazia porque o namorado já se foi cedo de manhã: o espaço vazio do lado dela mostra sua surpresa ao perceber a ausência do corpo do outro (Ozaki, 2008, n.6, p.81).

No caso da presença de muitos objetos, uma moça jogando vários objetos no rosto do namorado, exprimindo assim a sua frustração: ela queria terminar com ele, não consegue porque está apaixonada e, por fim, se joga nos braços dele (Ozaki, 2010, n.8, p.3).

Por fim, a intensidade pode nascer do contraste entre “cheio” e “vazio” na mesma imagem: Fuji sozinha, jogada no chão, chorando na cozinha vazia, em frente à geladeira cheia de produtos vencidos porque ela nunca chega à casa na hora do jantar (Ozaki, 2006, n.1, p.32).

Ou, também, Fuji sozinha na cafeteria da empresa, cercada de máquinas que distribuem várias latas. O contraste e a impressão de absurdo vêm das máquinas cheias de produtos para o consumo, símbolos de uma sociedade de profusão e satisfação imediata, e Fuji sozinha, exausta física e psicologicamente (Ozaki, 2006, n.1, p.92). Ou, por fim, Fuji cochilando deitada em cima de três cadeiras, quase esmagada pelas pastas acumuladas por todos os lados (Ozaki, 2006, n.2, p.177).

O celular tem um estatuto especial: ao mesmo tempo em que é objeto símbolo de comunicação e da sociedade de informação, ele amplia tam-

bém a impressão de solidão e de tristeza das personagens quando elas não recebem chamadas.

Por fim, o uso pela autora de metáforas transformando o sujeito em objeto, e mostrando assim a sua alienação.

Por exemplo: o indivíduo transformado em objeto pela empresa, pago pelo seu valor de uso, o que corresponde à definição da amortização em contabilidade, sobressaltando o estatuto de “produto” ou “ferramenta” do trabalhador. Na imagem, se vê um movimento inverso entre o aumento da pilha de papéis e o envelhecimento da pele de Fuji, simbolicamente ralada (Ozaki, 2008, n.5, p.167).

Ou, também, a imagem do copo quebrando, para enfatizar a crise pela qual está passando uma personagem (Ozaki, 2009, n.7, p.131).

O corpo dissimulando o estado emocional verdadeiro

Essa temática remete principalmente ao sorriso, disfarçando o estado de angústia, dúvida, frustração ou dúvida das personagens. No mundo da empresa, manter a harmonia do grupo e esconder as emoções percebidas como negativas ou constrangedoras para os outros parece ser uma condição básica do trabalho em grupo. O sorriso é uma máscara que permite evitar as perguntas, conforta os outros, mostra a disponibilidade do indivíduo e reproduz o jogo social, permitindo assim a continuação do sistema.

Uma imagem muito emocionante mostra uma personagem deixando, literalmente, a máscara cair, passando do sorriso aos prantos em um segundo, mostrando assim a impossibilidade trágica de poder aguentar mais a dicotomia entre suas emoções e as exigências da estrutura. Os colegas olham para ela com constrangimento e perplexidade, sem saber como reagir, o que sobressalta o tabu das emoções no trabalho (Ozaki, 2008, n.6, p.47).

As partes do corpo símbolos das emoções

Partes do corpo como o pé, a mão, as pernas, o rosto, são sinais das emoções vividas pelas personagens, ou então símbolos de um tipo de relação entre dois personagens, ou de uma atitude específica.

Por exemplo, as pernas de Fuji, de costas, andando, tentando avançar na vida e procurando o que pode estar lhe fazendo falta, embora ela já tenha tudo para se encaixar no seu papel social e profissional. Ela por fim entende que o que lhe faz falta é “ser bonitinha”, ou seja, ter certa feminilidade valorizada socialmente: linda, graciosa, sorridente, etc. (Ozaki, 2006, n.2, p.9)

A cabeça inclinada, na postura de pedir desculpas, embora essas desculpas possam magoar a consciência da pessoa que nem sempre fez algo errado, mas usa o processo de “pedir desculpas” para resolver uma situação tensa que poderia danificar a relação com o chefe ou o cliente, ou seja, a harmonia do grupo. Esse conflito interior de Fuji pedindo desculpas pela décima vez está materializado nessa imagem: ela se esvazia um pouco mais a cada desculpa, perdendo um pouco mais da sua essência (Ozaki, 2007, n.4, p.130).

O rosto levantado ao céu, simbolizando o espaço, a impressão de alívio, de leveza, de liberdade, e de esperança em todos os possíveis (Ozaki, 2008, n.5, p.129).

Os dedos de Fuji, quando ela diz que não sente mais as pontas dos seus dedos quando ela aceita um trabalho no qual não acredita. Assim, não sentir mais as coisas significa perder literalmente o sentido da sua missão, levando assim a uma impressão de absurdo e a uma dissociação entre o indivíduo e o seu corpo, e entre o indivíduo e a organização.

Os pés calçados por vários tipos de sapatos: Fuji se lembra da sua entrevista na empresa, no início do seu estágio: sapatos sérios, clássicos e simples, que combinam com o cabelo preso em um rabo de cavalo, prático e humilde. Ela aparece de pés juntos, em uma postura séria e atenta, pron-

ta para obedecer, lembrando que “tudo isso foi para encontrar um lugar na empresa”. Em outra imagem, Tanaka, a rival de Fuji, sai do trabalho com saltos altos, com um jeito de andar que parece seguro, vivo, decidido (Ozaki, 2009, n.7, p.106).

O caso da parte do corpo símbolo de uma relação entre as personagens ou de uma atitude aparece na imagem da mão que Ogiwara (colega objeto da rivaldade entre Tanaka e Fuji) coloca sobre a cabeça de Fuji, o que demonstra uma atitude quase paternal dele, mistura de “você é boazinha” e de gesto de proteção, e coloca Fuji em uma atitude um pouco infantil e fraca. A primeira vez que ele faz esse gesto, ela deixa, e depois, tira a mão dele, mostrando com esse novo gesto a sua vontade de sair dessa situação de submissão e assumir um papel de mulher livre (Ozaki, 2007, n.3, p.70).

O corpo estético, fator de aceitação social e uniforme de trabalho

O corpo estético está valorizado pelas roupas, que têm um destaque especial nesse mangá. Cada capítulo começa com a representação de uma ou mais personagens, vestidos em estilos variados, modernos ou tradicionais (kimono) de esporte ou de lazer (praia, surf). Essas páginas são como um presente para a leitora que admira a estética dos desenhos e pode ver as personagens em vários contextos, como se fossem modelos. Algumas páginas desse tipo são coloridas, o que reforça esse cuidado na dimensão estética do corpo vestido. No decorrer da história, as mulheres aparecem com roupas muito detalhadas, com foco nos tecidos e nas formas.

Por fim, a roupa é também uma parte do “uniforme” do mundo da empresa. Ela ajuda as personagens femininas a manterem a sua feminilidade em um ambiente muitas vezes machista e fonte de alienação, e ao mesmo tempo reforça a autoestima e assim ajuda na busca de sucesso profissional.

O corpo amoroso e sexual

A história encena várias histórias de amor, e mostra a intimidade dos casais de uma forma bastante realista. O lugar dos encontros é geralmente a cama ou o banheiro. O chuveiro, mais especificamente, aparece como um lugar de intimidade, tão sexual como de comunicação: a presença da água que limpa, flui, o fato de estarem nus, ajuda as personagens a relaxar, a se livrar das suas tensões e a se encontrar na sua verdadeira essência. A água é também o auxílio e a expressão do desejo físico: o indivíduo se dilui na água como se ele se afogasse na paixão, esquecendo-se da sua vida por um tempo (Ozaki, 2006, n.2, p.89).

O encontro sexual é também um meio de “encarnação” para personagens que vivem em um mundo regido pela internet, pelo telefone, e que criam estratégias de publicidade, e estão em mundos artificiais, sem horários, trabalhando sempre à noite... O amor físico e a comida aparecem como as únicas formas de se reconectar à natureza humana. Nos momentos de desespero (por exemplo, quando uma colega comete suicídio), fazer amor ajuda as personagens a se sentirem vivas, a espantarem a angústia da morte. Assim, há uma oposição entre a água salvadora e a água mortífera cuja salvação é o amor, em um contraste entre o frio/vazio sem fundo e o calor do amor encarnado (Ozaki, 2008, n.5, p.70).

O corpo na natureza real ou imaginada

As personagens aparecem em vários contextos naturais: árvores (ver as cerejeiras na época das flores é uma tradição japonesa antiga e um motivo de celebração), flores, praia, ilhas... Essa natureza pode ser real, no caso das cerejeiras, ou imaginada, no caso da Tanaka sonhando em tirar férias e fugir para uma ilha tropical (Ozaki, 2009, n.7, p.94).

Por exemplo, Fuji admira as cerejeiras com o namorado. Ela está agasalhada com um manto e um cachecol que se confunde com as folhas das árvores, sobressaltando a imersão de Fuji nessa paisagem deslumbrante.

O olhar arregalado dela e o “*wouaaaah*” acrescentam ainda mais essa impressão de maravilhamento (Ozaki, 2006, n.1, p.194). A natureza à noite (árvores sob o luar) pode ser um símbolo da busca de aconchego de Fuji, nos braços do namorado no início do caso. Assim há um contraste entre “estar perdida na noite fria” e “estar com um parceiro que a salva da solidão”, em uma visão romântica que lembra a relação entre a água e o amor.

Em outra imagem, ela aparece agachada como uma rã na água de uma pequena lagoa coberta de nenúfares, olhando para frente. O desenho transmite uma impressão de pureza, de simplicidade, que contrasta com o ritmo frenético das cenas na empresa (por exemplo, as reuniões ou as filmagens). Colocar a personagem nesse ambiente totalmente distante da história é como um retorno da personagem a si mesma, a sua animalidade (Ozaki, 2006, n.2, p.60).

O corpo e os símbolos animais

Vários animais aparecem na história, a maioria deles imaginários e metafóricos: peixes, leões, cachorro. Os únicos animais reais são os peixes que Fuji tem em casa (chamados de “mocinhas azuis”), e outros que estão em um aquário na empresa. O peixe é um motivo central do mangá, com várias referências e sentidos simbólicos. Ele pode ser simbólico de uma personagem em particular, ou de várias. Por exemplo, quando Fuji olha para os peixes da empresa: o leitor pode se perguntar se é ela que está olhando para os peixes, ou se são os peixes que estão olhando para ela, em um jogo de espelhos que pode ser interpretado como a expressão de uma semelhança entre os peixes e os trabalhadores em um prédio envidraçado, ambos girando em um movimento sem sentido (Ozaki, 2008, n.5, p.122).

Essa interpretação está reforçada por outra imagem, essa dos peixes de Fuji que morreram porque, segundo o vendedor da loja, “eles servem somente para criar um bom ambiente aquático” (Ozaki, 2008, n.6, p.134). Outro exemplo é um peixe com dois braços, chorando e recolhendo as suas lágrimas em um copo, acompanhado da frase “parece que os peixes

também sentem estresse, e que essa tensão os faz nadar dum jeito estranho, eles nadam para a esquerda e para a direita, vão e voltam...” (Ozaki, 2009, n.7, p.3).

O peixe morto é uma forma de representar a impressão de esgotamento da personagem diante de uma situação de absurdo e de injustiça, por exemplo, recomeçar do zero um projeto bom porque o cliente de repente mudou de ideia; ou, também, um peixe morto saindo da roupa vazia de Fuji, enquanto ela está se perguntando por que continua trabalhando, em um questionamento existencial sobre o sentido da sua vida (Ozaki, 2010, n.10, p.172).

Ou, por fim, Watanabe, outra colega da Fuji, vestida de kimono, em uma atitude digna e ao mesmo tempo resignada, ouvindo as reflexões da sua família sobre a importância do casamento na vida de uma mulher, ou seja, criticando a sua vida de mulher solteira e ativa. Ela diz, então, que está se sentindo como “uma carpa sendo dissecada em cima da mesa da cozinha”, com o desenho do peixe embaixo na página (Ozaki, 2008, n.6, p.7).

Considerações finais

O estudo do mangá *Suppli* apresenta vários elementos complementares, que contribuem para a riqueza de conteúdo da história: elementos psicológicos, humorísticos, dramáticos, realistas, universo onírico, expressão do cotidiano, erotismo. Essa mistura de elementos facilita o processo de identificação da leitora, e parece bem adaptado ao público almejado, ou seja, mulheres entre 25 e 40 anos urbanas e ativas.

Graficamente, a história se apoia em vários meios técnicos e artísticos: tipos de traços, *close-ups*, contrastes, e metáforas expressas visualmente através dos desenhos de animais, dos cenários naturais. Esses recursos intensificam a expressão das emoções.

A dimensão ética do mangá vem de uma reflexão crítica sobre o mundo da empresa e a condição da mulher nesse universo, dividida entre pressões contraditórias: casal, família, ambições profissionais. As dificuldades inerentes às relações humanas estão sempre descritas com empatia. Assim, as personagens estão nesse processo de sempre tentar ultrapassar os próprios limites (o que é uma característica geral do mangá), e algumas delas, Fuji particularmente, têm uma paixão desgastante pelo trabalho, mas ao mesmo tempo ficam questionando sobre o sentido profundo dessa atitude perante a vida, o que as leva a perguntas existenciais sobre suas prioridades e fraquezas.

Tentamos definir o processo de glocalização do mangá, ou seja, um produto local japonês que se tornou um produto global através de redes de comércio internacional, para ser depois consumido em condições culturais específicas dos mercados locais. Esse processo de adaptação corresponde ao conceito de “recipiente a ser preenchido”. O exemplo de *Suppli* é uma ilustração desse processo: as características da história fazem com que ela possa chamar a atenção de mulheres de uma faixa etária específica, morando em grandes centros urbanos, em uma cultura capitalista baseada no consumo, na informação e na fragmentação social e relacional. Dentro desse marco geral, a leitor pode associar à história elementos específicos da sua própria cultura e das suas condições de vida. Nesse caso, pode-se falar de coprodução de sentido (Cova, 2008), no sentido de uma alquimia sutil entre “o meu cotidiano” e “o cotidiano do outro” que permite a redescoberta do meu dia a dia, de uma forma mais empolgante (Kinsella, 2000).

Os elementos que podem ser considerados como “tipicamente japoneses” se agregam nessas condições básicas de recepção da história, mas não necessariamente têm um papel fundamental no processo de apego a ela. Pode ser o caso se a leitora tiver um gosto pela estética relacionada à cultura japonesa, ou se alguns elementos culturais lhe forem conhecidos: por exemplo, a tradição das cerejeiras em flor, o hábito das desculpas, os detalhes dos pratos consumidos, os kimonos, as vistas das ruas de Tóquio e dos apartamentos. Além disso, a história traz vários assuntos relacio-

nados ao consumo e ao modo de vida feminino em geral: comprar uma bolsa, arrumar a casa, o uso da maquilagem, a comida, seguir ou não a moda e as dicas das mídias e dos amigos no que tange ao “jeito certo” de se relacionar com os homens etc. Esses últimos elementos reforçam a dimensão universal do mangá.

Finalmente, mais do que a difusão de modelos locais do corpo, o que acontece no mangá *Suppli* seria a encenação de várias representações do corpo, reais ou metafóricas. Essas representações permitem à leitora colocar um nome ou uma imagem em cima de uma emoção que ela já experimentou, ou poderia experimentar. Nesse sentido, esse processo lembra os métodos projetivos usados nas técnicas de pesquisa qualitativa (Guelfand, 1999): a autora deixa o seu próprio inconsciente falar através do inconsciente das personagens, dando assim à leitora a possibilidade de fazer o mesmo, em um processo de introspecção (Bellemin-Noël, 2001) que também pode ser relacionado à leitura de literatura em geral.

Referências bibliográficas

ANDRAUS, G. “As histórias em quadrinhos como arte e sua influência de linguagem em obras artísticas: o caso da 26. Bienal de Artes de São Paulo”. *Primeiras Jornadas Internacionais das Histórias em Quadrinhos*, ECA-USP, 23-26 de agosto, São Paulo, 2011.

ASKEGAARD S. “Culture as the Water Fish Swim In? Consumption, Reflexivity And Globalization”. *Advances in Consumer Research*, v. 32, n. 1, 2005, pp. 86-87.

AWANO, E. “Mangá brasileiro”. *Cultura pop japonesa: mangá e anime*. Coordenadora LUYTENS.B. São Paulo: Hedra, 2005.

BAHL, S.; MILNE, G. R. “Mixed methods in interpretative research: an application to the study of the self concept”. *Handbook of qualitative research methods in marketing*. BELK, R. (ed.). USA: Edward Elgar Publishing, 2006.

BASILIO DE OLIVEIRA D. “O poder de atração dos quadrinhos. Um estudo dos elementos atrativos das histórias em quadrinhos”. Primeiras Jornadas Internacionais das Histórias em Quadrinhos, ECA-USP, 23-26 de agosto, São Paulo, 2011.

BONILLO FERNANDEZ CARVALHO, F. “Krazy kat” nos EUA, “Bichano Biruta” no Brasil: uma tradução comentada”. Primeiras Jornadas Internacionais das Histórias em Quadrinhos, ECA-USP, 23-26 de agosto, São Paulo, 2011.

BOUISSOU, J-M. “Japan’s growing cultural power: the example of manga in France” communication in “Mobile and Pop Culture in Asia”. Hallym University, Chuncheon, Korea, October 28/29th, 2006.

_____ “Pourquoi aimons-nous le manga ? Une approche économique du nouveau *soft power* japonais”. Cités, n. 27, setembro, Paris: PUF, 2006, “Le manga: entre idées reçues et histoire vraie”. *Bulletin de la Bibliothèque Nationale de France*, Spring, 2007.

CARTON, A. “La participation du consommateur dans la réalisation de l’offre: coproduction, un enjeu définitoire”. Actes des 13èmes Journées de Recherche en Marketing de Bourgogne, 2008.

CHAPPUIS, R. “L’identité nationale japonaise à travers l’adaptation de récits européens dans la culture populaire (anime et manga)”. Master Recherche Sociétés et Politiques Comparées, Spécialité Asie, IEP Paris. Supervisão J-M. Bouissou, 2005

COVA, B. (2008) “Consumer made, quand le consommateur devient producteur”. *Décisions Marketing*, avril-juin, n. 50, 2008, pp. 19-27.

DE SOUZA QUIANGALA, A. C. “Estética e histórias em quadrinhos adultos”. Primeiras Jornadas Internacionais das Histórias em Quadrinhos. ECA-USP, São Paulo, 23-26 de agosto, 2011.

ELIADE, M. *Initiation, rites, sociétés secrètes*. Paris: Gallimard, 1959.

FERNANDEZ, G. “O que querem os quadrinhos?” Primeiras Jornadas Internacionais das Histórias em Quadrinhos. ECA-USP, 23-26 de agosto, São Paulo, 2011.

GARCIA RODRIGUEZ F. “O romantismo literário, o quadrinho brasileiro em estilo mangá e a busca de uma identidade nacional”. Primeiras Jornadas Internacionais das Histórias em Quadrinhos. ECA-USP, 23-26 de agosto, São Paulo, 2011.

GUELFAND G. *Paroles d'image: les méthodes projectives appliquées au marketing*, Paris : Morin Gaetan, 1999.

GLASER, B.; STRAUSS, A. I. *The Discovery of Grounded Theory*. Chicago: Aldine, 1967.

HDR, D.. “Mangá e os quadrinhos em geral como agentes culturais”. *Cultura pop japonesa: mangá e anime*. Coordenadora LUYTEN, S.B. São Paulo: Hedra, 2005.

HUDSON, L.A. ; OZANNE J.L. “Alternative ways of seeking knowledge in consumer research”. *Journal of Consumer Research*, march, v. 14, n. 4, 1988, pp. 508-521.

INGULSRUD, J. ; ALLEN, K. *Reading Japan cool: patterns of manga literacy and discourse*. First Class Books, USA, 2009.

KIM, T. Y. “Le luxe et sa consommation en tant que valeur culturelle dans le contexte coréen”. Thèse de Doctorat en Sociologie sous la direction de M. Maffesoli, CEAQ, 2010.

KINSELLA, S. *Adult manga: culture and power in contemporary Japanese society*. Consume Asian Book Series, Editor Moeran B., Skov L. Londres: Routledge, 2000.

KJELGAARD, D.; ASKEGAARD, S. “The globalization of youth culture: the global youth segment as structures of common difference”. *Journal of Consumer Research*, september, v. 33, 2008, pp. 231-247.

LAPLANTINE, F. *La description ethnographique*. Paris: Nathan, 1996.

LUIZ, L. “O fã coautor: apropriações do universo ficcional dos quadrinhos”. Primeiras Jornadas Internacionais das Histórias em quadrinhos. ECA-USP, 23-26 de agosto, São Paulo, 2011.

MERLEAU-PONTY, M. *Phénoménologie de la perception*. Paris: Gallimard, 1945.

MALINOWSKI, B. *Une théorie scientifique de la culture et autres essais*. Paris: Points, 1968 .

NAGADO, A. “O mangá no contexto da cultura popular japonesa e universal”. *Cultura pop japonesa: mangá e anime*. Coordenadora LUYTEN S.B. São Paulo: Hedra, 2005.

BELLEMIN- NOEL , J. “Lectures de chevet, leçons de chevet?”. *Livres de chevet, pour une nuit, pour une vie*. Autrement Collection Mutations, n. 201, fevereiro, 2001.

OZAKI, M. *Complément Affectif*, 1-10. Paris: Akata, Delcourt, tradução Yuko K., 2006-2010.

PELLITTERI, M. “Mass trans-culture from east to west, and back”. *The Japanese Journal of Animation Studies*, v. 5, n. 1, Spring, 2004.

_____. “Manga in Italy.: history of a powerful cultural hybridization”, International Conference Mobile and Pop Culture in Asia. Hallym University, Chuncheon, Korea, October 28/29th, 2006.

PETTIGREW, S. F “Ethnography and grounded theory, a happy marriage?”, *Advances in Consumer Research*, v. 27, n. 1, 2000, pp. 256-260.

PICQUIER, P. “Une fable cyberpunk sur la mémoire historique, l’identité japonaise et l’ordre international: Gunnm, de Kishiro Yukito”. *Japon Pluriel*, n. 7, Arles, France, 2007.

RICOEUR, P. *Le conflit des interprétations*. Paris: Seuil, 1969.

SARRO, E. M. “O desenho do design: representação e construção da cultura material através das histórias em quadrinhos”. *Primeiras Jornadas Internacionais das Histórias em Quadrinhos*. ECA-USP, 23-26 de agosto, São Paulo, 2011.

SATO, C. “A cultura popular japonesa: anime”. *Cultura pop japonesa: mangá e anime*. Coordenadora: Luyten S. B. São Paulo: Hedra, 2005.

SCHODT, F. *Dreamland Japan: writings on modern manga*. Stone Bridge Press, USA, 1996.

SPIGGLE, S. “Analysis and Interpretation of Qualitative Data in Consumer Research”. *Journal of Consumer Research*, december, v. 21, n.3, pp. 491-503, 1994.

THIÉTART, R. A. *Méthodes de recherche en management*. Paris: Dunod, 2003.

VAN GENNEP, A. *Rites de passage*. Londres: Routledge Library Editions, 2004.

YUI, K. “Japanese animation: a post-modern entertainment in a global context”, 36th World Congress of the International Institute of Sociology, 2004.

WHYTE, W. F. *Learning from the field: a guide from experience*. Thousand Oaks, Sage Publications, Canada, 1984.

A FABRICAÇÃO DIGITAL NO CONTEXTO DA CRIAÇÃO ARTÍSTICA

Juliana Harrison Henno¹ e Monica Tavares²

Este artigo pretende examinar como processos contemporâneos de fabricação digital ampliam as formas de operar e representar no campo das artes. Serão investigados dois estudos de caso que se valem das potencialidades materiais desses processos de representação. O primeiro caso diz respeito ao trabalho “InnerSense” (2004), de autoria de Jon Isherwood, que fez uso do método automatizado subtrativo. Já o segundo caso refere-se ao trabalho “Stranger Vision” (2012), de autoria de Heather Dewey-Hagborg, que se concretiza pelo emprego do método aditivo. Tais obras utilizam-se de diferentes tecnologias da fabricação digital com o intuito de poeticamente representar imagens, as quais, de modo distinto, referenciam o corpo como temática de criação. Cada processo de produção utilizado potencializa, dessa forma, diferentes abordagens expressivas realizadas a partir de estratégias tecno-poéticas distintas. Intenta-se, portanto, investigar de que maneira a produção automatizada pode interferir nos modos de fazer do artista visual com vistas a ampliar e potencializar formas de expressão, servindo, portanto, como instrumento de representação de distintas poéticas.

palavras-chave *arte e tecnologia, fabricação digital, criação artística, corpo.*

- 1 **Juliana Harrison Henno** é Doutoranda e Mestre em Artes Visuais pela Escola de Comunicações e Artes (ECA-USP). Desenvolve pesquisas e atividades práticas sobre a implicação da fabricação digital nas Artes Visuais no laboratório Fab Lab SP (FAU-USP). É membro dos grupos de pesquisa: GP_ADMD – Arte, Design e Mídias Digitais, (ECA-USP) e DIGI FAB – Tecnologias digitais de fabricação aplicadas à produção do Design e Arquitetura Contemporâneos (FAU-USP).
- 2 **Monica Tavares** é Professora Associada do Departamento de Artes Plásticas da Escola de Comunicações e Artes da USP. Doutora em Artes pela Escola de Comunicações e Artes da USP. Mestre em Multimeios pelo Instituto de Artes da Unicamp. Graduada pela Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal da Bahia.

Introdução

Ao longo desta última década vem ganhando força entre artistas de diversas partes do mundo o interesse pelo uso de sistemas de representação vinculados à fabricação digital. Esta tecnologia foi inicialmente desenvolvida e direcionada para auxiliar engenheiros e projetistas industriais na materialização de modelos digitais em protótipos e/ou objetos finais construtivos. Trata-se de uma tecnologia bastante complexa que vem sendo utilizada para fins industriais no Brasil desde os anos 90³, mas que aos poucos tem sido descoberta por artistas. Aqueles que trabalham no campo das mídias digitais encontraram na fabricação digital uma maneira de solucionar a materialização de suas modelagens e proposições que, antes restritas ao campo imaterial, agora podem ganhar forma física, mesmo sendo o modelo numérico algo extremamente complexo, e, algumas vezes, impossível de ser realizado artesanalmente.

De modo a compreender o encadeamento de fatos que permitiram a aproximação das tecnologias de cunho digital no campo das artes se faz necessário tecer alguns comentários acerca da automatização do processo criativo.

O automatismo na arte começa a ganhar destaque no século XIX. Como marco desta mudança, a fotografia passa a “(...) destitui[r] o pintor de seu poder imagético, [e] por outro lado, coloca à sua disposição novos e potentes meios de figuração” (COUCHOT, 2003, p. 24-25). Tendo em vista a destituição de seu trabalho de representação figurativa e mimética pela representação e reprodução automatizada oferecida pela fotografia, o artista se reinventa procurando outros sentidos e formas de representar. O fato é que a partir deste momento, e de uma forma cada vez mais acentuada, a técnica e a indústria passam a fazer “(...) parte da modernidade, atrás

3 Cabe aqui salientar que o uso da fabricação e da prototipagem digitais no Brasil ocorreu tardiamente em comparação com outras regiões do mundo. De acordo com Celani e Pupo (2008, p. 37), apenas no início dos anos 90 é que essas tecnologias passaram a ser utilizadas no Departamento de Engenharia Mecânica da UFSC com vistas à fabricação de componentes de plástico injetado.

da qual corre o ‘pintor da vida moderna’, perpetuamente preocupado em inovar, em se subtrair da tradição e em substituir a natureza pelo artifício”.

Conforme Couchot (2003, p.18), essa alteração na forma de criar vai além de uma contaminação maquínica e caminha em direção a uma experiência tecnestésica que modifica a “(...) percepção do mundo, das coisas e da sociedade”. Esse momento na arte, marcado pela introdução cada vez mais acentuada do tecnicismo, foi motivo de transtornos e de sucessivas crises na tentativa da arte de “(...) redefinir sua própria identidade (...)”. Para o autor francês, essa experiência tecnestésica implica a automatização das funções inerentes ao artista.

Em referência às ideias de Merleau-Ponty, Couchot (2003, p. 17) admite que a atividade artística coloca em jogo dois componentes do sujeito: um sujeito-NÓS e um sujeito-EU. O sujeito-NÓS seria “modelado pela experiência tecnestésica” e o sujeito-EU “resgataria a expressão de uma subjetividade irreduzível a todos os mecanismos técnicos e a todo *habitus* perceptivo, singular e móvel, própria ao operador, à sua história individual, a seu imaginário”.

Nesta premissa, a noção de subjetividade se alarga, não sendo uma manifestação exclusiva do eu, mas ela se configura na oposição ao sujeito-NÓS e na maneira de com ele compor ou partilhar. Couchot (2003, p. 17) acrescenta que cada arte (a paleolítica, a grega, a medieval, a renascentista ou moderna e a numérica), assim como cada obra correspondem nada mais nada menos a “uma associação distintiva destes dois componentes do sujeito, uma tecnicidade figurativa e uma figura da subjetividade”.

Ademais, admitindo que as técnicas evoluem e que chegam mesmo a uma forma de autonomia, Couchot (2003, p. 17-18) complementa que, a partir da fotografia, “os automatismos não cessam de ganhar em autonomia e de desencadear transtornos nas relações delicadas de um sujeito-NÓS que não cessa, por sua vez, de tender sempre muito mais ao tecnicismo, e de um sujeito-EU que tenta resistir a essa dependência e redefinir sua própria identidade no decorrer de crises sucessivas que afetam violentamente o mundo da arte”.

Nesta perspectiva, se com a fotografia dá-se a automatização da representação e da reprodução, criando-se “um modelo comum de comportamento perceptivo grandemente unificador e uniformemente partilhável sobre o qual se erigiu um novo *habitus* visual” (Couchot, 2003, p. 33), com o numérico, o modelo de automatização se amplifica e o sujeito se aparelha com tecnologias de potência antes inimaginável.

A instauração dos processos automáticos de figuração desenvolve-se, assim, de maneira paulatina. Tais processos acentuam-se, portanto, com a produção de imagens realizadas por meio de artefatos ótico-mecânicos ou eletromecânicos, chegando, hoje, a um tipo de automatização pós-industrial, em que o tipo de produção é de caráter numérico e digital (Plaza e Tavares, 1998, p. 20-21)⁴.

Pode-se, portanto, considerar que tal alteração representa, como diria Couchot (2003, p. 18), a “(...) prova de que o desenvolvimento das técnicas e a complexidade crescente da automatização constituíram o mais decisivo fator na evolução da arte há um século e meio.”

“Se o criador quer lutar contra a indústria que lhe arrebatou o monopólio da arte, ele só pode adotar sua lógica: responder à sua manipulação pela imaginação, mas por uma ‘imaginação criadora’, segundo a expressão do poeta que fazia dela a mais elevada das funções do espírito; responder à fabricação pela criação, à trivialidade pela singularidade, à novidade tecnológica pela novidade estética. A arte torna-se intimada, para sobreviver, a ser perpetuamente moderna, mesmo se esta modernidade só constitui a ‘metade da arte’, a outra metade sendo para o poeta ‘o eterno e o imutável’. Desde então, a corrida é iniciada, o ciclo fatal é atado. A arte se vê condenada a um avanço – ou a uma errância – sem fim.” (Couchot, 2003, p. 25).

4 É nesta passagem que se dá o deslocamento da noção de técnica para a noção de tecnologia. Conforme nos esclarece Plaza e Tavares (1998, p. 20-21), enquanto a técnica é conjunto de processos de uma arte, considerados como formas de operar, de saber-fazer, a tecnologia implica o saber-fazer + saber-teórico-científico, por isso mesmo uma síntese entre a técnica e a linguagem.

Essa sucessiva mudança de comportamento, causada inicialmente pela inserção do mecânico e a seguir pelo numérico na arte, tem sido, assim, responsável por mudanças de hábitos dos artistas. Ao se renovarem as ferramentas, os materiais e as formas de execução de uma obra, a noção de arte se complexifica impondo ao criador a necessidade de dominar as especificidades desses meios de modo a transgredi-los e subvertê-los.

No ambiente das mídias digitais, deparamo-nos, sobretudo, com um tipo de imagem, construída a partir de uma organização numérica e que se baseia, de acordo com Plaza e Tavares (1998, p. 27), em leis constitutivas dos fenômenos a serem simulados. Dessa forma, o número assume importante papel de lei estruturante na formação da imagem, afetando sua configuração e “refletindo” no interior de seu sistema.

“Na construção de uma imagem sintética, o número exerce várias funções: de transdução, de paramorfismo e de otimização.” (Plaza e Tavares, 1998, p. 27).

Os vários papéis exercidos pelo número na construção da imagem reforçam seu caráter estruturador, reversível e normativo. A imagem, por se tratar de uma configuração inteligível do numérico, implica, ainda de acordo com Plaza e Tavares (1998, p. 28), “(...) a emergência da previsibilidade, da continuidade, da infinitude e da regularidade (...)”.

Com base nesse cenário, este artigo propõe investigar o uso das mídias digitais sob o viés da inovação na arte. Mais especificamente, pretende-se examinar como a produção automatizada pode ser empregada sob o viés da noção de arte como tecnologia. Neste tipo de relação, conforme Plaza e Tavares (1998, p. 29), enfatiza-se a modificação do aparelho produtor, da qual decorre uma postura inovadora do artista diante do meio.

Estabelecido este recorte, é possível introduzir o conceito de simulação⁵, premissa indissociável da criação de modelos digitais. Conforme Plaza e Tavares (1998, p. 38), “(...) simulação é uma técnica baseada sobre

5 Ao se falar de simulação, parte-se do princípio, levantado por Peirce e discutido pelos autores Santaella e Nöth (2008), de que uma simulação é sempre representação. De acordo com os autores, a ideia que Peirce sustenta é de que “o objeto de uma representação pode ser qualquer coisa existente, perceptível, apenas imaginável ou mesmo não suscetível de ser imaginada”.

um modelo matemático que permite experimentar hipóteses representando-as em situações reais, onde a execução – em verdadeira grandeza – seria excessivamente onerosa, perigosa ou mesmo impossível”. Tal pensamento nos leva a entender o interesse dos artistas em trabalhar com códigos de representação cuja linguagem se baseia no numérico. Obtém-se com esta necessária parceria, entre o artista e o sistema computacional, a possibilidade de modelar estruturas altamente complexas cuja execução manual seria impraticável. Ademais, não se pode aqui esquecer que a simulação também pode ser a arte dos modelos que não são necessariamente realistas, dispondo aos artistas todo um arsenal tecnológico, passível de ser trabalhado de modos distintos e em função da sua intenção criadora.

Partindo dessa asserção, de que é possível simular qualquer objeto tridimensional com o auxílio do computador – seja ele um modelo sem referentes reais, seja ele uma imagem realista –, estabeleceremos um recorte investigativo acerca da forma de execução do modelo virtual para o físico, a fabricação digital. Os processos automatizados de fabricação são conhecidos por permitirem a reprodução física, em diversos materiais e técnicas, do objeto simulado. Tal tecnologia de base numérica, quando utilizada de maneira transgressora pelos artistas, amplia as possibilidades de representação física de objetos simulados.

Apesar de a fabricação digital ser predominantemente empregada nas áreas da engenharia e do desenho industrial, com vistas a auxiliar a produção de modelos, protótipos e peças finais, aos poucos outras áreas passaram a adotar tal processo como nova forma de linguagem criativa. Na arquitetura, tal procedimento é cada vez mais utilizado no ensino da profissão e em escritórios, e seu uso se deve à impressão de componentes em escala reduzida para representação em maquetes ou na fabricação direta de elementos construtivos. Já no campo das artes visuais, sua utilização ainda é incipiente, por ser uma tecnologia bastante dispendiosa a que algumas universidades e ateliês têm acesso. Contudo, paulatinamente, esta tendência vem sendo utilizada por alguns artistas, com vistas a explorá-la pelo viés da inovação. Neste caso, o processo de fabricação digital constitui como canal de expressão, ampliando as possibilidades de representação física de modelos digitalmente simulados.

Métodos de produção automatizada

A produção automatizada, no contexto da engenharia e do desenho industrial, pode ser dividida em dois grupos principais: o da produção de protótipos e o da produção de objetos finais. Em ambos os casos parte-se de modelos geométricos digitais para obtenção do modelo físico, tendo como base um método de produção, que deixa de ser mecânico para ser numericamente controlado. A produção de protótipos envolve os modelos de avaliação ou *mock-ups*, impressos em materiais frágeis, como, por exemplo, o gesso. Estes modelos visam reproduzir e traduzir o objeto simulado em matéria palpável, para serem avaliados antes da produção em escala industrial. Normalmente, estes modelos são produzidos em impressoras de pequeno porte, sistematizando assim o uso da escala para elementos maiores. Já a produção de objetos finais circunscreve os artefatos físicos ou elementos construtivos a serem empregados diretamente na obra. São produzidos com uma matéria-prima que lhes garante resistência, podendo, de acordo com o método utilizado, possuir diferentes características. No âmbito da arte, os limites entre estes grupos é sutil e certamente não existem, eximindo a obra de classificações tão restritas e balizadoras como são comuns nas áreas das ciências exatas.

No que se refere aos métodos de fabricação digital, é possível classificá-los levando-se em conta os tipos de produção: subtrativo, aditivo e formativo. O sistema subtrativo utiliza a técnica do desbaste, que de acordo com Kolarevic (2001, p. 120) remove volumes específicos de material de um sólido por fresas que se movem a partir de três direções. Neste caso, um bloco de matéria-prima é desbastado conforme o modelo digital e o objeto a ser concretizado tem mais ou menos precisão a depender do número de eixos da máquina⁶. O sistema mais acessível de produção para um usuário comum é o sistema aditivo, que permite sobrepor camadas de um material obedecendo a um controle numérico e formando o objeto

6 Além dos eixos X, Y (se movem no campo horizontal) e Z (se move no campo vertical), muitas fresadoras de alta precisão incorporam um quarto eixo giratório que permite rotacionar o material permitindo que a fresa alcance partes antes escondidas do modelo.

em três dimensões. Para que isso aconteça, o modelo geométrico digital é fatiado horizontalmente em diversas camadas por um *software* e cada uma das lâminas geradas será impressa⁷ e sobreposta recriando aquele objeto virtual no plano físico. Já o sistema formativo, bastante utilizado por engenheiros e arquitetos em fachadas de prédio, trata-se de uma técnica de moldagem de grandes proporções que possibilita adaptações e combinações de módulos, a partir de comandos numéricos. Seria, por exemplo, o caso de vidros de longas dimensões com curvaturas especiais aplicados na estrutura externa de um edifício.

Uma vez introduzidos os métodos de fabricação subtrativo, aditivo e formativo, a seguir pretende-se examinar dois diferentes trabalhos artísticos – o primeiro que emprega o método subtrativo, e, o segundo, o método aditivo – de modo a compreender como os artistas se apropriaram da tecnologia em suas proposições poéticas. Em cada um dos trabalhos a serem estudados, buscar-se-á entender como a fabricação digital pode ser utilizada como forma de expressão poética, sobretudo ampliando as possibilidades de representação dos diagramas mentais propostos pelos artistas.

Estudos de caso

Visto que a fabricação digital implica distintos procedimentos de produção, cada variação e combinação desses processos trazem à luz diferentes maneiras de viabilizar a ideia do artista. Possíveis variações dos modelos mentais e correções ou reformulações são feitas em função da objetividade dos meios de fabricação. As obras selecionadas e apresentadas a seguir são esculturas digitais, que foram materializadas por diferentes métodos de fabricação. O primeiro caso diz respeito ao trabalho “Inner

7 O método aditivo pode produzir modelos em vários materiais (gesso, plástico, metais, cerâmica, resina etc.) por meio de processos diferentes. Mas em todos os casos esta produção é feita pela sobreposição de sucessivas camadas horizontais.

Sense” (2004), de autoria de Jon Isherwood, que fez uso do método automatizado subtrativo. Já o segundo caso refere-se ao trabalho “Stranger Vision” (2012), de autoria de Heather Dewey-Hagborg, que se concretiza pelo emprego do método aditivo.

Tendo o corpo como tema, o trabalho de Jon Isherwood apresenta-se preponderantemente pelas suas características não representativas e destaca temáticas materiais de composição. Já a obra de Heather Dewey-Hagborg, ao partir da coleta de vestígios (saliva, cabelo etc.) de pessoas anônimas, consegue representar “retratos” tridimensionais de suas possíveis faces. Tais retratos carecem de referência concreta, firmando-se, antes de tudo, como produto da síntese numérica de traços genéticos. São retratos verossímeis, pois, paradoxalmente, representam faces de pessoas não identificadas, não necessariamente plausíveis, numa clara crítica à vigilância vivida na nossa contemporaneidade.



| Figura 1. “InnerSense”, 2004 |
Escultura realizada em mármore verde – 60x55x50cm3.
www.jonisherwood.com

A primeira obra, “Inner Sense” (2004), foi realizada a partir do método subtrativo de fabricação por meio do desbaste do mármore. Trata-se de uma escultura em mármore verde com um formato de 60 x 55 x 50 cm³. A obra está atualmente no terraço do Museu de Cordova Sculpture Park and Museum⁸, tendo sido selecionada pelo então diretor Nick Capasso.

A escultura é composta por formas arredondadas e sobrepostas, que causam uma ilusão de expansão. Os sulcos lineares e rítmicos distribuídos ao redor da superfície enfatizam, de acordo com Wilkin (2005, p. 174), o “(...) sense of contained volume (...)”.⁹ De maneira extremamente precisa, esses sulcos acentuam sua forma arredondada e abaulada.

O formato da escultura faz alusão a um tronco e uma cabeça, visualmente ideográficos. O topo da escultura apresenta uma abertura, que sugere a figura de um vaso. Conforme Isherwood, em entrevista concedida a Gelber (2004, p. 44), a cabeça é comparada a um vaso, como “(...) an enclosure, something that contains all of our thoughts, questions, and ideas. It’s where we take our intellectual journeys.”¹⁰ Além do mais, o artista estabelece analogia da estrutura da escultura à noção de tronco humano, entendido como elemento essencial que compõe algo. Isherwood admite o tronco “(...) in terms of its physical capacity as a breathing apparatus, as a digestive system, a complex muscle system, as the heart and the center of our physical being.”¹¹

Entretanto, como a escultura se apresenta predominantemente pelas suas características icônicas, tais alusões evocam, sobretudo, algo que pode vir a ser, sem certezas, em que as noções de similitude, semelhança,

8 Disponível em: <<http://www.decordova.org/art/sculpture-park/inner-sense-place-your-thoughts-things-are-not-always-what-they-seem>>. Acesso em: mar. 2014.

9 “(...) ideia de volume contido (...)”. (tradução nossa).

10 “(...) uma área delimitada, algo que contém todos os nossos pensamentos, dúvidas e ideias. É onde realizamos nossas jornadas intelectuais.” (tradução nossa).

11 “(...) em termos de sua capacidade física como aparelho respiratório, como sistema digestório, um sistema muscular complexo, como o coração e o centro de nosso ser físico.” (tradução nossa).

ambiguidade, dúvida, incerteza, indecisão, ambivalência prevalecem. Visto que é patente a ausência de referente preciso, convive-se com a multiplicidade de significados conexos e complementares.

Ao destacar a complementaridade entre cheios e vazios, tornada evidente nos caracteres não representativos da composição, pode-se, metaforicamente, admitir que a obra “Inner Sense” alude às noções de interdependência entre partes: mente e corpo, compressão e dilatação, própria ao corpo humano. Enfim, evoca ou sugere a recíproca dependência entre sistemas, intrínseca à existência da condição humana. Como diz Isherwood: “I think about the compression that exists in the internal spaces in the human body. I am trying to fit a lot into a compact and compressed space.”¹²

Geralmente, os procedimentos de produção dos trabalhos de Isherwood contemplam as seguintes etapas: desenho, criação de modelo em argila e gesso, digitalização tridimensional do respectivo modelo, “manipulação” e recriação desse modelo digitalizado, desbaste do material por meio de fresadoras controladas numericamente e, muitas vezes, acabamento manual.

Conforme nos relata Gelber (2004, p. 43), Isherwood se interessa pela possibilidade dos recursos de digitalização 3D e de fabricação digital, visto que estes possibilitam capturar formas intuitivas e gestuais, materializando-as com precisão no final do processo. De acordo com as palavras de Isherwood: “(...) the original plaster forms are from my hand, and the stone blanks that are produced by the CNC machine act as new starting points for my hands and eyes to act on.”¹³ Enfim, existe uma etapa posterior ao trabalho da máquina CNC, podendo a escultura ser ainda cortada, polida, perfurada e algumas vezes até reprogramada para ser mais uma

12 “Penso na compressão que existe nos espaços internos do corpo humano. Estou tentando colocar muita coisa em um espaço comprimido e compacto.” (tradução nossa).

13 “(...) as formas de gesso originais vêm das minhas mãos, e os espaços em branco de pedra produzidos pela máquina de CNC atuam como pontos de partida sobre os quais minhas mãos e meus olhos agem.” (tradução nossa).

vez mais desbastada pela fresadora. Em suma, é patente a perspectiva de o artista transpor as limitações do aparelho produtor, colocando-se criticamente diante dele e materializando os modelos mentais próprios ao projeto criativo.

O segundo trabalho, “Stranger Visions” (2012), utiliza o método aditivo de fabricação digital para a produção de retratos tridimensionais. Trata-se de uma série de rostos em escala real, produzidos em gesso e obtidos a partir da tradução de informação genética de vestígios de DNA humano encontrados pela cidade de Nova Yorque. Dewey-Hagborg coletou e documentou fios de cabelo, unhas, chicletes e pontas de cigarro, que encontrava em seu percurso rotineiro realizado na cidade.

Movida pelo interesse em descobrir as faces a quem pertenciam estes vestígios, Dewey-Hagborg investigou de que maneira seria possível extrair desses indícios os dados de seus DNAs.



| Figura 3 |

Esculturas em gesso “StrangerVisions” e imagens da coleta de resíduos para análise e posterior mapeamento em um rosto.

<http://deweyhagborg.com/strangervisions/about.html>

Em primeiro lugar, com a colaboração de biólogos do laboratório comunitário Genspace¹⁴, Dewey-Hagborg realizou a análise das amostras coletadas de modo a extrair o DNA e reconhecer determinadas regiões dos seus genomas¹⁵. O procedimento utilizado para identificar e amplificar as partes específicas do genoma (SNP¹⁶) é chamado PCR (*Polymerase Chain Reaction*). Nesta etapa de PCR, definiu-se qual especificidade ou característica do genoma desejava-se amplificar de modo a obter resultados mais expressivos em relação ao rosto que se pretendia retratar. Para cada uma das amostras recolhidas e de posse dos resultados da extração do seu DNA, foi identificada uma sequência de nucleotídeos que foram organizados utilizando-se um programa de bioinformática, a partir do qual foi possível determinar quais alelos¹⁷ estariam presentes para cada SNP.

Em um segundo momento, por meio de um *software*¹⁸ de reconhecimento facial, tornou-se viável a tradução dos alelos presentes em cada SNP em códigos representativos de diferentes traços genéticos (raça, antepassados, cor de olhos, cor de cabelo, cor da pele, gênero etc.) e, também, a consequente parametrização destes códigos de modo a resultar a forma tridimensional de uma face. Uma vez que a biotecnologia ainda não detém o conhecimento para a leitura total dos dados presentes no DNA, visto que eles podem ser múltiplos, os resultados obtidos não são idênticos à face original mas guardam características individuais de cada pessoa.

14 Genspace é um laboratório comunitário de Biotecnologia que segue o conceito “DIY” (Do It Yourself), ou seja, “faça você mesmo”, localizado no centro de Brooklyn, NY. <<http://genspace.org/>>

15 Genoma é toda informação hereditária de um organismo que está codificada em seu DNA. A ampliação destas regiões do genoma permite identificar características que variam de acordo com cada indivíduo.

16 Os Polimorfismos de Nucleotídeo Único (SNP – *Single Nucleotide Polymorphisms*) são certas regiões do genoma que tendem a variar de pessoa para pessoa.

17 Os alelos são as formas alternativas de um mesmo gene.

18 Trata-se do programa Basel Face Model (BFM) que utiliza o *Morphable Model* produzido pelo Departamento de Ciência da Computação da Universidade de Basel.

Em um terceiro momento, com a obtenção dos modelos tridimensionais dos retratos, cada um deles foi impresso em escala 1:1 em uma impressora 3D colorida.

O trabalho “Stranger Visions” já foi apresentado em diversos espaços expositivos e mostra-se a partir de uma série de rostos, fixados na parede. Em algumas das exposições e conforme a figura 3, cada face apresentada vinha acompanhada da amostra original selecionada e de uma documentação que identificava hora e local de recolhimento do vestígio de DNA.

De acordo com Gambino (2013), os retratos representam “(...) life-masks¹⁹ (...)”. Paradoxalmente, tais esculturas, apesar de figurativas, são, também, ícones, pois representam retratos de pessoas anônimas, não plausíveis de identificação. Enfim, são formulações abstratas a partir de conceitos matemáticos. Como não se sabe a identidade das pessoas cujo DNA foi analisado, pode-se admitir que cada face é um objeto simulado, que convive entre a verossimilhança e a similitude com aquilo que representa. Cada retrato revela um jogo de equivalências entre aparência e anonimato, visto que cada um indicia traços genéticos, mas não exatamente as características estruturais e funcionais visíveis de uma determinada pessoa. Portanto, cada escultura pode ser considerada como um retrato sem referente aparente.

Nesta perspectiva, Dewey-Hagborg incita o diálogo e a reflexão sobre a vigilância genética. Para ela, de acordo com Wilkinson (2013, p. 22): “[her work] It’s not a scientific study about how to construct faces from DNA. It’s a provocation meant to make you think about privacy.”²⁰

19 Segundo Gambino (2013): “*When she shows the series, called ‘Stranger Visions’ she hangs the life-sized portraits, like life masks, on gallery walls.*” Em português: “Quando ela apresenta a série, chamada ‘Visões Estranhas’, ela pendura os retratos em tamanho real, como máscaras da vida, em paredes de galerias.” (tradução nossa).

20 “[o seu trabalho] não se trata de um estudo científico sobre como construir rostos a partir do DNA. Trata-se de uma provocação com o objetivo de fazê-lo pensar sobre a privacidade.” (tradução nossa).

Em “Stranger Visions”, é clara a existência de um novo e específico tipo de apropriação. Como diz Dewey-Hagborg (apud Wilkinson, 2013, p. 22): “My pieces at N.Y.U. dealt with facial-recognition algorithms. It’s a different version of appropriating. Instead of Duchamp signing a urinal, it’s taking something and making it do something it wasn’t intended to do.”²¹ Traços genéticos são recodificados como via para a construção de simulações. Geram-se produtos que criam seus próprios referenciais, enfim, que retratam a relação de equivalência entre arte, ciência e tecnologia e se materializam pelas potencialidades da fabricação digital.

Ambos os trabalhos incorporam processos de fabricação digital em sua execução. Os específicos modos de fazer dos artistas viabilizam a solução dos problemas por eles propostos, na medida em que, em ambos os casos, buscou-se fazer sobressair a qualidade sobre a quantidade, por conseguinte, alcançando a transgressão dos limites inerentes aos meios utilizados. Ideias que se materializam em razão de operações entre sensível e inteligível intrínsecas ao ato criativo.

Na primeira obra, o método subtrativo de fabricação permitiu ao artista uma maior liberdade e controle na definição da forma. Estudos compositivos reverberam a complementaridade entre partes de sistemas. Isherwood, em entrevista a Gelber (2004, p. 43), infere: “The technology has allowed me to analyse cause and effect, to move to a place where I have more control. The computer facilitated the next move, this aspect of control, defining what I see. (...) The invention of these types of procedures allows us to see differently and to experiment with the technology.”²²

21 “Minhas peças na Universidade de Nova York lidavam com algoritmos de reconhecimento facial. Trata-se de uma forma diferente de apropriação. Ao invés de um urinal assinado por Duchamp, se está pegando alguma coisa e fazendo com que ela faça algo que não se pretendia que fizesse.” (tradução nossa).

22 “A tecnologia me permite analisar causa e efeito, permite meu movimento para um lugar onde eu tenho maior controle. O computador facilitou o movimento seguinte, este aspecto do controle, definindo o que eu vejo. (...) A invenção desses tipos de procedimentos nos permite ver de modo diferente e fazer experimentos com a tecnologia.” (tradução nossa).

Na segunda obra, praticamente todas as etapas foram realizadas em ambiente digital, exigindo da artista conhecimentos específicos de bioinformática e de simulação numérica, de modo a poder compreender, traduzir e mapear os resultados em uma malha geométrica tridimensional a ser modelada em impressora 3D. O uso da tecnologia digital permitiu a tradução material aproximada de dados biogenéticos apregoando uma identificação facial para os sujeitos anônimos, provedores dos vestígios encontrados pela cidade. Curiosamente, cada face representada mostra, ao mesmo tempo em que esconde, a identidade dos indivíduos, o que, sobretudo, remete a reflexões acerca da vigilância genética.

Com base nestes métodos automatizados de fabricação, os artistas puderam então potencializar e ampliar suas formas de expressão superando possíveis restrições e limites próprios dos meios.

Em ambas as obras, são evidentes as referências ao corpo. Enquanto em *Inner Sense*, a alusão a ele se faz pela via da semelhança e da similaridade, em “Stranger Visions”, a apropriação de vestígios possibilita a concreção de simulações numéricas, não visualmente plausíveis a identificações, mas, sobretudo, representativas de conceitos (de retratos tridimensionais) elaborados a partir de traços genéticos. Por isso mesmo, tais esculturas são passíveis de gerar qualidade.

Desta forma, supõe-se que, a exemplo das duas obras analisadas, o que está na base dos seus processos de representação faz sobressair a noção de “arte como tecnologia” e não “tecnologia como arte”. Em ambos os trabalhos analisados, predomina o primeiro tipo de relação, em que sobressaem a qualidade e a inovação, em contraponto às noções de quantidade e conservação.

A utilização dos métodos aditivo e subtrativo de fabricação aplicados no âmbito das poéticas, antes discutidas, indubitavelmente ampliaram as possibilidades de criação, e, por conseguinte, possibilitaram novas formas de representação, antes consideradas difíceis ou até impossíveis de serem realizadas. Neste sentido, tais procedimentos reverberam-se como potenciais criativos meios de expressão. Contudo, a criação pela via dos mo-

delos numéricos tridimensionais e a sua consequente materialização por intermédio da fabricação digital impõe ao artista novas regras que dele exigem a necessidade de se posicionar criticamente diante dessa complexa infraestrutura tecnológica.

Considerações finais

As formas de produção que utilizam os sistemas CAD/CAM²³ chamam a atenção pela capacidade de controlar e manipular formas tridimensionais de grande complexidade, com extrema rapidez e precisão. Como vimos nos estudos de caso, tais aplicações são pertinentes se olhadas pelo ponto de vista das artes visuais, pois atendem às necessidades dos artistas, que procuram novas formas de expressão com vistas à concretização de sua poética.

Tais tecnologias, ao serem introduzidas na arte, abrem espaço a possibilidades criativas. Conforme Machado (2004, p. 2), “a arte sempre foi produzida com os meios de seu tempo”. Aplicando esse pensamento no âmbito da representação física de esculturas digitais aqui referidas, o artista que se aventura nos processos de fabricação digital e explora esses procedimentos de produção de imagem como potencial de expressão acaba por reinventá-los.

A automatização e a estereotipia inerentes às máquinas de fabricação digital podem ser transpostas pelo artista quando este procura, de modo inovador, explorar maneiras de subverter tais processos de produção de imagem. Enfim, quando ele consegue alterá-los, superando, assim, seus limites em favor da concepção de objetos poéticos.

23 CAD (*Computer Aided Design* – Computador auxiliando o Design). CAM (*Computer Aided Manufacturing* – Computador Auxiliando a Manufatura)

Referências bibliográficas

CELANI, Gabriela; PUPO, Regiane. *Prototipagem rápida e fabricação digital para arquitetura e construção: definições e estado da arte no Brasil*. Cadernos de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo (Mackenzie. Online), v. 8, pp.1-3, São Paulo, 2008.

COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na Arte: da Fotografia à Realidade Virtual*. Porto Alegre: UFRGS Editora, 2003.

GAMBINO, Megan. *Creepy or Cool? Portraits Derived From the DNA in Hair and Gum Found in Public Places*. Smithsonian Electronic magazine (2013). Disponível em: <<http://www.smithsonianmag.com/science-nature/creepy-or-cool-portraits-derived-from-the-dna-in-hair-and-gum-found-in-public-places-50266864/>>. Acesso em: fev. 2013.

GELBER, Eric. In: *Sharing Sensation: A conversation with John Isherwood*. Sculpture 23, n. 7 September. New York: The H. W. Wilson Company, 2004, pp. 40-45.

KOLAREVIC, Branko. *Designing and Manufacturing Architecture in the Digital Age*. Architectural Information Management 05. Design Process 3, 2001, pp.117-123.

MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

_____. *Arte e Mídia: Aproximações e Distinções*. Revista Eletrônica e-compós, pp. 1-15, 2004.

MOLES, Abraham. *Arte e computador*. Porto: Afrontamento, 1990.

PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. *Processos Criativos Com os Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. *Imagem, cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2008.

TAVARES, Mônica. *A Recepção no Contexto das Poéticas Interativas*. ECA – Escola de Comunicações e Artes, 2001. Tese (Doutorado em Artes Visuais), ECA-USP.

WILKIN, Karen. In: *Art in America* ed. june/july. New York: Brant Publications, Inc., 2005 (p. 174).

WILKINSON, Alec. *Mask Crusader*. The New Yorker. 89.19, 2013 (p. 22). Disponível em: <<http://go.galegroup.com/ps/i.do?action=interpret&iid=GALE|A337613961&v=2.1&u=capes58&it=r&p=AONE&authCount=1>>. Acesso em: fev./2013.

Outras fontes:

InnerSense (2004), John Isherwood. Disponível em: <http://jonisherwood.com/forms-5/> Acesso em: jan. 2014.

Stranger Visions (2012), Heather Dewey-Hagborg. Disponível em: <<http://deweyhagborg.com/strangervisions/about.html>>. Acesso em: jan. 2014.

CONSIDERAÇÕES SOBRE INTERMÍDIA

Alessandra Lucia Bochio¹

Visando refletir sobre uma prática artística que está entre meios, o que pretendemos com este trabalho é compreender o termo intermídia, inicialmente através dos escritos de Dick Higgins, contextualizando-o, posteriormente, através das conceituações de Christiane Paul, Yvonne Spielmann e Irina O. Rajewsky e, por fim, através da análise da série “Espaços entre o sonoro”, a fim de entender as relações entre os meios corpóreo, musical e visual.

palavras-chave *intermídia; espaços entre sonoro, corpo, música, artes visuais.*

¹ **Alessandra Lucia Bochio** é artista, bacharel em Artes Plásticas pelo IA-UNESP, mestre em Artes também pelo IA-UNESP, sob a orientação do Prof. Dr. Milton Sogabe. Atualmente é Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais na ECA-USP, sob a orientação da Profa. Dra. Monica Tavares, com bolsa CAPES..

Introdução

Um som, uma imagem ou mesmo um aroma podem trazer consigo sensações de uma ordem diferente do sentido ao qual estão individualmente relacionados. Assim, uma imagem pode remeter a um som, ou vice-versa; um aroma pode remeter a uma imagem e assim por diante. Quem nunca se pegou descrevendo um som através de atributos originariamente visuais? Sons brilhantes ou opacos, por exemplo. Tais adjetivos dizem respeito a atributos visuais, mais especificamente a características relativas à reflexão da luz e não a atributos sonoros propriamente ditos. Certos adjetivos podem também referir-se tanto ao olhar quanto ao tato, como áspero e liso. Vale igualmente lembrar das memórias involuntárias proustianas, que carregam consigo imagens, sons, e até o sabor das *madeleines*. Poderíamos ficar aqui exaustivamente descrevendo estas pequenas confusões sensoriais; porém, nosso objetivo com esta pequena divagação é apontar que talvez possamos pensar o espaço sensorial como um todo interligado, no qual não se poderia solicitar este ou aquele sentido sem ao menos se resvalar em outro.

Foi através de experiências sinestésicas como estas que o Fluxus criou acontecimentos/experiências de curta duração, que incluíam odores, sons, deslocamentos, sabores etc., evidenciando, desta forma, como as diferentes sensações nunca acontecem separadamente. Dick Higgins, artista e membro do Fluxus, descreve uma tendência crescente de artistas interessados em buscar outras formas artísticas através do cruzamento de fronteiras entre meios já consagrados na arte, ou fundindo-os com outros que até então não haviam sido considerados como tal, denominando-a de intermídia. O artista reconheceu como intermídia uma tendência dos diversos trabalhos do Fluxus, algumas produções das décadas de 1950 e 60, como os então recentes trabalhos de poesia concreta e de poesia sonora. De acordo com o próprio artista, o termo intermídia tornou-se uma categoria formal para definir uma inter-relação entre diferentes meios que se fundem para se tornar um algo até então novo.

Posteriormente a Higgins, as aproximações sobre o termo intermídia foram e ainda são inúmeras; apontam tanto para própria arte, como forma de compreendê-la através de seus próprios procedimentos, quanto para estudos que caminham em direção ao surgimento de novos meios de comunicação. O termo intermedialidade, por exemplo, é utilizado hoje por vários estudiosos para nomear práticas interdisciplinares; é um termo guarda-chuva, que comporta todos os fenômenos que de algum modo realizam-se entre meios. Já para Yvonne Spielmann (In: Breder e Busse, 2005, p. 132) este termo reflete um debate atual sobre os novos meios de produção da arte, o qual pretende compreender a combinação de diversos e heterogêneos elementos que são reorganizados dentro do desenvolvimento dos meios, mas especificamente do meio digital. Ken Friedman (In: Breder e Busse, 2005, p. 57) acredita que ao mesmo tempo em que é possível separar os meios em arte para reflexões históricas ou distinções teóricas, o termo intermídia é geralmente recorrido hoje para descrever formas híbridas em arte, originadas através da combinação entre meios.

Neste trabalho, a fim de refletirmos sobre uma prática que está entre meios, trabalharemos em dois eixos, o da reflexão teórica e o da prática artística, e como estratégia de ação, caminharemos do macro ao micro. O que pretendemos é compreender o termo intermídia, inicialmente através dos escritos de Dick Higgins, contextualizando-o, posteriormente através das conceituações de Christiane Paul e Yvonne Spielmann e das três subcategorias de intermedialidade propostas por Irina O. Rajewsky e por fim, através da análise da série “Espaços entre o sonoro” (2011-2012) desenvolvida pela Autora em parceria com outros artistas. A partir de “Espaços entre o sonoro” visamos compreender como as relações entre os meios visual, sonoro e corpóreo são desenhadas nos quatro trabalhos da série, situações nas quais o audiovisual é atravessado pela própria presença do corpo, o qual, se revela, por sua vez, em meio às próprias relações intermediáticas.

1.

No início da década de 1960, através de um processo coletivo, democrático e contrário ao que se considerava ser Arte, George Maciunas batizou como Fluxus um grupo de artistas, para que fossem “livres como a água de um rio” e pudessem se desviar de convenções ditas pelo sistema e mercado da Arte. Herdeiro do futurismo italiano, dadaísmo, zen-budista e da música experimental, o Fluxus defendeu a não-arte, desmaterializou o objeto da arte por meio de hibridizações de linguagens e meios e questionou suas instituições, produzindo festivais em locais inusitados e com uma estética livre. Reforçaram arte e vida como instâncias inseparáveis.

Primeiramente, apoiados na “música nova”, visavam repensar a própria música através de não mais uma sucessão de notas, harmonia e ritmo, mas sim através dos sons advindos de qualquer objeto ou acontecimento banais. A música, para eles, não poderia ser algo isolado do cotidiano; o que pretendiam era misturar vida à música e provocar uma nova percepção e concepção de peças musicais.

Para tanto, utilizaram instrumentos ícones da música de concerto de modo inusitado: o piano recebeu marteladas enquanto suas teclas estavam presas por pregos e intervenções do público; em “Piano Activities” (1962), de Philip Corners, um piano de cauda é serrado ao meio; violinos foram imersos em aquários para proporcionarem novas sonoridades; em “Solo for Violin” (1962), Nam June Paik quebrou um violino sobre uma mesa usando um golpe de luta marcial. Foi através de ações como estas que o Fluxus ofereceu ao público uma nova música, permeada de vida e acaso.

Em todas as suas ações, baseava-se nas “partituras potenciais abertas”, usadas pelos seus integrantes em lugares diversos: festivais, teatro de rua, eventos em restaurantes, saraus domésticos e/ou públicos, as quais continham apenas uma orientação primeira, deixando que a compreensão e interpretação daquele que a executasse afluísse livremente. Experimentavam de uma criatividade aberta e acessível, impregnada pelo bom humor e por atividades lúdicas que incluíam a participação do público

como elemento artístico; acreditavam ainda que qualquer pessoa poderia, inclusive desenvolvendo atividades diárias, ser artista.

Foi o acaso vivido como experiência cotidiana que atravessou todas as propostas do Fluxus. Os fluxartistas acreditavam que era no intermeio entre a vida e a arte que todo cotidiano poderia ser considerado artístico, ampliando, deste modo, sensibilidades. Evidenciavam ainda que as sensações nunca acontecem separadamente, mas sempre em conjunto. Em seu ensaio “Intermedia” (1984), Higgins sugere que tal fato dá origem a uma arte pertencente a um território até então pouco experimentado, que, por sua vez, parece estar “entre”, ou seja, nos cruzamentos e nos entrelaçamentos dos meios já definidos na arte ou nas fronteiras desta com outros meios até então pouco desconhecidos pela primeira. E adverte: “there is still a great deal to be done in this direction in the way of opening up aesthetically rewarding possibilities”² (Higgins, 1984, p. 20).

Inserido neste contexto, o que chamou a atenção de Higgins para que ele desenvolvesse o termo *intermídia* foram alguns acontecimentos/experiências de curta duração que culminavam a qualquer momento, de qualquer objeto ou atividade banais. Elaborados no final dos 1950 e início dos 60, tais acontecimentos/experiências foram batizados por Allan Kaprow de *Happenings*.

O *Happening* tem origem na colagem, uma prática desenvolvida inicialmente por Picasso e Braque e posteriormente pelos surrealistas. A colagem, grosso modo, consiste em adicionar, remover, substituir ou alternar componentes já existentes, ou não, em obras visuais. Para Higgins (1987), quando a colagem é desenvolvida em arte, e não apenas nas artes plásticas, começa a se projetar para fora da superfície bidimensional e torna-se *Combines*, termo utilizado por Robert Rauschenberg para designar suas construções (procedimento também conhecido por *Assemblage*). Em “Monogram” (1955-59), por exemplo, uma de suas construções mais famosas, Rauschenberg adiciona à tela um bode de pelúcia respingado de

2 “Ainda há muito a ser feito neste sentido, de modo a abrir possibilidades esteticamente gratificantes.” (tradução nossa).

tinta e com um pneu de carro preso ao redor de seu pescoço; inclui-se ainda na tela outros diversos componentes que vão desde uma bola de tênis a imagens impressas.

Quando as *Combines* ou as *Assemblages* começam a envolver a presença do espectador, tornam-se *Ambientes* e quando estes começam a incluir performances ao vivo, tornam-se *Happenings*. Allan Kaprow foi pioneiro no desenvolvimento tanto dos *Ambientes* quanto dos *Happenings*; á medida em que as *Assemblages* vão ganhando amplitude, conquistando o espaço ao seu redor, o próprio espaço expositivo transforma-se em grandes *Assemblages*, ou seja, em *Ambientes*. O *Happening*, por sua vez, nasce da valorização do tempo e da ação, pontos centrais para o seu desenvolvimento; é algo espontâneo sem nenhum objetivo claro, acontece por acontecer. Sob a ótica de Higgins, esta prática surge como um campo desconhecido: “a form of theatral composition begun in the late 1950s, rejecting all narrative logic and all forms of stage in favor of maximum exploitation of the performance environment, lyrical performing elements within a matrixed structure, and an overall synthesis of music, literature, and the visual arts.”³ (Higgins, 1976, p. 271).

E quando o *Happening* foi quebrado em sua menor parte constitutiva, tornou-se *Evento*. Para Higgins, uma das principais características dos trabalhos dos fluxartistas é a concentração de elementos, ou seja, eventos mínimos, mas com o máximo de implicações possíveis; tal procedimento está diretamente relacionado ao desenvolvimento da forma em Fluxus, bem como ao de trabalhos artísticos intermediáticos e à resolução da dicotomia arte/vida.

Tanto Higgins quanto Marciunas acreditavam que o Fluxus não era um grupo coeso, com um programa prescrito ou definido; preferiam dizer que este era uma tendência de artistas experimentais com alguns pontos em comum; tais pontos estão interligados e integram de maneira geral a

3 “Uma forma de composição teatral que começou no final de 1950, rejeitando toda lógica narrativa e todas as formas de teatro em favor da exploração máxima do ambiente de performance, dos elementos performativos líricos dentro de uma estrutura matricial e de uma síntese geral da música, da literatura e das artes visuais.” (tradução nossa).

produção dos fluxartistas. Conforme Higgins, são eles: 1. Internacionalismo; 2. Experimentalismo e iconoclastia; 3. Intermídia; 4. Minimalismo ou concentração de elementos; 5. Uma tentativa de resolver a dicotomia arte e vida; 6. Implicabilidade; 7. Jogos; 8. Efemeridade; 9. Especificidade; 10. Presença no tempo; e 11. Musicalidade (Higgins, 1987, p. 174).

O Fluxus nasceu espontaneamente, sem um lugar determinado ou em um país específico. Foi um encontro de artistas de diversas nacionalidades que estavam interessados em experimentar outras e diferentes formas artísticas. Na Europa, Wolf Vostell, Nam June Paik, Ben Patterson, dentre outros. Nos Estados Unidos, o próprio Higgins, Robert Watts, Philip Corner etc. No Japão, Takehisa Kosugi, Mieko Shiomi e outros. De acordo com Higgins, havia umas duas dúzias de artistas espalhados por mais de seis países com alguns interesses artísticos semelhantes, o que decorre que o Fluxus não foi criado, por exemplo, nos Estados Unidos ou em algum país da Europa, mas foi, desde sua origem, internacional.

O experimentalismo, entre os fluxartistas, foi formal; tomou-se como pressuposto que novos conteúdos em arte requerem novas formas, que, por sua vez, permitem resultados inesperados juntamente com novas formas de experiência. Em muitos casos, tal experimentalismo conduziu os fluxartistas à intermídia, ou seja, a formas híbridas por natureza. Para que tal forma fosse suficientemente clara, foi necessário construí-la de maneira concisa. Tal fato ocasionou, inevitavelmente, o desenvolvimento de trabalhos breves, com a máxima concentração de elementos ou trabalhos com poucos elementos; um exemplo deste processo é a ópera Fluxus de Vostell, na qual o artista utilizou-se de apenas três palavras da Bíblia para compô-la. Este procedimento constituía um tipo de “mini-realismo”, no qual uma grande atenção foi dada às experiências cotidianas e às resoluções da dicotomia arte e vida. Neste ponto, a influência de John Cage foi de extrema importância, pois ele compreendia um pedaço da realidade em sua complexidade e não simplesmente o arrancava para fora de seu contexto. O “mini-realismo” era produzido com a maior concentração de conteúdos sensuais, emocionais e intelectuais possíveis através da mínima utilização de materiais, gerando, assim, a implicabilidade descrita por

Higgins. Contudo, para não cair em movimentos tendenciosos, o autor aponta que os fluxartistas se utilizavam de jogos lúdicos e do bom humor para cativar seus espectadores.

O próprio nome Fluxus já sugere em si uma mudança em curso, que se dá no momento da criação de cada trabalho e no instante em que este se realiza. Os fluxartistas não pretendiam que seus trabalhos fossem duradouros, pelo contrário, deveriam existir apenas no momento em que se mostravam; tal fato fez com que os artistas se utilizassem de materiais efêmeros, procurando soluções específicas para resolver situações pontuais e momentâneas (especificidade em Fluxus). A ideia de presença no tempo está relacionada àquela de mudança no curso do próprio trabalho; tal mudança não está relacionada ao teatro, mas à música. De acordo com o próprio Higgins (1987), não havia clímax ou estrutura dramática, como no teatro; os trabalhos dos fluxartistas estavam mais próximos da música lírica.

Como o próprio Higgins (1987) afirma, é evidente que nenhum trabalho de nenhum fluxartista refletiu todos os onze pontos, talvez a sua maioria. Entretanto, tais pontos nos ajudam a compreender de maneira geral a proposta do Fluxus e como sua produção se deu; tal fato nos auxilia ainda a compreender o contexto em que Higgins desenvolveu o termo intermídia.

O autor deixa claro que os trabalhos intermediáticos não são exclusivos ao Fluxus. Grande parte dos *Happenings* de Kaprow e Vostell se desenvolveram fora deste contexto, bem como parte das poesias concreta e sonora. Higgins destaca ainda que trabalhos muito próximos aos que os fluxartistas produziram podem ser visualizados até mesmo em povos primitivos ou nos jogos de salão do século XIX. Contudo, a produção do Fluxus nos é cara, pois foi tanto a partir dela quanto do envolvimento de Higgins com ela que ele desenvolveu o termo intermídia, um termo tão discutido atualmente.

2.

Em “*Intermedia in the Digital Age*” (In: Breder e Busse, 2005), Christiane Paul afirma que parece ser apropriado reconsiderar a relação intermídia e arte digital nos termos em que esta se apresenta atualmente. A autora argumenta que os meios digitais são essencialmente híbridos e nos oferecem modelos para a compreensão de sistemas inter-relacionais, adequando-se, deste modo, para uma arte de relação. Indaga: “what are the boundaries and junctions between these two realisms? Is there a specific aesthetics of intermedia and digital art? Will intermedia be completely absorbed by the blurrier category of ‘new media’? Can digital art in and of itself be considered a form of ‘intermedia’?”⁴ (In: Breder e Busse, 2005, p. 38). Compreendemos que tais indagações nos são de grande valia, pois nos auxiliam como modelo ou diagrama do campo de investigação teórica pretendido neste trabalho; esbarraremos em alguns aspectos apontados por tais questões ao longo deste texto.

Para nós, o que é importante, neste momento, na argumentação de Paul, é como ela amplia o conceito de Higgins, sugerindo desdobramentos nas formas de intermídia. A autora traz como exemplo o trabalho “Skulls” (2000), de Robert Lazzarini. Através do programa 3D CAD, o artista distorce as figuras de um crânio e, em seguida, as imprime como esculturas por meio da fabricação digital. Os crânios alcançam tamanha distorção que se tornam incompatíveis com a realidade ao mesmo tempo em que os vários níveis de distorções remetem aos previamente explorados pela pintura perspectivista. O trabalho de Lazzarini são esculturas, mas não poderia ser produzido de outra forma senão pelos meios digitais; a obra se realiza através da oposição entre os meios tradicionais da arte e o digital. Nas palavras da autora: “There is a certain ‘intermedia’ aspect to it that is achieved not through the merging of different forms of media art but through the fusion of new technologies with a traditional medium’s basic

4 “Quais são os limites e as junções entre essas duas áreas? Existe uma estética específica para intermídia e arte digital? Será que o termo intermídia é completamente absorvido pelas categorias borradas das ‘novas mídias’? Pode a arte digital em si ser considerada uma forma de ‘intermídia’?” (tradução nossa).

concepts”⁵ (In: Breder e Busse, 2005, p. 39). O interesse em “Skulls” não está na fusão dos meios propriamente dita, mas nos modos como o artista opera transitando entre a pintura, a escultura e o digital e evidenciando o relacionamento entre os meios.

O termo intermídia nasce a partir da fusão conceitual entre meios historicamente separados⁶, contudo, evidenciamos aspectos intermediáticos no trabalho de Lazzarini; tal fato nos faz repensar o termo cunhado por Higgins, sendo necessário seu desdobramento. Para tanto, recorreremos à conceituação de Yvonne Spielmann. Para a autora (2005), o termo intermídia está relacionado à transformação dos meios, de modo que o próprio processo que os une os transforma. Em suas palavras: “To consider an intermedia artwork is to deal with the processes of transformation that are reflected in the structure and form of the artwork”⁷ (In: Breder e Busse, 2005, p. 132). Seja pela combinação de distintos meios, seja pelos modos de autorreflexão – quando um meio específico é usado para relacionar diferentes aspectos e/ou elementos de diversos meios –, tal transformação é, segundo a autora, ocasionada por uma estrutura de combinação, colisão e intercâmbio.

Dada a combinação intermediática, o que ocorre é a colisão, ou seja, o confronto entre os elementos de meios distintos; esta colisão é explorada dentro de uma estrutura de intercâmbio, a qual, por sua vez, relaciona os diversos aspectos de cada elemento em um único meio. A forma de um determinado trabalho artístico é definida por esta estrutura de intercâmbio, que transforma os elementos de meios distintos em um único meio através do relacionamento dos aspectos de tais elementos. Transformação é, para Spielmann, uma categoria estrutural que expressa os modos como os diferentes elementos são combinados e relacionados uns com os outros, de modo a revelar uma forma única. No caso dos modos de autor-

5 “Há nele um certo aspecto intermediático que não é alcançado através da fusão de diferentes meios da arte, mas através da fusão entre as novas tecnologias e os conceitos básicos de um meio tradicional.” (tradução nossa).

6 Cf Higinns, 1965. In: Leonardo, v. 34, n. 1, 2001, pp. 49-54.

7 “Considerar um trabalho artístico como intermediático é lidar com os processos de transformação que são refletidos na estrutura e na forma do trabalho.” (tradução nossa).

reflexão, meios distintos que se apresentam em uma forma única dentro de um meio submetem-se a um processo de transposição, pois são transferidos para uma outra estrutura de um outro meio.

Spielmann considera ainda que o reconhecimento da diferença entre os meios é tanto revelado na própria forma que cada trabalho tomará, quanto nos processos operatórios que deram origem ao trabalho, sendo, este último, o ponto que nos interessa. O retrabalho de elementos específicos de um meio em outro, seja em nível representacional, seja em nível operatório, resulta em diferenças estruturais e de similaridade entre dois ou mais diferentes meios. O que ocorre é um processo fundamentado na mudança e nos modos como os trabalhos se apresentam e são afetados pelo processo.

Como já havíamos referido anteriormente, Higgins igualmente admite a combinação intermediática no âmbito da transformação dos meios, compreendendo-a através da fusão conceitual entre eles. Contudo, apesar da argumentação de Spielmann ir ao encontro daquela de Higgins, acreditamos que ela nos oferece um olhar mais micro para compreendermos a relação intermediática do ponto de vista dos modos operatórios e nos oferece novas pistas, pistas estas que nos auxiliam a compreender os questionamentos de Paul.

No caso dos meios digitais, os diversos meios já estão incorporados a ele a partir do código numérico: “they merge with each other within the same technical structure”⁸ (Spielmann. In: Breder e Busse, 2005, p. 134). Tal fato, como já mencionou Paul, levanta questões. Contudo, o nosso interesse está atrelado às diferenças dos domínios da arte e como estes são transpostos e relacionados no meio digital. Concordamos com Rajewsky (2005) que uma abordagem na qual os meios digitais estão em oposição aos meios analógicos, justamente pela capacidade dos primeiros em aglutinar meios e processos anteriores, inclusive artísticos, obscurece as especificidades dos próprios trabalhos que se propõem ao inter-relacionamento entre meios no universo das tecnologias digitais.

É neste sentido que Spielmann argumenta sobre os modos de autorreflexão, repensando o termo intermídia dentro da estrutura dos meios di-

8 “Eles se fundem dentro de uma mesma estrutura técnica.” (tradução nossa).

gitais, afinal, dado o processo de transposição mencionado anteriormente, transposição significa, de acordo com o autora, transformação quando elementos estruturais de dois ou mais meios são combinados através da colisão e do intercâmbio entre eles. É importante ressaltarmos, ainda, que os termos hipermídia⁹ e intermídia não são sinônimos, pois, como já mencionamos anteriormente, a intermídia ao mesmo tempo em que relaciona os diversos meios transforma-os, o que não necessariamente ocorre na hipermídia. Spielmann difere ainda intermídia da multimídia e das mídias mistas, sendo que as duas últimas não combinam os meios de modo a transformá-los, mas sim através de processos de acumulação.

3.

Trazemos, neste momento, as três subcategorias de intermedialidade propostas por Irina O. Rajewsky, referências intermediáticas, combinação de mídias e transposição intermediática. Diante do exposto e da argumentação de Spielmann, compreendemos que mais do que subcategorias, referências intermediáticas, combinação de mídias e transposição intermediática, podem ser entendidas como modos de relacionamento entre meios, que, por sua vez dizem respeito aos modos operatórios que geram as relações intermediáticas, pois ao mesmo tempo em que combinam os meios, elementos e/ou aspectos, dizem respeito à transformação dos primeiros, seja referindo-se a outros aspectos, combinando meios ou transpondo elementos e aspectos de um meio em outro.

É importante notarmos que estamos no campo das artes; desta forma, tais subcategorias não podem ser vistas como algo fechado em si mesmo, apresentam modos gerais de relacionamento; o específico é da ordem de

9 Cf. Leão, 2001, hipermídia é uma tecnologia que incorpora informações diversas, como som, texto e imagem. Essas informações podem estar armazenadas por meio de elos associativos – os *links* – ou por sistemas com estruturas interativas, o que permite ao usuário navegar por diversas partes de um aplicativo, por exemplo, na ordem em que desejar.

cada trabalho artístico, sendo que em um mesmo trabalho podem ser percebidas mais de uma subcategoria relacionando-se. Além disso, trazemos tais subcategorias de Rajewsky mais como um diagrama para refletirmos os modos operatórios dos trabalhos artísticos que visam a intermídia do que algo dado ou preestabelecido.

Através de concepções baseadas nos estudos de literatura comparada e nos estudos de inter-artes, Rajewsky, em *Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality* (2005), utiliza-se do termo intermedialidade para especificar e tomar uma posição muito particular de tal termo. Para a autora, intermedialidade é um termo genérico que visa abarcar todos os fenômenos que de alguma maneira realizam-se entre meios; difere do termo de Higgins, por ser mais abrangente. É um termo guarda-chuva que conta com uma variedade de aproximações críticas, dependendo de diferentes objetos e contextos, sendo usado em diferentes disciplinas: estudos sobre mídia, estudos literários, sociologia, história da arte, dentre outros.

Optamos, neste momento, pelo trabalho de Rajewsky, pois esta propõe uma abordagem que não está relacionada a uma função uniforme e fixa do termo, ao contrário, visa analisar casos individuais de modo a perceber suas especificidades, suas possibilidades contextuais e dos meios.

Descreveremos, então, as três subcategorias propostas por Rajewsky, visando compreendê-las através de exemplos práticos artísticos.

Referências Intermediáticas – trata-se de uma subcategoria na qual, através de um único meio apresentado em sua materialidade e medialidade específicas, cita ou evoca, de diversos modos, características de um outro meio, ou seja, o aspecto intermediático está apenas na referência.

No filme “Prospero’s Books”, de Peter Greenaway, por exemplo, sua diretora de fotografia – Sacha Vierny – tem como uma de suas referências o *chiaroscuro*, uma técnica característica da pintura barroca, baseada no contraste entre luz e sombra. Neste caso, a pintura não está sendo utilizada como meio, mas como referência.

Na série “Planos” (2009-2012), de André Favilla, são criados nove desenhos por meio de aplicativos computacionais de design gráfico; em seguida, são impressos sobre papel, emoldurados e expostos. Contudo, o interesse não está no desenho em si, mas na relação entre o espaço bidimensional do papel e o espaço virtual do computador. O artista propõe uma experiência de imersão ao receptor, característica das tecnologias digitais; os desenhos em grande formato delineiam um espaço de representação que não poderiam ser elaborados de outra forma senão pelo computador: a um só tempo pode ser visto como preciso, matemático e instável, onde as relações figura-fundo são permanentemente reconfiguradas nos olhos do receptor. É uma experiência característica do espaço virtual do computador sendo vivida no espaço bidimensional da folha de papel.

Rajewsky afirma que referências intermidiáticas são uma importante subcategoria para pensarmos os processos de significação, pois, além de criar uma ilusão “de como se fosse um outro meio”, provoca um alargamento nos modos de representação tanto do meio apropriado quanto do meio citado. Contudo, ao falarmos de referências intermidiáticas no campo das artes, podemos compreendê-las não apenas no que concerne aos processos de significação, mas também como alargamento dos próprios processos operatórios. Ao citar ou evocar determinado aspecto e/ou elemento de um outro meio, o artista amplia o seu modo de operar naquele meio, ou seja, possibilita a expansão do meio do ponto de vista do fazer artístico.

Transposição intermidiática, na conceituação de Rajewsky, é um processo genérico que pretende transpor um texto produzido em um meio em outro, de acordo com as possibilidades materiais e as convenções vigentes deste novo meio. Nos processos que visam a transposição intermidiática, há um “original”, uma fonte primeira, que é alvo de uma nova configuração, construída em um meio diverso do primeiro.

Já na década de 1980, Julio Plaza desenvolve uma teoria bastante semelhante ao que Rajewsky propõe como transposição intermidiática, a teoria

de tradução intersemiótica (TI), que, por sua vez, consiste na interpretação de um sistema de signos em outro. Desenvolvida através da tradução poética, inicialmente proposta por Roman Jakobson (passível de três tipos: interlingual, intralingual e intersemiótica ou transmutação), Plaza afirma que a TI configura-se como uma “prática-crítico-criativa, como metacriação, como ação sobre estruturas e eventos, como um outro nas diferenças, como síntese e re-escritura da história” (Plaza, 1987, p. 209).

Tais possibilidades de transpor uma mensagem poética para um meio que inicialmente não foi pensado em sua elaboração, abre espaço para uma segunda criação daquele que a produz. Seja por relações de similaridade, contiguidade ou convenção (Plaza, 1987, p. 81), o que se pretende manter é a conexão entre o objeto de origem e sua tradução. “Em Lua de Outono” (1984), por exemplo, Plaza traduz um haicai para a imagem fotográfica. “Trata-se de citar um trânsito de meios, isto é, da linguagem poético-verbal para linguagem poético-visual num meio fotográfico” (Plaza, 1987, p. 153). Já em “Homenagem a Malevich” (1973), o artista traduz o quadro de Kasimir Malevich, “Quadrado Negro sobre Fundo Branco” (1913), através de folhas de chumbo e luzes fluorescentes. “Negativo e positivo, luz-negação, energia-absorção, se constituem no yin-yang da linguagem visual, fonte da sensibilidade plástica. Efeito do todo, tautologia do suporte, espaço de tensão” (Plaza, 1987, p. 159).

Vejamos como exemplo a oitava edição da revista *Artéria*. Criada em 1975, sob a coordenação de Omar Khouri e Paulo Miranda, a revista traz como uma de suas propostas ser mutável: a cada novo número, esta se propõe a assumir novos suportes ou formatos.

Para sua oitava edição – *Artéria 8* (2003) – seus coordenadores convidaram alguns artistas com a proposta de incluir seus trabalhos na Internet; tais trabalhos deveriam evidentemente apropriar-se dos recursos da mesma como meio de criação. Dentre os trabalhos presentes em *Artéria 8*, havia tanto aqueles que foram inicialmente pensados para Internet, quanto aqueles que não, sendo posteriormente traduzidos dentro dos paradigmas da rede. Tomaremos como exemplo um trabalho que se utilizou da TI: “TV”, de Julio Plaza.

“TV” foi inicialmente (1994) pensado para o meio impresso (papel), composto por imagens sucessivas. A proposta original foi transformar a palavra “TV” em “TIME” através da introdução, imagem à imagem, de formas. Na versão para web, o trabalho ganha uma dimensão temporal, que, por mais que já estivesse sugerida na primeira versão pelas imagens sucessivas, oferece uma nova leitura ao receptor, em sintonia com o universo digital.

Através da transposição intermediática, o receptor percebe uma fonte primeira (originária) ao mesmo tempo em que vê sua transposição, percebendo o primeiro em sua diferença ou equivalência em relação ao segundo. Abrem-se, desta forma, camadas adicionais de sentidos que são produzidos pelo próprio ato de transpor/ traduzir; a obra adquire características que podem ser da ordem de referências intermediáticas e de combinação de mídias.

A terceira subcategoria de intermedialidade, proposta por Rajewsky, é a combinação de mídias. Conforme a autora, em configurações midiáticas que se adequam a esta subcategoria, temos: a presença de pelo menos duas mídias em sua materialidade, em várias formas e em graus diversos de combinação.

Esta é a mais abrangente das subcategorias de Rajewsky, pois engloba grande parte dos trabalhos em arte que visam a relação entre meios. Podemos citar como exemplos os trabalhos de George Aperghis, compositor contemporâneo que através de dispositivos cênicos, une artes cênicas, artes visuais e música; os vídeos de Thierry De Mey, os quais têm um modo bastante particular de fundir dança e música; e a série “Espaços entre sonoro”, desenvolvida pela Autora em parceria com outros artistas, a qual será melhor detalhada na próxima seção deste trabalho.

4.

“Espaços entre o sonoro” (EES) consiste em uma série de performances audiovisuais desenvolvidas entre 2011 e 2012 pela Autora em parceria com outros artistas, os compositores Felipe Meker Castellani e Manuel Pessoa, as bailarinas Thiane Nascimento, Raquel Pereira e Nathalia Catarina, a artista visual Viviane Vallades e o cientista da computação Fernando Falci. Nossa principal busca em EES foi a elaboração de estratégias de criação a partir das relações entre os meios visuais, sonoros e corpóreos, sejam estes resultantes e/ou frutos das possibilidades dos meios digitais ou do encontro entre as diferentes práticas artísticas referentes a estes mesmos meios.

O primeiro trabalho da série EES foi desenvolvido e apresentado em 2011; nós o consideramos um passo inicial, o qual nos auxiliou a demarcar o território a ser explorado nas reelaborações que se seguiram. O projeto inicial consistia na criação de um ambiente sonoro interativo, que poderia ser tanto apresentado como instalação, solicitando a participação do público, quanto no formato de performance, com a presença de um performer que acionaria o ambiente sonoro através de sua movimentação; porém, nunca chegamos a apresentá-lo como uma instalação, percebendo, assim, a forma dos trabalhos seguintes.

Para a realização da performance, utilizamos um sistema interativo que consistia em uma câmera de vídeo que mapeava pontos específicos do espaço cênico; através da diferença entre dois quadros subsequentes de filmagem, o sistema detectava se a performer/bailarina atravessava, ou não, tais pontos específicos. Ao atravessar os pontos mapeados pela câmera, a performer/bailarina disparava fragmentos sonoros, criados através de síntese por modulação de frequência (FM).



| Figura 1. Espaços entre o sonoro, 2011 |

Nossa primeira abordagem com relação à EES assemelha-se bastante a trabalhos como “Very nervous system” (1986-90) e “Dark Matter” (2010), criados por David Rokeby, ou “Gestation” (2003) e “Map 1” (1998) e “Map 2” (2000), de Garth Paine, os quais se valem da causalidade entre som e movimento, obtida através de estratégias de mapeamento via câmeras de vídeo e/ou câmeras infravermelhas.

Contudo, buscamos sobretudo que a presença da performer/ bailarina não se tornasse algo acessório ao trabalho, mas que se constituísse uma interpenetração entre ela e o ambiente, tornando ambos parte de um mesmo todo audível/visível/corpóreo. Entretanto, percebemos um aparente didatismo, o qual dava a performance um caráter mais de “demonstração de um sistema reativo”, do que de um todo audível/visível/corpóreo, como

mencionamos anteriormente. Ao visualizarmos o trabalho, observamos que o interesse não está no gesto corporal, mas na consequência desse gesto: o som. O corpo atua mais como um instrumento que dispara sons do que como um material em si.

A primeira reelaboração que deu origem ao segundo trabalho da série (EES II), teve como ponto de partida repensar a integração entre as diferentes práticas artísticas em questão; até então, a música e a dança. O primeiro passo foi o abandono da relação causal estabelecida anteriormente. Assim, optamos por modificar a relação entre som e movimento e restringi-la a apenas um trecho do trabalho.

Para a realização de EES II, introduzimos um elemento novo, o vídeo, projetado em uma tela disposta no fundo do palco. Tal recurso foi incorporado à performance como um dispositivo cênico capaz de revelar duas temporalidades distintas e simultâneas: a primeira através da performance que acontecia no palco (discurso musical e atuação da performer/bailarina) e a segunda através do vídeo.

O discurso musical e a atuação da performer/bailarina são imediatamente percebidos pelo público no tempo em que a própria performance se faz. Sobre esse aspecto, Jan-Gunnar Sjolín (1997) argumenta: “Even if a message is mediated through words or actions, this is only part of your total experience, which also includes ‘facial expressions, eye movement, voice tonalities, gestures and body language’. You may form an opinion of how much of this is controlled by the performance, how much is unintentional¹⁰ (Sjolín, 1997, p. 308). O vídeo, contudo, nos possibilitou trazer uma outra temporalidade à performance, distanciando-se da primeira por se apresentar como tempo fabricado.

10 “Mesmo que uma mensagem seja mediada por palavras ou ações, esta é apenas uma parte de sua experiência total, a qual inclui ainda expressões faciais, movimentos dos olhos, tonalidade de voz, gestos e linguagem corporal. Pode-se ter uma opinião sobre o quanto isto é controlado pela performance ou de quanto é intencional.” (tradução nossa).

O vídeo foi construído de modo que apresentasse duas seções distintas; fato que delimita uma mudança formal na performance como um todo. Para produção da primeira seção do vídeo, partimos de uma ideia central: em um ambiente totalmente escuro, uma figura humana segura uma fonte de luz; suas ações são totalmente improvisadas, bem como a captura de sua imagem; havia somente uma restrição imposta: a captura das imagens deveria ser feita através de um espelho.

Tal restrição e a criação de um ambiente totalmente escuro tiveram como objetivo ampliar virtualmente o espaço do vídeo, o primeiro por revelar um ponto de vista deslocado, sugerindo uma espiada; o segundo por turvar a moldura do vídeo. No que concerne à captura das imagens, esta foi realizada de modo fragmentado, ou seja, registramos pequenas ações/acontecimentos; as relações entre estas ocorreram apenas no momento da edição do vídeo.

Toda a primeira seção é construída através da sobreposição de fragmentos de vídeo, que, devido ao controle de transparência dado a cada fragmento, tornam-se parte (camadas) de uma textura global; camadas estas que ao longo do vídeo vão se adensando cada vez mais. Juntamente ao processo de sobreposição, tratávamos cada camada individualmente, ora retraímos o tempo, ora expandíamos, em alguns casos nos utilizávamos de recursos para estourar a fonte de luz, em outros deixávamos a imagem quase imperceptível etc. O corpo, em algumas cenas, se revelava através de uma perna, uma mão ou até mesmo de um rosto escurecido, enquanto que em outras se revelava apenas pelo ato de manusear uma fonte de luz.

As ações/acontecimento que o corpo realizou no momento da captura já não interessam mais para construção do vídeo; o que interessa são os desdobramentos destas ações/acontecimentos no desenrolar do processo de sobreposição. Poderíamos apontar duas formas de perceber o vídeo: a primeira pela presença deste corpo, que apenas aparece e executa uma

ação pontual, não existe narrativa ou desdobramento destas ações repetidas ou alternadas no fluxo temporal, elas apenas acontecem; a segunda pelas texturas visuais que se formam pela sobreposição das imagens das fontes de luz, pois estas evidenciariam as nuances, as qualidades plásticas das imagens. Tais processos nos auxiliavam a pensar o vídeo não como ação contínua, mas como tempo e espaço fabricados que, ao invés de apresentar eventos como fatos, apresenta eventos como rastros, como texturas que se transformam no tempo.

O discurso musical é composto em dois níveis, um trabalhado em tempo diferido, composto por sequências sonoras pré-produzidas, outro em tempo real, composto pela improvisação ao piano e de seu processamento computacional.

Na primeira seção da performance, as relações entre os meios não estão estruturadas em torno de uma organização central; os meios visuais, musicais e corpóreos são delimitados principalmente pelas suas relações de sobreposição e simultaneidade.

Entre vídeo e música, podemos observar alguns relacionamentos, ou melhor, encontros, por exemplo, entre sons agudos e a imagem da fonte de luz que aparece e desaparece repentinamente; entretanto, são encontros pontuais, promovido até mesmo pelo acaso; no palco, a performer se apresenta como uma observadora do discurso audiovisual, seus movimentos são mínimos e pontuam momentos específicos do discurso sonoro; neste primeiro momento, o que conduz a performance são os discursos do vídeo e da música.



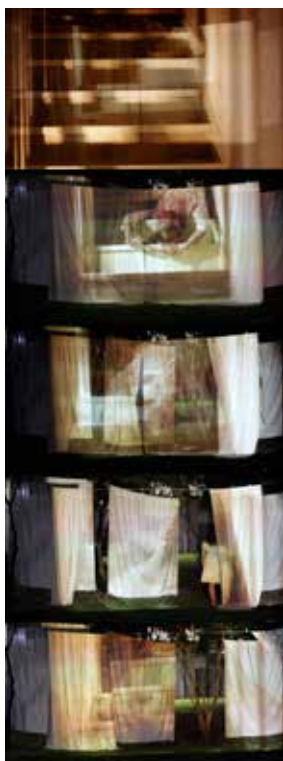
| Figura 2. EES II, 2012 |

Para a segunda seção do vídeo, selecionamos um trecho do registro da primeira performance de EES; são imagens da própria performer atuando/dançando no palco. Novamente exploramos o processo de sobreposição de fragmentos através do controle de transparência; contudo, os organizamos de modo que um único fragmento é repetido diversas vezes através de procedimentos de defasagem. O resultado é a articulação entre processo e imagem, no qual estes se apresentam como uma coisa única, integrando e coordenando toda a micro e macroforma do vídeo. Paralelo ao caráter de retorno constante, no qual os mesmos movimentos são sempre reiniciados, conduzimos um processo de gradual saturação do espaço visual que culmina no branqueamento total da tela de projeção.

Da relação entre performance no palco e no vídeo resulta: ao mesmo tempo em que a primeira se soma à segunda como uma nova camada, se distancia dela pela própria presença corpórea, que, por sua vez, rompe com os processos de repetição e defasagem. É neste momento ainda que ocorre uma maior integração entre música e corpo. Através de sua movimentação no palco, a performer/bailarina “alimenta” um sistema interativo de captura de movimentos com dados de deslocamento em 8 pontos de seu corpo nos eixos x, y, z: braços, pernas, mãos, cabeça etc. Tais informações são utilizadas para definir os parâmetros de módulos de síntese granular dos sons. A performer atua então jogando com as possibilidades de combinação paramétrica dentro de âmbitos previamente definidos. Neste caso, não objetivamos a criação de uma causalidade entre som e movimento, mas sim novas possibilidades combinatórias resultantes do mapeamento paramétrico entre os dois meios.

As relações que se desenham em EES II são, principalmente, por sobreposição e simultaneidade dos meios. Entretanto, o que a torna interessante são as formas intermediárias das relações que são delimitadas pelas interferências ora do corpóreo no visual, ora do visual no musical e ora do corpóreo no musical; é através desses encontros e desencontros que se dá o dinamismo do trabalho.

Para a criação do terceiro trabalho da série (EES III), repensamos novamente as relações entre os meios. O discurso musical se vale dos mesmos processos da performance anterior, porém, para o vídeo, foram introduzidos novos procedimentos. Primeiramente, repensamos o formato da tela de projeção; optamos, ao invés de uma tela única e estática ao fundo do palco, por cinco telas móveis dispostas em fileiras, duas à frente e três atrás, pois, desta forma, a performer/bailarina poderia movimentar-se entre elas e modificá-las, de modo a transformar continuamente o espaço de projeção do vídeo. Se anteriormente o corpo atuava interferindo e modificando o discurso do vídeo, aqui, o corpo atua transformando o espaço de projeção e cênico.



| *Figura 3. EES III, 2012* |

Para a elaboração do vídeo, partimos de uma ação central: a performer desceria uma escada. A partir desta ação, trabalhamos localmente para obter os efeitos pretendidos. No momento da edição, não contávamos, como no vídeo da performance anterior, com um material fragmentado, mas sim com ações contínuas e trajetórias já previamente estabelecidas.

Utilizamos-nos de alguns processos semelhantes aos usados para edição do vídeo anterior, sobreposição de fragmentos (controle de transparência) e processo de repetição de movimentos. Entretanto, como resultado, obtivemos ações mais contínuas e menos sobrepostas. A título de análise, dividimos o vídeo em cinco momentos, a saber: 1. ambientação do espaço de ação: exploração dos efeitos de luz e sombra; 2. início da ação (descer escada), mudança de luz; 3. sobreposição de camadas e processos de repetição; sugestão de diferentes gestos simultâneos; 4. retorno ao início da ação; 5. corte: sugestão de um movimento circular; não há mais a presença do corpo.

Contudo, o interesse deste trabalho não está na imagem si, mas na sua relação com a movimentação da performer; observamos alguns resultados interessantes em tal relação: 1. corpo como suporte para a imagem do vídeo: a projeção do vídeo por vezes se dava no corpo da performer; 2. o não lugar da projeção: ao movimentar as telas, em certos momentos, a performer deixava vazios, espaços onde a projeção não incidia; 3. fragmentação das imagens, devido às diversas configurações das telas; 4. distorções na imagem, ocasionadas pelas manipulações nas telas; e 5. profundidade do espaço cênico ampliado através da disposição das telas.

A estratégia usada para a projeção do vídeo atuou como um dispositivo integrador, ao mesmo tempo em que possibilitou a transformação contínua do espaço de projeção e cênico, permitiu o relacionamento entre os meios corpóreo e visual de modo a modificá-los através de suas interferências mútuas.

Para quarta e última performance da série (EES IV), estreitamos as relações entre os meios visual e musical; acreditamos que até o momento as relações entre imagem e música eram apenas pontuais, dadas ora por similaridade de processos, ora por simultaneidade de materiais. Desta maneira, iniciamos EES IV introduzindo uma nova seção, visando

estreitar tal relação. A segunda seção permaneceu idêntica ao terceiro trabalho da série.

Para tanto, retiramos cinco trechos do vídeo de EES II, os quais, através de um programa computacional, apareciam e desapareciam nas telas de projeção a partir da análise de picos de amplitude do som. Tais trechos foram apresentados em tamanho reduzido e mapeados no espaço de projeção de modo que poderiam aparecer até seis fragmentos de vídeo ao mesmo tempo. A quantidade de fragmentos, bem como a permanência de cada um deles, foram determinados pela análise da amplitude e densidade sonoras, enquanto que a sua escolha material visou dois pontos centrais, a criação de ciclos de repetição de um mesmo material, disposto em diferentes pontos espaciais, e a construção de ritmos de alternância entre diferentes materiais.



| *Figura 4. EES IV, 2012* |

A estratégia utilizada na projeção do vídeo de EES III permaneceu, contudo, além de inserirmos o instrumentista no espaço cênico; incluímos também mais algumas telas com alturas diversas, adensando ainda mais o espaço de projeção e cênico. Os fragmentos de vídeos selecionados para a primeira seção de EES IV apresentavam, em sua maioria, a figura humana, que ora se revelava através de algumas de suas partes, ora deixava rastros de luz ocasionados por seus movimentos. Tal fato resultou em novas possibilidades de integração entre os meios, dadas por relações de proporção entre as imagens incididas nas telas e a do instrumentista e por composições rítmicas e de profundidade criadas pelas aparições e desaparecimentos dos fragmentos de vídeo.

Ao longo do desenvolvimento de cada etapa de trabalho, a série foi adquirindo novas e diferentes formas de relacionamento entre os meios; em alguns casos, evidenciamos a acumulação entre meios, em outros, percebemos certos aspectos intermediáticos, nos quais a interferência de um meio em outro o transformava. No primeiro trabalho da série, as relações entre o corpo e a música se davam por causa e efeito – o corpo atuou como instrumento para geração de sons; no segundo, foram principalmente as relações por sobreposição e simultaneidade que se sobressaíram durante a performance como um todo, entretanto, percebemos alguns momentos em que o corpo interferiu nos discursos visual e musical, de modo a modificá-los; no terceiro, estreitamos o relacionamento entre os meios corpóreo e visual; por fim, no último trabalho da série, evidenciamos as relações entre música e imagem, já o corpo atuou sugerindo relações de profundidade, proporção e ritmo no espaço cênico. É neste ponto que percebemos que o campo problemático de “Espaços entre o sonoro” está justamente na construção e nas operações das diversas relações que compõem os quatro trabalhos da série; uma situação que vai além do audiovisual, que já está atravessada pela própria presença do corpóreo.

Considerações finais

Ao longo do desenvolvimento do presente trabalho, buscamos compreender o termo intermídia, inicialmente através do escritos de Higgins, contextualizando-o, posteriormente através de autores mais recentes, como Paul, Spielmann e Rajewsky, para então refletirmos sobre a nossa prática artística.

“Espaços entre o sonoro” é um exemplo, dentre outros, de um modo de operar entre meios; o envolvemos em nossas discussões visando mostrar os processos, as reflexões e as restrições que fazem parte de todo o trabalho, em cada uma de suas etapas. Percebemos, também, que a partir do envolvimento de EES no campo problemático aqui apresentado, a experimentação artística avança aliada ao trabalho teórico analítico.

Referências bibliográficas

CLUVER, Claus. “Intermedialidade”. Pós: Belo Horizonte, v. 1; n. 2, p. 8-23; nov. 2011.

FRIEDMAN, Ken. “Intermedia: Four histories, three directions, two futures”. In: BREDER, Hans; BRUSSE, Klauss-Peter (eds.). *Intermedia: enacting the liminal*. Norderstedt: Dortnunder, Schiften, Zurkunst: 2005, p. 51-62.

LIMA, Ana Paulo Felicissimo de Camargo. “Arte e Vida de Mãos Dadas: percepção e criação em Fluxus”. Disponível em www.ip.usp.br/laboratorios/lapa/versoportugues/2c37a.pdf. Acesso em: nov./2012.

HIGGINGS, Dick. “The Origin of Happening”. *American Speech*. v. 51, ns. 3/4. Durham: Duke University Press, 1976, pp. 268-271. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/454975>. Acesso em: jan./2012.

_____. *Horizons. The Poetics and Theory of the Intermedia*. Carbonadle and Edwardsville: Southern Illions University Press, 1984.

_____. *Modernism Since Post-modernism*. Essay on Intermedia. San Diego: San Diego State University Press, 1987.

HIGGINS, Hannah. *Fluxus experience*. Berkeley, Los Angeles, California: University of Press, 2002.

NUNES, Fábio Oliveira. “Artéria 8: metacriação e interatividade”. Disponível em: http://po-ex.net/index.php?option=com_content&task=view&id=124&Itemid=31&lang. Acesso em: nov./2012.

PAUL, Christiane. “Intermedia in the Digital Age”. In: BREDER, Hans; BRUSSE, Klauss-Peter (eds.). *Intermedia: enacting the liminal*. Norderstedt: Dortnunder, Schiften, Zurkunst: 2005, p. 37-50.

PLAZA, Julio. “A arte da tradução intersemiótica”. *Transcriar (catálogo)*. São Paulo: Museu de Arte Contemporânea da USP, 1985.

_____. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1987.

PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. *Processos Criativos com os Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998.

RAJEWSKY, Irina O. “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality”. In: *Intermédialités: historie et théorie des arts, des lettres et des techniques*, n. 6 Autonme, Presses de l’Université de Montréal, 2005, p. 43-64.

SJÖLIN, Jan-Gunnar. “Man, Body Movement and Time in the New Media of Art”. In: LAGERROTH, Ulla-Britta; LUND, Hans; HEDLING, Erik. *Interact Poetics*, Essay on the Interactions of the Arts and Media. Amsterdam – Atlanta: Rodopi, 1997.

SPIELMANN, Yvonne. “History and theory of intermedia in visual culture”. In.: BREDER, Hans; BRUSSE, Klauss-Peter (eds.). *Intermedia: enacting the liminal*. Norderstedt: Dortunder, Schiften, Zurkunst, 2005, p. 131-138.

SPIELMANN, Yvonne. “Intermedia in Electronic Images”. *Leonardo*, v. 34, n. 1. The MIT Press, 2001, pp 55-61. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/1576985>. Acesso em: janeiro/2012.

A POÉTICA DE GEORGES APERGHIS: UMA ABORDAGEM SOBRE A NOÇÃO DE DISPOSITIVO ARTÍSTICO

Felipe Merker Castellani¹

Abordo no presente texto a poética de Georges Aperghis, a partir da noção de dispositivo artístico. Buscarei, sobretudo, compreender a maneira pela qual o compositor desenvolve as interações e convergências entre os diferentes meios de expressão artísticos colocados em questão em seus trabalhos. Serão analisadas e comentadas as seguintes obras: “Le corps à corps”, “Machinations”, “Avis de Tempête” e “Luna Park”.

palavras-chave *Georges Aperghis; dispositivo artístico; teatro musical; análise musical; música contemporânea.*

1 **Felipe Merker Castellani** é compositor e Doutorando junto ao Programa de Pós-Graduação em Música do IA-UNICAMP, sob orientação do Prof. Dr. Silvio Ferraz e com bolsa FAPESP. Entre 2013-2014 realizou estágio de pesquisa (sandwich) no Centre de Recherche Informatique et Création Musicale (CICM), Université Paris 8/Maison des Sciences de l’Homme Paris Nord, sob orientação da Profa. Dra. Anne Sèdes. Atualmente suas pesquisas envolvem a criação musical em relação a outras práticas artísticas como o vídeo e a dança.

1.

O presente trabalho objetiva compreender como o compositor Georges Aperghis constrói as interações entre os diferentes meios de expressão artísticos presentes em suas obras². Para tanto, investigarei a polifonia de elementos heterogêneos de seu teatro musical, explorando as relações entre escrita musical e escrita textual, entre escrita musical e ações corpóreas dos intérpretes, entre os dispositivos cênicos, os sons e as imagens.

Para a realização desta abordagem, partirei dos escritos do compositor, de entrevistas feitas com o mesmo, das partituras e registros de suas obras. O que pretendo é constituir um contexto, no qual os aspectos conceituais e operacionais contrabalançam-se e interligam-se. Essa divisão em dois aspectos principais é baseada no pensamento de Paul Valéry, especificamente em sua noção de poietica, a qual é relativa ao estudo das produções. Nas palavras do autor, a poietica reúne:

*“D’une part, l’étude de l’invention et de la composition, le rôle du hasard, celui de la réflexion, celui de l’imitation; celui de la culture et du milieu; d’autre part, l’examen et l’analyse des techniques, procédés, instruments, matériaux, moyens et supports d’action.”*³

Possuímos então dois níveis neste grupo relativo à poietica: um que engloba o ambiente conceitual do artista, suas inspirações, ambições, intuições, ideias, e a maneira pela qual ele as verbaliza, evocando-as em seus projetos. E outro que concerne aos modos de fazer, o espaço operacional, assim como os procedimentos que ele efetua neste espaço para dar origem às obras. A partir do discurso do compositor, vislumbra-se a constituição do ambiente conceitual e do espaço operacional, no qual se dá a feitura de suas obras; podemos igualmente encontrar nestas os traços de suas ope-

2 Uma primeira abordagem deste campo problemático foi publicada em: Castellani; Sêdes, 2013.

3 “Por um lado, o estudo da invenção e da composição, o papel do acaso, da reflexão, da imitação; da cultura e do meio social; por outro lado, o exame e a análise das técnicas, procedimentos, instrumentos, materiais, meios e suportes de ação.” (Valéry, 1939, p. 235-236, tradução nossa).

rações constitutivas. Não pretendo separar tais níveis, mas sim embarcar no constante jogo de realimentação entre ambos, esboçando os possíveis caminhos de mão dupla, nos quais os conceitos originam as operações e estas engendram novos conceitos e aspirações artísticas.

Contudo, não é sempre que estes caminhos são apresentados claramente e por vezes, nem mesmo nas obras as operações são visualizadas e decompostas facilmente. O mesmo Valéry, em outro texto (Valéry, 1938), aponta que nas obras de arte se encontram duas constituintes: as que não conhecemos a geração, que não podem ser expressas em atos, e as articuladas, que podem ser pensadas. Segundo o autor, quando as primeiras predominam no ato criador, não existem as noções de começo e fim e geram-se “formações espontâneas”; quando predominam as segundas, se constituem “atos conscientes”, nos quais é permitida a distinção entre os “fins” e os “meios”.

Valéry ainda afirma que nas obras de arte ambas as constituintes estão sempre presentes e que o balanço entre elas delimita os estilos e as diferentes épocas. Contudo, como verificar este balanço, quando estamos diante do “resultado final” de um processo? Marcel Duchamp já nos colocava tal problema ao elaborar sua noção de “coeficiente artístico”: a relação aritmética presente no ato criador entre o não expresso mas pretendido e o involuntariamente expresso.

No ato criador, o artista passa da intenção à realização, através de uma cadeia de relações totalmente subjetivas. Sua luta pela realização é uma série de esforços, sofrimentos, satisfações, recusas, decisões que também não podem e não devem ser totalmente conscientes, pelo menos no plano estético.

O resultado deste conflito é uma diferença entre a intenção e sua realização, uma diferença de que o artista não tem consciência (Duchamp, 1957. In: Battcock, 1975, p. 73).

Devido à particularidade de cada ato criador, e da diferença de “coeficiente”, posso então tomar cada obra como sendo singular, resultante das descobertas, acidentes de percurso e restrições de seu contexto. Adiciono ainda a esta discussão o caráter formativo da atividade artística, tal como desenvolvido por Luigi Pareyson (1993), formar, segundo ele, significa: fazer inventando o próprio modo de fazer. O fazer e o formar, caminhando juntos, apontam a simultaneidade entre produção e invenção. Eis aqui um ponto de fundamental importância, criar inventando a maneira pela qual se cria, dentro de um processo repleto de irreversibilidades. Esse será meu fio condutor, a busca por compreender como se operam estas maneiras particulares de produção do compositor Georges Aperghis, percorrendo as pistas e os traços deixados em seus escritos e suas obras.

O estudo das influências mútuas entre as ações corpóreas dos intérpretes, os sons e as imagens, concentradas através dos dispositivos cênicos multimídia, configuram a inserção deste texto dentro do campo problemático do presente livro, as relações entre arte, corpo e tecnologia.

2.

Aperghis funda, em 1976, no subúrbio de Paris, o *Atelier de Théâtre et Musique* (ATEM). Situado primeiro em Bagnolet e depois em Nanterre, ali trabalharam juntos instrumentistas, cantores, atores e artistas plásticos; durante suas atividades junto ao ATEM, que se estenderam até 1997, o compositor desenvolveu diversos recursos composicionais de inter-relacionamento entre música e texto, música e artes da cena.

Nas palavras de Aperghis:

“Détourner les objets, les idées, les sons, constitue pour nous l’essentiel de nos désir artistiques. Rendre le social intime, le sonore visuel, le concert théâtral, les mots

musique, le sentimental comique [...]. Ceci se retrouve dans la reproduction de spectacles que nous présentons et qui peuvent dérouter par le déplacement des valeurs et des idées. Ainsi l'ATEM fonctionne comme une sorte de commando de détournement généralisé.”⁴

Este aspecto interdisciplinar do ATEM também está relacionado ao ambiente cultural no qual se desenvolveram os primeiros anos do teatro musical francês. Segundo Salzaman e Desi (2008, p. 202-214), após a Segunda Guerra Mundial, a produção cultural francesa se manteve concentrada em diversos domínios, como a música experimental, o jazz, o cinema, a dança, porém sem um trânsito efetivo entre as diferentes artes. Além disso, é importante ressaltar a grande concentração dos meios de suporte artístico governamental nas mãos do compositor e regente Pierre Boulez, o qual, a convite do então presidente Georges Pompidou, funda em 1970 o IRCAM (*Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique*).

Tais fatores contribuíram para uma ligação mais estreita do teatro musical com o contexto do teatro propriamente dito, podendo-se mencionar como exemplo o Festival de Avignon, o qual era originalmente dedicado apenas ao teatro contemporâneo e, posteriormente, a partir de 1967, ao teatro musical. O festival possuiu um papel central para a difusão das novas práticas que surgiam, em sua maior parte baseadas na colaboração entre compositores, dramaturgos, atores, músicos etc. Dentre as obras de Aperghis que foram criadas no Festival, podemos mencionar: “La tragique histoire nécromancien Hiéronimo et de son miroir” (1971), “Vesper” (1972), “Pandæmonium” (1973) e “Histoire de loups” (1976).

4 “Desviar os objetos, as ideias, os sons, constitui o essencial de nossos desejos artísticos. Tornar o social íntimo, o sonoro visual, o concerto teatral, as palavras música, o sentimental cômico [...]. Isto se encontra na repetição dos espetáculos que apresentamos e que podem desviar valores e ideias pelo deslocamento. Assim, o ATEM funciona como um tipo de comando de desvio generalizado.” (Aperghis, 1985. In: Gindt, 1990, p. 65, tradução nossa).

O ATEM se desenvolveu neste contexto, possuindo ainda outra questão fundamental: trabalhar os espetáculos a partir dos elementos cotidianos, mais especificamente aqueles referentes à vida nos subúrbios parisienses. Realizar o teatro musical de outro modo, a partir daquilo que está presente todos os dias, utilizando o corpo como instrumento principal, eis um dos pontos centrais de diversos trabalhos de Aperghis.

Cantar, ou falar imitando um instrumento, ler um texto buscando a musicalidade de cada palavra, de cada fonema, gesticular como se “tocasse” os ritmos das palavras ou instrumentos, estas são algumas propostas trabalhadas pelo compositor no ATEM (Cf. Aperghis. In: Aslan, 1996, pp. 74-75). Aperghis se coloca contra uma uniformização da música, na qual não é levada em conta a presença física corpórea específica de cada intérprete, assim constantemente ressalta que suas obras são escritas para colaboradores específicos. Em sua feitura, o compositor busca evocar as idiossincrasias ou imaginar de que maneira o intérprete executará os materiais musicais, pois, segundo ele, “cada um possui alguma coisa particular a dizer, é necessário fazê-lo dizer” (Aperghis. In: Aslan, 1996, pp. 74-75).

“*Récitations*”⁵ (1978), para voz feminina, ou “*Quatorze jactations*” (2001), para barítono, apesar de estarem distantes temporalmente, concretizam essa busca por uma escrita musical encarnada, na qual são explorados intensamente diversos modos de execução vocais. Escuta-se em tais peças ritmos criados a partir das constantes alternâncias entre os diferentes comportamentos: entre o canto, o murmúrio, o riso, a voz inalada ou falada de diferentes maneiras. Ou, ainda, o que Aperghis denomina de “sistemas de máscaras”, interações entre a escrita musical e os textos (Cf. Gindt, 1990, p. 89); o compositor aplica modos de execução vocais, ou gestuais, em um texto compreensível

5 *Récitations* é parte do que Georges Aperghis chama de *Galerie des portraits*, constituída de mais de vinte peças dedicadas a seus intérpretes-colaboradores, nestas o compositor busca traçar um “retrato musical” de cada um, explorando potencialidades criativas presentes nas idiossincrasias e nos comportamentos específicos de cada um. Sobre este aspecto ver: Gindt, 1990, p. 38- 40.

para lhe perturbar a compreensão, ocasionando uma confrontação entre o próprio texto e estas “máscaras” sonoras e gestuais.

3.

De maneira geral, a poética de Aperghis evoca convergências e interações entre elementos heterogêneos. O compositor concebe seu teatro musical como uma verdadeira polifonia, os componentes do espetáculo (a indumentária, a iluminação, a cenografia etc.), os quais na ópera ou no teatro tradicional eram pensados em função de uma “leitura musical de um libreto”, propondo situações dramáticas lineares do tipo causa e efeito, são liberados para serem organizados de uma maneira outra. A narrativa também é turvada, há apenas fragmentos de textos ou “contrapontos de histórias diversas que se entrelaçam” (Cf. Aperghis. In: Gindt, 1990, p. 61). Nas palavras do compositor:

“J’ai envie de déconnecter la cause et les effets. De dire que l’action 2 n’est pas le résultat de l’action 1, que ça n’a rien à avoir. Dans le théâtre traditionnel européen, si quelqu’un fait une action, c’est parce que c’est une réponse à l’action précédente, c’est ce qu’on appelle la psychologie, le personnage se comporte d’une façon psychologique, donc il y a une relation d’enchaînement psychologique [...]. Ce qui m’intéresse c’est d’arriver à déconnecter au maximum tous les composants et les remettre ensemble autrement.”⁶

6 “Eu desejo desconectar a causa e os efeitos. Dizer que a ação II não é resultado da ação I, que elas não têm nada em comum. No teatro europeu tradicional, se alguém realiza uma ação, é porque esta é uma resposta à ação precedente, é o que se chama a psicologia, a personagem se comporta de forma psicológica, existe então uma relação de encadeamento psicológico [...]. O que me interessa é conseguir desconectar todos os componentes e reuni-los de outro modo.” (Aperghis. In: Castellani, 2012, tradução nossa).

Qual seria esta maneira outra de reunir os componentes do teatro musical? Em seus últimos trabalhos, Aperghis recorre à utilização de dispositivos cênicos multimídia, que permitem a convergência entre sons, imagens, texto e ações dos intérpretes. Podemos assimilá-los a espaços compostos, portadores das situações potenciais das peças. Contudo, em seu discurso, ao mesmo tempo em que o dispositivo é um componente, ele concentra as relações e permite a totalidade do espetáculo. A “partitura” é ao mesmo tempo um dispositivo e ambos só funcionam a partir de uma relação mútua. O compositor ainda afirma que podemos pensar a música de concerto tradicional em termos de dispositivos, os quais neste caso seriam os responsáveis por distribuir de maneiras particulares motivos, temas e harmonias.

“Un dispositif qui permet de structurer, de distribuer le son, le comportement, des images et le texte. C’est vraiment un dispositif qui à la fois est un dispositif musical, parce que c’est la musique qui fait tout ça. Donc, ce qui s’appelle la partition est en même temps un dispositif scénique qui correspond à la partition. C’est une espèce de double. Un dispositif scénique qui permet à la partition de fonctionner, pas seulement au niveau sonore, mais aussi visuellement. Donc, ce dispositif là est une chose très importante pour moi. Il faut trouver la chose la plus économique, la plus simple, même si cela paraît très compliqué, pour moi c’est la plus simple, qui distribue tout ça. Qui permet à tout ça d’exister [...]. Chaque mouvement d’un quatuor à cordes, par exemple, c’est un dispositif. Évidemment, il y a le thème, le développent, il y a tout ce qu’on sait. Mais quand même il y a un dispositif qui permet de distribuer un certain nombre de motifs, d’éléments, d’harmonies d’une certaine façon. En fait, c’est la même chose.”⁷

7 “Um dispositivo que permite estruturar, distribuir o som, o comportamento [dos intérpretes], as imagens e o texto. É verdadeiramente um dispositivo, que por sua vez é musical, porque é a música que faz tudo isso. Portanto, o que nomearemos como partitura é ao mesmo tempo um dispositivo cênico que corresponde à partitura. É uma espécie de duplo. Um dispositivo cênico que possibilita que a partitura funcione, não somente no nível sonoro, mas também visualmente. Logo, este dispositivo é uma coisa muito importante para mim. É necessário encontrar a forma mais econômica, mais simples,

O mesmo termo possui um papel central na filosofia de Michel Foucault, especificamente no que concerne às análises dos processos que constituem as relações de poder. Embora em um domínio bastante distinto daquele de Foucault, ainda assim é possível realizar uma aproximação com o que foi colocado por Aperghis, sobretudo no que concerne à maneira pela qual se configura a noção de dispositivo. Na entrevista “*Le jeu de Michel Foucault*” (1977), o filósofo nos dá uma caracterização bastante sintética do que entende por esta noção. Retomemos então alguns pontos: um dispositivo é um conjunto deliberadamente heterogêneo, assim como a rede estabelecida entre os componentes deste mesmo conjunto; tais componentes não cessam de mudar de posição e de função, portanto o que os define é a maneira pela qual estão interligados; o dispositivo também é uma espécie de formação, a qual tem como objetivo final responder a uma urgência⁸.

Giorgio Agamben (2005), acrescenta outros três significados ao termo, os quais são oriundos dos dicionários franceses comuns e também encontram-se contidos no uso de Foucault; o primeiro, oriundo do direito propõe o dispositivo enquanto a parte de um julgamento que contém a sentença, definida pela oposição aos motivos; o segundo, relacionado a um uso tecnológico, refere-se à maneira como são dispostas as peças de uma máquina ou mecanismo, e, por consequência, o mecanismo ele mesmo; o terceiro significado, de uso militar, aponta o dispositivo como o conjunto dos meios dispostos em conformidade a um plano. Agamben afirma ainda que podemos entender tanto o uso foucaultiano do termo, como os anteriores referindo-se à “disposição de uma série de práticas e de mecanismos (ao mesmo tempo linguísticos e não-linguísticos, jurídicos, técnicos e militares) com o objetivo de fazer frente a uma urgência e de obter um efeito” (Agamben, 2005, p. 11).

mesmo se ela parece muito complicada, para mim, é a mais simples, que distribui tudo isso. Que permite a tudo isso existir [...]. Cada movimento de um quarteto de cordas, por exemplo, é um dispositivo. Evidentemente há o tema, o desenvolvimento e tudo o mais que já sabemos. Mesmo assim, há um dispositivo que permite distribuir um certo número de motivos, de elementos, de harmonias de uma dada maneira. De fato, é a mesma coisa.” (Aperghis. In: Castellani, 2012, tradução nossa).

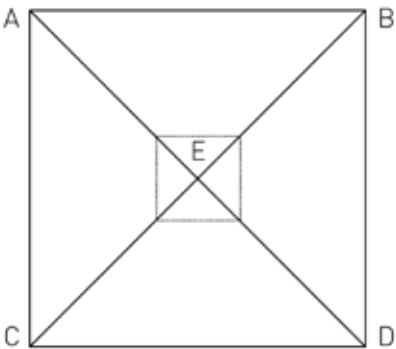
8 Nos casos das relações de poder analisadas por Michel Foucault, o objetivo final diz respeito a “funções estratégicas dominantes.” (Cf. Foucault, 1977).

No contexto artístico apresentado neste texto, tomarei a noção de dispositivo como a maneira pela qual ocorrem as diferentes interações entre os componentes de uma determinada obra e, por conseguinte, a maneira como se apresentam tais interações enquanto a própria obra, criando assim uma forma de interdependência mútua. Outro ponto importante a destacar: tais componentes não se definem individualmente, mas sim através da forma como estão conectados. O trabalho analítico, a partir desta noção, se baseará no mapeamento das redes de interações entre os diferentes meios de expressão artísticos, sejam eles sonoros, visuais, corpóreos ou textuais, bem como no estudo das condições pelas quais os meios se definem por suas interligações.

Antes de retornar à poética de Georges Aperghis, farei uma pequena incursão no domínio do teatro propriamente dito, tendo em vista uma primeira exemplificação da proposta de análise mencionada anteriormente. Na peça televisiva “Quad” (1982)⁹, de Samuel Beckett, os meios utilizados encontram-se bastante diluídos: os atores encontram-se com seus corpos inteiramente cobertos por longas togas, o espaço cênico é reduzido a um quadrado vazio, o texto consiste em uma série de instruções sobre os percursos a serem percorridos por cada um dos atores e a música é baseada inteiramente em um discurso recursivo.

“Quad” configura-se como estrutura canônica, na qual cada intérprete parte de um diferente ponto do espaço cênico (Figura 1), cada trecho dos percursos realizados é composto por um dos lados do quadrado, ou por uma de suas diagonais internas. Ao todo, são oito possíveis seguimentos, percorridos de maneira defasada (Tabela 1). A música é executada por quatro instrumentos de percussão distintos, cada um correspondendo a um dos atores, suas entradas e saídas de cena são acompanhadas por retomadas ou pausas de seus respectivos instrumentos. Outro aspecto interessante é o acréscimo, na montagem alemã, de uma zona de desvio no meio das diagonais internas (representada pelo retângulo pontilhado na Figura 1), gerando uma instabilidade nos percursos.

9 A primeira transmissão de *Quad* ocorreu em 1982 pela televisão alemã *Suddeutscher Rundfunk*; na ocasião a peça possuía o título de *Quadrat 1+ 2* (Cf. Beckett, 1994, p. 290).



| Figura 1. Representação do espaço cênico de *Quad* de Samuel Beckett |
Baseado em: Beckett, 1994, p. 291; alterações realizadas pelo Autor.

Atores	percursos							
1	AC	CB	BA	AD	DB	BC	CD	DA
2	BA	AD	DB	BC	CD	DA	AC	CB
3	CD	DA	AC	CB	BA	AD	DB	BC
4	DB	BC	CD	DA	AC	CB	BA	AD

| Tabela 1 |
Percursos realizados por cada um dos atores de *Quad* de Samuel Beckett
(baseado em: Beckett, 1994, p. 291; alterações realizadas pelo Autor).

São as interações entre o espaço, a movimentação dos atores e a música que constituem *Quad*, por exemplo: as possibilidades geradas pela restrição do espaço de forma geométrica permitem a lógica canônica da repetição dos percursos; os duplos criados entre a percussão e os atores enfatizam esta mesma lógica e também destacam as instabilidades das zonas de desvio, representadas musicalmente por trêmulos dos instrumen-

tos; a dissolução das ações e dos corpos dos atores concentra as relações entre os mesmos e com o espaço, evitando que outros fatores, mais dramáticos, venham à tona e dificultem a imposição do caráter “mecânico” em questão na peça. Esse conjunto de restrições e interações refere-se à noção de dispositivo, ao mesmo tempo em que configura a própria obra, assim se estabelece a relação de interdependência mútua característica do dispositivo, bem como sua irredutibilidade a um, ou a outro, de seus componentes. De fato, “Quad” não pode ser reduzida a seu aspecto textual, apesar de ser a partir dele que se engendram as diferentes montagens da peça, nem a concepção do espaço cênico, ou das regras as quais os atores são submetidos; de fato, é por este conjunto heterogêneo, não por si só, mas pelas suas interações que ela se constitui, assim como seu dispositivo artístico.

Seguirei com a análise de algumas obras de Georges Aperghis à luz da noção de dispositivo, serão abordadas as seguintes obras: “Le corps à corps” (1978), para voz e zarb; e os espetáculos: “Machinations” (2000), “Avis de têmepe” (2004) e “Luna Park” (2011).

4.

Em “Le corps à corps” (1978), para voz e zarb, o compositor trabalha conjuntamente: escrita instrumental, texto e ações de caráter teatral. A peça, como o próprio título sugere, é um embate entre um percussionista e seu instrumento; primeiramente são realizados jogos de pergunta e resposta, nos quais a voz realiza um solfejo percussivo que imita os sons do zarb, Figura 2 [I]; em seguida, são sobrepostos a voz “percussiva” e os sons instrumentais, criando complementariedades rítmicas e tímbricas, Figura 2 [II]. Gradualmente são inseridas palavras inteligíveis em meio à textura percussiva, assim como cortes efetuados por ações de outra ordem: “tournez la tête à droite, comme si vous étiez surprise par quelque chose.”¹⁰ (Aperghis, 2006, p. 9), Figura 2 [III]. O texto vai pouco a pouco se revelando até

¹⁰ “vire a cabeça para a direita como se estivesse surpreso por alguma coisa.” (tradução nossa), indicação presente na partitura.

dominar totalmente o fluxo sonoro, desafiando o fôlego do percussionista com um grande acelerando, Figura 2 [IV]. A peça é finalizada por meio da combinação entre as ações teatrais e as perguntas e respostas entre o solfejo e os sons instrumentais, agora retomadas de maneira bastante intensa.

The image displays four staves of musical notation, each representing a different section of the piece 'Le Corps à Corps' by Georges Aperghis. Each staff is divided into two parts: 'Voz' (Vocal) and 'Zarb' (Percussion).

- [I]**: The vocal line features a series of notes with lyrics 'to toun don to toun ta don to toun'. The percussion line consists of three groups of three eighth notes, each marked with a '3'.
- [II]**: The vocal line includes lyrics 'tom te ta to tou tom toun don to dan toun fla!'. The percussion line has a single eighth note followed by a group of five eighth notes marked with a '5', and another group of three eighth notes marked with a '3'.
- [III]**: The vocal line is marked '(haletant)' and includes lyrics 'corps à corps corps à corps (Action - le match)'. The percussion line has a single eighth note followed by a group of five eighth notes marked with a '5', and another group of three eighth notes marked with a '3'.
- [IV]**: The vocal line features a series of notes with lyrics 'toun to toun don to toun ta don to toun'. The percussion line consists of three groups of three eighth notes, each marked with a '3'.

| Figura 2 |

Trechos da partitura de “Le Corps à Corps”, numerados de acordo com a descrição anterior.

No trecho [IV], as ações teatrais são representadas pelas fusas com hastes mais longas e separadas das demais (baseado em: Aperghis, 2006; alterações realizadas pelo Autor).

A partir da noção de dispositivo, podemos pensar que “Le corps à corps” coloca em questão a criação de uma série de interações: entre escrita instrumental, escrita textual, ações de caráter teatral, voz e sonoridade do instrumento. A partir de alternâncias, sobreposições e de um solfejo mimético do instrumento, o compositor cria direcionalidades, polifonias, fusões e complementaridades entre os diferentes componentes, engendrando o dinamismo temporal da peça, caracterizado pelas diferentes formas de convergência apresentadas.

Nesta breve descrição, já vislumbramos a maneira pela qual Aperghis maneja os diferentes meios de expressão em suas obras e como opera a noção de dispositivo artístico em tal contexto. Em seus trabalhos mais recentes, o campo problemático se complexifica, através do acréscimo de outros elementos nas redes de interações: a eletrônica musical e os dispositivos cênicos multimídia. Começo por abordar estas questões em “Machinations”, para quatro vozes femininas, eletrônica e vídeo.

5.

Em “Machinations”, o dispositivo cênico, desenvolvido por Daniel Lévy, é composto por quatro mesas equipadas com luzes e câmeras e quatro telas de projeção. Os movimentos – em sua maior parte realizados com as mãos – e objetos colocados sobre as mesas são filmados e projetados nas telas dispostas atrás das intérpretes.

Cada ação sobre as mesas possui seu próprio envelope temporal, ou seja, começam e terminam em momentos específicos, com uma velocidade e intensidade determinadas. Constata-se igualmente a estreita ligação entre essas mesmas ações e a maneira de executar os textos, assim, uma ação pode antecipar, finalizar ou interromper o fluxo de fonemas, pode também acompanhar as mudanças graduais nos textos.

Vejamos alguns exemplos: nas Figura 3.1 e Figura 3.2, a ação de depositar as hastes sobre a mesa na transversal interrompe a continuidade do fluxo de fonemas e os jogos de “pergunta e resposta” entre as intérpretes. Já nas Figura 4.1 e Figura 4.2, estabelece-se um paralelismo entre o acelerando, o crescendo da voz e o tremular das mãos da intérprete; a frase é integralmente executada pela voz e pelos movimentos de maneira simultânea: ao começar a articular o material vocal, a intérprete posiciona as mãos sobre a mesa, conseqüentemente projetando-as nas telas ao fundo; segue-se o aumento de intensidade e o acelerando vocal juntamente com o movimento de tremulação; ao final, a frase musical termina no mesmo instante do movimento de soltura das mãos. A eletrônica também segue este mesmo arco temporal, como indicado pelas *cues* na partitura.

Nas Figura 5.1 e Figura 5.2, apresento outro excerto no qual as características textuais guiam as ações sobre as mesas de luz; neste caso, a intérprete manipula uma pequena mecha de cabelo seguindo a ritmicidade do texto. Já no trecho correspondente às Figura 6.1 e Figura 6.2, cada frase textual é seguida por uma ação, um movimento de mão específico de cada intérprete. É interessante notar as eventuais omissões das ações, descritas como “pausas” na figura, o prolongamento da ação 3 e o uníssono final; tais procedimentos proporcionam eventuais suspensões da causalidade entre o material vocal e as ações, dinamizando a relação entre ambos.



| Figura 3.1 |
Trecho da partitura de “Machinations”
(baseado em: Aperghis, 2000, p. 6; alterações realizadas pelo Autor).



| Figura 3.2 |
Imagens *Still* do filme “Machinations” de Anna-Celia Kendall, realizado a partir da obra de Georges Aperghis e produzido pela Idéale Audience e IRCAM (Kendall, 2011). Nas imagens (da esquerda para a direita): Sylvie Sacoun, Geneviève Strosser, Donatienne Michel-Dansac, Sylvie Levesque.



| *Figura 4.1* |
Trecho da partitura de “Machinations”
(baseado em: Aperghis, 2000, p.7; alterações realizadas pelo Autor).



| *Figura 4.2* |

Imagens *Still* do filme “Machinations” de Anna-Celia Kendall, realizado a partir da obra de Georges Aperghis e produzido pela Idéale Audience e IRCAM (Kendall, 2011). Na imagem superior (da esquerda para a direita): Donatienne Michel-Dansac, Sylvie Levesque; na imagem inferior à esquerda (da esquerda para a direita): Sylvie Sacoun, Geneviève Strosser, Donatienne Michel-Dansac, Sylvie Levesque e Olivier Pasquet; na imagem inferior à direita: Donatienne Michel-Dansac.

Intérpretes

[2 (comme en comptant)
il lm mn no or rf fi ss tv vt ïo rn nm
ação* - - - - -

* manipular o feixe de cabelos seguindo o ritmo da voz

| Figura 5.1 |

Trecho da partitura de “Machinations”

(baseado em: Aperghis, 2000, p.8; alterações realizadas pelo Autor).



| Figura 5.2 |

Imagens *Still* do filme “Machinations” de Anna-Celia Kendall, realizado a partir da obra de Georges Aperghis e produzido pela Idéale Audience e IRCAM (Kendall, 2011). Na imagem Geneviève Strosser.



| Figura 6.1 |
Trecho da partitura de “Machinations”
(baseado em: Aperghis, 2000, p.28-30; alterações realizadas pelo Autor).



| Figura 6.2 |

Imagens *Still* do filme “Machinations” de Anna-Celia Kendall, realizado a partir da obra de Georges Aperghis e produzido pela Idéale Audience e IRCAM (Kendall, 2011). Nas imagens (da esquerda para a direita): Sylvie Sacoun, Geneviève Strosser, Donatienne Michel-Dansac, Sylvie Levesque.

Os exemplos anteriores se atêm às convergências presentes no nível temporal entre as ações e o texto, caracterizadas pelos procedimentos contrapontísticos: sincronias, diacronias e complementaridades. Devido

ao dispositivo cênico, estabelecem-se igualmente as inter-relações entre meios distintos, entre: ações, textos e imagens.

Os próximos exemplos (Figura 7 e Figura 8) ilustram como Aperghis opera as interações entre escrita textual e escrita musical, ambos são indicados no filme de Anna-Celia Kendall (2011). No primeiro deles, exemplifica-se como os fonemas são combinados e tratados como unidades de um reservatório tímbrico; no segundo, como são aplicados diferentes modos de execução vocal a um texto compreensível.

A Figura 7 demonstra o processo de ornamentação de uma vogal por consoantes; podemos observar: a gradual expansão de cada uma das frases e a variação rítmica presente em cada célula “ternária”, criada por duas operações: ora as células começam pela vogal (vogal – consoante – consoante) e ora a vogal é circundada pelas consoantes (consoante – vogal – consoante). É mantida, assim, uma familiaridade geral entre as quadra- turas de cada frase, sempre sendo iniciadas por uma célula com a mesma disposição (vogal – consoante – consoante), porém observamos pequenos deslocamentos entre cada frase e a operação de emenda das células, criada pela junção da consoante final de uma célula com a vogal inicial de outra.

Frases	
1	asf
2	ams lar
3	axd val zat
4	atr pav sab arz
5	axv afn zaz las sar
6	amd arb atl pak vat arr
7	atv sat vaz pab afs zak

| Figura 7 |

Processo de ornamentação de “Machinations”, as vogais e as consoantes emendadas estão marcadas em vermelho (Fonte dos textos: Aperghis, 2000, p.13-14).

A Figura 8 indica com diferentes cores as diversas formas de articulação vocal aplicadas a um determinado fragmento textual; além disso, na partitura temos a seguinte indicação para a interpretação: “como uma frase que não chega a se formular”, a qual garante um caráter de suspensão ao trecho. Pouco a pouco, as possibilidades tímbricas de cada forma de execução (*staccatos* graves e agudos, sussurros e suspensões) emancipam-se e tecem seus próprios contrapontos, paralelos às significações do texto.

Pleure et pendant t-il depuis un était **c'est** [suspensio] enfant pleure il pleure mon insista il **encore** [agudo staccato] et qui **c'est** pendant **encore** était pleure depuis il **c'est c'est** [grave staccato] enfant pendant pleure et **pleure pleure** [grave staccato] et mon t-il insista pendant un mon et pleure était maintenant pleure il **enfant enfant** mon **encore** depuis qui un **c'est** t-il depuis il un pendant pleure depuis pleure enfant un était insista enfant mon pleure un t-il pendant maintenant était un maintenant il **t-il t-il** mon pleure il qui et **c'est** un et qui **enfance** [sussurrado] il un était t-il insista il enfant pendant un insista **enfance** **encore** un t-il insista était.

| Figura 8 |

Processo textual de “Machinations”, as diferentes entonações estão marcadas em cores diferentes e sublinhadas (Fonte dos textos: Aperghis, 2000, p.34- 37).

Para além das possibilidades de interação temporal entre ações dos intérpretes e texto, e entre escrita musical e textual, resta identificar como os diversos elementos do teatro musical de Aperghis são articulados e relacionados conjuntamente, ou seja, qual o papel da noção de dispositivo neste contexto. Olivier Halévy (Halévy, 2003, p. 28) propõe quatro tipos de articulação entre os diferentes componentes de “Machinations”: amplificações, quando as imagens concretizam o conteúdo do texto; deformações, quando uma das cantoras/atrizes retoma o material das outras de

um modo diferente; dissociação, quando um objeto manipulado torna-se irreconhecível na imagem projetada, devido às modificações de escala e de ângulo na filmagem; explicitação, quando as imagens e os fonemas trazem à tona certos aspectos implícitos dos textos. Nota-se também que esta é a primeira peça na qual Aperghis se utiliza de uma parte musical eletrônica, desenvolvida por Olivier Pasquet e Tom Mays. Essa, foi pensada como um agente transformador, que atua como um tipo de “parasita” que degrada, transforma e multiplica as vozes (Cf. Aperghis, 2002, p. 8). Outro ponto interessante é a presença dos assistentes musicais em cena, intervindo nas situações apresentadas como “maquinistas” que suspendem o fluxo musical e o sentido dos eventos, conduzindo-os segundo sua própria vontade.

A Figura 9 aponta um caso de amplificação. Vejamos o texto: “des chiffres au hasard, nous disons des chiffres, des chiffres par hasard, les chiffres du hasard, de la main, ou du geste, ou de tête [...]” (Aperghis, 2000, p.27-28) ¹¹; paralelamente, as intérpretes concretizam “números” através de diferentes gestos de mãos sobre as mesas.



| Figura 9 |

Imagem *Still* do filme “Machinations” de Anna-Celia Kendall, realizado a partir da obra de Georges Aperghis e produzido pela Idéale Audience e IRCAM (Kendall, 2011). Nas imagens (da esquerda para a direita): Sylvie Sacoun, Geneviève Strosser, Donatienne Michel-Dansac, Sylvie Levesque.

11 “números ao acaso, nós falamos números, números por acaso, os números do acaso, da mão, ou do gesto, ou da cabeça [...]” (tradução nossa).

Observam-se duas formas de articulação atuando juntas no trecho intitulado: *jeu de gouttes* (Figura 10). Primeiramente, ocorre um processo de deformação das sequências de fonemas (Tabela 2), a primeira intérprete articula um fragmento que a cada retomada das outras é modificado. Nota-se que o processo é bastante similar à ornamentação apresentada anteriormente: mantém-se uma quadratura básica, no caso quaternária, e apresenta-se uma única vogal que pode mudar de posição a cada nova retomada, porém, não há um deslocamento ordenado da vogal e nem o gradual aumento das frases como na ornamentação; o principal são as microdiferenças entre cada execução dos materiais. A seguir apresento as oito primeiras frases do *jeu de gouttes*, com as modificações dos fonemas assinaladas por cores diferentes.

A outra forma de articulação presente nesse trecho é a dissociação; no caso, visualizamos apenas a incidência de um feixe de luz nas telas no início de cada fragmento textual, não é possível identificar a causa de tal evento, ou seja, o que é colocado sobre as mesas e ação capturada pelas câmeras.

Frases									
	1	2	3	4	5	6	7	8	
Intérp.									
1	x o s l	m o d v	o z r n	f o k t	o p n r	o l z b	r o l s	t o v d	
2	f o k t	x o d v	r o r n	o z s l	o s v d	o l l s	o p z b	t o t k	
3	x o s l	o l k t	o s r n	o z d v	f o v d	t o z b	o p r u	m o l s	
4	f o k t	m o s l	o l r n	x o u v	o v l s	o v l s	f o r n	o p d v	

| Tabela 2 |

Processo de deformação de “Machinations”, os deslocamentos dos fonemas estão destacados por cores diferentes (Fonte dos textos: Aperghis, 2000, p.44-47).



| Figura 10 |

Imagens *Still* do filme “Machinations” de Anna-Celia Kendall, realizado a partir da obra de Georges Aperghis e produzido pela Idéale Audience e IRCAM (Kendall, 2011). Nas imagens (da esquerda para a direita): Geneviève Strosser e Donatienne Michel-Dansac.

Outro aspecto importante é a sobreposição rítmica apresentada no *jeu de gouttes*. Notam-se três camadas distintas, uma composta pelos fragmentos vocais, outra pela eletrônica e a terceira composta pelas incidências luminosas; estabelece-se então uma polifonia de elementos sonoros, visuais e corpóreos, organizados a partir de suas interações com o dispositivo cênico: as manipulações dos objetos, que se tornam imagens amplificadas nas telas, e também com o texto, o qual garante a ritmicidade e reforça as complementaridades entre os gestos das intérpretes.

No próximo exemplo, Figura 11, apresento três formas de articulação, a saber: a dissociação, a explicitação e a deformação, concentradas em um mesmo contexto. No caso, a dissociação se dá na imagem resultante pela cobertura da câmera com um tecido pela intérprete n. 2, a qual não se remete ao objeto manipulado em questão. Para precisar a maneira pela qual ocorre a explicitação, vejamos primeiramente o texto inteligível desse trecho:

“D’Alexandrie: Le Chantier Naval. Théorème D. Voici comment tout cela s’exécute: Au début, dès que la scène est ouverte, nous avons à montrer les Grecs au travail, de quelle manière ils sont mis en mouvement, les parties du corps de chaque personnage soient peintes le bras droit est ensuite rapporté. Soit donc un de ces bras. Près de l’épaule, j’y perce un trou, une cheville en corne jusqu’à ce que le bras s’appuie contre le corps, a queue saillante de la cheville, le bras sera entraîné. Pour rendre ce mouvement automatique par l’effet du contrepoids, elle entraînera le bras articulé sur la face de devant le tableau. Pour activer le mouvement automatique du bras, j’accroche une poulie F s’accroche à un bouton en saillie sur la poulie.”¹²

A explicitação é caracterizada por conectar o texto e as imagens (e consequentemente as ações), através da exploração dos significados presentes no primeiro destes. Contudo, não se trata de “ilustrar”, ou, como no caso da amplificação, de concretizar os conteúdos, mas de propor alusões a determinadas “imagens” presentes nos textos. Assim, nesse trecho, a palavra “estaleiro”, liga-se a ação de desenhar lentamente um barco; os “braços encaixados” e os “movimentos automáticos” remetem nas telas a algo que se assemelha a um relógio e seu movimento sincronizado à repetição dos fonemas: “tk tk tk tk”; esta mesma regularidade também alude aos “gregos ao trabalho”.

A deformação é caracterizada na retomada das sonoridades dos rufos de “rs” e dos sopros dos “vs” apresentados inicialmente pela intérprete n. 2 e posteriormente prolongados pela intérprete n. 3.

12 “De Alexandria: O Estaleiro. Teorema D. Eis como tudo isto se executa. No início, no momento em que as cortinas são abertas, mostramos os gregos trabalhando, de que maneira eles são postos em movimento, as partes do corpo de cada personagem são pintadas, o braço direito é em seguida encaixado. Seja então um desses braços. Perto do ombro, abro um furo, uma cavilha na extremidade até que o braço se apoie contra o corpo, a haste saliente da cavilha, o braço será conduzido. Para deixar este movimento automático pelo efeito do contrapeso, ela conduzirá o braço articulado sobre a face frontal do quadro. Para ativar o movimento automático do braço, junto uma roldana F que se engancha a um botão sobressaindo a roldana.” (Aperghis, 2000, p.78- 96, tradução nossa).



| Figura 11 |

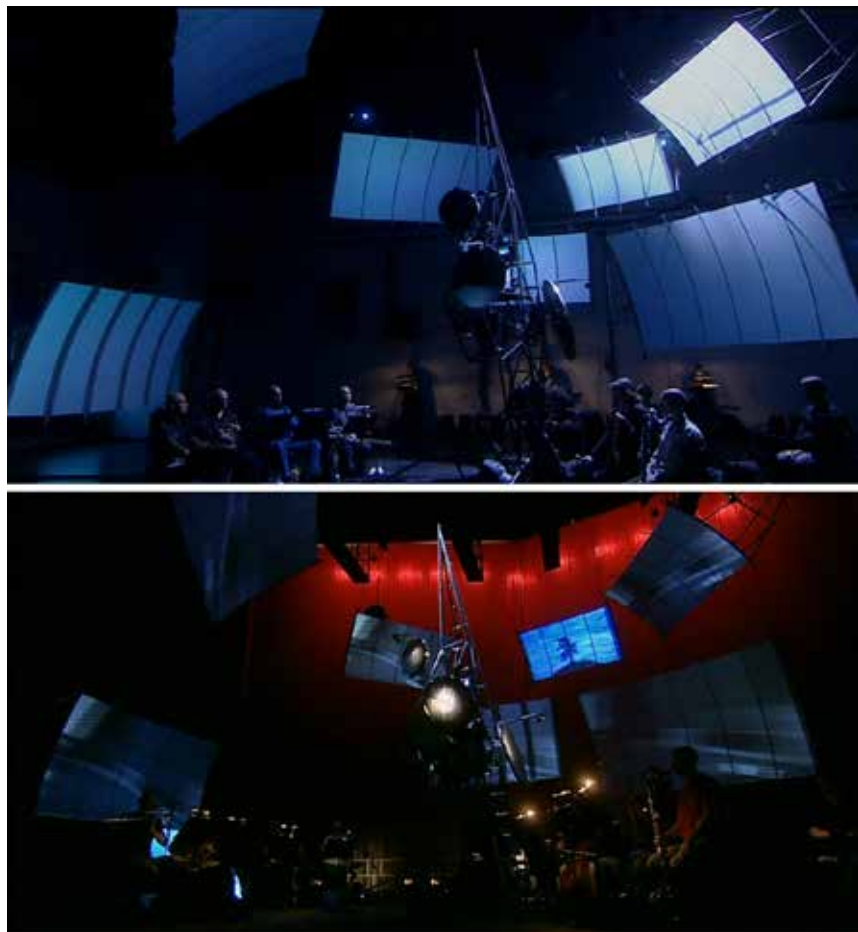
Imagem *Still* do filme “Machinations” de Anna-Celia Kendall, realizado a partir da obra homônima de Georges Aperghis e produzido pela Idéale Audience e IRCAM (Kendall, 2011). Nas imagens (da esquerda para a direita): Sylvie Sacoun, Geneviève Strosser, Donatienne Michel-Dansac, Sylvie Levesque.

Em “Machinations”, a eletrônica musical busca uma relação de pergunta e resposta com as intérpretes, criando ecos e ressonâncias de suas vozes. Aperghis e Pasquet, a partir da criação de um conjunto de ferramentas, que permitem a leitura de um banco de fonemas gravados de diferentes maneiras e de um conjunto de tratamentos sonoros aplicáveis ao material vocal, elaboraram uma coleção de procedimentos ligados à sonoridade de determinados fonemas ou formas de dicção do texto, sendo este um conjunto utilizado tanto em tempo diferido, para tratar o material pré-gravado, como em tempo real, alterando o material vocal apresentado em cena. Cito alguns exemplos destes procedimentos (Cf. Pasquet. In: Szendy, 2001, p. 109): o *looper*, como o próprio nome sugere, cria *loops*, ou reproduz de maneira invertida os conjuntos de fonemas gravados; o *scrap*, um conjunto de filtros que confere uma qualidade anasalada às vozes, acrescentando-lhes também um ruído (“crrrrrrr”); o *scalp*, que recorta em determinado ponto as curvas dinâmicas do material vocal; o *souffle fantôme*, que analisa e resintetiza os materiais adicionando-lhes bastante ruído, dentre outros.

Se, em um primeiro momento, Aperghis constrói as interações com outros meios de expressão e outras práticas artísticas através das interações entre escrita musical e escrita textual/teatral, em “Machinations” a eletrônica musical e o dispositivo cênico permitem que sejam acrescentadas novas possibilidades de interação entre os componentes do teatro musical; as ações tornam-se imagens e as vozes outros sons. Apresentei anteriormente algumas estratégias de articulação entre estes componentes, tendo como objetivo identificar a maneira de convivência entre estes elementos heterogêneos, ou seja, como se articula a noção de dispositivo que o compositor aponta em seus escritos. Um ponto a ser destacado é a criação de uma temporalidade comum aos meios sonoros, visuais e corpóreos, possibilitando que esses possam se intercambiar e tecer diferentes contrapontos, como no *jeu de gouttes*, no qual as imagens tornam-se parte dos jogos rítmicos vocais, ou, então, as imagens textuais se esboçam nas ações, nas telas e nos sons. Opera aqui uma reunião das diferentes qualidades e especificidades dos diferentes meios.

6.

“Avis de tempête”, ópera, apresenta um dispositivo cênico desenvolvido por Peter Missoten e Kurt d’Haeseller (Filmfabriek) composto por sete telas móveis – que se assemelham à “pipas” suspensas sobre a cena – e uma torre central com luzes e câmeras. Além das câmeras já mencionadas, a atriz/bailarina Johanne Saunier carrega em suas mãos outras duas portáteis. No centro do palco foi disposto o *ensemble* instrumental e ao fundo os cantores (Figura 12).



| Figura 12 |

Imagens *Still* do filme “Aperghis, Tempête sous un crâne” de Catherine Maximoff, produzido por: lesfilmsduprésent, Idéale Audience e Arte France (Maximoff, 2006).

O espaço cênico configura-se como uma “máquina de observação” (Cf. Houdart, 2007, p. 27) que captura a movimentação dos intérpretes em cena e a distribui nas telas; os movimentos são realizados ao redor do centro e em cada tela é projetada uma parte deste percurso, como cada câmera registra um ponto de vista específico, engendra-se uma grande variedade de imagens. Criam-se, assim, centros gravitacionais, ora em torno do *ensemble* instrumental, o percurso circular mencionado anteriormente, ora em torno das câmeras ou da torre, neste caso, os intérpretes posicionam-se abaixo ou em frente destas, dirigindo suas ações a elas. Diversas texturas e fragmentos de vídeo são igualmente projetados nas telas, um aspecto importante é a constante utilização de efeitos de cromaqui e de sobreposições nas imagens dos intérpretes capturadas em cena, possibilitando sua integração com os demais materiais visuais (Figura 13).



| Figura 13 |

Imagens *Still* do filme “Aperghis, Tempête sous un crâne” de Catherine Maximoff, produzido por lesfilmsduprésent, Idéale Audience, Arte France (Maximoff, 2006). Nas imagens da parte superior e na parte inferior à esquerda: Romain Bischoff, na parte inferior à direita: Johanne Saunier.

A parte musical eletrônica, composta antes da instrumental, em colaboração com Sébastien Roux, consiste em sequências preestabelecidas que são projetadas durante o espetáculo, as quais pontuam e contrastam com a parte do *ensemble* e das vozes. Diversos dos materiais sonoros elaborados previamente também são disparados pelos instrumentistas, em especial pelos tecladistas.

Em um determinado momento da peça, após uma intervenção do *ensemble* instrumental, Johanne Saunier apresenta o seguinte fragmento textual: “... lecture emportée par de zigzags, par de mouvements anguleux, par de coudes qui brusquement brouillent les repères et les attentés. Une lecture en forme de lignes brisées [...]” (Houdart, 2007, p.104).¹³ Esta é a impressão que toma o espectador em “Avis de tempête”, não há um fio condutor, apenas fragmentos de texto, de sons instrumentais e eletrônicos, de vídeos, que convergem, interagem entre si ou se separam. O próprio libreto escrito por Aperghis e Peter Szendy segue esta mesma lógica, são excertos de Baudelaire, Hugo, Melville, Kafka e Shakespeare que são agenciados para construir o material textual do espetáculo. Não há um tema, apenas um ponto de partida, a tempestade e todos os possíveis afetos, sensações ou associações que ela pode carregar consigo.

Vejamos o primeiro fragmento textual de Johanne Saunier na peça (compasso 132 da partitura), posterior à entrada rítmica e enérgica do *ensemble* e a gradual introdução da primeira sequência eletrônica. Neste, existe a predominância de um caráter circular: os *loops* dos vídeos, os rodopios da bailarina, as imagens em movimento constante das câmeras portáteis em suas mãos, o texto que alterna incessantemente palavras em francês e inglês, bem como as repetições das palavras *with a quik fear*. Após o *rallentando* dos movimentos e do texto, a bailarina cai e começa o percurso, também circular, dos cantores em torno do *ensemble*, igualmente acompanhado pela alternância de frases vocais entre eles.

13 “[...] leitura arrastada por zigue-zagues, por movimentos angulosos, por curvas que bruscamente turvam as referências e as esperas, uma leitura em forma de linhas partidas [...]” (tradução nossa).

Ocorre, no trecho descrito anteriormente, um processo de justaposição de dois diferentes textos, quando o primeiro em francês é entrecortado pelo segundo, em inglês, o qual coloca em questão a frase repetitiva mencionada no parágrafo anterior. Nota-se um efeito polifônico, ocasionado pela repetição e pelo desdobramento paralelo de ambos, os crescimentos e diminuições de cada intervenção revelam gradualmente as imagens do texto em francês e afirmam o caráter rítmico dos fragmentos: *quik fear/ strange to them*, bem como as diferenças de entonação aplicadas a cada um deles. Na Figura 14 destaco com cores os dois textos diferentes.

*lumière/ with a quik fear quik fear quik fear that was quik fear that was vio-
 lement/ with a quik fear that was a quik fear that a quik fear that si bien yeux
 si bien/ while he was speaking/ si bien souffrance/ these words/ têt' à tourner
 complèt'/ he was speaking he was/ sens dynamique fièvre/ quik fear with a
 quik fear that quik to them strange to them was grand soleil contre nature/
 strange to them with a quik fear that was hurlemisaint'insultes/ quik/ langue
 san-frein de ces milliers d'humains débris et/ quik / tués regorgent de cada-
 vr'à coup d'épav'/ these words sanglots/ he was speaking these/ face de nuit/
 quik fear that was to fear that was strange to them a quik fear that was strange
 to them a quik/ trajectoire lancée à flot/ while he was/ l'empli-vole, gronde/
 while he was speaking/ et bouillonne autour de la poupe de la ville/ he was
 speaking these/ les images/ words himself/ corps chaud (brume)/ himself dé-
 terminé par la chaleur/ storm himself a storm himself/ car la foudr'originelle/
 tossed by a storm, seemed tossed by a storm himself/ accessibl'à ses voiles en
 minces rubans -radeau/ with a quik/ qu'hor- rible/ quik fear/ je dégorge et/
 quik fear that was/ reforge/ these words/ dans le cristal terrestre à l' orient/ to
 them that was that was strange whith a quik fear that was/ aveugle manteau de
 la nuit/ that was/ chevelure de vos filles/ with a quik/ la mâchoire indolente/
 with a quik/ molle/ fear/ et flasque/ fear that was strange/ vue par les gardes
 rangés par escadrons a goutté sur le capitole/ with a quik fear that was strange
 to them with a quik fear that was strange to them with a quik.*

| Figura 14 |

Fragmento textual de “Avis de tēmpete” (Fonte: Aperghis, 2004, p.32-34).

Nota-se em “Avis de tempête” interações entre imagens e posição espacial dos intérpretes, entre os movimentos da bailarina e as imagens, entre eletrônica e escrita instrumental. O libreto é, por assim dizer, uma coleção de fragmentos diversos, como em “Machinations”. De fato, nesta última e em “Luna Park”, a qual tratarei mais adiante, não há a ideia preconcebida da totalidade da peça, mas ao contrário, um conjunto de fragmentos independentes de música, texto e imagens que são agenciados durante o processo de montagem do espetáculo. Por exemplo, em “Machinations”, a partitura definitiva foi realizada após a criação da peça: é o traço visível resultante de sua trajetória. Nesta, encontra-se o texto, algumas indicações de caráter para executá-lo e as entradas (*cues*) dos diferentes tratamentos e materiais pré-concebidos da eletrônica, não constam na partitura demais informações referentes à criação da peça, como as ações das intérpretes realizadas sobre as mesas. Assim, coloca-se uma questão: como notar e reproduzir uma música composta de elementos sonoros, visuais e de comportamentos físicos, concentrados e organizados através de suas interações?

Acredito que a resposta a esta questão não se encontra nas possibilidades de reprodução dos espetáculos de Aperghis, ou na maneira de notar todos os detalhes presentes nos mesmos. O compositor afirma que como em um espetáculo teatral alguns detalhes são deixados à direção, assim cada companhia pode apresentar uma mesma peça interpretada de diferentes maneiras (Cf. Castellani, 2012). Por exemplo, na montagem de “Machinations” pelo grupo holandês VOCAALLAB não existem as mesas e as telas de projeção acima das intérpretes, como na versão de Aperghis. Outro ponto é a concepção dos espaços e dispositivos cênicos como componentes portadores de potencialidades específicas, os quais não possuem apenas uma funcionalidade, mas atuam influenciando e mesmo conduzindo os comportamentos dos intérpretes, garantindo igualmente a visualidade final dos espetáculos e distribuindo as imagens, ações e os sons. Neste sentido, igualmente como abordado anteriormente no discurso do próprio compositor, dispositivo cênico e dispositivo artístico se confundem, ou melhor, também convergem e interagem entre si, não por uma

imprecisão conceitual, mas pelas próprias características dos espaços conceituais e operacionais de Aperghis, os quais são baseados sobretudo na criação de inter-relações entre elementos heterogêneos.

7.

Em “Luna Park”, o dispositivo cênico, igualmente desenvolvido por Daniel Lévy, é composto por quatro compartimentos, os quais são equipados com câmeras de segurança, luzes e uma tela frontal e dentro dos quais os intérpretes são confinados; ao fundo da cena há uma grande tela (Figura 15). Nas mãos de Richard Dubelski, um dos intérpretes, são afixados dois sensores de movimento.

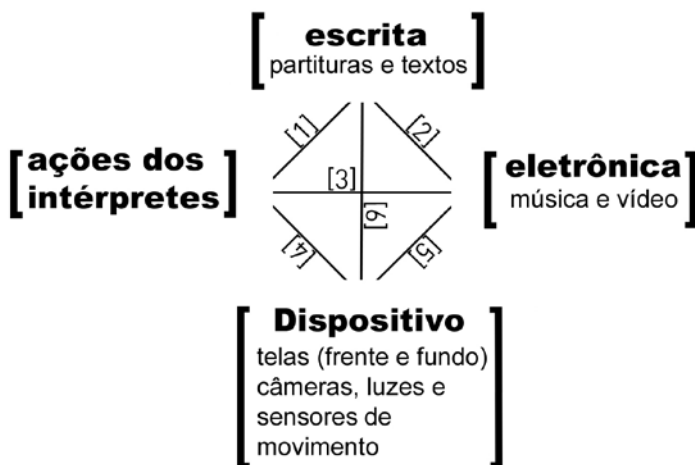


| Figura 15 |

Dispositivo cênico de “Luna Park”. Fotografia de Sylvia Gomes/IRCAM.

O diagrama apresentado na Figura 16 representa a rede de interações entre os componentes de “Luna Park”, cito algumas destas: 1) seja através das partituras, seja através dos textos, a escrita é geradora das ações

dos intérpretes, também ocorre o inverso; Johanne Saunier constrói suas ações partir de características dos textos, por exemplo, sequências de movimentos que seguem repetições de palavras ou frases; 6) as ações são concebidas de modo a serem executadas nos compartimentos do dispositivo; 2) a interação entre eletrônica e escrita se dá através do tratamento em tempo real do sons das flautas e das vozes e através dos sensores de movimento que: disparam amostras sonoras pré-gravadas, manipulam os parâmetros da síntese vocal e da transformação prosódica (Cf. Aperghis; Beller, 2011); 3) estes sensores e o tratamento em tempo real constituem a interação entre as ações e a eletrônica musical, as câmeras constituem a interação com o vídeo; 4) a disposição das câmeras possibilita a construção de vários pontos de vista das ações e dos corpos dos intérpretes, a qualidade dos tecidos das telas criam sobreposições entre as imagens projetadas e as ações executadas em cena, a grande tela ao fundo do palco cria diferentes perspectivas; 5) as luzes do dispositivo modificam a qualidade das imagens dos intérpretes filmadas e projetadas em tempo real.



| Figura 16 |

Diagrama representando as interações entre os componentes de "Luna Park".

Como disse anteriormente, em “Luna Park” a maior parte dos elementos são agenciados durante o processo de montagem do espetáculo, a globalidade da peça não é preconcebida; assim, ressalto que no diagrama precedente (Figura 16) não há uma hierarquização das interações, nem tampouco uma lógica temporal referente à concepção da obra. Meu objetivo é demonstrar o comportamento geral destas, tornando visível seu dispositivo artístico, ou seja, as convergências e interações entre os diferentes meios.

8.

Em um primeiro momento, a noção de dispositivo artístico se faz presente na poética de Georges Aperghis a partir de seu próprio trabalho de escrita musical, seja por encarná-la através de comportamentos físicos, seja por obter a musicalidade de uma escrita textual. Com a eletrônica e os dispositivos cênicos multimídia, o compositor estende novamente sua abordagem musical, criando outras possibilidades de conexão entre os elementos cênicos presentes nas polifonias de suas obras: as imagens podem seguir ou conduzir as ações dos intérpretes; as câmeras e as telas podem espacializar os comportamentos físicos e musicais realizados em cena; a eletrônica pode multiplicar e transformar as vozes e os sons instrumentais etc.

Ao longo deste texto, busquei demonstrar como Georges Aperghis encontra vias singulares, a partir da noção de dispositivo, para chegar a formas de interação com outras práticas e meios de expressão artísticos. Desde seus trabalhos junto ao ATEM, o compositor promove a convergência entre escrita musical e escrita teatral; ao lançar mão de dispositivos cênicos multimídia renova sua prática, desde a concepção até a criação das obras. As análises apresentadas anteriormente buscaram evidenciar as maneiras pelas quais os diferentes meios em questão interagem e como suas conexões integram-se aos processos de criação, tornando-se elementos dinâmicos. Assim, as estratégias de interação tornam-se móveis e são

trabalhadas dentro do fluxo temporal das peças. As relações entre imagem, som, escrita (partituras ou textos) e corpo desdobram-se constantemente; não basta ligar os componentes, mas possibilitar que as ligações sejam elas mesmas portadoras de suas próprias qualidades.

Por exemplo, em “Machinations”, comportamentos vocais e ações sobre as mesas estão praticamente todo o tempo interligados, assim como o resultado visual produzido pelo dispositivo cênico. Estabelece-se um intenso contraponto entre modos de execução, textos, ações e imagens, bem como entre os sons produzidos em cena e seu tratamento pela eletrônica. Para organizarmos de uma maneira outra essas polifonias de elementos sonoros, visuais e corpóreos, talvez seja necessário pensar o espaço entre estes meios como um local para estabelecer pontes, as quais são móveis e dinâmicas e podem elas mesmas portar potencialidades próprias, ou seja, pensar as obras mesmas em termos de dispositivos artísticos.

Referências bibliográficas

AGAMBEN, G. “O que é um dispositivo”. *Outra Travessia: Revista de Pós-Graduação em Literatura*, n. 5. Florianópolis: UFSC, 2005.

APERGHIS, G.; BELLER, G. “Contrôle gestuel de la synthèse concaténative en temps réel dans Luna Park”. *Rapport de recherche et développement*. Paris: IRCAM, 2011. Disponível em: <http://articles.ircam.fr/textes/Belle-r11a/index.pdf>. Acesso em: 05/02/2013.

_____. *Machinations*. Paris: Durand, 2000 (partitura).

_____. *Le corps à corps*. Paris: edição do compositor, 2006 (partitura).

ASLAN, O. (org.). *Le corps en jeu*. Paris: CNRS, 1996.

BATTCOCK, G. *A nova arte*. São Paulo: Perspectiva, 1975.

BECKETT, S. *The Collected Shorter Plays*. New York: Grove, 1994.

CASTELLANI, F. M. *Entrevista com Georges Aperghis*. Paris, 2012 (em fase de transcrição e tradução).

CASTELLANI, F. M.; SÈDES, A. “Extension du musical vers l’intermédialité: analyses des approches de Thierry de Mey et de Georges Aperghis”. *Actes des Journées d’Informatique Musicale*. Saint Denis: Université Paris 8, 2013.

FOUCAULT, M. “Le jeu de Michel Foucault” (entrevista com D. Colas, A. Grosrichard, G. Le Gaufey, J. Livi, G. Miller, J. Miller, J.-A. Miller, C. Milot, G. Wajeman). *Bulletin Périodique du champ freudien*, n. 10, julho de 1977. Disponível em: <http://libertaire.free.fr/MFoucault158.html>. Acesso em: 01/11/2013.

GINDT, A. *Georges Aperghis: le corps musical*. Paris: Actes Sud, 1990.

HALÉVY, O. “Le dispositif et l’événement: les nouvelles technologies sur la scène théâtrale”. *Musica Falsa*, n. 18. Paris: MF, 2003.

HOUDART, C. *Avis de Tempête: Georges Aperghis*. Paris: Intervalles, 2007.

KENDALL, A-C. *Machinations*. Paris: Idéale Audience/ IRCAM, 2011 (DVD).

MAXIMOFF, C. *Aperghis, Tempête sous un crâne*. Paris: les films du présent, Idéale Audience e Arte France, 2006. (DVD).

PAREYSON, L. *Estética: teoria da formatividade*. Petrópolis: Vozes, 1993.

SALZMAN, E.; DESI, T. *The New Musical Theater*. New York: Oxford, 2008.

SZENDY, P. (org.). *Machinations de Georges Aperghis*. Paris: L’Harmattan/ IRCAM, 2001.

VALÉRY, P. *Variété* (4). Paris: Gallimard, 1939.

_____. “L’invention esthétique” (1938). In: *Œuvres I*. Paris: Gallimard, 1957.

ENTRE ARTE Y CUERPO: EXPLORACIÓN DE LA RELACIÓN FÍSICA ENTRE EL MÚSICO Y SU INSTRUMENTO

Bénédicte Le Hegarat¹

Piano? Cello? Oboe? Trombone? La elección del instrumento por el músico aprendiz sigue siendo compleja. También parece crucial, ya que esta decisión dependerá de la inversión de la persona en la futura actividad musical. Aunque ninguna investigación hasta hoy se ha ocupado del tema, podemos suponer que los factores que influyen en esta elección son, por un lado, social y sensorial, sino también física. Esta investigación etnográfica, basado en la inmersión del investigador en una población de individuos músicos, busca explorar la influencia de las relaciones personales en la elección del instrumento. Por lo tanto, en última instancia, podemos discutir el concepto de proximidad carnal entre el músico y su instrumento a través de las experiencias.

palavras-chave *etnografia, cuerpo, arte, música, eleccion del instrumento.*

1 **Bénédicte Le Hegarat** tiene un Doctorado en Ciencias de la Administración, pertenece al laboratorio NIMEC y es Profesora de Marketing en la Universidad de Le Havre (FRANCE), así como Profesora visitante en la Universidad de Sevilla. Sus investigaciones se centran especialmente en el comportamiento del consumidor en relación con el arte y la cultura.

Introducción

¿Cuáles son las relaciones entre el arte y el cuerpo? La riqueza, y por consiguiente la complejidad, de la cuestión es que la área de investigación es extremadamente amplia por la diversidad de los tipos de interacciones que coexisten. Podemos, en primer lugar, observar las formas de arte que dependen directamente del cuerpo, ese convirtiéndose en la base fundamental de la actividad artística. En la danza o el teatro, por ejemplo, el cuerpo es inmediatamente dirigido y es la coreografía que transforma el espacio asignado para la representación que genera la obra. Por otro lado, el cuerpo fue a menudo el objeto, incluso el sujeto, de la propia obra de arte. Muchos artistas han abordado la representación mimética de personajes, en retrato o en cuerpo entero, estudiando la anatomía para mejorar la precisión de la línea (De Vinci, Durer), mientras que otros estaban tratando de la desfiguración o de la desfragmentación física de las personas (Picasso, Dubuffet, Bacon, Giacometti), o que otros, por fin, se aferraban a reproducir la dinámica del movimiento del cuerpo (Balla, Boccioni). La representación del cuerpo está estrechamente relacionada con el arte occidental, hasta el punto que algunos no duden en afirmar que, incluso en su forma más abstracta, el arte sería únicamente la representación del cuerpo. Más tarde, el cuerpo fue apuntado como blanco, convirtiéndose en el propio soporte de la hazaña, como en Body Art por ejemplo, en que el artista, Haring el primero, sube hasta cuestionar su integridad física. Por último, el impacto del cuerpo también se puede ver en su componente dinámico. Se tiene en este caso una dimensión esencial ya que, iniciando el gesto artístico, engendra la obra. A veces, solo una parte del cuerpo entra en juego (la mano del escultor o la del pintor que sostiene el pincel), sin embargo muchos artistas negando esta división física optaron por una contribución integral del cuerpo en la creación. Solo para estar convencido, hay que ver la inversión carnal de Jackson Pollock cuando se dirige a sí mismo para organizar uno de sus famosos *Dripping*.

El tema parece inagotable, sin embargo, la cuestión de la relación entre el arte y el cuerpo no ha recibido toda la atención que merecía en

la investigación, especialmente por lo que se refiere a la relación entre la dimensión física y la actividad musical. Y cuando esa se menciona, a menudo se limita a una perspectiva psicologizante, y procesada a través del concepto del gesto interno. Entre las investigaciones anteriores sobre el tema, Andre Schaeffner abrió el camino en 1936, apoyando la tesis del origen del cuerpo en la música, frente al del origen lingüístico. Eso demuestra la importancia del cuerpo en la práctica musical y permite destacar conceptos relevantes como la legibilidad del cuerpo en la música. Veinte años más tarde, Jean Molino (1988) opone las prácticas musicales sin escritura (improvisación) a las que la utilizan, con el argumento de una menor importancia del cuerpo en las últimas, una posición que será contradicha más tarde por Mabru (1999). De la vaguedad de estas teorías se destaca la necesidad de restituir la importancia correcta del cuerpo en la actividad musical, pero que la reducción, en nuestras culturales occidentales, del concepto de “música” a un sonido armónico ha relegado al segundo plano. Pero, la música no es una entidad pura que tendría un cierto control en el cuerpo, sino más bien un comportamiento sujeto a ciertas reglas y limitaciones que determinan lo que podría llamarse una cultura musical del cuerpo.

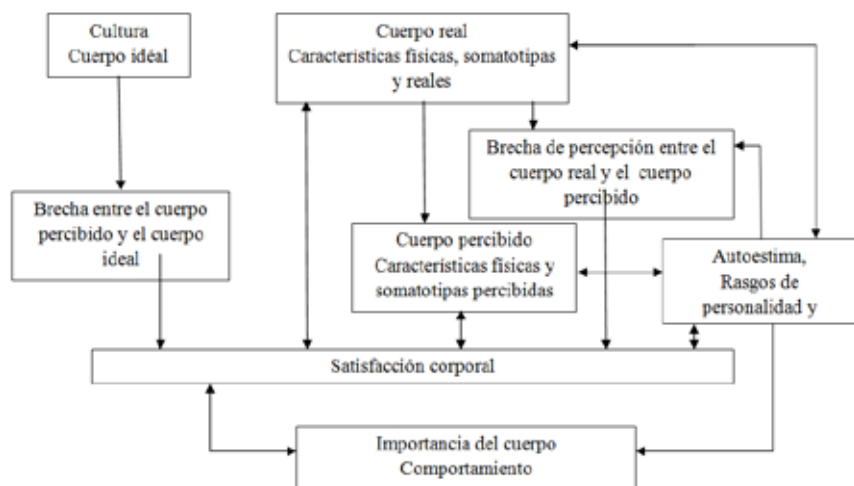
Por lo tanto, el objetivo de esta investigación es de resaltar el papel del componente corporal en la práctica musical, y más concretamente en la relación del músico con su instrumento. Tocar un instrumento, es una manera de usar una herramienta con su cuerpo para producir sonidos, para reproducir música. La práctica de un instrumento musical como herramienta se refiere a la utilización racional del cuerpo (“hacer”) para desarrollar y operar las posibilidades sonoras de este (“de la música”). De hecho, la cuestión del cuerpo, del gesto instrumental nos interroga acerca de la relación entre el músico, su instrumento y la música que produce. El tema de la reflexión sobre el cuerpo del músico nos lleva a contestar a las siguientes cuestiones: ¿Cuál es el papel que se asigna al elemento corporal en la práctica musical? ¿Qué vínculo físico permite la unión del músico y de su instrumento? ¿Cuáles son los factores psicológicos detrás de esta relación especial?

El cuerpo, clave de la mediación de la práctica musical

La vision multidimensional del cuerpo

Cada civilización es una civilización del cuerpo. Como prueba, la liberación del cuerpo fue afirmada a cada momento histórico de nuestra civilización : la Renaissance se ha convertido en una exaltación del cuerpo a través de la reactivación de la pintura, en el siglo XVIII, los filósofos dicen que se debe liberar el cuerpo y hacerlo funcionar, más adelante los republicanos del siglo XX exhortan la juventud para que hace deporte, los años 70' se parecen a la liberación de los cuerpos y desde los años 80 se habla de la "civilización del cuerpo". Por lo tanto, la relación del individuo con su cuerpo y las normas estéticas están en constante evolución. Esto provoca un cambio constante de las conductas físicas, de los comportamientos sociales (ayuno, desintoxicación, rehabilitación...), y, por lo tanto de los aspectos de los procesos de consumo de los individuos. Sin embargo, a pesar de estos desarrollos en curso, el cuerpo siempre ha sido y sigue siendo el objeto de una inversión de identidad muy fuerte, lo que permite al individuo afirmar su personalidad, su pertenencia a una comunidad y sus valores sociales, como lo estudiáramos más adelante. Desde una perspectiva global, el cuerpo, como organismo humano, es lo que permite al individuo moverse y actuar en su entorno. Además, también es un receptor de informaciones desde el mundo exterior que actúa como un relé o un filtro entre el entorno y el mundo interior del individuo (la mente de la persona). Por lo tanto, cuando estudiamos el concepto de "cuerpo", debemos tener en cuenta varios ángulos de ataque. Cuatro dimensiones básicas se pueden especificar. En primer lugar, el propio cuerpo, es el cuerpo representado como una envoltura del yo carnal, es decir la realidad física objetiva en la que se introduce el cuerpo como un objeto estático que se puede caracterizar por atributos básicos tales como el peso, tamaño, me-

diciones... En segundo lugar, el cuerpo para otro, es la realidad social del cuerpo, el cuerpo como un aspecto exterior, según la percepción de los demás. En otras palabras, en la sociedad actual, que es una sociedad exhibicionista, las personas están cada vez más convencidas de que lo que representan debe ser lo que son. Entonces, el cuerpo se convierte en el escaparate de la propia identidad de cada uno: se transmite una imagen, es el reflejo de los éxitos personales, profesionales y sociales y genera una creciente presión social en la perfección de la silueta y en su propia imagen. Esto crea una insaciable búsqueda de la autoestima, lo que puede conducir a la frustración y a la infelicidad, que, con el tiempo, puede causar una sensación de inadecuación social. Mientras tanto, el propio cuerpo evoca la realidad personal e interior del cuerpo, la imagen individual del cuerpo que permite a todos de construir su propia imagen. La sociedad actual, no es solamente exhibicionista como se ha mencionado anteriormente, sino también narcisista, auto centrada alrededor del individuo que se centraliza en su cuerpo, el único elemento en que considera que haya el control. Finalmente para completar este cuadro de las evocaciones del cuerpo, hay que mencionar el concepto de cuerpo ideal, ya que hoy el cuerpo se ha transformado en el paso obligatorio de la autoestima. Comprobar su cuerpo para alcanzar un ideal físico, basado en marcas dependidas de la apariencia que surgen y que están en constante evolución (canon de belleza, signos de pertenencia a una comunidad...), es, de hecho, visto como una prueba de voluntad y de determinación. Para lograr el mito del cuerpo perfecto, clave de la felicidad, más y más personas se ven tentadas por la transformación artificial del cuerpo en un intento de borrar sus “defectos” (a través de la cirugía estética, por ejemplo).



| Figura 1 |

Relaciones claves identificadas entre el cuerpo ideal, el cuerpo real y el cuerpo percibido.²

Actitudes físicas y practicas musicales

1) La postura y los gestos, reflejos históricos de una codificación social

Cuando se habla de la relación entre el componente físico y la práctica musical, la primera representación que viene instintivamente a la mente es la postura y los gestos del músico. El gesto se define como un movimiento del cuerpo humano que se basa en la fuerza que anima el cuerpo (lo que le diferencia del movimiento en que no hay intención).

2 Modelo del autor, adaptación del propuesto por Leila Damak en el artículo “Cuerpo y diseño de productos de consumo: busca de una similitud o complementariedad?”, Documento de Trabajo, Cuaderno de Investigación N° 257, Centro de Investigación y de Estrategia de Marketing DMSP Dauphine, septiembre de 1997.

Por lo tanto, el gesto instrumental articula los sonidos. El nacimiento de cada uno es el objeto de un control, el resultado de una voluntad individual. Con esta responsabilidad, el intérprete combinara todas las formas musicales para lograr el timbre. En algunas representaciones que se hacen del arte musical, sonidos competen a la interioridad y el gesto a la exterioridad, la superficie. Aunque son necesarios, los movimientos del cuerpo están al servicio del oído y de la mente y no tienen que ser considerados. Sin embargo, es por el gesto que el cuerpo está involucrado en la música, así que toma forma y se convierte en hazaña. Y, es por el gesto que la música ejerce su impacto y requiere respuestas físicas, tal como los aplausos al final. El secreto del tacto es en el gesto. Pero el gesto correcto es tan difícil a explicar cómo reproducir. La sensación del instrumento, como el timbre de la voz, plantea inmediatamente la dimensión estética de la emoción musical. Revela desde las primeras notas, el carisma del músico, su capacidad para cautivar el oyente y el grado de intimidad que establece con su instrumento.

Hay pocos testimonios anteriores al siglo XX en este tema, debido a que la música vocal, durante mucho tiempo, domino la música instrumental. Los primeros textos que se refieren al aspecto gestual o postural fechan de un periodo comprendido entre el siglo XVI y el siglo XVIII, un periodo propicio para combinar estos dos conceptos, el cuerpo y la música, por dos razones: es en esto momento que se intensificó y se desarrolló la práctica de la música instrumental en la sociedad europea y es también en este mismo tiempo en que la cuestión del cuerpo en el espacio público llama la atención. La cultura del cuerpo que se estableció en el siglo XVI paralizó la normalización de la conducta. El siglo XVII especificó esta normalización, desarrollando la técnica del gesto y el arte de la elocuencia. Este periodo entero puede ser entendido como una fase de transformación de los comportamientos, debida a la reconfiguración social y a la importancia que se está dando en la mirada del otro. La multiplicidad de los encuentros y la mezcla de las clases sociales crean nuevas normas de conducta, conveniencias personales. Hay cosas que se hacen y otras no, ya que el cuerpo y su dinámica dan informes sobre el alma (acuerdo del

interior y del exterior). Por lo tanto, apareció en los músicos sabios, un código de conducta alrededor de la gestualidad pretendiendo a crear una dicotomía social entre la esfera de la música sabia, o clásica, y la música popular. Actitudes dignas y agraciadas, mezcla de decencia, de mantenimiento, pero también una cierta religiosidad corporal son necesarias para inmiscuirse en la primera, mientras que contorsiones, corporalidad rota, golpeada y excesiva caracterizan la pertenencia a la segunda. Respecto al léxico de la ejecución instrumental, también se oponen dos palabras, sonar y tocar, que se refieren a actos físicos de intensidad diferente: sonar evoca el acto de sacar sonidos poderosos de objetos que no tienen realmente el estatuto de instrumentos de música (tales como campanas, por ejemplo) y se usa para caracterizar la ejecución musical del trovador, mientras que tocar evoca la dulzura, o el hecho de rozar, y se aplica a la esfera académica. Este nuevo vocabulario tiene el objetivo de crear dos clases distintas y opuestas de gestos musicales, los que están en el origen de un tocar musical y de un arte noble (en el sentido estético como social) y los que están en el origen de una producción que apenas se atreve a llamar música en esta época. Estos códigos de actitud y este vocabulario musical sintomático son particularmente indicativos de la dualidad que escindió la comunidad instrumental en este momento. Según lo declarado por Antoine de Courtin en su Tratado de Civilidad respecto a la práctica musical (1699) “En cuanto el hombre honesto practica la música, debe ser reservado (internalizar su conducta). Así la música debe ser arrancada del cuerpo y delegada en las solas acciones necesarias para el manejo del instrumento, el músico no puede dejarse por su pasión de tocar”. Por lo tanto, el problema del gesto musical tuvo muy temprano su importancia, ya que se supone reflejar la clase del músico según la tenida del instrumento y las posturas adoptadas. En el siglo XVIII, el objeto del cuerpo en la práctica musical se señala sobre todo en los métodos de referencia para instrumentos musicales (Couperin, Borjon de Scellery), y en general solo se refiere a la manipulación del instrumento, en el sentido de tomarlo en sus manos: gracia, equilibrio del cuerpo, el justo medio, todos los principios de civilidad de los siglos precedentes se prorrogan. En el siglo XIX, el

método de violín de Pierre Baillot refuerza estas bases. El autor desarrolla su enseñanza tomando los conceptos claves de la retórica y adaptándoles a la práctica instrumental, entre otros el del “natural artístico” que proviene directamente del “natural estudiado” de la retórica. Así, la cultura musical del cuerpo que se configura en este periodo podrá florecer después como un comportamiento “natural” y, olvidando su origen, aparecerá como una influencia de la música sobre el cuerpo del músico. Por lo tanto se puede hablar de una retórica del cuerpo del músico.

2) Actitudes corporales e influencias culturales

En el plano cultural, la actitud corporal también tiene un aspecto crítico. Mientras que en las prácticas occidentales actuales de la música, las técnicas del cuerpo del músico parecen naturales y solo parecen obedecer a los impulsos internos, no obstante competen a una incorporación de reglas de conducta culturalmente determinadas e inscribiéndose en una historia del cuerpo. Como se desprende de la primera clase de música, los estudiantes empiezan por aprender la posición y a sostener el instrumento. Si bien una postura académica se imparte en la formación académicas, mientras que un contacto íntimo se recomienda explícitamente en algunas otras tradiciones (guitarristas flamencos dicen que “para tocar bien la guitarra, debe apretarla contra su corazón). Así, la postura, directamente derivada del *habitus* cultural, establece una relación de intimidad más o menos intensa con el instrumento. Sin embargo, la diferencia esencial es parte de un sentimiento de sí mismo desigual y de una imagen del cuerpo completamente diferente, que se manifiestan claramente entre culturas distintas. Observamos, por ejemplo, una tendencia a la inmovilidad para los músicos sedentarios y una tendencia a la participación del cuerpo y gestos ostentosos en las culturas nómadas. Por otra parte, la tenencia del violín se examina en diferentes prácticas culturales musicales. También podemos distinguir entre diferentes prácticas. Mientras que algunos están de pie, otros están sentados o con las piernas cruzadas. Algunos calzan el instrumento sobre la barbilla, mientras que para otros se apoya en el

hombro. El horizontal es la referencia para algunos, mientras que es la verticalidad que da fe para otros.

Como se desprende de todas estas fotografías que ilustran una variedad de posturas para el mismo instrumento con arreglo a las costumbres, la influencia de la dimensión cultural sobre la relación física en la práctica musical parece clara y parece ser una dimensión significativa que explorar en cuanto a la relación física entre el músico y su instrumento.

Sin tener en cuenta la postura adecuada, el gesto ideal o el papel de la dimensión cultural, ahora es necesario examinar en una perspectiva más exclusiva la relación entre el hombre y el instrumento.

La relación músico-instrumento

¿Cuáles son las razones por las cuales una persona elige un instrumento sobre otro? Sonido, o timbre, es la respuesta más citada cuando se hace esta pregunta. Pero ¿es realmente la única razón?

Características de los instrumentos de música

La musicología saca conceptos en muchas disciplinas (antropología, sociología, lingüística, psicología, psicoterapia, etc.) para tratar entender la articulación de los sonidos estructurados por la mente y producidos por el cuerpo humano que llamamos “música”. De hecho, la actividad musical es comparable con la práctica del lenguaje, por su complejidad cognitiva, pero también con un deporte por sus exigencias respecto al control motor. El músico es considerado como un experto en la materia, sumiso a procesos y limitaciones tales como la atención, el control, el aprendizaje motor, la transmisión del aprendizaje, la pre-programación, la rutina, la memoria a corto o largo plazo, etc. Podemos considerar los instrumentos como máquinas con las que el sistema sensorio-motor del individuo entra

en contacto. El instrumento en sí tiene una superficie activa: sus puntos de contacto con el cuerpo. Por lo tanto, puede ser visto como un tipo de conductor que convierte los esquemas de movimientos corporales en estructuras sonoras. Por otro lado, la morfología de un instrumento impone ciertas restricciones sobre la manera de tocar, favoreciendo esquemas de movimientos que, por razones ergonómicas, son fácilmente organizados en el espacio disponible. En otras palabras, la interacción entre el cuerpo humano, que favorece ciertos modos intrínsecos de funcionamiento, y la morfología del instrumento es un factor capaz de construir la relación músico-instrumento. Por lo tanto, si fijamos en tres grandes categorías la clasificación de los instrumentos musicales, desde ahora podemos distinguir los elementos específicos para cada uno de ellas.

La principal característica de los instrumentos de viento se manifiesta en una relación carnal con el tocador. El papel de la respiración, de la sople y de la boca en la práctica del instrumentista de viento implica una fusión física con el instrumento. Junto con este rasgo característico, la otra particularidad del gesto del tocador de esta familia es su ambivalencia: haciendo coexistir sonidos cristalinos y aterciopelados, adoptando alternativamente un comportamiento energético por un lado y sereno por otro lado.

Al calor exuberante de los instrumentos de vientos, la familia de los instrumentos de cuerda contesta por una relación mucho más en armonía con el mundo que nos rodea. El instrumentista de cuerda actúa como un mediator entre una naturaleza generosa y la oreja humana. Además, la factura de los instrumentos de cuerda progresivamente se puso al servicio del gesto humano, creando cajas de resonancia adaptadas al abrazo. El violonchelo es el mejor ejemplo de la simbiosis entre el cuerpo humano y la factura instrumental. Con el tiempo los fabricantes han ido transformando las curvas y huecos del instrumento, buscando a crear una armonía perfecta de la postura del tocador que enlace su instrumento y así que pueda sentir el sonido resonar dentro de sí mismo, aportándole alguna seguridad. El roce, la delicadeza, el hacer de su cuerpo, como el instrumento, el receptáculo del sonido, la creación de un espacio de intimidad entre

los dos “compañeros” musicales son los nodos gestuales de esta familia.

Por último, los instrumentos de percusión presentan una arborescencia compleja y múltiple de gestos y de categorías de instrumentos de música que requieren del tocador un control del espacio, un profundo conocimiento del lugar y del trayecto que debe recorrer en un tiempo dado. Además, las percusiones representan un soporte rítmico al que otros músicos o bailarines se refieren. Los gestos de los percusionistas también se caracterizan por la sincronización. El percusionista debe ser capaz de aprovechar una coreografía para anticipar los acontecimientos sonoros.

Así, cada familia de instrumentos tiene sus propias especificidades, exige cualidades especiales, requiere una puesta en acción de partes físicas diferentes, que deriven en una relación única entre el músico y el instrumento.

La parte del cuerpo

Dentro de la relación músico-instrumento, dos formas entran en relación una con otra. A nivel físico, la relación se manifiesta por una puesta en movimiento que el músico comunica a su instrumento a través puntos de contacto corporales entre las dos entidades. La relación se establece en dos niveles: la forma y el fondo. En efecto, en primer lugar, el músico y su instrumento tienen un contacto de carácter formal (interacción física entre la forma del instrumento y la forma del cuerpo) al que se puede añadir el fondo (significación dada a la expresión). Sin embargo, la unidad que alía el músico y el instrumento con fin de reducir la distancia que les separa no es una fusión, ya que sus identidades no desaparecen, sino que se armonizan para permitir al instrumento de vibrar al unísono con el que está en contacto. Finaliza en una puesta en movimiento reflexiva, donde todo el ser del músico se mueve del interior hacia el exterior, se comunica al instrumento y se alimenta por reciprocidad del sonido de ese. Varias partes del cuerpo entran en juego en esta euritmia.

La primera particularidad de la relación que existe entre el hombre y el instrumento de música es del hecho de que genera un tercer elemento: el sonido. De hecho, además el músico y su instrumento, el sonido también depende de la relación que existe entre ellos. El sonido es como una onda generada por la vibración y la prolongación de esta onda en el aire. Fisiológicamente, el sonido es la percepción de esta onda por el cuerpo, especialmente la oreja. Así, el primer elemento físico notable en la relación músico-instrumento es sensorial: el oído y el sentido auditivo son los primeros actores de esta relación. Por supuesto, también la vista y el tacto están involucrados en esta relación. En efecto, en el aprendizaje del instrumento, la información visual es muy importante, sobre todo al principio ya que el estudiante necesita representarse mentalmente las posiciones que debe adoptar. Pero, después de un largo periodo de aprendizaje motor, las posiciones de las notas se entienden en un espacio menos tangible y se considera la interpretación de forma más abstracta. Por otra parte, contornos, color y materia del instrumento también serán elementos importantes en la relación sensorial entre el músico y su instrumento. En efecto, el contacto que permite la expresión se hace a nivel del tacto y, por supuesto, las manos y los dedos son los primeros afectados por el nivel de la relación. Obviamente, la boca y el aliento, para instrumentos de viento o el canto también parecen ser elementos importantes en la relación táctil. La tensión muscular y la sensibilidad de las articulaciones también están implicadas en la fluidez del movimiento, lo que garantiza la producción de la música. En efecto, cuando opera un músculo agonista (músculo activo para la ejecución de un movimiento), también funciona otro músculo opuesto (músculo antagonista) para equilibrar el movimiento. De acuerdo con varios estudios neurológicos, parece que la zona parietal de la corteza, en lo que se encuentra “la conciencia del deseo de hacer un movimiento”, sería la sede de la acción que se activaría en la relación músico - instrumento. Así, el movimiento del músico se puede comparar a la generación de energía (voluntad de actuar), transformada en trabajo energético (a través de los músculos, tendones y articulaciones) que sería comunicado al instrumento. Mientras tanto, el instrumento envía (a través de la

energía sonora) otra forma de energía al músico. Por tanto, parece que la relación física que se desarrolla entre el músico y su instrumento es la generación de una energía que fluye de uno a otro para crear un equilibrio entre las dos partes. Por otro lado, el placer está estrechamente relacionado con la interpretación musical (prueba de ello es que el verbo tocar se traduce por “jugar” en varias lenguas) y el placer dependería del cerebro intermediario, llamado límbico, (que se sitúa entre la corteza cerebral y el cerebro reptiliano), que maneja la vida afectiva, emocional y social: si el sistema límbico aprecia los estímulos internos o externos, se activa la zona “placer” de la corteza (sensación de satisfacción) y viceversa, si la información no se aprecia, hay desagrado y el funcionamiento normal de la corteza se inhibe. Por último, los trabajos de John Baily respecto al rubab, a la guitarra o al dutâr permiten identificar una serie de factores que actúan sobre la interfaz entre el sistema sensorio-motor del hombre y el instrumento. El autor muestra cómo la morfología del instrumento puede dar forma a las estructuras de la creación musical. Las relaciones que parecen actuar en la interfaz son ergonómicas y ponen de manifiesto la estrecha relación que existe entre el cuerpo y el instrumento. Sin embargo, a pesar de la relación simbiótica entre el músico y el instrumento, la práctica puede causar daños en el cuerpo, generando patologías funcionales descritas con precisión por algunos profesionales (fisioterapeutas, osteópatas, etc.) especializados en los tratamientos de los músicos. De hecho, el dominio de un instrumento musical requiere un trabajo regular y consistente y durante su aprendizaje el músico pasa algún tiempo para repetir las mismas acciones en la misma posición. El cuerpo de músicos, como el de los deportistas, se somete a un esfuerzo intenso y repetitivo. Y como los atletas, muchos de ellos se ven afectados por enfermedades relacionadas con las posiciones que afectan a todo el cuerpo o debilitan el esqueleto, o con la repetición excesiva de malos movimientos que puede, a su vez, provocar una patología localizada en una parte del cuerpo. Los más afectados son los músicos de instrumentos de viento y de cuerda que desarrollan, por los primeros, patologías relacionadas con el área bucal y para los segundos, patologías relacionadas con las extremidades superiores. Por lo tanto,

el impacto de la práctica musical en el cuerpo es equivoco, provocando alternativamente placer sensorial y lesiones corporales.

Las estructuras musicales por lo tanto, no se almacenan, ni se ejecutan únicamente como patrones puramente auditivos, son también secuencias de movimiento organizadas en el espacio definido por la morfología de la superficie activa del instrumento, con un impacto sensorial y kinestésico. La elección del instrumento sería el resultado de una pre-investigación no solo en concordancia con las necesidades más profundas de la persona. El sonido, sino también algunos símbolos relacionados con el instrumento reflejarían estas necesidades derivadas directamente de la personalidad del individuo - músico. Además del placer procurado por el espectro sensorial, de paso por las lesiones sintomáticas hacia los impactos socio-culturales, ahora es tiempo para entender lo que son los vínculos psicológicos que afectan estas correlaciones físicas.

Marco conceptual

Concepto del sí mismo, identidad y posesión

La extensión de sí es una noción que se integra y depende del concepto del sí mismo, es decir de la definición que el individuo tiene de sí mismo (Sirgy, 1982). El concepto del sí mismo es un término que se refiere a la imagen del yo, el yo ideal, la autoestima del individuo (Laurence, 1996). La manifestación del concepto de la extensión de sí mismo se basa en el estudio de James (1890), que introdujo por primera vez este concepto. Según este autor, la extensión del sí mismo es la suma de las posesiones individuales. Por consiguiente, el concepto del sí mismo sugiere que la gente mira sus bienes como parte de sí mismos. Así, las posesiones parecen tener un papel en la definición de la persona (Douglas y Isherwood, 1979 Marcia, 1994; Kleine, 1995 y Simonson, 2001). Según Belk, una de

las razones por las que la persona quiere algo es su deseo de ampliar su sí mismo. Y agrega que la única manera que el individuo pueda saber quién es, es la observación de lo que tiene. Los individuos buscan, expresan, confirman y garantizan lo que son respecto a lo que tienen. Las investigaciones más recientes sobre la extensión de sí ya no se limitan a los bienes materiales, sino que también incluye todo lo que rodea al individuo, como su esfera amistosa, su ocio, etc. Estas posesiones son aún más presentes que el individuo atraviesa en su vida períodos de transición que sean felices o infelices, y siguen el individuo con el tiempo. Así, incluso si el individuo y su identidad evolucionan, las posesiones son testigos del pasado y sirven como punto de referencia a la persona durante toda su vida.

Más allá de la perspectiva animista, los instrumentos musicales siguen siendo objetos físicos identificables. Pero, los bienes materiales tienen mucha importancia en la vida del individuo ya que las posesiones contribuyen a dar forma a la identidad de la persona. Belk (1988) considera las posesiones como un reflejo de la identidad de la persona que toma esta decisión, y habla de la “extensión del sí mismo del individuo.” La relación corporal entre el consumidor y el producto tiene un sentido. Podemos hablar de congruencia o de afinidad consumidor-producto por un juego de similitud / complementariedad con ciertos aspectos específicos (morfología, imagen, personalidad) para cada parte interesada de la relación. El objeto que nos seduce podría encarnar una parte de sí mismo en su discurso corporal, de así la congruencia de la imagen corporal en la relación consumidor-producto. En esta perspectiva, el consumidor puede ser atraído y seducido por un objeto, según que persiga una u otras de las siguientes motivaciones:

- La primera motivación tendría una función narcisista, de equilibrio, de seguridad y de fortalecimiento o de realce del sí mismo. La preferencia del consumidor por un objeto cuyas características físicas y psicológicas percibidas sean similares a sus propias percepciones y evaluaciones de su cuerpo y su personalidad sería la expresión de una búsqueda de la confirmación o del levantamiento de su propia imagen. La forma y las propiedades simbólicas del producto estarían en los ojos de su dueño, una especie de espejo fiel de su propia imagen.

- La segunda motivación tendría una función de complemento a través de la preferencia de un objeto, cuyas características físicas y psicológicas percibidas representarían una especie de ideal corporal y de personalidad, una manera de llenar deficiencias personales. La preferencia del objeto físicamente y psicológicamente complementario sería la expresión de un deseo de lograr una imagen deseada de sí mismo. Por otro lado, la búsqueda de un complemento a través de un objeto también podría responder a un deseo de diferenciación y de enriquecimiento personal, sin representar un ideal.

A través del objeto, se produce la expresión de su propia identidad por el reconocimiento de sí mismo en los signos y alguna extensión de sí mismo. A nivel físico y psicológico, la similitud, o la complementariedad, objetiva o subjetiva entre el objeto preferido y el consumidor, representaría una expresión más o menos consciente de lo que es, o de lo que quiere ser o de lo que quiere parecer a los ojos de los demás. El producto, objeto de deseo, de símbolo y de imaginario está asimilando a sus virtudes y ayuda a definir su papel o su propia imagen. El objeto que nos seduce podría encarnar una parte de sí mismo en su discurso corporal, es decir en el lenguaje transmitido por la forma en su aspecto “transmisor de mensajes”. Porque, detrás de la aparente atracción o del rechazo de los consumidores al objeto o algunas de sus características, es sí mismo o parte de sí mismo que le gusta o no al individuo. Una afinidad individuo-producto, por este juego de similitud / complementariedad, con respecto a las características físicas especificadas a cada uno de los individuos, puede desempeñar una función narcisista y de seguridad, en la medida de que las características físicas o de la personalidad mejoran o refuerzan nuestras propias características físicas o psicologías o función de complementariedad en la medida de que las características físicas y psicológicas del objeto colman deficiencias personales y responden a un ideal de sí mismo. Así, el sentimiento de la satisfacción corporal (sentimientos acerca de las partes, de las funciones, de la apariencia del cuerpo, o del cuerpo en general) relacionado con la autoestima y con el concepto del sí mismo, ocupará un factor determinante en esta relación de similitud / complementariedad

entre la manera en que el consumidor percibe su cuerpo, su “yo” y sus percepciones y sus preferencias respecto a los productos de consumo.

De acuerdo con este principio, el músico, a través de la elección del instrumento, satisfará las necesidades asumidas por la representación simbólica del objeto que le permitiría asumir su personalidad. Así, entender la relación que se desarrolla entre el músico y su instrumento es no sólo entender el significado que el individuo atribuye a su instrumento, sino también estudiar el papel de la identidad en la elección del instrumento.

Teorías de la atracción y de la congruencia de imagen

Las primeras investigaciones experimentales sobre la afinidad, o estudios sobre las relaciones de atracción entre dos personas (Byrne & al.) demostraron que existe una relación positiva entre la similitud de actitud y la atracción interpersonal. Las investigaciones también demuestran a menudo que el emparejamiento de las parejas coincide en términos de religión, valores, actitudes, intereses, personalidad rasgos, etc. Otras investigaciones han puesto de manifiesto que la búsqueda de alguien similar responde a una necesidad de seguridad y que la búsqueda de su complementario (ideal personal), responde a su vez al deseo de realización de sí mismo. La atracción interpersonal depende en parte de la búsqueda de la persona a ser constante y a mejorar su sí mismo. Esto le permite reforzar o mejorar su autoestima o estados afectivos agradables y/o minimizar los estados de conflicto o desagradables (Festinger, 1957 estados afectivos, Heider, 1958 Byrne & Nelson, 1965; Lott y Lott, 1968, Byrne y Clore, 1970, Byrne, 1971; Murstein 1971; Griffitt & Byrne, 1973). Este corriente marketing también se interesó por las relaciones de congruencia entre el concepto de sí mismo y diversos aspectos del comportamiento del consumidor. Cualquier objeto comercial o seleccionado tiene un carácter simbólico en el sentido de que su adquisición o su elección implican una evaluación explícita o implícita de este simbolismo para decidir si corresponde, une, añade o refuerza la idea de que el consumidor se hace de sí mismo.

Congruencia significa la adecuación, el acuerdo, la armonía entre dos propuestas, dos elementos. La teoría de la congruencia o teoría de la coherencia representa la tendencia del individuo a comportarse de una manera estable con la opinión que tiene de sí mismo, es decir, el concepto de sí mismo. El comportamiento humano estaría guiado por la búsqueda de la congruencia, de la estabilidad y una motivación de maximizar la autoestima. La teoría de la congruencia sigue la de la mejora del sí mismo (self enhancement), lo que indica que cada individuo necesita tener actitudes favorables hacia sí mismo, es decir, una autoestima fuerte.

Entonces a través de la forma del instrumento que elegimos, ¿no podemos identificar las cualidades, los rasgos de personalidad que nos atribuimos a nosotros mismos? La relación física que mantenemos con nuestro instrumento ¿no revela los factores significativos del concepto del sí mismo o de los valores que pretendemos acercar? Las partes del cuerpo que se necesitan para tocar el instrumento ¿no son una extensión de las partes de nuestro cuerpo que nos permite asumir el concepto del yo ideal que defendemos? En resumen, ¿cuando se elige el instrumento, no es porque nos asemeja?

Estudio empírico

Tras la presentación de las publicaciones sobre el arte y el cuerpo, realizamos un estudio empírico. En un enfoque global, no específico en términos del instrumento, ahora necesitamos en esta investigación comprender lo que determina la expresión musical a través de la conexión músico-instrumento, especialmente a través del enlace físico.

Ámbito de la investigación

Entre todos los temas relacionados con las asociaciones entre el arte y el cuerpo, nuestra elección se digirió hacia el campo de la música y, en particular, hacia las características de la relación músico-instrumento, es decir, al vínculo de dependencia o de influencia mutua entre las dos entidades. Esta elección se basó en nuestra propia experiencia musical dual. En efecto, por primera vez practicando el piano, instrumento impuesto, más bien vivido como un objeto de manipulación social, y luego años más tarde reintegrando la academia, pero en la clase de violonchelo, instrumento elegido, y, esta vez, aprehendido como un objeto de placer y de deseo, muchas preguntas han surgido sobre la relación carnal de un músico con su instrumento.

Marco metodológico

El objetivo de esta investigación exploratoria es comprender el significado y la experiencia de la relación músico – instrumento, en la que no se trata de la comprobación o de la prueba de hipótesis, sino de desarrollar un concepto a partir de la observación de situaciones reales (Strauss & Corbin, 1994). Nuestro estudio nos orienta naturalmente hacia un enfoque interpretativo y cualitativo, que nos permite comprender el significado y la experiencia que los individuos atribuyen a la práctica musical. Por tanto, el enfoque preferido es un enfoque exploratorio por inducción analítica que promueve el desarrollo del estudio empírico sin hacer formulación de hipótesis (Glaser y Strauss, 1967).

Muestra

La población de estudio de esta investigación consiste en músicos adultos con niveles que van desde las prácticas de iniciación (de uno a tres años de práctica) hasta avanzadas, casi profesionales, (ocho o más años

de práctica), pasando por una etapa intermedia (entre cuatro y siete años práctica). También decidimos hacer esta investigación practicando la multiplicación de los instrumentos (madera, cobres, cuerdas y percusiones). El único requisito para la contratación fue la autonomía en la elección del instrumento. Es por eso que optamos por una población adulta (15 a 65), en la medida de que se demuestra que los niños, siempre en mayor o menor grado, son influenciados por el deseo de sus padres. Por lo tanto, la composición de la muestra busca explorar la diversidad de comportamientos. Por otra parte, nos dimos cuenta que para muchos de los encuestados, no era la primera experiencia musical (algunos habían aprendido de niños y luego reanudaron la música, bien con el instrumento original, o bien cambiando por completo el instrumento. Otros habían comenzado un instrumento y habían comenzado con otro más tarde, etc.). Ese último hecho nos permitió preguntar a cada encuestado sobre la diferencia entre los dos instrumentos. Para determinar el tamaño adecuado de la muestra permitiéndonos obtener una validez teórica satisfactoria de los resultados, utilizamos el principio de saturación teórica (Allard-Poesi et al, 2004; Conchon y Andreani, 2003). En este caso, obtuvimos una saturación al final de la 18ª entrevista, ninguna nueva idea ha surgido a partir de entonces. Hemos sido capaces de limitar el tamaño de la muestra a posteriori a 21 personas.

Nombre	Edad	Instrumento	Nivel
Sarith	42	Violonchelo (Piano)	debutante (intermediario)
Virginie	30	Flauta	Intermediario ++
Marie-Jeanne	53	Canto	avanzado +++
Claire	58	Percusiones Canto	Intermediario Intermediario
Olivier	43	Guitarra	Avanzado +
Cécile	28	arpa	Avanzado ++
Marie-Ange	52	Violonchelo Percusiones	Debutante Avanzado

Nicolas	47	Trombon	Avanzado
Mickael	35	Guitarra	Debutante
Anne-Lise	27	Piano	Intermediario
Sylvie	49	Canto	Intermediario
Lionel	63	Saxofono (piano)	Intermediario (debutante)
Marie	61	Clarinete (piano)	Intermediario (debutant e+)
Elisabeth	46	Violonchelo	Avanzado +++
Alexandre	16	Piano	Avanzado +++++
Hugo	17	Guitarra	Avanzado
Fabien	38	Flauta	Avanzado +++
Isabelle	51	Canto	Intermediario
Hector	18	Organo	Avanzado +++
Alain	53	Trompete	Avanzado
Victorine	33	Violin	Avanzado

Recogida de datos

En cuanto a la recolección de la información utilizamos la técnica de la investigación basada en entrevistas. Por eso, favorecimos la técnica de la entrevista fenomenológica basada en el marco teórico de la psicología fenomenológica (Giorgi, 1975; Delefosse Santiago, 2001). Este tipo de entrevista, como parte de un método de investigación, llamada comprensiva, permite trascender la dicotomía sujeto – objeto, mediante el análisis de la intencionalidad, es decir, que busca identificar las estructuras de la experiencia, los significados y los símbolos que la gente asocia con sus experiencias en relación con un sistema de estructuras intersubjetivas (Giorgi, 1986). En efecto, el enfoque fenomenológico considera que la experiencia vivida surge de un contexto determinado y que algunos elementos del medio ambiente se convertirán en importantes en la vida de algunos consumidores, mientras que otros se quedan atrás. Por tanto, el enfoque fenomenológico se centra en la experiencia que se vive en un

contexto particular. La recolección de datos consiste en narrar los momentos especiales de la vida, para comprender las experiencias particulares situadas en el tiempo y el espacio. Por eso, el investigador debe poner entre paréntesis sus conocimientos previos del fenómeno y examinar el tema en profundidad con el fin de ayudar a describir las diferentes facetas del fenómeno expuesto (Giorgi, 1975). En la interacción, el investigador y el encuestado clarifican la experiencia y promueven la actividad de construcción de significado de la experiencia a través de una situación reflexiva dialógica. Producen conocimientos psicológicos de este material. La recolección de datos se realizó mediante la técnica de la historia de la vida, que es un análisis de los inducidos por el investigador, pero libremente expresada por el encuestado en razón de los hechos que vivió y de las interpretaciones que él da. Las entrevistas, con una duración de 45 minutos a 1:30, fueron grabadas con el consentimiento de los entrevistados y dactilografiados después. La oportunidad de tomar un seudónimo para garantizar el anonimato y crear un sentido de la libertad fue elegida por uno de los encuestados. La fase de recopilación de información se extendió de diciembre 2012 a abril 2013.

Análisis

Para llevar a cabo este estudio cualitativo, optamos por un análisis de contenido temático para analizar cómo se trataron los diferentes temas en las entrevistas y cuáles eran los diferentes enfoques entre los encuestados. En este sentido, el análisis temático se considera como un método de identificación de los núcleos de significación que componen la comunicación y cuya presencia o frecuencia de ocurrencia son significativas para el objetivo analítico perseguido (Bardin, 1993). Una vez las entrevistas transcritas, el análisis de datos se realizó por primera vez por una lectura flotante, y luego a través de un análisis vertical y un análisis horizontal por una interpretación hermenéutica (Denzin y Lincoln, 2000).

Resultados y discusión

La ausencia de relación

La primera relación física que se puede observar entre el músico y su instrumento es precisamente la falta de conexión. Las respuestas de los encuestados revelan una distancia entre el hombre y el instrumento. El instrumento se considera como un artefacto utilizado para ejecutar algo. Por lo tanto, el instrumento entra en una acción humana. Se pretende realizar una tarea, en otras palabras, es un medio. Aquí hay una relación de causa y efecto con, por un lado, el hombre y, por el otro lado, el resultado de la acción. Tengamos en cuenta, por ejemplo, las siguientes afirmaciones:

Sarith “Nunca tuve sensaciones físicas reales con el piano. No, nunca me hizo esto con el piano. Siempre fui en la parte técnica, el aprendizaje del piano. El piano es elegante, pero no hay ninguna complicidad”

Virginie “Con el piano es diferente, lo limpio como limpio el polvo en los muebles”

Elisabeth “El piano es diferente, porque es más grande. No tengo ninguna relación con mi piano, es un objeto, solo un objeto”

Nicolas “No tengo ninguna sensación física cuando practico mi instrumento. Ninguna. No estoy en esta concepción. Mi instrumento, lo asocio con el aspecto técnico, eso es todo. Ninguna relación física”

Desde la posesión hasta el fetichismo

En la consideración precedente del instrumento por el músico como un objeto, podemos distinguir en algunos un comportamiento posesivo o fetichista, que induce algunos a mantener su instrumento, aunque no lo toquen más, o incluso a coleccionar los instrumentos.

Sarith “Mi piano, nunca me ha dejado. Aunque yo no toco en absoluto, lo mantuve como una reliquia, no sé porque. Me siguió en todos mis movimientos, me costó caro, pero nunca me pude separar de él. Sin embargo no toco nunca más. No me gustaría que pertenecería a alguien que no fuera yo”

Marie “Mi clarinete es mi instrumento, sería difícil de prestarlo. El otro clarinete que tenía antes me lo guardé. No quiero venderlo. Se acaba uniendo uno con otro”

Olivier “Tengo doce guitarras. No todas tienen la misma función. Hoy, tengo 12 y no podré dividir las. Tuve cerca de 30 desde que empecé, pero ahora las que tengo, las guardo. Tengo una desde hace 25 años, que es algo rara. Está empezando a tener algún valor. Tengo 4 acústicas y una cuerda de nylon española. Traje una guitarra de 1965 que he comprado en Inglaterra, hice un poco de investigación para averiguar cuando fue fabricada. Tengo tres o cuatro en mi sala de estar, toco con una, descanso, y después toco con otra, y así sucesivamente. Tengo que ver cómo suena la misma canción en cada una”

Desde el sufrimiento hasta el masoquismo

El instrumento puede estar asociado con el dolor. En efecto, el “daño” hace parte de la práctica de la música, los músicos lo saben y aceptan, e incluso a veces tienen placer al sentir ese dolor. El instrumento tiene el papel de verdugo en una relación que casi podría describirse como sadomasoquista.

Sarith “El piano era un instrumento de tortura. Cello es diferente, lastima los dedos y las manos también. Después de una hora y media, me surgen los calambres y los dedos no responden. Pero esto no es lo mismo. Con el violonchelo, me gusta que duele, quiere decir que me tomé la molestia, hice el esfuerzo y por lo tanto, progreso. Nada es fácil. Se debe doler para obtener un resultado”

Cécile “Para practicar el arpa debe tener “cuerno” en los

dedos, y como yo no lo práctico regularmente, no tengo más cuerno. Cuando toco una hora, tengo sangre en los dedos y ampollas. Después paro una o dos semanas para que sane y es un círculo vicioso. De repente toco una vez y me estropeo de nuevo los dedos. En periodo de examen o de concierto, podemos realmente dañar los dedos”

Elisabeth “El violonchelo que tengo en Canadá no lo quería tocar y lo prestó al hijo de mi profesor de violonchelo que ahora quiere comprármelo. Eso me librará de este cello que fue tan doloroso”

Marie-Ange “El violonchelo es difícil. Además no tengo dedos normales, son retorcidos. Tuve un momento de desaliento, pero no duró mucho. Esto es como maratón, tienes que seguir. Se debe ser exigente. Disfruto de entrenamiento, tengo el gusto del esfuerzo. Me encanta hacerme daño, sentir el esfuerzo, me siento viva. Me da mucho placer hacerme daño. Me ocurre lo mismo también con las percusiones”

Sylvie “cuando fue joven, probé la guitarra, pero no funcionó en absoluto. Me dolieron los dedos, y no me hice muy amiga de esta guitarra”

Desde el bienestar hasta la terapia

En contraste con el sufrimiento causado por la práctica instrumental y absorbida por el instrumento, se encuentra el bienestar generado por la práctica musical. Casi todos los encuestados lo mencionaron. Primero fue la noción de placer. Tocar su instrumento da una sensación de placer al músico, algo parecido a la serenidad, calma o simplemente una sensación agradable.

Virginie “La música para mí es un escape, es una forma de percibir las emociones”

Anne-Lise “Cuando toco el piano, tengo una sensación de bienestar. Estoy vacía. Me permite evadirme”

Fabien *“La flauta es realmente un placer. Me gusta este estado placentero”*

Isabelle *“El canto me produce bienestar, me abre la mente. Me proponía un relajante, un bienestar físico”*

Olivier *“Mi guitarra, es un placer tocarla”*

Sylvie *“Cantar es un momento de puro placer”*

Continuando de esta manera, también hemos identificado un bienestar proporcionado por la evasión. Con su instrumento, el músico logró desconectarse de la realidad, olvidando sus preocupaciones por un rato. El instrumento es visto como una forma de evasión.

Sarith *“Mi cello, me permite ir más allá pero estando aquí. Con mi cello, me meto en mi burbuja y me evado. Con el cello, me voy a otro lugar”*

Marie *“La música es una vía de evasión, es una forma de escapar”*

Marie-Jeanne *“Cuando doy un recital, me siento volar”*

Mickaël *“Me gusta dejarme embarcar por el sonido del piano. Puedo ir a otras áreas, es como una fuga, del soñar despierto”*

Claire *“Para mí, la música es de otro mundo. Es un escape. Es un momento de relajación. La práctica musical, es un tiempo de evasión”*

Alexandre *“Tocar, me permite salir, escapar, olvidar mis problemas. Si tengo un mal día, por ejemplo, me siento al piano y, finalmente, y poco a poco todo me va mejor.” Y más adelante: “El piano, es un poco como la natación, cuando uno está en el agua, está a la vez dentro y fuera de la realidad. Es como cuando escuchas los cantos de sirena, presentes pero irreales”*

Por último, el instrumento también se considera como un medicamento que permitiría calmar, aliviar y a veces se considera como una

forma útil para curar ciertas neurosis. Los encuestados utilizan términos médicos para explicar esto.

Hugo “La música, me trae serenidad, me permite exteriorizar. A veces cuando me enojo, cojo mi guitarra, toco un poco y me pongo mejor”

Claire “La música es una adicción, una adicción sana. Puede compensar la incomodidad, es terapéutica. Yo no estaba bien, tenía que salir de mi pequeño agujero. Pase por momentos duros por mi separación. Realmente la música me saco del agujero”

Sylvie “Fue muy duro, pero muy interesante para mí como una especie de terapia. No creí que este pequeño momento de puro placer me podía llevar hasta allí”

Desde lo emocional hasta el animismo

Por otro lado, algunos de los encuestados hablaron de la relación de orden emocional con su instrumento. El músico puede llegar a personificar el instrumento que se convierte en un amigo, un confidente. En algunos casos, casi podríamos detectar incluso un aspecto maternal cuando los encuestados evocan el cuidado con el que se preocupan por su instrumento; la atención podría compararse a la de una madre por su hijo.

Marie-Jeanne “La voz es algo que te conforta porque te hace vibrar. Te afecta. Cantar es calor humano”

Fabien “La flauta me llevé de vacaciones cuando yo era un niño. La tocaba en la caravana mientras mis padres condujeron. Si íbamos a un lugar fijo, la cogía automáticamente”

Virginie “Mi flauta, la cuido mucho. Si nos robaran y que robaran flauta, sería muy triste. Hay una relación afectiva. Es una relación muy especial. Se cruzó conmigo en cada etapa de mi vida”

Sarith “También existe la manipulación con el arco, la púa que le permite tomar vida. En su funda, es

inerte, y luego aprieto el arco, saco la púa y vuelve a la vida. También es un instrumento que se calienta. Hay realmente un diálogo, algo que está casi vivo. Es un encuentro cada vez. Siempre está accesible, en mi oficina está disponible de inmediato. Es necesario que lo vea. Lo puedo llevar en brazos cuando quiero”

Elisabeth “El violonchelo está vivo. Hoy empiezo a oír la voz de la madera. Y me digo que es como si el violonchelo hablara, como si estuviera hablando la voz de la madera. Me digo, es chusco, quizás está encontrado su voz. Es fascinante la materia que viene a la vida. Es como un ser humano”

Hugo “Con mi guitarra hay un vínculo real. Mi guitarra es como un bebé. La tengo en mis brazos, la mezo (gesto del cuneo), es algo muy querido para mí. Es preciosa. La cuido”

Lionel “Mi saxo, nunca lo guardo en el armario. En la oficina, siempre está a mi lado. Esta presente. Verlo es suficiente, aunque yo no lo toque. Tengo que verle. Físicamente, está presente. Está vivo, esa es la palabra, él está vivo. Es como una persona, está vivo. No le presta. Es muy personal. Nunca lo dejo en el maletero del coche, por ejemplo. Siempre le entro en casa, donde está protegido. Lo aferro a mi cuello, no es trivial. Y entonces le doy un nombre, significa que lo bautizo. Viene a la vida”

Marie-Ange “El violonchelo es como un encuentro en un momento adecuado. Lo que me gusta es ver las manos, los dedos moviéndose por el mástil y en el arco. Las manos son importantes para mí en la vida, porque creo que las manos en la comunicación con los demás son importantes. Y yo soy un muy táctil, me gusta poner mi mano en el hombro. El gesto es importante. Significa que estoy aquí si necesitas”

Alexandre “Yo no toco, juego con mi piano. Siempre empiezo haciendo una improvisación cuando voy a empezar y me imagino un universo. Desde allí, me

relaciono con mi piano, juego con él. Es un sentimiento de no sentirse solo. Hay complicidad con mi piano, hay un juego.”

Desde el deseo de controlar hasta la dominación

En este diseño, la relación física entre el músico y su instrumento es visto como un equilibrio de poder. El instrumento permite al hombre de transformar el mundo que le rodea por una acción en la que está involucrado. Se establece una jerarquía: el hombre es el sujeto que genera la acción elegida y el instrumento es el objeto dependiente de la acción del sujeto. Esta posición implica una dirección unilateral: es siempre el hombre el que actúa sobre el objeto. El instrumento adopta la forma de un adversario que el individuo debe domesticar. Aquí encontramos la noción de desafío, el dominio del instrumento considerado como un control deliberado y concentrado. A veces, cobra un sentido de lucha entre los dos protagonistas.

Alexandre “Cuando me siento en el piano, es para trabajar y lograr a tocar las obras”

Marie “El aprendizaje del clarinete requiere esfuerzos. Cuando aprendemos es que estamos vivos. Es un desafío. Avanzar, es una satisfacción personal. Para mí, los logros son importantes”

Nicolas “No sé, es difícil de decir, puede ser la parte de control, de dominio técnico. En la música escrita, está el lado sonido hermoso. La satisfacción llega cuando dejas la técnica a un lado para hacer tu propia interpretación; ahí no he llegado todavía. Esto es más para la técnica que para el escape. Hay tantas cosas que aprender, es un universo tan rico”

Marie-Ange “Cuando empiezas, eres torpe, eres impaciente, quieres que vaya rápido y te sobrepasas. En la percusión también, siempre quise ir más allá”

Sarith “Está el lado del aprendizaje, cada pieza que toco es una pequeña victoria” y más tarde “El piano,

que me hace sentir frío. Nos sentamos en frente. Hay una distancia, un enfrentamiento, “o,” El piano fue una verdadera batalla, tal vez me reconciliaré con el más adelante, pero esta es mi historia”

Virginie *“El piano es algo más que fuerza. Es casi una especie de combate, es algo más brutal, pero mucho menos fino que la flauta. Puedo poner mucha más fuerza cuando toco el piano”*

Marie-Jeanne *“Cuando canto, tengo una sensación de control sobre mi cuerpo, especialmente en la pelvis. Mi cuerpo se relaja como un elástico que se puede estirar en todas las direcciones. Es un desnudo público que hay que controlar. En el escenario, cuando canto con mi banda de rock, pierdo hasta 1 kg, porque es como un coche de carreras que debe ser dominado”, y evocando el piano, “Es un animal fascinante el piano, con dientes y ojos que te miran. Es una herramienta que se debe domesticar”*

Desde la transmisión de un mensaje emocional hasta la comunicación mística

En este diseño, la relación entre el músico y el instrumento es un enlace de comunicación. El instrumento está concebido como un medio de comunicación que permite al músico enviar mensajes a través de las emociones a un público objetivo o no, presente o no. De hecho, muchos nos han hablado de los intercambios dentro de la formación musical (orquesta, coro), y también de la relación que se desarrolla durante las reproducciones en público. El instrumento adopta la forma de un mediador que permite al individuo a expresarse en un lenguaje corporal personal. En el otro extremo, algunos entrevistados mencionaron incluso la comunicación con el más allá, convirtiendo el instrumento en el intermediario de una conversación con un ser querido desaparecido.

Respecto a la transmisión controlada:

Sylvie “Finalmente, se dicen cosas cuando cantamos”

Sarith “Tocar el violonchelo es como hablar en otro idioma. Sólo por el aspecto ya. Es un instrumento impresionante, se aprecia incluso guardado en su forma, y cuando lo llevo de un lado a otro la gente preguntó: ¿qué tienes en la bolsa? La parte misteriosa del instrumento permite comunicar indirectamente”. Y más adelante, refiriéndose al piano, “Con el piano, normalmente estamos solos. Con el cello, hay un aspecto relacional, estamos tocando “con” el”

Hugo “La guitarra es algo que me permite transmitir”

Isabelle “Cantar no es para mí un grito o una rebelión, es una forma de comunicación, de compartir, una comunión. Cantar es una fuerza física adicional que permite compartir”

Marie-Jeanne “Primero hacia teatro porque necesitaba llorar y quería aprender a controlar el llanto. Luego me empecé a cantar. Cantar me permitió escapar del mundo real. Permite expresar lo que no podemos decir. En el canto, la transmisión es lo importante. Mi cuerpo es solamente un medio”

Claire “La música es también un intercambio. La comunicación, es el encuentro con un mundo diferente. La música, es un medio de comunicación. El percussionista comunica con los bailarines, es realmente un intercambio. En escena, cuando toco percusiones, estoy feliz, a pesar de mi timidez, es un medio de comunicación entre nosotros, y con el público. Cantar es algo más profundo, es una cuestión de respirar, mucho más adentro. Es también una forma de comunicación, ya que exterioriza, pero sale de dentro de uno mismo. No hay la misma forma de comunicación entre el canto y percusión. Son dos lenguajes diferentes.” Y más adelante, “El canto me permite comunicar con los niños. La percusión también, les toco a los bebés, y les calma”

Respecto a la transmisión non controlada:

Olivier “Las dos primeras piezas, estoy muy concentrado. Los últimos 10 minutos es el trance, y al final la liberación. Evoluciono a otras esferas”

Marie-Jeanne “El sonido que sale de mí, es divino. Cuando canto, pongo mi cuerpo al servicio de esta vibración. El canto, es invisible. Es comunicar a otro nivel. El canto es como si saliera cosas a pesar de uno mismo”

Claire “Cuando canto o toco la percusión, ya no estoy en el mundo real, me lleva, es divino. La resonancia del instrumento en sí, es mágica. Cuando toco los instrumentos de percusión, no soy yo, es como si estuviera abandonando mi cuerpo. Como si yo no estuviera realmente yo “, o” el tambor es el ritmo básico, es la vida, es como si fuera algo externo que establece el ritmo de la vida. Cuando ejecuto la pieza, ella entra en mí, es una especie de trance. Hace revivir todo mi cuerpo”

Respecto a la transmisión con el más allá:

Virginie “La música para mí es una manera de recoger y transmitir emociones.” Y más adelante: “Hasta hace dos años, fue positivo. Ahora sólo toco para mí y mi padre. Ya no tiene el mismo significado. Es un momento que no voy a compartir más. Al principio, la música era más bien un intercambio y ahora es diferente. Es una forma de comunicarme con mi padre. Además, la última vez que toqué en público, fue durante el entierro de mi padre, fue como decirle adiós”

Lionel “Cuando murió mi madre, en mi mente, quería extender simbólicamente su existencia. Mi saxófono es como parte de mi madre. Lo llamaba Lulu, como elle. Es como si todavía pudiera comunicarse con ella.”

Alexandre “Mi padre murió hace dos años, pero nunca lo he conocido. La música, especialmente la música

triste, me hace pensar en Gabriel, mi padre. Y cuando estoy realmente en él ambiente, en un concierto por ejemplo, pienso en él y me corren las lágrimas. No sé, puede ser un medio de comunicación con él. Quizás... Cuando toco el piano es como si estuviera a mi lado y me escuchara.”

Desde la intimidad hasta la prolongación de sí mismo

El último tipo de relación que podríamos extraer de estas entrevistas es de orden intimista. Supone la plena integración del instrumento con una parte físicamente identificada del cuerpo del músico. La relación íntima entre el músico y su instrumento, podría compararse con una relación de naturaleza sensual y carnal, a veces incluso con una sensación de falta, de ansia. El instrumento es una especie de amante virtual capaz de proporcionar sensaciones físicas comparables a las vibraciones emocionales sentidas en una relación amorosa. De una manera aún más íntima, muchos músicos hablan de su instrumento como una extensión de sí, hasta el punto que lo ven como parte de ellos mismos. El instrumento se convierte en un medio complementario para ampliar la parte física que el individuo solo no puede expresar plenamente. Como en una relación, el músico y el instrumento son sólo la mitad de uno y otro y es su unión la que forma la integridad del individuo. En la forma más extrema de la extensión del uno mismo. Uno de los encuestados (Alexandre), incluso habla de su instrumento como un duplicado de sí mismo. También podemos mencionar que, en general, aquí encontramos una correlación significativa entre la parte del cuerpo involucrada en la práctica musical y los valores importantes descritos por el individuo en el concepto del sí mismo. También es importante el encuentro inicial que establece la relación y su sostenibilidad: el primer encuentro del músico con su instrumento es a menudo decisivo. La elección de este último nunca es trivial y es esencial que “ocurra”. Varias razones son evocadas con frecuencia para justificar esta elección: la forma, el tono, su poder de evocación, una especie de correspondencia entre el instrumento y las expectativas del músico, etc. Finalmente, se dis-

cute el caso particular del canto, porque en esta relación física, el cantante y su instrumento, la voz son, en realidad lo mismo. La voz del cantante, cuyo apoyo principal es el cuerpo, es a menudo un reflejo directo de la identidad y la expresión.

Respecto a la relación carnal:

Mickaël “Me gusta mantener mi guitarra en el cuello y sentir las cuerdas bajo mis dedos. Es muy agradable al tacto. A menudo toco solo por lo que mi relación con la guitarra es exclusiva”

Sarith “La vibración del cello es una maravilla. Cuando dejo de tocar, me gusta descansar en él, tenerlo contra mí, acariciar la caja. Entonces todavía hay un lado sensual, el cello cabe en tu cuerpo. Cuando tocas es como si besaras a alguien, como si lo tuvieras en tus brazos”

Anne-Lise “El piano, para mí es como el amor hasta la muerte. Por eso hay melancolía en la relación con el piano. Aunque el violín sería más el amor pasión”

Cécile “Y luego, con el arpa, hay una relación más estrecha que con un piano o con la flauta, ya que le rodeas completamente. Está entre las piernas, descansa sobre nuestro hombro, y nuestros brazos la encierran. Es un instrumento cuyo estamos muy cerca. Es una relación casi íntima”

Hugo “Cuando toco la guitarra en el escenario me da escalofríos. Esta sensación es más íntima con una guitarra que con el piano. El sonido del piano lo es todo”

Elisabeth “Cuando abrí la funda del cello prestado por el conservatorio, me enamore de inmediato. Me dije: “es bueno.” Y “Mi cello, lo envuelvo, creo que hay una relación especial con él porque lo abrazo todo el tiempo”

Lionel “El piano, yo no lo golpeo, lo acaricio. El piano es la improvisación, puedo dejarme ir. Siempre que toco el piano, me evado de la partitura. Es una relación bastante sensual”

Marie-Ange “A veces tengo prisa por volver a casa después del trabajo para recobrar mi cello. Es como si estuviera enamorada, como si fuera un compañero con el que paso un buen rato.” O, “Me gustan los grandes instrumentos, me gusta tener los instrumentos en los brazos. Me gusta sentir que el instrumento vibra. Sentir lo experimentar. Primero elegí el arpa. Hay que sostenerla. Las percusiones me gustan porque estás de pie, bailando con tu instrumento. El instrumento, lo tiene entre tus piernas y se vibra mucho. Y el cello, es contra ti. Lo sentía en el estómago, pero no es sexual. (Risas). Lo abracé. Es casi amor lo que siento por mi cello. Como una relación. Como algo que deseas preservar”

Claire “Cuando toco, regresa a mí, es una especie de trance. Hace vivir y vibrar todo mi cuerpo”

Sylvie “Con el canto, obtienes un placer inmediato. Es un júbilo. Es muy sensual, es un placer cantar. Cantas con todo tu cuerpo. Estamos desnudos cuando cantamos, es una locura. Y se siente, es como si fuéramos una caja de resonancia, es todo el cuerpo el que canta. Es una experiencia sensual, muy sensual”

Respecto al aspecto complementario:

Olivier “Tocar la guitarra, es reproducir todos los gestos de los guitarristas que ya hemos visto. Es relacionado con el fantasma. Me gustan los modelos más grandes, las guitarras bastante masivas, pero ligeras. Si la guitarra es pesada, cuelga entre las piernas. Las más ligeras me equilibran.”

Respecto al aspecto adictivo:

Virginie “Mi flauta es algo de lo que no puedo separarme. En la isla de La Reunión, me la echaba de menos. No me la llevé cuando me fui. Y más tarde alguien me la trajo”

Fabien “La flauta es vibración y tener ese contacto con la vibración a través de la flauta es extraordinario.” Y

más adelante: “Hay algún aspecto de la falta también. Cuando no he tocado durante mucho tiempo, me falta algo.”

Respecto a la extensión del yo:

Marie “Mi clarinete es mi instrumento, me resulta difícil prestarlo. Además soplas, lo pones en tu boca, es muy personal. Es como un cepillo de dientes. Soplas, escupes dentro. Hay algo de mí en mi clarinete. Si tengo que prestarlo, quito la boquilla. Es como si fuera una fusión. Comparado con el piano que es un instrumento que golpean, hay una distancia, es más técnico. Clarinete es carnal”

Marie-Jeanne “En la improvisación, hay un peligro. Estás desnudo. Expresas cosas íntimas sin darte cuenta”

Sylvie “Hay realmente una forma de intimidad que se crea cuando cantas. Cantas con todo lo que eres, todo lo que tienes, todo lo que has vivido. Cantas con todo tu cuerpo y tu historia. Y, para mí, la historia con mi madre es que no tenía derecho a existir y, sobre todo, no estar en el centro y en el centro pero estaba ya que era un niño único. Y por eso, el concierto fue una transgresión y un peligro para mí cuando estaba delantera del escenario.” Y más adelante: “Cuando canto las palabras me corresponden. Pero antes de eso, hay algo que no es cerebral, es físico. Cantar, lo que me hace es algo físico, no sé, es físico, lo es. Cuando tocas un instrumento hay una pantalla, un escudo entre tú y las personas, es como una forma de protección. En el canto, encontrarse cara a cara es complicado. Cuando cantas es diferente, te sientes muy expuesto. El instrumento no sale de sí mismo, mientras que el canto es un desnudo total. El canto sale fuera de sí mismo, el canto es uno mismo”

Alexandre “Incluso hay intimidad con mi piano. Es casi mi doble. Es raro decir esto, pero sí, es cierto que es casi mi doble. Además con el piano, hay un efecto de espejo, entonces nos podemos ver dentro. El piano es mi punto de partida, mi punto de apoyo y mi punto de llegada. Mi piano es casi yo mismo, es mi doble”

Conclusión

Esta investigación, además de estudiar los aspectos posturales, es, a nuestro conocimiento, la única que trata de la relación física entre el músico y su instrumento. Los resultados permitieron poner en evidencia el concepto de congruencia corporal a través de la relación de músico - instrumento, es decir, a través de la manera en la que un individuo percibe simbólicamente el instrumento y las características que le atribuye. Esto confirma la teoría de Hughes y Guerrero (1971) según la cual el principio de congruencia sugiere que el comportamiento, y por lo tanto la elección, es impulsado por una reducción en la tensión entre el individuo y su entorno. Este trabajo podría ser completado por el enriquecimiento de este estudio cualitativo para aumentar el tamaño de la muestra. La multiplicación de los testimonios, los tipos de instrumentistas y metodologías aumentaría la validez externa de nuestros resultados. Por otro lado, los resultados nos inducen a pensar en otras formas de investigaciones interesantes, sobre todo con respecto a los posibles vínculos entre la satisfacción corporal de la persona y la forma del instrumento, o en la distinción entre las relaciones músico - instrumento por sexo de la persona. Por otra parte, la influencia de la dimensión cultural también vale la pena explorar. En esta perspectiva, parece apropiado seguir con esta investigación, aprovechando aún más las datas coleccionadas para examinar las relaciones entre la elección del instrumento y el concepto de sí.

Referencias bibliográficas

ALLARD -POESI F.; Drucker-Godard, C. & Ehlinger, S. Analyses de representations et de discours, Paris: dans R-A Thiétart (dir.). *Méthode de Recherche en Management*, Éditions Dunod, 2000, p. 449-475.

Andréani J.-C. & Conchon F. "Les méthodes d'évaluation de la validité des enquêtes qualitatives en marketing", Congresso Internazionale "Le tendenze del marketing", Venezia, 28-29 novembre, 2003.

BAILLOT, P. *L'art du violon*, Paris, 1835, p. 27-31.

BARDIN, L. *L'analyse de contenu*. Éditions PUF, 1993, p. 67-93.

BELK, R. W. "Possession and The Extended Self". *The Journal of Consumer Research*, v.15, n. 2, 1988, p. 139-168.

BYRNE, D. *The Attraction Paradigm*. New York: Academic Press, 1971.

BYRNE, D.; CLORE, G. L. & S, G. "The Attraction Hypothesis: Do similar Attitudes Affect Anything". *Journal of Personality and Social Psychology*, n. 51, 1986, p. 167-170.

BYRNE, D. & CLORE, G.L. "A Reinforcement Model of Evaluative Processes". *Personality: An International Journal*, v.1, 1970, p. 103-128.

BYRNE, D. & GRIFFITT, W. "Interpersonal Attraction". *Annual Review of Psychology*, 1973, p. 317-336.

BYRNE, D. & NELSON, D. "Attraction as a Linear Function of Proportion of Positive Reinforcements". *Journal of Personality and Social Psychology*, v.1, 1965, p. 659-663.

COURTIN, (de) A. *Nouveau Traité de la Civilité qui se pratique en France parmi les honnêtes gens*. Paris, 1699, p. 47-69.

DAMAK, Leila. «Cuerpo y diseño de productos de consumo: busca de una similitud o complementariedad?». Documento de Trabajo, Cuaderno

de Investigación n° 257. Centro de Investigación y de Estrategia de Marketing DMSP Dauphine, septiembre de 1997.

DENZIN, , N. K. & LINCLON , Y. S. *Handbook of Qualitative Research*. New York: Eds. Sage, 2000, 328p.

DOUGLAS, M. & ISHERWOOD , B. *The World of Goods, Toward an Anthropology of Consumption*. Routledge, 1979.

FESTINGER, L. *A Theory of Cognitive Dissonance*, Evanstone IL: Row, Peterson, 1957.

GIORGI, A. *An Application of Phenomenological Method*. In: GIORGI, A.; FISHER, C. & MURRAY, E. (eds.). *Duquesne Studies in Phenomenological Psychology*. v. II. Pittsburg: Duquesne University Press, 1975, 228p.

_____. "The Meaning of Psychology from a Scientific Phenomenological Perspective". *Etudes Phénoménologiques*. v. 2, n. 4, 1986, p. 47-73.

GLASER, B. G. & STRAUSS , A. L. *Discovery of Grounded Theory: Strategy for Qualitative Research*, New York: Adline, 1967.

HEIDER, F. *The Psychology of Interpersonal Relations*. New York: Wiley, 1958, 322p.

JAMES, W. *The Principles of Psychology*. v.1. BUKHARDT, F. & BOWERS, F. (eds.). Cambridge, MA: Harvard University Press, 1890, 387p.

KLEINE, S.; KLEINE , R. E. & ALLEN , C. T. "How is a Possession 'Me' or 'Not Me'? Characterizing types and a Antecedent of Material Possession Attachment". *Journal of Consumer Research*. v. 22, 1995, p. 327-343.

LOTT, A. J. & LOTT , B. E. (1968). "Group Cohesiveness as Interpersonal Attraction: A Review of Relationships with Antecedent and Consequence Variables". *Psychological Bulletin*. v. 64, 1968, p. 259-309.

MABRU, L. "Donner à voir la musique: les techniques du corps des violonistes". In: MUSURGIA, *Analyses et Pratiques Musicales*. v. 7, n. 2, 1999, p. 29-47.

MARCIA, J. E. *Identity and Psychotherapy*. In: LARCHER, S. L. (ed.). *Interventions for Adolescent Identity Development* Thousand Oaks, CA: Sage, 1994, p. 29-46.

MURSTEIN, B. I. "Physical Attractiveness and Marital Choice". *Journal of Personality and Social Psychology*, v. 22, n. 1, 1972, p. 8-12.

MOLINO, J. *Le singe musicien – Essai de sémiologie et d'anthropologie de la musique*. Editions Actes Sud, 1988, 188 p.

SANTIAGO -DELEFOSSE, M. & ROUAN , G. *Méthodes Qualitative en Psychologie*. Paris: Éditions Dunod, 2001, 221p.

SIRGY, M. J. "Self-Concept in Consumer Behaviour: A Critical Review". *Journal of Consumer Research*, v. 9, 1982, p. 287-300.

SCHAEFFNER, A. *Origine des instruments de musique. Introduction ethnologique à l'histoire de la musique instrumentale*. Paris: Éditions de l'Ecole des Hautes-Etudes en Sciences Sociales, 1936, 428p.

SIMONSON, I.; CARMON, , Z.; DHAR , R.; DROLET , A. & NOWLIS , S. M. "Consumer Research: In Search of Identity". *Annual Review of Psychology*. v. 42, 2001, p. 249-275.

STRAUSS, A. & CORBIN, J. "Grounded Theory Methodology". In: DENZIN, N. K. & LINCOLN, Y. S. (eds.). *Handbook of Qualitative Research*. Thousand Oaks, CA: Sage, 1994, p. 273-285.

Créditos

revisora

Jaci Dantas

ilustração

Alessandra Bocchio

projeto gráfico

Aline Antunes

direito autoral

Monica Tavares

Juliana Henno

Helena Damélio

Alessandra Bochio

Aline Antunes

Lucia Santaella

Lucia Leão

Ivani Santana

Cleomar Rocha

Wagner Bandeira

Elisabeth Eglem

Felipe Merker Castellani

Bénédicte Le Hegarat

arte_corpo_tecnologia

O livro *arte_corpo_tecnologia*, organizado por Monica Tavares, Juliana Henno, Helena Damélio, Alessandra Bochio e Aline Antunes, leva o leitor a apreciar pensamentos que discutem variadas questões, como o corpo no universo da ciência e da tecnologia; o corpo no ambiente do ciberespaço e o corpo como agente de mediação.

Os autores, convidados para refletir sobre esses assuntos, demonstram que arte e tecnologia se complementam, pois são fatores intransferíveis de atribuição de sentido para o tema corpo. No cenário contemporâneo, a tecnologia tem sido criticada quando desempenha papéis extremamente complexos, às vezes, dúbios. Neste livro, entretanto, a tecnologia é uma aliada privilegiada do projeto de sensibilização e também de abstração do universo visual e integra ainda possibilidades de mediação sensorial que surgem como contrapeso à tendência puramente uniformizante e ordenadora da tecnociência.

Suzete Venturelli

autores

Lucia Santaella • Lucia Leão • Ivani Santana • Cleomar Rocha
• Wagner Bandeira • Aline Antunes • Helena Damélio •
• Elisabeth Eglem • Juliana Henno • Monica Tavares •
Alessandra Bochio • Felipe Merker Castellani • Bénédicte Le Hegarat