

Ciberformance: a performance em ambientes e mundos virtuais

Clara Margarida Gonçalves Gomes

Tese de Doutoramento em Ciências da Comunicação

Agosto 2013

Tese apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de
Doutor em Ciências da Comunicação realizada sob a orientação científica do Professor
Doutor José Bragança de Miranda

Apoio financeiro da FCT e do FSE no âmbito do III Quadro Comunitário de Apoio.

Declaro que esta tese é o resultado da minha investigação pessoal e independente.
O seu conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas
no texto, nas notas e na bibliografia.

O candidato,



Lisboa, 09 de Agosto de 2013

Declaro que esta tese se encontra em condições de ser apreciado pelo júri a
designar.

O orientador,



Lisboa, 09 de Agosto de 2013

À minha mãe

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Vasco Cabral de Sá pelo impulso, à Irene Aparício pelo alento, à Petra Schmit (DJ Aroma, Berlin) por me fazer descobrir as Canárias (onde trabalhei afincadamente enquanto surfava); à Isabel Valverde, a ciberformance corporalizada; à Helen Varley Jamieson, rainha da ciberformance, pela inspiração; à minha mãe, irmã, namorado e amigos pela paciência; ao Rui Viana Pereira pela amizade e pela revisão; à Leonor Areal pelo apoio logístico; à Professora Doutora Lourdes Cirlot, vice-reitora da Universidade de Barcelona por aceitar ser minha *tutora* mesmo não fazendo parte dos quadros da Facultad de Bellas Artes; ao Professor Doutor Quilez Bach, director do curso de doutoramento «La realidad asediada: posicionamientos creativos» da mesma faculdade; e ao meu orientador, Professor Doutor José Bragança de Miranda por aceitar a minha proposta de uma investigação baseada na experiência do virtual e na prática criativa quando outros a recusaram por ser demasiado arrojada.

CIBERFORMANCE: A PERFORMANCE EM AMBIENTES E MUNDOS VIRTUAIS

CLARA GOMES

RESUMO

PALAVRAS CHAVE: ciberformance; mundos virtuais; corporalização virtual; performance digital; performance em realidade mista; Second Life; realidade virtual; *net art*; comunidades *online*; cibercultura; híbridos; interactividade, interacção humano computador.

Nesta investigação tentamos contribuir para um enquadramento teórico da ciberformance, a performance que acontece em plataformas, ambientes e mundos virtuais e que se caracteriza por ser ao vivo, mediada, intermedial, multimodal, híbrida, liminar, colaborativa e interventiva estética e socialmente, sendo *low cost* e usando tecnologia livre e acessível.

Há duas décadas que acções performáticas se desenvolvem através da Internet, ligando utilizadores e públicos distribuídos geograficamente. Fóruns e ambientes textuais de jogo foram os primeiros espaços usados por *ciberformers* tendo estes, mais tarde, apropriado ambientes gráficos e mundos virtuais *online*.

Na primeira parte deste estudo investigamos o lugar da ciberformance e os aspectos do habitar o virtual que se afiguram importantes para entender o processo criativo deste género artístico. O carácter aberto livre e comunitário de plataformas e mundos virtuais cria lugares que estão para lá da simulação, proporcionando uma ampliação do *virtualmente humano* que favorece a prática da ciberformance. Esta implica uma actividade que se desenvolve através de interfaces visíveis e que possibilita a compreensão desses espaços não como imersivos mas sim como ampliações hipermediadas.

Uma passagem pela relação histórica entre a performance e a tecnologia permite-nos sediar a genealogia da ciberformance nos movimentos vanguardistas do século XX.

Com base na nossa própria prática artística nos contextos referidos e em recente produção académica sobre a performance digital criámos um enquadramento que visa possibilitar uma melhor definição e compreensão deste emergente género artístico. A análise da forma, conteúdo e processo criativo de algumas performances específicas, conduziu-nos a uma tipologia operativa que apenas existe na intersecção dos seus tipos. Estes são definidos pelo seu desenvolvimento através da palavra, através da construção de código e através do corpo em interface com a tecnologia.

Procuramos aqui abrir caminho para a análise do contributo deste género para o panorama mais vasto da comunicação à distância, da interacção humano computador e da arte contemporânea.

CYBERFORMANCE: PERFORMANCE IN VIRTUAL WORLDS

CLARA GOMES

ABSTRACT

KEYWORDS: cyberformance; virtual worlds; virtual embodiment; digital performance; mixed reality performance; Second Life; virtual reality; net art; cyberculture; online communities; interactivity; human computer interaction.

In this doctoral dissertation we aim to contribute to a theoretical framework for cyberformance, live performance taking place in virtual worlds, platforms and environments. This emerging genre is intermedial, multimodal, hybrid, liminal, collaborative, low cost, low tech and interventive, both aesthetically and socially.

Through the Internet, connecting remote performers and audiences, this kind of performance has been developing for the last two decades. Chat rooms and Multi User Dungeons where the first cyberspaces where this artistic practice happened. However, soon it transited into graphic environments and virtual worlds, even creating its own platforms and festivals.

In the first part of this research we inquiry into the relation between virtual and actual and analyse the spaces where cyberformance takes place, selecting from related theoretical framings the aspects that favour the understanding of the creative process of this genre. The openness of virtual communities and ambiances creates a *topos* that is beyond simulation and allows for the rise of the «virtually human» that integrates cyberformance. This practice develops through tangible and visible interfaces that allow for an understanding of those virtual platforms not as immersive but rather as augmented and hypermediated environments.

A passage through a chronology of the relation between performance and technology, in a dialectic mode with recent experiments in digital performance, situates cyberformance ascendancy in the avant-garde movements of the XX century.

Based on our own artistic practice on the referred contexts and on recent academic research on digital performance, we try a theoretical framework by working on an updated definition of cyberformance. The analysis of the form, content and creative process of some specific performances lead us to the conception of a typology for cyberformance where the types only exist dialogically and take effect through either the text, the code or the body in interface with the virtual.

With this study we intend to open the inquiry into the contribution of this emergent genre for the contemporary arts, for human computer interaction and for changes in everyday distributed communication.

ÍNDICE GERAL

Introdução.....	1
Capítulo I – O virtual: o lugar da ciberformance.....	22
(Introdução)	22
1. Virtual, realidade virtual e mundos virtuais.....	23
1.1. O virtual.....	23
1.2. Realidade virtual.....	26
1.3. Mundo real e mundo virtual.....	29
1.4. Mundo, ciberespaço e metaverso.....	33
2. Corporalidade, identidade e avatares.....	35
2.1. O avatar e a identidade.....	36
2.2. A corporalidade pós-humana e o virtualmente humano.....	41
2.3. O ciborgue.....	47
2.4. A fenomenologia e o corpo ampliado.....	52
3. Agenciamento, simulação, imersão e ampliação.....	54
3.1. Agenciamento.....	54
3.2. Simulação.....	57
3.3. Tendências imersionista e aumentacionista: imediatismo e hipermediação.....	61
Capítulo II – Genealogia da performance digital: na raiz da ciberformance.....	68
(Introdução)	68
1. Mais do que mera remediação	70
2. Teatro e dança: a linhagem da performance digital	71
3. A obra de arte total de Wagner: Gesamtkunstwerk.....	73
4. Vanguardas do princípio do século xx.....	74
4.1. Futurismo.....	74
4.1.1. A filosofia.....	76
4.1.2. Divisionismo.....	77
4.1.3. Manifestos, ecrãs e avatares.....	79
4.1.4. Interactividade.....	81
4.1.5. A máquina e o ciborgue.....	82
4.1.6. Futurismo <i>versus</i> revolução digital.....	84
4.2. Construtivismo.....	85
4.3. Schlemmer e a Bauhaus.....	87
4.4. Dada e surrealistas.....	89
4.5. Antonin Artaud.....	93
4.6. Expressionistas.....	94
5. Do pós-guerra ao século xxi	95
5.1. Black Mountain College e John Cage.....	95
5.2. Happenings.....	97
5.3. Fluxus.....	99
5.4. Rauchenberg, Klüver e o E.A.T.....	104
5.5. Cinema, vídeo e multimédia.....	106
5.6. Performances de estúdio: Nauman e Acconci.....	109
5.7. Nam June Paik.....	115
5.8. Os Accionistas vienenses.....	116
5.9. Orlan.....	120
5.10. Stelarc.....	122
6. Ciberformance – breve historial	123
Capítulo III – Para uma definição e teoria da ciberformance enquanto prática artística.....	132
(Introdução)	132
1. Para uma definição de ciberformance	134

1.1. O cunhar do termo	134
1.1.1. Um híbrido	138
1.1.2. Liminar e intermédia	143
1.1.3. Cibernética: a tecnologia dá o nome à performance	144
1.1.4. O produtilizador na hipersuperfície	145
1.1.5. Em rede	146
1.1.6. Abertura a novas plataformas e interfaces	148
1.2. Breve redefinição de ciberformance	150
2. Contributos para uma teoria da ciberformance	155
2.1. Para uma estética liminar	156
2.2. Uma teoria baseada na prática da ciberformance	165
2.3. O ecrã do duplo e o sujeito dividido	168
2.4. A performance pós-orgânica e pós-humana	174
2.5. O ao vivo: para lá da vida?	179
2.6. O mito da interactividade, produtilização e a obra de arte colectiva	185
2.7. «Quem está aí?»: a distância performativa e o público intermedial	194
2.8. Performance em realidade mista	200
3. Categorizar a ciberformance?	206
3.1. Variantes da ciberformance	213
3.2. Uma tipologia para a ciberformance: Palavra, Código e Corpo	222
Capítulo IV – A prática da ciberformance: palavra, código e corpo.....	225
(Introdução)	225
1. A Ciberformance da Palavra.....	228
1.1. A performer e o grupo: Helen Varley Jamieson e Avatar Body <i>Collison</i>	229
1.2. A interface: UpStage	231
1.3. Processo, forma e conteúdo	239
1.4. O público: a participação textual	247
1.5. A performance: <i>make-shift</i>	252
1.6. A reflexão: The CyPosium.	258
1.6.1. De fórum textual a mundo virtual	258
1.6.2. Da web 1.0 ao <i>gaming</i>	262
1.6.3. Ampliar o conceito	264
2. A Ciberformance do Código	269
2.1. Gazira Babeli: quebrando as regras do código	270
2.2 Para lá das regras da vida	282
2.3. Second Front: quebrando as regras da sociedade virtual	286
2.4. Odyssey: a plataforma	298
2.5. Quebrando as regras do jogo	301
2.6. <i>Synthetic Performances</i> – quebrando as regras da arte	314
2.7. Me Myself and I: separação e convergência de identidades	321
3. A Ciberformance do Corpo.....	325
3.1. Liberate your Avatar: portais entre mundos	327
3.1.1. Portais de <i>croma key</i>	327
3.1.2. Um portal tridimensional	333
3.2. <i>Involuntary body</i> : o corpo protésico accionado pelo avatar	336
3.3. <i>Senses Places</i> : interfaces corporalizadas	345
3.3.1. O projecto	345
3.3.2. As interfaces	348
3.3.3. Participação	355
3.3.4. Uma abordagem somática	361
Conclusão	365
Bibliografia	371

Webgrafia de ciberformance:	376
Índice das figuras.....	377
Anexos	I
Anexo I- Entrevista com Helen Varley Jamieson	II
Anexo II - Entrevista com Liz Solo	X
Anexo III - Entrevista com SaveMe Ho	XVI
Anexo IV – Entrevista/conversa com Isabel Valverde.....	XIX
Anexo V - «A Proposed Taxonomy of Digital Performance», de Stephen A. Schrum.....	XXVI
Anexo VI – Cronologia segundo Helen Varley Jamieson.....	XXVIII
Anexo VII - Cronologia segundo Francesco Buonaiuto	XXXII

SIGLAS E ABREVIATURAS

AI –Artificial Intelligence

AV – Avatar

ALT – Alternativo: avatar secundário

CAVE – Cave Autonomic Virtual Environment

EEG –Electroencefalografia

FPS ou fps – First Person Shooter

FTP – File Transfer Protocol

HCI – Human Computer Interaction

IRC – Internet Relay Chat

HDM – Head Mounted Display

HUD – Head Up Display

LAN – Local Area Network

MMOG – Massive Multiple Online Games

MMORPG – Massively MultiPlayer Online Role Playing Games

MOO – MUD Object Oriented

MRP – Mixed Reality Performance

MUD – Multi User Dungeon, Domain ou Dimension

MUVE – Multi User Virtual Environment

RL ou rl – Real Life

RV – Realidade Virtual

SIM ou sim – Simulator

SL – Second Life

WoW – World of Warcraft

Introdução

Motivação

Há seis anos criei Lux Nix, um avatar sardento de cabelos azuis, no mundo virtual Second Life e comecei a explorar os seus céus imensos e ilhas verdes. Nunca fui fã de jogos de computador. Porém, este universo nada tinha a ver com competição ou com matar adversários – por trás de cada avatar estava uma pessoa com histórias e experiências interessantes para trocar. Se as potencialidades para a socialização e para a comunicação deste ambiente me despertaram interesse, a criatividade que as suas ferramentas permitem fascinou-me. Passei horas alterando o meu avatar e fazendo amizades.

Trabalhando em vídeo-arte e performance e decidida a desenvolver investigação doutoral sobre a ligação entre a arte e a tecnologia – nomeadamente sobre a tecnologia enquanto *performer* de direito e não só como mero instrumento ou registo –, comecei a relacionar as possibilidades daquele ambiente gráfico com os meus interesses e iniciei o projecto de ciber-vídeo-performance *Me Myself and I*, sobre a identidade e a corporalidade em mundos virtuais.

Foi então que conheci o grupo de performance Second Front, quando, numa acção espectacular, estes reventavam os cofres dos donos do Second Life. Tive também o prazer de estar numa «performance sintética» de Eva e Franco Mattes ao mesmo tempo que Gazira Babeli, essa grande artista do código.

Mais tarde, comecei a frequentar a plataforma UpStage e os seus festivais, onde se pratica um tipo de performance diferente, com animações gráficas 2D e participação do público através de texto – geralmente um bom divertimento graças às combinações de palavras possíveis e ao humor de *performers* e público.

Pelo caminho, iniciei a participação nas performances de realidade mista de Isabel Valverde, acções com uma perspectiva mais corporal e empregando outras interfaces para além das disponíveis nos ambientes virtuais. Dançar com o meu próprio avatar – em frente ao monitor, em casa, ou no espaço de uma galeria com os outros

performers – surgiu como uma variante libertadora e estimulante em relação às posturas convencionais que tomamos perante o computador e que a mim me causaram várias afecções somáticas.

Como relacionar estas acções lúdicas com carácter artístico que se desenrolavam em parte ou totalmente através de ambientes virtuais? Não tinha dúvidas de que todas tinham um lado dramático, ligado ao espectáculo. Aliás, o trabalho de Isabel Valverde vinha dos seus antecedentes em dança-tecnologia, os Second Front invocavam a Fluxus e as artes plásticas e Helen Varley Jamieson, criadora de UpStage, vinha do teatro. Tinha também a certeza de que todas estas acções eram performance: performance híbrida tanto a nível de género artístico como da tecnologia usada; performance digital, virtual e *online*. Faziam portanto parte de um mesmo género uma vez que tinham mais características comuns que diferentes: todas apropriavam interfaces e plataformas recentes para reflectir sobre o próprio meio e a tecnologia, eram interventivas com preocupações estéticas e sociais e sobretudo levantavam as mesmas questões teóricas. Procurando na história da relação entre a performance e a tecnologia compreendi que não se tratava apenas de performance digital porque essa não é necessariamente distribuída e não acontece obrigatoriamente na Internet nem no espaço do virtual. Havia, no entanto, a mesma raiz nos movimentos vanguardistas do início do século xx, sobretudo nos futuristas, e na *performance art* dos anos 60 e 70, com os seus *happenings* e o movimento fluxista.

Contudo, poderia eu agrupar de alguma forma a performance em ambientes e mundos virtuais em que participava regularmente? E como chamar-lhe? Performance digital não chegava. Performance em realidades mistas também não: as performances aconteciam umas vezes em galerias e na Internet outras vezes apenas *online*. As próprias expressões que os artistas usavam para designar o seu trabalho eram ou muito generalistas ou demasiado restritas.

Foi então que através do *site* da plataforma UpStage encontrei a tese de mestrado de Helen Varley Jamieson *Adventures in Cyberformance* (2008). Esta artista dos espaços virtuais havia-se debatido com um problema semelhante ao meu – como chamar ao seu objecto de estudo – e pedia, no seu *Manifesto para a Cyberformance*, que a investigação que iniciara fosse continuada por outros como a própria natureza

híbrida e aberta deste tipo de performance demanda. Aceitei o repto. Já conhecia a expressão *ciberformance* das performances em que participava naquela plataforma mas nunca lhe havia apreendido o significado. Quando compreendi a dimensão que Jamieson lhe conferia, percebi que se adaptava perfeitamente ao tipo de performance em que participava mas que era preciso estender o termo, ampliar-lhe as bases teóricas. Foi o trabalho que me propus fazer a partir daí. Com o beneplácito da sua criadora.

Quando tomei essa decisão foi-me perguntado porque não criava eu uma expressão para trabalhar estas práticas no virtual e porque adoptava um termo de uma autora pouco conhecida no meio académico. Respondi que não encontrava necessidade de aumentar a panóplia de expressões que existiam (performance digital, teatro virtual, ciberdrama, performance pós-orgânica, etc.) quando Jamieson, artista com experiência de mais de uma década de performance em ambientes virtuais e em várias plataformas, já encontrara um termo operativo e preciso mas suficientemente aberto para os meus propósitos. Tal como esta autora, não afirmo que seja uma designação melhor ou pior que qualquer outra mas é suficientemente descritiva e significativa para «estabelecer uma forma específica dentro da performance digital e em rede que não foi anteriormente articulada» (Jamieson 2008:4).

Ciberformance é um termo que não imponho aos artistas: os *performers* que foram objecto desta análise referem-se às suas próprias práticas usando várias expressões. Porém, se defendo esta designação é porque sinto que na sua definição estão as bases para a elaboração de um quadro crítico que une uma série de acções artísticas com as mesmas características formais, processos criativos idênticos e objectivos semelhantes.

Metodologia

Esta investigação começou por partir da minha prática pessoal de performance e vídeo-arte e do interesse que o habitar mundos virtuais me despertou para o facto de estes serem espaços possíveis para a performance. Assim, o aspecto empírico começou por ter uma importância crucial desde os primeiros momentos deste estudo. Mais

tarde, a minha participação e colaboração activa nas acções que entretanto comecei a chamar ciberperformances foi fundamental para compreender a sua natureza e, a partir daí, para procurar fundamentação que servisse o propósito de expandir o conhecimento sobre o tema.

Porém, o teorizar decorrente do habitar – do viver, portanto – entre o actual e o virtual e das experiências artísticas produzidas nessa intersecção traz desafios para os quais Bragança de Miranda, na sua *Teoria da Cultura*, alerta:

«Com efeito, estamos todos obrigados a encontrar a “matéria” do pensar onde os autores clássicos viam apenas resistência ao pensamento – na vida, na experiência. Seguir esta opção envolve alguns riscos. O engano e a ilusão do acerto ameaçam a todo o momento, pois o acontecimento está perdido no meio de inúmeros pseudo-acontecimentos, e nós próprios estamos errantes no meio deles» (Bragança de Miranda, 2002).

Quando o próprio processo criativo e experiencial é a base de investigação de que partimos, destrinçar o que é significativo ou não nessa prática pode ser uma dificuldade. A essa circunstância acresce o facto de que a academia convencional não vê a experiência vivencial com bons olhos, a não ser mediada pelos estudos etnográficos ou outras formas de qualificar, quantificar e classificar essa vivência. Ora, considero que as acções criativas implicadas na construção da ciberperformance podem ser descritas e analisadas mas dificilmente medidas ou categorizadas.

Devidamente admoestada por Piérre Lévy (1997) e Axel Bruns (2008) relativamente às taxonomias rígidas que não se aplicam às mais recentes formas de arte, que necessitam de novas epistemologias criadas num espaço colectivo e livre de barreiras, atrevi-me a tentar uma tipologia – cujos tipos só existem na intersecção – para este emergente género de performance. Fiquei, contudo, longe da metodologia clássica das ciências sociais, com inquéritos, amostras, análises de conteúdo, números e estatísticas. É verdade que o próprio atrevimento de desenvolver uma teoria para a ciberperformance é uma tentativa de afirmar a existência de um género – identificável, coeso – dentro do campo artístico da performance digital, o que não deixa de ser um

esforço para estabelecer uma «classe», sim, mas sem lhe impor baias estreitas ou um enquadramento rígido, uma vez que esta prática tem uma natureza aberta, híbrida, liminar.

Tendo em conta as precauções e intenções acima referidas senti que a metodologia que se adaptava a este estudo «vivido» teria parentesco com a *action research*, *reflective practitioner methodology* ou *practice as research* que a própria Helen Varley Jamieson invocou quando partiu para a «aventura» de definir a ciberformance no seu estudo seminal. O «artista enquanto investigador» foi como aquela autora caracterizou o método que adoptou para estudar a ciberformance ao mesmo tempo que a produzia. Tal como ela, considero que o processo criativo implica sempre uma prática reflexiva. Actuar nos espaços da ciberformance é a forma ideal de compreender o processo dessa performance, as suas ferramentas, os seus meios de participação, as suas preocupações estéticas e as suas falhas. Faltar-me-á, em parte, a distância necessária à observação participante da antropologia ou a precisão da ciência laboratorial, mas não encontrei melhor método para compreender esta arte de uma forma mais profunda.

Uma interessante perspectiva metodológica é expressa pela *research in the wild* adoptada por Steve Benford e Gabriella Giannachi (2011), que consiste na investigação triangular, guiada pela actividade artística cruzada com a abstracção teórica e com estudos etnográficos. No caso específico estes não surgiram como adequados – seguir, gravar ou entrevistar participantes da ciberformance e sistematizar esses dados não se mostrou vantajoso. Porém, a minha própria participação e a observação da acção de outros forneceu-me informação suficiente para abordar a questão da participação, ajudada pela teoria existente sobre o tema.

Colocando o referido vértice em suspenso, identifico este estudo com os restantes do triângulo teórico daqueles autores, na medida em que as minhas observações e vivências nos mundos virtuais conduziram a procura e selecção de bases teóricas para as suportar, influenciando estas, por sua vez, a minha prática artística, num movimento dialógico. Esta forma de agir/pensar está presente em *Me Myself and I*, uma peça de ciber-vídeo-arte que se enquadra no meu projecto de reflexão artística

sobre a identidade e a corporalidade no *virtually human* (Boellstorff, 2008) ou no *homo virtualis* (Lichty, 2009).

Abordagem teórica

Assim, foram os resultados experienciais desse habitar do virtual e da actividade artística que determinaram a selecção dos conceitos e autores que mais conviriam ao desenvolvimento do termo central deste estudo e à proposta de uma possível teoria para a ciberformance.

Procurando informação sobre a performance digital ao vivo, que se desenvolve na Internet e é distribuída e participada, cheguei à conclusão que pouco se havia investigado e escrito sobre esta prática enquanto tal: algumas referências em livros de história da performance, uma ou outra comunicação dos próprios *performers*, um texto ou outro em publicações *online*.

Observei, porém, que aspectos da teoria da performance digital – um género que a ciberformance integra – lhe diziam também respeito. Com uma ressalva: tratam-se maioritariamente de perspectivas desenvolvidas por autores que trabalham sobre o espectáculo digital, mostrado no teatro ou galeria, usando meios tecnológicos complexos; nessas publicações não são muitas as referências directas a uma prática de performance recente, participada por *performers* e público através da Internet, facilmente acessível e criada com ferramentas *low cost*.

Ou seja, não encontrei palavras para a nova realidade – esta mudou e as palavras, que permanecem as mesmas, não se lhe adaptam, como aponta José Bragança de Miranda:

«(...) as coisas mudaram e não dispomos das categorias para falar dessa mudança. As teorias tradicionais estão a perder muito da sua capacidade explicativa, e não é solução precipitar-se no “abismo” pós-moderno, que se baseia em algumas afecções simpáticas, nuns hibridismos, e muito “pluralismo”» (Bragança de Miranda, 2002).

Limitada por uma teoria que não se adaptava totalmente ao meu objecto de estudo mas tendo a vantagem de o conhecer e experimentar de forma viva, decidi desenvolver esta pesquisa na forma do «*performer* enquanto investigador na natureza» (Benford e Giannachi, 2011:8-12) – uma natureza virtual, claro – integrada numa abordagem teórica transdisciplinar e, simultaneamente, tentando não cair em exageradas desconstruções pós-modernas com o seu cinismo e pessimismo característicos. Na mesma linha, passo ao lado de caminhos já muito trilhados pela filosofia pós-estruturalista absorvida pelas ciências sociais¹, salvo algumas referências incontornáveis. Fui buscar ao espírito da própria ciberformance a atitude a tomar neste desenvolvimento teórico: uma atitude crítica, sim, tanto estética como socialmente, mas optimista e segura das interessantes possibilidades dos mais recentes cruzamentos entre arte e tecnologia no espaço do virtual.

À medida que o caminho se foi fazendo e a estrutura desta investigação foi surgindo, de uma forma tentativa e experimental, tal é como o seu objecto de estudo, também os campos a investigar e os autores a seleccionar se foram revelando.

Para além de uma abordagem na perspectiva dos estudos da performance, baseei-me nas ciências sociais e nas humanidades, com referências que passam pelas ciências da comunicação, pela antropologia e sociologia e mesmo pela psicologia.

Para teorizar sobre os mundos virtuais, os ambientes onde acontece este tipo de performance, procedi a uma análise do conhecimento produzido sobre o tema nas suas diferentes vertentes e perspectivas.

Filósofos como Heidegger ou Merleau-Ponty deixaram-nos um legado para reflectir sobre as questões actuais da relação homem/computador, assim como pensadores mais recentes, como Lévy, Deleuze ou Foucault. Os seus contributos têm sido extensamente explorados na produção académica que versa sobre o digital e o virtual. Não sendo este um estudo puro de filosofia ou de filosofia da comunicação, os

¹ A minha formação é em ciências da comunicação, não tendo qualquer formação em filosofia, em estudos da performance, em informática ou noutras áreas do conhecimento às quais fui procurar referência. Desculpo-me, desde já, perante o leitor que sinta que uma leitura mais desenvolvida poderia ter acontecido à luz dessas disciplinas.

seus pensamentos serão aqui apenas referidos como apontamentos, não sendo enquadrados e desenvolvidos como aconteceria numa tese daquelas disciplinas.

Relativamente à performance digital procurámos contributos recentes. Estes vêm frequentemente da cultura anglo-saxónica, uma vez que a performance digital tem sido amplamente desenvolvida e explorada nos países daquela tradição, resultando em prolífica produção académica por parte de autores ligados a universidades americanas e inglesas.

Alguns dos principais autores referidos são académicos e investigadores e simultaneamente *performers*, encenadores ou criadores (Birringer, Broadhurst, Causey, Dixon, Schrum, Stelarc), o que evidencia que nesta área liminar a prática é importante para a reflexão.

Uma vez que os autores seleccionados estão directamente ligados aos temas de cada um dos capítulos, faz sentido referi-los na sequência da explicitação da estrutura adoptada para esta dissertação.

Estrutura

Neste documento começo por analisar o lugar da ciberformance para procurar, de seguida, as suas raízes na relação histórica entre a tecnologia e a performance, rumo a uma teorização do conceito central, completada, no final, por uma análise do trabalho concreto de alguns *ciberformers*.

Capítulo I

O virtual é lugar da ciberformance. Tendo em conta que o tipo de performance analisada acontece em plataformas, ambientes e mundos virtuais, considere que seria necessário compreender a sua relação com estes.

Procedi, assim, a uma análise dos aspectos ligados ao habitar daqueles espaços que são importantes para o processo da ciberformance e que me ajudaram, mais tarde, no desenvolvimento das perspectivas teóricas sobre esta.

Não se trata de uma exploração filosófica sobre o virtual – muito foi escrito sobre o tema – nem tão-pouco de uma descrição pormenorizada de mundos virtuais ou do seu funcionamento – existe já bastante produção académica recente sobre o assunto, inclusive no nosso país. Assim, o objectivo não foi analisar extensivamente os ambientes virtuais mas antes, dentro da produção teórica existente nesta área, salientar quais as interpretações essenciais para a compreensão da ciberformance. Por sua vez, a minha vivência do virtual e da criação artística naqueles espaços determinou a selecção de perspectivas e a abordagem escolhida.

A obra de Piérre Lévy foi determinante para poder afirmar que virtual e real, mais do que oporem-se, convergem, que o virtual é real e que nele somos ainda mais humanos. A leitura feita do *Second Life* por parte de Tom Boellstorff levou-me a favorecer a expressão «mundo actual» em detrimento de mundo real, por oposição a mundo virtual. O estudo antropológico deste autor foi fundamental para identificar e debater alguns aspectos da relação humana com e nos ambientes comunitários virtuais, como a identidade e a corporalidade.

Aqui, faço também uma breve passagem pelo pós-humano (Hayles) e pelo ciborgue (Haraway) das feministas pós-modernas opondo-lhes, no entanto, perspectivas mais recentes como o «virtually human» de Boellstorff. Este humano contemporâneo é ampliado (Merleau-Ponty) no lugar do virtual, esse espaço que não é uma mera simulação (como pretendem as distopias inspiradas em Baudrillard) mas um *topos* gerado pela criatividade pessoal e colectiva tal como o é a ciberformance.

Socorri-me de Bitarello, Bolter e Grusin para compreender que o «imediatismo transparente» da imersão simulacral – que inevitavelmente se prende com noções de desincorporação – não passa de uma ilusão e que os mundos virtuais são ampliações criativas da nossa realidade quotidiana sobre a qual exercem efeitos. Características que servem uma ciberformance que não esconde os meios tecnológicos e acredita que o corpo está sempre presente e desperto e que pode ser cinestésicamente enriquecido através da ampliação virtual, como verificamos em projectos em que há uma corporalização para além do teclado e do ecrã.

Capítulo II

As raízes da ciberformance, tal como de toda a performance digital, estão numa relação íntima e antiga entre performance e tecnologia. Os vestígios desta ligação estão presentes tanto nos novos *media* como no facto de estes serem frequentemente remediações dos anteriores.

Aqui, faço uma passagem pelos principais movimentos artísticos que se encontram reflectidos na ciberformance, com destaque para as vanguardas do início do século xx e a performance dos anos 60 e 70 nomeadamente *happenings* e Fluxus. A ciberformance de código de Second Front – analisada no Capítulo IV – faz referências óbvias a estas duas tendências dos anos de ouro da *performance art* (curiosamente um dos seus elementos, Bibbe Ho, é filha do fluxista Al Hansen).

Na ciberformance que usa o texto e o grafismo como ferramentas principais, em camadas dialógicas, encontramos a justaposição futurista.

As relações entre os *ballets* triádicos da Bauhaus, as extensões dos bailarinos de Schlemmer e as performances iniciais de Stelarc com avatares estão bem presentes na ciberformance de hoje que usa o corpo como interface: em *Senses Places* de Cochrane e Valverde, por exemplo.

A ciberformance, mais do que qualquer outra performance da ordem do digital, evoca a obra total de Wagner, essa síntese de todas as formas de arte, encontrando-se esse paradigma de unificação não só nas ferramentas e interfaces que usa como na convergência entre real e virtual.

No final deste capítulo incluí uma brevíssima passagem por performances que seriam marcos numa história da ciberformance que fica, no entanto por fazer. Ficam estes pontos de referência para ajudar a iluminar a definição do conceito central desta tese que apresento no capítulo seguinte.

Neste Capítulo II adoptei um discurso onde a descrição tem primazia sobre a argumentação – não visei problematizar a história, mas apenas usá-la para me situar, encontrando antecedentes para a ciberformance e estabelecendo algumas comparações com performances digitais das últimas décadas.

Autores fundamentais para esta perspectiva histórica foram Steve Dixon, RoseLee Goldberg e Michael Rush.

Este capítulo resultou da minha investigação teórica inicial empreendida como parte do programa de doutoramento da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Barcelona «A realidade assediada – posicionamentos criativos»² (2008-2010).

Capítulo III

No terceiro capítulo, a partir da definição de ciberformance de Helen Varley Jamieson, desenvolvo alguns conceitos no sentido da construção de um enquadramento teórico para esta prática artística. Na primeira definição do conceito estou muito próxima de Jamieson, uma vez que não quis ter a ousadia de me desviar de algo que estava ainda por explicitar nesta dissertação. A paráfrase da obra da autora, *Adventures in Cyberformance* é, assim, recorrente. Ao seu conceito seminal acrescentei, no entanto, a referência a mundos virtuais como lugares possíveis da ciberformance e interfaces mais recentes e mais corporalizados como possíveis ferramentas.

Importa aqui explicar que não visei nesta investigação teorizar sobre o conceito de performance e que, se refiro os esforços de Jamieson no sentido de destringir performance de teatro, é com o intuito de esclarecer que a ciberformance é um híbrido de géneros artísticos (teatro, dança, artes plásticas) e uma remediação de formas anteriores.

Na segunda parte deste capítulo desenvolvo conceitos que considero fundamentais para uma teoria da ciberformance.

Em 1999 Susan Broadhurst sentiu que não havia conceitos operativos para pensar a performance vanguardista desses tempos; dessa necessidade de quebrar com o enquadramento estético tradicional, surgiu um grande contributo para a teoria crítica da performance: o seu conceito de acto liminar que é a acção que é híbrida,

² Esta tese resulta de estudos de doutoramento empreendidos em duas universidades, a Universidade de Barcelona e a Universidade Nova de Lisboa.

indeterminada, sem aura, experimental, inovadora e intersemiótica, favorecendo modos não linguísticos.

O liminar, onde penso que a ciberformance se inscreve, é fundamental para entender esta performance que é interventiva socialmente, que derruba ou cruza barreiras estéticas e que, por conseguinte, acaba por ter efeitos políticos *a posteriori*.

Outros autores apontaram discrepâncias entre as práticas artísticas contemporâneas e uma teoria que não as acompanha, nomeadamente Philip Auslander (1999) e Matthew Causey (2006). Este último critica formulações provindas da literatura (Brenda Laurel) ou da crítica da imagem, por não servirem a performance digital ou a ciberformance (como chama a um espectáculo de grande meios que não coincide com a ciberformance). Juntamente com este autor considero a inadequação de certos conceitos (produzidos por um certo feminismo pós-moderno) como a performance pós-humana e pós-orgânica e proponho a *virtually human performance* em linha com o conceito do virtualmente humano de Tom Boellstorff apresentado no Capítulo I.

Com Causey analiso ainda as tensões entre o físico e o virtual num duplo performativo que se transforma e estende através do ecrã.

Nesta tentativa de criar um enquadramento teórico para a ciberformance afigurou-se-me importante abordar a questão do mito da interactividade desenvolvida por Johannes Birringer (2011), que me levou a admitir que o agenciamento e a participação na ciberformance são hoje ainda limitados. Contudo, podem sê-lo propositadamente, com o intuito de manter uma distância performativa entre *performer* e público, como Jamieson (2008) defende. Esta autora sugere ainda que do cruzamento dos dois públicos da ciberformance – o público *online* e o público da performance *in situ* – surge o público intermedial.

Em ligação com este enquadramento reflecto sobre a *mixed reality performance*. A ciberformance que se desenvolve para um público intermedial, ou seja não só *online* mas também num espaço presencial, como uma galeria ou teatro, é performance de realidade mista. Sobre este tema Benford e Giannachi (2011) oferecem-nos algumas considerações, que servem para pensar as acções performáticas que acontecem na

convergência entre o espaço virtual e o actual, apesar da relação dos autores com uma performance que usa a lógica do *gaming*, do jogo digital, tecnologicamente complexa e dispendiosa, e que portanto se afasta da ciberformance.

Se a interactividade na ciberformance é limitada pelos próprios meios ou pelos seus criadores podemos dizer, no entanto, que a interacção dos utilizadores da Internet tem sido bastante livre e produtiva, tendo essa relação surgido no âmbito do *produtilizador* de Axel Bruns (2008). Esta figura do produtor que é também o utilizador está presente na ciberformance, não só no seu processo de produção e *intercriatividade* (Berners-Lee, 1999) como na relação entre performance e audiência.

A problematização do conceito de *liveness* que fazemos a partir de Philip Auslander (1999 e 2011) é fundamental para a ciberformance, uma vez que esta é, por definição, ao vivo. O autor contraria perspectivas de uma performance ao vivo que implica necessariamente a presença no mesmo espaço e uma não-mediação. O que experimentamos como ao vivo é sempre mediado. A interactividade proporcionada pelos meios digitais é o novo ao vivo mas a tecnologia não substituirá o *performer*: a presença humana continua a ser um requisito da performance em geral e da ciberformance em particular.

Depois de considerar as vantagens e desvantagens de taxonomias e categorizações num campo onde a hibridez é uma característica dominante, enumero as características variantes da ciberformance e tento uma tipologia, aberta, que só existe na intersecção dos seus tipos, como já referi.

Capítulo IV

Penso que a melhor forma de definir este tipo de arte é através de um aprofundamento das suas obras charneira e de trabalhos mais recentes que apontam tendências actuais e perspectivas futuras. Assim, através da descrição e análise crítica do trabalho de alguns artistas que considero marcantes para a criação e desenvolvimento deste tipo de performance, exemplifico o que se entende por ciberformance hoje e mostro os caminhos que se avizinham para este tipo de arte digital.

Para uma análise crítica dos trabalhos escolhidos contribuíram, nalguns casos, entrevistas com os artistas e participação ou colaboração directa no processo de criação de algumas das obras, numa abordagem que, como já frisado acima, favoreceu a prática artística como forma de construir este estudo através da experimentação e da criação como complementos à teoria existente sobre performance digital e ciberformance. O enquadramento teórico do capítulo anterior, com a definição de características e variantes de ciberformance, ajudou-me a compreender quais as acções artísticas que tinham cabimento neste estudo.

O capítulo está dividido pelos três tipos de ciberformance – a Ciberformance da Palavra, a Ciberformance do Código e a Ciberformance do Corpo – definidos em função das suas características formais e, sobretudo, em função do modo de participação.

Na primeira parte analiso a ciberformance que utiliza a palavra como meio principal para se desenvolver através de acções em que existe um guião, que têm uma relação próxima com o teatro e em que a participação do público através do texto é essencial para construir a performance. Escolhi alguns dos trabalhos «clássicos» de Helen Varley Jamieson e do grupo Avatar Body *Collison* para exemplificar qual é o processo, a forma e o conteúdo deste tipo de ciberformance. Seleccionei também um dos projectos mais recentes desta autora (em colaboração com Paula Crutchlow), *make-shift*, que vem acontecendo ao longo de dois anos, para uma análise mais profunda. Participei directamente em duas das acções de *make-shift*, o que me revelou uma ciberformance com uma atitude característica: interventiva, tanto estética como socialmente.

No CyPosium, um encontro organizado por Jamieson em Outubro de 2012, trabalhos de vários tipos de ciberformance foram apresentados, discutidos e analisados, apontando caminhos para esta arte emergente. Como participante fui convidada a escrever um capítulo do livro que resultou deste encontro. Nesse, desenvolvi a perspectiva de que as práticas recentes de ciberformance, com a utilização de outros espaços e interfaces para além dos iniciais, levam a um

desenvolvimento e extensão do conceito original.³ Alguns resultados dessa análise encontram-se no final desta primeira secção.

Para a elaboração desta parte da tese foi crucial a participação nas performances que acontecem regularmente na plataforma para a ciberformance UpStage, bem como conhecer, na óptica do *performer*, os seus «bastidores» e as suas ferramentas. Importante para esta secção – e não só – foi a troca de informação *online*, à distância e de forma distribuída como é característico da ciberformance, com Helen Varley Jamieson e outros *ciberformers* e académicos.

Na segunda parte deste capítulo abordo a Ciberformance do Código, aquela em que os artistas manipulam essa linguagem para criar um modo de performance que se desenvolve em mundos virtuais. O código e as regras dos Multi User Virtual Environments (MUVE) – e mesmo dos jogos digitais – são usados «contra si próprios» neste tipo de ciberformance na qual há uma desconstrução da lógica desses ambientes virtuais e uma crítica à forma como são convencionalmente habitados. Os artistas do código põem em evidência a pretensa simulação do mundo real, afirmando que o código permite outras possibilidades metafóricas, criativas e artísticas para além do mimetismo.

A obra de Gazira Babeli, «mãe» da performance no Second Life, e do colectivo Second Front, quebrando as regras do código e da própria comunidade virtual em que se inserem, evidenciam a ascendência desta ciberformance: Futurismo, *happenings*, Fluxus.

De assinalar a contribuição de Eva e Franco Mattes para este tipo de ciberformance com as suas «performances sintéticas» e reencenações de performances históricas, repensando a pertinência da performance perante os meios tecnológicos e virtuais de hoje, perante uma identidade que se fragmenta, um corpo que se duplica e uma consciência que habita um terceiro plano entre virtual e actual. Estas recontextualizações de performances historicamente marcantes que provocaram

³ *The CyPosium – a contribution to expanding the definition of cyberformance*, a publicar num volume dedicado à ciberformance pelo Leonardo Electronic Almanac, editado por The MIT Press; Leonardo/ISAST; Goldsmiths, University of London; FACT; Sabanci University. <http://www.leoalmanac.org/>. A publicar em 2014.

reflexões sobre o corpo e os seus limites, a intimidade, a identidade, a sexualidade e a violência, conduzem ao questionamento dos novos significados que surgem quando as mesmas questões são abordadas num mundo sintético.

Considerarei algumas das acções que se desenvolvem nos ambientes de *gaming* – quase sempre quebrando as regras do jogo – como ciberformance de código com uma ressalva: nestes o ambiente é ficcional e tem objectivos fixos, enquanto na ciberformance que acontece em MUVE a incorporação e criação são livres o que cria condições muito diferentes para a performance. Um exemplo paradigmático de performance em ambiente de jogo é *dead-in-iraq* (2006-2011). Foi assim que Joseph DeLappe chamou ao seu avatar quando entrou em America's Army – jogo usado como plataforma de recrutamento do exército dos EUA – para introduzir, ao longo de anos, os nomes de 4484 soldados americanos mortos na invasão/guerra do Iraque.

Nesta segunda parte do Capítulo IV analiso ainda a minha própria experiência artística *Me Myself and I* (2010)⁴ que, apesar de não ser uma ciberformance em si, é o resultado do registo de uma. Trata-se de um trabalho misto em que a utilização de várias interfaces resulta no cruzamento final de imagens capturadas durante uma performance efectuada em tempo real no mundo virtual Second Life pelo meu avatar Lux Nix e imagens de vídeo do meu corpo no mundo real, uma das várias experiências que venho fazendo sobre as questões da identidade e corporalidade no lugar do virtual. Produto de *machinima* e vídeo-arte, optei por lhe chamar uma ciber-vídeo-performance em consonância com trabalhos meus anteriores utilizando o corpo em performance e o vídeo. Tanto a nível do seu objecto como da sua produção é uma obra de código. *Me Myself and I* surge de uma reflexão sobre a obsolescência do corpo e a necessidade da sua ampliação, sobre a nossa emergente condição de humanos virtuais que conduz a uma corporalidade aumentada, sobre a criação de um outro eu como condição da comunicação em rede, sobre questões de presença, identidade e narcisismo nos mundos virtuais e a forma como estes ecoam valores sociais e morais do mundo actual.

⁴ *Me Myself and I*: <http://vimeo.com/50757605>. Exibido em: Escrita na Paisagem 2011 – Festival de performance e artes da terra, Évora; SLactions 2012 – Machinima Festival, Novembro 2012.

Na terceira parte do Capítulo IV abordo a Ciberformance do Corpo. Há décadas que a performance digital utiliza vídeo e sensores de várias ordens para trabalhar as questões da corporalidade. Aqui, interessam-me as experiências que usam esses meios técnicos em rede, através da Internet, para criar uma performance que é ao vivo, distribuída, reflexiva, liminar mas marcadamente *low cost* e não muito *high tech* – a ciberformance. Estas performances exploram a forma como ferramentas tais como sensores de movimento e de sinais biométricos permitem uma incorporação ou corporalização, que intersecta realidades numa relação mais íntima entre o corpo virtual e o corpo real, expandindo a carne, libertando a consciência, abrindo novas perspectivas estéticas para a performance em particular e a comunicação em geral.

A ciberformance em portal, em que o corpo físico e o avatar «habitam» o mesmo espaço, é a primeira a ser abordada. Utilizando o MUVE Second Life e a técnica do *croma-key*, Paul Sermon seguiu a lógica das suas performances e instalações telemáticas anteriores, como *Telematic Dreaming* (1992), e integrou imagens dos visitantes do espaço físico com imagens de ambientes virtuais e avatares e vice-versa. Avatares e participantes, ou mesmo meros transeuntes, sentam-se juntos num jardim da cidade (ou melhor em dois jardins, o real e o replicado no espaço virtual, convergidos) e exigem direitos para os avatares, empunhando grandes cartazes (*Liberate your Avatar*, 2007). Questionando as relações sociais que se desenvolvem nas comunidades virtuais e apontando a sua semelhança com valores do mundo actual, estes portais evidenciam as possibilidades de intervenção social e política presentes na utilização artística desses ambientes.

O portal que cruza o corpo físico e virtual foi levado um passo à frente com *Extract/Insert* (Chafer, Upton e Stelarc, 2012), em que o ecrã do espaço físico é substituído pela projecção tridimensional dos avatares, conseguida através de vídeo 3D e infravermelhos, resultando em imagens semelhantes às da holografia. Avatares e «corpos quentes» convivem e dançam. O sentimento de presença e de envolvimento com aquele que habita o outro espaço aumenta nestas experiências que se poderão revelar importantes para o desenvolvimento da ciberformance e para a comunicação em geral, quando a sua tecnologia for mais acessível.

A obra de Stelarc é sobejamente conhecida e tive o prazer de trocar ideias com o próprio sobre o seu trabalho durante esta investigação. Para esta análise, porém, são pertinentes apenas os seus projectos que podem ser classificados como ciberformance, performance em rede, ao vivo. Em *Movatar – Inverse Motion Capture* (1997-2002), os utilizadores da Internet clicavam numa representação gráfica de um corpo, animando assim o corpo protésico (com um terceiro braço acoplado) do *performer*, numa lógica inversa do corpo físico que anima o avatar. Stelarc voltou recentemente a essas experiências de interacção mútua entre avatar e corpo físico em *Involuntary, Improvised and Avatar Arms* (2012), desta vez utilizando o mundo virtual Second Life e o seu avatar Stelarc Luik. As experiências do *performer* naquele ambiente usando o corpo, os seus sinais biométricos e a inversão de papéis do actuador e do avatar evidenciam-se como um caminho para a ciberformance que reflecte sobre o corpo ampliado pela tecnologia e sobre o corpo biológico na sua relação com o virtual.

Uma reflexão semelhante surge em *Senses Places*. Uma colaboração que foi crucial para esta investigação foi a que desenvolvi com essa criação de Isabel Valverde e Todd Cochrane. Trata-se de um projecto que cruza o espaço físico com o virtual utilizando diversas interfaces e com o qual venho colaborando desde 2010, como *performer* e documentarista. De todos os casos que escolhi, este é paradigmático, nomeadamente no que concerne aos efeitos da corporalidade e da cinestesia na performance em rede, uma vez que leva o corpo para além dos binarismos mão/olho e teclado/ecrã, accionando avatares e ambientes através da expressão corporal, da inserção de dados biométricos e da dança somática improvisada.

A Ciberformance do Corpo, mais do qualquer outra, parte de uma crítica à separação cartesiana mente/corpo e afirma as potencialidades da amplificação humana resultante da convergência actual/virtual num distanciamento em relação a uma perspectiva imersionista em favor de uma visão aumentacionista. Com a atitude característica da ciberformance, estas experiências liminares são esteticamente desafiantes e estão intimamente relacionadas com recentes avanços tecnológicos que provocam já efeitos no quotidiano e que poderão moldar os relacionamentos humanos do futuro no sentido de uma comunicação distribuída mais integrada, corporalizada e sensível.

Muito mais haverá para dizer sobre a ciberformance mas o tempo e o espaço são limitados, ao contrário do que as ficções distópicas do virtual dão a entender. Reconheço que este é um empreendimento de grande fôlego mas o esforço torna-se mais leve porque levado a cabo na companhia daqueles que antes de mim reflectiram sobre o habitar do virtual e a performance no campo do digital. Faço-o com a humildade de quem sabe que o seu contributo é pequeno mas com a segurança de quem confia que a árvore está implícita na semente.

Notas

Neste documento encontrar-se-á como sujeito o pronome pessoal na primeira pessoa ora do singular, ora do plural. Não se trata de esquizofrenia motivada pelo *stress* da escrita. Tendo em conta que parte das observações e conclusões resultaram de experiência e criação pessoal nos ambientes virtuais concluí que estas tinham de ser relatadas no singular. Por outro lado, na exploração teórica dos temas, a distância do plural afigurou-se-me mais correcta.

Como referi no início desta introdução senti a falta de conceitos para trabalhar uma teoria da ciberformance. Senti também a falta de palavras específicas e sedimentadas para descrever estas experiências e realidades. A tradução do inglês – língua franca tanto dos ambientes virtuais como da arte da performance – para o português nem sempre é fácil, e optei pelo original nos casos em que achei que a tradução não ajudava à compreensão ou quando o termo é comumente usado em inglês em Portugal. A escolha das palavras em português é da minha inteira responsabilidade. Aumentou a dificuldade de tradução o facto de alguns dos termos que se prendem com a prática da ciberformance terem definições duplas ou dúbias: são entendidos por alguns autores, técnicos ou artistas de uma forma, por outros de outra. Alguma desta terminologia está ainda em debate. Quando a própria noção do virtual enquanto real ainda é disputada, nem sempre é fácil explicar interfaces e

representações que existem em camadas convergentes de realidade, os modos de circular entre essas instâncias e as sensações resultantes dessas experiências.

Jornalista há 30 anos, acredito que a melhor forma de expressão escrita é a que é simples e apresenta o raciocínio de uma forma que é compreensível por uma maioria. Foi essa a opção que ditou o estilo de linguagem adoptado neste documento.

Optei, na maior parte deste documento, por traduzir as citações de autores de língua estrangeira, para tornar a leitura mais fluida. Contudo, no Capítulo IV, dada a complexidade de algumas temáticas, sobretudo a nível da terminologia tecnológica, optei por conservar no original todas as citações em bloco, traduzindo, no entanto as curtas citações enquadradas no texto para não dificultar a leitura.

Nalguns casos, em que senti que, traduzindo o original, se perderia todo o sentido, como acontece com algumas expressões idiomáticas, preferi mantê-lo, mesmo no texto corrido.

Comprometo-me a traduzir todas as citações em língua estrangeira se houver lugar a publicação na língua portuguesa.

Devido a constrangimentos temporais que não houve possibilidade para uma revisão final, apurada e precisa. Espero que esta versão não comprometa o entendimento das questões fundamentais. Farei as correcções necessárias antes de divulgação ou publicação deste documento ou de partes dele.

Na bibliografia encontram-se as referências de livros e artigos incluindo aqueles que foram publicados *online*. Optei por não colocar nessa secção uma webgrafia com as centenas de ligações e *sites* referidos ao longo desta dissertação, uma duplicação que achei que estaria descontextualizada e seria portanto desnecessária. Incluo, no entanto, uma webgrafia da ciberformance, remetendo para os *sites* de alguns *performers* e grupos relacionados com esta prática artística.

Capítulo I – O virtual: o lugar da ciberformance

(Introdução)

«Estão cegos, só vêem imagens.»

Mahmud Shabistari, Pérsia, século XIV

«Olham para mim... eu sou uma imagem»⁵

Jacques Lacan, 1973

«Vejo-me ver-me»⁶

Jacques Lacan, 1973

A ciberformance é a performance que acontece ao vivo, na Internet, em plataformas, ambientes e mundos virtuais. Assim, torna-se necessário analisarmos alguns aspectos da nossa relação com a virtualidade para compreendermos como se desenvolve a performance nestes espaços. Muito se escreveu até aos dias de hoje sobre o virtual, sobretudo no campo da filosofia; mais recentemente, também os mundos virtuais têm sido objecto de investigação académica. Neste capítulo não visamos descrever ou explicar extensivamente o que são mundos virtuais mas apenas debater algumas das questões relacionadas com o habitar o virtual que se afiguram importantes para a teoria da ciberformance que desenvolveremos mais tarde.

A obra antropológica de Tom Boellstorff torna-se importante neste contexto, uma vez que se trata do primeiro estudo científico de fôlego sobre os mundos virtuais. Importantes são também as contribuições para a questão do virtual vindas da fenomenologia e dos estudos culturais, associadas a um certo pensamento feminista

⁵ «I am looked at... I am a picture» (Lacan, 1981:106 ed. original 1973).

⁶ «Je me voi me voir» (Lacan, 1973:71).

que desenvolveu os conceitos do pós-humano ou do ciborgue e o pensamento que reflecte sobre a simulação. Estas bases são utilizadas aqui, para, por vezes, serem contestadas: por exemplo, para afirmar que um mundo virtual não é uma simulação embora elementos de simulação possam nele existir ou que o pós-humano é um conceito datado associado a um certo estruturalismo pós-moderno, uma vez que o «virtualmente humano» (Boellstorff, 2008) que habita mundos virtuais não está para além do humano, é, sim, «ainda mais humano» (Lévy, 1998:216).

Assim, neste capítulo apresentamos alguns conceitos que serão importantes para estabelecer os critérios do que se vai analisar ao longo do restante documento, ou seja, que definem o contexto da ciberformance, cuja genealogia trabalharemos no Capítulo II, rumo à sua ontologia e estética no Capítulo III, para, no Capítulo IV, procedermos à análise de artistas e obras concretas.

1. Virtual, realidade virtual e mundos virtuais

1.1. O virtual

Não nos deteremos demasiadamente na definição do virtual, que nos leva por um caminho já muito trilhado, inicialmente pela filosofia mas também pela ciência e pelas artes dramáticas. Porém, é uma noção que, embora se dê no mundo contemporâneo como evidente, pode gerar confusões e que necessitamos de investigar, na medida em que integra o conceito de mundo virtual – o espaço onde a ciberformance acontece por excelência.

No entendimento comum gera-se por vezes uma equivocante oposição entre o virtual – significando ausência de existência, possibilidade ou até ficção – e a realidade, que implica uma presença tangível, uma incorporação material.

Piérre Lévy afirma que o virtual não tem relação com o que é falso, ilusório ou imaginário.

«O virtual não é de todo o oposto do real. É, pelo contrário, um modo poderoso e fecundo que expande o processo de criação, abre o futuro,

injecta um núcleo de significado por baixo da banalidade da presença física imediata» (Lévy, 1998:16).

Lévy fala de um processo criativo de virtualização que nada tem ver com as caricaturas que têm sido feitas do virtual.

Na oposição enganosa a que real e virtual têm sido sujeitos, virtual, aparentemente, significa ausência de existência, enquanto real implica corporalidade material e presença tangível (Lévy, 1998:23).

A etimologia revela-nos que virtual é uma palavra que deriva do latim *virtus*, ligada a noções de virtuosidade, virilidade, força e potência.

A filosofia escolástica, seguindo Aristóteles, afirmava que o virtual é o que é potencial, não o que tem uma existência actual, exemplificando que o carvalho existe na sua semente. Assim, o virtual (carvalho) não se opõe ao real (semente), pelo contrário, é a potência do actual – o real é a actualização do virtual (Peters, 1983:73).

Portanto, o virtual tende para a actualização sem passar por nenhuma forma efectiva de concretização, daí que deva ser comparado ao actual e não ao real, «uma vez que a virtualidade e a actualidade são apenas duas formas de ser» (Lévy, 1998: 23).⁷

⁷ Isabel Valverde salienta a importância da perspectiva de Lévy sobre a virtualização como parte do processo de hominização para os estudos actuais sobre a tecnologia: «(...) Lévy – em oposição a Baudrillard e à orientação geral contra a tecnologia delineada pela Escola de Frankfurt, como Adorno e Walter Benjamin – defende um ponto de vista não catastrófico sobre o impacto da recente explosão da tecnologia na nossa fisicalidade, experiências colectivas, práticas económicas etc., integradas no processo de virtualização. Considerando as diferentes formas de evolução cultural no processo contínuo de hominização, Lévy entende a própria virtualização como representando a essência, o limiar, da mudança registada no final do século XX. Este processo de virtualização é, na sua perspectiva, “nem boa, nem má, nem mesmo neutra mas manifesta-se como o próprio processo da humanidade “tornar-se outro”, a sua homogeneidade». (...) É o estudo da virtualização do real/virtual para o virtual, uma cartografia do virtual, em vez do vulgar movimento do virtual para o real, que ele denomina de actualização. Lévy argumenta que somos e sempre fomos construídos na/atraves das virtualizações, que não é um fenómeno recente, mas que faz parte da nossa hominização, que atravessa a linguagem, outras tecnologias e instituições sociais complexas. Esta perspectiva ambiciosa é pertinente dado não apenas à ausência de referências históricas para as tecnologias computacionais, mas também, embora importante, o curto alcance ou hermetismo a que têm sido votadas» (Valverde, 2010:28).

O que está na origem do virtual é, pois, real porque está ligado ao virtual – o actual é a actualização do virtual e este consiste no próprio processo de produção do actual.

Assim, «o virtual opõe-se não ao real mas ao actual. O virtual é completamente real na medida em que é virtual (...) o virtual tem que ser definido como estritamente parte do objecto» (Deleuze, 2004:260).

A noção de actual em português quotidiano é temporal, significa contemporâneo. Porém, temos de alargar o termo para o seu significado original proveniente de acto, actuar ou actor. Em inglês, a nuance entre real e actual – como em *actually*, «na realidade» – é mais facilmente captada.

Se insistimos nesta relação entre virtual e actual é precisamente para a apor ao oximoro de realidade virtual (RV) que tanta polémica gerou há umas décadas.

Para muitos o virtual é um termo complicado, datado, inevitavelmente ligado à expressão realidade virtual e a presumíveis intersecções de computação e não fisicalidade. As noções do virtual relacionam-se com oposições clássicas entre mente e corpo, objecto e essência, estrutura e agência.

No seu estudo antropológico de um mundo virtual, *Coming of Age in Second Life - An Anthropologist Explores the Virtually Human* Tom Boellstorff (2008) considera que o importante é que o virtual se aproxima do actual sem lá chegar. Este fosso entre virtual e actual é crítico: se fosse preenchido não haveria mundos virtuais e, num certo sentido, nem mundo actual. Para o antropólogo trata-se de uma reconfiguração do binarismo natureza/cultura cujo marco-fronteira é a distinção entre *online* e *offline* (Boellstorff, 2008:19).

Vários académicos problematizaram este binarismo acentuando a sua constante presença na vida humana (Haraway, 1999; Latour, 2005). Porém, será incorrecto associar o virtual com o cultural e o actual com o natural, uma vez que os humanos fazem cultura em contextos virtuais e actuais. Portanto, como os humanos são parte da natureza e o virtual é um produto da intencionalidade humana, o virtual é tão «natural» como tudo o que os humanos fazem no mundo actual (Boellstorff, 2008:19).

Por outro lado, Slavoj Žižek usa Jacques Lacan para contestar as assunções inerentes ao binómio virtual/real. Em *Mapping Ideology* (1994) afirma que existe uma ideia generalizada de que «o sexo virtual ou cibersexo representa um corte radical com o passado, uma vez que nele o contacto sexual real (*actual*) com um outro real perde para o gozo da masturbação, cujo único suporte é o outro virtual» (Žižek, 1994:5). Ora, Lacan, ao afirmar que não existe relação sexual, queria dizer que a estrutura do acto sexual real (com um parceiro de carne e osso) é já em si fantasmática – o corpo do outro serve apenas como suporte para as nossas projecções fantasmáticas (Žižek, 1994:5).

Se, por um lado, na concepção lacaniana o sexo real sempre foi virtual, é também verdade que a experiência dos mundos virtuais é real para os seus participantes, como discutiremos mais à frente.

1.2. Realidade virtual

Os mundos virtuais são, amiúde, confundidos com realidade virtual.

Ora este oximoro, que tantos equívocos provoca, não passa de uma metáfora, tal como o suposto «pai» do conceito⁸, Myron Krueger, o advogou:

«Eu vejo a Realidade Virtual como uma metáfora para o que está a acontecer na nossa sociedade. O meu conceito de Realidade Virtual relaciona-se com esta metáfora da mesma forma que com qualquer meio particular que a implemente. Deliberadamente fiz o termo provocativo e

⁸ Também Jaron Lanier, cientista e o primeiro a vender produtos relacionados com realidade virtual, afirma ter criado e popularizado o conceito no início dos anos 80:

<http://www.jaronlanier.com/general.html>. Consultado em 30/03/2013.

Na verdade, o termo *realidade virtual* foi usado pela primeira vez por Antonin Artaud em *O Teatro e o Seu Duplo* (1938), para descrever a natureza ilusória do teatro, mas este facto tem sido ignorado ou desvalorizado no mundo científico e mesmo académico. «É verdade que realidade virtual, a ilusão e a suspensão da descrença são instrumentos maiores do teatro, mas alguns ciber-empresários gostariam de nos fazer acreditar que inventaram a arte de contar uma história. Talvez o mais irritante para nós, praticantes do teatro, seja a falta de reconhecimento ou crédito: o mundo digital deve muito mais ao teatro, no que diz respeito à linguagem, à estrutura e aos conteúdos, do que gosta ou até do que consegue admitir» (Jamieson, 2008:5).

gostei do facto de que é um oximoro» (Krueger citado por Gouveia, 2006:130).

Em entrevista à revista *C. Theory*, Kruger, que afirma ter criado o conceito em 1973, explica que se trata de um projecto ainda por concretizar.

«A Realidade Virtual é incompleta. É verdade que hoje ela fornece um *feedback* táctil limitado, quase nenhum *feedback* proprioceptivo (como quando andamos na areia da praia ou num terreno rugoso), raras são as oportunidades que temos de cheirar e pouca mobilidade. No entanto apenas começou. Criticar uma nova ideia porque ainda não está totalmente realizada parece uma forma não muito razoável de impaciência. Nessa base, as cavernas de Lascaux nunca foram pintadas porque não temos toda a paleta e por isso não as podemos animar a três dimensões. Dêem-nos alguns séculos, e então revisitaremos esta queixa» (Krueger citado por Gouveia, 2006:130).⁹

Myron Kruger foi o pioneiro dos espaços supostamente imersivos da realidade virtual que levaram a dois equívocos: o da desincorporação e o da transparência.

Quando nos ligamos ao ambiente virtual multi-utilizador *Second Life*, por exemplo, não entramos noutra mundo senão metaforicamente. Esse mundo prolonga o nosso e acrescenta virtualidades à nossa realidade mas não a substitui.

«Algumas teorias da cibernética advogam que abandonámos o nosso corpo para entrar, com a nossa mente, num dispositivo tecnológico imersivo e total. Hoje a grande questão é precisamente a consciência dessa impossibilidade e a tendência é retomar estratégias mais opacas e reflexivas

⁹ Não foram precisos alguns séculos, apenas oito anos para Werner Herzog filmar as grutas de Lascaux em 3D, em *Cave of Forgotten Dreams* (2010). <http://www.wernerherzog.com/index.php?id=64#c148>. Consultado em 20/05/2012.

que não tenham como fito esconder a interface. Estamos sempre a lidar com o nosso corpo e não existem realidades sem corpo ou desincorporadas» (Gouveia, 2006:130).

A ficção científica – *The Matrix* (Warchowski, 1999) no cinema, ou *Second World* (Shah, 2008) na literatura – é responsável por alimentar essa ideia de corpos catatónicos ligados a mentes desincorporadas, mente e corpo vivendo em mundos diferentes, contrariando o facto de que o corpo está sempre presente e é, juntamente com a tecnologia, visível e opaco.

As ciberperformances que abordaremos no Capítulo IV são exemplos de experiências que não só não buscam a transparência como também não se iludem com desincorporações.

Assim, é ainda rara a intersecção entre a realidade virtual, com as suas características interfaces – como os capacetes HDM (Head Mounted Display), óculos ou luvas – e os mundos virtuais. No campo da arte, a realidade virtual tem ficado limitada à galeria de arte (por exemplo, as obras em CAVE de Jephrey Shaw¹⁰ e os projectos imersivos biológicos de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau¹¹) ou ao palco (Yacov Sharir dançando com o ciberpersonagem criado pelo seu *cyber-suit*¹²).

No entanto, não há motivo para que os mundos virtuais não empreguem muito brevemente – de forma acessível – interfaces de realidade virtual¹³. Para já, é através do ecrã, rato e teclado que se interage e actua nos mundos virtuais, mas o controlo remoto da consola Wii, da Nintendo, o dispositivo Kinect¹⁴, para a Xbox 360 da

¹⁰ CAVE: acrónimo de *cave autonomic virtual environment*, um ambiente imersivo de realidade virtual onde projectores são dirigidos para três, quatro, cinco ou seis das paredes de um cubo do tamanho de uma sala. O nome é também uma referência à alegoria da caverna na *República* de Platão, em que um filósofo reflecte sobre a percepção, a realidade e a ilusão. *ConFIGURING the CAVE* (1996), foi uma das primeiras instalações de Shaw usando este sistema.

¹¹ O projecto imersivo biológico de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau incluiu *Interactive Plant Growing* (1993), *Life Species* (1997) ou *A-Volve - a Real Time interactive Environment* (1994-97).

¹² <http://www.digitalcultures.org/Symp/Yacov.htm> . Consultado em 23/12/2011.

¹³ Oculus Rift, um dispositivo a ser comercializado brevemente, promete acesso à realidade virtual a preço acessível e há já quem o aplique à movimentação de avatares e ambientes no Second Life. Porém, com estes óculos o corpo permanece limitado e com poucas possibilidades de movimento, «cego» pela RV. <http://www.oculusvr.com/>. Consultado em 19/07/2013.

¹⁴ «Kinect is a motion sensing input device by Microsoft for the Xbox 360 video game console and

Microsoft, bem como o Emotiv EEG Brain Interface Headset¹⁵ preconizam uma vulgarização das interfaces de realidade virtual aplicadas aos mundos virtuais, como já acontece com alguns projectos de ciberformance que serão discutidos no Capítulo IV. Note-se, no entanto, que a ciberformance mostra, precisamente, como as ideias da desincorporação e da transparência da tecnologia do virtual caíram por terra.

1.3. Mundo real e mundo virtual

No Second Life¹⁶, os residentes referem-se muitas vezes à vida real (abreviando frequentemente para RL ou rl, *real life*), à primeira vida, ao mundo físico e ao mundo

Windows PCs. Based around a webcam-style add-on peripheral for the Xbox 360 console, it enables users to control and interact with the Xbox 360 without the need to touch a game controller, through a natural user interface using gestures and spoken commands» <http://en.wikipedia.org/wiki/Kinect>. Consultado em 01/12/2012.

¹⁵ «Based on the latest developments in neuro-technology, Emotiv has developed a revolutionary new personal interface for human computer interaction. The Emotiv EEG neuroheadset is a high resolution, neuro-signal acquisition and processing wireless neuroheadset. It uses a set of sensors to tune into electric signals produced by the brain to detect player thoughts, feelings and expressions and connects wirelessly to most PCs.» <http://www.emotiv.com/store/hardware/epoc-bci-eeg/developer-neuroheadset/>. Consultado em 01/12/2012.

¹⁶ Domenico Quaranta(2008a), curador e crítico de arte, a propósito da obra de Gazira Babeli, ciberformer de código (ver Capítulo IV.2.), resumiu assim este mundo em Fevereiro de 2008: «Um guia rápido: o Second Life (www.secondlife.com) é um mundo permanente [gravado em base de dados] totalmente desenhado por quem lá reside. A companhia que o lançou em 2003 (Linden Labs of California) superintende-o, colecta rendas e actualiza o *software*, mas deixa a cargo dos clientes, ou “residentes”, o seu desenvolvimento. Estes residentes adoptam um *alter ego* virtual, chamado avatar, para habitarem esse mundo, servindo-se dele como plataforma para comunicação, vida social e actividades criativas. Por outras palavras, podem falar entre si *online*, simultaneamente, tomar um copo, fazer sexo, visitar uma exposição e executar uma multiplicidade de outros rituais da “vida real”, sem saírem da beira dos seus computadores. Podem também usar a construção interna de 3D e programar utensílios para construir uma casa, conceber roupas ou outros objectos. Se quiserem podem fazê-lo por dinheiro, vendendo o que fizeram a troco da moeda local, os dólares Linden (que podem ser trocados por dólares reais). Alguns fazem arte. Actualmente o Second Life tem cerca de 12 milhões de residentes. Cada residente tem um inventário, uma secção da interface onde estão listados todos os seus pertences. Geograficamente o Second Life tem uma área principal (continente) e uma série de ilhas de diferentes dimensões; do ponto de vista técnico este mundo está albergado em vários servidores (*servers*), computadores muito potentes que guardam cada qual uma parte do território *online*, 24 horas por dia. Cada uma destas porções está dividida em áreas independentes chamadas *sims* ou simuladores; cada servidor abriga cerca de quatro simuladores. A modelação em 3D é formada com base em polígonos cobertos por texturas, criando imagens modulares que fazem os objectos em questão parecer mais reais. Um *script* é um conjunto de linhas de código de programação que faz acontecer qualquer coisa, um *glitch* é um erro de computação, algo semelhante a um vírus (para grande horror dos puristas).» Em 21 de Junho de 2013 estavam registados 34,2 milhões de residentes. Fonte: <http://danielvoyager.wordpress.com/sl-metrics/> consultado em 22/07/2013. Temos que considerar que alguns utilizadores já não usam as suas contas e que outros têm mais do que um avatar, ou seja *alts*. Linden Lab, a companhia que gere o SL, não tem publicado estatísticas. Não há actualmente números concretos para os residentes activos.

real, antónimos imprecisos para o mundo virtual, uma vez que implicam que a tecnologia torna a vida menos real ou que o virtual não é real. Assim, embora não favoreçamos a popular expressão *real life*, temos que concordar que o sentido em que é utilizada a justifica: o virtual é usado muitas vezes no discurso da Internet apenas como *online*, ao passo que as experiências que ocorrem na vida real são aquelas que ocorrem *offline*. Ou seja, nesta acepção, real quer dizer apenas *offline* e não implica um estatuto ontológico.

«Os mundos *online* não são espaços onde simplesmente tratamos de assuntos *offline*, e de onde, uma vez resolvidos estes, saímos alegremente (...) O que acontece nos mundos virtuais é igualmente real e tem o mesmo significado para os seus participantes» (Taylor, 2006:19).

Os mundos virtuais têm ramificações reais – um negócio, um curso, um parceiro *online* que se torna um esposo real. Como diz um residente do Second Life citado por Boellstorff: «As nossas relações virtuais são tão reais como as relações na vida real (rl)» (2008:21). Estas ramificações surgem e desenvolvem-se devido ao fosso entre virtual e actual – elas não se esbatem porque dependem desse mesmo fosso, uma questão que analisaremos em detalhe mais à frente.

Um engano comum, sobretudo àqueles que nunca habitaram ou experimentaram um mundo virtual, é compará-lo a um jogo.

Um mundo virtual não é um jogo com regras e uma ficção construída. Não tem um objectivo final, princípio e fim, uma escala de pontos e um prémio para o vencedor. Pode-se jogar alguns jogos no Second Life, mas o *gaming* não é a sua essência.

Também se pode utilizar esses mundos como redes sociais, mas não se tem necessariamente de o fazer¹⁷. No Second Life podem-se criar objectos, uma casa,

¹⁷ Até em jogos *online*, como World of Warcraft (WOW) (Blizard, 2004), os jogadores podem simplesmente «descansar» e conversar uns com os outros. Foi aliás no WOW que foi feita uma homenagem póstuma a Jean Baudrillard, autor de *Simulacros e Simulação* (1981), em 17 de Março de 2007, incluindo um avatar construído à sua semelhança. O «Tributo a Jean Baudrillard» foi transmitido em simultâneo no *Second Life*: <http://arsvirtua.com/projects/tribute/>. Consultado em

roupas, gestos, animações e coreografias, falar através da caixa de texto ou de um microfone com outros residentes, ir dançar numa discoteca, participar numa corrida de caracóis para angariação de fundos para a Liga Contra o Cancro, estar só ou acompanhado, cada acto por si só ou vários ao mesmo tempo.

Portanto, um mundo virtual é sobretudo um espaço de criatividade, não de «jogabilidade», como é evidenciado pelo desenvolvimento da ciberformance nestes ambientes.

Porém, tendo em conta que os jogos digitais se têm desenvolvido *online*, que sobre estes uma intensa produção académica tem sido criada e ainda que existem por vezes paralelismos – ou relevantes contrastes – entre esses ambientes e os mundos virtuais onde se processa a ciberformance, aparecerão neste estudo algumas referências aos ditos. Com uma ressalva: «(...) mundos virtuais não são em si mesmos jogos e assumir que teorias sobre jogos e o jogar são fundações necessárias para compreender os mundos virtuais leva a interpretações erradas» (Boellstorff, 2008:22).

Em inglês, a língua franca dos mundos virtuais, um verbo contribui para esta confusão: *to play* tanto pode ser jogar como tocar um instrumento, brincar ou representar um papel na vida ou no teatro. No estudo antropológico de Tom Boellstorff, alguns inquiridos referiram-se ao verbo *to play* relativamente ao Second Life – não porque de um jogo se trate mas sublinhando, de forma não intencional, o facto de ser um espaço criativo. Na realidade, os habitantes daquele mundo virtual chamam-se residentes (*residents*) e não jogadores (*gammers* ou *players*).

Os mundos virtuais também não são jogos de vídeo, se bem que os primeiros jogos de vídeo *online* fossem palco de algumas performances como veremos no Capítulo II. No princípio dos anos 90 os vídeo jogos tomaram nova forma com os primeiros jogos *online*. Porém, as expressões que foram surgindo para os designar como MUD (Multi User Dungeon, Domain ou Dimension) MOO (MUD Object Oriented), MMOG (Massive Multiple Online Game) ou MMORPG (Massively MultiPlayer Online

06/04/2010.

Como veremos no Capítulo IV, os espaços dos jogos virtuais são usados para a ciberformance por alguns artistas. Note-se, porém, que devido às suas regras esses ambientes não permitem a mesma liberdade criativa dos mundos virtuais.

Role Playing Game) não são correctas para descrever o Second Life, por exemplo, ou mesmo um mundo virtual criado com software *open source* no Open Simulator¹⁸.

Se bem que estes jogos multijogador em rede se tornassem cada vez mais espaços de socialização (como o referido World of Warcraft), não são redutíveis aos mundos virtuais nem estes àqueles.¹⁹

Axel Bruns propõe a expressão Multi User Virtual Environment (MUVE), ou seja ambiente virtual multi-utilizador, para mundos como o Second Life, o que nos parece a expressão mais correcta tendo em conta que não são jogos mas espaços de criatividade e produtividade²⁰ (Bruns, 2008:298-289).

Um outro preconceito relativo aos mundos virtuais, decorrente em parte da sua associação ao jogo e ao entretenimento, relaciona-se com a ideia de que não passam de uma forma de escapismo um preconceito evidenciado por Arthur Berger em *Video Games a Popular Culture Phenomenon* (2002):

«As gratificações envolvidas em ser-se membro de uma comunidade [virtual] não são as mesmas, sugeriria, de se estar envolvido numa comunidade real (...) Podemos ter criado os instrumentos da nossa própria escravidão – psicológica e não só» (Berger, citado por Boellstorff, 2008:26).

Vemos, portanto, que asunções ligadas ao aspecto viciante dos jogos são também aplicadas aos mundos virtuais.

Admitimos, por experiência própria, que a criação de um avatar e a socialização num ambiente virtual pode levar a que nos retiremos das actividades da *real life* por largas horas, sobretudo no início da nossa residência em tais paragens. Porém, neste

¹⁸ OpenSimulator é uma *cross-platform* para alojar mundos virtuais. Mundos virtuais *open source* são, por exemplo, Reaction Grid, Avination e Open Cobalt.
<http://metaversetribune.com/2012/02/29/second-life-trail-of-tears-moving-west-to-opensim/>
Consultado em 01/03/2012.

¹⁹ Neste aspecto talvez seja interessante ver a tipologia de Porter de 2004, revista por Messinger *et al.* em 2008 (citado por Frias, 2010:9) onde se nota já uma distinção óbvia entre mundos virtuais e jogos, os primeiros com objectivos abertos e os segundos temáticos.

²⁰ Axel Bruns afirma o advento do *produser*, o produtor que para além de consumidor é também criador. Ver Capítulo III.2.6. e <http://produsage.org/node/9>. Consultado em 22/03/12.

estudo desviamo-nos quer de discursos utópicos quer de discursos distópicos sobre os mundos virtuais e concentramo-nos na suas qualidades enquanto espaços de criação.

1.4. Mundo, ciberespaço e metaverso

Resta-nos analisar um conceito que poderia ter precedido toda esta exposição mas que, sendo menos polémico e menos dado a interpretações erróneas, deixámos para o final: mundo.

Mundo tende a referir-se a contextos sociais de larga escala com componentes visuais e interactivos e é comparável a «ambiente» e «espaço», diferindo dos termos «comunidade», mais abstracto, e «vida» (*life*), mais individualista como em *Second Life*. Segundo Tom Boellstorff, mundo é uma metáfora perigosamente naturalista: implica uma entidade que surgiu sem agenciamento humano e que está contida em si mesma, sem fronteiras – pode-se andar por um mundo e voltar ao ponto de partida. Talvez por isso os antropólogos da globalização prefiram falar não de mundos – *worlds* – mas de *worlding*, de domínios culturais, e devêssemos falar de *virtual worlding* da socialidade humana *online* (Boellstorff, 2008:18).

Também a noção de *Mundo 3* de Karl Popper em *Objective Knowledge: an Evolutionary Approach* (1979) como «estruturas públicas objectivas e reais» que podem tomar a forma de «organização social» ou «padrões de comunicação», pode providenciar uma maneira de teorizar os mundos virtuais (Boellstorff, 2008:18).

Numa interessante perspectiva, Paulo Frias, na sua tese de doutoramento, afirma que ao habitarmos mundos como o *Second Life* estamos a criar novos lugares e inclusive novas colónias e que nessa colonização virtual há uma transferência dos sistemas simbólico e identitário para o metaverso (2010:25).²¹ Estudos como este, que identificam paralelismos entre os dois mundos, actual e virtual, justificam o uso privilegiado dessa designação para os ambientes virtuais.

²¹ «Novos Colonos – Comunicação, representação e apropriação do espaço em mundos virtuais online - a comunidade Portuguesa em *Second Life*», é o título da tese de doutoramento em Ciências da Comunicação apresentada por Paulo Frias na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa em 2010.

A origem de dois conceitos essenciais à compreensão destes mundos – ciberespaço e metaverso – está no surgimento das primeiras redes de comunicação *online* e na literatura das últimas décadas do século xx, nomeadamente os romances de ficção da geração *cyberpunk*. William Gibson foi o precursor do conceito de ciberespaço no imaginário popular através da *Sprawl Trilogy: Neuromancer* (1984), *Count Zero* (1986) e *Monalisa Overdrive* (1988)²² e Neal Stephenson popularizou o conceito de metaverso²³ e também de avatar²⁴ com a novela *Snow Crash* (1992).

Os mundos virtuais de hoje são representações audiovisuais destas criações literárias, levadas à letra da palavra. A forma como os edifícios são representados e, por exemplo, excluem avatares desconhecidos, os portos de teletransporte, a forma como se faz o *render* dos avatares, por vezes com deficiências (a preto e branco ou cinzento), a maneira como se reconhece um habitante mais ou menos experiente pelo trabalho que fez no seu avatar, tudo isto, que foi descrito antecipadamente nas referidas obras de ficção científica, existe em mundos como Second Life.

O manifesto de Perry Barlow, *Declaration of the Independence of Cyberspace*, uma declaração de independência do ciberespaço (1996), ecoava o facto de as novas gerações «viverem» grande parte da sua vida no dito, invocava o seu carácter de

22 «Ciberespaço. Uma alucinação consensual experimentada diariamente por milhões de operadores legítimos em cada nação, por crianças a quem são ensinados os princípios matemáticos... Uma representação gráfica da informação abstraída a partir das bases de dados de cada computador existente no sistema humano. Complexidade impensável. Raios de luz que brilham no não-espaço da mente, constelações de dados. Como as luzes da cidade, recuando...» (Gibson, 1984:67).

23 «Desenhando uma imagem ligeiramente diferente diante de cada olho pode-se produzir o efeito de uma visão tridimensional. Mudando a imagem setenta e duas vezes por segundo, a imagem move-se. Desenhando a imagem tridimensional em movimento com uma resolução de 2K pixéis em cada dimensão, consegue-se que seja tão nítida quanto o olho é capaz de perceber, e, enviando som estereofónico digital através de pequenos auriculares, o filme em 3D passa a dispor de uma banda sonora perfeitamente realista.

Assim, Hiro, na verdade não está ali. Está num universo gerado informaticamente, que o computador desenha sobre o visor e que lhe é lançado através dos auriculares. No jargão dos entendidos, esse lugar imaginário denomina-se Metaverso. Hiro passa muito tempo no Metaverso» (Stephenson, 1992:22-23).

24 «Claro que ele não está a ver pessoas reais. Isto é tudo causado pela ilustração desenhada pelo seu computador de acordo com especificações que chegam por meio do cabo de fibra óptica. As pessoas são pedaços de *software* chamados avatares. São os corpos audiovisuais que as pessoas utilizam para comunicar umas com as outras no Metaverso. O avatar do Hiro está na Rua, também, e se os dois casais a descerem do comboio olharem na sua direcção podem vê-lo tal como ele os vê. Podiam começar uma conversa: Hiro no seu contentor em Los Angeles e os quatro adolescentes, provavelmente, num sofá num subúrbio de Chicago, cada um com o seu próprio computador portátil» (Stephenson, 1992:33).

liberdade criativa e propunha a criação da «civilização da mente» no espaço cibernético, uma tendência precursora dos mundos virtuais.²⁵

Second World (2008), de Eddy Shah, é um romance de antecipação em que a humanidade vive entre um mundo real paternalista e pouco apelativo e um ambiente virtual semelhante a *Second Life*, mundo onde imerge através de sensores *wearable*, «vestíveis», e onde realiza as suas mais fantásticas fantasias.

Também o cinema, quase sempre baseado na literatura, ecoou a crescente consciência da existência destes outros espaços virtuais, nomeadamente nos filmes *The Matrix* (Warchowski, 1999) e *Minority Report* (Spielberg, 2002).

No entanto, esta constante invocação do *cyberpunk* das distopias da ficção científica como origem dos mundos virtuais pode ser limitativa, uma vez que a ideia de um lugar para além do mundo real se encontra em toda a história da humanidade, nas mitologias antigas e não só.

«Remontar constantemente ao Ciberespaço (1982) de William Gibson e ao Metaverso (1992) de Neal Stephenson não significa apenas limitar o desenvolvimento de novos modelos mas também negligenciar as numerosas metáforas para «outros lugares» que foram igualmente influentes na formação dos mundos virtuais: do céu cristão à ilha de *A Tempestade*, da Utopia de Moore ao País das Maravilhas de Carroll» (Quaranta, 2007a).

2. Corporalidade, identidade e avatares

«Corpos, corpos por todo o lado. A filosofia, o pensamento feminista, os estudos da cultura, os estudos da ciência, todos parecem ter redescoberto os corpos. Em parte isto acontece porque tivemos que fazer uma reflexão em relação ao sermos incorporados nas variadas novas tecnologias que encontramos no século XXI. O nosso “alcance” estendeu-se agora a sítios

²⁵ <https://projects.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html> no original ou <http://www.dhnet.org.br/ciber/textos/barlow.htm> na versão em português. Consultados em 03/04/12.

globais através da Internet, as nossas experiências foram transformadas, conseguimos entrar no ciberespaço através dos primitivos motores de realidade virtual do presente e somos tentados a pensar que podemos transcender os nossos corpos através das desincorporações da simulação» (Idhe, 2002:xi).

2.1. O avatar e a identidade

A ciberformance é, por norma, interpretada, ou melhor, performada, pelo avatar, o duplo que é a incorporação virtual do *performer*.

Esta afirmação remete-nos inevitavelmente para noções desenvolvidas pela psicanálise: o duplo leva-nos a Sigmund Freud – nomeadamente ao mito do andrógino – e o avatar, geralmente uma representação aperfeiçoada do corpo físico, a Jacques Lacan e à sedução do Outro.

Porém, mais do que trabalhar a partir de definições psicanalíticas passadas, importa-nos desenvolver conceitos mais recentes, aplicáveis às práticas que estão em causa: o habitar mundos virtuais e o desenvolvimento da performance nestes.

O avatar – termo usado em muitos ambientes, plataformas e mundos virtuais – é a incorporação ou corporalização virtual de uma pessoa. O termo sânscrito referia-se originalmente à encarnação de um deus hindu, geralmente Vishnu. Em termos de cibersocialização, o termo terá sido usado pela primeira vez em meados dos anos 80, nos mundos *Habitat* (Lucasfilm Games, 1985) e *Ultima IV* (Garriot, 1985) e um pouco mais tarde no já referido romance de Neal Stephenson, *Snow Crash* (1992). Enquanto o termo avatar, historicamente, se refere a uma encarnação, um movimento de virtual para actual, em relação aos ambientes *online* o movimento é inverso, e será uma «desencarnação» ou «invirtualização» segundo Tom Boellstorff (2008:128).

Ainda antes de o termo ser cunhado, os observadores destes fenómenos notaram uma ligação entre socialização, subjectividade e corporalidade. Myron Kruger, o já referido «pai» da realidade virtual escrevia em 1983: «As pessoas têm um sentimento de propriedade em relação à sua imagem (isto é, ao seu avatar). O que lhe

acontece acontece-lhes a eles. O que lhe toca, eles sentem (...) é criado um novo tipo de situação social» (citado por Boellstorff, 2008:128).

É através do avatar que os residentes de um mundo virtual como Second Life experimentam a identidade virtual, fundamental para a criação e construção das comunidades nos espaços virtuais.

T.L. Taylor em *Living Digitaly: Embodiment in Virtual Worlds* (2002) afirma que os avatares «são um ponto central no qual os utilizadores se intersectam com um objecto tecnológico e se incorporam, tornando reais tanto o ambiente virtual como a variedade de fenómenos que este desenvolve» (citado por Boellstorff, 2008:129).

Daí que os avatares tornem os mundos virtuais reais, não actuais: eles são a posição a partir da qual o *self*, o eu, encontra o virtual.

Um total controlo sobre a auto-representação sempre foi uma característica marcante dos mundos virtuais, mesmo quando eram apenas textuais, e é ainda mais significativa nos mundos gráficos.

O comando sobre a apresentação do nosso avatar é essencial nos mundos virtuais tridimensionais. No Second Life, um menu de «aparência» permite-nos criar e mudar tudo, desde o formato do corpo, ao cabelo, passando pelas feições e pela pele. Aliás, o comércio de *skins*, peles trabalhadas ao pormenor dos pêlos, rugas, sinais ou tatuagens é muito bem sucedido nesse ambiente. Um avatar pode mudar de género, raça ou mesmo espécie (animal, *robot*) em segundos.

Esta potencial polimorfia é, obviamente, uma mais-valia para a performance e as artes dramáticas.

No entanto, a maioria dos residentes tende a manter a aparência do seu avatar principal, como demonstram as entrevistas efectuadas por Tom Boellstorff no Second Life: «Quando comecei alternava entre dois avatares principais e planeava criar mais, mas desde que comecei a encontrar-me com as mesmas pessoas não mudei a minha aparência base (...) comecei a ter relações fixas e quis permanecer uma entidade única», diz um residente (2008:130).

Existe uma ligação entre o avatar e as questões referentes à socialização. Outros residentes corroboram esta ideia: «As pessoas tratam-te de acordo com o teu avatar. É

uma pena mas é verdade»; ou «Julgo as pessoas com base na aparência do seu avatar. Não gosto das louras magras». No ambiente do Second Life o avatar é indicativo da identidade do residente. «Acabei por concluir que a aparência externa comunica muito sobre quem tu és, porque é feita de escolhas conscientes sobre como te queres apresentar», afirmou em entrevista outro avatar (Boellstorff, 2008:130).

Na realidade, o que a maioria dos residentes parece afirmar é «eu sou o meu avatar». Num estudo efectuado com estudantes universitários no Second Life por investigadores holandeses, estes chegaram à conclusão que a maioria dos utilizadores de mundos virtuais não cria uma personalidade virtual para o seu avatar (Aas *et al.*, 2009).

Quanto à questão física, a atitude é diferente: se bem que muitos residentes optem por criar avatares à sua semelhança, outros «melhoram-nos». Mas porquê criar um modelo melhorado de si próprio?

Num *blog* dedicado a discutir estas questões, uma residente do Second Life explicava que começou por criar um avatar rechonchudo como ela, mas que os rapazes a evitavam e as raparigas a ridicularizavam, o que a levou a «emagrecer» o avatar. Alguns utilizadores apoiavam-na, porque o Second Life é sobre melhorarmo-nos e sermos quem queremos, diziam, outros afirmavam que a gorducha devia ter permanecido fiel à sua imagem real, numa afirmação de carácter.²⁶

Esta discussão denota que há uma transferência dos valores – de género, sexuais, morais – para o metaverso.

A nível da representação do avatar tudo parece indicar que assim é: gatas borralheiras transformam-se em Cinderelas e caixas-d'óculos em Rambos.

Este «melhoramento» do corpo virtual não parece ter repercussões negativas. Na realidade o processo pode até ser positivo, na medida em que os utilizadores das realidades virtuais agem mais perto do seu eu ideal e são mais confiantes na negociação em comparação com o seu comportamento na vida real, como demonstra o estudo de Aas, Emmelkamp e Meyerbroker (2009:28).

²⁶ <https://blogs.secondlife.com>. Consultado em 30/10/2011.

Aliás, vários autores notam a proximidade entre os comportamentos na vida real e nos mundos virtuais:

«Os trabalhos de investigação referidos, como tantos outros, parecem sugerir a existência de uma permeabilidade de comportamentos entre os “mundos” real e virtual, permitindo às pessoas manter comportamentos consistentes em ambas as instâncias. Na nossa opinião, este é um aspecto de grande valor na compreensão das identidades em mundos virtuais, e que, paradoxalmente, contraria a esperada tendência para uma discrepância acentuada entre os comportamentos *online* e *offline*. Apesar da liberdade proporcionada por ambientes não-estruturados, parece ser verdadeira a tendência (ou a necessidade) de reprodução de formas de agir importadas da realidade de forma a garantir o sucesso e a sobrevivência em grupo nos mundos virtuais» (Frias, 2010:21).

Neste mundo virtual, alguns homens criam avatares do sexo oposto para atrair representantes do belo sexo, enquanto outros o fazem para dar azo ao seu gosto pelo travestismo – por vezes fechado no armário na vida real.



1: Os avatares da investigadora no mundo virtual *Second Life*, Lux Nix e o alt Valdorio Arado

Tom Boellstorff, no seu estudo antropológico, refere o caso de Pavia, uma bela mulher com quem convivia regularmente no mundo virtual e que, um dia, lhe revelou que era um homem que através do seu avatar tinha percebido que era transexual. «A princípio era apenas um papel (*role playing*) mas depois comecei a amar a Pavia. Continuei a infundir-me nela mas depois algo inesperado aconteceu: a Pavia começou a acontecer no mundo real. Eu tornei-me nela, ela transformou-se em mim» (Boellstorff, 2008:138). Ou seja, neste caso, o avatar influenciou o comportamento do sujeito «real».²⁷

Uma outra interessante possibilidade do avatar é a criação de múltiplos. Os *alts* (*alternative*) são avatares secundários – a maioria dos residentes tem pelo menos um avatar (*av*) principal e depois outros que pode usar para contextos sociais diferentes, por exemplo. Podem também ser usados para experimentar ou testar *skins* (peles) ou para construir ou efectuar *scripting* sem que o residente seja importunado por mensagens (i.m.s.). Mas o *alt* mais comum é o *alt* social, utilizado para incorporar uma identidade alternativa... ou não: «Uma razão porque tenho *alts* é porque quero que as pessoas vejam para lá do avatar», disse um residente em entrevista enquanto outro afirmou: «Algumas pessoas gostam de explorar lados diferentes de si próprias. A conta principal pode ser uma dona de casa e o *alt* uma *sexy escort!*» (Boellstorff, 2008:132).

Para o projecto *Me Myself and I* (ver Capítulo IV.2.7), criei dois avatares – um feminino, Lux Nix, à imagem de mim própria, apesar do cabelo azul – e um masculino,

²⁷ Paulo Frias refere outros exemplos de comportamentos do mundo actual que ecoam nos mundos virtuais: «(...) Na linha da primeira hipótese assume particular relevância o trabalho de Yee *et al.* (2007), que analisa a proxémica nos processos comunicacionais em Second Life®, e onde se conclui que existe uma transferência de comportamentos da vida real para o mundo virtual e vice-versa. Os autores referem as tendências observadas *online* para uma maior proximidade “física” e para um maior contacto visual entre dois avatares do sexo feminino do que num par masculino-masculino, revelando alguma congruência com o tipo de relações de proximidade que se verificam na ‘vida real’. Por outro lado, Bailenson & Yee (2005) evocam aquilo a que denominaram o “efeito camaleão” em ambientes virtuais, para explicar que os indivíduos que, num dado grupo, se associam a sinais verbais e não-verbais mais próximos da realidade tendem a ser mais reconhecidos que os que se afastam dessa atitude replicadora. Tal facto ficará a dever-se, segundo os autores, à tendência existente no “mundo” virtual para reconhecer e perceber mais positivamente os avatares que simulam a realidade do que os que não o fazem. Suler (1996) acrescenta ainda a preferência dos indivíduos para falarem com avatares mais atractivos e bem-parecidos nos mundos virtuais, já que estes são os agentes mais solicitados para a comunicação imediata. Cabiria (2008) tentou também demonstrar que as populações mais marginalizadas na “vida real”, como os homossexuais, encontram benefícios evidentes e terapêuticos participando em comunidades virtuais, e transferindo esses benefícios para as suas vidas reais» (Frias, 2010:20-21).

Valdorio Arado, construído à imagem de um amigo. É interessante notar as diferentes reacções em situações sociais, e mesmo artísticas, em função do género do avatar.

O contrário do *alt* é a utilização de um mesmo avatar por utilizadores diferentes.



2: O alt da investigadora com diferentes adereços e skins do projecto Meta_Body (ver Capítulo IV.2), demonstrando as possibilidades criativas do ambiente Second Life

Como é óbvio, esta multiplicidade – quer de avatares quer de utilizadores – favorece as possibilidades dramáticas. Numa performance o avatar-*performer* pode, subitamente, ganhar outra forma – como se pode ver em acções do grupo Second Front; ou então o mesmo avatar, personagem de uma peça em exibição durante várias noites (como acontece, por exemplo, com a companhia de dança clássica Ballet Pixelle) pode ser «operado» por diferentes utilizadores (ver Capítulo II.6).

2.2. A corporalidade pós-humana e o virtualmente humano

Através do avatar – e do avatar performativo no caso da ciberformance – estaríamos então no caminho do pós-humano, na acepção desenvolvida por alguns autores como N. Katherine Hayles²⁸. Não num sentido apocalíptico do fim da

²⁸ No Capítulo III.2.4 será desenvolvida a questão do pós-humano, a sua relação com a performance

humanidade mas da sua transformação em algo outro, para além da mera instrumentalização do corpo, para além do sujeito concentrado no objecto simulado no ecrã. Talvez nos transformemos então no «Liberal Humanist Post Human Subject» que Hayles postula no seu livro *How we became post-humans: virtual bodies in cybernetics, literature and informatics* (1999). Esta teórica argumenta que a incorporação pós-humana (*post-human embodiment*) não é apenas o reconhecimento da interdependência entre o corpo e a tecnologia mas o reconhecimento da sua inclusividade e indiferenciação.

Hayles afirma que existe uma união simbiótica entre humano e máquina inteligente que implica um acasalamento tão intenso e multifacetado que não é mais possível distinguir entre o organismo biológico e os circuitos informáticos nos quais está enredado.

O seu conceito de «incorporação virtual» (*virtual embodiment*) testemunha que a nossa imersão no ciberespaço está sempre dependente dos nossos corpos e que aquela tem um efeito *a posteriori* na medida em que integramos a experiência, alterando a nossa percepção, comportamento físico e padrões de pensamento. Para Hayles, desincorporação (*disembodiment*) é uma falsa definição, uma forma de apoiar a velha tradição cartesiana que identifica a subjectividade com a mente racional (e masculina).

Em *Embodied Virtuality or How to Put Bodies Back Into the Picture* (1996) esta autora lembra-nos que o corpo está sempre envolvido em todos os passos da construção do ciberespaço desde o desenho de interfaces até à experiência em si mesma:

«O corpo permanece diante do ecrã e não nele. Por outro lado, contudo, eles [os testemunhos] são profundamente enganadores pois obscurecem o papel crucial que o corpo desempenha na construção do ciberespaço. De facto, nós nunca estamos desincorporados. Como qualquer um que desenha simulações de RV sabe, as especificidades da nossa incorporação interessam

bem como uma crítica às formulações de Hayles e às teorias pós-modernas feministas.

em todos os sentidos, desde o determinar das configurações precisas de um interface de RV ao influenciar a velocidade a que podemos ler um ecrã VRT. Longe de ficarem para trás ao entrarmos no ciberespaço, os nossos corpos não estão menos activamente envolvidos na construção da virtualidade do que na construção da vida real» (Hayles citada por Valverde, 2010:37).

No fundo, a experiência virtual é apenas uma outra forma de estar no corpo e necessitamos de fazer um ajustamento para conseguimos perceber e experimentar «estar» nesse «outro espaço» enquanto estamos conscientes do nosso corpo (Valverde, 2010: 37).

Esta consciência do corpo só é possível através do fosso que existe entre actual e virtual (Boellstorff, 2008), que nos permite dizer que não habitamos uma simulação quando estamos, por exemplo, no Second Life, o mesmo hiato cujo fechamento define o simulacro (Baudrillard, 1981), como veremos mais à frente.

Nos mundos virtuais a incorporação (textual, gráfica, 3D) tornou-se central à identidade *online*, pondo em segundo plano tecnologias de realidade virtual antigas como capacete, óculos e luvas e mesmo a incorporação textual característica de ambientes virtuais baseados na palavra.

A presença nos mundos gráficos está inevitavelmente ligada à incorporação, o que vem pôr em causa a teoria cartesiana da cognição como sendo uma actividade desincorporada, teoria esta já contestada por N. Katherine Hayles ainda antes da popularização dos mundos 3D.

Segundo Tom Boellstorff, alguns intelectuais, como por exemplo os «antropólogos de cadeirão» – que não põem em prática a etnografia, nunca habitando realmente os ambientes estudados – suspeitam da incorporação *online* e vêem os mundos virtuais como extensões da lógica cartesiana da valoração do mental sobre o físico. Michael Heim em *The Erotic Ontology of Cyberspace* (1991) observa que: «A rede de computadores simplesmente põe entre parênteses a presença física dos participantes, omitindo ou simulando a imediatez corporal» (citado por Boellstorff, 2008:134).

Tom Boellstorff desafia estas teorias que comparam a interacção *online* com a transcendência corporal, defendendo a realidade da incorporação virtual. Para este investigador a nossa incorporação no mundo actual tem consequências no mundo virtual: vê-se e ouve-se com ouvidos e olhos actuais, bate-se no teclado e move-se o rato com dedos e mãos actuais, fica-se doente e morre-se (a causa do desaparecimento de alguns avatares do mundo virtual que habitavam).

Ou seja, o corpo é um só no ciberespaço e no espaço físico:

«Toda a concepção do mundo (real ou virtual) e do modo de estar nele (num e noutro) se altera pela experiência corporal (real e virtual). Seja a experiência do representante virtual, seja a experiência física e mental do corpo na RL, tudo vai ser integrado, fazendo um registo híbrido do acontecimento como um todo. É indissociável: o corpo é no ciberespaço e no espaço real – um só» (Alves de Sá, 2010:230).

Portanto, assumir que a incorporação do mundo actual é a única incorporação verdadeiramente real implica uma visão romântica de que os humanos não são de modo nenhum constituídos por tecnologia.

A incorporação pode ser física mas «somos também corpos num sentido social e cultural e experimentamos isso também» (Ihde, 2002:xi).

Ou seja, a experiência social e cultural dos corpos é uma forma de *téchne* e sabe-se desde há muito que a tecnologia cria formas de incorporação virtual. No seu ensaio *Body Technique*, de 1935, o etnólogo Marcel Mauss dizia que erramos ao pensar que só há técnica quando há instrumento, uma vez que o corpo é o primeiro e mais natural instrumento do homem (citado por Boellstorff, 2008:135). Portanto, tanto a incorporação actual (o corpo real, no sentido comum) como a virtual são produtos da *téchne*.

Esta noção que nos vem de uma raiz fenomenológica, este corpo construído social e culturalmente, foi abordado por Michel Foucault em *Surveiller et Punir*, na

noção de «tecnologias do corpo» através da análise do corpo dos condenados, no qual estão inscritos os diferentes significados possíveis, políticos, culturais e sociais (1975).

Este corpo corresponderia ao «corpo dois» de Don Idhe. Para este investigador o «corpo um», que também define como o «corpo aqui», equivale ao corpo experiência, ao corpo existencial da vida, ao *corps vecú* de Merleau-Ponty ou ao definido por Husserl como *Leib*. É um corpo entendido interactivamente, dependente da sua relação com o mundo, que aprende a sua incorporação habitando activamente o mundo. Quanto ao «corpo dois», ou corpo imagem, é o corpo cultural, social e político, marcado por uma idade, um género, uma classe social. Para que surja este corpo marcado tem que existir um «corpo um», marcável (Idhe, 2002:69-70). A atravessar ambos está a tecnologia:

«Somos o nosso corpo no sentido em que a fenomenologia entende o nosso estar no mundo de forma perceptual e emotiva. Este sentido de ser um corpo é chamado *corpo um*. Mas também somos corpos num sentido social e cultural e também experimentamos isso. Para a maioria dos que foram educados na tradição ocidental, o seio da mulher é uma zona erógena enquanto em muitas das culturas asiáticas, a nuca o é igualmente ou ainda mais. Estas zonas não são biológicas mas sim construídas culturalmente, embora sejam localizadas em nós como parte da nossa experiência corporal. Chamo a esta zona de significado corporal *corpo dois*. Atravessando tanto o corpo um como o corpo dois existe uma terceira dimensão, a dimensão do tecnológico» (Idhe, 2002:xi-xii).

Não nos esqueçamos, portanto, que a incorporação em mundos virtuais é gerida pela escolha humana. Ou seja, a experiência humana é sempre culturalmente mediada.

Dentro desta ideia, surge o facto interessante de alguns residentes do *Second Life* citarem o poeta W. H. Auden (1907-73), que defendia uma noção, antropológica e muito contemporânea, de um mundo secundário ou de uma segunda natureza que medeia o humano.

«O homem é uma criatura que faz história e cultura, que pelos seus próprios meios conseguiu alterar-se depois da sua evolução biológica estar concluída. Logo, cada um de nós adquiriu o que chamamos de “segunda natureza”, criada pela sociedade e pela cultura na qual aconteceu nascermos» (Auden, 1968:119).

Toda esta argumentação ligada à *téchne* e às tecnologias do corpo pode, por outro lado, servir para alimentar uma contestação do termo pós-humano, muito explorado nas humanidades e quase sempre significando as maneiras como a tecnologia nos permite superar os limites da forma humana.

O termo, que N. Katherine Hayles usou para pôr em causa a cartesiana desincorporação virtual, como vimos acima, é contestado por Tom Boellstorff como um termo enganoso, «estreito» e «etnocêntrico» que apaga a diversidade das possibilidades humanas²⁹.

Conquanto alguns vejam os mundos virtuais como marcos na emergência do pós-humano – através da criação de termos como *homocyber*, por exemplo –, as formas de identidade e socialização desses mundos parecem ser eminentemente humanas, não representando esses ambientes o fim do humano mas sim a sua reorganização e reconfiguração.

«A relação entre o virtual e o humano não é uma relação “pós” em que um termo substitui o outro; é uma relação de co-constituição. Longe de ser o caso de os mundos virtuais anunciarem a emergência do pós-humano, neste livro argumento que *é sendo virtuais que somos humanos*. Os mundos

²⁹ A própria investigadora alertava, no entanto, que embora o termo pudesse ser usado por alguns de uma forma distópica e apocalíptica, estava aberto a outros significados mais positivos: «A melhor altura para contestar o que o pós-humano significa é agora, antes que a linha de pensamento que a expressão encarna tenha sido estabelecida de forma tão firme que seja preciso dinamite para a alterar. Embora algumas versões correntes do pós-humano apontem para o anti-humano e o apocalíptico, podemos tecer outras que conduzirão à sobrevivência de longo prazo dos humanos e de outras formas de vida, biológica e artificial, com quem partilhamos o planeta e nós próprios» (Hayles, 1999: 291).

virtuais reconfiguram a individualidade e a sociabilidade mas isso só é possível porque retribuem a virtualidade que caracteriza o ser humano no mundo actual» (Boellstorff, 2008:29).

Ou seja, é sendo virtuais que somos humanos, daí este autor preferir a expressão *virtually human*, virtualmente humano, para caracterizar o que somos quando habitamos mundos virtuais, uma escolha que partilhamos e desenvolveremos mais adiante.

2.3. O ciborgue

Numa perspectiva diferente mas não necessariamente antagónica em relação à do antropólogo Tom Boellstorff encontramos a interpretação da incorporação pós-humana defendida pelo artista e investigador Stelarc (Smith e Stelarc, 2005), como um resultado da necessidade da criação de um corpo aumentado, ampliado, em virtude da sua obsolescência.

Segundo o seu avatar, Prosthetic Head, ou Cabeça Protésica (uma entidade independente que se desenvolve e aprende com a interacção, ou uma entidade de AI, *Artificial Intelligence*, inteligência artificial), para além do obsoleto corpo humano e da máquina, o avatar seria a entidade perfeita.³⁰

Para Stelarc existe a necessidade de reposicionamento do corpo, ultrapassando os seus limites biológicos e psíquicos de modo a adequá-lo a uma matriz tecnológica, através da utilização de componentes mecânicos e electrónicos a ele ligados e nele inseridos. O artista argumenta que o processo de evolução filogenético da espécie humana estagnou. O cérebro e o corpo humanos não conseguem abarcar, interiorizar e responder adequadamente aos estímulos e dinâmicas externas que eles próprios puseram em marcha. A resposta do cérebro à enorme quantidade de informação disponível é obliterar e negar, através da especialização, a nova realidade informativa à

³⁰ Ver «Stelarc's Prosthetic Head on the subject of the posthuman (2008)»: <http://www.youtube.com/watch?v=Nym8hfNI9Gg>. Consultado em 10/04/2010.

escala planetária. É, pois, necessário eliminar os limites biológicos, culturais e planetários do corpo.

Stelarc afirma que o corpo está obsoleto. Chegou a altura de questionar a adequação real do nosso corpo «intimidado pela precisão, velocidade e poder da tecnologia»³¹ ao mundo real. Há que pensar em estratégias evolutivas para o corpo humano numa evocação do «corpo sem órgãos» de Antonin Artaud (1938), que se liberta de automatismos para dançar ao inverso.³²

Para este performer, a tecnologia mostra a necessidade de mudança física e torna-se também um dos componentes do corpo. Através da tecnologia a evolução torna-se possível como acto individual, consciente, intencional, voluntário e único.

A inteligência artificial deixa de estar contida num *software* e estende-se ao corpo, aumentando as suas possibilidades operacionais, *lato sensu*. O corpo é ampliado.

Se o ponto charneira da evolução filogenética foi o bipedismo, o futuro da evolução humana terá que passar pela troca de pele. E porque não uma pele sintética que permita eliminar muitas das limitações do corpo, pergunta Stelarc.

Como nenhum outro artista, Stelarc leva ao extremo o conceito de incorporação tecnológica, tendo-se transformado no melhor exemplo do ciborgue contemporâneo (ver Capítulo IV.3.2.).

Mas talvez não seja preciso ir tão longe. Para vários autores (p. ex. Manovich, 2005) basta o facto de teclarmos num computador ou de atendermos um telemóvel para que haja uma ampliação (*augmentation*) e nos transformemos num ciborgue.

«O monitor guia-nos numa interacção (perceptual e corporal) com o computador e, como uma forma tecnicizada de visão, torna-se num componente e numa extensão do corpo; substitui o nosso corpo, ou melhor,

³¹ Ver *site* referido no rodapé acima.

³² Em *O Teatro e o seu Duplo*, 1938, Antonin Artaud escreveu: «É preciso dar ao ser humano um corpo sem órgãos, só assim o libertaremos de todos os seus automatismos e o restituiremos à sua verdadeira liberdade. Voltaremos então a ensiná-lo a dançar do avesso e esse avesso será o seu verdadeiro direito».

estende as suas capacidades e torna-se tanto uma representação como uma fonte de experiência corporal, criando assim uma condição híbrida comparável ao ciborgue» (Lahti, 2003:164)

O termo *cyborg* utiliza o prefixo *cyber*, popularizado pela noção de ciberespaço do romancista William Gibson (com *Neuromance*, 1984) e originado na noção de cibernética de Norbert Wiener, em 1947³³ presente no título do seu livro *Cybernetics: or Control and Communications in the Animal and Machine* (1948). O significado do prefixo grego *kuber*, ou seja, ciber – que quer dizer governar no sentido de ir ao leme ou orientar um barco, uma vez que a ideia de governo é essencial à cibernética desde as suas origens – foi sendo esquecido quando o termo começou a ser relacionado com a Internet e o virtual. Foi também utilizado para descrever a interface homem/máquina através do termo *cyborg* uma combinação do termo cibernética e organismo criada em 1964.

O ciborgue foi utilizado por Donna Haraway como um recurso imaginativo para explorar a hibridação entre máquina e ser humano: «No final do século xx, o nosso tempo, um tempo mítico, somos todos quimeras, híbridos de máquina e organismo, teorizados e fabricados; em resumo, somos ciborgues» (1991:150). Esta autora explorou amplamente o termo nos seus escritos pós-modernos, onde procurou salientar uma revolução político-social no surgimento de um mundo ciborgue. Haraway usou o ciborgue a favor do feminismo e do socialismo.

Um ciborgue é um organismo cibernético criado pela ficção e vivido numa realidade social. É também uma tentativa de quebrar narrativas edipianas e mitos criacionais cristãos como o Génesis. O ciborgue é uma metáfora contra o naturalismo e o essencialismo que a própria autora define como qualquer teoria que identifica uma causa universal e trans-histórica para explicar a identidade de género ou a patriarquia.³⁴

³³ Ver também sobre esta questão o Capítulo III.1.1.3..

³⁴ «O ciborgue é uma imagem condensada da imaginação e da realidade material; a conjugação destes dois centros estrutura todas as possibilidades de transformação histórica. Segundo a tradição da “ciência ocidental” e da política – a tradição do capitalismo racista e dominado pelo sexo masculino;

Acreditamos que o *virtually human*, o virtualmente humano, definido por Tom Boellstorff (2008:237-240) – acepção que consideramos a mais operativa para definir aqueles que habitam e criam nos mundos virtuais – partilha desta lógica ciborguiana mas não pode ser reduzido a ela. A identidade ciborgue é predicada numa continuidade protésica entre humano e máquina e segundo alguns autores, como Anne Balsamo, «assenta na reconceptualização do corpo humano como uma figura de fronteira pertencendo simultaneamente pelo menos a dois sistemas de sentido previamente incompatíveis – “o orgânico/natural” e “o tecnológico/cultural”» (citada por Boellstorff, 2008:138). Ora, para Tom Boellstorff a incorporação virtual é, em contraste, predicada numa descontinuidade, o fosso entre actual e virtual:

«O implante ciborgue está fisicamente ligado ao corpo que modifica; mas nunca se assumiu que poderíamos ter um braço virtual acoplado a um braço físico da mesma forma que uma pessoa em Chicago à uma da manhã poderia estar no Second Life simultaneamente com outra pessoa em Nova Iorque às cinco da tarde» (2008:138).

Mesmo assumindo que a questão do *ciborgue* é relativa e mesmo secundária ao estudo dos mundos virtuais onde o virtualmente humano se afirma através do hiato actual/virtual, não podemos deixar de a colocar quando falamos de performance em mundos virtuais.

O residente do Second Life utiliza, para habitar esse mundo, o binónimo teclado/ecrã através da mão e do olho. Porém, em projectos de performance como os de Isabel Valverde e Todd Cochrane, um comando de Wii acoplado à mão do *performer*, uma *webcam* que capta movimento ou mesmo um cinto que capta sinais biométricos contribuem para criar a performance do avatar no mundo virtual.

a tradição do progresso; a tradição da apropriação da natureza como fonte de recursos para a produção cultural; a tradição da reprodução de si mesmo a partir de reflexos do outro – a relação entre organismo e máquina tem sido uma guerra de fronteiras. O que está em jogo nessa guerra tem sido os territórios de produção, reprodução e imaginação» (Haraway, 1991:150).

Podemos então dizer que o corpo ciborguizado do *performer* altera a acção do avatar (ver Capítulo IV.3.3.).

Numa versão de certa forma inversa do que descrevemos acima, em *Movatar – Inverse Motion Capture System* (1997-2002), de Stelarc, o público, através da Internet, dá ordens ao corpo ciborguizado do artista, levando-o a mover-se de determinada forma, criando uma coreografia aleatória, gerida pela audiência. Neste caso, numa complicação da equação, um Stelarc ciborguizado é avatarizado (ver Capítulo IV.3.2.).

Assim, e voltando à definição de *virtually human* de Tom Boellstorff, se bem que o hiato entre o actual e o virtual seja necessário à habitação e criação nos mundos virtuais, não podemos deixar de considerar que são humanos – mais, ou menos, ciborguizados – que actuam no espaço do virtual e que o próprio mundo virtual pode actuar sobre o homem, ciborguizado ou não.

Na génese do ciborgue está o monstro sobre o qual já muito foi escrito³⁵. *Frankenstein* de Mary Shelley é o exemplo clássico, o monstro resultante da nossa atracção pelas máquinas e pelas novas tecnologias que nos podem aperfeiçoar, dar uma vida melhor e livrar da morte. A biotecnologia e as experiências com células estaminais que permitem hoje fazer crescer um dedo cortado ou um músculo danificado (aproveitadas na bioarte por artistas como Eduardo Kac ou Stelarc com a sua *Ear on Arm* (2003-2006), a orelha no braço do *performer*, que tive a oportunidade de tocar) prometem-nos um futuro encantado. «Os monstros, felizmente, existem não para nos mostrar o que não somos mas o que poderíamos ser» (Gil, 2006:10).

Será que no futuro todos nós, que usamos os mundos virtuais para a arte, seremos «monstros performativos»?

³⁵ «Os monstros sempre serviram para definir os limites da comunidade no imaginário ocidental. Os centauros e as amazonas da Grécia Antiga estabeleceram os limites da indagação centrada no homem grego, ao romperem com o casamento e a poluição marginal do guerreiro pela animalidade e a mulher. Gémeos siameses e hermafroditas eram o confuso material humano que no início da moderna França fundamentava o discurso sobre o natural e o sobrenatural, o médico e o legal, os presságios e as doenças – todos eles cruciais para o estabelecimento da identidade moderna. As ciências da evolução e do comportamento dos símios marcaram as múltiplas fronteiras da identidade industrial de finais do século xx. Os monstros ciborgues na ficção científica feminista definem possibilidades e limites bastante diferentes dos propostos pela ficção mundana do Homem e da Mulher» (Haraway, 1991:180).

2.4 A fenomenologia e o corpo ampliado

Tanto o corpo ampliado como o ciborgue surgem na tradição fenomenológica de Martin Heidegger e Maurice Merleau-Ponty. A transformação do corpo pela tecnologia foi considerada por ambos como referimos em I.2.2 a propósito do papel da *téchne* na criação do corpo como cultura.

Heidegger notou que ferramentas como o martelo têm de ser consideradas na forma como os homens se projectam nas práticas de trabalho. Quando utilizado, o martelo deixa de existir como um objecto separado e é levado para a acção que está a acontecer.

Em termos da linguagem do corpo Merleau-Ponty levou em conta o modo como as tecnologias podem ser incorporadas, utilizando o exemplo da cana do cego ou do chapéu de penas. No primeiro caso a cana/passeio é o que o cego experimenta – o seu corpo é estendido pela cana que se torna parte da experiência do seu corpo actual. Num sentido mais radical, através do chapéu de penas, o corpo actual – mesmo sem qualquer toque – é estendido para além da forma de quem o usa.

Em todos estes três exemplos o sentido de incorporação da pessoa muda, se bem que de forma reduzida e focada, tornando-se uma quase extensão do corpo actual. Porém a tactilidade que se pode acrescentar com martelos, canas e chapéus é real mas pouco nua (ou transparente, diríamos) na sua percepção. Pode-se sentir a dureza do prego mas não o frio deste através do martelo; o cego sente a dureza do pavimento através da cana mas não a sua cor cinzenta e pode-se sentir a corrente de ar mas não o enquadramento total da porta que se abre para passarmos com o chapéu de penas (Idhe, 2002:7).

Ou seja, o corpo é ampliado pela tecnologia em geral mas não se trata de uma sensação completa. Há um hiato.

Para Don Idhe a virtualidade surge para colmatar esse hiato (o mesmo fosso que Tom Boellstroff considera essencial à ontologia dos mundos virtuais, como vimos em I.1.2). Assim o objectivo da incorporação virtual seria tornar-se o simulacro perfeito da acção corporal multisensorial total (Idhe, 2002:7).

Os *media* monossensoriais como o cinema mudo ou o fonógrafo deram lugar a *media* multisensoriais como os meios audiovisuais. Várias experiências tácteis, cinestésicas, gustativas e olfactivas têm sido levadas a cabo nas últimas décadas. Uma das últimas consiste numa máquina de cheiro que funciona com jogos digitais. Porém, a nossa percepção continua dependente da superfície do ecrã, do binómio mão/olho e de uma mínima amplificação cinestésica através do rato ou do *joystick*.

Don Idhe preconizava em 2002 que «o espectador tem que se mudar para o equivalente do ambiente ecrã-teatro para se tornar um actor. Isto torna-se uma trajectória possível para um corpo virtual (incorporado)» (:9). Propomos que foi exactamente isso que se passou com o desenvolvimento de plataformas e mundos virtuais como o Second Life e que se desenvolve a nível da percepção com experiências de ciberformance em que se usam interfaces cada vez mais desenvolvidas como é o caso dos exemplos do Capítulo IV.4.

Porém, é interessante notar que Don Idhe acaba por usar a metáfora do teatro não para enaltecer mas sim para diminuir as experiências de realidade virtual, sejam elas feitas com luvas, óculos, capacetes ou mesmo em CAVE, afirmando que, fenomenologicamente, a jaula fechada da realidade virtual permanece apenas num grau diferente de virtualidade da versão aberta – mas enquadrada – do jogo de vídeo: «A vertigem da RV permanece uma vertigem isoladora. Continua a ser um teatro de RV» (Idhe, 2002:11). E, respondendo a uma antiga – tornada nova – preocupação com a tecnologia, este autor pergunta: «Pode a RV substituir a VR [vida real]? Só se o teatro pudesse substituir a vida actual» (2002:11).

Talvez devido a essa «teatralidade» – e inacessibilidade – das tecnologias de realidade virtual os mundos virtuais tenham tomado o seu lugar na relação com a arte, tal como tomaram o lugar dos primeiros ambientes virtuais baseados no texto. Porém, o temor da substituição do homem pela tecnologia só deverá continuar a existir na literatura de ficção científica uma vez que – apesar de experiências cada vez mais cinestésicas – o fosso entre actual e virtual não é colmatável.

3. Agenciamento, simulação, imersão e ampliação

3.1. Agenciamento

A ampliação do corpo da fenomenologia clássica, a ciborguização de Dona Haraway levada ao extremo por Stelarc, o pós-humano de N. Katherine Hayles ou o virtualmente humano de Tom Boellstorff conduzem-nos a uma certeza: há uma transformação voluntária quando emergimos no espaço virtual que nos possibilita uma sensação de prazer, como, aliás, o demonstra a preocupação com a habituação e vício nos mundos virtuais, herdada dos jogos digitais. É essa sensação de prazer que pode levar-nos a dependências: «Assim, o poder dominador dos jogos de vídeo, o seu fascínio quase hipnótico, é uma forma do poder dominador do computador», afirma Sherry Turkle, (1984:67). Também Janet Murray afirma que o tornarmo-nos num elemento do mundo virtual nos traz uma sensação de prazer (1997:154-182).

Comparadas com os *media* anteriores, como o cinema ou a televisão, as novas tecnologias, devido ao seu «imediatismo» (Bolter e Grusin, 2000: 12-37), permitem uma maior interação com o meio envolvente e logo um maior prazer e agenciamento.

Em *Computers as Theater*, Brenda Laurel sugeriu que a realidade virtual não é um espaço passivo de entretenimento mas um lugar de representação livre onde interagimos com o ambiente para criar narrativas exclusivas (1991). Uma capacidade de criação que proporciona prazer.

Para Janet Murray nos meios clássicos como o livro, o filme ou o teatro há alguma possibilidade de transformação – através da interpretação, por exemplo – mas muito limitada em relação aos jogos de computador (note-se que *Hamlet on the Holodeck* foi escrito em 1997, quando os mundos virtuais estavam ainda em embrião, daí a escolha do exemplo dos jogos). Esta autora considera que *agency*, ou agenciamento, é a liberdade de interação com o conteúdo que é possibilitada ao utilizador: «Agenciamento é o gratificante poder de praticar acções significantes e ver os resultados dessas decisões e escolhas» (Murray, 1997:126). Ora, nunca esta capacidade de livre arbítrio foi tão desenvolvida como em mundos virtuais como Second Life, uma vez que os primitivos motores de realidade virtual são, como já

vimos, extremamente limitados e os jogos digitais têm narrativas mais ou menos fixas e regras definidas.

«(...) os mundos virtuais presumem um sujeito que possa descobrir os seus interesses e desejos e responder-lhes com actos de criatividade», afirma Tom Boellstorff, sugerindo como exemplo desta *virtual agency* a utilização feita do Second Life por pessoas com limitações do foro psicológico (2008:147). É esse o caso de residentes com a Síndrome de Asperger, uma forma de autismo caracterizada por dificuldades na interacção social, incluindo uma dificuldade em ler expressões faciais. Algumas destas pessoas utilizam comunidades *online* como ferramentas para as ajudar a comunicar. O mesmo se passa com pessoas com défice de atenção e hiperactividade ou mesmo casos de esquizofrenia.

«Em casos graves de deficiência psicológica, o Second Life pode permitir novas formas significativas de individualidade. O irmão de Suzee, Joseph, sofria de esquizofrenia debilitante. Ela explicou que no mundo actual Joseph (tal como Suzee com trinta e tal anos) “é um recluso e raramente comunica”. Mas no Second Life: “ Eu e o Joseph exploramos sítios durante horas, passamos tempo a falar, a criar coisas. É extraordinário vê-lo aqui a fazer coisas que nunca faria na RL (...) Se não fosse pelo Second Life eu nunca teria esta experiência com o meu irmão devido à sua deficiência» (Boellstorff, 2008: 148).

Estes exemplos de agenciamento demonstram as possibilidades criativas e mesmo terapêuticas dos mundos virtuais.

Como já vimos no estudo de Aas, Emmelkamp e Meyerbroeker (2009), o facto de habitem mundos virtuais pode melhorar o comportamento e a interacção dos residentes no mundo actual. É o caso de pessoas tímidas que, construindo avatares mais mundanos, acabam por transferir essa característica para a vida real.

«Um residente declarou que “experimentar aparências e comportamentos no Second Life abre novas vias ao pensamento sobre a vida real”. Outro sublinhou que “apesar de tudo, a minha pessoa parece vir ao de cima, o que talvez me permita descobrir a essência da minha natureza [através do meu avatar] ”; um terceiro notou que “a minha pessoa *offline* assemelha-se cada vez mais ao meu avatar, no que respeita à personalidade. É como se o SL se tivesse entranhado em mim e revertido”. Esta questão de o SL facultar acesso ao eu interior que no mundo actual está mascarado por uma incorporação involuntária e por obrigações sociais é recorrente» (Boellstorff, 2008:148).

Wendy, um residente, homem na vida real e mulher no *Second Life*, entrevistado por Tom Boellstorff afirmou: «Um dia percebi que o meu avatar estava atraído pelo avatar de uma rapariga lésbica. Estou a falar a sério, não era eu – percebi que fazia parte do papel» (2008:149).

Este «papel» lembra a teoria da *persona* como máscara teatral de Carl Jung bem como teorias performativas da identidade (de Roger Callois, por exemplo).³⁶

Que tipo de agenciamento está por trás da afirmação de Wendy de que «não era eu»? «Está o avatar a actuar como uma espécie de “persona”... Pode o avatar falar?», pergunta Boellstorff (2008:149).

³⁶ As considerações de Patrícia Gouveia – ajudada por Filiciak – sobre a identidade e o avatar nos jogos electrónicos podem aplicar-se também aos mundos virtuais: «A identificação é substituída por uma introjecção – em que o sujeito é projectado num “outro”. Assim, surgem as máscaras das sociedades modernas investigadas por Roger Caillois. Esta máscara que não se opõe à identidade mas que com ela se relaciona, regressa, desta vez sobre a forma de avatar e é uma adaptação às expectativas do ambiente e das outras pessoas (...) “Sigmund Freud, Carl Jung e Jacques Lacan, todos argumentam que a existência do Ego é uma ilusão. Jung escreve sobre a *persona*, a máscara como sendo uma parte integral da personalidade e que se forma segundo uma necessidade de conformação aos requisitos culturais (Filiciak:2003:93). Para Miroslaw Filiciak: “Nós não precisamos de uma imitação completa para confundir o 'outro' com o 'eu'. O sujeito (jogador) e o 'outro' (o avatar no ecrã) não estão mais em pólos opostos do espelho – tornam-se num só. Quando utilizamos um *medium* electrónico em que sujeito e objecto não estão separados e ainda onde o que é real e imaginado não está também dividido o jogador perde a sua identidade e projecta-se algures, torna-se o 'outro', identifica-se com a personagem do espaço lúdico. Durante o jogo a identidade do jogador acaba em desintegração e a junção entre a consciência do jogador e da personagem opera-se” (Filiciak:2003:91)» (Gouveia, 2006:257-258).

Através do estudo antropológico de Tom Boellstorff sobre o mundo virtual Second Life compreende-se que a questão do agenciamento se põe hoje não apenas no sentido residente-avator mas no inverso também. Há um agenciamento do avator sobre o eu actual e mesmo sobre o corpo actual como podemos ver em projectos de ciberformance que exploram a cinestesia que passa entre o ambiente virtual/avator e o ambiente actual/*performer* (ver Capítulo IV).

Uma vez que ficou provado antes que tanto a identidade real como o corpo real são susceptíveis de ser influenciados pelo avator, poderíamos aqui invocar o terceiro princípio de Jean Baudrillard, no qual o real imitaria o simulacro.³⁷

Se não o fazemos é apenas porque, para nós, os mundos virtuais não são simulações.

3.2. Simulação

Para o leigo um mundo virtual seria uma simulação da realidade. Existe aliás um historial vindo do universo dos jogos que assim o estabelece (Gouveia, 2006).

Battlezone (Atari, 1980), o primeiro videojogo a usar a perspectiva subjectiva (*first person shooter*) foi comprado e adaptado pelo exército norte-americano para treinar os soldados em algo muito semelhante ao que encontrariam na zona de combate.

Outros jogos, como *The Sims* (E.A., 2000), ou *The Sims Online*, afirmam-se ainda hoje como simulações da realidade – como o próprio nome indica.

Esta generalizada «cultura de simulação» (Turkle, 1995:19) estende-se a uma certa interpretação que é feita dos mundos virtuais, muitas vezes como simulações distópicas (como acontece no filme *The Matrix* (1999) dos irmãos Warchowski ou no

³⁷ Valverde resume o pensamento do teórico francês a este respeito: «Baudrillard argumenta que as sociedades ocidentais se desenvolveram progressivamente através de três “ordens” de simulacro ou graus de distanciamento da “realidade”. Na primeira os *media* copiaram a realidade, na segunda os *media*/cópias reproduziram-se perpetuamente, e no terceiro e actual grau a realidade copia a simulação. Assim, passámos de um período em que a tecnologia copiava a vida para um estágio em que a vida copia/segue a tecnologia» (Valverde, 2010:27).

romance *Second World* (2008) de Eddy Shah) decorrentes de uma certa visão baudrillardiana dos *media* que se tenta alargar aos novos *media*.

Muitos contestam o conceito de simulação de Jean Baudrillard que reduz toda a realidade a uma hiper-realidade, uma noção que tem sido utilizada para estender a acusação de *mimesis*-imitação da televisão dos anos 90 aos novos *media*, o que parece uma intenção exagerada.³⁸

«Ora, dizer que, como Jean Baudrillard afirma em *Simulacros e Simulação*, a impossibilidade de voltar a encontrar um nível absoluto do real é a impossibilidade de encenar a ilusão parece-nos demasiado radical (Baudrillard; 1991: 29-30). Dizer que a ilusão já não é possível porque o real já não é possível é uma afirmação, quanto a nós, excessiva. O autor não faz apenas desaparecer o conteúdo da mensagem no *medium*, através do desaparecimento do referente, como também faz desaparecer a realidade na implosão do *medium* e do real numa nebulosa *hiper-realidade*» (Darley, 2002; 62).

«(...) A cultura do artifício não se resume a algumas das generalizações produzidas pelo pensador francês sob o pretexto da simulação embora estas sejam constantemente usadas pelos proponentes da virtualidade *hiper-real*. Uma parafernália de espaços simulados a 3D em monitores 2D, interacção com representações electrónicas, imersão em ambientes de *hardware* e *software*, telepresença familiar em cirurgias e em unidades de cuidados médicos, imersão *fullbody* que permite a interacção com ambientes digitais, comunicações imersivas em rede que permitem a mais do que um

³⁸ Sobre a questão da hiper-realidade e da realidade espectáculo, eis uma crítica de Susan Sontag a Jean Baudrillard: «Dizer que a realidade se torna num espectáculo é um provincianismo de cortar o fôlego. Dizê-lo é universalizar os hábitos da visão da reduzida população instruída que vive na parte rica do mundo, onde as notícias se converteram em entretenimento – o amadurecido estilo de ver que é uma aquisição primacial do «moderno», e um pré-requisito para o desmantelamento das formas tradicionais da política baseada em partidos que proporcionam real discussão e debate. Assume que todos são espectadores. Insinua, perversamente, ligeiramente, que não há sofrimento real no mundo» (Sontag, 2003; 115).

participante criar e interagir num ambiente virtual não podem ser todas colocadas no mesmo grupo. O grupo da simulação *tout court*» (Gouveia, 2006:92-93).

Qualquer residente de mundos virtuais, que os tenha estudado de perto, terá de discordar dessas interpretações abusivas, visto que um mundo virtual não é uma simulação³⁹: «Eles não simulam nada. Aproximam aspectos da realidade – o suficiente para os propósitos da imersão – mas é tudo», afirma Richard Bartle em *Designing Virtual Worlds* (2004) citado por Boellstorff (2008:243).

O mar, um sorriso na cara de um avatar, um amigo numa lista de inventário parecem referir-se ao mundo actual, porém tratam-se apenas de signos referentes a significantes internos ao mundo virtual. Portanto, como aponta Mark Poster em *Theorizing Virtual Reality: Baudrillard and Derrida* (1999) «pode parecer que os termos “simulação” e “realidade virtual” são equivalentes, cada um sugerindo um sistema de signos em que os objectos culturais estão divorciados dos seus referentes», como pensava Baudrillard (citado por Boellstorff, 2008:243). Porém, são distintos, uma vez que nos mundos virtuais os objectos culturais não estão divorciados do seu referente.

«Nos mundos virtuais, os objectos culturais não estão divorciados das suas referências porque tanto objecto como referente estão dentro do mundo virtual. Ambos são constituídos e mantidos distintos do actual através da *téchne*, enquanto que a simulação, tipicamente, implica uma tentativa nostálgica para replicar o actual e fechar o fosso, como Jean Baudrillard defendeu em *Simulacros e Simulação* (Baudrillard, 1994). Fundamental nesta distinção é o facto de que os mundos virtuais são

³⁹ Para Matthew Causey os mundos virtuais podem ser um palco de simulação mas nunca a simulação de Jean Baudrillard, porque a idade da simulação em que os *media* substituíam o real com os signos do real (por exemplo, a forma como a Guerra do Golfo foi apresentada pela televisão) deu lugar aos avanços do que este autor chama *embededness*, inserção ou integração. O efeito da simulação foi de tal forma que o real ficou escondido e codificado mas disponível. A inserção, por sua vez, aparece na invasão do Iraque (guerra do Golfo II), alterando a máscara do real que a simulação construía através de uma corrente de informação que pode habitar o real em si e alterar a sua essência (Causey, 2006:3).

aqueles de que os utilizadores se podem desligar; em contraste o actual é aquilo de que não podem desligar-se» (Boellstorff, 2008: 243).

A capacidade de nos ligarmos e desligarmos é uma das características dos mundos virtuais que não existe no mundo actual. O escritor de ficção científica Philip K. Dick, quando questionado sobre a definição de realidade, respondeu: «A realidade é aquilo que, quando deixas de acreditar nela, não desaparece» (citado por Boellstorff, 2008: 243).

O hiato que o simulacro fecha tem de existir no mundo virtual – é isso que o define. Ou seja, esse desejo de fechamento, de aproximação entre o real e o virtual é o que define o simulacro baudrillardiano, enquanto o mundo virtual se define pelo afastamento, pelo fosso entre o virtual e o actual, condição da sua existência como vimos no início deste capítulo (secção 1.1.).

Admitimos, no entanto, que dentro de mundos como o Second Life pode haver tentativas de simulação da realidade – como o facto de alguns residentes incluírem casas de banho e cozinhas nas suas casas quando na realidade os avatares não necessitam de comer ou de lavar-se (o meu avatar Lux Nix tem uma lareira onde não precisa de se aquecer).⁴⁰

Porém, quando habitamos um mundo virtual, compreendemos que muitos dos que o constroem não têm como prioridade simular, replicar, ou espelhar a realidade; assumem, sim, que a criatividade produz as suas próprias realidades. «Algumas pessoas – até académicos que deviam ter mais cuidado – ainda afirmam que o SL e os mundos virtuais são apenas simulações da vida real. São apenas isso? Ou têm mais para

⁴⁰ Eis uma conversa entre alguns avatares no Second Life:
«KARY: Talvez a formação de comunidades no SL esteja limitada pela nossa aclimação a noções de RL (*real life*), por exemplo como quando as pessoas no SL acrescentam lavatórios e casas de banho às suas casas embora essas coisas sejam perfeitamente desnecessárias.
RIMA: E telhados, etc., criando um modelo de rl perfeito?
MARKY: Nunca compreendi as casas com cozinha no SL.
JEEN: Lembro-me de ter visto uma máquina de lavar roupa uma vez, que divertido!
RIMA: Quase como se o SL fosse uma simulação da RL em vez de um mundo verdadeiro».
(Boellstorff, 2008:244).

oferecer?»», pergunta Gazira Babeli, *performer* daquele mundo, na sua página *online*⁴¹. Uma diferença substancial dos mundos virtuais em relação aos jogos digitais, onde uma narrativa ficcional e regras fixas não permitem essa liberdade.

A ciberformance de Isabel Valverde e Todd Cochrane *Senses Places* é ideal para demonstrar que os mundos virtuais estão para além da simulação: uma *webcam* é utilizada para captar os gestos dos *performers* mas esse movimento não se traduz em espelho no Second Life, é aleatório e não mimético. Se estendemos um braço o avatar roda a cabeça, por exemplo, numa cinestesia que não se quer uma simulação do movimento real (ver Capítulo IV.3.3.).

3.3. Tendências imerscionista e aumentacionista: imediatismo e hipermediação

Podemos, assim, concluir que a interpretação do mundo virtual se distingue em duas posições quanto à sua representação.

Na primeira encontramos aqueles que defendem os mundos virtuais como simuladores da realidade numa postura que se aproxima do discurso da existência de uma cultura de simulação contemporânea defendida por alguns teóricos que já identificámos. Os segundos, são os que argumentam que os mundos virtuais são espaços de criatividade desenvolvidos através da linguagem dos novos *media*.

«A primeira corrente, vulgarmente apelidada de “imerscionista”, sugere a utilização dos mundos virtuais como plataformas de simulação da realidade física no ecrã, e nos quais o principal objectivo reside na possibilidade de construir espaços de partilha e de socialização ancorados em sinais que induzem conforto ao utilizador. A segunda tendência, normalmente identificada como “aumentacionista”, pelo contrário, defende a representação e apropriação do espaço em mundos virtuais de formas impossíveis de identificar com a realidade, e com o principal objectivo de

⁴¹ <http://www.gazirababeli.com/GAZ.php>. Consultado em 03/04/2011.

acrescentar significado e valor às interacções *online* (sejam elas entre sujeitos, entre sujeitos e ambientes ou entre grupos)» (Frias, 2010:32).

Os defensores da tendência imerscionista argumentam que quanto mais transparente for a interface melhor será a sensação de imersão e portanto maior a presença «do outro lado», nesse mundo simulado.⁴²

Não podemos deixar de ligar esta noção (adoptada por muitos académicos, incluindo Jonathan Steuer, Frank Biocca, Ben Delaney ou Janet Murray no citado *Hamlet on the Holodeck*) ao cartesiano princípio da desencarnação, desincorporação ou descorporalização: «A sensação de presença noutra espaço envolve necessariamente um processo de descorporização no meio físico imediato e será conseguida sempre que a experiência no meio alternativo for realística (similar à física) ou proporcione prazer» (Luz, 2005:135).

⁴² Uma vez que é necessário compreender a noção de presença nos mundos virtuais para melhor se compreender o processo de imersão e as questões ligadas à transparência ou opacidade dos meios tecnológicos, gostaríamos aqui de referir a definição da International Society for Presence Research (ISPR): «Presença (uma versão reduzida do termo “telepresença”) é um estado psicológico ou uma percepção subjectiva na qual uma parte ou a totalidade da experiência do indivíduo é gerada e/ou filtrada através de uma tecnologia desenvolvida pelo ser humano, e na qual uma parte ou toda a percepção do indivíduo falha na compreensão rigorosa do papel dessa tecnologia na experiência.» <http://ispr.info/about-presence-2/about-presence/> Consultado em 20-06-2010.

Portanto, nesta acepção, o aumento da sensação de presença é inversamente proporcional à percepção que o indivíduo tem da existência de uma tecnologia mediadora, ou seja à opacidade do *medium*.

Note-se que o termo telepresença foi, inicialmente, utilizado por Marvin Minsky (1980) no contexto da robótica como a manipulação de um objecto físico por participantes distantes conseguindo-se um efeito cinético e mecânico.

Filipe Luz resume assim o conceito: «Diversos autores definem presença como o resultado da imersão num sistema, ou seja, a natural percepção de «estar presente» num espaço, onde a pessoa perde a noção do média que a “transporta” nessa experiência. Segundo Slater e Wilbur, imersão é a qualidade da tecnologia para criar a sensação de habitar outro espaço» (2005:134).

Os conceitos de telepresença e presença virtual podem criar confusão, pelo que consideramos importante distingui-los, com a ajuda de Gabriella Giannachi: «(...) “virtual reality systems fully immerse a subject in a computer-simulated environment, a purely virtual space with no physical real world spacial coordinates. Telepresence, by contrast, uses computers, telecommunications and robotics to conjoin two or more real-world locations” (Saltz 2001:70). Although, as Saltz points out, there is a substantial difference between virtual reality and telepresence, both create a virtual environment which, in the case of virtual reality, is totally simulated; and, in the case of telepresence, is the remediated merging of two real locations. In neither case is the environment *actually* there» (Giannachi, 2004:10). Esta perspectiva imerscionista da presença parece-nos exagerada relativamente à tecnologia existente – as interfaces da Realidade Virtual actuais nunca nos desligam das coordenadas físicas e sensoriais. Nunca há imersão total.

Os defensores desta perspectiva, muito ligada às teorias relacionadas com jogos digitais e com o prazer por eles oferecido em função da transparência, imersão e presença que denotam ou permitem, tentaram categorizar a presença e as condições e os factores da sua existência (Luz, 2005:138). Alguns académicos chegam ao ponto de defender que a presença em mundos virtuais passa por um processo mental que implica uma perda de consciência do meio envolvente através de uma alteração do estado psicológico⁴³ (Luz, 2005:138).

Ora, aqueles que defendem uma perspectiva aumentacionista argumentam contra esta desincorporação e afastamento mental. É o caso de Beatrice Bitarello:

«O novo elemento é que, paradoxalmente, a tensão da experiência da incorporação é hoje mais forte do que nunca. Ao afirmá-lo, estou a argumentar contra alguns académicos que definem o ciberespaço como uma experiência desincorporada e por vezes alienante» (Bitarello, 2008:13).

Dentro da mesma perspectiva, esta académica nega ainda o carácter simulatório dos mundos virtuais, defende a noção do binómio actual-virtual contra a ideia simplista de realidade virtual e utiliza a comparação com a ficção, o cinema e textos religiosos para afirmar que esses mundos aumentam ou acrescentam algo:

«Prefiro seguir a argumentação de Doel & Clarke, que afirmam que a realidade é actualidade-virtualidade – portanto o ciberespaço não é um simulacro, uma falsa cópia da realidade. É antes “algo mais”, algo que, como vimos nos exemplos examinados, sempre existiu e foi expresso através de

⁴³ Os residentes ou utilizadores do *Second World* (2008), de Eddy Shah, entram naquele mundo através de roupa *wearable* enquanto ficam deitados, alheados do mundo actual. Quando se perdem no ambiente virtual e não «regressam» após algumas horas, os seus corpos ficam catatónicos e são depositados em grandes enfermarias/tumbas. Naquele romance, a ciência ainda não sabe como lidar com esses sintomas. Os apologistas de maior imersão em ambientes virtuais esquecem-se de que, mesmo que um dia a consigamos atingir, separar o corpo da mente e abandoná-lo estático ou mesmo submetê-lo a movimentos predeterminados por uma corporação (como acontece hoje com os jogos de *motion tracking*) pode não ser um caminho saudável ou desejável.

diferentes meios (tradição oral, literatura, arte, cinema)» (Bitarello, 2008:13).

A autora também faz notar que «nos mundos virtuais pré-Internet os personagens experimentam esses espaços sem abandonarem o seu corpo, quer visitem a terra dos mortos (como Odisseu, Eneias ou Dante) ou outros mundos» (Bitarello, 2008:12). Ou seja, quando estamos presentes num mundo virtual também não nos desincorporamos.

Bitarello chama ainda atenção para o facto de os mundos virtuais serem espaços para a liberdade, e para o facto de trazemos a experiência que neles temos para a vida quotidiana, tal como acontecia com os espaços míticos. Para esta teórica, a experiência nos ambientes virtuais torna-se parte do indivíduo e como tal tem efeitos no mundo físico, uma consequência que já tínhamos notado na secção sobre identidade através dos vários exemplos do estudo antropológico de Tom Boellstorff (2008) e do estudo de psicologia de Aas, Emmelkamp e Meyerbroker (2009).

Portanto, as duas ordens de pensamento referidas acima opõem-se: para os defensores da perspectiva imerscionista a transparência é um objectivo a atingir e a realidade virtual e os MUVE são simulações; para os adeptos da tendência aumentacionista aqueles espaços não são simulações mas criações – havendo neles uma apropriação e representação do ciberespaço que acrescenta significado às interacções *online*. Esta visão reconhece – e deseja – a opacidade do medium: a hipersuperfície e a tecnologia são explícitas. Como veremos, a ciberformance ajusta-se a esta perspectiva.

Quando referimos estas duas tendências, imerscionista e aumentacionista, não podemos deixar de pensar nas noções de imediatismo e hipermediação (*immediacy* e *hypermediacy*)⁴⁴ de Bolter e Grusin (2000), conceitos com mais de uma década mas que continuam a ser bastante operativos.

⁴⁴ Encontramos as expressões «imediacidade» e «hipermediacidade» em traduções «à letra» para o português. Optámos pela tradução dos dois termos para imediatismo e hipermediação porque é a que mais se adequa à etimologia e ao sentido definido pelos autores.

A lógica do «imediatismo transparente» é o estreitamento do hiato entre significante e significado, de modo a que a representação seja tida pela coisa em si, ou seja «(...) um estilo de representação visual cujo objectivo é fazer o espectador esquecer a presença do meio (tela, rolo fotográfico, cinema, e por aí fora) e acreditar que está na presença dos objectos representados» (Bolter e Grusin, 2000:272-73). Este desejo de transparência e imediatismo é óbvio nas correntes que defendem que a realidade virtual será tanto mais imersiva quanto mais o meio for ultrapassado e quanto mais a tecnologia for «escondida», como vimos acima.

«A realidade virtual é imersiva, o que significa que é um meio cujo propósito é desaparecer. Porém, este acto de desaparecimento é tornado difícil pelo aparato que a realidade virtual exige. (...) Como os próprios cientistas informáticos afirmam, o objectivo da realidade virtual é desenvolver no espectador um sentido de presença: o espectador deverá esquecer que está, de facto, a usar um interface informático e aceitar a imagem gráfica que este lhe oferece como o seu próprio mundo visual (...) Todos estes entusiastas prometem-nos um imediatismo perceptual e transparente, uma experiência sem mediação, porque esperam que a realidade virtual diminua e por fim, negue a presença mediadora do computador e da sua interface» (Bolter e Grusin, 2000:13-14).

Este desejo de apagar a superfície é comum não só à realidade virtual no sentido mais estrito (óculos, luvas, capacetes, CAVE) mas também aos mundos virtuais em 2D e 3D, apesar de serem considerados menos imersivos.

Jogando com este desejo de imediatismo transparente surge a hipermediação que nos torna hiperconscientes do acto de ver através de «um estilo de representação visual cujo objectivo é relembrar o espectador do meio» (Bolter e Grusin, 2000:272). A hipermediação desenvolve-se na auto-referencialidade do meio implicando o espectador no acto de ver ou o utilizador/participante no acto de criação da obra. Todos os trabalhos interactivos serão assim, tendencialmente, hipermediados.

Assim, a tendência imerscionista identifica-se com o imediatismo dos *media* virtuais enquanto a aumentacionista considera que há sempre uma hipermediação desses meios e que esta é, inclusive, desejável.

Numa perspectiva conciliadora, Jay Bolter e Diane Gromala (2003) argumentam que o objectivo da realidade virtual é estabelecer um ritmo entre a invisibilidade ou transparência do meio – tornada possível pelo avanço da tecnologia – e a reflexão, na medida em que o meio em si nos ajuda a compreender a nossa experiência dele próprio. O próprio conceito de remediação – «a lógica formal pela qual novos *media* remodelam formas anteriores» (Bolter e Grusin, 2000:12) – é constituído por duas metades:

«A fotografia era supostamente mais imediata que a pintura, o cinema que a fotografia, a televisão que o cinema, e agora a realidade virtual preenche a promessa de imediatismo e supostamente termina a progressão. A retórica da remediação favorece o imediatismo e a transparência, embora, à medida que o *media* amadurece, ofereça novas oportunidades para a hipermediação» (Bolter e Gromala, 2003:53).

Como veremos no Capítulo IV, os trabalhos de ciberformance são na sua maioria tendencialmente hipermediados – existe uma reflexão sobre o próprio meio, quer a nível formal quer de conteúdo, e a tecnologia usada é aparente, visível; o «faz de conta» é óbvio, não é para ser escondido. Porém, alguns deles, através da aplicação de interfaces mais evoluídas que levam a um distanciamento do constrangimento teclado/ecrã e a uma maior utilização do corpo como um todo (*wearables*, consolas de jogos, *motion tracking*), visam um certo imediatismo – no sentido de uma maior agilidade da técnica na aproximação à virtualidade – sem no entanto caírem no mito da transparência total ou na inconsciência em relação ao *medium* e suas interfaces, e mantendo, portanto, uma perspectiva reflexiva:

«As aplicações digitais transparentes procuram chegar ao real negando corajosamente o facto da mediação; os hipermedia digitais procuram o real

multiplicando a mediação, criando um sentimento de plenitude, uma saciedade da experiência, que pode ser tomada como realidade» (Bolter e Gromala, 2003:60).

Com a oposição entre estas tendências e as suas formas diferentes de ver os mundos virtuais como espaços de simulação ou criação e a virtualidade como imersão ou ampliação levada a cabo de forma imediata e transparente ou pelo contrário através de uma hipermediação, terminamos este capítulo, deixando aqui algumas noções básicas sobre o que implica a vivência nos mundos virtuais, essenciais para prosseguirmos para a definição de ciberformance como conceito operativo no seio das artes digitais, o objectivo principal desta dissertação.

Capítulo II – Genealogia da performance digital: na raiz da ciberformance

(Introdução)

«*Webcams, live audio, avatares gráficos, live chat, text2speech* (vozes sintetizadas), animações, fotografias, ilustrações, texto, o performer ao vivo no palco – estes e outros elementos podem ser «colados» numa única ciberformance. Esta aplicação por camadas de forma, conteúdo e tecnologia típica da performance liminar (Broadhurst, 1999) e intermedial (Chapple & Kattenbelt, 2006) bem como a noção do híbrido (Kaye, 1996) podem ser remontadas aos movimentos de arte experimental do século XX nomeadamente às vanguradas iniciais quando Futuristas, Dadaístas, Constructivistas e Surrealistas desprezavam as fronteiras convencionais entre as disciplinas e empregavam quaisquer meios ou *media* que servissem os seus propósitos (Jamieson, 2008:37).

«Os que esquecem o passado estão amaldiçoados a ter de começar do zero... para saber para onde vamos só temos que olhar para o espelho retrovisor.»

Mark Dery, 1998

«Walking backwards into the future.»

Provérbio *maori*.

Este capítulo visa contextualizar temporalmente a relação entre performance e tecnologia. Analisamos aqui como as artes que usam o corpo em performance para reflectir sobre questões de identidade empregaram as tecnologias, nomeadamente as digitais, no seu processo criativo.

Interessa-nos a utilização desses meios tecnológicos não como mero registo – como aquele efectuado através da fotografia ou do vídeo – mas como elemento integrante do próprio processo de criação.

Pretendemos, igualmente, fazer um paralelo entre as obras de *media performance* ao longo da história do último século e os trabalhos mais recentes de performance digital e ciberformance criados a partir dos anos 90, numa abordagem dialéctica. Uma relação mais estreita entre a ciberformance e anteriores obras de performance, digital ou não, ficará ainda por estabelecer, uma vez que a própria história desta performance *online* e ao vivo não está feita.

Desde os seus primórdios que a arte performativa recorreu a vários *media* para se construir. As vanguardas do princípio do século xx foram as primeiras a fazê-lo. Futuristas, construtivistas, dadaístas, surrealistas, expressionistas – todas as vanguardas modernistas parecem ter sido precursoras da performance digital. Porém os futuristas, com as suas práticas e filosofias estéticas, tiveram uma posição central na linhagem da relação tecnologia/performance.

Os futuristas começaram por ser «mais manifesto que performance, mais propaganda que produção real» (Goldberg, 2001:11) mas acabaram por transformar as suas ideias de velocidade e mecanicismo em caóticas e exuberantes acções ao vivo. Por isso lhes daremos especial atenção nesta genealogia.

Também a performance dos anos 60 e 70 nos merecerá uma análise mais detalhada, sobretudo o movimento da Fluxus.

Este estudo serve-nos para compreender melhor a raiz desse híbrido que é a ciberformance na relação histórica performance/tecnologia. É importante frisar que as origens da ciberformance vão mais longe do que a afinidade que pode ser estabelecida com formas digitais recentes como o hipertexto, hiperarte, *net art* ou multimédia. Como já referimos, para esta performance no ciberespaço, que é uma das formas mais recentes de performance digital, não existe ainda uma história, propriamente dita. Terminaremos, no entanto, com uma breve passagem cronológica por algumas ciberformances no sentido de apontar um alinhamento temporal possível para este género.

No Capítulo IV, através de vários exemplos, veremos melhor como esta performance – que tanto pode ter um parentesco estético com a dança, o teatro, as artes plásticas ou mesmo a vídeo-arte ou o cinema – tem como referente, por vezes directo, os principais movimentos da performance do século xx.

1. Mais do que mera remediação

Ao tentarmos fazer uma ontologia dos novos *media* e da sua aplicação nas artes performativas não é fácil distinguir o que é genuinamente «novo». No entanto, acreditamos, juntamente com Steve Dixon, que o computador trouxe novos modos de expressão artística e novas formas genéricas de performance em rede, interactivas, contrariando autores como Matthew Causey que declara que «não há nada no ciberespaço e nas tecnologias do virtual que recorrem a um ecrã que não tenha sido já representado em palco» (1999:383).

Contudo, não podemos deixar de admitir que o computador é, frequentemente, utilizado como um agente de remediação⁴⁵ das formas e estratégias anteriores mais do que um meio de iniciar novos processos performativos. Os comentadores dos novos *media* dividem-se: ou pronunciam as novas tecnologias como revolucionárias criando novos paradigmas comunicacionais e artísticos ou, pelo contrário, consideram-nas formas de remediar as antigas técnicas e modelos.

O sentido de novidade das tecnologias de computador é mais claro quando são contextualizadas como *media* de câmbios artísticos, culturais e sociais. Neste sentido podem ser vistas como gerando uma reavaliação dos modelos e um repensar das técnicas e modelos comunicacionais e artísticos. No entanto, quando as tecnologias informáticas são vistas de uma forma mais desapaixonada em relação a formas mais antigas, é fácil fazer um paralelo com estas e defender precisamente o contrário. O computador permitiria, assim, apenas uma remediação dos modelos artísticos anteriores.

⁴⁵ Remediação: «(...) a lógica formal através das qual os novos *media* remodelam formas anteriores» (Bolter e Grusin, 2000:12). Ver também o Capítulo I.3.3.

No fundo ambas as posições são defensáveis, mas não se pode afirmar que já tudo foi feito quando se observa a história da performance digital, porque, tal como Adorno escreveu, «(...) nada é tão prejudicial ao conhecimento teórico da arte moderna como a sua redução a semelhanças com a arte anterior» (1970: 31).

Porém, no que concerne a este trabalho, talvez seja importante analisar as artes performativas que usaram tecnologias pré-digitais, com ênfase para as vanguardas do princípio do século xx e para os anos 60 e 70.

2. Teatro e dança: a linhagem da performance digital

O teatro, a dança e a performance sempre foram formas interdisciplinares ou multimédia. Há séculos que a dança está em íntima ligação com a música e inclui elementos visuais como cenários, adereços, figurinos e iluminação para dar ênfase ao corpo no espaço. O teatro, desde as suas raízes clássicas às formas mais experimentais, incorpora tudo o descrito acima e ainda a voz humana e o texto. Através dos séculos o teatro tem reconhecido e utilizado o potencial dramático e estético das novas tecnologias e sempre usou as técnicas mais avançadas em cada época para otimizar as suas produções. No teatro a tecnologia para criar desde os efeitos visuais e sonoros fantásticos do «Deus ex-machina», às inovações na perspectiva, passando pelos engenhos mecânicos cénicos do século xvi, pela introdução do gás e mais tarde da electricidade e dos efeitos de iluminação, e, chegando, por fim, ao computador como meio de controlar a iluminação, o som e as mudanças de cenário.

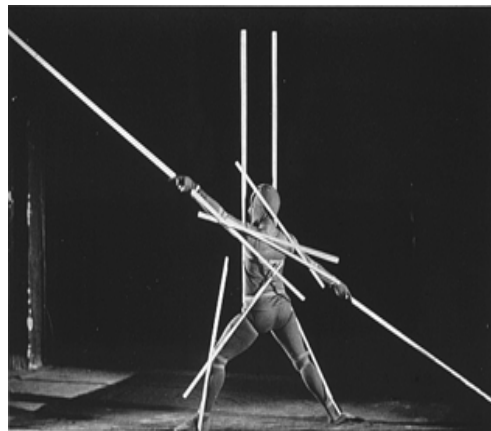
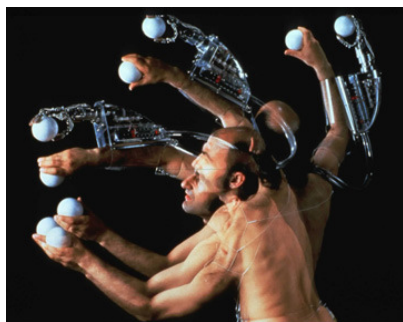
As raízes da performance digital podem ser encontradas em séculos de história de teatro e de dança. A performance digital é a extensão de uma história continuada de adopção e adaptação de tecnologias para aumentar os efeitos estéticos e o sentido do espectáculo, o seu impacto sensorial e emocional, os seus sentidos e associações simbólicas e o seu poder intelectual. A dança, a mais corpórea e despida de todas as formas de arte, foi conceptualizada como uma *praxis* em contínua evolução tecnológica, tal como afirma o título de um artigo de Arnd Wesemann: «Jogos de Espelhos Com Novos Media: a História da Dança Sempre Foi a História da Tecnologia» (1997).

Um exemplo: a bailarina Loie Fuller, que em 1889, no advento da luz eléctrica, dançava com grandes véus estendidos por bastões e iluminados por miríades de luzes coloridas e por um espelho no chão, prefigurando *A Dança do Bastão* (1927) de Schlemmer e *Extended Arm* (2000) de Stelarc. Fuller foi a primeira coreógrafa a usar tecnologia moderna nas suas peças, chegando a incorporar filme e sombras projectadas.



3: Loie Fuller na Dança da Serpentina, 1902

Wayne McGregor, um dos expoentes da dança digital, no seu solo *Ciborgue* (1995) usou as luzes de palco para fragmentar o seu corpo, parecendo que tomava formas diferentes, usando uma velha tecnologia para criar os efeitos de uma nova, numa referência a uma das pioneiras da dança-tecnologia (Dixon, 2007:41).



4: Extended Arm, Stelarc (2000), evoca a Dança dos Bastões, de Schlemmer (1927)

3. A obra de arte total de Wagner: Gesamtkunstwerk

Se é verdade que se pode traçar a história da performance digital desde a criação do teatro e da dança, uma sua origem mais próxima seria o conceito de obra de arte total – *Gesamtkunstwerk* – de Ludwig Wagner. Em escritos como *A Peça de Arte do Futuro* (1849), o compositor defendia a unificação de todas as formas de arte: teatro, música, canto, dança poesia, *design*, iluminação e artes plásticas.

A concepção de Wagner é essencial à performance digital tanto na sua defesa de um teatro espectacular como no paradigma da convergência que une a obra de arte total com a compreensão contemporânea do computador como *metamedium* que une todos os *media* (texto, imagem, som, vídeo, etc.) numa única interface (Dixon, 2007:41). A ciberperformance, apesar de não pôr a tónica no espectacular, mais do que outra performance da ordem do digital evoca essa sincretização de várias formas de arte, encontrando-se esse modelo de unificação não só nas ferramentas informáticas que usa como na convergência entre real e virtual.

Os dramas musicais de Wagner (recusava a expressão ópera) visavam o mesmo que muitas peças multimédia hoje: a imersão do utilizador. Wagner tentou engendrar uma experiência o mais imersiva possível para o público, escondendo a orquestra, criando *leitmotiv* musicais e sonoros hipnoticamente repetitivos e acordes alongados. Desenhou o seu próprio teatro, o Bayreuth Festspielhaus, que abriu em 1876 com um auditório em forma de leque que eliminava todas as distrações usuais nos teatros da época, como o balcão e colunas, e permitia uma visão perfeita do palco. Estava ainda bem equipado com maquinaria de cena e um sistema de mistura de áudio original: o som da orquestra que estava debaixo do palco era dirigido primeiro para este – misturando-se com as vozes dos cantores – e só depois para a audiência. Wagner teve uma influência seminal no teatro experimental.

O cenógrafo dadaísta Kurt Schwitters escrevia em 1919: «Exijo a completa mobilização de todas as forças artísticas para criar a Obra de Arte Total... exijo a inclusão de todos os materiais... exijo a revisão de todos os teatros do mundo» (citado

por Dixon, 2007:42). Mais tarde, também Vsevolod Meyerhold reclamou a destruição da caixa do teatro para criar um espectáculo sem divisão de classes.

A obra de arte total encontraria eco nos trabalhos de Hugo Ball para o Cabaret Voltaire, nas teorias do teatro da crueldade de Antonin Artaud, no «teatro total» de Walter Gropius e nos desenhos para teatros imersivos multimédia da Bauhaus.

De facto, os artistas da Bauhaus – cuja primeira exposição se chamava *Arte e Tecnologia - Uma Nova Unidade* (1923) – foram também exímios a tratar as questões do espaço e do espaço/tempo na reconfiguração das formas dramáticas. Oskar Shlemmer tentou quebrar a estreiteza do palco e Walter Gropius acreditava que uma nova raça de operários, educados na tecnologia, iria erguer edifícios fabulosos. Tal não aconteceu, mas criou-se uma nova raça de trabalhadores da arquitectura digital multimédia.

Parsifal (1882), de Wagner, foi remediado por Anja Diefenbach e Christoph Rodatz em *Cyberstaging Parsifal* (2000) numa produção que combinava projecções em *split screen*, efeitos digitais, numerosos monitores e cantores gravados e ao vivo. Comentadores, na plateia, usavam microfones para complicar ainda mais a acção. Também Sandy Stone homenageou a ópera *Gotterdammerung* (1876) de Wagner na sua *Cyberdammerung* (1997), apresentada como parte de uma residência no Banff Centre for the Arts. Na sua adaptação *rock'n'roll*, Stone parodiou o momento em que Brunilda se atira para a pira funerária do seu amante, Siegfried, com um salto para o meio do público (Dixon, 2007:42-43).

4. Vanguardas do princípio do século xx

4.1. Futurismo

«Enquanto as distinções entre a arte da performance e outros novos *media* são hoje bastante difusas, requerendo novas terminologias, novas maneiras de descrever “performance” neste contexto de trabalho altamente dramático e performativo, é bem claro que o motor histórico da arte e da

estética contemporânea é o da história da performance e que ela começa com os futuristas» (Goldberg, 2004:180).

De todos os movimentos modernistas que podemos encontrar na origem da performance digital, foi o Futurismo aquele que teve um papel decisivo na sua criação. A vasta área interdisciplinar e de colaboração multimédia que hoje chamamos performance tem na realidade mais de cem anos e pode ser relacionada com o primeiro manifesto futurista de Filippo Tommaso Marinetti, saído na imprensa parisiense a 9 de Fevereiro de 1909 e pouco depois em Tóquio, Milão e Londres. Era esta a resposta da arte ao pensamento revolucionário do princípio do século: em 1905 fora publicada a Teoria da Relatividade de Einstein, em 1901 a Teoria Quântica de Planck e um ano antes a Teoria dos Sonhos de Freud era tornada pública (Goldberg, 2004:177).

Obcecado com as últimas máquinas – aviões, comboios, automóveis de corrida, máquinas industriais –, Marinetti exigia uma arte tão inventiva e dinâmica como estas. Nos sete anos seguintes mais de cinquenta manifestos foram escritos. Enquanto os cubistas reconfiguravam a perspectiva e desconstruíam o espaço no quadro bidimensional, Marinetti dirigia o entusiasmo para fora do plano pintado e em direcção ao espaço real: social, político, urbano.

O Futurismo esteve na base do Construtivismo e do Suprematismo; alicerçou as performances poéticas dadaístas de Hugo Ball e Richard Huesenbeck em Zurich; chegou aos círculos poéticos de Mayakovsky e Burluk em Moscovo e São Petersburgo; e não se lhe pode negar influências no trabalho sobre o silêncio (4'33") desenvolvido por Jonh Cage muitos anos depois (Goldberg, 2004:177). No princípio do século os futuristas italianos trabalhavam no sentido de uma forma sintética e tecnológica de performance tal como os *performers* o fazem hoje através do computador. Exaltando a máquina, os futuristas procuravam uma convergência de formas de arte e o casamento da arte com a tecnologia. Chegaram a desenvolver uma fórmula quase matemática para o teatro sintético, como se de um código informático se tratasse: Pintura + escultura + dinamismo plástico + palavras livres + ruído composto (*intonarumori*) + arquitectura = teatro sintético (Dixon, 2007:47).

Apesar de os manifestos futuristas darem uma atenção especial ao teatro, a história da arte pouco se tem ocupado da sua contribuição para as artes dramáticas, em favor das artes plásticas e da literatura. No entanto, em 1915 o manifesto *O Teatro Sintético* gritava em maiúsculas «Tutto è teatrale quando há valore» e as principais figuras futuristas, tal como o próprio Marinetti, orador inflamado, dedicavam as suas energias à performance.

4.1.1. A filosofia

A frase «o tempo e o espaço morreram ontem», inserida no primeiro manifesto futurista de Marinetti de 1909⁴⁶, demonstra uma perspectiva teórica que encontramos em discussões recentes sobre o ciberespaço. O entusiasmo futurista pela exploração dinâmica do tempo e do espaço, bem como a sua fé na tecnologia, relaciona-o inevitavelmente com os últimos desenvolvimentos na performance digital. Há paralelos artísticos e sintonias entre os dois «movimentos», por exemplo no facto de os escritos e experiências futuristas serem precursores do entendimento contemporâneo do computador como uma máquina de convergência e do ciberespaço como um local de evolução cultural e pessoal. Sendo o Futurismo uma apologia da arte como um constante devir, um futurista de hoje seria, sem dúvida, um fã de imagens geradas por computador de avatares e ambientes virtuais.

A filosofia central e elementos estilísticos do Futurismo, tais como o dinamismo plástico e o envolvimento da audiência, ressoam na performance digital de hoje. *Simultaneidade (Simultaneità, 1915)*, de Marinetti, incluía duas narrativas apresentadas dramaticamente em paralelo. Na partitura de *Os Vasos Comunicantes (I Vasi Comunicanti, 1916)* diferentes acções têm lugar em três locais diferentes. Em *Face ao Infinito (Davanti All'infinito, de Corra e Settimelli, 1915)*, o personagem tem de escolher nihilisticamente entre um menu de alternativas como ler o jornal ou suicidar-se, acabando por escolher a última (Dixon, 2007:50).

⁴⁶ Tradução do manifesto em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Manifesto_Futurista. Consultado em 06/06/2010.



5: Marinetti e o seu manifesto, publicado em 1909

Esta justaposição de elementos artísticos divergentes e jogo de narrativas opacionais simultâneas continuaria mais tarde com a anti-arte dos dadaístas e a performance surrealista. Marinetti, no manifesto *O Teatro de Variedades* (1913) descreve uma filosofia próxima da sensibilidade pós-moderna, propondo um teatro moderno e deconstructivo.

Encontramos um paralelo para este teatro tanto no Novo Espectáculo pós-moderno dos anos 90, nos trabalhos de, por exemplo, The Wooster Group, La Fura dels Baus, Robert Lepage e Robert Wilson como na ciberformance que tanto justapõe grafismo, texto e vídeo como ambientes virtuais e actuais ou corpos físicos e avatares.

4.1.2. Divisionismo

Também o divisionismo futurista ou as técnicas de retratar a acção em relação ao tempo têm paralelo com a binaridade e com a capacidade do computador fazer várias tarefas ao mesmo tempo, bem como com os efeitos de *motion capture* e *multi-imaging* usados em trabalhos de dança-tecnologia e na ciberformance que usa o corpo como interface. No ambiente do Second Life, grupos como os Second Front usam efeitos semelhantes para distorcer avatares fazendo um comentário à história da arte.

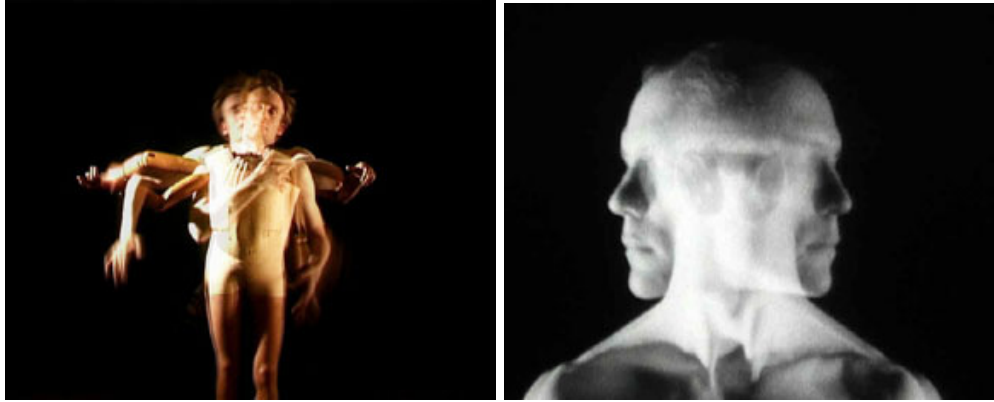
No quadro de Giacomo Balla *Cão à Trela* (1912) o movimento é dividido nos seus diferentes estádios para criar uma imagem de acção (Rush, 1999:14).

Na cronofotografia ou no dinamismo fotográfico os futuristas tentavam capturar as linhas de força do movimento à medida que ocorriam no tempo. Por exemplo, expondo o negativo durante alguns segundos para capturar o começo e o final de um gesto humano, nublando a acção entre os dois.



6: Giacomo Balla: *Cão à Trela*, 1912

É o que se obtém hoje com os efeitos estroboscópicos em muitas performances digitais, como na peça de dança-teatro *Les Entrailles de Narcise* (2001) de Bud Blumenthal, em que existem efeitos prismáticos de um corpo dividindo-se e espalhando-se (Dixon, 2007:51).



7: Les Entrailles de Narcisse de Bud Blumenthal, 2001

4.1.3. Manifestos, ecrãs e avatares

Segundo afirma o académico Steve Dixon nunca foi feito um manifesto para a performance digital mas os manifestos futuristas entre 1909 e 1920 poderiam sê-lo apenas com a troca da palavra «eléctrico» pela palavra «digital» (2007:53)⁴⁷.

Teatro Excêntrico, de 1915, apela ao actor para esquecer as emoções e celebrar a máquina, propondo um teatro mecanicamente exacto onde o autor é inventor e improvisador e o actor é movimento mecanizado.

Nestes manifestos os cenários deixam de ser um painel pintado e propõem-se palcos luminosos e corpos virtuais como aqueles que viríamos a ter na performance digital a partir dos anos 90.

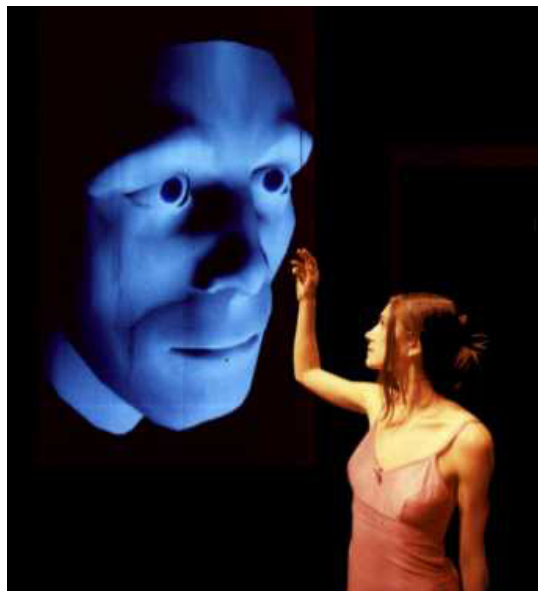
Enrico Prampolini no manifesto de 1915 *Cenografia Futurista* propõe:

«O palco não será mais um cenário pintado mas uma arquitectura electromecânica sem cor, potentemente viralizada por emanações cromáticas vindas de uma fonte luminosa... vibrações, formas luminosas (produzidas por correntes eléctricas e gases coloridos) retorcem-se e

⁴⁷ Talvez não tenha sido criado um manifesto para a performance digital em geral mas na realidade foram feitos vários manifestos relacionados com esta: *Manifesto para uma Bauhaus Digital* (1998) de Pelle Ehn; *Manifesto para Avatares* (1999) de Gregory Little e o *Manifesto da Ciberformance* de Helen Varley Jamieson (2008:34-40).

contorcem-se dinamicamente e estes autênticos actores-gás de um teatro desconhecido terão de substituir os actores reais» (Prampolini, citado por Dixon, 2007:53).

Prampolini antevia assim o projecto da performance digital. A ideia de um teatro luminoso está presente no ecrã do computador – o palco/interface para a ciberformance – e é manifesta nos brilhantes ecrãs que rodeiam os actores no teatro, na dança digital e em instalações imersivas bem como nos pequenos ecrãs dos capacetes de 3D usados na realidade virtual. Também o actor-gás de Prampolini é uma antevisão das formas humanas digitalmente manipuladas tal como figuras geradas por computador e avatares.



8: *Blue Bloodshot Flowers*, 2001, de Susan Broadhurst, com o avatar Jeremiah

Tanto o avatar Cabeça Protésica de Stelarc (2009) como Jeremiah, o avatar usado na peça de Susan Broadhurst *Blue Bloodshot Flowers* (2001) – entidades independentes que aprendem com a interacção – se podem considerar projecções daquilo que os futuristas divisavam no seu teatro de marionetas ou no teatro sem actores. Jeremiah, sendo um avatar de inteligência artificial, reage à actriz em palco

através de um sistema de *motion tracking* dos seus olhos e responde de forma sempre diferente em cada representação, uma vez que evolui e aprende com a interacção⁴⁸.

«Na síntese final os actores humanos não serão tolerados», dizia Prampolini no citado *Cenografia Futurista*, um eco dos *performers* humanos gerados digitalmente para o cinema e dos avatares-*performers* de mundos virtuais como o Second Life, como por exemplo, os criados pelo grupo Second Front ou pelos artistas Eva e Franco Mattes do colectivo 0100101110101101.ORG.

4.1.4. Interactividade

Os futuristas foram também precursores de um dos bastiões da performance digital, a interactividade. No referido escrito de Enrico Prampolini este sugere que «talvez o público se torne no próprio actor», ecoando Marinetti em *O Teatro de Variedades*: «O teatro futurista está só na sua busca da colaboração do público. Não permanece estático como um *voyeur* estúpido, junta-se ruidosamente à acção comunicando com os actores» (citado por Dixon, 2007: 54).

Nos seus serões e *synthesis* os futuristas exigiam o envolvimento físico do público. Por exemplo, em *Luce!* de Cangiullo (1919) os *performers* eram as pessoas da audiência que reclamavam que as luzes se acendessem para a peça começar. Só quando todo o público clamava pelas luzes se iluminava o palco para cair a cortina, pondo fim à peça.

No seu estudo *Environments and Happenings* (1974), Adrian Henri apresenta uma acção desenvolvida por um futurista que descreve apenas como «amigo de Bragaglia» como um dos primeiros *happenings* interactivos: aquele construiu uma grande tenda dentro da qual perseguia o público numa motorizada pelo meio de objectos pendurados e peças de vários materiais (citado por Dixon, 2007:58).

O abuso, agressão e violência desses serões encontram-se nos nossos dias no trabalho de alguns grupos da *net art*, como os *hacktivistas* italianos Eva e Franco

⁴⁸ <http://people.brunel.ac.uk/~pfstssb/NewClips/BBF%20hold%20hands.mpg> e <http://people.brunel.ac.uk/~pfstssb/NewClips/BBF%20audience%20interaction%20with%20Rich.mp> g. Consultados em 10/07/2010.

Mattes aliás 0100101110101101.ORG ou o duo de artistas JODI que chegam a aterrorizar o público com os seus vírus. Nos anos 90, estes últimos construíram um CD ROM, *OSS/*****, que fazia o *desktop* ter uma síncope e cada vez que tentámos livrar-nos do vírus as coisas ficavam pior, como se o sistema operativo estivesse a atacar-nos. Quanto aos primeiros, apresentaram na Bienal de Veneza de 2001 o vírus *Biennale.py*.



9: Os avatares de Eva e Franco Mattes do colectivo 0100101110101101.ORG, em performance

Na ciberformance, Gazira Babeli, «mãe» da performance no mundo virtual Second Life, apenas conhecida como avatar, ejecta do espaço onde está a apresentar as suas acções todos os que escrevam ou digam a palavra *stupid* ou *new media*, mostrando a sensibilidade estética desta artista para com a crítica de arte e para com os chavões académicos.

4.1.5. A máquina e o ciborgue

A máquina, tão central à filosofia futurista, está também presente na performance digital, não só em obras que utilizam grande maquinaria no seu cenário mas também na presença do próprio computador como máquina automática, movendo-se fora do controlo humano, de que *Zulu Time* (1999) de Robert Lepage é uma alegoria. Nesta obra, um *scanner* ou fotocopiadora gigante funcionava ininterruptamente por cima dos actores e público, esmagando-os, como se a sua presença não fosse autónoma mas só existisse integrada na máquina.



10: Zulu Time de Robert Lepage, 1999

Muitas das performances actuais que usam sons de metal contra metal, por vezes em frenesis robóticos, ecoam outro manifesto futurista seminal, *A Arte do Ruído* de Luigi Russolo (1913), que concebia uma nova forma musical constituída por ruído produzido por máquinas e objectos. Este manifesto influenciou a teoria e prática da música durante todo o século xx, incluindo a obra de John Cage. Hoje, em ciberperformances como *Senses Places* (Cochrane e Valverde) ou nas mais recentes acções de Stelarc para um «corpo involuntário» utilizando o Second Life, a captação de sinais e ruídos do corpo dá origem a sons aleatórios que integram as performances.

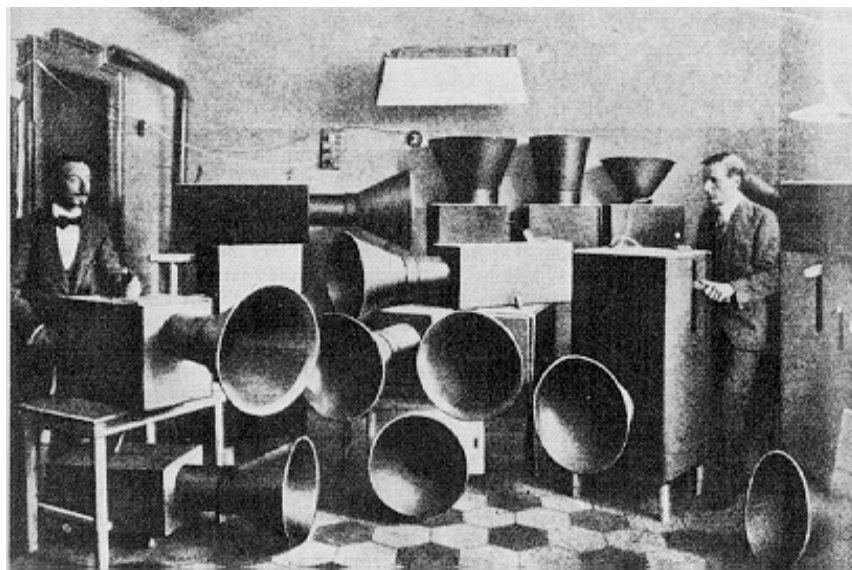
Outro manifesto, *Declamação Dinâmica e Sinóptica* (1914) proclamava que as técnicas declamatórias vocais tinham que ser mecanizadas, o movimento tinha que ser *staccato* e a gesticulação geométrica; performances como *Máquina Tipográfica* (1914), de Giacomo Balla, representavam personificações humanas de máquinas; e os bailados mecânicos de Fortunato Depero e Ivo Pannaggi punham em palco bailarinos com fatos robóticos assustadores. Foram estas as primeiras concepções de sempre do *ciborgue*.

Em 1918 Fedele Azari voava com um avião modificado para aumentar o seu ruído como se fosse a sua voz e no seu manifesto comparava o avião a uma extensão do homem «(...)devido à absoluta identificação entre o homem e o seu avião que se torna uma extensão do seu corpo: os seus ossos, tendões, músculos e nervos estendem-se em longarinas e fio metálico» (citado por Dixon, 2007:63). Um eco da fenomenologia de Heidegger e Merleau-Ponty, uma antevisão da ampliação do artista ciborguizado contemporâneo

4.1.6. Futurismo *versus* revolução digital

O período futurista emergiu como um período comparável à revolução digital em termos de mudança tecnológica e transformação social e cultural. Nasceu da fé e do fascínio pelas «novas tecnologias» que emergiram e convergiram na mesma altura: cinema, automóveis, aviões e electricidade. Estas mudanças transformaram a vida do dia-a-dia, de uma forma extremamente visível, enquanto a mudança digital nos afecta de uma forma mais interna, levando a nossa atenção para um pequeno ecrã e para mundos mais íntimos. Steve Dixon afirma que talvez essa introversão no paradigma informático ofereça uma pista para o motivo por que não existem manifestos para a performance digital. Este autor conclui que mesmo sendo os artistas digitais menos aguerridos, não deixa de ser verdade que uma época realizou o que foi predito na outra: os artistas da performance digital concretizaram uma visão futurista estabelecida há um século e quase esquecida (Dixon, 2007:64).

Dentro da performance digital, a ciberformance une perfeitamente Futurismo e o Teatro de Variedades, como Marinetti previa e como veremos mais à frente no Capítulo IV, na análise de vários casos.



11: Luigi Russolo com o Intonarumori, 1913

Em *Houdini's Premonition* (1997), Thyrza Nichols Goodeve descrevia o teatro que utilizava fóruns textuais nos anos 90 como uma espécie de *vaudeville* teatral, comparando o manifesto *O Teatro de Variedades* de Filippo Tommaso Marinetti (1913) com o *Manifesto Ciborgue* de Donna Haraway (1991) e concluindo que «(...) o teatro *online* literalmente e figurativamente constrói o tipo de “teatro fantástico e de loucura corporal” que Marinetti, casando o Futuro com o Teatro de Variedades, esperava inventar» (citada por Jamieson, 2008:43).

4.2. Construtivismo

O encenador Vsevolod Meyerhold fez parte do movimento futurista russo antes de abraçar o Construtivismo e produziu várias performances futuristas incluindo *Mistério Bufo* (1918) e *O nascer do Sol* (1920). Este encenador desenvolveu um sistema de treino do actor baseado na biomecânica (o termo em si sugere uma tendência cibórguica futurista) influenciado pelos estudos da gestão científica, dos ciclos de trabalho e da economia de acção do industrial americano Frederick Winslow Taylor (1857-1915). Em *O Actor de Futuro e a Biomecânica* (1922) Meyerhold defendia uma ideologia e uma estética para a nova era mecânica em que o actor deveria relacionar a sua técnica com a situação industrial, comparando operários a bailarinos e postulando uma fórmula quase matemática para a interpretação (como já o haviam feito os futuristas), comparável ao uso combinatório do *software* criativo e do *hardware* infra-estrutural do computador:

« $N=A1+A2$ (N= o actor; A1= o artista que concebe a ideia e dá as instruções necessárias à sua execução; A2= o executante que executa a concepção de A1)» (Meyerhold, citado por Dixon, 2007:65).

Os esforços de Meyerhold para cinematizar o teatro e as suas ideias sobre a mecanização do trabalho do actor foram ecoados por Nikolai Foregger, que desenvolveu igualmente um sistema de treino que definia o corpo do bailarino como a máquina e os seus músculos volitivos como o maquinista (Goldberg, 2001:39).

Foregger empregou Sergei Eisenstein e outros realizadores como *designers* na sua tentativa de cinematizar o teatro. Por sua vez, esse realizador revolucionou o cinema através das suas teorias de construção do plano e da edição como «montagem de atracções»: os ritmos e tempos da sua montagem aumentavam o impacto sensorial e dramático dos seus filmes e a justaposição dialéctica dos planos ajudava à sua compreensão e à interpretação do substrato ideológico (Dixon, 2007:65). A montagem de Eisenstein efectuava choques ao nível sensorial e intelectual que ele comparava ao motor de combustão interna naquilo que podemos chamar uma «taylorização» do cinema.

Por essas alturas Dziga Vertov, apelidado de *hooligan* visual por Eisenstein, ligava Futurismo, Construtivismo e Surrealismo através de obras como *O Homem à Câmara de Filmar* (1929).

Segundo as teorias de Vertov, «o olho obedece ao desejo da câmara». Ou seja, este realizador propunha a afirmação tecnopositivista dos futuristas, a sensação de realidade sonhada dos surrealistas e o sistema geométrico formal dos construtivistas:

«Sou olho. Criei um homem mais perfeito que Adão; crio milhares de pessoas diferentes de acordo com planos e mapas previamente preparados. Tomo as mãos ágeis de um, as pernas mais rápidas e elegantes de outro, de um terceiro tomo a cabeça mais bonita e expressiva e através da edição crio um homem completamente novo e perfeito. Eu sou olho. Eu sou olho mecânico» (Vertov, citado por Dixon, 2007:60).

O olho de Vertov pode-se então comparar às funções de composição visual do sistema de computador. Também a fragmentação, reordenação e reanimação do corpo são temas comuns nas artes digitais. Nos mundos virtuais a construção do avatar assemelhar-se à descrição do olho de Vertov. O próprio processo da ciberformance, com interfaces e *media* em camadas justapostas, adjacentes ou paralelas, tem relações com este modo de montagem.

O subtexto frankensteiniano de Vertov reemerge hoje também na obra dos artistas que trabalham com a robótica, a biotecnologia e a vida artificial. O legado de Vertov está presente em muitos trabalhos de performance digital e directamente em alguns grupos como o Dziga Vertov Performance Group, criado em 1991, e o trabalho dos Talking Birds *Girl With a Movie Camera* (1999) (Dixon, 2007:66-67).

Também no seu estudo *A Linguagem dos Novos Média* (2001) Lev Manovich usa *O Homem à Câmara de Filmar* como um guia para a compreensão dos paradigmas dos novos media.



12: Foto de *O Homem à Câmara de Filmar*, filme de Dziga Vertov, 1929

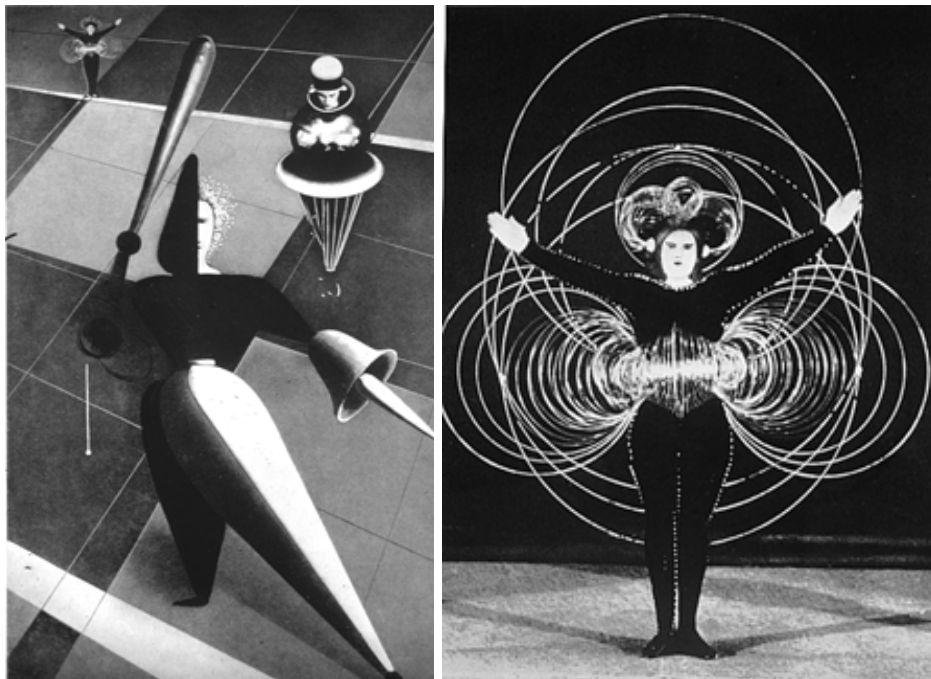
4.3. Schlemmer e a Bauhaus

Se o Futurismo é a base filosófica e conceptual da performance digital e o Construtivismo lhe providencia um modelo matemático e uma metodologia formalista, as outras vanguardas do princípio do século – Dadaísmo, Surrealismo, Expressionismo e a Bauhaus – são fontes de inspiração para o seu estilo e expressão artística.

O desenvolvimento da performance nos anos 20 na Alemanha deveu-se em larga escala ao trabalho pioneiro de Oskar Schlemmer na Bauhaus. De facto este artista foi o precursor de muitas das explorações actuais da performance digital.

Experimentando com as ideias de Adolph Appia sobre luz e a noção de Gordon Craig da *Ubermarionette* e as suas próprias concepções de espaço, linha e plano, Schlemmer levou a narrativa e a abstracção espacial e coreográfica a novas alturas. O artista desenhou fatos robóticos para o *Triad Ballet* (1922), utilizou engenhos mecânicos para mover rapidamente figuras metálicas no palco e meteu as mãos e a cabeça de uma *performer* em esferas metálicas ao estilo da ficção científica em *Metal Dances* (1929), peça apresentada num palco de placas de zinco. Schlemmer também defendeu ideias de avatares e *robots* inteligentes com o intuito de criar uma figura artificial que não fosse movida por fios. Seria controlada remotamente ou automaticamente «quase livre de intervenção humana» e permitindo «qualquer tipo de movimento em qualquer posição por quanto tempo desejado» (citado por Dixon, 2007:39). A comparação com os avatares bidimensionais ou tridimensionais de ambientes gráficos virtuais é óbvia.

Na *Dança dos Bastões* (*Stabentanz*, 1927) de Schlemmer, Mand von Kreibitz dançava segurando dois bastões de dois metros com oito outros presos ao seu fato, numa coreografia geométrica em que o corpo humano era literalmente reduzido a ser o transportador da linha.



13: Triadic Ballet, Oskar Schlemmer, 1922

A sua reorientação radical da topografia do corpo no espaço e a sua redução a planos bidimensionais ecoa na reconfiguração do corpo dançante nos ambientes digitais e nos mundos virtuais.

Steve Dixon em *Digital Performance* refere algumas interpretações recentes do trabalho de Schlemmer por teóricos das artes digitais. O estudo de M. L. Palumbo *New Wombs: Electronic Bodies and Architectural Disorders* (2000) relaciona o trabalho de Schlemmer com paradigmas do corpo virtual actuais, descrevendo-o como um *performer* cujo corpo foi «alargado pelo espaço» usando tecnologias que fundem e unem elementos cénicos em formas espaciais e geométricas únicas. Também Sue-Ellen Case liga o que chama o bastão ciborguiano de Schlemmer à quase prótese que é o rato do computador. Johannes Birringer relaciona os *sketches* teóricos de Schlemmer para o seu *Tanzermensch* com os desenhos cibórguicos de Stelarc que acompanham a sua declaração: «O corpo vazio seria um melhor hospedeiro para os componentes tecnológicos». Para Pelle Ehn a visão optimista de progresso social e artístico promovida pela Bauhaus oferece um modelo para um equivalente contemporâneo da unificação da arte e da tecnologia moderna que ele articula no seu *Manifesto para uma Bauhaus Digital* de 1998 (autores citados por Dixon, 2007:39).

4.4. Dada e surrealistas

A performance digital, bem como alguma ciberformance, explora geralmente representações do subconsciente, sonhos, mundos de fantasia. As colagens dos dadaístas transitaram para a ficção interactiva e para o reino virtual, como se pode observar em algumas ciberperformances que são apresentadas na plataforma UpStage: a sobreposição de camadas gráficas, vídeo e som favorece o desenvolvimento de ambiências muito ao estilo surrealista.

O Cabaret Voltaire de Hugo Ball em Zurich (iniciado em 1916) misturava performance, música, manifestos, teoria e imagens artísticas.

Dixon aponta que no campo do digital um exemplo da herança destas variedades dadaístas foi o trabalho do grupo Vakuum TV⁴⁹, fundado em Budapeste (1994-1997), que usou performance e pequenos filmes numa coreografia multimédia e interactiva com o intuito de espelhar as relações entre o computador e o seu utilizador como o *web surfing* ou o *zapping* televisivo (2007:68).

Características de inspiração surrealista como, por exemplo, a vida interior e a animação de objectos, a visão fragmentada do corpo humano, a desestabilização do tempo e do espaço, são traduzidas hoje em animações de computador ou incorporadas em *robots* mecânicos que integram as performances. As próprias ferramentas e modos de interface usados em ambientes como o mundo virtual Second Live favorecem esta instabilidade espacial e temporal tão cara aos surrealistas.



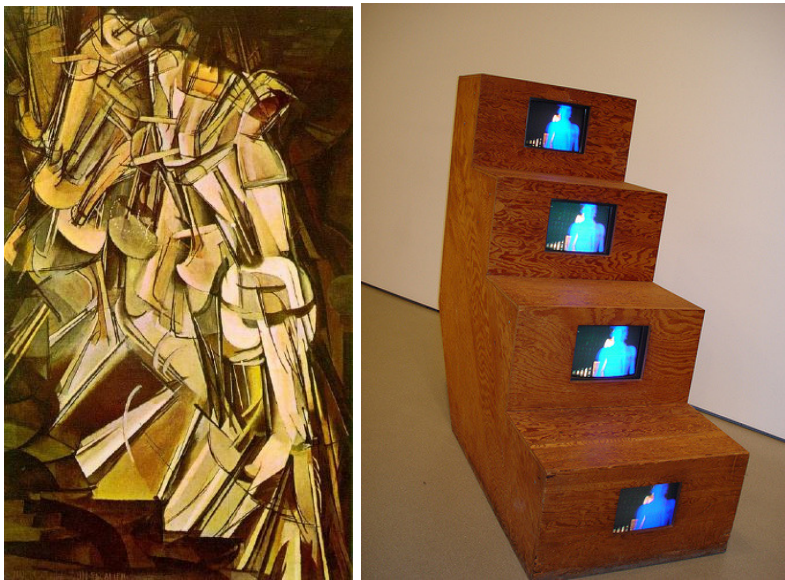
14: Hugo Ball no Cabaret Voltaire com um poema sonoro, 1917

A mitologia surrealista, tal como a mitologia apropriada por Freud (o andrógino, Édipo, Tanatos), ressoa nos novos dramas de *alter egos* digitais, avatares, *robots* e ciborgues.

⁴⁹ O site de Vacuum TV: <http://vakuumtv.c3.hu/>. Consultado em 10/06/2010).

Também o teatro do absurdo dos anos 50 e 60 herdou a suspensão do tempo e do espaço e os sonhos, alucinações e paradoxos do Surrealismo. A ciberformance invoca frequentemente alguns dos autores desse género dramático, nomeadamente Samuel Becket.

Os *ready made* dadaístas de Marcel Duchamp, bem como o trabalho dos cubistas, foram precursores da estética multi-camadas e da imagem dividida que encontramos na arte digital em geral e que é fundamental na ciberformance em particular.



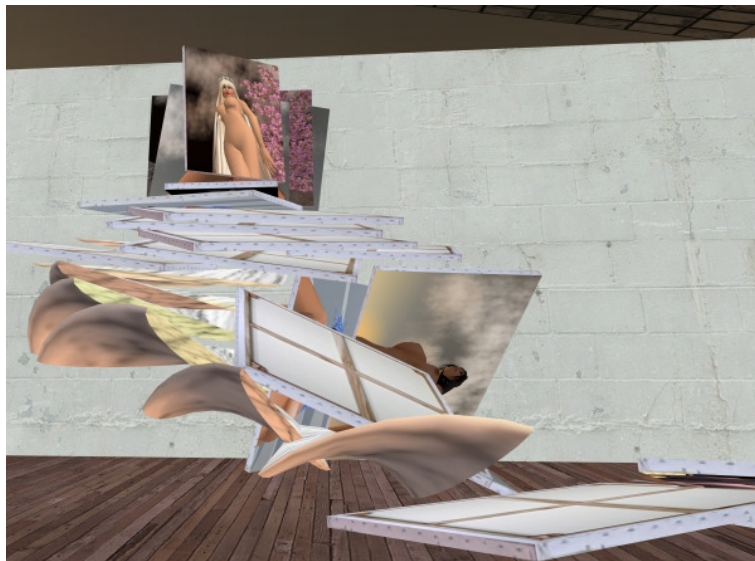
15: Nu Descendo Escada, o primeiro de Marcel Duchamp, 1912, o segundo de Shigeki Kubota, 1975

As influências de experiências com a imagem fragmentada de Marcel Duchamp, que marcaram a história da arte estão bem presentes na arte digital, desde o seu início até ao advento dos mundos virtuais. Temos como exemplo dessa influência a remediação do quadro cubista de Duchamp *Nu Descendo uma Escada* (1912) por Shigeki Kubota numa vídeo-instalação em que uma mulher desce uma escada passando de ecrã para ecrã numa série de monitores alinhados descendentemente (Paul, 2003: 76). Também a performer de código/avatar Gazira Babeli reinterpretou a mesma obra no mundo virtual Second Life através de uma instalação: telas representando nus clássicos – de avatares, claro – caem quando o nosso avatar se aproxima, criando um efeito de escada.

«O que sentimos acerca de Marcel Duchamp é essencialmente o que sentimos acerca da arte no final do século xx, tão profunda foi a sua influência», diz RoseLee Goldberg (Goldberg, 2001:21).

Duchamp forçou à reflexão sobre o que é a arte sobretudo afastando-a dos seus cânones tradicionais e fê-lo através de vários meios, desde a pintura às técnicas mistas (*The Large Glass*, 1915-1923), à instalação (*Etant Donnés*, 1946-66) e ao cinema (*Anémic Cinema*, 1926). Mais do que o que Duchamp fez, é importante o facto de que o pensamento que encorajou tornou as experiências com diferentes formas artísticas e *media* naturais e quase esperadas. Duchamp destacou o objecto de arte do seu valor comercial afirmando que o que valia era a ideia, o que viria mais tarde a ser utilizado por muitos artistas conceptuais. O próprio Joseph Beuys, que criticava Duchamp pela sua falta de envolvimento político, exibiu fatos de feltro, ou seja objectos fora do contexto, como os *ready made*; também Robert Rauschenberg afixou mantas e almofadas a quadros.

Marcel Duchamp fixou-se nos EUA depois da II Grande Guerra e aí influenciou os artistas da Pop Art e, anteriormente, as experiências multimédia do Black Mountain College de que falaremos mais tarde (a que pertenciam John Cage, Rauschenberg, o coreógrafo Merce Cunningham e o músico David Tudor, entre outros) (Rush, 1999:23).



16: Interpretação de Nu Descendo Escada feita pela performer Gazira Babeli, no mundo virtual Second Life, em 2007

4.5. Antonin Artaud

No princípio da sua carreira no teatro Antonin Artaud começou por estar ligado aos surrealistas. Afastado deste movimento por não querer filiar-se no Partido Comunista, o que se havia tornado imperativo para aquela corrente artística, Artaud, acabou por seguir o seu próprio caminho e desenvolver uma das teorias mais importantes para o teatro e a performance do século xx.

Em 1938 é editado o seu livro *O Teatro e o seu Duplo* em que defende o corpo do homem como o lugar primordial do acto teatral contra a supremacia da palavra, desenvolvendo o seu «teatro da crueldade», onde actor e público integrariam o processo da performance, não se distinguindo.

Steve Dixon observa que muitos artistas e académicos fizeram um paralelo entre o pensamento de Artaud e a performance digital. Aquele pensador discutiu «o corpo sem órgãos» muitos anos antes da formulação filosófica de Gilles Deleuze e Félix Guattari usada como construção metafórica no discurso sobre o corpo virtual. Em *Manifesto para Avatares*⁵⁰ (1999) Gregory Little sugere que Artaud devia ser a inspiração para a criação de novos tipos de avatares que teriam a ver com uma hiperincorporação, uma fisicalidade extrema, o objecto, o visceral e do horrífico. Também em *Artaud Libertado: o Ciberespaço Encontra o Teatro da Crueldade*, George Popovich sugere que a tecnologia da Realidade Virtual oferece a possibilidade da realização dos ideais de Artaud tal como a criação de um imenso espaço onde os actores se materializam como se surgidos do espaço psíquico e do puro arquétipo. Em *Virtual Futures* (1998) Stephen Metcalf e Sadie Plant referem a importância de Artaud para a ciberteoria (autores citados por Dixon, 2007:70).

⁵⁰ <http://www.gregorylittle.org/avatars/text.html>. Consultado em 13/06/2013.

4.6. Expressionistas



17: *Machinal*, 1928, peça expressionista de Sophie Tredwell readaptada em 1999

Os expressionistas com a sua distorção e exagero das formas visuais e criação de mundos «virtuais» têm alguma influência temática na performance digital. O macabro e o alucinatório eram aumentados pelos efeitos importados das objectivas do cinema como a grande angular e as lentes que distorcem a perspectiva. A expressão exterior do que é essencialmente íntimo, de estados exacerbados ou alterados de consciência e os reinos metafísicos, características do Expressionismo serão encontrados mais tarde na performance digital, e sobretudo na ciberformance com avatares, com os seus «ecrãs do duplo» (Causey, 2006) onde a alma, o tempo passado ou futuro e os fantasmas da psique se encontram com a presença física.

Tanto o estilo como algumas peças expressionistas foram readaptados por artistas da performance digital. Os clássicos do Expressionismo americano *Machinal* (1928) de Sophie Tredwell e *The Adding Machine* (1923) de Elmer Rice foram ambos adaptados nos anos 90 pelo Instituto para a Exploração de Realidades Virtuais da Universidade do Kansas (Dixon, 2007:71).

Na ciberformance encontramos algumas ligações com esta corrente do início do século XX, por exemplo nas experiências mais recentes de Stelarc no Second Life como *Rotating Brains / Beating Heart* (2010) uma «ópera» com uma orquestra ao vivo, dezenas de avatares nus e órgãos humanos desincorporados e suspensos no ambiente.

Também na plataforma UpStage encontramos ciberperformances que usam uma estética expressionista como o teatro de sombras de *Baba Yaga* (2007) de Rebekah Wild e Vicki Smith.



18: *Baba Yaga*, 2007, de Rebekah Wild e Vicki Smith

5. Do pós-guerra ao século XXI

5.1. Black Mountain College e John Cage

O crescimento dos fascismos em vários países da Europa e o advento da II Grande Guerra abrandaram o espírito vanguardista na Europa. Muitos artistas se exilaram nos EUA e levaram com eles uma inquietação que favoreceu o desenvolvimento da performance.

Em 1933 surge o Black Mountain College na Carolina do Norte, que atrai antigos colaboradores da Bauhaus expulsos da Alemanha pelos nazis. Xanti Schawinski, um desses casos, põe em cena o *spectodrama*, performance por onde perpassa um método educacional visando um intercâmbio entre as artes e as ciências e usando o teatro como laboratório e local de acção e experimentação (Goldberg, 2001:122).

Este espírito de experimentação continuaria, atraindo artistas e escritores como Fernand Léger, Aldoux Huxley, Lyoner Feininger ou Thornton Wilder.

Por essas alturas John Cage, músico e compositor, e Merce Cunningham, bailarino e coreógrafo, afirmavam-se em Nova Iorque e na Califórnia. Cage, que

estudara música com Schonberg e artes plásticas, escreveu o manifesto *O Futuro da Música* onde dizia que tencionava usar o ruído como instrumento musical. Em concertos e aparições na recém-criada televisão Cage usava garrafas, vasos, badalos, travões, «tudo aquilo que encontrava», nas suas próprias palavras (citado por Goldberg, 2001:123).

John Cage, sintetizando filosofia oriental e música experimental, começou a ter grande influência sobre alguns futuros *performers* como Allan Kaprow e Richard Higgins. Baseando os seus estudos no *I Ching (Livro das Mudanças)* e no budismo *zen*, o artista enfatizava o acaso como uma forma válida de fazer arte. As suas composições incorporavam sons da rua, sons de bater em madeira ou de puxar cordas de um piano e, mesmo, o silêncio, como é o caso de *4'33''*, de 1952, uma peça em três movimentos durante a qual nenhum som é intencionalmente produzido. O primeiro intérprete da obra, David Tudor, sentou-se ao piano quatro minutos e trinta e três segundos movendo os braços três vezes – durante esse tempo os espectadores deveriam compreender que estavam a escutar música. «A minha peça favorita», escreveu Cage, «é a que sempre ouvimos se estivermos quietos» (citado por Goldberg, 2001:127).



19: John Cage «tocando» na televisão, nos anos 50

As experiências seminais deste criador foram amplamente desenvolvidas na performance digital das últimas décadas.

As noções de Cage foram também apropriadas para a dança pelo seu amigo Merce Cunningham, cujas coreografias intrincadas reflectem a essência de exercícios de movimento não sequenciais (Rush, 1999:24).

Cunningham abandonou a narrativa dramática das coreografias de Martha Graham com quem trabalhara, e – tal como Cage encontrou a música nos sons de todos os dias – adoptou movimentos quotidianos propondo que andar, estar em pé, saltar e todo um repertório de gestos naturais podiam ser considerados dança. A dança somática, o contacto-improvisação e a dança-tecnologia desenvolveram amplamente este conceito que encontramos também em experiências mais recentes cruzando ambientes virtuais, avatares, sinais biométricos e o movimento do corpo, como algumas performances de Stelarc e de Isabel Valverde que analisaremos no Capítulo IV.

5.2. Happenings

Entretanto, no final dos anos 40 Jackson Pollock deitava tinta na tela, Lucio Fontana rasgava-a e Shimamoto furava-a. Mais do que o seu resultado, o acto de fazer arte passava a estar no centro da atenção. Desencantados com o Expressionismo Abstracto, os artistas distanciavam-se da pintura tradicional e uma série de artistas plásticos desenvolviam a arte gestual em *happenings*, eventos e performances, declarando o seu repúdio pela tela. Entre eles encontravam-se Allan Kaprow, Georges Mathieu, Yves Klein, Atsuko Tanaka, Otto Muehl, Gunter Brus, Joseph Beuys, Jean Tinguely, Nikki de Sant Phalle, Robert Rauchenberg e Piero Manzoni (Rush, 1999:36).

As revoluções sociais e sexuais dos anos 60 encontraram expressão numa arte que se afastava da tela e incorporava o espectador na obra. Da *action painting* de Pollock passou-se à acção em si mesma.

18 Happenings in 6 parts, apresentada na Reuben Gallery em Nova Iorque no Outono de 1959, foi uma das primeiras oportunidades de o público assistir a eventos que aconteciam anteriormente nos sótãos e espaços privados entre artistas e amigos. Nesta obra de Kaprow o público, dividido por três salas, seguia as instruções que lhe eram dadas à entrada, fazendo assim as suas acções parte da peça. A descrição deste evento, aparentemente sem sentido (o espectador teria de o procurar uma vez que se

tratava de uma obra aberta como a definiu Umberto Eco em 1962) reflecte o que se passava com outros *happenings* da altura. Muitos artistas, tais como Robert Whitman, Claes Oldenburg, Al Hansen e Jim Dine desenvolveram a sua própria iconografia para os objectos e acções do seu trabalho. A antiga igreja de Judson Memorial em Washington Square acabou por se tornar no templo destas acções. Algumas envolviam *media*, nomeadamente filme, como por exemplo *Requiem para WC Fields que Morreu de Alcoolismo Agudo* de Al Hansen, um poema em ambiente cinematográfico em que *clips* dos filmes de Fields eram projectados na camisa branca de Hansen (Goldberg, 2001:130).

Apesar da diferença entre os objectivos e as estruturas destes trabalhos a imprensa acabou por cunhá-los de *happening*, seguindo o título do trabalho de Kaprow. Os artistas envolvidos nestas acções nunca concordaram em adoptar o termo e nunca foi criado um grupo sob essa designação mas o nome acabou por ficar, com o sentido de um evento que só pode acontecer uma vez, como o definiu Kaprow (Goldberg, 2001:132).



20: Allan Kaprow: 18 Happenings in 6 Parts, 1959, e Montain, 1962

As acções do grupo Second Front no Second Life são *happenings* típicos, como veremos mais à frente, neste estudo. Aliás a filha de Al Hansen, Bibbe Hansen, cujo avatar se chama Bibbe Ho, é um dos membros daquele colectivo.

5.3. Fluxus

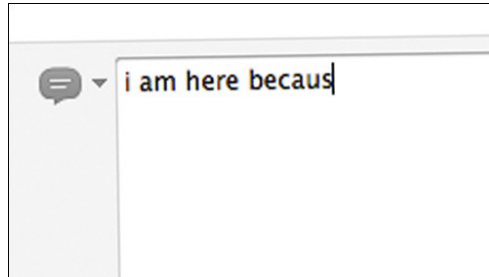
Outros artistas como Dick Higgins, Bob Watts, Al Hansen, George Maciunas, Jackson McLow, Richard Maxfield, Yoko Ono, La Monte Young e Alison Knowles apresentavam performances no Café A Gogo, no Epitome Café, no apartamento de Yoko Ono e na Galeria A/G, todos sob a designação de Fluxus, um termo cunhado por Maciunas em 1961 numa antologia do trabalho destes artistas. Estes acabaram por adquirir os seus próprios espaços, o Fluxhall e a Fluxshop, mas muitas das obras apresentadas nada tinham a ver com a definição «fluxista» (Goldberg, 2001:132).

Com uma noção conceptual da arte como algo determinado pelo acaso, os artistas da Fluxus criaram um movimento internacional que trouxe inovações para a performance, o cinema e o vídeo. Inspirada nos dadaístas, a Fluxus como vanguarda era anti-arte, sobretudo como propriedade de museus e colecionadores. Este movimento ridicularizava o modernismo e, tal como Duchamp, os seus seguidores pensavam que a arte tinha que ter ligação aos objectos e acontecimentos de todos os dias, passando esta noção através de eventos mínimos.

Segundo George Brecht um evento Fluxus era a unidade mínima de uma situação. E segundo Mieko Shiomi era «um acontecimento aberto». O acontecimento era simplesmente um convite a abrir «algo que estava fechado». Os participantes eram convidados a escrever o que tinha acontecido durante o evento. No fundo, opunham-se à arte exclusiva do museu através da defesa de uma arte participativa (Rush, 1999:24).

Encontramos uma atitude semelhante nas ciberperformances em que a participação textual do público é importante: os comentários que este escreve na janela de texto que ocupa uma secção do ecrã são uma parte integrante da performance, sublinhando a afinidade com estes movimentos que «abriram» a arte. Na performance *I am here because you are here* de Stefan Riebel, que teve lugar no Festival de Ciberformance UpStage em 2012, o artista pediu apenas ao público que o contactasse através daquela plataforma, ou de Skype, deixando curtas mensagens de texto durante o período de 24 horas. Nenhuma das conversas foi gravada ou registada.

Sem tema e utilizando o *medium* na sua forma mais simples, o que acaba por convidar a uma reflexão sobre o mesmo, esta performance mostrou-se uma herdeira do minimalismo fluxista.



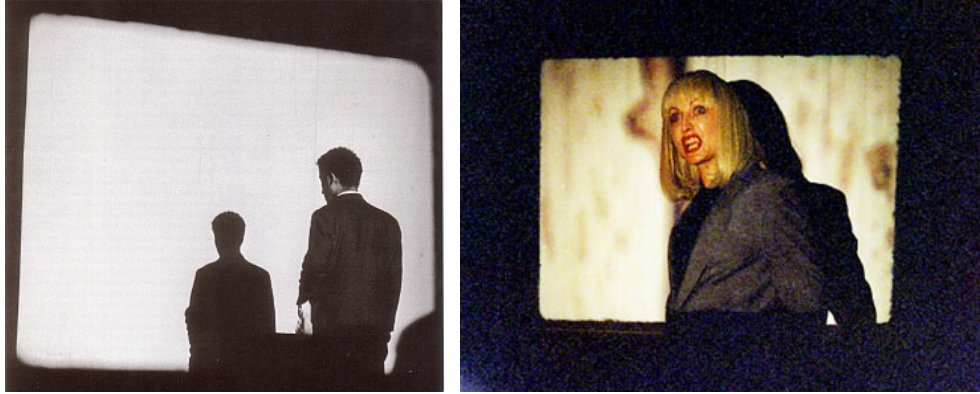
21: I am here because you are here (2012).
O minimalismo na ciberformance

As peças minimais da Fluxus consistiam por vezes em direcções que requeriam atenção ao detalhe – como por exemplo *Piano Piece for David Tudor #2* (1960) de La Monte Young que consistia nas indicações: «Abra o piano sem fazer, no acto, qualquer som que lhe seja audível. Tente quantas vezes quiser.»

Estas instruções minimais – de natureza musical ou não – abriam o evento a múltiplas possibilidades e interpretações: tudo podia acontecer. Os membros da audiência tornavam-se participantes em vez de observadores passivos, encarnando a ideia de Duchamp de que o espectador completa a obra de arte. De facto, na acepção fluxista o espectador não só completa como se transforma na obra de arte através da sua participação directa no evento (Rush, 1999:25).

Desenvolveu-se então uma estética minimal herdada da poesia concreta, dos manifestos Dada e da música experimental que se estendeu ao filme e que se tornou um importante elemento na *media art*.

Os *Fluxusfilms*, como foram chamados, foram em número de quarenta e criados por artistas que pouco tinham a ver com o cinema.



22: Nam June Paik em *Zen for Film* (1962-1964) e Anita Ponton em *Seen.Unsaid* (1998)

Nam June Paik – que nos merecerá uma maior atenção mais à frente – apresentou nesta altura (1962-64), no Fluxhall (na realidade o apartamento de Maciunas), *Zen for Film*, uma crítica à indústria do cinema que consistia na projecção de trinta minutos de película de 16 mm não revelada. Comparável à peça de música minimal por excelência, a referida 4'33'', de Cage, que fazia sobressair o ambiente e sons ocasionais, *Zen for Film* deslocava a atenção da audiência para os pequenos arranhões e para a dança das partículas na película em branco (Dixon, 2007:94). A projecção de *Zen for Film* tornava-se uma performance quando Paik aparecia e se punha de costas para o filme para se tornar parte do enquadramento, iluminado pela luz do projector.

Despindo o filme até ficar no seu essencial – a película – esta projecção sem imagens tornou-se o exemplo minimalista para todos os filmes Fluxus (Rush, 1999:25). Pouco depois, em 1965 e 1966, Owen Land criava *Film in Which Happen Spocket Holes, Edge Lettering Dirt Particles etc.*, título que revela o conteúdo minimal da peça, na senda de Paik (Dixon, 2007:94).

Subvertendo as expectativas da audiência, Paik instilou um aspecto performativo no contexto da projecção, e no processo libertou o espectador das manipulações tanto do cinema comercial como do independente. Sem imagens nem som, o filme tornou-se uma tábua rasa para as associações livres e interpretações de quem o vê. Acrescentados a cada projecção, pó, riscos e outros acontecimentos provocados pelo acaso tornaram, de certa maneira, o filme novo (Rush, 1999:25).

A *mise en scène* minimalista deste filme foi remediada na era digital por Anita Ponton em *See. Unsaid* (1998). Neste, a artista, usando uma cabeleira loura e um fato de homem, à frente de uma película branca de Super 8 com riscos feitos à mão, mima excertos de filmes dos anos 30 e 40, esquizofrenicamente fazendo as vozes dos vários personagens. Referindo-se a este trabalho disse Ponton: «[a mulher] está como que presa, uma figura efémera, um fragmento da imaginação do celulóide, no entanto está viva, respira e move-se. A figura feminina aqui é apenas uma máquina» (citada por Dixon, 2007:94-95). À medida que as vozes dos vários personagens incarnados pela performer começam a discutir e a gritar a mulher fica cada vez mais frenética e agitada, como um *medium* possuído por espíritos .

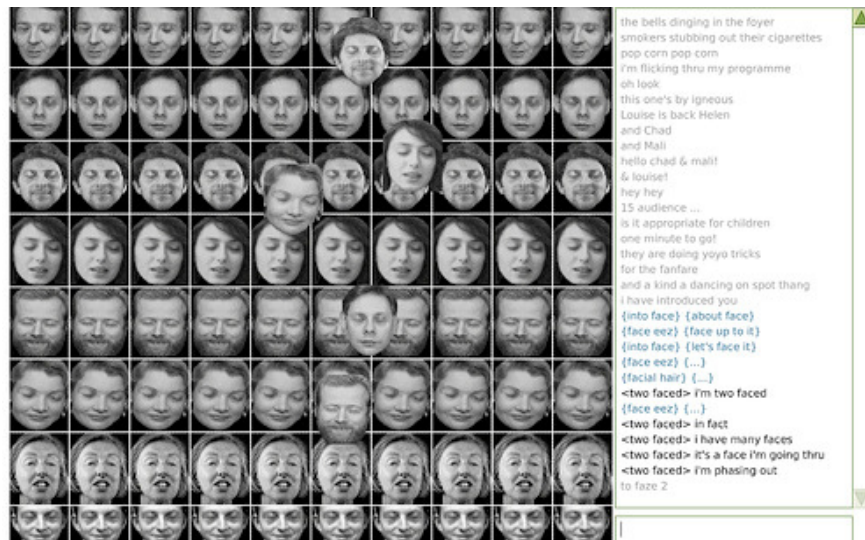


23: *Disappearing Music for Face* de Mieko Shiomi, com Yoko Ono, 1966

Em 1966 o artista e fotógrafo Peter Moore fez *Disappearing Music for Face*. O filme tinha Yoko Ono, outra artista da Fluxus, como intérprete e era baseado nas instruções de uma performance de Mieko Shiomi (em que se lê: «Os *performers* começam a peça com um sorriso e durante a duração da peça muito gradualmente mudam o sorriso para um não sorriso»). A boca, queixo e bochechas de Ono são vistas em grande plano revelando as pormenorizadas mudanças que ocorrem durante o filme. Filmado em oito segundos o filme dura onze minutos projectado em câmara lenta (Rush, 1999:26).

Também ciberformance encontramos o minimalismo da expressão facial e do texto, por exemplo em *Face-Off* (2007) «a face to face meeting in the surface of the

interface» de Igneous e Helen Varley Jamieson, apresentado na plataforma UpStage (ver Capítulo IV.1.2.)



21: *Interface (2007) ciberformance apresentada no Festival UpStage*

A Fluxus produziu um corpo de filmes que na sua natureza elementar punha em causa todas as associações que os espectadores trazem para a assistência de um filme, incluindo ser o próprio o observado (no final de *Disappering Music for Face* Yoko Ono olha para a câmara).

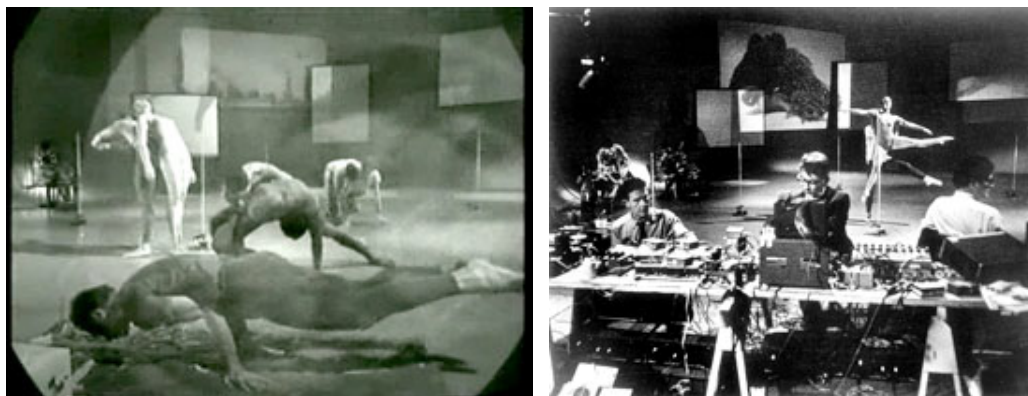
George Maciunas, o grande «organizador» da Fluxus, também fez o seu filme, *10 Feet* (1966) consistindo em dez pés de película e George Brecht criou *Entry Exit* (1965), o plano de um sinal de «Entrada» que gradualmente passa a negro para dar lugar ao sinal de «Saída». James Riddle fez *Nove Minutos* (1966) em que números aparecem no ecrã negro a cada minuto (Rush, 1999:26).

Para além da crítica implícita nos Fluxfilms há que considerar o seu carácter poético e meditativo. Embora nada fosse sagrado para eles, os artistas deste movimento encontravam significado no material vulgar de todos os dias, fosse o corpo ou a película por revelar. Quanto à crítica, não se referia apenas ao cinema de Hollywood mas também ao carácter elitista tanto da vanguarda francesa (Jean-Luc Godard) como do cinema independente americano (Stan Brakhage) (Rush, 1999:27).

5.4. Rauchenberg, Klüver e o E.A.T.

Daí para a frente e até aos dias de hoje muitos artistas se dedicaram à performance. Porém, para este trabalho interessam-nos os que a usaram juntamente com a tecnologia, nomeadamente o filme e o vídeo, mas não só.

Como já vimos, não foram apenas as artes plásticas que estiveram no dealbar da performance nos anos 60 mas também a dança, as artes dramáticas, o cinema, o vídeo e mesmo a música. A relação entre a tecnologia e a dança florescia em Nova Iorque com os artistas de Judson Church, destacando-se entre eles Robert Rauchenberg, um dos primeiros a propor uma fusão entre arte e tecnologia. Este encontrou-se com Billy Klüver, engenheiro electrónico e sonoplasta sueco que trabalhou com os já referidos Merce Cunningham e John Cage num dos primeiros trabalhos multimédia, *Variations V* (1965), para o qual criou um sistema de som que reagia a movimentos, sons e projecções gerando uma banda sonora ao som da qual os bailarinos dançavam. O trabalho incluía um filme de Stan Vanderbeek e um vídeo de Nam June Paik.



24: *Variations V* de John Cage, com Merce Cunningham e a participação de Bill Klüver, Nam June Paik e Stan Vanderbeek, 1965

Durante quatro anos Klüver e Rauchenberg trabalharam em *Oracle*, a obra interactiva mais avançada para a época. Foi concebida como um ambiente em que luz, som, temperatura e cheiro mudavam à medida que uma pessoa passava por ele.

Nine Evenings – Theatre and Engineering foi outro dos eventos de performance e multimédia históricos organizados por Klüver, Rauchenberg e seus associados

habituais – Cage, Cunningham, Lucinda Childs, Deborah Hay, entre outros – em Outubro de 1966.

Esse evento incluiu *Open Score (Bong)*, no qual Rauchenberg juntou, num campo às escuras, 500 voluntários cujos gestos eram captados por infravermelhos. Também os movimentos de duas tenistas com transmissão rádio nas raquetes, criada por Klüver, eram gravados. As imagens capturadas eram depois projectadas em três grandes ecrãs. Quando as luzes se ligavam já não estavam lá os *performers*. O conflito de não se poder ver um evento que está a acontecer à frente dos nossos olhos excepto por uma reprodução cria uma dupla exposição da acção, num ecrã de escuridão e num ecrã de luz (E.A.T., 2003).

A relação de Rauchenberg e Klüver levou à criação do Experiments in Art and Technology (E.A.T.) em 1967 numa colaboração duradoura entre artistas e engenheiros. Até à sua morte, em 2004, Klüver – que foi considerado «o padrinho da Arte & Tecnologia» – foi presidente da E.A.T. (Dixon, 2007:98).

Rauchenberg continuou a desenvolver trabalhos com bailarinos e coreógrafos, nomeadamente Trisha Brown, Deborah Hay, Steve Paxton e Lucinda Childs adaptados aos diferentes espaços que usavam.



25: *Open Score* de Robert Rauchenberg, 1966

Encontramos referências óbvias a estes trabalhos na ciberformance que usa o corpo como interface entre virtual e físico (que analisaremos no Capítulo IV.3) com as

suas experiências com múltiplos espaços de representação – ecrãs dentro de ecrãs – com o monitor como portal entre realidades e com dados biométricos traduzindo-se em som e iluminação no espaços físicos e virtuais ou no movimento involuntário do *performer*.

5.5. Cinema, vídeo e multimédia

A cinemateca – influência da *nouvelle vague* – foi um dos novos espaços adaptados pelos artistas dos anos 60 à performance. Foi para a cinemateca que Robert Whitman preparou *Prune Flat*, obra na qual existia interação entre *performers* e imagens projectadas neles próprios e em ecrãs. O artista – que começou como pintor – tentava assim transpor a tela do quadro para a performance, sendo o tempo e o espaço passados representados pelo cinema e o futuro pelas acções presentes dos actores (Rush, 1999:40).



26: Interação entre performers e imagens em *Prune Flat* de Robert Whitman, 1965

No mesmo ano Michael Snow analisou o papel do cinema na arte com *Right Reader*, uma performance em que, por trás de um vidro de *plexiglas* onde era projectado um filme, movia os lábios ao som da sua própria voz comentando a natureza banal dos filmes. Começa por parecer que fala em tempo real até que o público se apercebe de que não o faz: a experiência é mediada pela tecnologia tal como a experiência do cinema. Snow usou o cinema como estrela das suas

performances: em *Wavelength* (1967) fez dos truques da câmara – como *panning trucking, dollying* – os protagonistas do filme (Rush, 1999:40).

Também em 1967 Deborah Hay cria *Group One*, um filme a preto e branco projectado no canto de uma galeria em que homens e mulheres de fato escuro circulam como todos os dias. Depois do filme outros *performers* circulavam ao vivo pela galeria (Rush, 1999:41).

A pintora americana Carolee Schneemann criou, em 1967, *Snows*, uma elaborada interacção entre filmes de 16 e 8 milímetros, *slides*, esculturas de luz, *strobe lights* e oito *performers* de raças diferentes. Por baixo de algumas cadeiras da plateia Schneemann e os seus engenheiros fixaram microfones que transferiam sinais para um sistema que era accionado quando os elementos do público sentados nesses lugares se moviam e que accionava, por sua vez, os elementos multimédia (Rush, 1999:41).

Joan Jonas, que trabalha desde os anos 60 em *media* e performance, começou como escultora até se juntar ao grupo de Judson Church. A sua primeira performance *Oad Lau* continha o filme *Wind*, com imagens de vento e água. Joan usa o monitor e a câmara como adereços e como elementos esculturais nas suas peças. Achando o vídeo mágico e imaginando-se como uma «feiticeira conjurando imagens», inventou o pseudónimo Organic Honey. *Organic Honey's Visual Telepathy* (1972) e *Funnel* (1974) são vídeo-instalações em que Jonas pratica exorcismos, vestida de longos robes azuis e cantando canções dos índios americanos. Apesar de um período morto nos anos 80, Jonas continua a experimentar com os *media*, nomeadamente em *Volcano Saga* (1987), um poema islandês do século XIII, e *Sweeney* (1994), baseada num poema medieval irlandês. Neste, reflectindo o seu interesse na percepção possível através da câmara no contexto de uma performance, Jonas colocou-a por baixo de uma mesa de vidro em cima da qual os *performers* actuavam. Estes planos eram projectados em ecrãs, com operadores de câmara, *performers* e músicos todos visíveis ao público (Rush, 1999:43-47). Esta transparência e evidência dos meios de representação é também comum à ciberformance como veremos mais tarde.

Muitas acções do que se convencionou chamar de performance telemática, e que encontramos tanto na performance exclusivamente de palco ou galeria como na ciberformance, são herdeiras deste período.



27: *Telematic Dreaming* de Paul Sermon, 1992

Desde os anos 70 até ao final do século xx houve uma grande proliferação de experiências multimédia no teatro, na dança e na performance usando tanto ecrãs como monitores de vídeo. O custo relativo, o facto de o efeito ser imediato e a facilidade da tecnologia vídeo levou a que muitos artistas e grupos explorassem as possibilidades da integração dos *media* visuais no seu trabalho ao vivo, bem como a criação de peças de vídeo-arte. Foram três décadas de experimentação teatral que elevaram o visual acima do verbal e para Bruce King «o uso da tecnologia *media* (filme, vídeo, equipamento de som sofisticado) tornou-se num *ex-libris* do teatro experimental» (citado por Dixon, 2007:104).

A maioria dos mais aclamados *performers*, grupos de teatro e encenadores criou trabalho incluindo pelo menos filme ou vídeo, senão mesmo outras tecnologias digitais.

Phaedre Bell observou como o vídeo pode ser usado como *medium* primário ou secundário no teatro – se o evento é principalmente um filme que também usa performance ou uma peça de teatro que também usa vídeo. Esta teórica cunhou uma terceira categoria, as «produções *media* dialógicas» em que existe um equilíbrio entre o vivo e o gravado e em que o filme/vídeo tem agência e impacto interactivo na performance através de um «intercâmbio intermédia» (citada por Dixon, 2007:104).

A análise de Bell centra-se, como exemplo de produção dialógica exemplar, na obra *Bodily Concessions* (1987) de Laura Farabough, na qual a artista em palco representa o seu eu sonâmbulo, imagens no monitor de vídeo representam o seu eu

consciente e a projecção no ecrã representa os seus sonhos. A interacção subtil dos três elementos está no centro da peça, manipulando as construções de tempo, espaço, presença e ausência.

A troca dialógica literal entre o palco e o ecrã na forma de diálogo entre actores ao vivo e actores gravados tem sido usada em muitas encenações. Em *Deep Sleep* (1985) de John Jerusun, personagens no palco e no ecrã discutem acerca de quem é mais real, até que os actores do espaço físico são, a pouco e pouco, atraídos para o espaço do ecrã, ficando apenas uma figura em palco no final. Os discursos com guião e os movimentos livres entre palco e ecrã dos actores de Jerusun enfatizam a sua crença na complementaridade do vivo e do mediado mais do que a sua oposição (Dixon, 2007:104 -105).

Esta relação dialógica entre o vivo e o mediado e entre diferentes representações ao vivo – quer através da imagem real, quer imagem gráfica – foi estabelecida na ciberformance desde as primeiras experiências de The Plaintext Players no princípio dos anos 90. As problemáticas do vivo, do mediado e do seu confronto, inevitáveis na ciberformance, serão abordadas no capítulo seguinte.

5.6. Performances de estúdio: Nauman e Acconci

Nos anos 60 a câmara de vídeo tornou-se a grande parceira de artistas atraídos pelos *media* electrónicos. Uns anos mais tarde, tornar-se-ia uma parceira inseparável da performance de palco, como vimos acima. Porém, alguns utilizaram-na para gravar momentos íntimos e rituais. Segundo Michael Rush, embora haja um *continuum* entre a performance Dada e a Fluxus, os *happenings* e a *performance art*, a *media performance* não se enquadra bem nessa linha (Rush, 1999:47).

Ao contrário dos seus predecessores Dada, artistas como Bruce Nauman e Vitto Acconci não tiveram como objectivo a interacção com a audiência. Muitas vezes as suas performances eram assuntos privados, exercícios feitos nos seus estúdios, gravados mas não necessariamente mostrados. Em vez de objectos comercializáveis (como pinturas e esculturas), o processo físico de fazer a arte tornou-se na obra em si. A câmara representava o Outro ou o público. Era também um instrumento de libertação

em relação às formas tradicionais de fazer arte (Rush, 1999:47-48). Encontramos nestes artistas as bases para uma tendência artística que viria a ganhar atenção, espaço e poder no panorama das artes plásticas e da performance: a vídeo-arte⁵¹.

No espírito iconoclasta dos anos 60, Acconci e Nauman tentaram livrar-se da influência da história da arte eliminando tudo excepto o processo da sua arte. «As pessoas faziam performance para *não* pintarem ou esculpirem», disse Acconci (citado por Rush, 1999:48).



28: Antro/Socio (Rinde Facing Camera) de Bruce Nauman, 1991

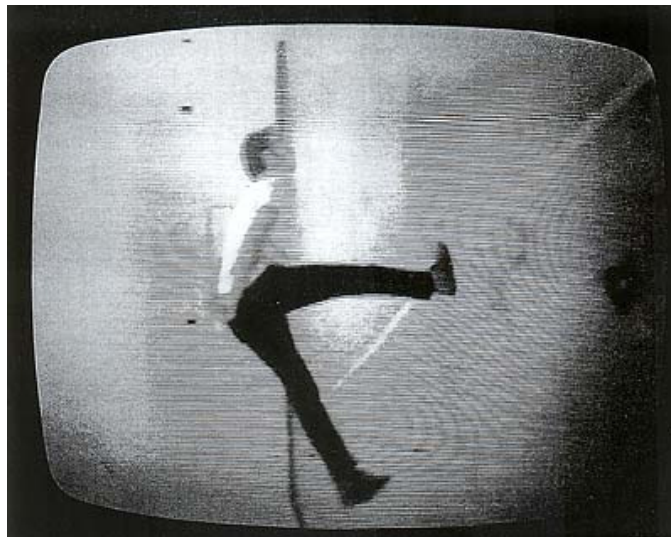
As suas performances privadas de Bruce Nauman, ou «representações», como lhes chamava, exploravam a relação entre a sua escultura e as suas actividades no estúdio. Numa dessas performances tomou certas posições (agachado, sentado, dobrado), criando «esculturas vivas» com o seu corpo. Nauman também foi influenciado pelo sentido do tempo das composições seriais de Philip Glass e Steve Reich, princípio que incorporou nos seus vídeos de câmara fixa, mostrando gestos e movimentos repetidos que considerava arte em si próprios. Esta ideia de que gestos comuns podiam ser considerados arte foi buscá-la à coreógrafa e compositora Meredith Monk, que conheceu em 1968. Durante os anos 60 Nauman fez mais de 60

⁵¹ Nos meus próprios projectos relaciono a vídeo-arte, área em que venho desenvolvendo a minha prática artística há vários anos, com ciberformance e *machinima*. *Me Myself and I* (2010) é o resultado do cruzamento de imagens reais do meu corpo – ecoando as acções intimistas de Nauman ou Acconci – com imagens de uma ciberformance pública, levada a efeito pelo meu avatar no ambiente virtual do Second Life. Reflexões sobre a identidade e as convenções – da arte, sociais – perpassam este trabalho tal como acontecia com as performances e vídeos destes dois artistas.

cassetes de acções repetitivas de todos os dias. Houve aqui também uma aproximação do artista à dança que deveu algo à coreógrafa Anne Halprin, cujos *workshops* eram frequentados por nomes como Trisha Brown, Yvonne Rainer e Simone Forti (Rush, 1999:48).

A relação entre escultura e performance nos trabalhos de Nauman foi também influenciada pelo filósofo Ludwig Wittgenstein e pelo escritor e dramaturgo Samuel Beckett.

O primeiro influenciou muitos artistas com a sua exploração das implicações filosóficas da linguagem vulgar, estudo que se reflecte no trabalho *Antro/Socio (Rinde Facing Camera)*, 1991, e *Antro/Socio (Rinde Spinning)*, 1992, em que a cara do artista Rinde Eckert é filmada em grande plano usando jogos de palavras wittgensteinianos (Dixon, 2007:49).



29: *Slow Angle Walk* de Bruce Nauman, 1968

Bruce Nauman lidou com questões de identidade em *Art Make Up*, quatro filmes mudos de 1967 e 1968 em que aplica diferentes cores de maquilhagem para mascarar a sua identidade. O mesmo motivo surge mais tarde nos seus vídeos de palhaços, em que estes são usados para mostrar o seu interesse na linguagem e nos extremos do comportamento humano, influenciado pelas peças de Beckett, cujos personagens são retratados em situações impossíveis – enterrados em areia ou em lixo, por exemplo. *Slow Angle Walk* (1968), que Bruce Nauman subtitulou *Beckett Walk*,

mostra o artista a andar pelo estúdio levantando uma perna a direito e deixando-a cair enquanto inclina o corpo, qual Buster Keaton. Nauman também usou acções auto-destrutivas tal como a artista italiana Gina Pane, que chicoteou os dedos dos pés em *Le corps pressenti* (1975) ou Pier Marton que se bate com uma guitarra até esta se desintegrar na sequência de vídeos *Performance for Video* (1978-82) (Dixon, 2007:49).

Estes extremos da linguagem e do gesto lembram a distanciação brechtiana como forma paradoxal de atrair a atenção do público. Suscitando as suas emoções, mesmo negativas, o artista envolve a audiência na acção ou narrativa (Rush, 1999:49-50).

O envolvimento de Vito Acconci com os *media* vai do vídeo a um canal (uma cassete para um monitor) à instalação e à performance.

Acconci usava o enquadramento do filme ou vídeo para o separar do mundo externo como uma câmara isoladora que lhe permitia estar em contacto com o seu material principal, o corpo.

No seu primeiro vídeo – encomendado pela revista *Avalanche* – Vito Acconci tentava queimar uma mecha de cabelo da nuca com a ajuda do monitor como espelho. *Three Adaptation States*, uma simples gravação de gestos no seu estúdio, consistiu sua passagem de página (era poeta) para as artes plásticas. Em *Centers* (1971) aponta para a câmara numa acção que leva o foco de atenção de volta para o espectador e em *Contacts* (1971) está vendado enquanto uma mulher quase que toca, com a mão, várias partes do seu corpo, enquanto ele as vai nomeando.

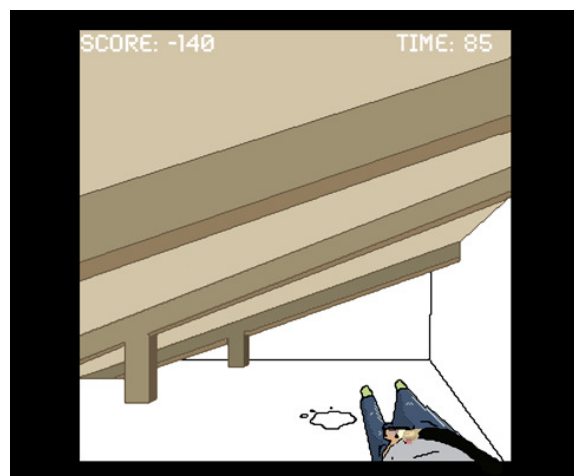
Acconci não gostava do termo performance pelas suas associações com o teatro – antes dos anos 60-70, a *performance* em inglês era geralmente associada com a sessão ou representação de teatro. «Detestávamos a palavra *performance*. Não chamávamos ao que fazíamos performance... porque a performance tinha um lugar e esse lugar era por tradição o teatro, um lugar onde se ia como a um museu» (citado por Rush, 1999:52).



30: Vitto Acconci em *Contacts*, 1971, e *Centers*, 1971

No entanto também apresentou performances públicas como *Tryings* (1971) e *Pull* (1971) em que ele e Kathy Dillon entram numa batalha de desejo e resistência quando ela tenta abrir-lhe os olhos fechados ou quando se seduzem um ao outro com olhares.

Vito Acconci trouxe as suas explorações do corpo e do tempo a público noutra performance de 1971, *Second Hand*, em que ficava de costas para o público e de frente para uma parede com um relógio e uma lâmpada pendurada. O artista movia-se quase imperceptivelmente à volta da lâmpada, reproduzindo o movimento do segundo ponteiro do relógio



31: Mark Beasley, *Vito Acconci - The video game* (2007)

Em *Command Performance* (1974) confrontava o espectador da galeria incorporando-o no ambiente do vídeo. O visitante sentava-se em frente de um monitor onde Acconci, deitado no chão, o convidava a seduzi-lo com frases como «Vá lá, querido, conquista-me!». Noutra monitor, por trás do visitante, aparecia este, filmado a partir de cima. Todos se transformavam em *voyeurs* nesta dança de sedução (Rush, 1999:52-53).

O trabalho deste *performer* dos anos 70 foi inspiração para o artista americano Mark Beasley em *Vito Acconci - The video game* (2007)⁵². Nesta série de três jogos digitais que têm uma certa relação com a ciberformance, o jogador, com a ajuda de um comando remoto da consola Wii (Nintendo), pode recriar três performances de Acconci – *Seedbed*, *Centers* e *Following Piece*. Nesta última, Acconci escolhia uma pessoa ao acaso e perseguia-a pela rua durante um mês, até que entrasse num local privado do perseguido. No jogo o objectivo é seguir a pessoa mas se o jogador se afastar de mais perde e tem de recomeçar.



32: O avatar de Franco Mattes na reencenação de *Seedbed* de Vito Acconci

Seedbed (1972) foi recriada pela dupla Eva e Franco Mattes em 2010 no ambiente do Second Life. Nessa performance Vito Acconci, escondido debaixo de uma rampa, masturbava-se e descrevia as suas fantasias sexuais sobre os visitantes da

⁵² <http://mark-beasley.com/work/vito-acconci-video-game/>. Consultado em 18/03/2013.

Sonnabend Gallery, que passeavam sobre ele. Os sons íntimos e divagações eram transmitidos no sistema de som da galeria, único contacto do público com o performer.

5.7. Nam June Paik

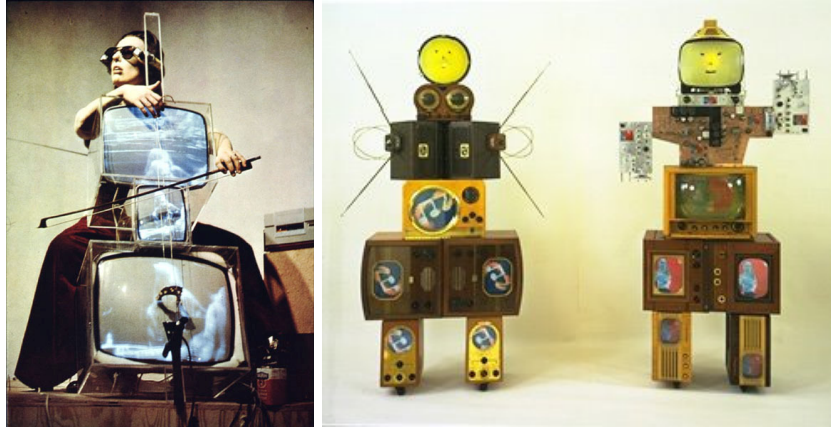
Para além do já referido *Zen for Film*, no seu período da Fluxus, Nam June Paik teve extensa obra, praticada na relação entre a *performance art* e a tecnologia.

Uma colaboração importante foi a que manteve com a violoncelista Charlotte Moorman, nomeadamente *TV Bra* (1968) e *Concerto for TV, Cello and Videotape* (1971). No primeiro, dois televisores faziam de sutiã enquanto Moorman tocava violoncelo, e no segundo tocava uma pilha de televisores cuja imagem era ela própria a tocar os televisores, tanto em diferido como em simultâneo. Estes vídeos foram a resposta a *Sextronique* em que Moorman, sem *top*, usava as costas de Paik como o corpo do violoncelo, e que havia sido censurado.

O interesse específico de Nam June Paik era visualizar o tempo. Em 1962 escreveu: «Tem de ser acentuado: o meu trabalho não é pintura, não é escultura mas antes uma arte do Tempo: eu não amo nenhuma arte em particular» (citado por Rush, 1999:53).

«Embora Paik tenha abandonado a performance ao vivo nos anos 80, virando-se para construções de vídeo multi-monitor massivas, a sua ligação à performance manteve-se evidente. É como se tivesse transformado o monitor num *performer*. Injecta tal frenesi nas suas instalações, com imagens correndo através dos ecrãs, que as esculturas de vídeo parecem mais organismos mecanizados que monitores inertes» (Rush, 1999:53).

A partir de 1964 fez *video robots*, incluindo *Family of Robot, Aunt* (1986) e *Family of Robot, Uncle* (1986) em que a principal impressão visual é criada pelos televisores em si, não pelo que está neles. Mais tarde criou o que se pode chamar de instalações performativas (Rush, 1999:53-54).



33: *Charlotte Moorman em Concerto for TV, Cello and Videotape*, 1971, e *Família de Robots (Tia e Tio)*, 1986, de *Nam June Paik*

The More The Better (1988) é um exemplo disso: uma vídeo-instalação circular de três canais numa torre de 18 metros com mil e três televisores. Randall Packer e Ken Jordan sugerem que Paik se apresentava «como um *techno-shaman*, sintetizando arte e tecnologia, num esforço de exorcizar os demónios de uma sociedade de consumo de massas obcecada pela tecnologia» (citados por Dixon, 2007:94).

As influências de Nam June Paik estão presentes em boa parte da vídeo-arte e da *performance art* de hoje que usa representações dialógicas em vídeo, como a ciberformance, nomeadamente aquela que usa ecrãs e monitores no espaço físico, em diálogo com os performers.

5.8. Os Accionistas vienenses

A expressão mais radical da *media performance* do pós-guerra foi a dos *Wiener Aktionisten*, os Accionistas Vienenses, principalmente Günter Brus, Hermann Nitsch, Otto Muehl, Kurt Kren, Rudolf Schwarzkogler e Valie Export, que haviam, quase todos, começado como pintores. Repelidos pela guerra e pelo nazismo e rejeitando o modernismo adoptado pelos museus, estes artistas tentaram fazer uma arte que era programaticamente sensacional. Procuraram inspiração tanto no entendimento freudiano do subconsciente como nas práticas artísticas libertárias da Fluxus. O Accionismo Vienense exaltava a destruição como o caminho para a liberdade social e artística. As acções que advinham deste modo de pensar envolviam mutilação, sexo

sado-masquista, desmembramento de animais e práticas misóginas, quase todos dramatizados para a câmara, às vezes com espectadores, outras sem.

Os Accionistas manifestavam-se em performances que desafiavam a morte do Ser e conduziam o público (presencial ou através das suas gravações) a uma reflexão sobre a sua própria condição psicológica e existencial. Através da apologia da automutilação e do sadomasoquismo esta arte-acção, mais do que qualquer outra, levou ao extremo a tomada de consciência dos limites do próprio corpo, como mais tarde Stelarc faria, de forma menos radical, através das suas auto-suspensões.

Através de uma linguagem sacrificial, estes artistas exorcizavam o corpo praticando actos que simbolizavam uma violência abafada pela sociedade numa atitude de contra-poder e denúncia. A tela era substituída pela pele, permitindo um maior contacto do espectador, que se transforma em testemunha e cúmplice.

As acções destes artistas eram de tal modo extremas que Rudolf Schwarzkogler morreu em 1969, segundo alguns, durante uma autocastração, num acto suicida. Outros, afirmam que este accionista morreu ao remover a sua pele pedaço por pedaço numa performance em público. Terá sido o artista que mais aproximou a arte da vida através da dor, da angústia e da impotência que integram a dimensão dramática e sufocante de todo o seu trabalho.

Em *Fúnebre*, 1966, uma acção filmada de Otto Muehl, um corpo nu está deitado numa cama e é pintado com *spray* e manipulado por outras figuras nuas. Muehl fez as performances de Yves Klein com modelos e tinta parecerem inocentes brincadeiras de criança. Extremo foi *Scheiss-Kerl (Merda-Gajo)*, 1969 um filme de 16 milímetros que graficamente mostra actos de coprofilia. Este género de comportamento extremo filmado ressurgiria nos anos 80 com Paul McCarthy e Ron Athey (Rush, 1999:56).

Para Otto Muehl o que é normalmente visto como perverso e degradante era apenas um meio de romper com os cânones sociais. Em 1971 deixou a arte para formar uma comuna onde o sexo livre e interações desinibidas eram prescritas. Quando foi descoberto que algumas dessas acções envolviam crianças, Muehl foi preso, durante sete anos.

Kurt Kren, que colaborou como operador de câmara com vários accionistas, interessou-se pelas capacidades técnicas da manipulação de imagens e edição. Fazia filmes desde os anos 50 influenciados pela música serial produzida no mesmo período. A edição rápida e o plano único faziam sobressair as qualidades materiais do filme enquanto proporcionavam um novo vocabulário para o «tempo» experimentado pelo espectador. Kren foi atraído pelas acções de Gunter Brus e de Otto Muehl em que viu uma hipótese para criar o seu próprio tipo de montagem.



34: Kurt Kren registava as performances de Otto Muehl

Como descreve o historiador Huber Klocker «Os filmes de Kren são *media* de armazenamento pictórico ao estilo de colagens organizadas num novo tipo de tempo e espaço que comprime a massa pictórica como uma máquina e a converte em pura energia» (citado por Rush, 1999:56). O filme de três minutos *Leda e o Cisne* (1964), a partir de uma das acções de Muehl, tornou-se, nas mãos de Kren, uma «ária sincopada de caos e abstracções», segundo Michael Rush (1999:57).

Valie Export – que participou no final deste movimento – criou performances, vídeos, filmes e eventos multimédia desde meados dos anos 60 que são muitas vezes exames gráficos do papel da mulher na sociedade. Foi fundadora da Cooperativa de Realizadores Austríaca e os seus primeiros trabalhos em performance e filme (*Menstruacionsfilm*, 1966, *Orgasmus*, 1966) colocaram-na à cabeça da performance feminista, contrariando o chauvinismo de outros accionistas como Muehl. As suas primeiras performances, filmes e fotos são ensaios tecnológicos sofisticados sobre a

percepção, a imagem e a linguagem do corpo. No princípio dos anos 70 usava imagens gravadas e vídeo ao vivo em performances como *Imaginação Movimento* (1974) e em meados dos anos 80 combinava vários *media* (fotografia, vídeo, filme) em trabalhos como *Syntagma* (1983). O objectivo de longo prazo de Export é reclamar o lugar da mulher na arte. Ela própria escreveu que «no filme o corpo da mulher transforma-se na imagem da mulher ao ponto de a história do filme e a história do corpo da mulher serem apenas uma» (citada por Rush, 1999:57).



35: Recriação de *Tapp und Tastkino* (1968) (à esquerda) de Valie Export e Peter Weibel por Eva e Franco Mattes, aliás, 0100101110101101.ORG, 2007, no mundo virtual *Second Life*

Eva e Franco Mattes, escolheram reencenar *Tap und Tastkino*⁵³ (1968), ou *Touch Cinema*, de Valie Export e Peter Weibel na sua série de remediações de performances históricas no ambiente sintético do *Second Life* (ver Capítulo IV.2.6). Naquela, a *performer* tinha presa ao peito nu uma caixa com uma pequena cortina, como se de um pequena sala de cinema se tratasse. O seu colega, com um megafone, convidava os transeuntes a «tocar o cinema», ou seja, o peito de Export, através da cortina. A dupla pôs em acção esta performance em dez cidades europeias ao longo de quatro anos.

Alan Sondheim, nas suas ciberperformances no *Second Life* explora o lado negro e violento do habitar mundos virtuais, virando os avatares do avesso, expondo as suas entranhas e desenterrando as camadas subterrâneas da virtualidade. Um pouco como os *Accionistas Vienenses*, ao reflectir sobre a morte, exorciza o corpo virtual. Esta reflexão existencial sobre o homem que habita o virtual e sobre os limites do corpo

⁵³ Video de *Touch Cinema*, 1968: http://www.youtube.com/watch?v=JGv7F_S-rYk. Consultado em 06/10/2012.

está bem patente no título da sua comunicação «We have always been avatares and avatares must die» apresentada no CyPosium (2012), um encontro sobre ciberformance a que assistimos.

Muitos outros artistas da ciberformance analisam, nas suas acções, as limitações quer do corpo físico quer do corpo virtual. Gazira Babeli atira-se de 30 milhões de metros e desfaz-se em polígonos enquanto os Second Front são mortos, para renascer outra vez, infinitamente (ver Capítulo IV2.1 e 2.3.). Tal como os accionistas usavam a carne como instrumento de reflexão sobre a vida, quebrando as regras da moral e violando os cânones artísticos, os *ciberformers* de hoje quebram as regras do código nos mundos virtuais convidando a uma análise sobre a nossa experiência existencial como «virtually humans» e apontando novas direcções para a arte.

5.9. Orlan

Usando técnicas semelhantes às de Valie Export mas, talvez, mais extremas, Orlan critica uma sociedade que objectifica a mulher objectificando-se a si própria. Desde 1974 que esta artista francesa da performance multimédia realça as pressões sociais exercidas quer sobre o corpo da mulher quer sobre o *corpus* da arte. Desenvolveu, assim, o que chama de *Art Charnel*, arte carnal, acções em que o formato do seu corpo é alterado e das quais se destaca *A Reencarnação de Santa Orlan* (desde 1990) uma série de nove performances cirúrgicas. Durante estas operações a sua performance foi gravada ou transmitida ao vivo enquanto a operavam para que se identificasse com traços de certas figuras da pintura Renascentista. Foi operada, por exemplo, ao queixo para que se parecesse com o da *Vénus* de Botticelli (no *Nascimento de Vénus*) e aos olhos para que se assemelhassem aos de *Psyche* no *Le Premier Baiser de L'Amour à Psyche* de Gérard. Apenas com anestesia local, conservou-se consciente para poder dirigir as performances para a câmara.

Orlan oferece-se como tela de carne a cirurgiões plásticos, usando uma das artes do corpo – a tecnologia – com a finalidade dar o corpo como arte. A artista vê o

corpo como um *software*, matéria escultórica que deve ser modelada, transformada, pondo em causa a identidade e o significado de propriedade e de «imagem de si».



36: Orlan faz-se operar para a câmara. As suas performances são transmitidas na Internet

A *performer* francesa utiliza um processo metafórico-identitário recorrendo à performance para melhor representar uma bio-política do corpo pós-moderno. Orlan considera que a arte deve superar a ideia de humano e toma a direcção de uma identidade transgenética.

Através das operações cirúrgicas transmitidas pela Internet, o que é do foro privado passa a público numa dessacralização do mito privado/público em que a reconfiguração do corpo o transforma num espaço de discussão. «O meu corpo é um lugar de debate público em que se põem questões cruciais da nossa época», afirma a própria Orlan em *Manifesto da Arte Carnal*.

Pondo, mais uma vez, em causa os cânones de beleza ocidental na série *Self-hybridations* (1998-2008), Orlan, através de digitalizações, combinou o seu rosto com o que poderia ser o rosto de mulheres de várias culturas e tribos.

Os «monstros» de Orlan são uma simbiose de culturas onde é visível uma certa antropologia da beleza feminina sugerindo uma imagem de mulher global que confronta a ideia de imagem ideal do corpo. Numa atitude *cyberpunk* a artista usa o sistema, os seus materiais e as suas morais para melhor interferir e criticar, uma atitude que é comum à ciberformance: em *Come to Heaven* (2006), Gazira Babeli a

900km por hora, fica desfigurada enquanto em *Spawn of the Surreal* (2007) os avatares do público desta performance de Second Front ficam, inesperadamente deformados, desconstruindo algo que os residentes do Second Life tanto prezam – a beleza do seu avatar, muitas vezes uma emulação dos padrões postuados por Hollywood. Também Eva e Franco Mattes juntaram, numa exposição, os *13 Avatares Mais Belos* (2006-07) não só numa referência a Andy Warhol como numa crítica aos cânones da beleza ocidental (ver Capítulo IV.2.1. e 2.6).

5.10. Stelarc

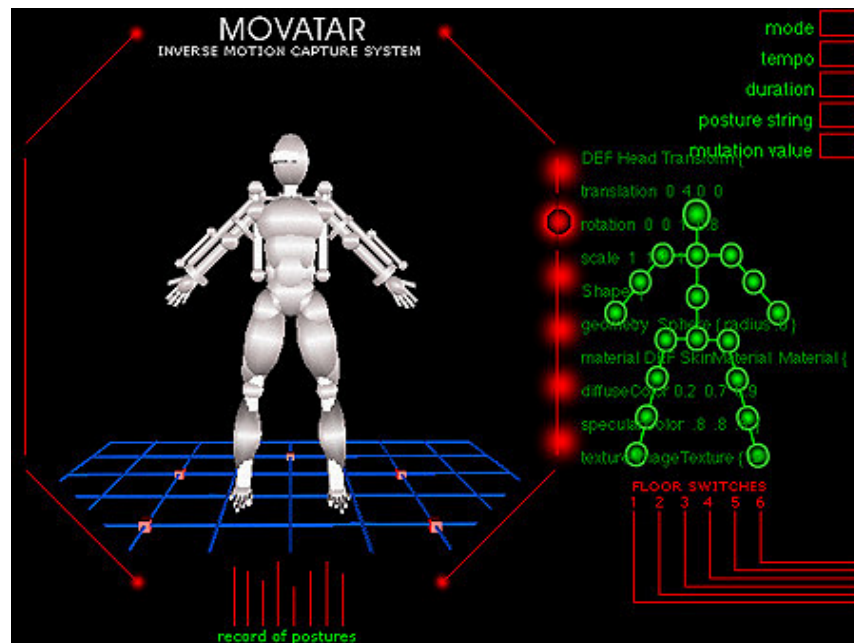
Questões de alteridade, intimidade e involuntariedade corporal são exploradas pelo artista e investigador Stelarc, que se dá a si mesmo como *medium* e espaço de exposição. O seu corpo é invalidado, aumentado e prolongado. As interfaces real/virtual permitem-lhe a performance em meio electrónico, de tal forma que, mais do que a identidade corporal, o que se torna crucial é a sua conectividade, a sua capacidade como interface e não a sua localização (Smith e Stelarc, 2005:215-241).

Stelarc, que afirma que a sua sorte foi não ter muito jeito para as belas-artes, começou por atrair as atenções do mundo com as «suspensões». Suspenso por ganchos do tecto de galerias ou ao ar livre, o artista realçava o facto de a dor colapsar a distinção entre mente e corpo, anular a identidade e afirmar a obsolescência do corpo, um corpo vazio sem vontade, ausente do seu próprio agenciamento e agindo involuntariamente.⁵⁴

Este foi o ponto de partida de Stelarc para outras obras que incluem: *Escultura no Estômago* (1993), um «adorno estético» operado por um servomecanismo e apresentado em video; *Corpo Amplificado* (1990-1994), no qual o artista toca acusticamente através das suas ondas cerebrais, músculos e pulsação; *Terceira Mão* (1976-1981), com punho rotativo accionado por outras partes do corpo do artista; *Orelha no Braço* (2003-2006), um *work in progress* que inclui uma réplica de uma orelha construída a partir de células humanas, uma prótese de pele e cartilagens, uma vida parcial acrescentada ao corpo do artista na qual pretende incluir um microfone

⁵⁴ <http://stelarc.org/?catID=20316>. Consultado em 10/04/2010.

juntamente com um receptor dentro da boca, de forma a poder comunicar através desse aparato; *Cabeça Protésica* (2003), um modelo 3D de AI, *artificial intelligence*, que se desenvolve e aprende com a interação e *Movatar – Inverse Motion Capture System* (1997-2002) um sistema de *motion capture* invertido em que o avatar anima o corpo físico, não o inverso.



37: Movatar – Inverse Motion Capture System (1997-2002), de Stelarc

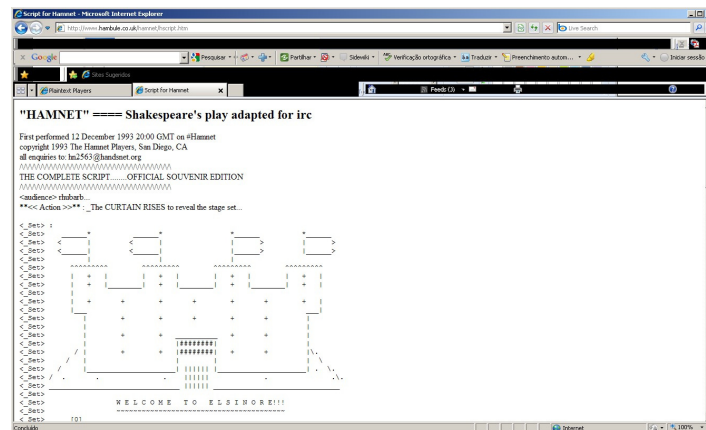
Este último é um trabalho de referência para a ciberformance, nomeadamente aquela que usa o corpo como interface e será abordado de forma mais desenvolvida no Capítulo IV, bem como trabalhos mais recentes do artista que se desenvolvem entre o espaço físico e o mundo virtual Second Life.

6. Ciberformance – breve historial

Apresentamos aqui uma brevíssima passagem por ciberformances que aconteceram em vários tipos de plataformas desde o início dos anos 90. Não se trata de uma história da ciberformance apenas de alguns exemplos dentro de um alinhamento cronológico.

Helen Varley Jamieson, a criadora do termo ciberformance, na sua tese de mestrado, *Adventures in Cyberformance*, elaborou um quadro com o que considerou as actividades de relevância relacionadas com a ciberformance até 2008 (2008:88-90) (ver Anexo VI). Também Francesco Buonaiuto elaborou uma cronologia para os eventos teatrais na Internet na sua tese de mestrado *Internet e Teatro* (2010)⁵⁵ (ver Anexo VII). A continuação dessas cronologias está por fazer. Ademais, tendo em conta que nesta tese expandimos o conceito de ciberformance de forma a englobar outras plataformas, como os mundos virtuais, e performances que usam outras interfaces para lá do computador, as propostas de Jamieson e Buonaiuto necessitam de ser completadas, segundo a nossa perspectiva.

Nesta secção pretendemos apenas situar o leitor com alguns exemplos retirados do percurso da performance *online* ao vivo que servirão de ilustração das acções que consideramos ciberformance, uma passagem que poderá ser útil antes de passarmos à sua definição no capítulo seguinte. Alguns destes *performers* foram já referidos na relação com momentos da história da performance digital a que procedemos anteriormente. Relativamente a alguns destes grupos e experiências será feita uma análise mais completa no Capítulo IV.



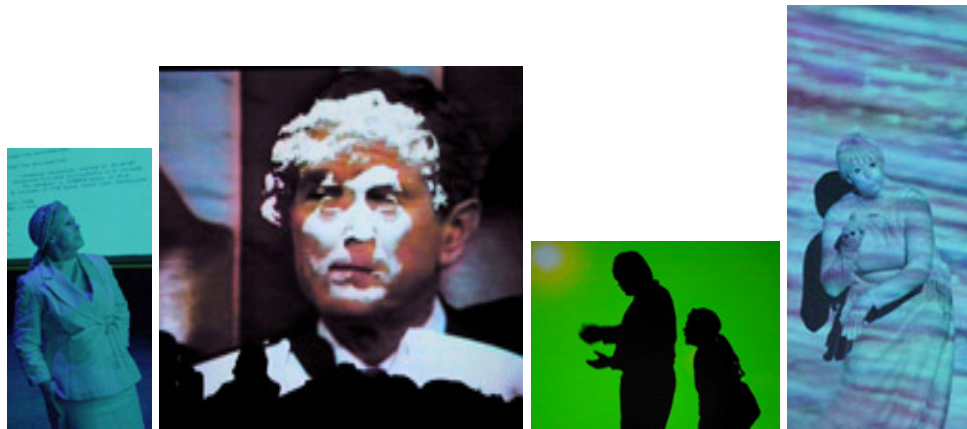
38: Hamnet, de *The Hamnet Players*, 1993

Foi no princípio dos anos 90 através de *fóruns textuais* (chamados *chats* como abreviatura de IRC, *Internet Relay Chat*) e de *Multi User Dungeons* (MUDs), jogos multi-

⁵⁵ Essa cronologia está *online* em: <http://www.ponline.it/>. Consultado em 12/06/2012.

jogador baseados no texto, que surgiram as primeiras experiências de ciberformance, a princípio apenas textuais, integrando grafismo mais tarde.

Hamnet, estreada num *chat*, em 1993, é considerada a primeira performance documentada: num fórum de performance participada uma versão de 80 linhas de *Hamlet* de Shakespeare foi apresentada pelo grupo The Hamnet Players.⁵⁶ Mais tarde apareceram IRC como ATHEMOO (1995), um espaço para troca de experiências sobre a performance *online* apoiado pela Universidade do Hawai. *NetSeduction* de Stephen A. Schrum, uma performance baseada na «conversa de engate» típica desses fóruns, foi apresentada em ATHEMOO em 1996.



39: *Imagens de The Roman Forum Project, criado por Antoinette LaFarge e Robert Allen para The Plaintext Players, 2003*

Esta estreia foi seguida do aparecimento de outros grupos como Desktop Theatre ou The Plaintext Players, especializados em improvisações textuais dirigidas.⁵⁷

Nesta época áurea da performance textual e gráfica apareceram ainda espaços dedicados à performance como The Palace, um «palácio» com uma série de salas temáticas onde os utilizadores representados por avatares gráficos bidimensionais podem conversar através de texto.^{58 59}

⁵⁶ <http://www.hambule.co.uk/hamnet/>. Consultado em 12/06/2010.

⁵⁷ <http://yin.arts.uci.edu/~players/>. Consultado em 12/06/2010.

⁵⁸ <http://www.openpalace.org/demo/#palace=nw.epalaces.com:9998>. Consultado em 12/06/2010.

⁵⁹ <http://www.thepalace.com/>. Consultado em 12/06/2010.

Mais tarde, em 2004, surgiu UpStage, uma plataforma com *software* especialmente desenhado para acolher ciberformance, subsidiada pelo governo da Nova Zelândia.⁶⁰

O grupo Avatar Body Collision foi o grande impulsionador da criação desta última plataforma. Este grupo, formado em 2002, é constituído por quatro mulheres, incluindo a já citada Helen Varley Jamieson, e tem desenvolvido trabalhos fundamentais para a afirmação da ciberformance tanto a nível prático como a nível crítico e mesmo académico. Entre Londres, Helsínquia, Nova Zelândia, Austrália e o ciberespaço ensaiam e apresentam peças em várias plataformas usando *software* livre.⁶¹



40: Durito's Dancing Box Manifesto, uma das ciberperformances apresentada no UpStage 2009

Em *Swim, an Exercise in Remote Intimacy* as quatro artistas cruzam a performance apresentada ao vivo num teatro, com intervenções telemáticas das *performers* ausentes, juntamente com a participação dos avatares num ambiente virtual⁶²(ver Capítulo IV.1. sobre este tipo de ciberformance).

60 http://upstage.org.nz/blog/?page_id=210. Consultado em 14/06/2010.

61 <http://www.avatarbodycollision.org>. Consultado em 14/06/2010.

62 <http://www.avatarbodycollision.org/swim/swim2.html> Consultado em 14/06/2010.

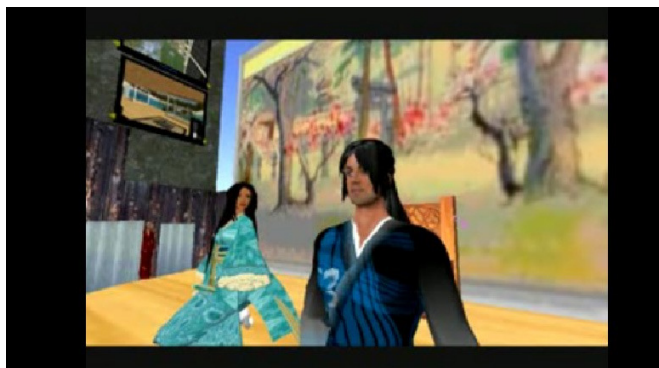


41: Swim – an Exercise in Remote Intimacy, de Avatar Body Collison, 2003

A partir do aparecimento do Second Life em 2003 surgiram vários grupos que usaram este espaço virtual para fazer um tipo de performance diferente daquele que é possível em plataformas como UpStage, onde a acção é mais baseada na interacção textual, no grafismo fixo e na telemática. Alguns *performers* aproveitaram a tridimensionalidade daquele ambiente para trabalhar a nível da animação de avatares e da criação de cenários e ambientes.

Com uma afinidade com as artes performativas clássicas como o teatro e a dança foram surgindo grupos que transpuseram a estética dessas formas para o «palco» do Second Life.

Com uma grande ligação ao teatro clássico, neste caso ao *kabuki* japonês, temos o exemplo do grupo Gion Kabu.⁶³ *Kitano Odori* é uma peça clássica daquele género teatral oriental apresentada pelo grupo em 2007.



42: Kitano Odori (2007), peça de kabuki do grupo Gion Kabu no Second Life

⁶³ <http://www.youtube.com/watch?v=YRwEZgRdvrl&NR=1>. Consultado em 17/06/2010.

Quanto aos trabalhos de Ballet Pixelle, têm uma ligação estreita à dança clássica.⁶⁴ O grupo faz inclusive audições aos avatares interessados em participar nas suas coreografias, onde não se exige que saibam dançar em pontas, mas sim que saibam usar o inventário de gestos do Second Life com destreza digital.⁶⁵

Ambos os projectos se baseiam na tradição clássica do teatro, por um lado, e da dança por outro, pelo que não os podemos considerar ciberformance – esteticamente falta-lhes o risco e o vanguardismo que a caracteriza. No entanto são aqui referidos para demonstrar a importância que os mundos virtuais podem ter, não só para os projectos de performance *stricto sensu*, mas também para as outras áreas artísticas clássicas como a dança, o teatro e as artes plásticas.



43: Alguns dos ballets clássicos de Ballet Pixelle no Second Life

Marcos para a história da ciberformance são as acções de Eva e Franco Mattes, dois *performers* que têm desenvolvido o seu trabalho na Internet em geral mas que entre 2007 e 2010 apresentaram as séries *Reenactments* e *Synthetic Performances*, incluindo reencenações de performances históricas, no mundo sintético Second Life.

As acções foram executadas pelos avatares de Eva e Franco, construídos a partir da sua imagem real, e incluíram a performance *Imponderabilia* de Marina Abramovich, o famoso *Shoot* de Chris Burden – em que o artista se fez alvejar num braço com uma arma de fogo – e performances de Valie Export, Vito Acconci e Gilbert and George,

⁶⁴ <http://www.balletpixelle.org/Theater.html?ballet=Nut1>. Consultado em 17/06/2010.

⁶⁵ <http://www.balletpixelle.org/audition.html>. Consultado em 18/06/2010.

entre outros. Algumas dessas ciberperformances foram apresentadas em simultâneo no mundo actual, geralmente em galerias de arte.⁶⁶

Mas talvez o projecto mais radical seja o do colectivo Second Front, sem ligações ao teatro ou à dança e mais enraizado na *performance art*. Formados em 2006, as suas intervenções são geralmente marcadas por uma crítica social, designadamente de cariz ecológico, ou manifestações mais abstractas, de raiz ontológica ou metafísica.

Na acção *Roubo de Identidade Virtual*, provocam o público perguntando-lhe o que há de melhor do que ser uma avatar que não morre, não fica doente, voa e teletransporta-se. O que há de bom na *first life*, na primeira vida, questionam⁶⁷.

Outros exemplos do trabalho de Second Front: uma acção sobre a matança dos golfinhos no Mediterrâneo⁶⁸ ou *Loosing It*, uma performance em que os avatares perderam a cabeça...⁶⁹



44: Imagem de uma ciberperformance de mote ecológico do grupo Second Front

⁶⁶ <http://0100101110101101.ORG/home/reenactments/index.html>. e <http://0100101110101101.ORG/home/performances/index.html>. Consultados em 12/10/2012.

⁶⁷ <http://www.secondfront.org/blog/?paged=2>. Consultado em 22/06/2010.

⁶⁸ <http://www.secondfront.org/blog/?paged=2>. Consultado em 22/06/2010.

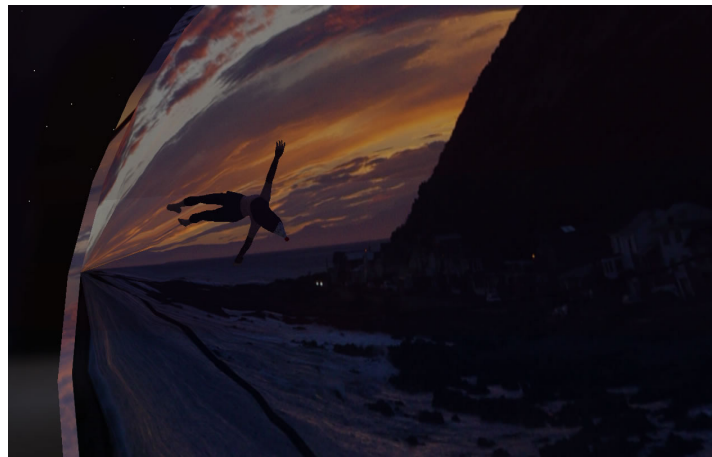
⁶⁹ <http://www.blip.tv/file/1718933>. Consultado em 22/06/2010.

As temáticas abordadas por este grupo são variadas: uma performance inspirada na peça *Car Bibbe* de um dos membros da Fluxus, Al Hansen; uma outra em que assaltam os cofres dos proprietários do Second Life, os Lindens, e queimam pilhas de dinheiro; uma paródia aos aceleradores de partículas que talvez possam criar buracos negros (ver análise das acções deste grupo no Capítulo IV.2.3.)

Hoje em dia a performance no Second Life tem lugar em festivais como Odyssey, organizado por artistas ligados aos Second Front, ou Interact, organizado pelo Linden Endowment for the Arts (L.E.A.).

As potencialidades de plataformas como o Second Life começam entretanto a ser exploradas em projectos mais ambiciosos. Foi o que aconteceu com *Weathering In/Com Tempo* (2010), que mais tarde se desenvolveu em *Senses Places* – projectos concebidos por Isabel Valverde, coreógrafa, e por Todd Cochrane, engenheiro informático.

Senses Places é um projecto filiado na dança-tecnologia que questiona a redução da nossa «inteligência corporal», criando um ambiente híbrido e corporalizado onde os participantes interagem física e virtualmente uns com os outros e com o ambiente em si. Sensores nos corpos dos participantes permitem a utilização de dados biométricos na interacção com os ambientes virtual e físico.



45: Imagem do projecto *Weathering In/ComTempo* (2010) de Isabel Valverde e Todd Cochrane

Nas sociedades de consumo actuais perdemos corporalidade em favor de um aumento da comunicação e do conhecimento. A tecnologia muda rapidamente mas

continuamos ainda agarrados ao audiovisual, ao computador como uma *boxed interface*, uma «interface encaixotada», ao movimento minimal mão-olho (Cochrane e Valverde, 2009:60). É o que acontece quando interagimos no Second Life, por exemplo. É, pois, necessário criar experiências mais corporais onde exista uma virtualidade aumentada, como prenunciam projectos como este (ver Capítulo IV.3.3).

Capítulo III – Para uma definição e teoria da ciberformance enquanto prática artística

(Introdução)

«Os *sites* performativos que considero estão localizados nos territórios virtuais do ciberespaço criados pelas tecnologias concretas das redes de computador em interface com o sujeito humano. É, claro, a interface humano-computador (IHC) que dita a produção e a estética dos espaços virtuais. À medida que os avanços tecnológicos nos levem para lá dos constrangimentos dos teclados, *head monted displays* [HDM: capacetes, óculos] e luvas, no sentido de espaços mais imersivos de computação ubíqua, a interface recederá numa mistura de corpo e máquina. O corpo protésico da futura IHC estender-se-á através da máquina até espaços distantes e imaginários e até um tempo reordenado. É no momento em que o sujeito está numa relação menos mediada com a tecnologia que as noções de performance e performatividade se tornam os mais úteis modelos epistemológicos para entender o processo» (Causey, 2006: 50 -51).

Definidas algumas das questões que permeiam os mundos virtuais e a genealogia da ciberformance cumpre-nos caracterizá-la e delimitar e o seu espectro, antes de analisarmos alguns exemplos deste tipo de arte. Ciberformance é a performance ao vivo que se desenvolve através de tecnologias digitais utilizando a Internet, muitas vezes em mundos virtuais. Será uma categoria mais estreita que a performance digital, que é toda a performance que utiliza meios digitais, como o computador ou sistemas computadorizados.

Mas a ciberformance é mais do que isso. Usamos o conceito que Helen Varley Jamieson – artista com experiência em teatro, *net art*, desenvolvimento de *software* e performance digital – delineou em 2000 para descrever a sua prática como *performer* com os colectivos Desktop Theater e Avatar Body *Collison*. Mais tarde, em 2008, Jamieson desenvolveu na sua tese de mestrado *Adventures in Cyberformance – experiments at the interface of theatre and the internet*, para a Queensland University of Technology, Austrália, uma caracterização deste tipo de performance e tentou sugerir, utilizando uma série de autores, novas formas de pensar a ciberformance.

Note-se que na primeira secção deste capítulo estamos muito próximo do texto de Helen Varley Jamieson – afinal é ela a autora da definição de ciberformance. Porém, tentamos alargar o conceito que esta *performer* construiu a partir da sua prática – baseada no guião, no grafismo 2D, na telemática e na interacção textual com o público – a práticas que acontecem em mundos virtuais, por vezes usando interfaces mais complexas. Daí resulta uma actualização da definição de ciberformance contemplando sobretudo as alterações recentes a nível dos espaços e ambientes em que esta acontece e do uso de tecnologias que, não sendo necessariamente recentes, como *motion capture* e sensores vários, são actualmente mais acessíveis. Por fim, classificamos a ciberformance de forma a abranger todas as práticas actuais que consideramos integrarem o conceito.

Depois de ensaiarmos a redefinição deste tipo de prática artística, tentaremos aprofundar alguns dos conceitos que a integram na segunda metade deste capítulo. Assim, para além de desenvolvermos algumas das noções que Jamieson considerou essenciais à ciberformance e que afloramos na primeira secção, trabalhamos ainda outras ideias importantes para uma perspectiva actualizada sobre este género artístico.

Se bem que com raízes antigas na história da performance e apesar de estar incluída numa performance tecnológica já com décadas de desenvolvimento, como vimos no Capítulo II, a prática da ciberformance contemporânea pede uma nova abordagem teórica. No sentido de contribuir para a formulação de uma estética da ciberformance desenvolvemos na segunda secção deste capítulo questões já afloradas quando da sua definição na secção um mas que, pensamos, merecem uma maior

atenção. Alguns dos tópicos cruzam-se com temas abordados no Capítulo I, porém aqui trabalhamos-los com um enfoque artístico.

Algumas das perspectivas teóricas a desenvolver são:

- A ciberformance como performance liminar que permite uma reconfiguração da criatividade e da experimentação através de novas formas e práticas que necessitam de novas formulações teóricas;
- As tensões entre o físico e o virtual num corpo performativo que se transforma e estende: o duplo e o ecrã como objecto da sua instância;
- O mito da interactividade e a ciberformance como arte colectiva resultante da produtibilização que surge na relação entre performance e audiência e consequente democratização da obra de arte;
- A distância performativa e o surgimento do público intermedial na ciberformance;
- A performance pós-orgânica e pós-humana como conceitos operativos a substituir na performance digital. Opomos-lhe a *virtually human performance* adaptada a partir de Tom Boellstorff;
- *Liveness* – o ao vivo. O que é, na performance de hoje, o ao vivo quando corpos não vivos ou semivivos levam a arte para lá da vida.

Por fim, procuramos uma caracterização das condicionantes e variantes da ciberformance que ajude a completar o esforço de Jamieson no seu Manifesto para a Ciberformance e delineamos uma tipologia que abranje as práticas actuais que consideramos integrarem o conceito.

1. Para uma definição de ciberformance

1.1. O cunhar do termo

Performance digital (Smith e Dixon, 2001; Dixon, 2007); práticas digitais (Broadhurst, 2007); teatro digital, teatro virtual (Giannachi, 2004); ciberdrama (Murray, 1997); ciber-teatro, performance pós-orgânica (Causey, 2006); performance em rede

(Green, Thorington, Riel)⁷⁰, performance de código (Babeli, 2006)⁷¹ e muitos outros termos, como ciberperformance ou hiperperformance, têm sido usados em referência às práticas que são o objecto deste estudo. Conceitos com algo em comum, mas referindo-se por vezes a práticas diversas, tentativas de designar um género já com alguma história.

Ao longo deste estudo utilizaremos alguns destes conceitos, na medida em que a sua análise possa interessar para ajudar a definir a ciberperformance, por vezes por oposição. Porém, muitos dos autores referidos não contemplam a performance *online*, e as suas obras são trabalhos dedicados à performance digital que apenas acontece no palco físico.

Algumas definições são muito abrangentes, como a de Steve Dixon: «Definimos o termo “performance digital” de forma genérica, para incluir todos os trabalhos de performance nos quais as tecnologias de computador desempenham um papel chave, mais do que subsidiário, no conteúdo, nas técnicas, na estética ou no suporte final» (2007: 3). Apesar das suas experiências com transmissão vídeo e *chat rooms* em *Chameleons 3: Net Congestion* (2000), Dixon preferiu comparar a performance à televisão ao vivo e chegou mesmo a afirmar que provavelmente o teatro não é possível no ciberespaço (2007: 508).

Também genérico é o termo «práticas digitais» que Susan Broadhurst empregou para se referir às práticas performativas que «dão prioridade a tecnologias como o *motion tracking*, a inteligência artificial, a modelação 3-D e a animação, a pintura digital e o som, a robótica, o desenho interactivo e a biotecnologia» (2007:1).

Em 2003, apesar de todas as experiências de performance em *chat rooms* (recordemos que *Hamnet*, a primeira performance *online*, aconteceu num canal de Internet Relay Chat [IRC]), Matthew Causey escrevia na *Oxford Encyclopaedia of Theatre and Performance* (2003): «O ciber-teatro, à semelhança do filme e da televisão não depende da presença de um actor ou um público ao vivo». E continuava: «É

⁷⁰ *Networked Performance Blog*: <http://www.turbulence.org/blog/index.html>. Consultado em 06/06/2009.

⁷¹ Gazira Babeli, «mãe» da performance no Second Life, chama às suas acções *code performance*: <http://www.gazirababeli.com/GAZ.php>. Consultado em 07/06/2010.

necessário que um elemento ao vivo esteja presente na performance do ciber-teatro para fazer da distinção de género do teatro um modelo útil» (2003:341).

Mais tarde admitiria que o objectivo da performance ajudada pelo computador era «permitir à audiência o acesso interactivo à performance» (2006: 48).

Gabriella Giannachi afirmava em *Virtual Theatres* (2004) que o teatro virtual era «O teatro do século XXI em que tudo – incluindo o espectador – pode ser simulado» (:4), caindo num extremo que já denunciámos no Capítulo I, a bipolaridade entre real e virtual e a ideia de que os mundos virtuais são simulações. Nesse livro inclui obras hipertextuais como a *net art*, o teatro ciborgue de Stelarc e Orlan, a arte ligada às biotecnologias, experiências telemáticas e em CAVE, instalações interactivas, enfim enquadrando toda uma panóplia de artes digitais no seu conceito de teatros virtuais.

Curiosamente, é em textos mais antigos como *Hamlet on the Holodeck: the future of Narrative in Cyberspace* (1997) de Janet Murray e em *Theater in Cyberspace: Issues of Teaching, Acting and Directing*, editado por Stephen A. Schrum (1999), que surgem os melhores debates sobre o potencial da Internet para a performance e o drama.

Já antes Brenda Laurel lançara *Computers as Theatre* (1991), um marco na conceptualização da relação humano/computador. No entanto o livro é anterior ao uso da Internet para a performance e é também limitado pela sua adesão aos princípios aristotélicos e à narrativa clássica, representando precisamente aquilo de que a arte da performance se tentou demarcar desde os anos 60.

Por outro lado, nos final dos anos 90, Murray vaticinava algumas formas que viriam a existir como «(...) paisagens 3D e avatares gráficos com entradas de texto em balões por cima da cabeça» (1997:150) e previa conteúdos criados pelos utilizadores, *blogs*, televisão interactiva, redes sociais e mundos virtuais, descrevendo o computador como o novo palco para o teatro participativo e baseando estas novas formas na história do teatro e da performance (:125).

No referido livro organizado por Stephen A. Schrum, Monika Wunderer (1999:208) escrevia que a Internet era o local perfeito para o teatro enquanto outros autores discutiam a performance na Internet com base em IRC e MOO, o hiperdrama, a

colaboração à distância entre artistas e o potencial para a interactividade na performance *online*.

Embora todas estas abordagens – das anteriores às mais recentes – sejam importantes para a construção de um conceito relativo à performance na Internet, Helen Varley Jamieson não conseguiu encontrar nestes autores um termo que definisse de uma forma mais precisa a prática artística que desenvolvia e que, sobretudo, contemplasse a Internet enquanto palco:

«Naquela altura (1999-2000) não conseguia encontrar um termo que me parecesse correcto para o que eu fazia. “Performance online” era demasiado genérico – p. ex. poderia significar o quão bem uma rede performava tecnicamente ou a performance de um sistema de computador. Soava aborrecido e técnico. Não gostava do termo “teatro virtual” ou “performance virtual” porque para mim a palavra “virtual” sugeria que a coisa não era bem real, ou que não era tão boa como “físico”. Também não gostava da oposição binária implícita nestas duas palavras: “online” exclui trabalho que tem um elemento offline ou próximo; e “virtual” implica que não há nada físico a acontecer ou que não é bem teatro.

“Networked performance” é um termo muito útil, mas também é facilmente confundido com a performance técnica das redes e é muito geral, incluindo trabalho noutras redes para além da Internet como LAN ou telefones móveis. O meu interesse foi sempre em trabalho baseado na Internet – performance ao vivo que usa a Internet como o lugar para a performance.

“Telematics” era outro termo popular na altura mas o foco desta é no *streaming* audiovisual. A ciberformance pode incluir *streaming* mas também muitos outros elementos digitais/em rede como avatares, desenho em tempo real, chats de texto, etc.

Não me lembro de todos os outros termos que existiam na altura – penso que não teria conhecimento de todos – mas lutava constantemente para explicar o meu trabalho e foi por isso que eventualmente cheguei ao

termo ciberformance. Senti que estávamos a criar um novo tipo de arte e que portanto necessitávamos de um novo vocabulário» (Entrevista com Helen Varley Jamieson, 15/10/2012, Anexo I).

Em 2000, Jamieson definiu de forma resumida o conceito de ciberformance como: «Performance ao vivo com *performers* distantes reunidos em tempo real através de aplicações de *chat* livres»⁷², actualizando-o em 2008 para «Performance ao vivo feita por actores distantes com recurso a tecnologias de Internet» (2008:ii).

Escolhemos o termo ciberformance, que nos parece o mais operativo, preciso mas ao mesmo tempo abrangente, englobante mas diferenciador, para caracterizar experiências performativas liminares que acontecem desde os anos 90 mas que ganharam um novo fôlego com o desenvolvimento dos mundos virtuais tridimensionais.

Assim, tentaremos definir, a partir das investigações de Helen Varley Jamieson, as características do que esta *performer* cunhou de ciberformance que desenvolveremos na segunda secção deste capítulo, analisando de forma mais detalhada algumas das principais questões colocadas por este género artístico.

Terminaremos esta secção com uma breve redefinição baseada no *Manifesto da Ciberformance* de Helen Varley Jamieson, adaptada para a ciberformance que se pratica nos dias de hoje. Nesta definição pretendemos por um lado fazer uma síntese, por outro adaptar e acrescentar como a própria autora pede (Jamieson, 2008:40).

1.1.1. Um híbrido

Não é objectivo desta investigação aprofundar a definição de performance, conceito amplamente trabalhado academicamente. O que nos interessa é determinar como o tipo de performance em causa evoluiu no ciberespaço e como é caracterizada, independentemente de ter uma relação íntima com o teatro (p. ex. Avatar Body

⁷² <http://creative-catalyst.com/cyberformance/>. Consultado em 06/06/2010.

Collison), de incluir uma coreografia de gestos possíveis (*Senses Places*) ou de estar social e politicamente mais próxima da *live art* (Second Front).

Assim, embora trabalhemos num sentido para a ciberformance, alguns dos exemplos que utilizamos relacionam-se com artes anteriores de que esta é uma remediação (Bolter e Grusin, 2000), sendo híbrida, intermedial (Chapple e Kattenbelt, 2006) e metamedial (Giannachi, 2004). Na realidade muitos dos casos analisados estão estreitamente ligados à dança, ao teatro ou às artes plásticas, quer a nível formal, quer de conteúdo. Porém, mais do que essa relação, o que nos interessa são as condições de produção e desenvolvimento deste híbrido.

Contudo, tal como Helen Varley Jamieson, sentimos a necessidade, ao cunhar o termo, de destrinçar teatro e performance, dois termos que, sobretudo em inglês, podem gerar confusão, uma vez que as *performing arts* são todas as formas de palco, ao contrário da *performance art*⁷³, aquilo de que tratamos aqui.

Será, portanto, produtivo analisar a natureza do teatro e da performance no sentido de compreender a importância que esta última tem na designação ciberformance. Não é fácil definir de forma estrita performance – porém, a resistência desta a uma camisa-de-forças linguística não nos causa, no fundo, muitos problemas, visto que essa hibridizade coincide com as próprias características da ciberformance.

John Reaves argumenta que o teatro é uma arte inclusiva que engloba a dança, a música e a pintura, pelo que sugere reclamar toda a arte interactiva para o teatro: «Porque não ser agressivo no tumulto da Revolução Digital? Porque não reclamar toda a arte interactiva em nome do teatro?» (citado por Jamieson, 2008:17).

Esta ideia mostra como o teatro sempre teve uma natureza fluida. Daí que nos campos do teatro, performance e estudos culturais, diferentes académicos tenham

⁷³ Wirxli Flimflam (avatar de Jeremy Turner), elemento do grupo de ciberformance de código Second Front, afirmou de forma clara que o que pratica é *performance art*, se bem que esta possa por vezes ser confundida: «As for a more detailed idea of what Second Front is all about, some people in Second Life might confuse us with a “performing arts” group rather than a “performance arts” group. We are not a circus act nor a dance or a theatre troupe although our artistic practice might superficially resemble those other performing acts at times» em «A Leap Into The Void: Interview With Second Front» entrevista com Domenico Quaranta, 1 de Março de 2007. <http://rhizome.org/discuss/view/24830/>. Consultado em 03/03/2013.

optado por termos díspares e por vezes contraditórios. Peter Brook disse que a verdade no teatro está sempre em movimento (1968:157)

Mas se o teatro resiste a uma definição, que dizer da performance? «Pela sua própria natureza a performance desafia uma definição precisa ou fácil», nota RoseLee Goldberg (2001:9).

Esta resistência à definição é encontrada também em conceitos opostos como o ao vivo e o mediatizado (Auslander, 1999); o real e o virtual (Deleuze e Guattari, 1968; Lévy, 1998; Idhe, 2002) e a presença e a ausência – até a presença do corpo de carne e osso na performance ao vivo está aberta a debate (Hayles, 1999; Smith e Stelarc, 2005; Catts e Zurr, 2011). Dicotomias importantes para a definição de ciberformance que são abordadas ao longo desta investigação.

Até aos anos 70, na terminologia anglo-saxónica, performance era sinónimo de teatralidade e todo o teatro envolvia performance. Quando esta surgiu como um género distinto, o teatro era provavelmente o denominador comum contra o qual a nova arte poderia ser definida.

Durante a segunda metade do século xx o termo performance ganhou peso, tanto a nível da semiótica do teatro como da cultura contemporânea. Nas artes e academia apareceu como *performing art*, *performance art*, *performance studies* e apenas como performance. Para Steve Dixon é um termo que foi esticado e reconfigurado e que pode ser aplicado a jogos e desportos, concertos de *rock*, à tecnologia, ao sucesso em qualquer área – da académica à profissional – e à simples performance de rituais diários (2007:x).

Teatro, por outro lado, implica uma separação da vida quotidiana e uma relação *performer/espectador*, afirma Jamieson invocando Richard Schechner. Também Marvin A. Carlson afirma que «A própria presença de um público vendo uma acção, por muito neutra que seja, e mesmo que apresentada num espaço não convencional, inevitavelmente evoca associações com o teatro» (citado por Jamieson, 2008:20).

Na diferenciação entre performance e teatro Jamieson (2008:20) identifica elementos chave como comportamento restaurado⁷⁴ (Schechner, 2002), a rejeição de um texto pré-existente (George, 1996) e a rejeição do personagem (Goldberg, 2001). Aliás esta última autora, na tradição americana, reclama a performance como um ramo das artes visuais por oposição à tradição inglesa que deriva a *live art* do teatro. Para RoseLee Goldberg, performance é «live art by artists» e surge como um meio pelo qual os artistas visuais se libertaram das estruturas e dos meios tradicionais (2001:9). Esta historiadora da performance cita a ausência de personagem, de enredo narrativo e a presença do artista enquanto *performer* como elementos chave para distinguir a performance do teatro.

Contudo, embora todas estas características se possam aplicar a algumas performances – mas não a todas –, também se podem aplicar ao teatro. Basta pensar nalgumas peças de Beckett (como por exemplo *Breath* (1969), peça sem personagens) ou no muito conhecido exemplo dado por Peter Brook de um homem a atravessar um palco como um acto dramático (1968:12). Narrativas não verbais podem sempre ser construídas, se assim o quisermos, e um artista visual quando performa está inevitavelmente a sair do seu papel quotidiano, mesmo que não esteja a criar um personagem específico.

Alguns autores advogam que a diferença entre teatro e performance é uma questão de estética, de conteúdo ou de atitude, tendo a performance um desejo de transgressão como força motivacional. O que, na realidade, não nos adianta, uma vez que esse desejo se pode também encontrar no teatro.

Na teoria da recepção encontramos algumas tentativas de definição que consideramos produtivas. Robin Nelson em *Live or Wired: Thecnologizing the event* (2004) propõe como acontecimento teatral «O testemunho colectivo num determinado espaço, a um determinado tempo, de uma sequência mais ou menos intencionalmente

⁷⁴ «Schechner define performance como «comportamento restaurado» para enfatizar os aspectos simbólicos e codificados da cultura. Schechner compreende a performance como um *continuum*. Nem tudo é feito para ser uma performance mas tudo, desde as artes performativas à política e à economia, pode ser estudado como performance» http://en.wikipedia.org/wiki/Performative_turn. Consultado em 03/05/2013.

construída por coisas que acontecem através do tempo» (citado por Jamieson, 2008:21).

Esta ideia do aqui e agora , ou seja, a ideia de uma experiência que é partilhada pelo *performer* e pelo espectador em tempo real, é ontológica tanto ao teatro como à performance.

Podemos observar derivações dessa relação na definição de teatro virtual, se bem que com interpretações diversas. Dan Zellner em *Definitions and Directions of the Theatre* (1999) imaginou um teatro virtual que consiste num único membro da audiência pondo um capacete e experimentando uma apresentação virtual (citado por Jamieson, 2008:21), removendo a relação entre *performer* e audiência em tempo real e, portanto, todo o sentido de testemunho colectivo.

Por outro lado, Gabriella Giannachi em *Virtual Theatres: an Introduction* (2004) afirma que o teatro virtual se constrói através da interacção entre o espectador e a peça de arte, o que permite ao espectador estar presente tanto no ambiente real como no virtual (2004:19). A autora sublinha assim a relação espectador/obra de arte, obliterando o artista.

Jamieson (2008:21-22) faz notar que ambos os autores, Zellner e Giannachi, diminuem a importância da relação *performer*/espectador em tempo real. A ideia do outro – essencial, segundo nos parece, para a definição de ciberformance e para a nossa investigação – desapareceria da equação.

Obliterada a relação artista/audiência falaríamos então do teatro ou performance virtual enquanto potencial. Contudo, não é essa a acepção – muito debatida na filosofia⁷⁵ – que nos interessa neste trabalho. Aqui tomamos o virtual como o real que se actualiza através do outro, do público (Jamieson, 2008:21-22) e tal como o definimos no Capítulo I.1.

⁷⁵ Tanto Gilles Deleuze em *Différence et Répétition* (1968) como Piérre Lévy em *Becoming Virtual* (1998) abordam essa acepção do virtual enquanto potencial.

1.1.2. Liminar e intermédia

Uma outra característica da performance está bem patente no termo *live art*, de origem britânica e teatral. Esta é tanto uma atitude como uma prática performativa, recusa-se a ser classificada através da descrição ou prescrição e é híbrida, funcionando entre formas e esquemas reconhecíveis (Jamieson, 2008:22).

Susan Broadhurst prefere usar o liminar (termo que adoptou de Victor Turner, 1990) para falar da performance que se encontra na fronteira do que é possível: «As características estéticas quintessenciais do liminar parecem ser a hibridez, a indeterminação, uma falta de “aura” e o colapso da distinção hierárquica entre cultura erudita e popular»⁷⁶ (Broadhurst, 1999:1).

Janet Murray usou o mesmo termo em relação aos computadores enquanto objectos liminares localizados na fronteira entre a realidade externa e as nossas mentes (1997:99).

Numa migração semelhante, o termo *intermedial*, aplicado primeiramente ao computador, surge no teatro como «(...) um ponto de encontro entre os *performers*, os observadores e a confluência de meios envolvidos na performance num particular momento no tempo (...) um espaço onde as fronteiras se dissolvem» (Chapple e Kattenbelt, 2006:16).

É nestes espaços liminares e intermediais que surgem novos géneros híbridos como a ciberperformance. É, pois, partindo deste paradigma híbrido que se desenvolve a nossa abordagem ao tema da performance no metaverso.

Esta performance híbrida inclui, assim, todo o trabalho ao vivo em que uma acção é performada com uma intenção, para além da vida quotidiana e testemunhada por um espectador. Ou seja, a performance que nos interessa aqui abordar é aquela em que a experiência é activada e partilhada em tempo real por uma audiência que pode estar presente física e/ou virtualmente (Jamieson, 2008:23).

⁷⁶ Para uma leitura mais completa do esforço teórico desta autora na obra *Liminal Acts – A critical Overview of Contemporary Performance and Theory*, ver a secção 2.1., mais à frente, neste capítulo.

1.1.3. Cibernética: a tecnologia dá o nome à performance

Do computador – mas também da literatura – vem o prefixo do termo ciberformance. A cibernética, onde se vai buscar o início de ciberformance, é um termo cunhado há 150 anos por André-Marie Ampère para significar a ciência do governo e foi reapropriado em 1948 por Norbert Wiener como «o estudo do controlo e comunicação no animal e na máquina» (ver também Capítulo 1.2.3.). A noção de colaboração entre homem e máquina foi integrada na arte mediada pela tecnologia (Jamieson, 2008: 33).

A cibernética integrou também o termo *cyberspace*, ciberespaço, utilizado pela primeira vez por William Gibson em *Neuromancer* (1984) e hoje em dia utilizado para descrever a rede de informação digitalizada. Sobre a obra do escritor de ficção científica escreveu Gabriella Giannachi: «Com este livro o longo romance da ficção, arte e tecnologia tornou-se tão consolidado que é hoje difícil imaginar que alguma vez tenham estado separados» (2004:3).

O tipo de performance que abordamos nesta pesquisa acontece no ciberespaço, daí que Jamieson tenha optado por combinar cibernética e ciberespaço com performance, gerando ciberformance, termo que vem usando desde o ano de 2000 a propósito das suas criações e que consideramos de grande operacionalidade para definir a performance desenvolvida ao vivo através da Internet. A arte tem tendência para tomar o nome da tecnologia que apropria (McHenry, 2001) mas, neste caso, toma-o também do espaço onde se desenvolve, o ciberespaço.

Steve Dixon relembra que o teatro sempre se apropriou das novas tecnologias e defende que o teatro digital pode ser visto como o teatro que incorporou as tecnologias digitais (2007:40), como aliás observámos ao longo do Capítulo II.

Matthew Causey em *Theatre and Performance in Digital Culture* reclama uma teoria expandida sobre a performance que consiga reflectir sobre as questões dos *media* digitais, da realidade virtual, da «ciber-performance» e do «ciber-teatro» (2006:51). Uma consequência do impacto da revolução digital operada a partir dos anos 80 e 90 no teatro, na dança e na performance e que levou ao aparecimento de

uma extensa produção intelectual sobre o assunto (McLuhan, 2001; Lévy, 1998; Turkle, 1995; Birringer, 1998; Bruns, 2008, entre muitos outros).

Para além do surgimento da performance digital e da sua expansão para a Internet e mundos virtuais – questão já abordada a nível histórico anteriormente no Capítulo II – cumpre salientar duas características desta relação: o facto de ser em rede e de acontecer no que podemos chamar de hipersuperfície.

1.1.4. O produtilizador na hipersuperfície

Segundo Helen Varley Jamieson, Gabriella Giannachi introduziu um outro conceito que nos pode ser útil, o de *hypersurface*, hipersuperfície, que será «onde o real e o virtual se encontram (...) um espaço liminar onde o espectador pode *dobrar* a sua presença e estar em ambos os ambientes, real e virtual, simultaneamente» (2004:94). Para a autora «as hipersuperfícies são lugares de troca, fugazes estratos intertextuais nos quais opostos dialécticos interagem e se contaminam continuamente» (Giannachi, 2004:99) e dá exemplos de arquitectura líquida, arte telemática, agentes inteligentes e ambientes de realidade virtual. O próprio ecrã do computador pode ser considerado uma hipersuperfície (Giannachi, 2004:49). Isto, se nos desviarmos da tendência para considerar que a arte digital tem que ser dispendiosa e acessível só a alguns, como a encara Matthew Causey através do seu conceito de ciber-teatro que, segundo diz, devido aos seus elevados custos de produção conseguirá atrair apenas os produtores de entretenimento de massas ligados ao desporto, aos parques temáticos, ao cinema e à televisão.

Por oposição às grandes produções, as tecnologias orientadas para o utilizador como o telefone móvel, o vídeo digital, as câmaras fotográficas, iPods, PCs e Internet permitem a criação de conteúdos pelos próprios utilizadores no conceito do *producer*⁷⁷, o produtilizador definido por Axel Bruns (2008), que leva a uma inevitável democratização da arte. A ciberperformance está intrinsecamente ligada a esse conceito

⁷⁷ Ver desenvolvimento do conceito definido por Bruns na obra *Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond* (2008) neste capítulo, em 2.6.

enquanto arte *low tech*, se bem que com variantes no seu custo, dependendo do tipo de interfaces utilizadas.

A ciberformance incorpora, assim, umas das características da ciberarte apontada por Piérre Lévy, a «criação colectiva» em que o trabalho é desenhado de forma aberta para ser participado através da interacção e da transformação (2001: 116).

1.1.5. Em rede

Todo e qualquer evento que existe em rede através de computadores pode ser considerado como *networked performance*, uma performance em rede, o que inclui os espectáculos telemáticos que tão na moda estiveram no final do século passado.

Em 2004, Joanne Green e Helen Thorington, da organização turbulence.org, juntamente com a académica Michele Reil, definiam assim *networked performance*: «(...) todo o evento ao vivo que é em rede incluindo qualquer forma de ligação à rede em que dispositivos informáticos falam uns com os outros e criam uma sequência de retornos», qualificando performance em rede como sendo «ao vivo» ou «experimentada no momento da criação ou recepção»⁷⁸.

A performance em rede pode também ser vista como uma subsidiária da *net art*⁷⁹ ou como existindo para além dela, por exemplo em trabalhos conectados por LAN (Local Area Network) ou telemóvel, sucessores da fax, *mail* e *phone art*. No Networked

⁷⁸ Em <http://transition.turbulence.org/blog/> consultado em 03/04/2009. Mais recentemente a definição foi alterada para: «Networked Performance is real-time, embodied practice within digital environments and networks; it is embodied transmission». Ou seja: «Performance em rede é uma prática incorporada em tempo real em ambientes digitais e redes; é transmissão incorporada» (no mesmo *site*, consultado em 12/12/2011).

⁷⁹ «O termo *net.art* foi cunhado em 1995 por um grupo específico de artistas para descrever os seus próprios projectos; contudo, *net.art* (ou *net art* ou *net-art* ou *netart*) acabou por ser aceite como incluindo qualquer prática artística que tem lugar na ou através da Internet. Existe um imenso corpo de trabalho interdisciplinar sob o manto da *net art* e a performance ao vivo *online* é parte desta família. Inclui trabalho que se enquadra em algumas ou em todas as seguintes categorias: arte *online*, interactiva, visual, sónica, *software art*, *code poetry*, hipertexto, instalação e performance (Jamieson, 2008:27).

Performance Blog⁸⁰ podemos ver como o termo se tornou generalista, perdendo o sentido. Daí que ciberformance não possa ser definida apenas como performance em rede.

É interessante ver a oposição entre o conceito de que a performance em rede é «experimentada no momento da criação ou recepção» e o já referido «teatro virtual» de Giannachi, onde o artista não tem necessariamente de estar presente. No entanto, mesmo para esta autora, a performance é criada na altura da sua experimentação pelo espectador não existindo a obra independentemente deste.

Helen Varley Jamieson salienta que Gabriella Giannachi – achamos que à semelhança de outros como Hayles, Turkle, Stone, Boellstorff ou Bruns – se centra nas questões relativas a aspectos sociais, ao jogo e ao *role playing* em ambientes como os MUD, MOOs ou mundos virtuais. Jamieson critica-lhes o esquecimento de experiências de performance textuais como *The Hamnet Players* e *The Plaintext Players* (2008:28).

Na sua tese de mestrado de 2008, esta autora e *performer* referia que não lhe interessavam as experiências em redes sociais ou em ambientes de jogo uma vez que não tinham sido criadas com a intenção de serem apresentadas a uma audiência. Jamieson concentrou-se na performance textual e gráfica *low tech* e de fácil acesso através da Internet, mostrando nessa altura uma certa desconfiança em relação aos mundos virtuais:

«Arte e eventos teatrais que discutivelmente constituem ciberformance estão a ser criados e apresentados em mundos virtuais como o Second Life e em ambientes de jogo *online*, porém, para os propósitos desta pesquisa escolhi não incluir essa área. Isto, é em parte para manter parâmetros realísticos mas também devido à estética *low tech, do it yourself, open source* da ciberformance» (Jamieson, 2008: 28).

⁸⁰ *Networked Performance Blog*: <http://www.turbulence.org/blog/index.html> consultado em 03/04/2009.

Muito mudou desde esse tempo e os mundos virtuais e os jogos digitais começaram a ser cada vez mais usados como espaços de performance, se bem que nem todos sejam acessíveis através de *software* aberto. Assim, nesta dissertação, uma vez que visamos ampliar o conceito original de ciberformance de Helen Varley Jamieson, interessam-nos experiências performativas em qualquer ambiente virtual, incluindo o Second Life, ou em espaços de jogo. E, se bem que as questões relativas ao jogo *online* ou à antropologia dos mundos virtuais (fascinantes em termos dramáticos e narrativos) não sejam o nosso objecto primeiro, passaremos por elas quando necessário para melhor entender a ciberformance. Não nos esqueceremos, porém, de que, para além da interacção social ou do jogo, o que é relevante para este estudo é a performance em rede criada para ser apresentada a um público.

1.1.6. Abertura a novas plataformas e interfaces

Acrescentamos às preocupações que basearam a construção da definição de Helen Varley Jamieson e que apresentámos acima, outros elementos que hoje integram de forma clara a ciberformance e que se foram afirmando ao longo dos últimos anos.

Como já notámos, Jamieson concentrou-se na performance em *chats* e plataformas construídas com *software open source*, *do it yourself* e *low tech*. Foi sua preocupação afirmar o carácter de acessibilidade que caracteriza esteticamente a ciberformance e também as preocupações ambientais e ecológicas que marcam o conteúdo de muitas performances deste género (veja-se *make-shift*, por exemplo, no Capítulo IV.1.5.).

O cepticismo em relação aos mundos virtuais e aos jogos digitais demonstrado por Jamieson em 2008 ainda hoje existe por parte de *performers* ligados à performance textual e gráfica com avatares 2D, como ficou patente nalgumas das discussões do

«CyPosium – um simpósio *online* sobre ciberformance»⁸¹ em Outubro de 2012, questões que abordamos no Capítulo IV.1.6.

No entanto, é inegável que os jogos virtuais têm uma grande adesão, apesar de geralmente se pagar uma subscrição para jogar⁸², tal como têm os mundos virtuais 3D, cujo acesso não tem qualquer custo, podendo os residentes, inclusive, criar objectos e animações com *software open source* e introduzi-los naquele MUVE⁸³.

Uma certa desconfiança por parte de alguns artistas em relação ao Second Life poderá vir do facto de ser um ambiente com uma faceta comercial onde roupas, objectos e espaço podem ser vendidos e comprados – mas apenas o faz quem quer. Aliás o OpenSimulator, uma plataforma *open source* para alojar mundos virtuais (compatível com o Second Life e com outros mundos virtuais), criada em 2007, ganha cada vez mais adeptos e aponta para um futuro em que a *grid*, a «grelha», não seja detida por ninguém em concreto e seja gerada por produtores (ao contrário do que acontece com o Second Life, em que o espaço é comprado ao Linden Lab, o proprietário da plataforma).

Ao introduzir uma programação multiplataforma no Festival UpStage 121212, com performances que acontecem no Second Life (*Bable*) ou entre este e um espaço físico (*Senses Places*), Helen Varley Jamieson e os outros organizadores reconheceram que a ciberformance já não se limita aos seus ambientes iniciais.

Os trabalhos expostos e analisados no referido CyPosium, desde performances *online* dos anos 90 até experiências recentes, foram desenvolvidos em plataformas tão diferentes como um mero *site* ou fórum da Web 1.0, as *chat rooms* gráficas de The Palace, Waterwheel Tap (que permite videoconferência), UpStage, Second Life ou espaços de jogos digitais, demonstrando que a ciberformance se abriu e expandiu.

As questões ligadas à corporalidade ganharam relevo com a utilização do avatar 3D nos mundos virtuais e nos jogos digitais, como analisámos no Capítulo I.

⁸¹ <http://www.cyposium.net/> Consultado em 30/10/2012.

⁸² World of Warcraft tinha dez milhões de participantes em 2012.

⁸³ O mundo virtual Second Life tinha 34 milhões de residentes em Junho de 2013.

As experiências como as do grupo Second Front, que desde 2006 faz performance no Second Life, as de Joseph DeLappe com as suas intervenções em jogos digitais como Quake ou American Army ou as recriações de performances históricas no Second Life por Eva e Franco Mattes demonstraram que as plataformas tridimensionais trazem para a ciberformance potencialidades acrescidas.

Casos que apontam uma direcção futura para a ciberformance são a recriação da marcha de Ghandi, a Salt March, por Joseph DeLappe, através da ligação de uma passadeira de corrida ao seu avatar, que assim percorreu o Second Life durante semanas espalhando o espírito do protesto social ou as experiências do projecto *Senses Places* com a criação de *software* que anima e move o avatar através do movimento do corpo e do controlo remoto Wii, ou de um cinto *wearable* que activa sons e efeitos gráficos no ambiente virtual através da captura de dados biométricos dos *performers*.

Interfaces que animam através do corpo físico os avatares 3D e o espaço ambiente e que permitem uma comunicação integrada nos dois sentidos, mundo virtual/mundo físico, corpo físico/avatar, permitem-nos antever o futuro da comunicação através da Internet, incluindo experiências de ciberformance mais corporalizadas e, por isso, têm que integrar, obrigatoriamente, este estudo sobre a ciberformance.

1.2. Breve redefinição de ciberformance

No final do seu *Manifesto para a Ciberformance*, Helen Varley Jamieson inclui um *(Dis) Claim(er)* (um género de termo (de isenção) de responsabilidade) em que pede que outros tomem em mãos a sua definição, a explorem e a desenvolvam:

«Este manifesto fornece a base na qual esta tese se centra para prosseguir a discussão sobre a ciberformance e é tão compreensivo e correcto como a minha própria experiência ao tempo da sua escrita o permite. Está aberto a interpretação, questionamento, discussão, discordância e modificação por mim mesma e por outros empenhados em explorar a ciberformance e os campos relacionados» (Jamieson, 2008:40).

Foi um repto que aceitámos – interpretar, questionar, discutir e actualizar a ciberformance, tendo em conta as alterações dos últimos anos na forma como a Internet é usada para a performance, nomeadamente através da introdução dos mundos virtuais e dos espaços de jogos digitais como palcos, bem como de interfaces que permitem uma maior incorporação.

E se o fazemos é tendo em conta que a própria Helen Varley Jamieson reconhece a evolução da ciberformance, como ficou patente na programação que fez para o festival UpStage em 2012, que abarcou tipos diferentes deste género artístico, e na conferência que organizou em Outubro de 2012, o CyPosium, em que *performers* – muito deles teóricos reconhecidos – apresentaram comunicações sobre trabalhos passados de ciberformance que aconteceram em diferentes plataformas.

Assim, apresentamos a seguinte síntese de onze pontos como uma definição sintética e actualizada de ciberformance que abarca e acrescenta os critérios chave deste género em constante evolução definidos por aquela autora (Jamieson, 2008:34-40).

a) Ao vivo

A ciberformance acontece ao vivo – há uma interacção entre os *performers* e o público e qualquer documentação produzida como resultado (fotos, vídeo) não deve ser tomada como o trabalho em si.

b) No ciberespaço/no palco

Este tipo de obra tem necessariamente de estar situada no ciberespaço – utilizando para o efeito *chat rooms* (Internet Relay Chat); *chat rooms* incorporando estruturas narrativas e jogos como MUD (Multi User Dungeon ou Domain) e MOO (MUD Object Oriented), jogos *online* como MMOG (Massively Multiplayer Online Game) e MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) de que World of Warcraft é um exemplo; *chats* gráficos 2D, como The Palace; MUVE (Multi User Virtual

Environment), mundos virtuais 3D usados em tempo real por vários utilizadores, como os iniciais Habitat e Active Worlds e, hoje, Open Simulator ou Second Life (no qual se encontram espaços dedicados à performance como o Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator e o Linden Endowment for the Arts); ou ainda plataformas criadas para exhibir ciberformance como UpStage e Waterwheel Tap.

A ciberformance pode também incluir performance ao vivo num ou em vários espaços físicos – teatros, galerias, espaços comunitários ou o exterior – que se cruzam com o palco virtual.

c) Distribuída e activada em tempo real

Uma outra característica da ciberformance é que é distribuída e partilhada – os seus *performers* e o público estão distribuídos fisicamente e a experiência da performance é partilhada e activada em tempo real.

d) Telemática, gera telepresença ou presença virtual

Uma vez que está dependente da ligação à Internet, é também telemática na acepção original, ou seja há convergência de redes de telecomunicações com computadores. O termo foi apropriado da engenharia pelas artes, gerando «performance telemática», e popularizou-se como a performance ao vivo que usa as telecomunicações e a informática para ligar diferentes *performers*/públicos por vídeo mas não se trata de videoconferência ou de *live video broadcast*, de distribuição de vídeos ou gravações. A ciberformance é telemática no seu sentido primeiro, não no de performance que usa *video streaming*, se bem que este elemento possa estar presente em algumas ciberperformances, mas apenas como mais uma fonte de informação.

Na sua construção, os *performers* geram telepresença no sentido usado pelo artista e investigador Eduardo Kac (2005:163) ou pela International Society for Presence Research ou, ainda, presença virtual mais, ou menos, imersiva (um tema que já abordámos no Capítulo 1.3.3).

e) Experimental/Metamedial

A ciberformance é também um tipo de atitude: como o seu *medium* é instável, é arriscada, ultrapassa fronteiras e é experimental, tanto na forma como no conteúdo. Lida com assuntos contemporâneos, incorporando a tecnologia no conteúdo, representando as contradições e idiossincrasias do mundo pós-moderno.

f) Liminar

A justaposição, o contraste e a frustração de expectativas transformam a ciberformance numa performance liminar (Broadhurst, 1999), remanescente do *avant-garde*, ou seja, as regras formais são descartadas, desconstruídas, numa abertura à experimentação e inovação.

g) Intermedial

A ciberformance utiliza diversas fontes, tanto a nível da tecnologia, como da forma ou do conteúdo, o que lhe confere também uma característica intermedial (Chapple e Kattlenbelt, 2006) e híbrida.

h) Opaca⁸⁴

A ciberformance não pretende simular a realidade. Tal como os mundos virtuais que utiliza não são simulações da realidade (ver Capítulo 1.3.2.), também a ciberformance não o é. Convida a uma «*willing suspension of disbelief*», uma suspensão consciente da descrença no que é ilusório. O computador é sempre visível no palco, operado pelo *performer*, ou, quando a ciberformance acontece apenas

⁸⁴ Helen Varley Jamieson escolhe o termo «transparente», porém, o sentido em que o usa coincide com a lógica que usamos para «opaco» no Capítulo 1.3.2., uma vez que, na ciberformance, os meios tecnológicos e de produção são visíveis ao espectador/participante. Se fossem ocultados, escondidos, supostamente permitiriam uma imersão numa simulação, sem barreiras, transparente. A opacidade pressupõe uma consciência do *media*, uma hipermediação que contraria precisamente essas ideias de desincorporação e de imersão total.

online, enquanto hipersuperfície através da qual o público participa; os meios tecnológicos e os artefactos não são ocultados.

i) Obra aberta

O que também caracteriza a ciberformance é o facto de ser inacabada, incompleta, a verdadeira obra aberta de Umberto Eco (1962). A obra não existe até ser apresentada a um público e só existe na interactividade.

j) Digital

Por fim, a ciberformance é performance digital, está dependente da tecnologia digital e não pode acontecer sem a utilização do computador (Dixon, 2007). E, notemos, uma rápida utilização das teclas do computador, porque o trabalho de manipulação dos avatares e dos ambientes exige perícia manual. A ciberformance é tão digital que poderíamos dizer «*break a digit*», parte o dedo, em vez do tradicional «*break a leg*» (parte uma perna), expressão anglo-saxónica usada para desejar boa sorte aos actores no teatro (Jamieson, 2008: 40).

l) Permite incorporação através de outras interfaces

O facto de a ciberformance estar dependente da tecnologia digital não implica uma utilização reduzida ao binómio mão-olho, uma vez que com certas interfaces se podem usar outras partes do corpo ou todo o corpo, por exemplo através de *motion tracking*, usando uma simples *webcam*, a consola de alguns jogos ou *wearables*, interfaces «vestíveis».

Steve Dixon no seu livro *Digital Performance* afirma que o final dos anos 90 foi a idade de ouro da performance *online*, precisamente devido ao avanço das tecnologias digitais e da Internet (2007:31), como se se tratasse de algo passado e moribundo ou como se as tecnologias do virtual tivessem atingido um esplendor máximo de onde não voltariam. Ora, como vimos no Capítulo II, a performance digital está na raiz da

ciberformance. Porém, a certa altura, esta destacou-se de um espectáculo que usava a tecnologia pela tecnologia, só porque podia. Nos anos 90 – depois de uma certa resistência do teatro ao computador como algo para o negócio, não para arte – a performance de palco passou a integrar obrigatoriamente cenografia digital e toda uma parafernália de técnicas digitais e ainda hoje se vê subtitulada como «performance digital» qualquer peça de palco que integre uma projecção de vídeo ou duas. Grande parte dessas produções faziam-no porque era moda, e, por vezes, sem aprofundar as possibilidades das novas tecnologias para a arte da performance em si. Jamieson pensa que o contrário aconteceu com a performance distribuída *online*: «A performance em rede, por outro lado, integra necessariamente novas tecnologias no próprio tecido do trabalho e tem ainda de atingir algo que se possa chamar de “idade de ouro”; apenas começámos a navegar esta hipersuperfície» (Jamieson, 2008:29).

Acreditamos que, ao contrário de um apogeu, as experiências dessa época, no que concerne à performance *online*, constituíram apenas o início de uma grande aventura, uma vez que o desenvolvimento das interfaces e das possibilidades técnicas do virtual nos abrem novas perspectivas para uma ciberformance cada vez mais participada, interactiva e corporalizada.

2. Contributos para uma teoria da ciberformance

Tal como em outras áreas, no campo da performance a teoria não acompanha a prática ao mesmo passo⁸⁵. Muito tem sido escrito sobre a performance que utiliza o telemático e sobre a performance digital, de palco ou de galeria, que utiliza geralmente meios tecnológicos complexos.

Matthew Causey cai no erro de afirmar que toda a performance digital (ou teatro digital, como, por vezes, prefere chamar-lhe) é tecnicamente complexa e dispendiosa, numa referência talvez um pouco datada a um teatro multimédia

⁸⁵ Matthew Causey critica as tentativas (datadas) de derivar da análise textual e literária (Brenda Laurel com a sua relação entre o drama aristotélico e o computador) bem como da imagem televisiva, uma crítica da performance digital, que mereceria uma teoria por si só (2006:51).

grandioso, surgido nos anos 90 com nomes como Robert Wilson, Robert Lepage ou Fura Dels Baus e contradizendo a tendência democratizante da ciberformance.

Muitos dos trabalhos performativos sobre que versa a mais recente literatura a que tivemos acesso não têm uma apresentação *online* ou têm uma relação distante com a imediatez da Internet (são apresentados *à posteriori*). Ora, quando fazemos ciberformance podemos utilizar o telemático e podemos até utilizar interfaces mais ou menos dispendiosas mas fazemo-lo sempre através da Internet e quase sempre usando avatares e/ou ambientes virtuais.

Assim, procuramos colmatar esta brecha relativa à ciberformance na teoria actual da performance digital, adaptando textos, que não se lhe referem directamente. E, visto que se trata de uma prática que, mais que qualquer outra, estende o conceito de performance para lá de um certo limite e vai para além do que até há poucos anos se definia como tal, começamos nesta secção por realçar o seu carácter liminar com a tentativa de Susan Broadhurst, encenadora e teórica, de criar uma estética para a performance que acontece nesse fio da navalha, nesse quase futuro. Um futuro que depressa se tornará presente, temos disso consciência, e que importa compreender.

2.1. Para uma estética liminar

Em 1999, convencida que a teoria da performance era inadequada para providenciar uma descrição de determinadas performances *avant-garde*, Susan Broadhurst lançou *Liminal Acts – A Critical Overview of Contemporary Performance and Theory*. Notando o crescente experimentalismo tecnológico em certos modos performativos e uma lacuna entre essas práticas e a teoria crítica – até aí muito baseada na linguística e na poética aristotélica – Broadhurst socorre-se dos escritos clássicos de Kant, Nietzsche e Heidegger e da crítica estética contemporânea de Derrida, Foucault, Baudrillard e Lyotard para elaborar sobre a performance que acontece na fronteira do possível.

Esta tentativa de definir a performance liminar continua a ser um esforço merecedor de nota, sobretudo no que à performance diz respeito e nomeadamente

em relação à ciberformance, apesar de os casos analisados pela autora para o cinema, música, dança e teatro se situarem nos anos 90.⁸⁶

Susan Broadhurst foi buscar o termo liminar – *limen*, em latim, quer dizer limite – a Victor Turner e ao seu trabalho sobre antropologia e performance *Are There Universals of Performance in Myth, Ritual and Drama?* (1990)⁸⁷, onde o termo é utilizado para descrever um certo espaço marginalizado, no qual existe a possibilidade de formas potenciais, estruturas, conjecturas e desejos: «Liminaridade pode talvez ser descrita como um caos fútil, um nada fértil, um armazém de possibilidades, de modo nenhum uma junção ao acaso, mas sim um buscar de novas formas e estrutura»⁸⁸ (citado por Broadhurst, 1999:12).

Para Broadhurst, as características essenciais do liminar são a hibridez, a indeterminação, a falta da aura (no sentido usado por Walter Benjamin em 1935), o colapso da distinção entre cultura erudita e popular, a utilização dos últimos desenvolvimentos tecnológicos, a experimentação, a heterogeneidade, a inovação, a marginalidade e um sublinhar do intersemiótico, com muitas das práticas a darem ênfase aos modos não linguísticos como o gesto (Broadhurst, 1999:1).

A autora cita Jacques Derrida, para falar desta «escrita com o corpo», e também Michel Foucault, que se refere a esta significação gestual quando escreve «o corpo é a superfície onde se inscrevem os acontecimentos, o local de um sujeito dissociado e um volume de desintegração» (citado por Broadhurst, 1999:1).

⁸⁶ Os casos analisados são, segundo o próprio resumo da autora: «no teatro, as performances híbridas do operático “teatro de imagens” de Robert Wilson e o *Tanztheater* de Pina Bausch, os “fragmentos sintéticos” de *Hamletmachine* de Heiner Müller, e as “esculturas sociais” dos accionistas vienenses; no cinema, a estética “pictoral” de *Prospero’s Books* (1991) de Peter Greenaway, o transgredir fronteiras com *Der Himmel über Berlin* (1987) de Wim Wenders e Peter Handke, a política liminar de *Edward II* (1991) de Derek Jarman e os limites da fragmentação de *Europa/Zentropa* (1991) de Lars von Trier; e na música a performance digitalizada da música samplada e o som neo-gótico de *Einstürzende Neubauten*, e Nick Cave and the Bad Seeds» (Broadhurst, 1999:2).

⁸⁷ Turner, Victor (1990) «Are There Universals of Performance in Myth, Ritual and Drama?» in Richard Schechener e Willa Appel (eds.) *By Means of Performance*. Cambridge: Cambridge University Press. pp 1-18.

⁸⁸ «Liminality can perhaps be described as a futile chaos, a fertile nothingness, a storehouse of possibilities, not by any means a random assemblage but a striving after new forms and structure» (Turner, 1990:11-12).

O liminar onde pensamos que a ciberformance se inscreve cria uma excitação que por vezes ronda o desconforto; usa por vezes um *shift shape*, uma mudança de forma vinda da ficção científica (um avatar que muda de «pele» ou um *performer* que se «desintegra» numa imagem de vídeo); usa a repetição para criar não o mesmo mas a diferença; desenvolve-se no fio da navalha, diríamos, desafiando a prática performativa e os conceitos estéticos tradicionais.

Susan Broadhurst argumenta que o liminar, por ter um efeito estético imediato, acaba por ter um efeito político indirecto (mas que, pensamos nós, poderá ser também directo quando o conteúdo da performance assim o determinar, como acontece com as ciberperformances do grupo Second Front, por exemplo). Argumenta ainda que a performance liminar tende a ser paródica, o que acaba, portanto, por criar uma cumplicidade com o que tenta desconstruir. Sendo paródica e questionando, desenvolve ainda certas estratégias perceptivas que criam os «corpos» não «dóceis» da «não performance» (Foucault, 1986:135-69), dando-se assim como *avant gard* numa extensão dos nossos meios cultural, político e social (Broadhurst, 1999:2).

Tanto as teorias de Aristóteles como de Bertolt Brech ou mesmo de Antonin Artaud se revelaram ineptas para teorizar o liminar.

A teoria e a prática do teatro clássico, bem como do cinema de Hollywood, são baseadas na *Poética* de Aristóteles, que postula um drama de catarse através do terror e da pena, um drama que invoca a identificação do espectador com o actor, uma ilusão que cria acontecimentos como se estivessem presentes quando estão ausentes.

Bertolt Brecht, crítico deste drama clássico, procurou criar o teatro do distanciamento, um teatro «épico», um teatro da contemplação e crítica intelectual em que se sublimava a estrutura da narrativa e se produzia uma participação activa por parte do público, gerando efeitos sociais e políticos. Susan Broadhurst argumenta que Brecht falhou porque o público não entende a estrutura ideológica que sustenta a peça – exceptuando alguns teóricos e iluminados – e o seu teatro foi suplantado pelo teatro da ilusão, como podemos ver pelo sucesso do cinema de Hollywood.

No «teatro da crueldade» de Antonin Artaud encontramos algumas das características do liminar. Porém este teórico do teatro falha pelo seu «essencialismo»,

afirmando que o teatro «não existe para resolver conflitos sociais ou psicológicos (...) mas para expressar objectivamente certas verdades secretas» (Artaud, 1938:70).

«O teatro da ilusão de Aristóteles, a teorização política didáctica de Brecht e o essencialismo fixo de Artaud não podem relacionar-se satisfatoriamente com a (sin)estética da performance liminar» (Broadhurst, 1999:3).

Tal como Susan Broadhurst, outros autores apontaram discrepâncias entre as práticas actuais e as concepções teóricas existentes, como exemplo, Philip Auslander, que critica Stanislavsky, Brecht ou Grotowski pelo seu logocentrismo e por estarem dependentes de certos conceitos de presença e sujeito. Porém, aquele mesmo autor acredita que a performance baseada na «demonstração gratuita de pura significação» não poderá criar uma «performance satisfatória» (Auslander, 1986:12), parecendo preferir formas mais clássicas.

Algumas das críticas mais frequentes a trabalhos de ciberformance (p. ex. *Senses Places* de Valverde e Cochrane) apontam muitas vezes o facto de estes serem pouco apelativos esteticamente, pouco agradáveis aos sentidos ou pouco espectaculares. A resposta de Susan Broadhurst é a que adoptamos nestes casos: o objectivo do liminar não é a produção de satisfação – no sentido da satisfação imediata. Por vezes, procura-se exactamente o contrário. Aquela perspectiva de Philip Auslander prova-se, assim, inapropriada para a ciberformance.

Também Johannes Birringer, a propósito de práticas híbridas e tecnológicas, crítica «o fetichismo da superfície estética sem conteúdo» e o «teatro de imagens» e quer, nostalgicamente, reter um «teatro de experiência» que não deverá ser absorvido pelo «espectáculo da cultura tecnológica» (1991:221-8).

Não negando que uma ligação entre a digitalização e a mercantilização internacional está presente no liminar, Broadhurst defende-o, afirmando que potencia estratégias de resistência: a sua aparente cumplicidade com o *mainstream* é apenas

uma máscara para uma desconstrução crítica e para uma promoção de estratégias perceptivas diferentes que podem levar a desafios à autoridade instituída.

Susan Broadhurst critica ainda a posição elitista de certos teóricos que fazem uma separação entre o estético e o popular encontrada numa certa teorização tradicional do *avant-garde*, posição antitética ao liminar, uma vez que este procura sincretizar a arte com a vida do dia-a-dia (Broadhurst, 1999:5):

«Nesta revisão da teorização estética é importante afirmar que, embora o esteticismo geralmente denote um espaço fechado e uma separação dos objectos estéticos e das sensações do “mundo real” do não-estético, uso-o neste estudo para me referir quase ao oposto: ou seja, uso-o numa tentativa de expandir a perspectiva estética para englobar toda a actualidade. Por outras palavras, uso-o para referir a tendência para ver a “arte” como constituindo o reino primário da experiência humana» (Broadhurst, 1999:16).

A propósito, note-se que a nossa intenção – afirmada na Introdução – não é a construção de uma crítica filosófica sobre a estética relativa à ciberformance. No entanto, pensamos que a aproximação de Susan Broadhurst à estética de certos filósofos pode dar pistas para o desenvolvimento de trabalhos no campo da filosofia sobre as novas formas de performance que passam pelo virtual.

Susan Broadhurst, por sua vez, afirma que não pretende fazer uma crítica da filosofia estética de nenhum pensador específico mas sim, através da selecção de alguns critérios do trabalho de vários autores, providenciar uma nova forma de teorização que seja capaz de tratar destas performances como liminares. Com esse propósito a autora analisa a questão da estetização em Kant, Nietzsche e Heidegger. À terceira das *Críticas* de Emmanuel Kant vai buscar a questão do «sublime», cujas características prefiguram e correspondem ao liminar. Friedrich Nietzsche, na sua teorização das «atitudes perspectivas», propõe uma metacrítica estética da «verdade», substituindo-a com uma prática de *écriture fragmentaire* espelhada na performance fragmentária do liminar. As suas explicações sobre o dionisíaco são de igual

importância porque se reflectem na imediatez, no experimental e no excesso que encontramos neste tipo de performance. Para Martin Heidegger, a «obra de arte» não revela meramente as coisas mas «deixa-as ser». Não traz a verdade, pelo contrário, fá-la acontecer (é um *becoming* e *happening* da verdade). Heidegger é fundamental numa teorização da performance liminar uma vez que a sua perspectiva hermenêutica tenta anular a diferença entre o estético e o não estético (Broadhurst, 1999:26).

Neste esforço de teorizar sobre o liminar Broadhurst utiliza também alguns teóricos da cultura contemporânea que, de certa forma, continuam a tradição filosófica kantiana.

A noção de «formação do discurso» de Michel Foucault é fundamental para reteorizar o liminar, uma vez que indica como novas formações discursivas emergem, são delimitadas e especificadas.

Os escritos de Jacques Derrida sobre a desconstrução e a formação de identidade têm igual valor. Os seus «*indécidables*», tal como a «*différence*» e a «*iterabilité*», problematizam e desafiam as noções de origem, o que tem implicações para a formação genérica dentro do liminar, uma vez que as suas fronteiras estão continuamente a ser esticadas e, mesmo, transgredidas.

Visto que uma das características quintessenciais do liminar é a proeminência de tecnologias avançadas, as conjecturas de Jean Baudrillard sobre a tecnologia, a «sedução» e o simulacro são importantes para a compreensão da performance liminar (ver Capítulo I.3.2. sobre simulação).

Jean-François Lyotard é também essencial, uma vez que tenta uma redefinição do «sublime». Porém a sua teorização assenta num modelo linguístico que, para Susan Broadhurst, não é adaptável a uma prática intersemiótica como a performance liminar (1999:43).

Em *Liminal Acts*, Susan Broadhurst faz uma selecção e análise dos conceitos da teoria estética que mais poderão interessar à formação de uma teoria filosófica contemporânea sobre a performance liminar que, consideramos, podem ser úteis a quem – no campo da filosofia – deseje desenvolvê-los relativamente à ciberformance, tendo em conta a hibridiz e liminaridade desta.

Os próprios trabalhos de Susan Broadhurst são casos de performance liminar: *Blue Blood Shot Flowers* (2001) e *Dead East Dead West* (2003)⁸⁹, (referidos no Capítulo II) integrados no seu projecto *Intelligence, Interaction, Reaction and Performance*, consistem em performances utilizando novas tecnologias como *motion capture*, AI (inteligência artificial) e/ou animação 3D.

Nestas performances surge a possibilidade da criação de espaços liminares onde existe a potencialidade para formas de criação e experimentação diferentes. Daí pensarmos que o que esta autora conceptualiza a partir da sua experiência performática seja aplicável à ciberformance.

«Estes espaços estão colocados no “limiar” do físico e do virtual e como resultado existem tensões. Uma vez que nenhum corpo, nem um corpo nu, escapa inteiramente à representação (Broadhurst, 1999:103), o corpo virtual (como qualquer corpo) inscreve a sua presença e ausência no próprio acto da sua performance, deixando brechas e espaços na sua esteira» (Broadhurst, 2011b:141).

É nestes espaços repletos de tensão que surgem novas práticas como a ciberformance.

Susan Broadhurst faz ainda sobressair uma característica deste tipo de performance que verificaremos nos casos analisados do Capítulo IV: a ênfase não é posta no produto acabado mas no processo em si, expondo as estratégias e negando uma continuidade invisível entre performance e tecnologia. O objectivo é, portanto, destruir a ilusão teatral e o resultado não é estético segundo os padrões clássicos mas é, sem dúvida, performativo.

Outro traço distintivo deste tipo de performance é que usa a mais recente tecnologia digital. Porém, o digital como discurso não converte os fenómenos directamente mas depende da produção de significado pelo não digital. O digital, como

⁸⁹ <http://people.brunel.ac.uk/bst/vol0302/Performances/sueb.htm>. Consultado em 09/01/2012.

todos os sistemas formais, não tem uma semântica inerente, a não ser que lhe seja acrescentada uma. Portanto, tem que se lhe acrescentar significado. Ler o digital implica pensar em termos de «*indifferent differentiation*», uma diferenciação indiferente (Broadhurst, 1999:177), uma maneira de pensar que faz pouca diferença entre o referente e o significado, ou mesmo entre a «realidade» e a representação (Broadhurst, 2011:148).

O tipo de performance de que faz parte a ciberformance inclui-se numa prática crítico-desconstrutiva, uma vez que é aparentemente cúmplice com os meios de representação digital, ao mesmo tempo que tenta desestabilizar as estruturas dominantes. Ou seja, muitas das performances que consideramos ciberformance fazem uma crítica do mercantilismo e do consumismo da tecnologia quer através do seu conteúdo (Second Front, Avatar Body *Collison*) quer formalmente (*Senses Places*).

A criação de metáforas é outra das características deste tipo de performance, desenvolvida pela interacção em tempo real do físico e do virtual. Esta mistura faz surgir um efeito estético causado pela interacção entre várias *sense impressions*, impressões sensoriais que incomodam o público, uma vez que frustram as suas expectativas de uma interpretação simples, oferecendo, em seu lugar, um novo tipo de efeito sinestésico comparável ao que acontece com certas doenças em que as ligações no cérebro estão trocadas, por assim dizer (Broadhurst, 2011:148)⁹⁰.

Estamos, portanto, a falar do surgimento de novos modos de percepção e mesmo de consciência.

Segundo Gilles Deleuze e Félix Guattari, «a experimentação substituiu toda a interpretação (...) já não há actos para explicar, sonhos ou fantasias para interpretar (...) em vez disso há cores e som, devires e intensidades» (2008:162). Uma visão da arte como uma sensação, uma força que rompe com as opiniões e percepções quotidianas, tornando perceptíveis as forças imperceptíveis. É o que vemos e, sobretudo, sentimos nas performances não só de Susan Broadhurst mas de Jaime del Val, de Stelarc, de Yacov Sharir ou de Isabel Valverde.

⁹⁰ Segundo Broadhurst a sinestesia é a sensação subjectiva de um sentido outro que não o que está a ser estimulado. Por exemplo um som pode invocar sensações de cor (Broadhurst, 2011:150).

Para fazer sobressair o carácter *corporeal* deste tipo de performances, Broadhurst usa a já referida metáfora do cego e da cana de Merleau-Ponty (ver Capítulo I.2.4.), apontando que o instrumento e a tecnologia são uma extensão do corpo. A cana não é apenas um meio para localizar os objectos no mundo mas uma extensão do alcance do Homem. A sua experiência corporal não é fixa ou delimitada mas extensível às ferramentas e tecnologias incorporáveis e é através dessa capacidade que experimenta o mundo. Portanto a tecnologia implica a reconfiguração da nossa experiência corporal (Broadhurst, 2011:148).

Esta ligação entre o corpo, a tecnologia e o mundo é importante na ciberformance, uma vez que, ao contrário de abandonar o corpo em favor da tecnologia, este é, comumente, acoplado a instrumentos e tecnologias diversas que se tornam parte dele próprio, alterando e recriando a sua experiência do mundo. «O corpo por sua vez cria novas tecnologias e instrumentos para trazer uma potencial criatividade e mediação ao seu mundo corporal» (Broadhurst, 2011:149).

Em muitas destas performances a noção do corpóreo, ou *corporeal*, é prioritária. Porém, as fronteiras do eu corporalizado não são fixas – há uma resposta emocional por parte do sujeito que incorpora a tecnologia: «A resposta emocional corporal não é só devida a acontecimentos directos que afectam o sujeito mas pode também ser devida à estimulação de objectos externos que foram apropriados pelo corpo e, já agora, do corpo» (Broadhurst, 2011:149).

É o que se passa com os avatares, que são extensões e modificações de seres humanos. Para Broadhurst, o público da sua performance *Blue Blodshot Flowers* (2001) apropria-se emocionalmente de Jeremiah, o avatar de Inteligência Artificial projectado por trás da *performer*, «como se ele fosse outra identidade, tornando-se literalmente parte do seu corpo» (2011:149).

O mesmo se passa com os avatares de performances no Second Life, como por exemplo *Senses Places* (ver Capítulo IV.3.3.), no qual cada elemento do público *online*, através do seu próprio avatar e de programação específica que pode escolher e usar, integra a performance, construindo-a.

«Em conclusão, embora as novas tecnologias despertem muito interesse, creio que a contribuição mais importante da tecnologia para a arte é o realce e reconfiguração de um potencial criativo estético que consiste em interagir e reagir a um corpo físico, não um abandono desse corpo» (Broadhurst, 2011b:149).

Em suma, é na tensão criada por estes espaços liminares que surgem da interface entre físico e virtual que nascem as oportunidades para novas práticas experimentais como a ciberformance.

2.2. Uma teoria baseada na prática da ciberformance

Acreditamos que uma teoria da ciberformance terá de ser baseada na prática desta, não em modelos do passado, provindos da literatura, das artes plásticas e de outras disciplinas. E, tendo em conta que este tipo de performance é liminar, terá de ser uma teoria aberta que evite categorizações, regras e standardizações. Em *Theatre and Performance in Digital Culture*, Matthew Causey apela a uma teoria da «ciber-performance» em termos que nos parecem úteis e produtivos.

Este autor afirma que a nova estética da prática da performance no ciberespaço cria uma série de desafios que inclui as questões éticas do acesso e do controlo. As teorias usadas para perceber e desenvolver estas novas experiências estéticas têm um papel importante na conceptualização e implementação da arte digital. O desafio é criar estruturas analíticas que ajudem a compreender estas experiências e ao mesmo tempo estimulem as suas aplicações.

A performance no virtual requer uma teorização que tome em conta a performatividade das construções culturais. Como vimos no Capítulo I, no espaço do virtual as identidades culturais baseadas na etnicidade, classe e género são não categorias fixas, mas sim, voláteis. Uma vez que na interactividade da ciberformance essas categorias podem ser seleccionadas e transformadas à vontade do utilizador, «necessitamos de estruturas teóricas que se baseiem na natureza performativa destes esquemas de diferenciação» (Causey, 2006:59). Assim, faz sentido dizer que a própria

performatividade das estruturas sociais e culturais fluidas dos ambientes virtuais tem de servir de base para uma teoria sobre a ciberformance.

Matthew Causey apela ao desenvolvimento de uma teoria da performance no ciberespaço baseada na prática e, a propósito, aproveita para criticar teorias anteriores que, embora se tenham tornado bastante populares entre uma certa academia, são baseadas na literatura e tentam criar estruturas formalísticas uniformes e conservadoras para apoiar uma prática que, em si, é experimental e liminar.

É o que tenta Brenda Laurel em *Computers as Theater* (1991), obra na qual adopta as teorias dramáticas aristotélicas para criar uma estrutura uniforme, formal, científica e irrefutável. O interesse em recuperar Aristóteles – evitando teorias mais recentes da narrativa e da performance – talvez se deva ao facto de a sua *Poética* permitir uma compreensão da acção humana e da possibilidade da sua representação de uma forma pseudo-objectiva e artificial enquanto o pós-estruturalismo e o pós-modernismo supõem um jogo infindo de possibilidades: «Tanto na teoria como no desenho de ciberterritórios é preferível uma aproximação a estes novos campos de uma perspectiva contemporânea em vez de replicar sistemas de signos barrocos e clássicos» (Causey, 2006:60). Note-se, porém, a próprio questionamento de Causey a conceitos pós-modernos como o pós-humano e pós-orgânico, que abordaremos mais à frente.

O autor lamenta que o modelo de Laurel tenha ganho aceitação nos círculos que se debruçam sobre a relação humano-computador, o que se reflecte em discursos que pretendem estabelecer regras para o comportamento e a emoção que sejam válidas para várias disciplinas, nomeadamente as do teatro.

Na sequência dos desejos de regulamentação de Brenda Laurel surgem discursos tão fantásticos que merecem aqui citação:

«Coisas como padrões de comportamento humano e reacções emocionais devem ser definidas de acordo com *standards* profissionais para assegurar continuidade e consistência através das várias disciplinas. Nas artes do teatro, especialmente, fazê-lo ajudará a estabelecer “fórmulas” que

servirão de base para todas as produções» (Larijani, citado por Causey, 2006:60).

E, assim, teríamos o pesadelo de uma distopia da revolução informática: controlo, uniformidade e submissão. Ora, os ambientes virtuais permitem « (...) uma forma de conceber identidades políticas que simultaneamente transgridem as fronteiras e tornam possíveis unidades inesperadas e improváveis» (Auslander, 1999:116). Ou seja, não existe uma mímica do palco agarrada a um paradigma temporal e espacial da narratividade como bem podemos observar nos mais recentes projectos de ciberformance.

«Se o objectivo é criar um fantástico jogo de computador ou uma máquina de contar histórias então a teoria de Aristóteles chegaria. Porém, se os artistas estão interessados em desenvolver a virtualidade como um laboratório metafísico para a exploração da nossa humanidade e se querem inaugurar uma nova estética do virtual, então têm de criar novas noções críticas da narratividade e subjectividade ocidental expondo as suas bases ideológicas e promovendo reconfigurações sociais. O que é inerente aos *media* dos ambientes virtuais é a imersão sensorial, a presença remota e as teleoperações. Laurel afirma que o desafio central ao uso destas capacidades é a implementação do «desenho e orquestração da acção nos mundos virtuais» (1991:188). Desafiaria esta noção pedindo uma experimentação estética que tenta ir para além da experiência pós-simbólica da realidade virtual» (Causey, 2006:61).

Como vimos no Capítulo II, o modernismo rejeitou a representação e em seu lugar encenou a teatralidade do teatro, criou dança sem nenhuma referência para além do tempo e do movimento da dança e produziu quadros que representavam apenas o processo de pintar. A realidade virtual do pós-modernismo (ou do pós-pós-modernismo) não deveria, assim, voltar a estéticas representacionais já desafiadas e ultrapassadas pelo modernismo; devia, sim, focar-se em performar, não em

representar, « (...) construindo uma realidade cuja virtualidade expandirá a cognição da realidade em si, como uma metáfora cada vez mais complexa para o que experimentamos como o real por mais inacessível que esse real seja» (Causey, 2006:61).

A habilidade com que os artistas desenvolverem essas experiências dependerá também do pensamento que for desenvolvido a partir delas. A teoria mais indicada para a experimentação do digital em mundos virtuais seria, segundo Matthew Causey, uma « (...) amálgama complexa, uma fenomenologia pragmática que não usará a consciência humana como modelo mas sim uma consciência construída virtualmente» (2006:61). Uma proposta ousada para aqueles que reflectem sobre a ciberformance. Mas talvez demasiado vaga.

2.3. O ecrã do duplo e o sujeito dividido

No fosso entre o actual e o virtual em que surge a ciberformance aparece também a questão do duplo. Matthew Causey salienta que o virtual vem pôr em evidência uma subjectividade dividida (já anteriormente notada por Artaud, Sade ou Bataille) que foi desconstruída pelas feministas pós-modernas (o pós-humano, o ciborgue) mas que agora é preciso reconfigurar e pensar. Nota ainda que essa divisão não é reflexo de uma simulação – o duplo no ecrã não é uma mera representação – e que esse sujeito dividido não implica uma separação mente/corpo mas, pelo contrário, é vivido no corpo, dois aspectos que salientámos no Capítulo I.

Para Causey o momento em que o duplo aparece através da duplicação mediática, ou seja quando um actor, ao vivo, confronta o seu outro mediado através das tecnologias da representação, é um momento crucial na performance e na tecnocultura.

O autor aborda a questão do duplo através da noção de *unheimlich* de Freud⁹¹ e do sujeito dividido de Lacan – duas perspectivas já bastante exploradas na filosofia da

⁹¹ A ideia de *unheimlich* foi primeiro abordada por Ernst Jenst em 1906 e depois desenvolvida por Freud no ensaio *Das Unheimlich* de 1919. Em português pode ser traduzido pela ideia do «estranhamente familiar».

comunicação mas que não deixam de ser interessantes quando centradas naquilo que Causey define como o lugar – e o objecto – da divisão: o ecrã, seja do televisor ou do computador.

Para Matthew Causey a experiência do eu como outro no espaço da tecnologia pode ser lida como uma experiência *unheimlich*, uma experiência de estranheza, uma forma de tornar material a subjectividade dividida (ver também Capítulo I.2.1 sobre a questão do avatar e da identidade). Para este autor a inclusão do ecrã televisivo⁹² na performance e a prática da performance nos ambientes virtuais televisionados (no sentido em que usam um ecrã) põem em palco o objecto privilegiado do sujeito dividido, aquilo que ajuda à divisão do sujeito (Causey, 2006: 17). Matthew Causey foca-se no objecto material, o ecrã, em que os fenómenos da performance acontecem e que corresponde tanto ao «não lugar» da psique como ao espaço vivido do corpo.⁹³ O autor invoca o conceito de *unheimlich* de Freud para notar como este reocorre através da experiência de deslocação do sujeito dentro da tecnologia e cita Avital Ronell em *The Telephone Book* (1989) para afirmar que o que é mais inquietante não é o outro ou o estranho, é antes «o tu próprio familiarizado com o outro, por exemplo o Duplo em que te reconheces fora de ti próprio» (citado por Causey, 2006:17).

Exemplos deste confronto connosco mesmos fora de nós mesmos são o eco da voz no telefone, a projecção anamórfica na televisão em *freeze-frame*, *slow motion*,

⁹² Para *televisual screen* adoptamos a tradução ecrã televisivo, uma vez que o ecrã televisivo se confundiria com o medium televisão.

⁹³ Necessitamos aqui de fazer um parêntesis, uma vez que não podemos deixar de notar a crítica feita por Matthew Causey a outros teóricos que partem de esquemas antigos derivados da literatura ou da imagem televisiva para analisar a performance quando este mesmo autor usa tendencialmente exemplos televisivos ou do cinema. Causey, apesar de abordar questões válidas para a teoria da identidade no ciberespaço, relacionada, por exemplo, com uma perspectiva freudiana (o *unheimlich*) e lacaniana (que põe em causa a construção binária de um real/virtual, desafiando a ideia da presença e imediatez como essenciais à performance ao vivo), acaba por se centrar em exemplos como o ecrã no espaço do teatro, séries de TV ou filmes, quase nunca contemplando a performance que se desenrola em mundos virtuais, também mediada pelo ecrã do computador, mas com características diferentes do telemático (no sentido mais restrito de vídeo-transmissão). Também outros autores como Susan Broadhurst, Johannes Birringer ou Steve Dixon, eles próprios *performers*, reflectem sobre as questões levantadas pelo duplo através da projecção vídeo, uma vez que é daí que vem a sua prática. Ora, sendo a ciberformance uma performance que inevitavelmente inclui a Internet e não necessariamente a projecção vídeo surgem-nos por vezes outras abordagens do duplo e da subjectividade dividida (ver Capítulo I.2.1. sobre avatares e *alts*). No entanto, o pensamento destes autores, embora centrado numa performance telemática que raramente é em rede, pode ser estendido ao duplo criado na ciberformance e por isso pensamos ser válido para esta reflexão.

fast forward ou *reverse*, exemplos de identidades mutáveis na fragilidade do digital que despoletam a estranheza da subjectividade tecnocultural. Quando um ecrã de computador mostra uma mensagem como «quem és?» ou «asl» (*age, sex, location* ou seja idade, sexo e local), projecta os nossos desejos na criação de fantasmas não constrangidos por um corpo. O eco dos gravadores de mensagens, as câmaras de vigilância («aquele sou eu?») correspondem às bonecas, espelhos ou cadáveres referidos por Freud para explicar o *unheimlich* que « (...) não é na realidade nada de novo ou estranho mas algo que é familiar e bem estabelecido na mente e que se alienou dela apenas pelo processo de repressão» (Freud citado por Causey, 2006:17).⁹⁴

Hoje, o *unheimlich* é uma ocorrência mais proeminente devido à nossa relação cada vez mais estreita com a tecnologia. Ou seja, encontraremos mais facilmente o nosso «*digital double*», o duplo digital de Steve Dixon (2007), do que anteriormente.

A partir do duplo surge-nos o sujeito dividido de Jacques Lacan. Matthew Causey usa a obra deste pensador como metáfora para a sua tese sobre o papel dos ecrãs:

«A inclusão do ecrã televisual na performance e a prática de performance no mundo dos ambientes virtuais usando um ecrã constitui a encenação do objecto privilegiado do sujeito dividido, aquela que ajuda à divisão do sujeito, capturando o olhar, ensaiando a sua aniquilação, a sua anulação, enquanto apresenta a inapresentável aproximação do real através dos ecrãs televisuais» (Causey, 2006:21).

⁹⁴ Matthew Causey dá como exemplo da estranheza causada pelo duplo na tecnologia o filme *Twin Peaks: Fire Walk With Me* (Lynch, 1992), em que a visão da imagem do protagonista capturada em vídeo pelo próprio representa o ponto de crise, o ponto em que o espaço onírico da fragmentação, através da tecnologia, invade o espaço real. Dá ainda como exemplo desta ansiedade da simulação outros filmes como *I Robot* (Proyas, 2005), *The Island* (Bay, 2005) ou *The Matrix* (Wachowski, 1999), dramatizações da teoria da simulação, um género de *Baudrillard for Dummies* que propõe que o televisual se torna mais real que o real. Um confronto entre real e ilusão que persiste na cultura ocidental desde a caverna de Platão, passando pelo *parecer* e o *ser* de *Hamlet* ou por *Seis Personagens à Procura de um Actor* de Pirandello (2006:18-20).

O objecto determinante desta divisão da subjectividade na cultura mediática é a tecnologia. O ecrã é o objecto privilegiado que emerge da separação do eu mas é também a tecnologia da automutilação revelando o aparecimento do duplo como a aproximação do real. A questão do drama não é a da representação da coisa e do seu reflexo mas antes uma divisão da subjectividade.

Ou seja, o que temos na performance digital e na ciberformance dos dias de hoje não é um reflexo, uma simulação, mas sim uma divisão do eu.

«O interesse que o sujeito mostra na sua própria divisão está ligado com o que a determina – nomeadamente um objecto privilegiado que emergiu de uma separação primordial, de uma automutilação induzida pela própria aproximação ao real» (Lacan, 1981:83).

Quanto à natureza do ecrã manipulado pelo sujeito, Causey afirma, com Lacan, que esse é o lugar da máscara, o lugar da mediação. «(...) brincamos no meio desses ecrãs, materializados como imagem para mapear visões do mundo. Os ecrãs são as tecnologias usadas para nos reconfigurarmos e para nos vermos como o que somos: imagens, ecrãs» (2006:22).

Exemplos óbvios da performance contemporânea onde ressoam estes ecrãs de Matthew Causey são as reconstruções faciais e as digitalizações fotográficas da cara de Orlan; as manipulações do corpo de Stelarc oferecidas a qualquer um através do teclado, estendendo e reconfigurando o corpo do *performer* (ver Capítulo II5.9 e IV.3.2.) bem como o simples avatar performático que criamos e usamos para fazer ciberformance (ver Capítulo IV: *Second Front, Avatar Body Collison, Senses Places, Me Myself and I*).

As manipulações do ecrã são manipulações da nossa subjectividade, estejamos em controlo destas ou não.

«Na performance ao vivo os ecrãs mediados são tanto a fronteira opaca do objecto representável, capturando o olhar do sujeito que percepção

antes de apreender o objecto, como o lugar dentro do qual e sobre o qual o sujeito coloca as suas projecções fantasmáticas enquanto se vê a si próprio a vê-las. O ecrã televisual determina a divisão do sujeito e torna-se a armadilha para o olhar do sujeito apreendendo a sua duplicação» (Causey, 2006:22).

Estas visões do duplo desenrolam-se nos ecrãs tecnológicos da televisão, do computador e do filme, nos ecrãs biológicos do corpo e da carne e nos ecrãs fantasmáticos da percepção (Causey, 2006:22) que Lacan analisou: «Olham para mim... eu sou uma imagem»⁹⁵ (1981:106); ou, ainda: «Vejo-me ver-me»⁹⁶ (1973:71).

«Os ecrãs onde nos vemos a olhar-nos a nós próprios não são transparentes, são opacos. O sujeito não apreende o objecto, seja o objecto o outro da sua própria subjectividade ou o outro dos objectos do mundo, mas sim as suas projecções fantasmáticas no ecrã da representação» (Causey, 2006:22).

Hoje em dia a imagem projectada compete com a imagem ao vivo. Os concertos de *rock* são suplementados por imagens projectadas que se tornam a prova do acto ao vivo. As peças de teatro, por mais clássicas, socorrem-se do ecrã para se afirmarem ainda mais reais, numa proliferação do «multimédia» desde os anos 80. A imagem de vídeo parece mais real que o actor real. A estética da combinação de vídeo e imagem real é uma metáfora visual para a subjectividade dividida. Ciberperformances como os «portais» desenvolvidos pelo grupo Second Front (*The Gate*, 2007), por Paul Sermon (*Liberate your Avatar*, 2007) ou no projecto *Extract/Insert* (2012) (que analisaremos em IV.2. e IV.3.) que cruzam, ao vivo, a imagem real com a imagem do avatar e do ambiente virtual são afirmações visíveis e, neste casos, artísticas e espectaculares

⁹⁵ «I am looked at... I am a picture» (Lacan, 1981:106. Original 1973).

⁹⁶ «Je me voi me voir» (Lacan, 1973:71)

desse duplo com que convivemos quotidianamente na tecnocultura ocidental, de uma subjectividade dividida que é, inclusive, vivida com o corpo.

É na imagem televisual que o *unheimlich* activa a visita do outro e é nela que «dançamos o duplo», numa renovação do ser para além do sujeito egocêntrico e solidificado, numa renovação do ser em fragmentação e reprodução (Causey, 2006: 23).

Porém, de forma antitética em relação à teoria do sujeito dividido, há quem ainda pense que a realidade virtual é a concretização do projecto do iluminismo através da sustentação da dualidade cartesiana corpo/mente, da geometria analítica e do eu como firme e central, como faz Simon Penny, em *Virtual Reality as the Completion of the Enlightenment Project* (1994).

Por outro lado, novos modelos de subjectividade têm surgido a partir das novas tecnologias do virtual (teorias pós-modernas e feministas a partir das novas corporalidades e do ciborgue como as de Hayles, Haraway, Stone, ou Turkle) ou mesmo a partir da estratégia da crueldade de Artaud, do Dionísio em Nietzsche, do impossível de Bataille ou do Eros de Sade, todas tentando derrotar a mentira da unidade do Eu e as restrições da identidade (Causey, 2006:50).

Hoje, as noções de arte e performance e a nossa própria maneira de pensar decorrem do ecrã, do televisual. Porém falar de performance televisual é tautológico, segundo Philip Auslander (1999). A performance e o teatro são já televisuais – há nelas uma constante construção de imagens que torna tudo visível mas nada acessível, uma «máquina de simulação» que traz a criação do significante para a frente do significado, embrulhando tempo, memória e crítica. Também para Matthew Causey a realidade virtual e a miríade de comunicações informáticas actuais são apenas uma extensão desse televisual.

A questão que fica no ar é se as capacidades interactivas do virtual e o seu potencial para a exploração de construções sociais e da relação mente/corpo transcenderão as tendências do televisual. «Ou é a interacção na RV só uma escolha múltipla que oferece apenas a ilusão de liberdade e exploração?» (Causey, 2006:50).

Pensamos que as práticas mais recentes da ciberformance vieram oferecer resposta a esta questão – com ela a interactividade, mais do que um mito, tornou-se real sendo virtual e corporal, apesar de ainda limitada.

2.4. A performance pós-orgânica e pós-humana

Matthew Causey apela a uma perspectiva baseada na prática da performance em interface com o tecnológico nos espaços virtuais como forma de criar modelos epistemológicos para entender esse mesmo processo em vez dos modelos baseados na imagem. A imagem é agora secundária à presença do espaço, à duração do tempo e às mudanças de identidade de um sujeito numa nova interface humano/computador. À excepção dos modelos baseados na imagem, encontramos modelos baseados na literatura, como o de Brenda Laurel (1991), que, como já vimos acima, peca por usar a *Poética* de Aristóteles para dar forma a correntes narrativas em ambientes virtuais e interactivos, fechando qualquer potencial radical para a performance virtual, uma vez que se baseia na narrativa clássica.

Para Matthew Causey as questões que a prática da «ciber-performance» (como chama à performance digital, que passa pelo virtual) agora levanta são as seguintes:

«Como é que as aparências do teatro acontecem em espaços virtuais? Qual é o futuro da ilusão nas tecnologias do real simulado? Quais são as possibilidades para a estética performativa no domínio virtual? Pode a propriedade fundamental e visceral do teatro, o que Tadeusz Kantor chamou «a mensagem revelatória do reino da morte, o choque metafísico» (Kantor 1993:114) ter lugar nos mundos virtuais? Qual é a ideologia da vontade de virtualidade, o desejo de desaparecimento nos ciber-territórios?» (Causey, 2006:51).

Este teórico tenta responder a estas perguntas socorrendo-se dos termos pós-orgânico e pós-humano, no sentido de desenvolver uma nova perspectiva da natureza da performance de forma a incluir o virtual. Trata-se, porém, de uma terminologia que

tem faltas e, assim, o autor acaba por efectuar uma crítica dessa mesma noção que ensaia, fazendo uso das expressões que escolheu⁹⁷.

Matthew Causey começa por chegar à conclusão que a teoria falha a performance pós-orgânica e a prática da performance pós-orgânica falha a teoria.

A primeira é, ainda hoje e em grande maioria, baseada numa reclamação ontológica da performance como um fenómeno cuja essência é a não repetição do *agora*. O autor pede uma teoria expandida que possa abarcar as questões dos *media* digitais, da realidade virtual, da «ciber-performance» e do «ciber-teatro». O que as tecnologias da mediação podem trazer à teoria é a oportunidade de reflectir contra a ontologia tradicional da performance.

Quanto à prática da performance pós-orgânica, poderá falhar a teoria, uma vez que ao jogar com o desejo de virtualidade corre o risco de se esvaziar da capacidade de realizar «a aparência do teatro», «a presença da carne», a «face do outro» (Causey, 2006:51).

O termo pós-orgânico foi buscá-lo à antropologia cultural e tem sido usado para estudar o impacto estrutural das tecnologias digitais nas condições sociais contemporâneas. Para Causey o adjectivo pós-orgânico representa a transição do privilegiar da presença, da aura do autêntico, da imediatez do vivo, para o relevar de questões relacionadas com a circulação de representações através de um *medium* capaz de manipulação espacial, temporal e subjectiva (2006:52). Ou seja, o modelo da performance pós-orgânica não coincide com a teoria da performance que se afirma

⁹⁷ Pessoalmente preferimos não adoptar nem um termo nem outro pelos motivos que já expusemos no Capítulo I. 2.2, uma vez que não concordamos com um «pós» ligado a uma pós-modernidade que presume um sujeito, ou mesmo um corpo, para lá do humano (o que nos levaria, perigosamente, a questões de desincorporação e, conseqüentemente, a divisões cartesianas entre a mente e o corpo). Preferimos o *virtually human* de Tom Boellstorff em *Coming of Age in Second Life* (2008), que afirma um humano acrescentado, ampliado mas essencialmente humano. Este autor faz uma crítica do termo «pós-humano» que substituiu pelo «virtualmente humano», um termo que nos parece mais humilde e perto do quotidiano. Apesar da operacionalidade que o termo possa ter na teoria das humanidades, tememos que os usos dados ao «pós-humano» tenham tendência a roçar a radicalidade – e ridicularidade – de uma ficção científica exagerada. Eis um exemplo desse exagero: «Posthuman bodies are the causes and effects of postmodern relations of power and pleasure, virtuality and reality, sex and its consequences. The posthuman body is a technology, a screen, a projected image; it is a body under the sign of AIDS, a contaminated body, a deadly body, a technobody; it is, as we shall see, a queer body. The human body itself is no longer part of the “family of man” but a zoo of posthumanities» (Halberstam e Livingston, 1995:3).

dependente do tempo, do acto que desaparece, uma vez que já não reside apenas no momento do teatro, do ecrã e do texto (ver crítica de Auslander a este modelo em III. 2.5).

Este autor considera que outro termo que pode ser útil na elaboração desta teoria é o pós-humano, realçando, no entanto, as suas falhas.

O pós-humanismo – um modelo diferente do pós-humano – foi iniciado no século XIX por Marx, Freud e Nietzsche como contra-argumento a noções de humanismo que tendiam a essencializar as noções de género e raça. A missão de destronar um Homem centralizado em favor de preocupações mais marginais continuou no pensamento pós-estruturalista, feminista e pós-moderno. O modelo do pós-humano é um artefacto da tecnocultura, ou seja, o modelo da identidade foi dramaticamente alterado nas culturas tecnológicas (Causey, 2006:53).

Este paradigma sugere que a cultura ocidental está a experimentar uma nova fase da humanidade em que o corpo e a consciência, bem como o espaço em que habita, são desafiados e reconfigurados, em que « (...) não existem diferenças entre existência corporal e simulação de computador, mecanismo cibernético e organismo biológico, teleologia robótica e objectivos humanos. (...) A incorporação é vista como um acidente da história e a consciência é um recém-chegado evolutivo» (Hayles, 1999:3).

Várias tecnologias marcam hoje a forma como o corpo é visto, controlado e construído: a ressonância magnética, o mapa do genoma humano, a engenharia genética, a cirurgia estética e de mudança de sexo, próteses mecânicas, electrónicas e biológicas, câmaras de vigilância e ambientes virtuais, são história antiga mas só recentemente começaram a ser teorizados a nível do seu uso performático e teatral.

Como podemos ver, os modelos do pós-orgânico e do pós-humano trazem muitos problemas que precisam de correcção. Segundo Matthew Causey, «A ideia de que a nossa humanidade desapareceu de alguma forma ou de que os nossos corpos não são da mesma carne corruptível do que a dos animais e do ambiente terreno que nos rodeia são modelos perigosos» (2006:53). É necessário ter cuidado com tecnófilos que afirmam a cultura digital como um deslocamento do pensamento, da crítica e da

acção: «As utopias de subjectividades livres e fronteiras do ciberespaço dispersas que muitos proponentes da idade da informação proclamam são muitas vezes fantasias mal orientadas, vazias de crítica política e cultural, de informação precisa sobre as possibilidades reais das novas tecnologias, flutuando numa descontextualizada ficção científica» (Causey, 2006:53).

Causey invoca o contributo das escritoras pós-modernas e feministas como Hayles, Haraway, Turkle e Stone que viram nas tecnologias do virtual, nos ambientes virtuais «imersivos» e jogos performáticos «desincorporados» uma arena para ensaiarem as alterações transgénero, o *morfing* étnico e uma reconfiguração temporal e espacial que serviriam para construir uma utopia ciborgue que assinalaria a subversão das fronteiras entre homem, animal e máquina⁹⁸.

Pensamos que este desconstrucionismo pós-moderno que explode o sujeito no espaço do virtual, criando uma pluralidade de imagens próprias, foi útil mas compete-nos actualmente recriar o sujeito. Ou seja, as novas tecnologias podem oferecer formas de reconstruir a subjectividade. Criticamos ainda, com Matthew Causey, aquelas assunções que sugerem que os fantasmas da consciência que residem na psique humana possam, algum dia, ser apagados ou desfeitos. Este autor – e nós com ele – resiste à fantasia de que estas novas tecnologias possam trazer o real para a nossa consciência e acredita que o pós-humano será derrotado pela ignorância, tal como foi o humano (Causey, 2006: 54). Ou, como diz uma personagem de Samuel Becket em *End Game*, «Usa a cabeça, não consegues? Usa a cabeça! Estás na terra. Não há cura para isso» (Beckett, 1957).

Também Anna Munster alerta para os enganos das teorias do pós-humano – da leitura da obra desta autora, *Materializing New Media: Embodiment in Information Aesthetics* (2006) feita por Vasco Diogo para a revista *Interact* (nº 19, 2012) ficam-nos os seguintes comentários:

⁹⁸ As teorias feministas do pós-humano (Hayles, 1999) e do ciborgue (Haraway, 1999) foram eficazes na análise da explosão do eu através da tecnologia, que se torna plural e descentrado e não masculino. Porém, apesar de serem construções teóricas interessantes, pensamos terem perdido alguma da sua operacionalidade hoje em dia, tal como expusemos no Capítulo I.2.1 e I.2.2, e sobretudo no que concerne à teorização sobre a ciberformance. O mesmo se passa com a tendência imersionista de Turkle (1995), na qual não vemos vantagens como apontámos no Capítulo I.3.3.

«Essa tecnicidade pós-humanista afigura-se para Munster como entrópica e exclusiva, ou seja, como uma força conceptual (um sistema fechado) de oposição à possibilidade de inclusão do corpo na experiência estética contemporânea. (...) mais ainda, é importante contestar as celebrações pós-evolucionárias e pós-biológicas da máquina, que conferem à tecnologia um lugar utópico e transcendental no desenvolvimento cultural, situando-o espacial e temporalmente «fora do corpo» e «dentro da consciência», como se a emoção se apagasse perante a razão na última estação do «progresso civilizacional» (Diogo, 2012).

As teorias pós-orgânicas da tecnocultura levar-nos-iam assim a estádios próximos de uma desincorporação que não se coaduna nem com as práticas nem com a estética da performance em meios virtuais, nem mesmo com as experiências de incorporação do nosso quotidiano (jogar jogos digitais, habitar mundos virtuais).

Assim, depois desta crítica acompanhada por Causey e não só, sugerimos como conceito operativo, por oposição a uma performance pós-humana ao pós-orgânica, uma *virtually human performance*, em linha com o conceito do virtualmente humano de Tom Boellstroff que expusemos no Capítulo I.2.3. A ciberformance é uma arte praticada por «virtualmente humanos» que se ampliam através do ciberespaço mas que estão sempre conscientes do «estar no corpo» e que através dessa extensão no virtual são como diz Lévy «ainda mais humanos» (1998:216), como já afirmámos no início deste estudo.

Antes de fecharmos esta secção, vejamos ainda uma teoria que se prende com o pós-humano: a do corpo obsoleto como é praticada e defendida por Stelarc (ver I.2.3, II.5.11 e IV.3.2.) e por Orlan (ver Capítulo II.5.9). A própria N. Katherine Hayles (a quem criticámos o uso «perigoso» do pós-humano no Capítulo I) contradiz esse «obsoleto» quando afirma que há uma base material para todas as experiências cibernéticas (1996). No entanto, ambos (Stelarc e Hayles) argumentam – de formas diferentes mas chegando às mesmas conclusões – que a tecnologia tornou o corpo limitado e problemático. Podemos, portanto assumir que o corpo material é a base de toda a

cibercultura. Logo, para Matthew Causey o modelo do pós-humano ou pós-orgânico não pode ser construído como um paradigma totalizante que nega a natureza autêntica (mortal) de cada operador (2006:55). Assim, quando fazemos performance em ambientes virtuais, fazemo-lo com o nosso corpo – problematizado e limitado, sim, mas material, mortal e vivo.

O que nos conduz ao mito do ao vivo, ou seja à ideia de que não existe performance sem que haja contacto ao vivo com o outro. Em *Liveness* (1999) Philip Auslander nega essa assunção, afirmando que aquilo que experimentamos como sendo ao vivo é já mediado, ideia que desenvolvemos a seguir.

2.5. O ao vivo: para lá da vida?

Há décadas que o «ao vivo», a presença física e concomitante entre público e *performer*, tem sido definidor da ontologia da performance. A performance é definida como um acto que acontece ao vivo, aqui e agora. Acontece naquele preciso momento e ... desaparece. O ao vivo implica assim uma morte – a passagem (e em inglês falecer é *to pass*) do momento que se vive.

Matthew Causey perguntava-se, há uma década, se o vivo seria uma característica necessária e útil na definição do «ciber-teatro». O mesmo nos perguntamos hoje em relação à ciberformance.

«O ciber-teatro, tal como o filme e a televisão, não necessita da presença ao vivo do actor ou do público e pode-se argumentar que muitos exemplos de ciber-teatro serão melhor descritos como TV ou filme interactivos, instalação, *new media art*, ou comunicações electrónicas. A questão teórica que é posta por estas novas formas é: será necessário que um elemento ao vivo esteja presente na performance do ciber-teatro para tornar a distinção de género no teatro um modelo útil?» (Causey, 2003:341).

Tem sido extenso o debate sobre a ontologia da performance e a natureza do ao vivo e da identidade na cultura mediatizada, mas o consenso não existe.

Em *Unmarked* (1993) Peggy Phelan toma uma posição essencialista afirmando que a performance é definida pela sua não reprodutibilidade – ou seja a natureza da performance deteriora-se à medida que é envolvida pela tecnologia. Phelan não dá qualquer importância ao efeito da tecnologia na performance, riscando uma fronteira não ultrapassável entre os dois *media*, tal como fazem outros: «Sendo social e historicamente reproduzidas, as categorias do vivo e do gravado são definidas numa relação de mútua exclusão, em que a premissa da noção do vivo é a ausência da gravação e o facto definidor do gravado é a ausência do vivo» (Wurtzel citado por Auslander, 1999:3).

Nesta tradição o ao vivo é uma categoria fora da representação, ou seja o evento ao vivo é tido como «real» e os eventos mediados são secundários e reproduções artificiais do real. Para Philip Auslander este tipo de pensamento persiste não só na cultura em geral como na teoria da performance contemporânea. No referido *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (1999) explora esta maneira tradicional de ver o ao vivo através do seu binarismo para depois fazer uma crítica ao conceito de *liveness* (ao vivo) como um evento não mediado e presente. Para o autor o que experimentamos ao vivo é mediado.

Herbert Blau escreveu que «não há nada mais ilusório na performance do que a ilusão do não mediado» (citado por Causey, 2006:55). Ou seja, existe uma teoria contemporânea que critica o conceito tradicional do ao vivo como um evento presente e não mediado.

Para Matthew Causey «o que experimentamos como *ao vivo* é sempre já mediado» (2006:55).

Sobre a ideia de que a performance é definida pelo seu desaparecimento escreveu Philip Auslander:

«O desaparecimento, a existência apenas no momento presente, não é então uma qualidade ontológica da performance ao vivo que a distinga dos

modos de reprodução técnicos. Tanto a performance ao vivo como a performance da mediatização são predicadas no desaparecimento: a imagem televisual é produzida por um processo em curso em que linhas se substituem umas às outras e é sempre tão ausente como é presente; o uso de gravações causa-lhes degeneração. Num sentido muito literal e material as reproduções televisuais e outras reproduções técnicas, tal como a performance ao vivo, tornam-se em si próprias através do desaparecimento» (1999:45).

Causey critica Auslander: o seu argumento utiliza «um materialismo dinâmico no entanto não contempla a maneira mais material de marcar o ao vivo – a morte» (2006:55). Este seria um exemplo extremo de diferenciação entre o ao vivo e o televisual ou digital. Porém, quando pensamos nas notícias que transmitem a morte ao vivo em acidentes, guerras e catástrofes ou mesmo num *snuff movie* encontrado num *site* na Internet, podemos considerar que a morte pode estar – ao vivo, mesmo que não espacialmente com o público – em qualquer *medium* e não apenas num acto que presenciamos ao vivo.

Na ciberformance *online* pode-se perder a visceralidade do teatro ao vivo mas é certo que por trás de cada avatar está sempre um *performer* «vivo». E, como a ciberformance acontece frequentemente também num espaço físico, as características da performance ao vivo estão lá, duplamente.

Assim, no contexto da tecnologia, o ao vivo que existe antes e depois da mediatização é alterado no espaço virtual.

Numa perspectiva lacaniana a questão do ao vivo não se poria, uma vez que o binarismo real/virtual foi desafiado por aquele autor, pondo em causa a imediatez e a presença atribuída à performance ao vivo.

A posição de Lacan⁹⁹ em relação ao sexo virtual demonstra esse ponto. Supostamente, no cibersexo o contacto com outro, o sexo real, perde para a

⁹⁹ Já usámos no Capítulo I. 1.2. esta ideia lacaniana do sexo real como sempre virtual para afirmar o carácter real da experiência em ambientes virtuais.

masturbação, cujo único suporte é o outro virtual. A perspectiva de Lacan – que afirmava que não existia relação sexual – pode ser usada para destruir essa suposição uma vez que para aquele pensador o sexo é inerentemente virtual, visto que o corpo de carne e osso do outro serve sempre de base para as nossas fantasias sexuais (Žižek, 1994:5).

Ou seja, o sexo sempre foi virtual. Se se aceitar este argumento então será desnecessária toda a ansiedade ligada ao questionamento sobre a natureza da presença, da aura e do ao vivo em relação à ontologia da performance uma vez que «tudo sempre já foi virtual» (Causey, 2006:16).

Na segunda parte de *Liveness* (1999) Auslander parte de duas premissas para inquirir sobre o estatuto cultural da performance e dos *media*. Primeiro, invoca Walter Benjamin para afirmar que a percepção sensorial não é apenas um dado biológico mas que é cultural e historicamente influenciada. A segunda premissa é de que os *media* não têm um estatuto igual – alguns são dominantes numa dada cultura a um dado momento enquanto outros são dominados. Jay Bolter e Richard Grusin (2000) adoptaram um conceito igualmente competitivo na definição de remediação (ver Capítulo II.1) seguindo os passos de McLuhan quando este afirma: «Um novo *medium* nunca é uma adição a um antigo, nem deixa o antigo em paz. Nunca deixa de oprimir os antigos até lhes encontrar novas formas e posições» (citado por Auslander, 2011: 194).

A partir desta ideia Philip Auslander cria a noção de «economia cultural», que será um esquema em que diferentes *media* têm diferentes graus de presença cultural, poder e prestígio em diferentes fases e, juntando as duas premissas, propõe que a percepção do público será mais influenciada pelo *medium* dominante do momento e que as relações entre *media* e entre formas ao vivo e mediadas devem ser entendidas à luz do conceito de *media* dominante. Na sua obra de 1999 a televisão (na sua forma extensa o «televisual», incluindo as gravações, o vídeo, etc.) assumia o papel de *media* dominante enquanto todas as formas de performance ao vivo eram relegadas para a posição de *media* dominados (Auslander, 2011:194).

Como já vimos, para Matthew Causey a performance contemporânea é televisual no sentido da sua passagem inevitável pelo ecrã do sujeito dividido, criador

do duplo. Ora, para Auslander, dizer que a performance é televisual é um eufemismo, uma vez que há sempre um «desaparecimento» em qualquer outro *media*, tal como acontece na performance. De qualquer modo, falar de televisual nos dias de hoje poderá correr o risco de soar anacrónico e Auslander prefere referir o digital como o *medium* dominante dos dias de hoje e dá como exemplo os jogos de computador (que nos merecerão especial atenção pela intersecção que fazem com a ciberformance no Capítulo IV).

Os jogos de computador estão a tornar-se – dentro da referida «economia cultural» – o *medium* dominante em termos de capitalização, presença cultural e poder. E já há anos que fazem pressão sobre os outros *media*. O realizador Robert Zemeckis, citado por Philip Auslander, apontou que: «O cinema dos anos 80 foi influenciado pelo ritmo e estilo dos anúncios de televisão. E nos anos 90 foi o ritmo e estilo do *videoclip*. E penso que as próximas décadas serão grandemente influenciadas pelo mundo digital dos jogos» (2011:196).

Porém, notemos que, apesar do seu contributo para os outros *media* e para o desenvolvimento das artes, nomeadamente da performance (uma vez que o sentido de comunidade que transportam ultrapassa o das formas anteriores de arte interactiva), os jogos de computador ainda são qualificados como «entretenimento», tendo ainda pouco prestígio cultural apesar do lugar que já conquistaram na academia. É, no entanto, de notar que estes integram o domínio cultural do digital.

«(...) é tempo de posicionar o digital e não o televisual como o dominante cultural dos nossos dias. Ao tempo em que escrevi *Liveness* (baseado no trabalho que fiz desde o início dos anos 90) fui relutante em tomar essa decisão. Mas agora parece-me que experimentamos o televisual, ou pelo menos a televisão, grandemente através das suas remediações digitais (na Internet ou em DVD, por exemplo)» (Auslander, 2011:196).

Se há alguns anos parecia que o televisual era capaz de absorver qualquer discurso cultural e transformá-lo em si próprio, agora essa capacidade pertence ao digital. «Desde *Liveness* que penso nesse conceito [o ao vivo] cada vez mais como um

alvo em movimento que, desatracado da ontologia, toma diferentes significados em diferentes tempos» (Auslander, 2011:196).

Na sua formulação tradicional, o ao vivo implica co-presença de público e *performer*. Com o advento da televisão o conceito do vivo passou a referir-se apenas a uma relação temporal. Hoje, quando um *site* se estreia na Internet para interacção, diz-se que está ao vivo ou que «*it has gone live*», o que define que a característica principal do ao vivo actualmente é o *feedback*, ou seja, aceitamos uma situação em que recebemos uma resposta em relação a um sinal enviado como uma interacção ao vivo. Como Jean Baudrillard sugeriu em *Seduction* (1979), passámos de uma ordem cultural caracterizada por «relações» entre coisas para uma ordem digital caracterizada por «conexões» entre coisas (citado por Auslander, 2011:197). A interactividade, através da Internet, por exemplo, dá-se como a nova *liveness*, o novo ao vivo. A ciberformance vive desse «conectar», dessa interactividade sem a qual não existe.

Uma implicação extrema desta passagem ou transição do «ao vivo» para a interactividade apontada por Philip Auslander é o facto de que, enquanto dantes o ao vivo significava que o *performer* estava «vivo», hoje isso não tem de acontecer necessariamente como se vê pelo *Tissue Culture and Art Project* (TC&A) de Oron Catts e Ionat Zurr (2011: 153-168)¹⁰⁰.

As entidades semivivas criadas a partir de células estaminais para este projecto de bioperformance são os *performers* ao vivo – no entanto estão e não estão vivos. Já não há só uma dualidade – vivos e não vivos tornam-se pontos de um *continuum* com *performers* humanos (vivos e ao vivo) num extremo e tecnologias performativas (ao vivo mas não vivas) no outro. As entidades semivivas do projecto TC&A teriam de ser colocadas em algum lugar desse *continuum* (Auslander 2011:197). Neste caso, podemos dizer que o ao vivo está para lá da vida.

Apesar deste exemplo extremo, uma maioria de teóricos e *performers* acredita ainda que a tecnologia não pode tomar o lugar da presença humana no centro da performance. O tecnológico é usado para estender as capacidades dos *performers* humanos, para expressar temas humanísticos de forma mais completa e permite à

¹⁰⁰ <http://tcaproject.org/>. Consultado em 01/08/2013.

performance evocar respostas do reino do físico e do psicológico não acessíveis de outra forma. Mas a presença do humano continua a ser um requisito da performance. Mesmo à distância...

«Talvez o nosso antropocentrismo seja o território que não estamos dispostos a ceder ao domínio do digital, pelo menos não agora. Ou ainda não» (Auslander, 2011:197).

Ou seja, construímos um pós-humano – ou um humano ampliado, ou um virtualmente humano, como preferimos chamar-lhe – que, num tempo em que a interactividade se dá como a nova *liveness*, o novo ao vivo, não está disposto a deixar a sua centralidade.

2.6. O mito da interactividade, prodututilização e a obra de arte colectiva

Como vimos na secção anterior a interactividade é condição da performance digital ao vivo actual.

Mas que interactividade? Um clique do rato num botão gráfico para assistir a um vídeo gravado numa galeria – *online* ou não – ou mais do que isso? As fronteiras entre criadores, *performers* e público diluíram-se nos últimos anos. A questão é esta: até que ponto o público participa activamente da performance na maioria delas. Como exemplos positivos de interacção, se bem que ainda com algumas limitações, apontamos os casos tratados no Capítulo IV.

A palavra interactividade tem origem no substantivo interacção, fruto da junção do substantivo acção com o prefixo inter. O termo designa um acto exercido mutuamente entre duas ou mais coisas, ou duas ou mais pessoas e implica «uma acção recíproca, que também gerou o adjectivo interactivo (inter+activo), relativo «àquilo em que há interacção». Interactividade (interactivo+(i)dade) seria, portanto o carácter ou condição de interactivo ou ainda a capacidade (de equipamento, sistema de comunicação ou de computação, etc.) de interagir ou permitir interacção» (Alves, 2005:58).

Já em 1932 Brecht se referia à possibilidade de interacção da rádio mas foi a partir dos anos 60 e do desenvolvimento da semiologia e da semiótica que o conceito passou a ser mais divulgado e a ser relacionado com as tecnologias electrónicas. A interactividade passou a ser entendida como um processo de troca contínua das funções de emissão e recepção na comunicação.

«Artistas, comunicólogos, engenheiros electrónicos começaram a desenvolver projectos no sentido de criar produtos cujos resultados semióticos derivariam de uma intervenção directa dos emissores e receptores. Uma obra que nunca mais estaria pronta: o seu conteúdo só se concretizaria no momento da sua actualização, da interacção de emissor e receptor que, nesse sentido, constituiria um co-autor do produto» (Alves, 2005: 58-59).

Concordamos com Patrícia Gouveia quando aponta que a palavra foi usada e abusada ao longo dos anos, sofrendo inúmeras interpretações e mutações.

«Ainda hoje proliferam autores que consideram interactividade como uma relação de interpretação da obra esvaziando o conceito ao reduzir o que se passa na experiência interactiva à fruição estética presente na recepção de qualquer obra artística (cf. Ryan, 2001; Murray, 2001). Outros autores remetem-nos para uma análise do conceito como sistema cibernético (cf. Aaseth, 1997; Juul, 1999; Frasca, 2001)» (Gouveia, 2006:123).

Relativamente à ciberformance é esta última acepção que nos interessa.

A interactividade que ocorre na relação entre sistemas digitais e utilizadores revela uma relação de acções que intersecciona o virtual com o real. «De facto tudo acontece no lance, mas no imaginário o lance funde-se imediatamente com o jogo» (Bragança de Miranda, 1998:187). Para José Bragança de Miranda a arte tecnológica

tem essa capacidade de fusão absoluta pois a interactividade depende da conectividade, da simulação do tempo real e do *feedback* e por conseguinte da relação das acções e não das regras¹⁰¹.

Note-se que, se invocamos aqui o espaço do jogo, é por ser aquele em que a interacção é capital, tendo a ciberformance adoptado estratégias interconectivas desenvolvidas pelos jogos.

Ou seja, como refere Filipe Costa Luz na sua tese *Mediação Digital como Jogo: Transparência e Imersão* (2005): «A existência (quantidade) de ligações torna um sistema interactivo e a qualidade das ligações aumenta a sua interacção» (:78).

Luz utiliza a teoria de Alexander L. Aitkin (*Playing at Reality*, 2004) para distinguir entre *Interactive Entertainment* e *Data Intensive Interactive Entertainment*, incluindo o teatro e os eventos desportivos, no primeiro caso e todos os *media* que permitem a intromissão de agentes exteriores, como jogador ou leitor, no segundo caso.

«Os novos *media* permitem a utilização de ferramentas hipermediadas para comunicar com um maior controlo na construção e difusão de mensagens, por outras palavras, a interactividade apresenta-se como uma ferramenta essencial para possibilitar liberdade de utilização de um sistema, mas como se percebe, ela é também um instrumento de controlo por ser previamente programada» (Luz, 2005:80).

Portanto, esta maravilhosa capacidade de «imediatismo» (Bolter e Grusin, 2000) que os computadores potenciam e que provocaria uma transparência na mediação, levando, portanto, à capacidade de uma maior imersão nos conteúdos – e mesmo nos processos – continua a ser em grande parte controlada, como acontece nos

¹⁰¹ As regras, no caso dos jogos de computador, podem ser limitativas da interactividade uma vez que o são da criatividade. É aí que reside a diferença entre jogos virtuais onde o jogador interage com o meio e os outros jogadores segundo um guião e um conjunto fixo de regras e os mundos virtuais abertos, MUVE, em que essa interacção é baseada na criação, a nível do ambiente e avatares e na participação comunitária, a nível humano. Ver a este propósito a ciberformance/acção social */hug (slash hug)* no Capítulo IV.2.5..

jogos de computador e mesmo em muitas obras de arte interactivas. A liberdade é limitada em função da quantidade e qualidade da interacção.

São estas limitações que levam Johannes Birringer, de forma um pouco céptica, a referir a existência de um mito da interactividade:

«Antes de nos deixarmos levar pelo *glamour* da (muito abusada) noção de interactividade, pode ser necessário distinguir entre uma interacção complexa e um fútil clicar de botões ou despoletar de uma reacção em sequência programada para os utilizadores. A habilidade de um jogador de computador a usar uma consola, tal como a habilidade técnica de um bailarino actuando com sensores não nos diz muito sobre a estética ou a experiência imersiva do jogo ou da dança nem sobre o *input* qualitativo que o jogador/bailarino pode ter na criação de eventos visuais, auditórios, sinestésicos e narrativos, tal como surfar a Internet, clicando sobre uma série de ecrãs e ligações ou usar uma base de dados pouco mais indica que se trata de um interface funcional comum a qualquer produto de *design* interactivo» (2011:47).

Para Birringer toda a retórica artística ligada à interactividade tem sido enganadora, quer a obra use o paradigma conceptual do *desktop* (CPU, monitor, teclado, rato e tapete), quer recorra a um computador *wearable*, «vestível», prometendo interfaces tangíveis que levam a uma maior ampliação e integração no ambiente físico.

«O mundo não se tornou num lugar melhor e mais democrático, o *design* participatório é raro, e a arte interactiva não tornou, necessariamente, o “utilizador” num co-autor nem permitiu ao utilizador-jogador o tipo de papel activo e de liberdade de expressão que está implícita numa troca interactiva que envolva desenvolvimento autónomo» (Birringer, 2011:47).

Muita da performance dos dias de hoje mostra a pouca efectividade da interactividade através de mecanismos de causa-efeito simplistas activados por *motion tracking*, infra-vermelhos, sensores de pressão ou calor, e acelerómetros. O «embaraço da interactividade» acontece sobretudo nas instalações que por um lado envolvem programação sofisticada mas por outro se dirigem a um utilizador, que não está preparado nem foi treinado, e que é sujeito a gesticular e ou a andar em bicos dos pés durante um prolongado período de tentativa e erro, tentando perceber como a coisa funciona (Birringer, 2011:47).

Esta «perversão da interacção», como Birringer lhe chama, é um problema mesmo em instalações e performances bem sucedidas. Encontramos registos da falhas dessa interactividade mesmo em performances célebres: «Em *Telematic Dreaming* (1992), de Paul Sermon, os *performers* ficam confundidos porque a imagem não corresponde às suas expectativas e em *Tristão e Isolda* (2001), de Jo Fabian, o público, através da sua acção, cria acção mas também torna impossível vê-la» (Engeli e Sengers, 2001:4).

Através da colaboração e participação que desenvolvemos em alguns trabalhos apercebemo-nos que por vezes é notória a dificuldade de interacção do público participante. Nalgumas performances que utilizam o Second Life, como *Senses Places* (2011-, Cochrane e Valverde), por vezes as instruções não são claras e o participante *online* fica apenas a assistir porque não entende que pode também participar ou porque não consegue, por motivos técnicos de vária ordem, pôr a programação a funcionar. Pensamos, de forma optimista, que se trata de uma fase experimental, em que o uso de interfaces ainda está no início e que, tendencialmente, todo o tipo de ciberformance será cada vez mais interactiva e participada. Concordamos, no entanto, com Johannes Birringer quando afirma que a interacção que se regista na maioria das obras participadas é ainda reduzida.

Este autor propõe a adaptação de uma medida do universo dos jogos às artes: «Assim, o mito da participação tem de ser medido contra a noção de “prazer” que é usada pelos analistas de jogos que argumentam que a interactividade genuína tem de corresponder a certas condições para que o jogo seja bem sucedido e haja um maior envolvimento no jogo» (Birringer, 2011:48).

Se bem que alguns aspectos do *gaming* possam ser interessantes para a artes do virtual pensamos que esta seria uma medida extrema e desnecessária – a participação na ciberformance é, em muitos casos, intelectual e criativa, o público tem consciência do meio, que é opaco, e aceita a interactividade que lhe é oferecida. É uma forma lúdica mas não se dá como entretenimento imersivo nem visa proporcionar um prazer cada vez maior e mesmo a interacção com a audiência é «orquestrada» (Giannachi, 2011:7) pelos seus criadores, que nem sempre querem que seja total, como acontece com Helen Varley Jamieson, como veremos no Capítulo IV.1. O que não significa que não caminhemos para diferentes possibilidades e formas de interacção na performance que acontece nos ambientes virtuais graças a novas interfaces, vindas precisamente do campo dos jogos. No entanto, por maior que seja a capacidade de interacção do e com o público, a ciberformance, como qualquer performance, necessitará sempre do intervalo ou distância performativa que decorre, em parte, da forma como a participação é gerida, como analisaremos na próxima secção.

O pessimismo que constatamos em Johannes Birringer relativamente à participação é contraposto, em certa medida pela teoria de Axel Bruns sobre a democratização da produção de informação através da Internet, afirmando o advento do *produser*, o produtor que para além de consumidor é também criador¹⁰².

Nas «comunidades de informação» ou «mentes colmeida» (Bruns, 2008) surge aquilo que o inventor da World Wide Web, Tim Berners-Lee (1999), chamou «intercriatividade» e que está para além da mera interactividade. Através do uso de *media* não hierárquicos de muitos para muitos – em ambientes intercriativos, os

¹⁰² «Nas comunidades colaborativas a criação de conteúdo partilhado tem lugar num ambiente participativo em rede que quebra as fronteiras entre produtores e consumidores e, em vez disso, permite a todos os participantes serem utilizadores bem como produtores de informação e conhecimento – frequentemente com um papel híbrido de *produser* [produtilizador] em que a utilização é necessariamente também produtiva. Os produtilizadores não desenvolvem uma forma tradicional de produção de conteúdo, estão, em vez disso, envolvidos na *produsage* [produtilização] – a colaborativa e contínua construção e extensão do conteúdo existente em busca de melhoramento. Os participantes destas actividades não são produtores num sentido convencional e industrial, uma vez que esse termo implica uma distinção entre produtores e consumidores que já não existe; os artefactos do seu trabalho não são produtos existentes como unidades discretas e completas; e as suas actividades não são uma forma de produção porque prosseguem baseadas num conjunto de pré-condições e princípios que estão, marcadamente, em confronto com o modelo industrial convencional». <http://produsage.org/node/9> . Consultado em 22/03/12.

utilizadores colaboram (por vezes em grandes comunidades) no desenvolvimento e extensão de recursos informáticos e informativos de interesse comum, ou seja fazem mais do que simplesmente interagir com o material já disponível (Bruns, 2008:16).

Os participantes criam, assim, uma cultura mais participativa:

«Há uma distinção entre interactividade e participação, palavras que são muitas vezes usadas intermutavelmente mas que assumem significados bem diferentes. A participação é formada pelos protocolos sociais e culturais. A participação tem um fim mais aberto, menos sob o controlo dos produtores dos *media* e mais sobre o controlo dos consumidores dos *media*» (Jenkins, citado por Bruns: 2008:16).

A intercriatividade da comunidade em rede, a cultura participativa e a colaborativa *produsage*, prodututilização, de informação e conhecimento têm o potencial de desenvolver, a partir do contributo individual e da *mente colmeia* – em rede, descentralizada, distribuída – uma «inteligência colectiva» no sentido visionário e utópico usado por Piérre Lévy (1997a) no livro que tem o mesmo título.

A ciberformance integra as características definidas por este autor para a ciberarte: a participação no trabalho daqueles que o experimentam, interpretam, exploram ou o lêem, o que implica a sua participação na construção de sentido, sim (como num livro ou num filme), mas também a sua coprodução no trabalho em si: «Assim a criação não está limitada ao momento da concepção ou realização; o sistema virtual providencia uma máquina para gerar eventos» (Lévy 1997a:116). A ciberarte é, para Lévy, uma «criação colectiva». Este facto tem profundas implicações sociais e culturais e mesmo políticas, diríamos, uma vez que interfere com a indústria relacionada com a Internet e com as instituições que a suportam.

As possibilidades da prodututilização para a produção cultural em geral e para a ciberformance em especial são bem visíveis no desenvolvimento de plataformas para a performance *online* e na utilização de mundos virtuais, como o Second Life, por vários *performers* (p. ex. o colectivo Second Front; o projecto *Senses Places*; o festival de

performance Interact, que tem lugar no Second Life, organizado pelo Linden Endowment for the Arts ou as edições anuais do festival de ciberformance UpStage). O próprio Second Life é um excelente exemplo de prodututilização:

«(...) as actividades dos utilizadores operam segundo os princípios da prodututilização tal como vimos noutros exemplos: o Second Life está **aberto à participação** dos utilizadores (e, note-se, não cobra uma taxa de entrada), permite a formação gradual de estruturas sociais através do envolvimento dos jogadores – uma forma de **avaliação comunal** entre pares – bem como uma mais explícita forma de policiamento criada dentro do jogo, assegurando, por exemplo, que conteúdo produzido pelos jogadores não afecta negativamente a participação dos outros no jogo. Deste envolvimento comunitário começam-se a formar gradualmente estruturas sociais que levam ao desenvolvimento de **heterarquias fluidas** de participantes residindo em locais específicos do espaço e mesmo ao desenvolvimento de organizações governativas locais, cobrindo áreas específicas do mundo *online*. A acrescentar, como é óbvio, o mundo **permanece por acabar** enquanto os participantes se movem por ele, criam conteúdo e colocam-no em vários sítios (de onde poderá ser removido por outros residentes ou pelo sistema do Second Life) – muito como a nossa Primeira Vida o mundo do Second Life permanece um processo, não um produto» (Bruns, 2008:299)¹⁰³.

Desta análise de Axel Bruns em *Blogs, Wikipedia, Second Life and beyond: from production to produsage*, podemos constatar que MUVE como o Second Life, o Open Simulator, ou outros que surjam, surgem como espaços ideais para a ciberformance, uma vez que as próprias características dessas plataformas coincidem com as desse género artístico tal como as descrevemos no início deste capítulo.

¹⁰³ Os sublinhados a negrito são do autor.

Vermos a utilização de interfaces vários (*webcam*, consolas de jogos, *wearables*) em conjunto com estes mundos virtuais através de programas *freeware* e *open source*, faz-nos acreditar numa ciberformance futura mais participativa e produzida por artistas que são o exemplo do *producer*.

«Que dizer do jogador que aprende a programar novos jogos por si próprio (sic)? (...) Passou de uma posição do jogador que recebe para aquela do utilizador que desconstrói. Assumiu, ele próprio, a posição de autor. Este salto de autoria é precisamente o carácter e a qualidade do salto dimensional associado com a renascença dos dias de hoje» (Rushkoff, 2003:35).

Concordamos com esta ideia de que, hoje, todos os que habitamos MUVE somos autores participando numa obra de arte colectiva – com a excepção de, como bem explicitámos no Capítulo I, não considerarmos os utilizadores de mundos virtuais «jogadores» mas, sim, residentes (não se joga nos mundos virtuais ou muito pouco, cria-se, sobretudo, e relacionam-se os intervenientes em rede). A tendência para comparar os residentes de MUVE a jogadores não deixa de ser compreensível quando o jogar – *to play* – se aplica também à performance e à interpretação e criação artística. Investigaremos, aliás a relação entre o jogo e a ciberformance no Capítulo IV.2.

Estamos conscientes de que ficaram aqui demonstradas as implicações que os meios de participação e de produtização através da Internet têm para o desenvolvimento da ciberformance enquanto obra de arte colectiva ou *Gesamtkunstwerke*, criada pela relação imediata entre audiência e performance (Broadhurst, 2011:xvii) numa aproximação à obra total de Wagner que abordámos no Capítulo II.3 e que se tornará mais evidente quando descrevermos as condições de produção de projectos concretos no capítulo seguinte.

2.7. «Quem está aí?»: a distância performativa e o público intermedial

Como vimos, a alteração da lógica da produção-recepção poderá permitir uma total convergência entre artista e espectador ajudada pelas ferramentas da Internet. Da criação artística individual passar-se-á a uma criatividade em desenvolvimento, inacabada, através de um processo participativo.

O produtificador de Axel Bruns seria, na performance, o sonho de Antonin Artaud concretizado. Através do seu «teatro da crueldade» (1938) o autor preconizava a anulação da distância entre o espectador e o actor, a plateia e o palco: todos seriam participantes e integrariam o processo que aconteceria no corpo do Homem em detrimento do teatro da palavra. Uma ideia que vem inspirando o teatro, a dança e a performance há décadas.

Esse processo implicaria, assim, o fim da separação entre *performer* e público ou seja, a anulação da distância performativa. Contudo, será isso desejável na ciberformance dos dias de hoje? Até que ponto deve essa distância ser encurtada? E até que ponto deve o *performer* controlar a audiência?

«Quem está aí?», a frase inicial no *Hamlet* de William Shakespeare, mostra que sempre houve uma consciência da existência e da necessidade da audiência no teatro tradicional – quanto mais não fosse por motivos comerciais. Contudo, as preocupações mais aprofundadas com a questão da distância público/*performer* só começam no início do século XX (Pistator, Meyerhold, Brecht, Artaud) e desenvolvem-se, na última década, em torno do tema da participação com o advento da Internet (Blau, Bennet, Auslander).

Embora já em 1915 Enrico Prampollini previsse que o público se transformaria no actor, é com os formalistas russos e o conceito de *ostranenie* – desfamiliarização ou estranhamento – e sobretudo com o distanciamento brechtiano que a separação entre actor e público se torna alvo de atenção. Obviamente que não nos vamos aqui alongar sobre estas bem conhecidas perspectivas teóricas, chega entender que nelas o público é convidado a um determinado distanciamento em relação à obra, de forma a que compreenda a sua natureza ilusória e desenvolva uma visão crítica. Porém, e apesar deste desejo de tornar o público activo na recepção da obra, nem Bertolt Brecht nem

os formalistas visavam acabar com a separação entre o criador ou produtor da obra e o público.

Durante o século xx, desde os dadaístas passando pelos *happenings*, pelo *Living Theatre* e pela *live art* até experiências contemporâneas mais extremas, a coincidência entre *performer* e público nunca foi realmente atingida.

Para alguns é, na realidade, uma impossibilidade, uma vez que a performance só existe nesse afastamento. A esse propósito Helen Varley Jamieson cita vários autores: Susan Bennet afirma que essa distância é intrínseca à arte; Auslander que «a performance é baseada na diferença, na separação e fragmentação, não na unidade», sublinhando que a própria performance ao vivo só pode acontecer quando existe um fosso entre *performer* e espectador; dentro do mesmo espírito, Richard Schechner afirma que o teatro implica uma separação da vida quotidiana e uma relação *performer/espectador* (autores citados por Jamieson, 2008: 69-70).

Porém, com o início da Internet e seus aproveitamentos artísticos ressurgiu a ideia de que essa distância desapareceria, estreitada pela fluidez do meio. Alguns como Janet Murray e Marie Laure Ryan chegaram a pressupor ambientes de drama interativo em que participantes, os «interactores», desenvolveriam as suas próprias histórias¹⁰⁴. Helen Varley Jamieson critica-lhes o facto de, na realidade, descreverem experiências em que uma pessoa desenvolve a obra sozinha, não existindo nestas, portanto, a presença simultânea e a temporalidade partilhada do teatro e da performance: «Não há um fosso entre artista e espectador porque o artista não está presente» (Jamieson 2008:71).

Para esta artista, a ciberformance mantém a distância entre público e *performer* mas implica a sua copresença. No entanto, vê-se a braços com outra brecha:

«(...) aquela que acontece entre os códigos e convenções dos públicos tradicionais do teatro (se bem que num estado de fluxo) e uma expectativa

¹⁰⁴ Como já vimos no capítulo III.2.5. estes autores reduzem a experiência interactiva à interpretação e fruição estética presentes na recepção das obras *online*.

quase hiperactiva de alguns *netizens*¹⁰⁵ de, não só participar, como ter autoria e agência dentro do trabalho. Para os criadores da ciberformance isto levanta questões importantes: quanta autoria queremos dar e quanta queremos reter? Ainda queremos esta brecha entre *performer* e espectador e, se sim, com que distância? E, temos, sequer, alternativa?» (Jamieson, 2008:71).

Na ciberformance assistimos ao estabelecimento de diferentes níveis de abertura ou estreitamento dessa relação por parte dos autores e *performers*¹⁰⁶ mas também a diferentes níveis de desejo ou capacidade de agenciamento por parte da assistência que influenciam a distância performativa, como veremos no Capítulo IV.

Numa encenação de Desktop Theater de *À Espera de Godot* de Samuel Beckett, na plataforma gráfica 2D The Palace, em 1997, um avatar do público apresentou-se como Godot, terminando a peça abruptamente uma vez que o personagem é suposto nunca chegar. Noutra performance de Avatar Body *Collision, Dress the Nation* (2003), no mesmo ambiente, um «palaciano» resolveu apagar parte do cenário alterando o curso da performance e acabando o seu avatar por ser ejectado – ou expulso – pelas *performers*.

Na ciberformance que se baseia na interacção textual com o público – como aquela que é praticada na plataforma UpStage – a distância performativa é perfeitamente demarcada pelo único meio utilizado para participação, o texto. Foi uma escolha consciente dos criadores e *performers* depois de experiências como as descritas acima, em ambientes mais abertos. «O que Ryan descreve como “o sonho antigo de abolir as diferenças entre autor, personagens, actores e espectadores” (Ryan, 1999a, p. 7) não é necessariamente um sonho partilhado por todos» (Jamieson, 2008: 77).

¹⁰⁵ Cidadãos da Internet.

¹⁰⁶ Como veremos na secção seguinte, Gabriella Giannachi chama «trabalho de orquestração» à acção empreendida por criadores e *performers* nos bastidores para dar forma às experiências dos participantes (2011:3).

Mesmo quando é tomada a opção pela conservação do controlo da acção por parte dos *performers*, há sempre um elemento experimental intrínseco à ciberformance e intervenções do público podem acabar por ser disruptivas e difíceis de integrar na performance. Ou pelo contrário o público pode não intervir de todo.

Numa das apresentações do projecto *Senses Places* na galeria da Livraria Ler Devagar, em Lisboa, e no espaço L.E.A. no Second Life (2010) o público *online*, apesar de ser constituído maioritariamente por artistas, não desceu ao espaço da performance nem entendeu que lhe era solicitado que dançasse com os avatares dos *performers*. Apesar da intenção dos criadores e *performers* de estreitar a distância performativa, neste caso, a falta de agenciamento do público aumentou-a, tendo os participantes permanecido como *lurkers*¹⁰⁷, assistentes passivos.

Para além da intenção do *performer* de permanecer em controlo ou da capacidade de agenciamento do público, um outro factor interfere na relação entre estes dois intervenientes: o surgimento do público intermedial.

Jamieson propõe que algo importante acontece na confluência de *performers*, público *online* e público próximo ou físico, que influencia a distância performativa.

Como vimos no início deste capítulo, a ciberformance acontece *online*, numa plataforma ou mundo virtual, mas com frequência acontece simultaneamente num espaço físico, como uma galeria, um teatro ou qualquer espaço público ou mesmo privado como uma residência (é o caso de *make-shift* que analisaremos no próximo capítulo).

Estes públicos não podem ser generalizados como um colectivo homogéneo, como não o pode o público tradicional do teatro.

A participação por computador torna o público «desincorporado» para Steve Dixon, perspectiva que não nos parece correcta como ficou claro no Capítulo 1.2.2.; transforma-o num artista (Unterman) ou pura e simplesmente torna-o obsoleto (Ryan) (autores citados por Jamieson, 2008:78). Porém, Jamieson acredita que apesar da

¹⁰⁷ «Lurkers» é a expressão inglesa vinda dos fóruns textuais para aqueles que não participam na discussão.

oposição dos conceitos de público próximo e público *online* não ser muito produtiva na ciberformance, ainda persiste um público, mas um público que tem que ser redefinido (2008:78). Socorre-se, assim do conceito de intermedialidade de Chapple e Kattenbelt (2006) para caracterizar um público que é tão aberto e mediatizado como o tipo de performance em que participa.

Helen Varley Jamieson usa a ideia de público mediatizado para ambos os públicos – o *online* e o físico na acepção de «mediatização» de Fredrik Jameson como «o processo pelo qual as artes plásticas tradicionais (...) obtêm consciência de si próprias como vários *media* dentro de um sistema mediático» (citado por Jamieson, 2008:78). Pensamos que será útil evocar também a ideia de Philip Auslander de que o ao vivo é já mediatizado (abordado no ponto 2.5 deste capítulo) sobretudo na medida em que estamos a lidar também com um público presente fisicamente.

Como veremos nos exemplos do capítulo seguinte, estes dois públicos estão conscientes um do outro. Em algumas formas de ciberformance, em que a interacção *online* é sobretudo textual, o público *in situ* pode ver a projecção da caixa de diálogo no espaço, com as intervenções do público *online*, mas a projecção do espaço virtual na galeria ou teatro é comum a todos os tipos de ciberformance. Noutros casos, também o público *online* pode ver os *performers* e o público do espaço físico através de projecção da sua imagem no «palco» *online*, seja numa plataforma como UpStage ou no Second Life (como acontece em *make-shift* (2011-), *we have a situation* (2013), *Senses Places* (2012-) ou *Extract/Insert* (2012)). O público *in situ* vê-se então a si próprio representado no ecrã do espaço virtual.

Esta cenografia de ecrãs, a que Jamieson chamou *screenography* (2008:49), deixa que a audiência se entreveja. Ambos os públicos (que podem ser mais do que dois, quando há vários espaços físicos) estão, em certas alturas, conscientes um do outro mas esse sentimento não é permanente; os dois tipos de público existem, assim, numa distância ou num limbo entre o físico e o virtual, o espectador e o *performer*, adoptando múltiplos papéis¹⁰⁸ num fosso mediado pelo computador.

¹⁰⁸ No caso das performances dos *Avatar Body Collision* e de muitas das ciberperformances que têm lugar na plataforma UpStage, Helen Varley Jamieson refere, como possíveis papéis do público: espectador,

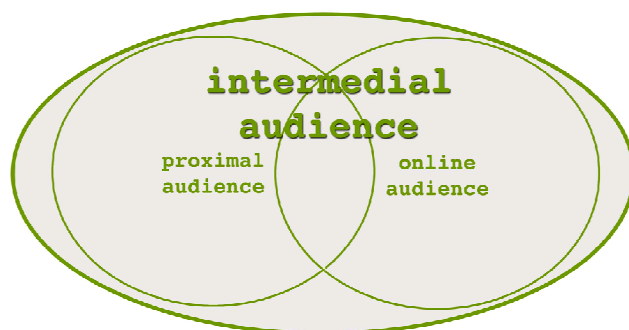
Tendo em conta os factores acima, Jamieson entende que o conceito de performance intermedial de Chapple e Kattenbelt será o mais apropriado para «estender» ao público da ciberformance. Aqueles autores descrevem o intermedial como um espaço onde as fronteiras entre espaços, realidades e *media* são difusas e no qual o processo da performance opera criando algo diferente (2006:12). O mesmo se passa com o público da ciberformance:

«Quando também o público é transformado entre espaços, *media* e realidades, eu proponho que o público é ele próprio intermedial. (...) o papel do público estende-se para além da participação interactiva, primeiro através da mediatização do público e depois através da confluência dos públicos simultâneos. O público intermedial inclui públicos próximos e *online*; participantes activos e *lurkers*; performers como espectadores do público e das suas próprias representações; e a fluidez de movimento (individual e colectivo) entre todos estes e qualquer outras permutações de audiência que possam imergir dentro da ciberformance ou outras formas nas quais o público intermedial existe (Jamieson, 2008:79).

Assim, neste conceito de público, o espectador passivo é elevado à potência de participante sem eliminar a distância performativa num processo que é aberto, inacabado, evolucionário e tão liminar e híbrido como a ciberformance em si.

No Capítulo IV veremos como é construído o público intermedial em diferentes tipos de ciberformance e como é gerida a distância performativa em relação à expectativa de agenciamento desse público.

performer, autor, leitor, comentador, *chatter* (ou conversador, que participa activamente através da *chat box* ou caixa de texto) e *lurker*, o espectador que ouve e vê mas não participa activamente. (Jamieson, 2008:78). Esta profusão de papéis tornar-se-á mais evidente quando analisarmos alguns casos no Capítulo IV.



46: O público intermedial. Esquema criado por Helen Varley Jamieson

Este cruzamento dos dois públicos *in situ* e *online*, criando o público intermedial, dá-se quando a ciberformance tem a qualidade do que é comumente chamado *mixed reality performance* ou performance em realidade mista e que analisaremos a seguir.

2.8. Performance em realidade mista

A ciberformance tem uma relação directa com a *mixed reality performance* (MRP), a performance de realidade mista ou em realidade mista.

Porém, antes de analisarmos esse relacionamento, alertamos para o significado dúbio do termo *mixed reality*, que pode dar a entender que o virtual é outra realidade, e que, portanto, não faz parte da realidade onde habita o nosso corpo, o que contrariaria a argumentação que apresentámos no Capítulo I e que serviu para afirmarmos, com segurança, que o virtual é real e que o habitarmos mundos virtuais tem consequências reais.

Na verdade qualquer ciberformance baseada no texto, no grafismo, no código ou mesmo no corpo, apresentada exclusivamente *online* é sempre uma performance em realidade mista, porque cruza inevitavelmente o espaço físico – o espaço da carne – onde estão o *performer* e o público, e o espaço virtual onde se encontram. A «mistura» de espaços é intrínseca à ciberformance, mesmo que exclusivamente apresentada a uma audiência virtual como o evidência o facto de «por trás» de cada avatar estar sempre um humano num local físico. Não debateríamos sequer os efeitos da separação/convergência do real e do virtual na identidade, no corpo e mesmo na

consciência se a realidade que vivemos ao habitar ambientes virtuais não fosse, exactamente, uma realidade mista.

Porém, o termo *mixed reality* tem sido utilizado de forma geral nas artes para designar aquelas acções que acontecem concomitantemente nos dois espaços, para um público intermedial, interseccionando-se.

Muitas ciberperformances cruzam acções que acontecem no mundo físico e no virtual e que são transmitidas em *video streaming*, ao vivo, num sentido ou nos dois (p. ex. *Acting as Aliens* de Gazira Babeli, *The Gate* de Second Front, *Swim* de Avatar Body Collison, *Senses Places* ou a instalação 3D *Extract/Insert*, de Stelarc que analisaremos no próximo capítulo). Nestas ciberperformances as acções de um lado são projectadas e provocam reacções no outro lado e vice-versa.

Que a ciberperformance engloba a *mixed reality performance* é, então, um dado adquirido e poderíamos ficar por aqui. No entanto, pensamos que poderá ser útil caracterizarmos a performance em realidade mista e ver o que tem para oferecer à ciberperformance – mesmo tendo em conta que a teoria mais recente naquela área está estreitamente ligada aos jogos digitais.

Mixed reality performance é também a performance que mistura o real com o virtual e combina performance ao vivo com interactividade (Benford e Giannachi, 2011:1), e nesse sentido, sim, existe uma coincidência com a ciberperformance tal como a definimos no início deste capítulo.

Os casos de MRP considerados por Benford e Giannachi em *Performing Mixed Reality* estabelecem relações complexas entre múltiplos espaços físicos e virtuais; empregam ligações em rede para criar estruturas distribuídas, criando um palco global; integram performance ao vivo por autores e públicos, usando *media* digitais que usam estruturas baseadas nas regras que se encontram em jogos de computador e, por fim, estabelecem estruturas temporais ricas em que a experiência artística é entrelaçada com actividades diárias (Benford e Giannachi, 2011:1).

Como podemos observar, esta definição toma em conta o tipo de performance inspirada nos jogos de computador, com as regras específicas deste tipo de entretenimento. Ora, a ciberperformance não é um jogo e está longe de fornecer regras

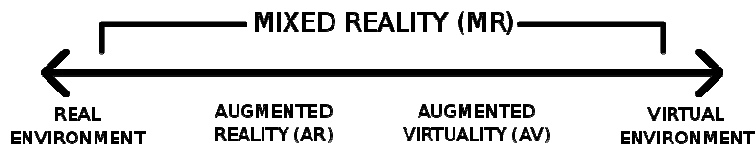
com objectivos específicos ao espectador/participante. Por vezes há indicações para o participante, como o *link* onde se pode ligar à performance ou onde ir buscar programação para integrar a participação do seu avatar, outras vezes basta estar no lugar certo à hora certa. Também no espaço físico os participantes podem dançar com os *performers* (*Senses Places*), ou fazer pagagaios de sacos de plástico (*make-shift*) mas só se assim entenderem. As regras geralmente são poucas e não há um guião a seguir à risca para atingir um objectivo final.

Há ainda um outro aspecto na definição de MRP de Benford e Giannachi que não coincide com a performance que é objecto deste estudo: o momento em que a ciberformance acontece não ocupa um tempo do quotidiano, é um tempo marcado para isso – um momento de espectáculo que tem lugar numa plataforma ou mundo virtual *online* com avatares apenas ou entre aqueles e um espaço físico ou vários. É, como já definimos, um momento de certa forma «teatral» em que há uma *willing suspension of disbelief*, uma suspensão da descrença que não se entrelaça com as actividades do dia a dia.

No entanto, pensamos que a ciberformance se cruza com a definição daqueles autores quando afirmam que a performance em realidade mista pode ser simplesmente definida como «a encenação de performances teatrais em ambientes de *mixed reality*» (Benford e Giannachi, 2011:2) com uma ressalva em relação à expressão teatral: ciberformance não é teatro clássico.

Para explorar a natureza da realidade mista Benford e Giannachi apontam a taxonomia de Furnio Kishino e Paul Milgram (1994), que inclui um *continuum* virtual que cobre um espectro de diferentes formas, desde aquelas puramente físicas e reais num extremo, a ambientes puramente virtuais no outro. Entre estes extremos situa-se a realidade aumentada de um dos lados – ambientes físicos com diferentes camadas de digitalização – e no outro lado a virtualidade aumentada em que os ambientes virtuais detêm diversas camadas de informação física.¹⁰⁹

¹⁰⁹ «The conventionally held view of a Virtual Reality (VR) environment is one in which the participant-observer is totally immersed in, and able to interact with, a completely synthetic world. Such a world may mimic the properties of some real-world environments, either existing or fictional; however, it can also exceed the bounds of physical reality by creating a world in which the physical laws



47: Uma representação do Virtuality Continuum de Kishino e Milgram (1994)

Um exemplo no primeiro extremo é Wikitude, uma aplicação comercial que permite a ampliação de espaços físicos através de *geotagging*, e um exemplo no segundo extremo é o *audio-video streaming* ao vivo a partir do espaço físico para o Second Life, por exemplo.

Esta necessidade de classificar, de enquadrar através de uma taxonomia, está presente nesta tentativa de definição da *mixed reality performance* como está na da performance digital em geral, como veremos na secção seguinte.

Nos exemplos de MRP usados por Benford e Giannachi, objectos físicos e digitais coabitam e interagem em tempo real, ocupando múltiplos pontos ao longo do *continuum* de Kishino e Milgram. Estas combinações envolvem ambientes reais e virtuais que se sobrepõem em camadas mas que podem também ser adjacentes em termos espaciais, no sentido de que os participantes podem passar de um para o outro. Ou seja, esses espaços podem ser atravessados mas permanecem separados, mesmo quando formam parte do mesmo ambiente de realidade mista. Portanto, se bem que o *continuum* virtual continue a ser um bom meio para compreender a relação entre realidade e virtualidade, um modelo mais rizomático permitiria ao real e ao virtual serem justapostos, ou sobrepostos em camadas, mais que do apenas opostos (Benford e Giannachi, 2011:4).

Muitas das performances de realidade mista usam tecnologias móveis, e inserem (*embed*) interfaces informáticos em objectos e artefactos do dia-a-dia, o que leva à ideia de computação ubíqua (*ubiquitous computing/ubicomp*).

ordinarily governing space, time, mechanics, material properties, etc. no longer hold. What may be overlooked in this view, however, is that the VR label is also frequently used in association with a variety of other environments, to which total immersion and complete synthesis do not necessarily pertain, but which fall somewhere along a virtuality continuum. In this paper we focus on a particular subclass of VR related technologies that involve the merging of real and virtual worlds, which we refer to generically as Mixed Reality (MR)» (Kishino e Milgram, 1994:1321-1329). Sublinhado nosso. http://en.wikipedia.org/wiki/Mixed_reality. Consultado em 12/12/2012.

«No seu ensaio seminal “The Computer for the Twenty First Century”, Mark Weiser falou em “virtualidade corporalizada” como o fenómeno através do qual a virtualidade da informação legível do computador – todas as diferentes maneiras como pode ser alterada, processada e analisada – é trazida para o mundo físico” (1991, 20). Os computadores, afirmou, tornar-se-ão “invisíveis e estarão ligados em redes ubíquas” (20). Neste contexto, predisse que as pessoas usarão computadores “inconscientemente para executar as tarefas do dia-a-dia” (21)» (Benford e Giannachi, 2011:4).

Ou seja, o autor previa que as pessoas passariam a usar os computadores inconscientemente no dia-a-dia, o que veio a acontecer anos mais tarde.

Esta visão da computação ubíqua estaria em contraste com a ideia inicial de Realidade Virtual. Assim, na primeira, o virtual estaria inserido no real enquanto na segunda o real (nós) estaria inserido no virtual. Ubiquidade e imersão seriam então duas forças opostas que apontariam para os extremos do *continuum*. No entanto muitas das performances de realidade mista conjugam as duas partilhando e contrastando perspectivas entre elas ou movendo-se entre elas durante o tempo da performance, sendo portanto formas híbridas:

«O paradigma da realidade virtual e teorias da presença associadas concentra-se em passar “para além do ecrã” para ficar imerso num mundo virtual gerado por computador, como se pode observar pela difusão dos jogos de computador interactivos. A computação ubíqua, que foi originalmente enquadrada como a antítese da realidade virtual, considera a explosão do computador do *desktop* para o mundo ao nosso redor, incluindo uma variedade de outras ideias como a computação móvel, «vestível», tangível, generalizada, inserida, ambiental¹¹⁰. As performances de realidade mista tendem a combinar ambas estas abordagens. Estão mais

¹¹⁰ « (...) mobile, wearable, tangible, pervasive, embedded and ambient computing» no original.

próximas da definição de realidade mista de Milgram e Kishino que, como discutimos antes, considera um *continuum* como um meio de capturar esta relação entre imersão e ubiquidade» (Benford e Giannachi, 2011:13).

Assim, segundo estes dois autores, embora o computador continue a ser a interface mais vulgar nos dias de hoje há acções que se projectam «através do ecrã» e «para lá do *desktop*» no sentido da imersão em mundos virtuais gerada por computador, cujo melhor exemplo são os jogos interactivos. Ora, mais uma vez, a esta visão ligada à teoria dos jogos temos que opor a ciberformance, que não visa uma imersão transparente escondendo a tecnologia, que não impõe regras, nem tem um objectivo final, e que permite aos participantes um alto grau de liberdade, ao contrário dos jogos/performances em rede, temáticos e baseados em *role playing*. Neste aspecto *Senses Places* é paradigmático porque usa precisamente tecnologia adaptada do mundo dos jogos (Wii), *wearables* (um cinto com sensores que captam os ritmos cardíaco e respiratório) ou *ambient computing* (dados meteorológicos inseridos no ambiente virtual) para permitir aos *performers* e participantes criar um ambiente e uma coreografia de gestos aleatórios, de forma criativa e livre.

No fundo a ciberformance inclui modos coexistentes de performance, como vimos no início deste capítulo, ou seja é multimodal e nesse sentido intersecta-se com a *mixed reality performance*, mas notemos que uma condição essencial à primeira e que não existe necessariamente na segunda é ser desenvolvida na Internet. Ou seja, a ciberformance pode ter lugar como performance em realidade mista, porém envolvendo participação através da Internet, o que não está necessariamente implícito no conceito de MRP de Benford e Giannachi, que consideram algumas performances que cruzam um espaço físico com redes que não são públicas e de livre acesso ou que foram criadas exclusivamente para a performance/jogo como acontece com *Uncle Roy all Around You* (2003-2013) dos Blast Theory e trabalhos afins deste grupo.

Uma outra questão posta por Gabriella Giannachi e Steve Beresford em relação à MRP que interessa à ciberformance é a do «trabalho de orquestração» dos escritores, programadores, *designers* e directores, os «*puppet masters*» e da sua acção «por trás

do palco» para formatar a experiência dos «participantes e jogadores» e o seu impacto nos papéis tradicionais da performance (2011:7)

A admissão de um trabalho de orquestração leva-nos à problemática questão da participação da audiência (abordada nas secções III.2.6 e 2.7.). Desde o Futurismo, passando por Brecht e pela performance experimental dos anos 60 e 70 (ver Capítulo II) que o papel do espectador passivo foi posto em causa, transformando-se o público em participante e mesmo interactor: «(...) em performances de realidade mista os públicos são frequentemente encorajados a mudar de um papel para outro dentro do mesmo trabalho, obtendo, assim, múltiplas perspectivas sobre uma dada experiência» (Benford e Giannachi, 2011:13). Esta característica das performances de «comando e controlo» – como as do grupo Blast Theory – levanta críticas em relação ao grau de liberdade do público.

No fundo, neste tipo de MRP/jogo há uma maior controlo exercido sobre o público – que é transformado em *player/performer* mas sempre com um constrangimento em relação às regras do jogo – e existe uma menor liberdade de co-criação do que na ciberformance, onde não há níveis a ultrapassar e onde as regras são poucas e mesmo facilmente violáveis (como no exemplo do elemento do público que entra na versão de *À Espera de Godot* de Desktop Theater e se proclama o dito, pondo fim à peça).

No entanto, a questão da orquestração ou condução do público é pertinente também na ciberformance. Que condições há para o espectador/participante interagir? Que grau de constrangimento ao espaço/tempo da obra lhe é imposto? Por outro lado, não falhará por vezes essa «orquestração», não compreendendo o espectador que se pode tornar participante (precisamente porque não há regras fixas) e limitando-se a observar à margem, como *lurcker*? São questões que já colocámos na secção III.2.7. e que surgirão novamente na análise dos exemplos do Capítulo IV.

3. Categorizar a ciberformance?

Na secção acima vimos como a taxonomia criada por Kishino e Milgram para a realidade mista, através do seu *continuum*, é invocada por Giannachi e Beresford

(2011) como essencial na definição daquele tipo de performance. Outros invocaram a importância de uma taxonomia para a performance digital ou tentaram classificá-la ou categorizá-la.

Johannes Birringer (1998), coreógrafo e teórico, definiu quatro modelos para a interação na arte digital. O primeiro é caracterizado pelo clicar no rato ou tocar no ecrã em projectos multimédia baseados no computador, *site specific*, que são comparáveis a uma vídeo-instalação ou exposição intermédia e podem incluir acesso do utilizador à Internet:

«O ecrã/monitor ou a sua projecção permanece a superfície primária de informação, embora formatos de hipertexto ou *hipermedia* impliquem uma estrutura de informação não linear e não sequencial diferente da estrutura da performance em tempo real, especialmente porque os *hipermedia* são informação digital permitindo ao utilizador manipulá-la de formas não possíveis ao espectador da performance em espaço real» (Birringer, 1998:121).

No segundo modelo, a extensão para a Internet implica distância e separação espacial. Os circuitos dos *telemidia* ligam locais e permitem uma interactividade que não é num só sentido, como a televisiva, mas um compromisso envolvendo *feedback*: «A reciprocidade abre a possibilidade de alterar e transformar os termos de referência da troca; conexões múltiplas entre vários lugares criam maior turbulência e dinamismo entre as superfícies ligadas» (Birringer, 1998:121).

Para caracterizar este modelo Johannes Birringer usa o exemplo de *Telematic Dreaming* the Paul Sermon (1992), em que duas instalações – cada uma com uma cama e uma televisão – estão ligadas por videoconferência. O público participante vê-se deitado ao lado do reflexo projectado da pessoa que está deitada na outra instalação, a quilómetros de distância. A performance é criada pela interação de cada participante com o reflexo do outro.

Um terceiro modelo abre a possibilidade de se ter um espectáculo de palco num certo local, para uma certa audiência, enquanto se pede a participação de outros artistas via Internet de modo a que imagens de vídeo de *webcam*, *samples* de sons e textos possam ser integrados na transmissão de circuito fechado no espaço real. O espaço real é, por sua vez, filmado e projectado na Internet: «O coreógrafo torna-se um DJ virtual» (Birringer, 1998:123). O autor refere como exemplo *M@aggie's Love Bytes* (1996-1999), uma performance de dança-teatro acontecendo em vários espaços que, quando levada à cena numa discoteca de Copenhaga, contou com a participação de artistas a partir de outras partes do mundo, desde São Francisco a Tóquio, que acrescentavam música ou vídeo tornando o espectáculo numa «manta de retalhos electrónica» «cosida» pelas várias colaborações (Birringer, 1998:123).

«Por fim, um quarto modelo de arte digital removeria a intersecção entre performance actual e digital e colocaria a performance dentro de ambientes virtuais imersivos», escrevia Birringer em 1998, afirmando que isto só era conseguido através dos adereços de realidade virtual como luvas, capacetes e óculos ligados ao computador para simular a experiência da espacialidade produzida para os olhos e os ouvidos (124)¹¹¹.

Note-se que nessa altura MUVE como o Second Life ou outros mundos virtuais não haviam ainda surgido. A ciberformance que hoje praticamos envolveria todas estas formas referidas por Johannes Birringer.

Também Matthew Causey tentou uma tipologia para a performance digital, referindo as «variáveis ou possibilidades» do ciber-teatro ou do *computer aided theatre*, o teatro desenvolvido através do computador (2006: 48-49).

A primeira é a *cenografia digital* que inclui a projecção em três dimensões enquanto actores representam em frente a espectadores com óculos especiais como, por exemplo, no George Coates Theatre Works, de São Francisco, ou no Instituto para a Exploração das Realidades Virtuais da Universidade do Kansas.

¹¹¹ Johannes Birringer cita como exemplo deste tipo de trabalho *Dancing with the Virtual Dervish: Virtual Bodies* (1994-1999) de Diane J. Gromala e Yacov Sharir.
http://bcchang.com/immersive_blog/?p=376 .Consultado em 02/04/12.
<http://www.art.net/~dtz/sharir1.html> . Consultado em 02/04/12.

A *encenação televisual* processa-se no espaço tradicional do teatro acrescentada de monitores de vídeo e projecções de imagens ao vivo e gravadas como no trabalho de The Wooster Group (EUA), Robert Lepage (Canadá) ou *dumb-type* (Japão).

A *performance telepresente*, através de videoconferência e da Internet, inclui performance que tem lugar em diferentes locais e é apresentada em espaços reais e virtuais.

Uma outra possibilidade para o «teatro apoiado pelo computador» é permitir ao público *acesso interactivo* à performance com bases de dados hipertextuais, de som e imagem, em que os membros da audiência podem aceder à performance e mesmo dirigi-la. Causey não o usa, mas *Movatar-Inverse Motion Capture System* (1997-2002) de Stelarc é um exemplo que se adapta a para este tipo de performance.

Uma categoria «promissora» para Causey em 2006 era o *ambiente inteligente* onde objectos, roupa e o próprio ambiente, através de sensores, respondem à presença de actores e espectadores, despoletando projecções ou activando maquinaria de palco. Existem vários exemplos deste tipo de interactividade desde instalações ao estilo de Michel Gondry ou Bill Viola (em que, por exemplo, imagens em video de corpos adormecidos no chão se movem quando as pisamos) até às roupas «vestíveis», os *wearables* (o *cybersuit* de *The Automated Body Project* (2002) de Yacov Sharir), ou aos comuns sensores integrados no palco encontrados hoje em dia em tantas performances (p. ex. *Dead East Dead West* (2003) de Susan Broadhurst).

Causey continua a definir variantes como a *tracking technology* que é criada através de sensores que estão na roupa ou corpo do *performer* ligados a um computador que processa a informação em tempo real e anima uma figura que é projectada no corpo do actor ou num ecrã.

Para o autor, a *realidade aumentada* é usada para permitir ao público, que usa óculos especiais ou capacetes HDM (Head Mounted Displays), ver e ouvir informação que é sobreposta a uma actuação ao vivo.

Realidade Virtual, segundo Causey, é a utilização de um capacete HDM e luvas de navegação para passar por ambientes virtuais e interagir com personagens sintéticos criando o nosso próprio avatar.

Finalmente, para este autor existe a «performance dentro de ambientes virtuais» (MUD, *Multi User Dungeons* e MOO, *Multi User Dungeon Object Oriented*) que são «ambientes electrónicos onde grupos de indivíduos através de ligações na Internet desenvolvem personagens e peças, enquanto formam comunidades virtuais através de performance improvisacional» (Causey, 2006:49).

É nesta última categoria de Matthew Causey que colocamos a ciberformance se bem que com a possibilidade de coexistir com todas as outras.

Stephen A. Schrum propôs em 2007 uma taxonomia para a performance digital em que define oito áreas, desde o teatro «tradicional» – produção dramática que não inclui tecnologia digital – até ao «teatro holográfico interactivo» – total imersão e interacção num mundo virtual (ver Anexo V).¹¹²

Enquanto nesta taxonomia Helen Varley Jamieson situa a ciberformance na sétima categoria, imediatamente antes do teatro holográfico – ou seja «performance mediada pelo computador» – julgamos que a ciberformance terá de estar situada entre a sétima e a oitava categoria.

Schrum subdivide a sétima categoria em «performance adaptada à vida real» e «performance no ciberespaço» – a primeira caracteriza-a como «peças sobre a vida real interpretadas no ciberespaço» e a segunda como «peças criadas e situadas no ciberespaço interpretadas no ciberespaço».

Concordamos com Helen Varley Jamieson quando considera que a Internet é inerente à ciberformance e que esta coincide com todas as categorias definidas por Stephen A. Schrum excepto a última, a holográfica:¹¹³

¹¹² «A Proposed Taxonomy of Digital Performance», apresentada na conferência Interactive Media in Immersive Performance, organizada pela Association for Theatre in Higher Education, em Nova Orleães em 2007: www.musofyr.com/taxonomy/taxonomy.pdf. Consultado em 01/04/2010.

¹¹³ Embora este teatro holográfico ainda esteja por fazer a instalação *Extract/Insert* (2012), um portal entre uma galeria e o Second Life, que abordamos no Capítulo IV.3.1.2. aproxima-se muito desta definição de Schrum.

«Em vez de usar o termo ciberformance podia estar a escrever sobre “teatro-performance digitalmente apoiado, digitalmente assistido multimediático, digitalmente aumentado, ciber-adaptado, mediado por computador”. Indo pelas categorias de Schrum a ciberformance é “digitalmente apoiada” no sentido em que tecnologias digitais são usadas na pré-produção (por exemplo na criação de avatares gráficos e cenários); é “digitalmente assistida” no sentido em que elementos técnicos são fornecidos por tecnologia digital e são notoriamente parte da performance; é “multimédia” no sentido em que a tecnologia é usada ao serviço da produção; é “digitalmente aumentada” no sentido em que efeitos digitais são produzidos em tempo real e há interacção entre os actores e a tecnologia (muitas vezes os actores são também os técnicos); pode ser “ciber-adaptada” no sentido em que os seus temas podem ser sobre o ciberespaço e pode ser representada em “tempo real” (p. ex. para um público próximo); e é, sem dúvida, “performance mediada por computador” – contudo a ciberformance contradiz as assunções de Schrum de que, no teatro mediado por computador, a actividade está limitada a “respostas pré-programadas” que “não podem influenciar ou ser percebidas pelos performers”» (2008:31).

A ciberformance de hoje em mundos virtuais é tudo isto e mais – utiliza, por exemplo, *motion tracking* ou *motion capture* através de interfaces como *webcameras* ou comandos e consolas de jogos de computador, o que a torna de certa forma mais imersiva, aproximando-a da oitava categoria de Schrum, ou melhor, indo para além dela (uma vez que o termo holografia nos parece inadequado e anacrónico).

Como vimos acima, a interactividade é também uma característica posta em causa por Schrum em 2007. Este afirmava que no teatro mediado pelo computador a interactividade era limitada a respostas pré-programadas que não influenciavam os *performers* ou que estes nem chegavam a perceber. Ora, numa performance no Second Life, o público mistura-se com os *performers*, por vezes alterando o curso da

performance, aliás como já fazia nos tempos da ciberformance hipertextual ou em plataformas gráficas 2D, como em *Dress the Nation* (2003) de Avatar *Body Collison* em que um elemento da audiência apagou parte do cenário.

A taxonomia de Schrum, as variáveis de Causey e os modelos de Birringer podem ser úteis para uma epistemologia da performance digital mas tentam – sobretudo a primeira – impor um enquadramento a algo que, como já observámos, pela sua própria natureza, contradiz uma classificação. O ambiente digital é fluido e inacabado e as experiências mais recentes ao nível da ciberformance mostram que um esforço de categorização pode ser limitado e limitante e estar condenado a uma rápida obsolescência.

Tanto Axel Bruns como Piérre Lévy sugerem que formas emergentes de pensar requerem novas epistemologias e que taxonomias rígidas não são apropriadas (Bruns, 2008; Lévy, 1997).

Bruns sugere que há um colapso das estruturas de conhecimento taxonómicas: «(...) o paradigma de classificação de acordo com esquemas fixos tradicionalmente baseado em peritos não é capaz de lidar com o tipo de informação e conhecimento agora disponível no espaço de conhecimento global, tanto por razões práticas como conceptuais» (2008,192).

Lévy, por sua vez, sugere que deveríamos construir acima do espaço tradicional de conhecimento «um espaço novo, não dividido, livre de barreiras, contínuo, receptivo à multitude de figuras em movimento que traçam o nosso devir colectivo» (1997: 183).

Tendo essa noção em mente, não podemos deixar de tentar caracterizar o objecto desta investigação e para esse esforço pode contribuir uma divisão da ciberformance em diversas «variantes» (fluídas, móveis e de rápida obsolescência, não o negamos) que se interseccionam. Como Jamieson constatou:

«Se a ciberformance fosse incorporada na taxonomia da performance digital de Schrum talvez fosse uma camada ao longo do topo de todas as categorias, experimentalmente empurrando para fora, até ao limite da

imaginação, fazendo uma ponte entre as areias movediças que existem entre as ilhas do «teatro/performance» e outras disciplinas artísticas. A ciberformance tanto pode ser entendida como performance digital, como uma forma de *net art* (descrita por Giannachi, 2004:19, como qualquer forma de arte que usa a Internet como o seu *medium*), como performance telemática (que teve origem no estudo da telerrobótica) ou como performance em rede. A ciberformance existe dentro e fora de todos estes campos» (2008:40).

3.1. Variantes da ciberformance

Após estas considerações atrevemo-nos a caracterizar as possíveis variantes da ciberformance, que, note-se só existem na intersecção. Consideramos, aliás, que duas delas são mais propriamente condicionantes que variantes uma vez que sem elas não há ciberformance, embora cada uma possa acontecer de diferentes formas. A primeira trata-se da característica do ao vivo e pode variar entre ser ao vivo na Internet ou também num palco. A segunda, é a condição da performance ser em rede na Internet que pode ter as variantes de ser num *chat*, mundo virtual, plataforma criada para o efeito ou jogo *online*.

Ciberformance:

- A. Textual.**
- B. Gráfica 2D/3D.**
- C. Com avatares: textuais (um nome) ou gráficos (uma foto, um desenho ou uma figura 3D num mundo virtual).**
- D. Em rede na Internet: num *chat* (forum)/ num mundo virtual/ num jogo *online*/ numa plataforma criada para o efeito.**
- E. Ao vivo na Internet / ao vivo na Internet e no palco.**
- F. Com diferentes níveis de interacção/participação (até à quase não distinção entre *performer* e espectador).**
- G. Telemática (*live video streaming*; teleconferência).**

- H. Usando outro tipo de interfaces para além do computador – *motion tracking* (*webcam, Wii, Kinect*), sensores, estimuladores.
- I. Com temática auto-reflexiva, metalinguística/ metamedial/ social/ política.
- J. Com/sem guião.

A. Textual

As primeiras ciberperformances eram marcadamente textuais. Pode-se encontrar alguma relação com a hipertextualidade da e-literatura. No entanto, estas performances eram ao vivo e, apesar de um guião básico, havia grande manobra para improvisação.

A interacção textual e *role playing* de MOO e MUD como LambdaMOO (1990) e ATHEMOO (1995) permitiu a criação de interessantes experiências de performance.

A caixa de texto que surge em quase todas as performances de Helen Varley Jamieson, com ou sem as *Avatar Body Collison*, e em muitas das ciberperformances do festival UpStage, é outro exemplo. Nessa caixa ou janela, aparecem as entradas que correspondem aos balões de texto dos avatares/performers bem como a participação escrita dos espectadores, que se faz sobretudo desta forma. A palavra é concomitante com avatares gráficos 2D, com som e muitas vezes também com *video streaming* de um a vários locais físicos espalhados pelo mundo.

Também algumas das performances que se desenvolvem em mundos virtuais, nomeadamente o Second Life, usam a caixa de texto ou *chat window*. Pode servir para «desenhar» saudações (à maneira da linguagem de telemóvel, mas com mais elaboração) e serve de meio de comunicação entre participantes e *performers*, muitas vezes para estes orientarem (dentro da ideia de orquestração (Giannachi, 2011) da performance) os participantes ou estes se ajudarem entre si – a recolher objectos com *links* ou programação, a perceber para onde se devem dirigir ou o que podem fazer.

Não é, talvez, a forma de interacção mais importante para o desenvolvimento e criação da performance no Second Life mas não deixa de ser um instrumento

importante. O mesmo se passa com a voz, que pode ser usada em vez da escrita, mas devido ao receio de exposição, à timidez dos participantes ou ao «ruído» ambiente é geralmente preterida na interacção. No projecto *Senses Places* essa interacção verbal é importante para orientar os participantes e cabe-me frequentemente a mim, através do meu avatar, fazê-lo.

B. Gráfica

A ciberformance mostrada na plataforma UpStage é o melhor exemplo de acções performáticas usando avatares a duas dimensões, fotografias ou desenhos, mas, há alguns anos, The Palace, era um ambiente virtual usado para este tipo de performance, um palácio com várias salas usado sobretudo como rede social, onde o utilizador pode criar um avatar gráfico.

Nos MMORPG e MUVE os avatares são tridimensionais. Nos primeiros – sendo jogos virtuais - há personagens que se escolhem de uma lista e estão relacionadas com um determinado *role playing*; no segundo há corpos virtuais criados com a imaginação do residente e/ou partes compradas ou encontradas.

O avatar tridimensional tende a ser permanente e é muitas vezes um eco da imagem física do residente, como vimos no Capítulo I, o mesmo se passando com o *performer*, enquanto que o avatar gráfico 2D muda consoante a performance (se bem que nalgumas ciberperformances os *performers* usem a sua própria imagem fotográfica).

C. Com avatares

A ciberformance geralmente acontece com avatares – textuais, gráficos (bidimensionais ou tridimensionais), que correspondem ao tipo de ambiente, como vimos acima. Pode ser um nome: o personagem de determinada peça num *chat*, por exemplo, quando há guião; uma foto ou um desenho numa plataforma virtual (The Palace); um personagem 3D de um jogo, com um papel definido (como em World of Warcraft) ou um avatar, livremente criado, num mundo virtual como o Second Life. Alguns *performers* criam avatares que correspondem à sua imagem real (Eva e Franco Mattes), outros «são» o seu avatar como Gazira Babeli, de quem ninguém conhece a

identidade real, para além da figura feminina de cartola à Grouxo Marx, óculos escuros, fato preto e sapatos grandes.

D. Em rede

A ciberformance acontece sempre na Internet, num *chat* (fórum), num mundo virtual, num jogo *online*, numa plataforma criada para o efeito na Internet (UpStage) ou num mundo virtual e mesmo num espaço específico criado dentro deste (Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator). O acesso é livre, pelo menos *online*, e quem quer participa, sem pagar bilhete nem entrada (pode haver uma caixa virtual para recolha de donativos no Second Life).

E. Ao vivo

A ciberformance é sempre ao vivo. Acontece numa plataforma em rede ou num mundo virtual e «por trás» de cada avatar/performer está sempre um humano, «a virtually human» (Boellstorff, 2008) que naquele preciso momento está num espaço físico. Este pode ser a solidão do seu escritório ou quarto, ou um teatro ou galeria onde interage fisicamente com outros *performers* e/ou público participante. A ciberformance pode acontecer em várias plataformas ao mesmo tempo (*Senses Places* teve lugar ao mesmo tempo na ilha de Koru, Second Life e em UpStage no festival organizado por esta plataforma em 2012) e em vários locais físicos, funcionando em camadas sobrepostas (Giannachi, 2011:5) ou adjacentes, consoante a perspectiva.

F. Com diferentes níveis de interacção/participação

Não podemos aplicar à ciberformance o cepticismo de Birringer (2011) relativamente à interactividade. É verdade que o público pode limitar-se a assistir à performance, mas geralmente são-lhe oferecidas oportunidades e ferramentas para interagir com os *performers* e restante público. Nas clássicas ciberperformances do UpStage o público geralmente interage através da *text box*, a caixa de texto em *scrolling* à direita. Nas *code performances* do grupo Second Front, de Gazira Babeli, de

SaveMe Ho e de outros *performers* que usam o mundo Second Life, o público assiste, mas pode intervir usando uns «truques» de código seus, ou acabando por ser envolvido na acção da performance, quer queira quer não (sendo deformado ou ejectado, por exemplo). Em *Senses Places* os avatares que participam como público podem adquirir programação no espaço virtual que, ligada à *webcam* do seu computador, lhes permite interagir com os *performers*. No espaço físico é-lhes dada a possibilidade de usar o Wiimote (o controlo remoto da consola Wii) para se moverem no espaço de forma livre, movendo o avatar correspondente no espaço virtual.

Nalguns casos torna-se difícil discernir entre espectador e *performer*, sobretudo quando o criador/*performer* não quer marcar uma distância performativa específica.

G. Telemática

Telemática (termo vindo da cibernética significando a convergência de redes de telecomunicações com computadores apropriado pelas artes) é a performance que usa vídeo capturado ao vivo e transmitido ao vivo. Nos anos 90 este tipo de performance difundiu-se. Em termos de ciberformance é usada como videoconferência ligando duas ou várias pessoas entre si e uma plataforma em rede e, eventualmente, com projecção num espaço físico: em *Swim, an exercise in remote intimacy* (2003), do colectivo Avatar Body Collision, três das *performers* entram em cena por *webcam*, paralelamente aos seus avatares que se encontram no mundo virtual The Palace, enquanto Helen Varley Jamieson actua em palco.

O *live video streaming* é utilizado em *Senses Places* para transmitir para o espaço virtual no Second Live a interacção entre *performers* no espaço físico e para, no sentido contrário, transmitir para o espaço físico a interacção entre avatares – *performers* e público – num ou mais ecrãs. É também utilizado para fazer gravações, documentando a performance.

Se bem que o sistema de videoconferência ou *live video streaming* seja utilizado nalgumas ciberperformances, não constitui em si a performance, apenas a integra como mais um interface e, por vezes, também como uma forma de registo.

Portanto, o vídeo pode ser utilizado nas duas direcções – mundo actual-mundo virtual –, só numa, ou não ser utilizado de todo.

H. Com outro tipo de interfaces para além do computador

A ciberformance pode usar apenas o computador como interface mas pode também usar outras interfaces, para além da programação ou *hardware* directamente relacionados com o computador.

A *webcam*, por exemplo, pode ser utilizada para mais do que *video streaming*: pode ser usada juntamente com certa programação para captar movimentos do espaço físico e traduzi-los em movimentos do avatar, por exemplo. É o que acontece em *Senses Places*, onde através de um *link* na Internet o performer/participante acciona um sistema de *motion tracking* rudimentar que se traduz de forma aleatória em movimentação do avatar consoante um objecto escolhido por este no espaço virtual.

Como referimos acima, em *Senses Places*, o comando remoto da consola Wii permite usar o movimento corporal no espaço físico para navegar o espaço virtual.

Alguns programadores, juntamente com artistas, desenvolveram recentemente aplicações que permitirão usar a câmara da consola Kinect – que permite capturar 58 pontos de movimento do corpo – para projectos de ciberformance. Stelarc já explorou as potencialidades deste sistema, nomeadamente para a sua performance *Yellow Avatar/Blue Sky* (2011).

Outro tipo de sensores, colocados no espaço físico ou *wearables*, sensores «vestíveis», permitem também alguma interacção com o espaço virtual. No caso de *Senses Places* um cinto *wearable* capta as batidas do coração ou a alteração da respiração, traduzindo-se estas na activação de sons específicos ou em mudanças de cor em elementos do ambiente virtual.

A utilização de *motion capture* ou de *motion tracking* e de sensores em palco é uma prática já antiga na dança-tecnologia e na performance digital de palco, como vimos no Capítulo II. A sua utilização na ciberformance já não é nova e brevemente se alargará à comunicação distribuída quotidiana através de ambientes virtuais.

Alguns *performers* trabalham actualmente na utilização de outras interfaces como *head sets* que captam ondas cerebrais através de electroencefalografia (p. ex. Emotive EEG¹¹⁴ que a *performer* de Second Front Liz Solo promete explorar¹¹⁵) ou dispositivos ópticos como os Google Glass¹¹⁶ que prometem revolucionar a comunicação *online* e *offline* e a Interacção Humano Computador (IHC).

I. Com temática reflexiva, social, política

A ciberformance é reflexiva. A forma e o conteúdo das suas performances reflecte as questões que se lhe colocam a nível tecnológico (por vezes com humor, quando a tecnologia, ainda incipiente e não acompanhando a ambição artística, falha). Em *Senses Places* a tecnologia poderia ser utilizada para permitir ao participante interagir em espelho com o avatar. Porém, o que se pretende é que a gestualidade no espaço físico não se traduza em mimetismo no espaço virtual, o que é conseguido através de aleatoriedade na programação que o avatar «veste» e de uma interacção livre com o ambiente que visa permitir uma experiência quase háptica, pondo em causa a gestualidade condicionada dos jogos digitais, os mesmos cuja tecnologia é usada para o projecto.

Em *Swim - an exercise in remote intimacy*, o colectivo Avatar Body Collision reflecte sobre as possibilidades da intimidade à distância, quando não há presença física concomitante, num exercício inspirado na pornografia *online*.

As performances do grupo Second Front têm um alvo social, político, ecológico. Em *Grand Theft Avatar* assaltaram os supostos cofres do banco dos Lindens, os «donos» do Second Life, numa sátira óbvia e bem humorada ao capitalismo reproduzido naquele mundo virtual – que toma a forma de todo um comércio de avatares, roupas e objectos – bem como numa crítica à presença das grandes corporações naquele universo.

¹¹⁴ Emotive EEG: <http://www.kickstarter.com/projects/tanttle/emotiv-insight-optimize-your-brain-fitness-and-per?ref=live>. Consultado em 02/08/2013.

¹¹⁵ <http://www.lizsolo.com/augmentme.html>. Consultado em 10/10/2011.

¹¹⁶ <http://www.google.com/glass/start/>. Consultado em 10/07/2013.

Helen Varley Jamieson e Paula Crutchlow, em *make-shift*, propõem uma reflexão e discussão sobre a responsabilidade social das corporações, estados e indivíduos relativamente ao consumo e ao «lixo» gerado por ele.

A ciberformance é pois essencialmente reflexiva, reflectindo as questões que lhe são postas pela tecnologia, pela incorporação virtual, pela gestualidade constrangida ao computador; é também política, pondo em causa valores sociais convencionais, solicitando uma discussão sobre os valores relativos ao género e à etnicidade, aos valores capitalistas, consumistas, ao poder em geral. A ciberformance é politicamente interventiva.

O computador (Haraway, 1991) e o próprio mundo virtual (o Second Life tem um sistema económico e comercial operado pelos Lindens) implicam uma ideologia. Os artistas podem ser cúmplices com esta ou interventivos. Uma certa ideologia artística está também presente na forma como os *ciberformers* «orquestram» (Giannachi, 2011) a participação do público – oferecendo-lhe mais ou menos liberdade, ou estreitando mais ou menos a distância performativa. Assim, a ciberformance é uma actividade artística que implica um posicionamento político de diferentes formas.

J. Com/Sem guião

A maioria das ciberperformances não tem um guião fixo mas se este existe tende a ser aberto e sujeito a improviso. Uma performance de um artista de Second Front ou ligado à plataforma Odyssey pode acontecer em qualquer lugar do Second Life (e eventualmente de outro mundo virtual) a qualquer hora. Num *workshop* do projecto *Senses Places*, durante a conferência Slactions 2012, nós, os *performers*, fomos surpreendidos com a presença do avatar/*performer* SaveMe Oh que durante uma hora nos presenteou com as suas criações de *code performance* acrescentando significado à nossa acção.

O *script* usado pelos *performers* do código é, no fundo, um guião, que determina, por exemplo, como os objectos tridimensionais se devem comportar quando com eles interagimos. Gazira Babeli usa o *script* de código para as suas performances.

Muitas das performances que acontecem em UpStage têm um guião base, mas os *performers* vão respondendo aos participantes, que alteram por vezes o curso da performance. Em *S/Zports: a training for the possible wor(l)ds* (2010), os elementos do público, através da janela de texto, vão escolhendo letras do alfabeto e consoante estas a performance (as imagens, o texto) muda.

As variantes acima interseccionam-se de uma forma ou de outra. Uma ciberformance pode ter um cariz marcadamente político ou pelo contrário ser um exercício lúdico de entretenimento a partir das próprias ferramentas da interface; usar *hardware* para além do computador, como sensores que recolhem dados biométricos e não ter um guião; usar só texto, usar só avatares sem texto, ou usar o corpo do *performer* em interface com o ambiente virtual; pode não permitir outra participação ao público a não ser a assistência passiva¹¹⁷ ou, num outro extremo, permitir que a audiência anime o corpo do *performer* através de um avatar. Várias combinações são possíveis em função de duas condições: a ciberformance é sempre em rede na Internet e acontece ao vivo. Porém, mesmo dentro destas condicionantes permanentes há variantes, como vimos: pode acontecer em rede em diversos tipos de plataformas desde um fórum textual a um MUVE ou a uma plataforma fechada, acedida por palavra passe, e pode acontecer em dois ambientes paralelamente – no SL e em UpStage, por exemplo. Acontece sempre ao vivo *online* e em um ou vários locais físicos.

A fluidez das intersecções possíveis vem da própria natureza híbrida, intermedial e liminar da ciberformance.

¹¹⁷ Tendencialmente a ciberformance é participativa ou cria mecanismos que estimulam *agency*, o agenciamento, por parte do público. Das ciberformances analisadas há, porém algumas, poucas, em que o público ou não é incentivado a participar activamente ou, por timidez ou desconhecimento não o faz.

3.2. Uma tipologia para a ciberformance: Palavra, Código e Corpo

Como referimos na secção 2.2. deste capítulo, «Uma teoria baseada na prática da ciberformance», tendo em conta que a ciberformance é liminar, a teoria que sobre a sua prática construímos é uma teoria aberta e híbrida que evita categorizações, regras e standardizações. Como constatámos também na secção acima, a categorização tem os seus riscos. Porém, uma certa forma de organização pode ter as suas vantagens para uma compreensão e estudo de um corpo de dados mais ou menos dispersos.

Atevemo-nos, assim, a tentar agregar as variantes e combinações anteriormente referidas em três tipos: a Ciberformance da Palavra, a Ciberformance do Código e a Ciberformance do Corpo¹¹⁸. Estes, por sua vez, têm fronteiras fluidas. Para definir estes tipos, a forma de participação é fundamental: esta pode acontecer escrevendo numa janela de texto; animando um avatar de código tridimensional; ou animando um avatar com o corpo em movimento. Mas não só a maneira como o participante ou o público acede à performance e intervém no seu processo marca os três diferentes tipos de ciberformance. Cada tipo desenvolve-se a nível formal centrado na ideia que o define: a Ciberformance da Palavra aposta na poética do texto, falado e escrito; a Ciberformance do Código usa avatares e ambientes, *scripts* e animações em código para questionar os mundos virtuais onde se desenvolve; a Ciberformance do Corpo utiliza-o como interface com o ambiente virtual.

Na verdade toda e qualquer ciberformance é performance de texto, uma vez que o *software* das interfaces é escrito numa linguagem de programação – uma forma de texto – e a Internet é construída através do diálogo de milhões de computadores. Aliás, nos seus primeiros dias a *web* era só isso mesmo texto: hipertexto (Jamieson, 2008:63).

Toda a ciberformance é originária dos primeiros fóruns textuais e MUD ou MOO, em que a comunicação se desenrolava com base no texto. Hoje há uma ciberformance que, depois de passar por plataformas gráficas 2D como The Palace, se

¹¹⁸ Em inglês optámos pelas expressões *Word Ciberformance*, *Code Ciberformance* e *Corporeal Ciberformance*.

desenvolve através de interfaces criadas para o efeito como UpStage em que palavra, grafismo, som e vídeo são combinados ao vivo¹¹⁹. Essas performances vivem do texto falado e escrito pelos *performers* no palco virtual e físico, escrito e comunicado através da janela de texto do computador pelo público. Uma vez que essa participação, tanto dos artistas como do público, se centra na palavra, que este tipo de performance se desenvolve frequentemente a partir de um guião e que nalguns casos tem um parentesco admitido com o teatro, decidimos nomeá-la Ciberformance da Palavra. Investigamo-la, descrevemo-la e analisamo-la no início do próximo capítulo.

Quanto à Performance de Código, é na realidade toda a performance *online*. Toda a programação necessária aos nossos computadores e à comunicação *online* é código, zeros e uns, linguagem informática.

Porém, grande parte da performance que acontece em rede, sobretudo em mundos virtuais ou utilizando a plataforma de alguns jogos, aposta na criação de código, de *scripts*, de avatares, de animações, de gestos e de ambientes para se desenvolver.

Gazira Babeli, conhecida como a «mãe» da performance no Second Life, nascida em Março de 2006, nos primeiros tempos daquele mundo virtual, apelidou-se de *code performer*, performer de código. Seguimos a sua lógica ao agrupar sob a égide da Ciberformance do Código a performance que se cria pelo código e que permite a participação pelo código, seja através da mera construção e animação de um avatar pelo público menos versado, seja através da criação de animações, gestos, objectos e ambientes para os *performers* mais conhecedores.

Por fim, toda a ciberformance – mesmo que não envolva um espaço físico e público presencial – é performance de corpo. Como vimos no Capítulo I, o virtual foi durante muito tempo concebido por oposição ao real, tal como a mente se opunha ao corpo na aceção cartesiana. Com a aceitação de que a virtualidade é tão real como o mundo em que respiramos, houve uma aceitação da corporalidade envolvida na nossa

¹¹⁹ São igualmente usadas outras plataformas como The Waterwheel Tap que conjuga texto, grafismo e vídeo, IVisit para videoconferência, mosaika.tv ou Livestream para *video streaming*, algumas conjugadas em camadas de interfaces ou interfaces «adjacentes» que são atravessáveis (Giannachi, 2011:3).

relação com o computador. Nem que seja apenas através do teclado e do ecrã, da ponta dos dedos ou da linha do olhar, essa relação é, decididamente, uma instância dos sentidos e do corpo.

A Ciberformance que designamos do Corpo é precisamente aquela prática que reflecte sobre esse facto. Essa performance, que adoptou o espaço e as ferramentas dos mundos virtuais, analisa a relação entre o corpo e a virtualidade, explora o movimento e os sentidos e a forma como circulam entre os dois mundos. É uma performance que acontece quase sempre concomitantemente num ambiente presencial onde o público pode participar fisicamente e que está relacionada com as questões da consciência corporal e da somática, tão caras à dança e à dança-tecnologia, tal como a Ciberformance de Código reflecte o seu parentesco com as artes plásticas e a *live art* ou a Ciberformance da Palavra trai, através do uso do guião e da participação textual do público, a sua relação íntima com o drama e o teatro.

Capítulo IV – A prática da ciberformance: palavra, código e corpo

(Introdução)

Como vimos no capítulo anterior, a teoria da ciberformance está ainda em desenvolvimento. Delineámos as suas origens e citámos alguns exemplos recentes no Capítulo II, debatemos as suas características e ensaiámos uma tipologia no Capítulo III, mas pensamos que a melhor forma de definir este tipo de arte é através de um aprofundamento das suas obras charneira e de trabalhos mais recentes que apontam as suas tendências actuais e perspectivas futuras. Assim, através de descrição e análise crítica do trabalho de alguns artistas que consideramos marcantes para a criação e desenvolvimento deste tipo de performance, exemplificamos o que se entende por ciberformance hoje e os caminhos que se delineiam para este tipo de arte digital ¹²⁰.

Neste capítulo analisamos a forma, o processo e o conteúdo de alguns trabalhos que, embora participando todos deste género que é a ciberformance e comungando em muitos aspectos, se diferenciam entre si, podendo ser distribuídos pelos três tipos que definimos no capítulo anterior: palavra, código, corpo.

Numa abordagem crítica, identificamos as suas origens artísticas (teatro, dança, artes plásticas), o seu parentesco estético (arte telemática, performance de hipertexto, *mixed reality performance*, jogos digitais, etc.); os seus tipos e modos de interface; o processo de produção; o modo de colaboração dos seus *designers*, *performers* e participantes; o seus fins comunicacionais e o conteúdo das obras; o formato final destas e os modos e processos de recepção, de interacção, de incorporação no espaço virtual e no actual.

¹²⁰ Nem todos os artistas citados e/ou entrevistados neste estudo usam o termo ciberformance para descrever a sua actividade artística e não visamos impor-lhes o termo, tencionamos apenas afirmar que o tipo de trabalho que fazem se enquadra no que escolhemos chamar ciberformance.

Analizamos ainda as posições críticas e sociopolíticas de cada um destes trabalhos uma vez que a ciberformance é, por definição, política, liminar e interventiva.

Para uma análise crítica dos trabalhos escolhidos contribuíram, nalguns casos, entrevistas com os artistas e participação ou colaboração directa no processo de produção de algumas das obras numa abordagem que, como frisámos na Introdução, favoreceu a prática artística como forma de construir este estudo através da experimentação e da criação como complementos à teoria existente sobre a performance digital e a ciberformance.

O trabalho de alguns artistas merece destaque neste capítulo.

Uma colaboração que foi crucial para esta investigação é aquela que desenvolvo com o projecto *Senses Places* de Isabel Valverde e Todd Cochrane. Trata-se de uma performance de realidade mista, utilizando diversas interfaces e com o qual venho colaborando desde 2010, como *performer* e documentarista. De todos os casos que escolhi este é paradigmático, nomeadamente no que concerne aos efeitos da corporalidade e da cinestesia na performance em rede, uma vez que leva o corpo para além dos binarismos mão/olho – teclado/ecrã, accionando avatares e ambientes através da expressão corporal, da dança somática improvisada e de inserção de dados biométricos. Acredito que projectos como este influenciarão não só o futuro da ciberformance como o futuro da comunicação à distância.

Helen Varley Jamieson tem sido extensamente referida nesta pesquisa, não só porque é a criadora do termo ciberformance – que escolhi como o mais adequado para designar a performance que investigo – mas também porque é autora e ciberformer desde os primórdios deste tipo de arte, um dos elementos do grupo Avatar Body *Collison* e também uma das fundadoras da plataforma para a ciberformance UpStage, que desde 2007 mostra, no seu festival *online*, muito do que se vai fazendo na performance ao vivo na Internet. Escolhemos, pois, *make-shift*, um dos trabalhos mais recentes desta autora (em colaboração com Paula Crutchlow) em que participámos como público, para análise, mas não podemos deixar de fazer alusão a outros projectos seus pela sua inovação e importância histórica, bem como ao seminário The CyPosium que organizou recentemente e em que trabalhos de vários tipos de ciberformance foram apresentados, discutidos e analisados, apontando caminhos para esta arte

emergente. Como participante fui convidada a escrever um capítulo no livro que resultou deste encontro, texto esse que versa sobre a forma como as práticas recentes de ciberformance levam a um desenvolvimento e extensão do conceito original. Esta reflexão sobre a ciberformance será publicada brevemente¹²¹.

Second Front é a trupe de artistas mais conhecida no MUVE Second Life. Desde 2006 que efectuam acções que põem em causa o próprio sistema social do SL, questionam a identidade virtual, afirmando, por exemplo, que a segunda vida é melhor que a primeira e realizam provocações políticas e sociais. No espaço que alguns dos seus *performers* criaram, o Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator, os truques do código são postos em prática pelos avatares/*performers* criando interessantes efeitos visuais, quase sempre num espírito de intervenção artística e social. Individualmente alguns dos seus elementos desenvolvem também acções artísticas – no mundo actual e no virtual. O papel de Second Front no desenvolvimento da ciberformance em mundos virtuais é fundamental e diversificado e e têm, portanto, que estar incluídos nesta análise. Um dos seus elementos, Gazira Babeli, é considerado «a mãe» da performance no Second Life e foi-lhe reservada uma secção inicial no segmento do capítulo dedicado à Ciberformance do Código.

Stelarc é um artista multifacetado que a partir da sua prática cria uma reflexão teórica sobre o corpo e a sua relação com a tecnologia e foi já referido neste estudo, nomeadamente a propósito do seu avatar *Prosthetic Head*, um agente de IA com o qual já tive o prazer de conversar¹²². Para este estudo interessam-nos as suas mais recentes ciberformances no Second Life – que o levam a afirmar a existência de uma terceira vida – nomeadamente *Involuntary, Improvised and Avatar Arms* (2012), herdeira do seu trabalho charneira *Movatar – Inverse Motion Capture System* (1997-2002), uma experiência piloto em termos de interactividade utilizando a Internet e invertendo o papel do corpo físico e do avatar.

¹²¹ *The CyPosium – a contribution to expanding the definition of cyberformance*, Leonardo Electronic Almanac – Editado por The MIT Press; Leonardo/ISAST; Goldsmiths, University of London; FACT; Sabanci University. <http://www.leoalmanac.org/>. A publicar em 2014.

¹²² O avatar/agente de Inteligência artificial do *performer* respondeu a algumas das minhas questões durante «Zombies, Ciborgs & Fantasmas: Corpos Ausentes, Vazios, Involuntários e Avatares», uma das Conferências ECATI 2008, organizadas pela Escola de Comunicação, Artes e Tecnologias da Informação da Universidade Lusófona, no Centro Cultural de Belém, Lisboa.

A dupla Eva e Frank Mattes, aliás, 0100101110101101.ORG, é bem conhecida pelo seu *hactivismo* e por se expressar através de vários meios e interfaces. *Synthetic Performances*, em que recriaram, no Second Life, acções importantes da história da performance, é um marco na história da ciberformance que escolhemos para análise.

Telematic Dreaming (1992), de Paul Sermon, é um trabalho charneira da performance/instalação digital e telemática mas não se pode caracterizar como ciberformance segundo o nosso enquadramento. Porém, em trabalhos mais recentes, como *Liberate your Avatar* (2007) este artista usa não só a telemática mas também mundos e plataformas virtuais em algo que se pode enquadrar na definição de ciberformance que vimos trabalhando.

No projecto *Me Myself and I* (2010) exemplo da experimentação que venho empreendendo nos últimos anos, trabalho a ligação entre a performance em mundos virtuais, a *machinima* e a imagem real, numa experiência de ciber-vídeo-arte que não é ciberformance em si (não acontece ao vivo) mas que, à semelhança desta, explora as questões da identidade em mundos virtuais e aponta caminhos para a arte no espaço do virtual.

1. A Ciberformance da Palavra

Quando utilizamos «palavra» neste título não queremos de modo algum dizer que este tipo de ciberformance utilize exclusivamente a palavra, como o faziam as performances em fórum textual. Porém, é sem dúvida essa a sua origem, a performance hipertextual, como se pode constatar pelo percurso da própria Helen Varley Jamieson, uma das suas iniciadoras.

A palavra é também fundamental como forma de participação do público neste tipo de performance em que os próprios *performers* fazem notar as vantagens da poética do texto para o seu desenrolar. No entanto, trata-se de uma performance intermedial e multimodal como toda a ciberformance, que utiliza vários *media*, grafismo 2D, áudio, vídeo ao vivo, entre outros. O texto é amiúde projectado por esses *media*, sejam palavras chave ou um texto pré-escrito que é dito ou que integra o cenário do espaço físico ou virtual.

Na Ciberformance da Palavra mais do que nos outros tipos, o texto está frequentemente presente num guião ou num alinhamento.

Ainda um outro aspecto nos leva a nomear assim este tipo: a inspiração de algumas ciberperformances na estrutura e na dramaturgia da peça de teatro e, mais directamente, nos autores dramáticos (Becket, Shakespeare) .

1.1. A performer e o grupo: Helen Varley Jamieson e Avatar Body Collision

Helen Varley Jamieson está ligada à performance que usa vários *media* mas dá prevalência ao texto como instrumento participatório. Define-se como ciberformer, artista de teatro e de meios digitais e profissional da Internet¹²³. Cunhou o termo ciberformance numa tentativa de nomear a forma de arte que praticava e para a qual não encontrava uma definição apropriada (ver Capítulo III.1. 1.).

Com experiência anterior em teatro, começou a trabalhar em ciberformance em 2000 com o grupo Desktop Theater¹²⁴ (1997-2002), que utilizava The Palace, um fórum gráfico com avatares 2D, como espaço performativo, tal como o fazia The Plaintext Players, um outro grupo pioneiro que cruzava o palco *online* com o palco físico (ver Capítulo II.6.).

Do *ABC experiment*¹²⁵ (2001), um projecto que explorava o encontro entre o teatro e o ciberespaço, surgiu em 2002 o colectivo Avatar Body Collision¹²⁶ integrado por Helen Varley Jamieson e três outras *performers*, Karla Ptacek, Leena Saarinen e Vicki Smith, distribuídas geograficamente pelo planeta – incluindo Austrália (actualmente Alemanha), Londres, Helsinkia, Aotearoa/Nova Zelândia, respectivamente – e pelo ciberespaço. Na sua prática de performance distribuída o grupo cruza o palco em espaços físicos, o palco *online* e o palco criado pelas *webcams*.

As performances tratam de questões relacionadas com os próprios meios tecnológicos empregues: em *Screen Save Her* (2002) três avatares querem fugir da

¹²³ Biografia e *curriculum vitae* de Helen Varley Jamieson em: <http://www.creative-catalyst.com/did.html>. Consultado em 11/03/2013.

¹²⁴ <http://www.desktoptheater.org/>. Consultado em 11/03/2013.

¹²⁵ <http://www.avatarbodycollision.org/abc/> . Consultado em 11/03/2013.

¹²⁶ <http://www.avatarbodycollision.org/> . Consultado em 11/03/2013.

«prisão» do ciberespaço; *Swim, an exercise in remote intimacy* (2003) aborda os problemas da intimidade sem proximidade física; *Lagging with the Lololols* (2004) tem ciborgues em palco, diferentes interfaces e muito *lag*¹²⁷. Mas as performances das *colliders*, como se intitulam as quatro artistas, são também políticas, por vezes de forma bastante explícita como em *Dress the Nation* (2003) – uma crítica à intervenção de George W. Bush no Iraque – ou a sua participação na *Dissension Convention* (2004), um protesto *online* em formato the *jamming* audiovisual contra a convenção do partido republicano nos EUA. Em *Belonging* (2007) o colectivo aborda temáticas relacionadas com o poder, a propriedade e a escravidão moderna.

Em 2004 Helen Varley Jamieson, juntamente com elementos de Avatar Body Collision, criou a plataforma UpStage onde desde 2007 se realiza o festival de ciberformance no qual *performers* distribuídos pelo mundo combinam animações, som, imagem de *webcameras*, texto e desenho em tempo real para um público *online*.



48: Imagem de we have a situation – 3: Global Mobility, a partir de Eindhoven, Holanda, com vértices em Nantes, França e Graz, Áustria, na qual participei em 18/04/2013

Entretanto, Jamieson desenvolve e participa noutros projectos de performance geralmente integrando apresentações *online* e *offline*, como por exemplo *we have a situation* (2013), uma série de performances sobre questões sociais e políticas que têm

¹²⁷ Atraso ou desfazamento entre o momento em que o comando é dado no computador e o momento em que é efectivado *online*.

lugar em várias cidades europeias, ou *make-shift* (2011-), um projecto com Paula Crutchlow, uma «performance íntima em rede» (ligando por *webcam* duas habitações e uma plataforma *online*) que reflecte sobre o consumo e as consequências das acções domésticas a nível ecológico.

1.2. A interface: UpStage

Compreender como funciona a plataforma UpStage é importante para entender como é criado este tipo de performance que aposta na palavra e na participação textual do público.

Antes de Helen Varley Jamieson e outros elementos de *Avatar Body Collision* terem criado esta ferramenta/palco/festival, a performance *online* utilizava fóruns de texto (ATHEMOO era um dos mais populares) ou o ambiente gráfico The Palace. Este tem várias «salas» onde os utilizadores se encontram através dos seus avatares 2D – desenhos ou fotos de si ou de estrelas de Hollywood – e comunicam através de balões (ver Capítulo II.6.). Não há áudio. Sempre que naveguei pelas várias salas de The Palace as trocas que encontrei eram mais ou menos de teor erótico e de carácter adolescente.

Desktop Theater, The Plaintext Players e *Avatar Body Collision* usaram esta plataforma para desenvolver as suas performances. Porém, com a decisão da companhia que é proprietária de The Palace de parar o desenvolvimento deste *software*, os artistas que o utilizavam começaram a ter problemas por falta de correspondência com os sistemas operativos, sempre em evolução, dos seus computadores.

Para além da questão da obsolescência daquele ciberespaço, um desejo de ter ferramentas mais apropriadas para a prática levou à criação de UpStage: «Fantasiávamos sobre ter o nosso próprio *software* para a ciberformance que pudéssemos desenhar consoante as nossas próprias necessidades artísticas e que pudéssemos continuar a melhorar em consonância com a evolução da tecnologia e da arte; *software* desenhado por e para artistas, feito para a ciberformance» (Jamieson, 2008:60).

A primeira versão de UpStage surgiu em Janeiro de 2004 com o financiamento de instituições neozelandesas, tendo sido actualizada em 2007, ano em que o festival anual de ciberformance teve início.

Esta plataforma enquadra-se no conceito de *produsage* de Axel Bruns (2008) que abordámos no Capítulo III, como Jamieson sublinha: «(...) participação aberta e avaliação comunal; heterarquia fluida e meritocracia *ad-hoc*; artefactos por acabar e processo contínuo; propriedade comum e benefícios individuais» (2008:60).

Desde a sua concepção que os seus criadores têm feito *workshops* pelo globo divulgando as suas potencialidades para a performance. Um *open walkthrough* ou percurso guiado, que é feito regularmente pelos artistas que operam nesta interface, permitiu-me compreender as suas funcionalidades, que apenas entrevira enquanto elemento do público no festival de ciberformance.

«On UpStage one can create two-dimensional purpose-built backdrops, avatars, and props, integrate animation, web cams, text-to-speech function and audio files, and draw in real time. Audiences log on to attend live events and can chat live while the performance unfolds. Unlike The Palace or Second Life, UpStage is not a public space (here public space is understood as a space that is constantly open to people for their own use such as a street, a public square, park, beach or forest): in general, participants visit the site specifically to watch a show, like going to the theatre, or to experiment within it themselves, like they would use a studio space. Unlike some virtual worlds like Second Life, UpStage offers a web-based, low-tech option for *online* performance: it does not need to be downloaded, it requires no RAM or bandwidth, and one can access it on any computer with a dial-up connection» (Chatzichristodoulou, 2013:6).

Tirando a capacidade para *video streaming* ao vivo – que só em Março de 2013 começou a ser possível, tendo sido pela primeira vez aplicada no projecto *we have a*

*situation*¹²⁸ – todas as outras ferramentas têm sido utilizadas em performances ao longo destes anos.

O *software* de UpStage está de acordo com os lemas da democratização do digital, do *produtizador* (Bruns, 2008), do *freeware* de acesso aberto, da intercriatividade (Tim Berners-Lee, 1999) e da *resoucefullness* (Jamieson, 2008) – o engenho na manipulação dos recursos da ciberformance.

Para aceder à plataforma, nem *performers*, nem público necessitam de fazer o *download* de qualquer programação e este último não necessita sequer de introduzir nome ou palavra passe. Os *performers*, depois de fazerem *log in*, acedem a várias ferramentas que lhes permitem manipular *media* descarregados anteriormente (áudio, grafismo) e *media* ao vivo (grafismo, desenho, texto, vídeo) que são manuseados através da oficina onde o nome e a voz do utilizador/avatar são escolhidos. A oficina permite ainda ao *performer* escolher os palcos *online* em que vai participar e gerir os *media* e «adereços» que designa para cada um.

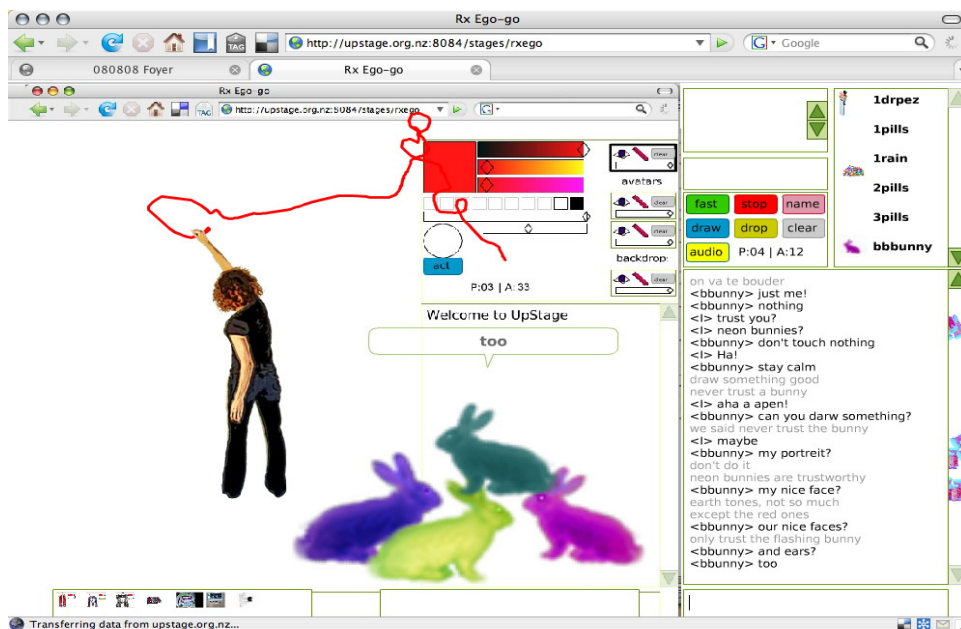
Na minha primeira visita guiada aos «bastidores» do UpStage escolhi um avatar já existente – um gato de voz grossa a fumar um charuto que quando «dançava» (através do comando /D) levantava uma pata, que pensava com balões em nuvem e gritava com balões de formato de relâmpago (ao estilo da banda desenhada) .

Este grafismo e animação 2D nada tem a ver com as possibilidades de movimentação de avatares 3D em mundos virtuais como o Second Life, mas a componente realçada da participação textual torna esta plataforma extremamente interactiva e divertida (o meu gato ficou rouco de tanto fumar – e rir). Quando os *performers* escrevem na caixa de texto que se desenrola à direita do ecrã, o nome do avatar aparece nesta e a sua voz faz-se ouvir no palco através de *text to speech*. Por sua

¹²⁸ Questionei Helen Varley Jamieson sobre a introdução de *video streaming* na plataforma UpStage e fiquei a saber que um colaborador, Martin Eisenbarth desenvolveu um *video-hack* (<http://upstage.org.nz/blog/?p=5256>) para essa função. Este foi entretanto experimentado em *we have a situation*, em Março e Abril de 2013. Jamieson informou-me também de que a criação de uma nova plataforma para a ciberformance está em curso e que incluirá *video streaming*: «And yes, DownStage will include it; it is a complete reconceptualisation of the way that UpStage works, intending to make it much more modular & able to integrate with other existing technologies, so that for example we could pull a feed from another streaming application into the UpStage interface» Correio electrónico pessoal, 13/03/2013. O site de DownStage: <https://trac.foobarlab.net/downstage>. Consultado em 13/03/2013.

vez o público, que não está identificado na caixa de texto, participa escrevendo – a letra é mais pequena que a dos *performers*. Estes podem seleccionar frases da audiência e copiá-las para a entrada do seu avatar resultando em áudio e numa forma de realçar a participação desse elemento do público.

Público e *performers* usam também a repetição de palavras, frases e números para criar efeitos gráficos na própria caixa de texto e efeitos sonoros, no caso dos *performers*. Nesta plataforma, ao contrário de redes sociais e telemóveis, não se utiliza LOL (*laugh out loud*) para enunciar rir – uma vez que com *text to speech* resulta apenas no som das letras L, O e L – usa-se antes a onomatopeia «ahah», para rir com gosto. E muito se ri durante a preparação das performances no UpStage. E durante as mesmas, sentado, sozinho mas acompanhado, em frente ao computador.



49: Em RXEgo Go (2008), os bastidores de UpStage são visíveis, com as suas janelas de ferramentas para desenhar, escolher avatares e adereços ou seleccionar imagens e sons carregados anteriormente

O Festival de Ciberformance UpStage iniciou-se em 2007. Até 2011 aquela plataforma era o único espaço *online* para apresentar as performances mas desde então outras plataformas têm sido utilizadas para o festival, como Waterwheel Tap ou mesmo o mundo virtual Second Life. Em algumas das ciberperformances há um ou vários vértices *offline*, sendo trazidos para a plataforma principal através de *live video streaming*.

No festival, a importância do texto como forma de participação é bem evidente, bastando notar o seu logótipo – um balão de banda desenhada¹²⁹. Porém, em 2012 o festival abriu-se a novas plataformas em rede e foram apresentadas performances desenvolvidas no Second Life, por exemplo. O evento dividiu-se em duas partes: *Walking backwards into the future*¹³⁰, uma *reprise* dos cinco festivais anteriores, e *Testing, testing, 12,12,12*¹³¹, uma série de performances apresentadas no dia 12 de Dezembro, algumas clássicas daquela plataforma, outras utilizando outros *media* e outras plataformas, como *Senses Places*, na qual colaborei.



50: S/Zports (2007) ciberformance apresentada no Festival UpStage

Na secção *Walking backwards into the future* foi apresentada a performance *Interface*, uma colaboração do colectivo Igneous (Suzon Fucks e James Cunningham) com Helen Varley Jamieson, estreada no festival de 2007, «*a face-to-face meeting on the surface of the interface*», um encontro face a face na superfície da interface e um hino há intertextualidade da ciberformance. Oito filas de caras vão mudando de expressão à medida que *performers* e público elaboram sobre a palavra *face*, resultando num jogo dialético e poético em que surgem expressões como: *let's face it*,

¹²⁹ <http://upstage.org.nz/blog/>. Consultado em 10/04/2010.

¹³⁰ *Walking backwards into the future*, que se poderá traduzir por «caminhar de costas em direcção ao futuro» ou seja integrando o conhecimento passado no caminho que se traça, é a tradução de uma expressão maori muito cara a Helen Varley Jamieson e Vichy Smith, neozelandezas e «arquitectas» da plataforma e festival UpStage. http://upstage.org.nz/blog/?page_id=3430. Consultado em 15/03/2013.

¹³¹ http://upstage.org.nz/blog/?page_id=3447. Consultado em 15/03/2013.

face up to it, two faced, faceless, face value, façade, face lift, face your maker, shut your face, facebook, it's a face I am going through, I'm facing out.

S/Z Sportz – a Trainning for the Possible Wor(l)ds de Miljana Perić e colaboradores, estreado no festival de 2010, foi outra das performances apresentadas e consistia também num jogo de palavras. Numa roleta de casino a audiência escolhe uma letra e, a partir dessa, os *performers* elaboram várias máximas enquanto o público vai comentando na caixa de texto. Um jogo de palavras que ironiza sobre a passividade dos espectadores, a massificação do desporto e do lazer e a alienação dos jogos de computador: «*This program is ambitious but the alternative is to go on playing someone else's game, rolling the loaded dice again and again*».

RXEgo Go, estreada no festival de 2008, pareceu-nos ter resistido bem ao tempo e ser um bom exemplo da metamedialidade da ciberformance desenvolvida nesta plataforma. Tara Rebele (EUA), Miljana Perić (Sérvia) e Suzon Fuks (Austrália/Bélgica/Estados Unidos) exploram a própria interface do UpStage expondo-lhe os «bastidores» e as ferramentas, num guião em que exploram «o papel da medi(c)ação numa sociedade simptomizada e tecnologizada». O avatar, uma Mulher que sofre de *interdisciplinaritis* e *erraticitis*, fala directamente para a caixa de texto e usa de forma visível a oficina da interface para desenhar, colocar adereços – como por exemplo alguns coelhos fosforescentes, numa referência à bioarte de Eduardo Kac – e animá-los ao longo da performance. Um Psiquiatra, um Ego digital e um Robot fazem também parte do elenco. Este último pede namoro ao Ego digital da mulher – «*be my technological lover, my post human hottie*» – mas, recusado, acaba por vender o Ego por um dólar. No final a Mulher processa o psiquiatra.

Na mesma sessão do festival foi ainda apresentado um clássico de Avatar *Body Collison, Come and Go* (2007), uma adaptação da peça e das direcções cénicas de Samuel Becket ao ambiente *online*.

A secção *Testing, testing 12,12,12*, que teve projecção vídeo em 13 locais físicos espalhados pelo mundo, incluindo o Marionet Teatro em Coimbra, destacou-se pela abertura, nesta edição do festival, a outras interfaces e experiências externas à plataforma UpStage. No programa lia-se:

«The new multi-platform programme of the 121212 UpStage Festival of Cyberformance features performances that utilise a range of networked technology, from purpose-built cyberformance platforms such as UpStage, Visitors Studio, mosaika.tv and the Tap, to social environments such as Second Life; and are created by artists and researchers working at the bleeding edge of networked performance.»¹³²

Uma das mais polémicas performances apresentadas neste programa foi *Ungry*, de Annie Abrahams (França) e colaboradores, uma peça telemática sobre a comunicação e a colaboração à distância em que várias mulheres e um homem manifestam as suas emoções a partir das suas respectivas *webcams*, que transmitem imagem real utilizando a interface mosaika.tv. Foi mais uma experiência de Abrahams, que já alguns anos vem desenvolvendo pesquisa sobre a intimidade nas trocas *online*. No entanto, dificilmente a podemos incluir na categoria da ciberformance, uma vez que não há qualquer participação do público. Outras performances deste festival utilizaram transmissão vídeo ao vivo, uma delas um tango em vídeo 3D. Experiências telemáticas com algum interesse a nível da arte *online* mas a que falta a participação do público e a liminaridade que definem a ciberformance.

Três performances do festival 121212 foram apresentadas simultaneamente na plataforma UpStage e no mundo virtual Second Life. *Moving Mountains*, de um colectivo norte-americano, visava explorar a transdisciplinaridade, o cruzamento de realidades e as questões do corpo e da identidade no virtual, mas resultou basicamente num teatro de texto ingénuo – lido por avatares de forma monótona – que não fazia uso das possibilidades gráficas e performativas daquele mundo. Porém, *Babble – a half built building and an endless story*, de Liz Swift e VOID (Reino Unido), permitia outro nível de interacção, e, pormenor interessante, a partir da palavra, uma das características da ciberformance praticada em UpStage. Inspirada na bíblica Torre de Babel e no romance *A Livraria de Babel* de Jorge Luis Borges, *Babble*, parte

¹³² http://upstage.org.nz/blog/?page_id=3447. Consultado em 5/12/2012.

performance e parte projecto de construção virtual, pede aos avatares participantes que subam até ao cimo de uma torre de palavras no Second Life. O público pode ainda utilizar som e vídeo interactivo.¹³³



51: Bable de Liz Swift e VOID, desenvolvida no Second Life e apresentada no Festival Upstage de 2012

Uma outra performance apresentada na secção *Testing, testing, 12,12,12* foi *Senses Places*, um projecto de ciberformance que cruza dança tecnologia com um ambiente de realidade mista, de Isabel Valverde e Todd Cochrane, com o qual colaboro. Nesta apresentação desta performance *in progress*, os *performers* actuavam a partir de dois locais, o Japão e Portugal. Neste último o *robot* programável NAO também interagiu. Os corpos físicos dos *performers* interseccionavam-se com os movimentos dos avatares e as alterações no ambiente e no som utilizando como interfaces *webcams*, *wearables*, *videostream* e o comando da consola Wii da Nintendo. A participação do público foi feita através dos seus avatares no espaço do Second Life ou através da caixa de texto de UpStage permitindo uma intersecção entre os dois ambientes virtuais (mais informação sobre este projecto em IV.3.3.).

¹³³ *Machinima* de Liz Swift para o projecto *Bable* em: http://release.worc.ac.uk/watch.php?TB_iframe=true&height=450&keepThis=true&r=8Y6R4C1M&s=Y&width=675. Consultado em 15/03/2013.

O Festival de Ciberformance UpStage 2012 mostrou que este tipo de performance digital *online* se abriu com o tempo a outras interfaces, desenvolvendo-se num género mais amplo, como Helen Varley Jamieson, a administradora daquela plataforma, reconheceu ao programar esta edição e como visamos mostrar com este trabalho de investigação.

UpStage é, assim, uma plataforma que representa o espírito da ciberformance – permite interacção ao vivo no ciberespaço com intervenientes distribuídos geograficamente; é intermedial e híbrida cruzando grafismo, avatares, vídeo, áudio e texto; está em devir, aberta a alterações, não estando concluída; é metamedial porque as performances nela desenvolvidas reflectem sobre a própria tecnologia empregue. Para além disso, as regras da performance clássica são ali desconstruídas e portanto é liminar e, claro, é um produto da colaboração, intercreatividade e prodututilização dos seus artistas e público.

1.3. Processo, forma e conteúdo

Ao longo destes últimos anos tenho investigado a ciberformance desenvolvida por Helen Varley Jamieson de várias formas: lendo e analisando a sua produção textual, nomeadamente a sua dissertação de mestrado *Adventures in Cyberformance* (2008) que apresentou na Universidade de Queensland, Austrália; participando no festival UpStage e noutras performances como *make-shift* (2011-); trocando opiniões com esta *performer* através de *e-mail* e entrevistando-a. O convite para escrever um dos capítulos do livro referente ao CyPosium, um encontro *online* sobre ciberformance realizado em Outubro de 2012, resultou também num contacto mais próximo.

A documentação de anteriores performances de Jamieson e a minha participação nas mais recentes ajudou-me a compreender o processo de criação deste tipo de performance e o seu foco na participação através do texto.

O método de construção de uma ciberformance é improvisacional mas, como Helen Varley Jamieson refere na sua dissertação de mestrado, relativamente à experiência dos grupos pioneiros The Plaintext Players e Avatar Body *Collison*, essa criação não acontece no momento da apresentação mas muito antes. Um

acontecimento de actualidade ou histórico, um texto da literatura ou do teatro ou mesmo um personagem podem servir de ponto de partida para a troca de ideias entre colaboradores através de correio electrónico, Skype ou na plataforma *online* onde a performance terá lugar – anteriormente em The Palace, hoje em dia sobretudo em UpStage. No caso de a performance acontecer também num espaço físico, o improvisado do *performer* no palco é também integrado no processo colaborativo. Um guião esquemático serve de base para a performance:

«(...) a script or outline gives the remote players a common structure to follow and a sense of the whole. In shows where we are working across up to three layers or surfaces (such as the live stage, The Palace and iVisit) the script attempts to outline what is happening concurrently in those three separate but interconnected spaces. Frequently a player's action in one surface will be cued by something in another surface, and occasionally the instability of the internet will mean that a cue simply does not appear (such as a gesture in a web cam that has frozen). Although we can communicate behind the scenes by 'whispering' or using another channel such as Skype, it is often more expedient in situations of missed cues or other technical failure to be able to follow the outline and keep moving» (Jamieson, 2008:51-52).

Porém, sendo o processo da ciberformance intermedial, instável e aberto, mesmo esse guião base pode ser alterado a cada apresentação. Em *The Roman Forum* (2000), performance apresentada ao longo de vários dias, The Plaintext Players alteravam o guião consoante os discursos do dia na Convenção Democrática de Los Angeles, que decorria na mesma altura da performance (Jamieson, 2008:44).

Contudo, se o guião serve de base, é também a interacção com o público que constrói a performance, visto que é o próprio processo de composição que constitui a obra.

«The performance is not an end in itself, but an inherently unfinished moment in the process. The qualities of liveness, distribution, interaction and resourcefulness of cyberformance also imply the notion of a performance as moment in a process rather than a finished and complete product» (Jamieson, 2008:45).

O público contribui para esta performance em devir. Uma participação que nem sempre é simples ou «pacífica». No ambiente de The Palace, quem habita as suas salas pode acrescentar ou apagar elementos gráficos da performance, o que levou as *performers* de *Avatar Body Collison* a «ejectar» membros da assistência de algumas das suas peças. Há casos extremos: em *À Espera de Godot* (1997) de Desktop Theater, um avatar do público anunciou-se como Godot, encurtando radicalmente o fim da peça. Na interface UpStage o público só intervém através da caixa vertical de texto mas os *performers* podem seleccionar uma linha escrita por um membro do público e repeti-la em áudio e/ou em texto no «palco gráfico». A audiência pode, por exemplo, criar grafismo utilizando o texto à maneira das mensagens de telemóvel ou usar expressões ofensivas e repeti-las durante dezenas de linhas de texto. Nestes casos o guião serve para orientar os *performers* de volta à linha da performance.

O guião serve também de base quando acontecem falhas da tecnologia, sobretudo quando a performance se desenvolve concomitantemente num ou em vários espaços físicos. *Lag*, o *freeze* de uma *webcam*, a falha de um programa ou até da corrente eléctrica, são elementos que integram o processo da performance.

Helen Varley Jamieson refere dois casos em que o desempenho tecnológico teve efeitos contrários aos esperados. Em *Lagging with the Lololols* (2003) a sincronia entre câmaras funcionou tão bem que o público não queria acreditar que eram imagens ao vivo e não gravações. Por outro lado, em *Screen Save Her* (2002) a câmara de Jamieson congelou na Austrália e Karla Ptacek teve que interromper a acção no palco físico em Cardiff, pegar no telemóvel e pedir a Leena Saarinen, em Helsínquia, para passar para a próxima cena. O público ficou convencido que tudo fazia parte da performance (Jamieson, 2008:59).

Podemos então observar que, neste tipo de ciberformance, as falhas técnicas integram o processo de criação – a tecnologia é visível, explícita, está presente em palco, é opaca.

O improviso – um elemento essencial nas artes de palco – é assim uma qualidade fundamental da ciberformance, uma vez que as falhas são inerentes ao *medium* e motivadas pela distância e pela variedade de interfaces e aplicações, que obriga os *performers* a terem de se dividir por várias tarefas. Essa mesma distância geográfica leva a que nem todos os *performers* conheçam o processo desejável da performance, aproximando-os desse desconhecimento do público. As condições em que a ciberformance acontece – a distância, o *multitasking*, a dificuldade por parte do *performer* de ter a noção do todo – são colmatadas pelo improviso. É, porém, uma forma de improvisar bem diferente da do teatro:

«In cyberformance, the risk of a player forgetting their lines is minimal (a script can be open on their computer desktop or in hard copy beside it) but a slip of the mouse or a mistyped command can cause havoc; inadvertently closing an application window may be effectively the same as walking off-stage in the middle of a scene» (Jamieson, 2008:52).

As ferramentas utilizadas variam de ciberformance para ciberformance. Em relação à metodologia de *Avatar Body Collision*, Jamieson refere: o correio electrónico; *web browsers*, The Palace, iVisit, UpStage; aplicações FTP para as câmaras *web*; *software* usado em *blogs*; aplicações gráficas, ferramentas para desenvolvimento de *web sites*; Skype; processamento de texto; e, claro, os protocolos de permitem o funcionamento na Internet (Jamieson, 2008:51).

As tarefas dos *performers* são também variadas e exigem uma grande capacidade de operar e supervisionar vários processos concomitantes, *online* e por vezes também no palco, com grande destreza digital e improviso técnico.

«*Low tech wizardry*» – feitiçaria ou magia através de tecnologias simples – foi como uma das *colliders*, Vicky Smith, chamou ao trabalho do *ciberformer* (Jamieson,

2008:51), não só porque há todo um accionar de mecanismos que nem sempre são evidentes, como um grande improviso técnico com *hardware* de baixo custo e presente em qualquer computador e programação *freeware* e *open source*, desenvolvida ela própria num espírito *de intercriatividade* e prodututilização tal como a ciberformance em si.

O termo magia aponta-nos também para uma das características da ciberformance, bem como dos ambientes virtuais, já aqui afirmada e que é de grande importância para se compreender o nosso habitar, viver e criar nestes espaços: o facto de que neles ou através deles não tem lugar uma simulação da realidade mas sim uma presença virtual, fruto de um agenciamento telemático¹³⁴, de uma vontade de suspensão da descrença (*willing suspension of disbelief*) que nos vem da imaginação e, talvez, como escreve Jamieson, da natureza mágica do meio:

«Cyberformance invites the exploration of the surreal imagination and alternative realities, in contrast to the current general trend of ‘virtual reality’ to mimic or re-present reality which privileges simulation over imagination (such as the construction of roads and shopping malls in Second Life and the existence of ‘gravity’ in Sony PS3 Home). We should not forget that it was to describe the illusory nature of theatre that Artaud originally coined the phrase virtual reality (...)» (Jamieson, 2008: 58).

Mesmo que eu construa uma casa de banho no mundo virtual Second Life, a verdade é que não a posso usar... mas posso «voar». A representação de objectos do quotidiano do mundo actual está lá, mas esses espaços não propiciam – nem pretendem, pelo menos no caso da performance *online* – uma simulação da realidade.

¹³⁴ Steve Dixon nota que o sentido de presença nos estudos de performance clássicos que se forma a partir do *ao vivo* e do *lugar*, muda o seu foco na ciberteoria para o *interesse* e a *atenção*. «Following Benjamin, cultural commentators have used presence to distinguish the material, auratic, proximal “real”; and in performance studies, to denote the flesh-and-blood performer, there with you in the same shared physical space. Within cybertheory, its meaning shifts to include ideas of telematic and deferred, online presence, relating it to agency rather than to direct witnessing» (2007:132).

No contexto da teoria da ciberformance a noção de presença engloba a manipulação à distância dos elementos mediáticos no palco *online* e a relação entre *performers* e público.

A dimensão que se constrói está mais próxima do contar histórias, do fazer de conta da ficção, da natureza ilusória do teatro, do que de uma simulação.

«In contrast to sites such as Facebook, where the supposed context is that these are "real" people, in cyberformance we do not pretend that we are not pretending. We ARE pretending, we ARE playing, we ARE making up characters, stories, etc. It is a collective exercising of imaginations which is very important socially (and culturally and politically too!)» (Entrevista com Helen Varley Jamieson, 15/10/2012, Anexo I).

Portanto, tanto o processo como o conteúdo da cyberformance são políticos e têm uma importância cultural que vai para além da artística.

Os temas da cyberformance podem ser mesmo marcadamente políticos: o já referido *The Roman Forum* (2000) de The Plaintext Players em que personagens da Roma de Nero e textos clássicos eram cruzados com os materiais resultantes da convenção do Partido Democrático dos Estados Unidos que decorria concomitantemente; as mulheres/avatars de *burka* negra de The Desktop Players que invadiram os salões da plataforma The Palace depois do 11 de Setembro; *DTN2*¹³⁵ de Avatar Body Collision, uma sátira à invasão do Iraque; os temas sociais contemporâneos da performance/workshop *we have a situation* (2013) – como o e-lixo, a reciclagem ou a mobilidade social global – ou, ainda, o mote ecológico de *make-shift* (2011-).

¹³⁵ A sinopse dessa performance: «DTN2 was created specially to demonstrate UpStage at the Machinista Offline Festival, May 9th, 2004 and was the first performance created with UpStage. It continues themes that were explored in Dress The Nation. 12 months after their anti-war cyberformance 'Dress the Nation', a group of virtual performers attempt to restage their show. But times have changed and what was once a satirical indictment of war-mongering is now seen as an unpatriotic act. In a society on an elevated terrorist attack code, playing with make-believe bombs is no longer tenable, especially *online*, where interaction quickly devolves into invasion. DTN2 conjures up a paranoid world where the metaphors and methods of theatre become indistinguishable from the political games that are being played out on the world stage. In such an environment, what weapons do we choose?» <http://www.avatarbodycollision.org/>. Consultado em 04/04/2010.



52: Dress the Nation no ambiente The Palace com o público no canto inferior esquerdo. Foto de Avatar Body Collision

Quer sejam obviamente políticas ou não, as ciberperformances levam frequentemente a uma reflexão sobre as condições da sua produção, sobre o processo da sua criação e ou sobre a tecnologia em si.

«The combination of multiple software applications with a live stage element and juxtaposition of the filmic image of the web cam with the cartoonish aesthetic of graphical chat rooms is exemplified in performances by *Avatar Body Collision* such as *Screen Save Her* (2002), *swim – an exercise in remote intimacy* (2002-05), *Lagging With The Lololols* (2004) and *Belonging* (2007). Not only must the audience negotiate stylistic layers but also layered sites of action: what is happening on stage, in the web cam(s) and in *The Palace*. Each is a distinct world, yet characters, plot-lines and ideas move between these sites» (Jamieson, 2008:38).

A justaposição – quer a nível da forma, do conteúdo ou do processo – a intertextualidade e a metamedialidade fazem da ciberformance uma arte política, interventiva e experimental a nível tecnológico e cultural.

O facto de artistas e públicos de países e línguas diferentes, dispersos geograficamente, participarem em tempo real na performance acarreta uma mais-valia cultural e um potencial para o diálogo de culturas.

«For example, many conversations take place in the text chat part of UpStage about things that are happening concurrently in the worlds of the participants – sometimes things that are related to the performance, such as in "make-shift" we ask people to talk about recycling in their locality, but sometimes it is about unrelated things, such as when during the 101010 festival the performers and audience at a node in a museum in Belgrade had to be locked inside because a violent riot against the gay pride parade had broken out in the streets. Cyberformance provides both structured and "natural" opportunities for real exchange between people from diverse contexts and opportunities for us to get to know each other in a significant way. Socially the impact can be both through the content of the work, which often explores contemporary issues, and through exploring communication and expression of identity in the *online* environment» (Entrevista com Helen Varley Jamieson, 15/10/2012, Anexo I).

Nem todas as ciberperformances têm um conteúdo político ou social explícito mas muitas reflectem sobre questões de identidade *online*. No já referido *RX Ego-Go* (2008) o autor diz ao avatar que ele tem 100 pixels de altura e confronta-o com um «digital-ego» que o leva ao psiquiatra – tudo isto num ambiente povoado de coelhos fosforescentes. Outras performances são reflexões sobre a intertextualidade da ciberformance – como *S/Zportz: a Training in the possible wor(l)ds* (2010), em que o público escolhe uma letra do alfabeto numa roleta e os *performers* improvisam palavras a partir desta.

A escolha dos meios em si e o próprio engajamento numa forma de arte de certa forma marginal, ao mesmo tempo no limite do estético e do tecnológico, não deixa de ser uma atitude política:

«Sometimes the content of cyberformance can be very subversive, sometimes not at all. Personally, I tend to work with open source technologies which is also a political choice, and I favour platforms that do not place constraints on the users in terms of content» (Entrevista com Helen Varley Jamieson, 15/10/2012, Anexo I).

1.4. O público: a participação textual

Nas primeiras ciberperformances em MUD e em fóruns textuais, tanto público como artistas performavam o texto, literalmente, numa troca quase igual. A audiência não tinha alguns privilégios de administrador mas os seus comentários, ideias e emoções apareciam ao lado das dos *performers* (por exemplo, em *NetSeduction* (1996) de Stephen A. Schrum a conversa de «engate» típica desses fóruns era a base da performance). O público era um participante activo na criação de sentido não só ao nível da interpretação do texto mas também da construção da performance em si.

Mesmo mais tarde, com a passagem para mundos gráficos como The Palace ou plataformas audiovisuais como UpStage, o texto não perdeu a sua importância na ciberformance:

«The power of text cannot be understated; participation through text chat places no limits on the imagination (beyond an individual's mastery of language and typing skills) whereas other forms of participation (such as adopting an avatar or clicking a button) typically give a limited range of options and/or require further skills and abilities» (Jamieson, 2008: 47).

Esta defesa do texto e desconfiança em relação aos avatares e mundos 3D é característica dos *performers* que desenvolvem este tipo de ciberformance muito baseada no texto e na interacção textual com o público (como veremos mais à frente na análise das discussões do CyPosium), apesar da abertura das últimas edições do festival UpStage a outras plataformas, incluindo o Second Life.

Esta limitação da participação do público *online* à caixa de texto poderá parecer restritiva, mas proveio da experiência e de uma escolha reflectida.

Para a justificar, Helen Varley Jamieson relata dois episódios que se passaram em performances de *Avatar Body Collision* em The Palace – mundo gráfico sem áudio onde os avatares 2D falam por balões e onde os palacianos detentores dos direitos de um salão podem ejectar os outros.

Em *Dress the Nation* (2003) as *colliders* convidaram os espectadores a «vestir» os seus avatares como as «mulheres de negro»¹³⁶ e seguidamente conduziam-nos de sala em sala com cartazes e balões protestando contra a guerra no Iraque. Alguns palacianos não gostaram da «invasão» e «mataram» as *colliders* e seus seguidores, ejectando-as.

Por sua vez, durante outra parte da performance que tinha lugar na sala de *Avatar Body Collision*, um dos participantes – bom conhecedor do *software* do The Palace – resolveu apagar sistematicamente a bandeira americana que tinha cruces em vez de estrelas e que fazia parte do cenário, revelando uma imagem escondida antes de tempo. As *performers* iam redesenhando a bandeira até um ponto em que a interferência ameaçou a continuação do espectáculo. Reunidas «nos bastidores» as *colliders* decidiram «matar» o palaciano.

«We all had conflicted feelings about taking this action, and it highlighted the need to reconsider the role of the audience in cyformance: no longer the passive spectator seated in the dark, the cyformance audience has the potential, and some have the desire, to be an active participant in ways other than we might anticipate. How much power did we want to give to, or take away from, our audience? How much could we give away without the performance reverting to something closer to chat? How might we find the balance of audience interaction while still

¹³⁶ Mulheres de Negro é um movimento internacional contra a guerra e a injustiça www.womeninblack.org. Consultado em 15/03/2013.

maintaining a performative distance between players and audience?»
(Jamieson, 2008:56).

Estas considerações levaram à opção de manter essa distância performativa no *software* que as *performers* entretanto desenharam para UpStage, permitindo a participação do público *online* exclusivamente através da caixa de texto.

Esta distância performativa é precisamente o contrário do teatro da crueldade preconizado por Antonin Artaud (1938). Nesse, o fosso entre palco e plateia e a distância entre espectador e actor deveriam ser anulados porque todos seriam participantes e integrariam o processo. Um processo em que o corpo do homem – e não a palavra – seria o lugar primordial do teatro. Reside também neste conceito algo que deu origem a alguma teoria e a muita prática da performance, digital ou não: a quase indistinção entre público e *performer* e a abertura à eventualidade de um membro do público mudar o curso previsto da performance (ver Capítulo III.2.7. sobre a distância performativa e o público intermedial.)

Numa altura em que um avatar 3D pode dançar ou voar e em que o seu actuador pode, inclusive, animá-lo através de um simples programa de *motion tracking*, não será a opção pelo participação *online* exclusivamente através do texto limitativa para uma interacção que se quer cada vez mais participativa e, mesmo, mais corporal?

Esta concentração da ciberformance praticada por Helen Varley Jamieson e outros *performers* ligados a UpStage na participação da audiência exclusivamente através do texto parece ser um dos seus calcanhares de Aquiles. Porém, não o podemos negar, também um dos seus trunfos:

«Interestingly, despite enhanced avatar animation and web cam functionality, the addition of audio tools and other improvements to UpStage, text has not lost its importance. Perhaps this is because cyberformance owes its beginnings to text chat, or because we are operating through a keyboard or, to go even deeper, because the software is

written in a programming language, a form of text. Indeed, the entire internet is constructed via a textual dialogue between millions of computers, and in its infancy the web was solely text – hypertext.

Language constructs both cyberspace and the post-modern world and therefore the greatest involvement and agency is achieved when participants are given the power of language (...)» (Jamieson, 2008:63).



53: *Belonging* (2007) de *Avatar Body Collision*: a performer e a janela de texto são representadas em cena através de uma webcam. Foto de *Avatar Body Collision*

A plataforma UpStage permite a utilização do texto de várias formas: narrativa, em diálogo entre *performers* ou entre *performers* e público, de forma gráfica ou sonora, através de *text to speech* ou de combinações de letras (instruções dadas na caixa de texto que accionam um determinado comportamento do avatar, como dançar, por exemplo). O público pode apenas escrever na janela de texto mas essas palavras podem ser «lidas» pelos avatares, de forma sonora, ou escritas no cenário.

Na ciberformance *Belonging* (2007) de *Avatar Body Collision* o texto do público era remediado: a projecção da caixa de texto no cenário e no vestido branco da *performer* era registada por uma *webcam* e retransmitida para o palco criando mais um nível de intertextualidade: «Quando o público viu o seu próprio texto representado no palco na imagem da minha *webcam*, isso afirmou não só a característica de ser ao vivo

da performance mas também o agenciamento da audiência no trabalho criativo» (idem: 63).¹³⁷

Este tipo de performance tem ainda outra vantagem: o *log* ou «rolo» de texto introduzido por público e *performers* fica registado. Consegue-se, assim, analisar posteriormente a reacção da audiência *online* de uma forma muito mais pormenorizada do que se pode fazer com o público presencial. Porém, nesse registo, não se pode captar a reacção emocional e corporal do público, como acontece com a do público presencial.

Um aspecto importante a levar a cabo neste tipo de performance é a moderação: pelo menos um *performer*, ou mais, tem de estar atento à janela de texto senão a conversa acaba por cair em algo próximo de uma *social chat room* e a atenção é desviada do tema da performance. Na primeira sessão de *we have a situation* (2013), dedicada ao lixo electrónico, a atenção dos *performers* foi posta nos dois públicos *onsite* – presentes *online* através de *webcams* – e houve pouca participação *online*, uma vez que esse público não foi estimulado por falta de moderação.

O cinismo de Johannes Birringer em relação à interactividade (ver Capítulo III.2.6.) faz sentido quando analisamos este tipo de ciberformance – a acção do público é ainda diminuta bem como o seu contributo para o desenrolar da performance. Precisamente por isso, optámos pela palavra participação em vez de interactividade quando nos referimos à acção do público da ciberformance ao longo deste trabalho. No entanto, é de ter em conta que essa limitação é, em parte, uma escolha consciente e informada dos seus criadores, como já referimos acima, e é de salientar que apesar de estes preferirem manter um certo controlo, podemos considerar este tipo de performance um processo, senão democrático, democratizante, em que os seus intervenientes são, em parte, *produtizadores* e em que um certo nível de *intercriatividade* acontece.

¹³⁷ A filosofia da linguagem, nomeadamente os estudos sobre performatividade do texto, poderão oferecer mais sobre este agenciamento do público através do texto na ciberformance.

1.5. A performance: *make-shift*

make-shift é um exemplo da ciberformance que aposta na palavra e se desenvolve com a colaboração do público quer *online* quer *offline*.

O projecto tem um mote ecológico: a forma como o lixo doméstico, privado, se torna um problema global quando destrói a natureza. Assim, a performance acaba por se concentrar também na relação entre o íntimo e o público nas comunicações dos dias de hoje e no impacto que estas têm nas nossas vidas. No programa de apresentação/performance do projecto na conferência *Remote Encounters*, em Cardiff em Março de 2013, lia-se:

«We will focus particularly on the multiplicitous use of domestic space, and how this collision of public/private is used to enable new experiences of participation, collaboration and embodied experience of remote interaction that leave lingering questions around the nature and consequences of connectivity.»¹³⁸

Assim, em vez de escolherem como espaço físico para a performance, locais públicos, teatros ou salas comunais, Helen Varley Jamieson e Paula Crutchlow, as autoras do projecto, escolheram casas privadas.

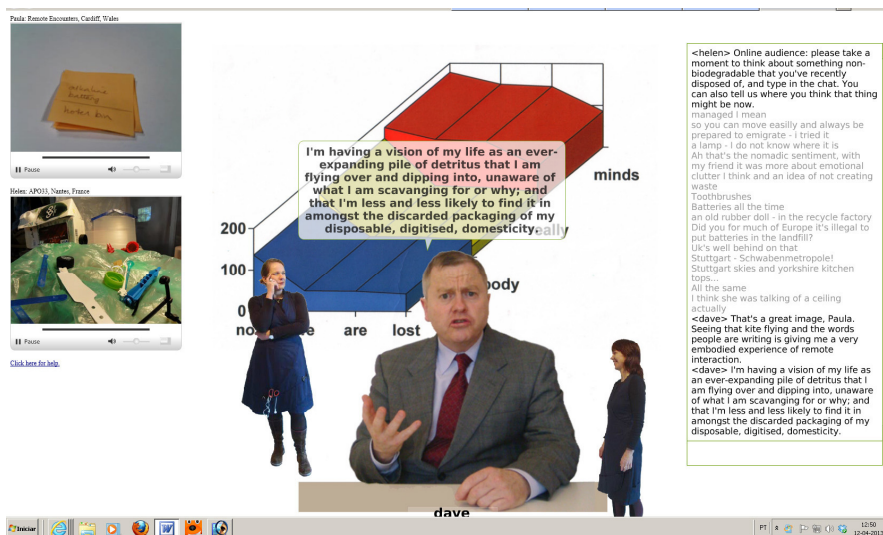
Cada uma das *performers* está na sala da casa de alguém em diferentes locais do planeta, onde geralmente entre oito e doze familiares e amigos se juntam. A imagem das actividades que decorrem nessas duas casas é transmitida por *live video stream* para a plataforma UpStage, onde os avatares das duas *performers* e o avatar Dave se encontram. Este último ecoa os comentários que o público *online* faz na caixa de texto e anima dois jogos (*Dave's quiz* e *Trophic cascade*).

¹³⁸ <http://remote-encounters.tumblr.com/schedule>. Consultado em 17/03/2013.



54: Aspecto do ecrã em make-shift. Ao centro Upstage onde se podem ver avatares 2D, fotos ou vídeo. À esquerda a imagem das câmaras das performers, cada uma na sala de uma casa privada. À direita a caixa de texto através da qual o público online participa

A *screenography* (Jamieson, 2008: 49, 74 e 91) é a seguinte: do lado esquerdo, a imagem as duas *webcams* nas casas privadas mostrando as actividades dos públicos *onsite*; do lado direito a janela ou caixa de texto onde o público *online* intervém; e, ao centro, o palco do UpStage onde os três avatares «actuem» e que inclui também material pré-preparado como fotos, vídeo e quadros – estes, imitando de forma irónica, os clássicos gráficos de estatísticas. As *performers* podem também colocar «adereços» no palco central ou desenhar.



55: Em make-shift o avatar Dave propõe jogos sérios e dialoga com o público online

Neste projecto são usadas várias ferramentas: UpStage, como palco central, digamos, com todas as possibilidades explicadas acima (Capítulo IV.1.2.); um programa de vídeo *online* para os *streams* das duas *webcams* (audiovideoweb.com); programas de áudio e grafismo; e *software* de comunicação como correio electrónico e Skype para os ensaios entre as *performers* geograficamente separadas.

make-shift tem um guião que inclui fotos e vídeos de albatrozes, por exemplo, que morrem por comerem tampas de plástico e fotos de entradas e pormenores de casas privadas que as *performers* recolheram antes de começar a série de performances. Paula lê um texto escrito por Helen dizendo «A Helen diz que ...» sobre a sua casa na Nova Zelândia de onde foi fácil partir, tal como faz o albatroz. Helen, no mesmo estilo, conta a história de Paula, que sentiu pela primeira vez o seu filho por nascer numa casa onde viveu, em Lisboa. Contam também as desventuras de uma pomba que, no beiral de uma esplanada, tentava desesperadamente fazer o ninho com as colheres de plástico dos cafés servidos por baixo, entre outras histórias, conseguindo um efeito poético.

Dave, o avatar, expõe o mecanismo da performance ecoando os comentários do público na caixa de texto. Na conferência *Remote Encounters* disse: «I am created in the space between words and by the input of all participants», ecoando a ideia de uma participação por parte de um público intermedial (ver Capítulo III.2.7.).

Parte do público *onsite*, nas duas casas, está também *online*. Estas pessoas, que nem sempre se conhecem, mas vão confraternizando com a ajuda de bebidas e comida, vão reagindo ao espectáculo de avatares/*performers* e público e são chamadas também a expressar opiniões no debate que são escritas em *post-it* amarelos e mostradas através das *webcams*¹³⁹. No final, pede-se-lhes que construam papagaios com o lixo de plástico que trouxeram para a casa.

Quanto ao público *online*, são-lhe feitas perguntas, tal como onde pensam que estará o último objecto não biodegradável de que se livraram. Também lhes é pedido

¹³⁹ Imagens dos *post-its* em <http://make-shift.net/resources/disposability/>. e <http://make-shift.net/resources/trophic-cascade/> Consultado em 21/04/2013.

pelas *performers* que criem os seus papagaios de lixo, os fotografem e enviem as fotos para o projecto.

Claro que, por vezes, o público *online* gostava de ir mais longe, influenciado por obras de *net art* onde de clica e aparece algo inesperado ou por jogos onde um sistema de *motion capture* anima um avatar. Na caixa de texto da performance/apresentação, durante a conferência Remote Encounters, um elemento do público escreveu o seguinte quando passavam fotos das casas usadas neste projecto: «Eu também gostava de mostrar a minha casa»; ao que Helen Varley Jamieson respondeu: «Vais ter de a descrever e nós imaginamo-la». Uma resposta que reflecte a lógica deste tipo de performance alicerçada na palavra e na poética.

Tanto o público *online* como os das duas casas contribuem para o texto da performance e é esta intersecção de cria o público intermedial. Jamieson descreve assim a participação do público:

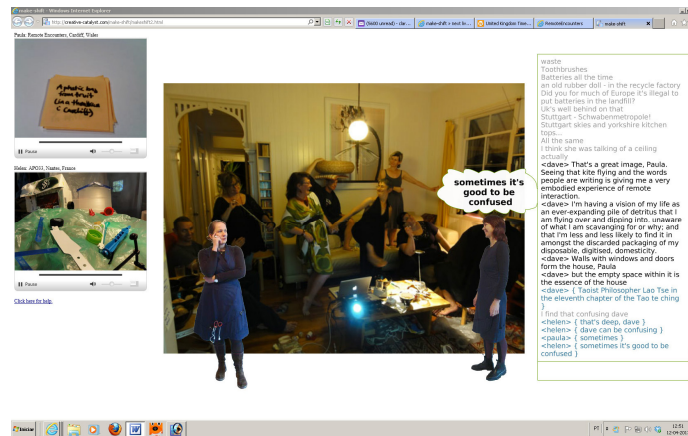
«*make-shift* involves proximal audiences in houses in a number of physical tasks including writing, making kites from plastic rubbish, assisting with holding the web cam or displaying things in the cam; the *online* audience are invited to participate as well, writing into the text chat, answering questions, providing research, & sending photos of the kites they build for inclusion in later shows» (Entrevista, Anexo I).

«Their texts, whether in the chat or on the post-it notes, contribute to creating a sense of temporary community, and an interconnected conversation. It makes the experience stronger when people see their own words become part of the event.»¹⁴⁰

A relação entre estas duas formas de participação cria um público interseccionado, um público mais vasto do que o público da performance *online* ou da performance *in situ* e que é característico da ciberformance em geral.

¹⁴⁰ Correio electrónico pessoal 20/03/2013.

Para a audiência é uma experiência mais intensa e participativa do que acontece na *net art* ou mesmo na maioria das artes de palco. «It conveys an intimate connection between performers, audience and arts that is rare to find. Yesterday I really thought I was forming a part of the art experience»¹⁴¹, afirmou um participante *online*, de Itália, no *blog* do projecto. Outro escreveu: «I've never experienced such a degree of liveness on the Internet»¹⁴².



56: Em *make-shift* o público onsite é convidado a fazer papagaios com o lixo de plástico, mas a acção frequentemente deriva para outras actividades

Podemos assim afirmar que *make-shift* é um bom exemplo do que é a ciberformance. Acontece ao vivo no ciberespaço e no palco físico: no ambiente virtual, através das *webcams* e da plataforma *UpStage*, e nos espaços *in situ*, as casas privadas. A performance é distribuída e activada em tempo real: participei *online* no evento que teve lugar em Auroville, Puduchery, Índia (onde Helen Varley Jamieson participava no Tandidhatri Magdalena India Festival) e no apartamento de Richard e Sophie em Tremough Campus, University College Falmough, no Reino Unido, onde se encontrava Paula Crutchlaw. Uma falha de electricidade na Índia ameaçou a performance mas outras complicações técnicas podem surgir a qualquer momento sobretudo porque os *performers* se encarregam de várias tarefas ao mesmo tempo:

¹⁴¹ <http://make-shift.net/blog/> . Consultado em 20/03/2013.

¹⁴² <http://make-shift.net/participate/> . Consultado em 20/03/2013.

«In fact when the power went off in India it didn't really affect the performance – the batteries kicked in and the internet connection didn't even drop, which was quite amazing as normally it should have; in the morning of that day when the power went out, it was a minute or two before the batteries came on. But there was a big emotional impact, because of the possibility of it all failing – we didn't know how long the batteries would last for – so it really heightened the liveness & suspense of the event.

Paula had some problems with her wireless web cam, it did not always have a strong connection and was a bit unreliable so then she got a USB webcam as a back-up and was often using that, which meant she could not move around as much as she needed to with the camera.

We had to manually mute & un-mute our microphones many times during the performance in order to avoid resending the audio from each other's stream, & I was bad at forgetting to do this. I think at least once I had to redo a text because I'd forgotten to un-mute the mic so only the people in my house had heard it.»¹⁴³

Estes acontecimentos demonstram os riscos decorrentes da intermedialidade neste projecto, bem como a opacidade da tecnologia empregue, características da ciberformance. «Tudo é operado ao vivo, é uma montanha russa», referiu Paula Crutchlaw na conferência Remote Encounters.

A temática contemporânea desta série de performances, e a forma participativa, poética e por vezes humorística como é abordada, faz de *make-shift* uma experiência liminar e interventiva. «It made a very serious point without preaching», referiu um participante de Exeter, Reino Unido¹⁴⁴. A já referida experimentação técnica, bem como a desconstrução das regras «clássicas» da performance, ajudam também a caracterizar este projecto como esteticamente inovador. Podemos, no entanto, dizer que a Ciberformance da Palavra constrói, desde há algum tempo, as suas próprias

¹⁴³ Correio electrónico pessoal 20/03/2013.

¹⁴⁴ <http://make-shift.net/how-it-works/events-list/> . Consultado em 20/03/2013.

regras. Caminhará esta para um género definido, pondo em causa a sua liminaridade? Veremos.

1.6. A reflexão: The CyPosium.

«CyPosium, um simpósio *online* sobre ciberformance»¹⁴⁵ foi um encontro organizado por Helen Varley Jamieson, Annie Abrahams e outros colaboradores de UpStage que teve lugar na plataforma Waterwheel Tap no dia 12 de Outubro de 2012. Artistas e investigadores foram convidados a discutir performances *online*, apresentadas ao longo dos anos, com diferentes objectivos e características, recorrendo a diversas plataformas e técnicas, envolvendo a audiência a diversos níveis. A maior parte das apresentações mostrou que a ciberformance se diversificou e expandiu, suscitando novas questões. Será ainda ciberformance?

As apresentações e discussões deste encontro foram uma importante contribuição para a o desenvolvimento e expansão do conceito de ciberformance.

Analisei algumas dessas comunicações e as performances a que se referiam, para compreender de que forma alargavam o conceito definido por Helen Varley Jamieson na sua tese *Adventures in Cyberformance* (2008).

1.6.1. De fórum textual a mundo virtual

Durante as apresentações do CyPosium foram recordadas performances históricas, grupos de performance e plataformas iniciais, bem como questões fundamentais colocadas pela ciberformance: o vencimento da distância, a presença, a *suspension of disbelief* (a suspensão da descrença) ou o envolvimento da audiência. Estas referências à ciberformance clássica incluíram as plataformas e mundos virtuais mais recentes, ilustrando o inevitável desenvolvimento da ciberformance dentro desses novos espaços.

¹⁴⁵ <http://www.cyposium.net/>. Consultado em 30/10/2012.

Como já referimos as primeiras experiências de ciberformance ocorreram no início da década de noventa, em *chat rooms* e MUD (Multi User Dungeons), primeiro apenas com texto, mais tarde incluindo grafismo. *Hamnet*, de The Hamnet Players, uma versão da obra de William Shakespeare em 80 linhas, tida como a primeira performance *online* documentada, ocorreu num fórum participado. Outros grupos seguiram o mesmo caminho, incluindo Desktop Theater e The Plaintext Players, ambos especializados em improvisação textual orientada.

Adrienne Jenik foi um dos membros originais de Desktop Theater (1997-2002) e na sua apresentação «So far, and yet, so close: Lessons from Telematic Improvisation» fez notar que nessa época a performance *online* pouco mais era do que um *chat* ou uma «live global visual chat intervention», uma intervenção através de texto, visual, global e ao vivo, na plataforma The Palace. No entanto já continha algumas das características que marcam a ciberformance – era ao vivo, participada pela audiência e, em grande parte, improvisada.

Stephen A. Schrum, teórico da performance digital, referiu-se em «ATHEMOO and NetSeduction: Censorship and The Art of Sexting Before Cell Phones» a essas experiências primordiais como uma época de *chat performance* e, invocando uma imagem mental de como seria recriar hoje, no Second Life, a performance *NetSeduction*¹⁴⁶, de 1996, pediu à audiência que apontasse o que se perdeu e ganhou com a evolução da ciberformance para mundos gráficos, pondo a questão sobre o que seria mais poderoso: o texto ou a representação gráfica. «O que tem primazia? O cérebro, a imaginação e a suspensão voluntária da descrença? Ou uma galeria de imagens atraentes?», perguntou o académico.

No debate desta questão a audiência dividiu-se em relação ao texto, mantendo a dúvida expressa por Schrum. Uns invocaram «a qualidade literária dos MOO», outros fizeram notar que «as imagens são um tipo de símbolo, tal como o texto». Entre estes dois extremos houve quem sublinhasse a importância de ambos, sugerindo que a ciberformance não tem de ficar-se pela palavra e que podemos «obter a mesma riqueza semântica através de texto e imagens». «O texto desempenha um papel muito

¹⁴⁶ O texto de *NetSeduction* está em: <http://musofyr.com/NetSed/NetSedDraft2.pdf>. Consultado em 30/10/2012.

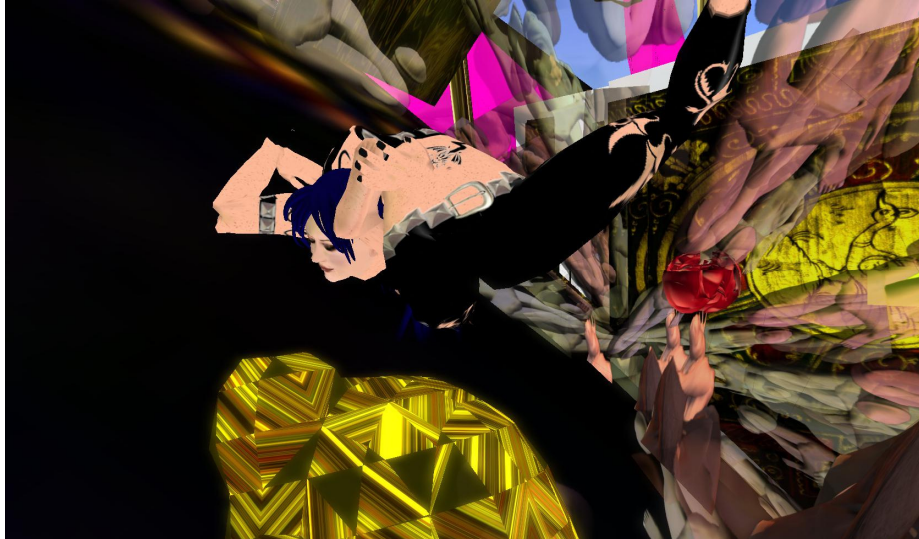
importante na imaginação e na criatividade humanas, mas os mundos virtuais, como o Second Life, dão às pessoas a oportunidade de exercerem a criatividade usando a sua imaginação; não é forçoso que uma prevaleça sobre a outra», escreveu alguém. Há que notar que mesmo em ambientes virtuais multi-utilizador (MUVE), como o Second Life e os jogos *online*, raramente se usa a voz e o texto é um importante meio de comunicação durante as performances (como acontece com o grupo Second Front, por exemplo), tanto por parte dos *performers* como do público. Texto *versus* imagem, a resistência à utilização da voz (mais exposição, menos intimidade) e os benefícios/desvantagens dos avatares em 3D e dos mundos virtuais para a performance foram tema de uma acesa e participada discussão.

As apresentações destes dois *performers* e investigadores referidos acima e o debate que se lhes seguiu mostram como a ciberformance evoluiu com o desenvolvimento de técnicas, plataformas e objectivos. Os praticantes da ciberformance não se mantêm estáticos, abrem-se a novos meios, cruzam a tecnologia com as intenções e a mensagem da performance.

No entanto, a ciberformance assente no texto, na música e no grafismo 2D – em plataformas como UpStage ou Waterwheel Tap (que serviu de base a este CyPosium) – continuam vivas e de boa saúde. Isto mesmo se tornou evidente na apresentação de Miljana Perić «More/Less Than a Cyberfession: A few theoretical short-(cir)cu(i)ts from *Learn to hear through the lies of your eyes*», que foi uma ciberformance em si mesma, e na comunicação «Re-calling Home» acerca do processo criativo da performance *Calling Home*, de ActiveLayers, apresentada no Festival UpStage em 2008 e reencenada na mesma plataforma em 2012.

A migração da ciberformance para os MUVE transporta as questões da virtualidade, da identidade e do duplo para outro nível, ao introduzir os avatares 3D. A apresentação de Alan Sondheim, «We have always been avatars, and avatars must die», aponta questões que ainda agora começam a ser colocadas pelo advento dos avatares tridimensionais, embora «o virtual sempre tenha estado connosco», como disse este autor, investigador e *performer*. A dor, a morte e a «sedução» da potencial eternidade nos mundos virtuais constituem o tópico das suas performances mais recentes, numa crítica ao «escapismo» dos mundos virtuais e numa tentativa de trazer

o sofrimento real para estes ambientes virtuais. As suas experiências com os interiores dos avatares e movimento distorcido no Second Life vão na mesma direcção de outras experiências contemporâneas de movimento e dança nos MUVE.



57: *Lux Nix*, desconstruída em *Mathesis* de Alan Sondheim e Sandy Baldwin no Festival *Odyssey 2012* no SL

Em «Head shot! – Performative Interventions in Mixed Realities», Joseph DeLappe analisou o seu projecto *The Salt Satyagraha – Gandhi’s March to Dandi in Second Life* (2008). Inspirando-se no debate político suscitado pelas suas performances anteriores, o artista indagou as origens do protesto político e decidiu reencenar a histórica Marcha do Sal de Mahatma Gandhi. Durante 26 dias o seu avatar-Gandhi caminhou no Second Life, activado pelos passos de DeLappe numa passadeira rolante durante seis a oito horas por dia. O avatar ofereceu um bordão a outros avatares para que pudessem acompanhá-lo. Como DeLappe fez notar, esta performance suscitou uma profunda ligação entre ele próprio e o seu avatar, o que não tinha previsto.

Durante o debate que se seguiu a estas duas apresentações – de DeLappe e de Sondheim – o Second Life foi posto em causa como plataforma legítima para a performance, sendo criticado por algumas pessoas por ser «demasiado comercial» e por outras por implicar mais exposição e menos privacidade – por causa do uso da voz, por exemplo. A mudança cria sempre dúvidas e estas observações acerca do SL enquanto ambiente para a ciberformance são de esperar – embora a performance em MUVE já exista há alguns anos. Outros, no entanto, defenderam que os mundos

virtuais 3D constituem espaços operativos e úteis para uma performance mais corporal.



58: O meu avatar Lux Nix e o anúncio da performance de Joseph DeLappe como Gandhi

Apesar de algum cepticismo, a possibilidade de coexistência de diferentes *media*, técnicas e plataformas – incluindo a utilização simultânea numa performance – foi claramente demonstrada nas apresentações deste simpósio.

1.6.2. Da web 1.0 ao *gaming*

Auriea Harvey e Michael Samyn iniciaram *Wirefire*, uma performance amorosa ao vivo, em 1999. Era uma *chat room* com um visual rico: animações gráficas, objectos interactivos e projecções de *webcam* (sem voz); uma fantasia poética aberta a outras pessoas. Todas as quintas-feiras à noite Michael, na Bélgica, e Auriea, que estava nos EUA, tinham um encontro cibernauta. A audiência podia clicar nas animações Flash para obter grafismos e sons e, mais tarde, podia também intervir por escrito e as palavras eram transpostas para sons e imagens.

Era muito «velha escola», segundo afirmou Auriea Harvey na sua apresentação «*Wirefire – A Complete History of Love in the Wires (parts 17-24)*» e, em 2003, após o

fim da Web 1.0, os seus autores sentiram-se dinossauros e foram à procura de outros ambientes que permitissem mais participação. Encontraram-nos nos jogos *online*.

Assim, Auriea Harvey e Michael Samyn passaram de uma forma inicial de ciberformance para uma interface diferente, cada vez mais utilizada pelos *performers* nos últimos anos. No entanto, preocupados com a futilidade dos jogos comerciais, com a sua tendência «escapista» e com as suas sequelas para a saúde física, recusaram-se a criar mundos virtuais que causam dependência e onde as pessoas se esquecem de si próprias; em vez disso imaginaram jogos que vinham no seguimento de *Wirefire*, o seu caso amoroso: jogos de amor, não de guerra. Assim, as perspectivas críticas de Samyn e Harvey à indústria do *gaming* reflectem-se nos jogos poéticos que ele e Auriea Harvey criam no seu estúdio independente, *Tale of Tales*.

Joseph DeLappe expressou preocupações semelhantes numa série de performances em jogos *first person shooter* (FPS), inclusive na bem conhecida acção *dead-in-iraq* (2006-2011). Em 2001, expondo a contradição entre o último grito em jogos 3D, «onde as pessoas andam para ali a matar-se umas às outras» e a forma de comunicação usada nesses jogos – o teclado, «uma invenção do século XIX» – fez a sua primeira performance *online*: escreveu o poema *Howl*, do poeta da geração *beat* Allen Ginsberg, na caixa de texto de um jogo, durante seis horas. Continuou a intervir de forma semelhante: recriou um episódio de *Friends*, uma série de TV muito popular, no também muito popular FPS *Quake*, que se tornou viral; reencenou três debates presidenciais em ambientes de jogos; e, quando decidiu participar num concurso para a criação de um memorial às baixas americanas no Iraque, acabou por desenvolver *dead-in-iraq*.

Nessa época *America's Army* era um jogo FPS usado pelas forças armadas norte-americanas para recrutar jovens. DeLappe entrou no jogo, chamou ao seu avatar «*dead-in-iraq*» e foi introduzindo na caixa de texto uma lista de todos os soldados norte-americanos mortos durante a invasão/guerra. Depois de ter sido entrevistado pelos meios de comunicação e de a performance ter ganho visibilidade, viu-se sujeito a ataques em que era acusavado de ser anti-patriota e lhe perguntavam porque não ia manifestar-se para as escadas do edifício federal, em vez de fazer aquilo. DeLappe explicava que a sua performance era uma forma de protesto semelhante, uma vez que o jogo era como o edifício federal, um edifício público, e que estava a fazer «teatro de

rua *online*». Os outros jogadores perguntavam-lhe regularmente onde queria ele chegar, pediam-lhe que parasse e por várias vezes votaram a sua expulsão do jogo. A performance terminou em 18 de Dezembro de 2011, a data oficial da retirada das últimas tropas norte-americanas do Iraque, quando o artista já tinha introduzido 4484 nomes.

Estas duas apresentações mostraram a tendência da ciberformance nos últimos anos – a utilização de ambientes de jogo (World of Warcraft é outro exemplo), de tecnologia dos jogos (o controlo remoto do Wii ou a capacidade de detectar movimento da câmara Kinect da consola Xbox 360) e até de *wearables* para expandir o campo de acção da ciberformance. No entanto, os caminhos abertos por estes *performers* reforçaram a ideia de que a tecnologia não é o mais importante – importante é a sua ligação com os desejos e objectivos das pessoas.

A utilização e apropriação dos jogos pelos *performers* suscitam ainda, uma pergunta: serão os jogos o futuro da arte na Internet? Auriea Harvey respondeu indirectamente a esta pergunta, durante a sua apresentação: «A Internet não é o futuro – nós é que somos.»

1.6.3. Ampliar o conceito

Muitos termos diferentes têm sido usados ultimamente para referir o tipo de prática que foi tema deste CyPosium.

Os próprios apresentadores usaram diversas designações. A performance telemática foi uma das mais escolhidas. Foi usada na comunicação de Adrienne Jenik «So far and yet so close: Lessons from Telematic Improvisation», na qual traçou uma fronteira entre as suas performances textuais iniciais com o colectivo Desktop Theatre e as suas performances de vídeo mais recentes; na apresentação de Maja Delak and Luka Prinčić, «Transmittance – a Telematic Performance», e na de Roger Mills, «Ethernet Orchestra – Case Studies of Networked Intercultural Improvisation», onde era referida a «performance telemática síncrona». Delak e Prinčić também definiram as suas práticas como ciberformance; *mixed reality performance* ou performance de realidade mista foi a expressão escolhida pelos *performers* que recorreram a ambientes de jogo, como DeLappe.

Como já vimos no Capítulo III, algumas das definições destes termos são muito específicas, outras muito abrangentes. Por exemplo, performance digital é qualquer performance que recorra a meios digitais, mas não tem de ser em rede ou usar a Internet, pode ser uma performance de palco; *mixed reality performance* é amplamente usada por grupos que recorrem à mesma tecnologia, como Blast Theory ou *performers* que misturam performance de palco com performance *online* – no entanto, qualquer performance no UpStage ou performance de código no Second Life é sempre *mixed reality performance*, uma vez que cruza o mundo actual ou físico, onde o *performer* está, com o mundo virtual, onde se encontra a sua projecção ou o seu avatar.

Poderíamos estender ainda mais a lista dos termos utilizados na situação em foco e em muitas outras, mas a questão é esta: estaremos a falar da mesma coisa? Acreditamos que sim. Como Maria Chatzichristodoulou disse na abertura do CyPosium: «Seja o que for que lhe chamemos, trata-se de um género estabelecido».

O que é importante notar é que todos os termos são legítimos quando correctamente aplicados à prática em causa. No entanto, dada a necessidade de nomear e unificar, creio que, de todas as tentativas de criação duma terminologia para este tipo de arte, ciberformance (Jamieson, 2008) é a mais abarcante e adequada aos diferentes tipos de performance tratados no CyPosium.

Como sabemos, Helen Varley Jamieson cunhou o termo em 2000, ao tentar designar a prática da performance ao vivo na Internet e desenvolveu a definição na sua tese de mestrado *Adventures in Cyberformance* (2008). Neste estudo a autora analisou o que considerou uma nova forma teatral: «Uma performance ao vivo que recorre a tecnologias da Internet para juntar em tempo real *performers* dispersos, perante audiências dispersas ou próximas» (2008:34).

Conseguirá a definição de Jamieson sobreviver à introdução de novas formas, novas tecnologias e novas plataformas, como o Second Life e os ambientes de jogos, com todas as novas questões que essa mudança levanta, como vimos ao longo desta análise do CyPosium? Continuará a ser ciberformance? Acreditamos que sim, que apenas teremos de actualizar a definição actual. E para o fazermos teremos de regressar ao Manifesto da Ciberformance de Jamieson (2008:34-40) para o lermos à luz das experiências mais recentes em «performances ao vivo de intervenientes distantes

utilizando tecnologias de Internet» como as que foram apresentadas e debatidas no CyPosium.

Uma das características chave da ciberformance é ser ao vivo com interacção dos *performers* e do público, de modo que todos os documentos daí resultantes (fotos, vídeo) não devem ser tomados como o trabalho em si mesmo (embora possam ser úteis para análise subsequente, como aconteceu no CyPosium). As performances em foco neste simpósio testemunham todas elas este traço da ciberformance – todas recorreram à interacção ao vivo, quer em palco virtual (um *chat*, uma plataforma específica) quer em combinação de ambientes virtuais e físicos (p. ex. *Transmitance*, de Delak e Prinčić).

Este tipo de trabalhos é desenvolvido no ciberespaço recorrendo a *chat rooms*, como em *NetSeduction* de Steven A. Schrum; jogos de computador, como nas experiências de Joseph DeLappe com *Quake* e *America's Army*; *chats* gráficos 2D, como The Palace, utilizado por Adrienne Jenik e Desktop Theater; Multi User Virtual Environments (MUVE) como o Second Life, um mundo virtual que serviu de palco a várias performances recentes de Schrum, às experiências de Alan Sondheim com entranhas de avatares ou à marcha de Gandhi de DeLappe; e finalmente plataformas criadas para exibir ciberformance, como UpStage, utilizada por Miljana Perić em *Lear to hear from the lies of your eyes*, ou, mais recentemente, Whaterwheel Tap, onde este simpósio decorreu. O trabalho também pode ser desenvolvido simultaneamente em um ou mais palcos físicos.

Uma terceira característica da ciberformance apontada no estudo de Jamieson é o facto de os *performers* e o público estarem dispersos fisicamente e a experiência da performance ser partilhada e activada em tempo real. Na maioria das performances analisadas neste encontro era óbvio que os *performers* e o público se situavam em espaços geograficamente diferentes e em vários casos os próprios *performers* criaram o trabalho com colaboradores distantes, como em *Wirefire* de Harvey and Samyn, ou em *Calling Home* dos Active Layers.

Uma vez que depende duma ligação à Internet, a ciberformance é também telemática numa abordagem vinda da engenharia, ou seja há uma convergência entre redes de telecomunicações e computadores mas não é uma videoconferência tradicional nem distribuição de jogos ou gravações. Isto implica também que a

ciberformance não é uma performance telemática no sentido vulgar de ligação por vídeo entre *performers* ou entre *performers* e público (que não tem de ser feita através da Internet), mas pode servir-se desta possibilidade, como vimos por exemplo no trabalho de Harvey e Samyn, onde as *webcams* transmitiam a imagem dos dois para o *site* de *Wirefire*.

Jamieson diz no seu manifesto que durante a construção da ciberformance os *performers* geram telepresença, conforme o conceito usado por Eduardo Kac (1993, 2005). Muito foi escrito desde então acerca da presença pelo que temos que acrescentar a presença virtual à equação tal como a analisámos no Capítulo 1.3.3. A presença poderá ser imersiva em maior ou menor grau; uns fazem-na depender do grau de prazer, outros do grau de incorporação – por exemplo a caminhada de Joseph DeLappe na passadeira rolante para animar o seu avatar-Gandhi tornaria a sua performance mais imersiva. No entanto esta afirmação não pode ser tomada como definitiva, uma vez que as possibilidades actuais de interacção corporal *online* ainda são mínimas.

Como Jamieson afirma no seu estudo, a ciberformance não pretende ser uma simulação da realidade. Convida à «suspensão voluntária da descrença», afirmando a natureza ilusória da sua construção. Tal como sucede em muitos híbridos, os meios tecnológicos e outros artefactos de produção estão sempre presentes na encenação e o computador é a hipersuperfície visível através da qual os participantes interagem. A ciberformance é o oposto do mito da imersão total numa simulação através da ideia cartesiana de separação entre o corpo e a mente, que permitiria uma desincorporação.

Ao relermos a definição original de Jamieson, podemos também concluir que a ciberformance é intermedial (Chapple and Kattlenbelt, 2006), híbrida (Kaye, 1996), experimental na forma e no conteúdo, metamedial, reflecte os desafios dos meios utilizados, liminar (Broadhurst, 1999), tem uma postura *avant garde* e é uma obra aberta (Eco, 1989), inacabada e apenas existente na interactividade.

Como vimos ao longo desta secção, a maioria das performances analisadas e debatidas no CyPosium preenche estes requisitos. Algumas, no momento da sua concepção e apresentação, foram até aos limites das capacidades artísticas e tecnológicas dessa época – encontramos em muitas uma apropriação de ambientes virtuais comerciais ou lúdicos (por exemplo The Palace, jogos virtuais, Second Life),

elevando as capacidades de comunicação dessas plataformas a outro nível. Além disso muitas dessas performances reflectem sobre os meios que utilizam e colocam questões contemporâneas de uma forma muito política; por exemplo, a reflexão de Delak e Prinčić sobre o estado da vida contemporânea; o questionamento de Sondheim acerca da incorporação virtual; as «mulheres de negro» de Adriene Jenik após 11 de Setembro de 2001 e a crítica de DeLappe à invasão do Iraque.

Como é óbvio, a ciberformance é performance digital e implica saber fazer uma boa utilização do computador porque a manipulação de ambientes e avatares exige conhecimento e perícia digital. No entanto, o facto de a ciberformance depender da tecnologia digital não implica a sua redução ao uso exclusivo do binómio mão-olho, uma vez que, com a introdução de algumas interfaces, outras partes do corpo podem ser usadas, ou mesmo, todo o corpo. Assim acontece quando utilizamos *motion tracking* para animar os avatares ou para influenciar o ambiente virtual, graças à utilização de uma *webcam*, da consolas de jogos ou de sensores *wearable*. A caminhada de DeLappe na passadeira rolante para animar o seu avatar-Gandhi no Second Life exemplifica a possibilidade de realizar ciberperformances mais incorporadas.

Como vimos ao longo desta secção, as apresentações feitas no CyPosium e as performances aí referidas reflectem o desenvolvimento e os desafios da ciberformance, a actual variedade de expressões dentro do género, bem como a abertura a outras plataformas, como mundos virtuais e jogos digitais.

Podemos assim concluir que a ciberformance não se confina a uma forma, a uma plataforma ou a um tipo de tecnologia e que continua a evoluir. As novas possibilidades do virtual e o desenvolvimento de interfaces abrem novas perspectivas para uma ciberformance ainda mais criativa, interactiva e participada.

A conclusão retirada deste encontro – que a ciberformance se abriu e expandiu – é demonstrada nas próximas secções onde veremos como os mundos virtuais, os jogos e interfaces outras para além do computador, como *chroma key*, *motion tracking* e tecnologia de jogos em interface com o corpo, vieram abrir o espectro dos iniciais ambientes da ciberformance baseados no grafismo, no texto e no vídeo.

2. A Ciberformance do Código

«A experiência do corpo em ambiente virtual não é exactamente uma experiência da carne. Pelo menos no que diz respeito ao avatar. Isto é, evidentemente muitas das experiências virtuais têm uma dimensão física, dos sentidos, mas estas sensações continuam a ser vividas nos nossos corpos por trás do monitor e não pelo corpo do avatar. O corpo virtual é um corpo metafórico. Um corpo toda linguagem. Como tal torna-se uma plataforma aberta à experimentação e à possibilidade.»¹⁴⁷

CatCap Ragu e Meilo Minotaur, 2011

Como afirmámos anteriormente, toda e qualquer forma de comunicação e criação na Internet envolve código, zeros e uns. A ciberformance de código é aquela em que os artistas manipulam essa linguagem para criar um modo de performance que se desenvolve em mundos virtuais. Esse trabalhar do código está presente na construção de *scripts*, de avatares, de animações, de gestos e de ambientes.

O código e as regras dos MUVE – e mesmo dos jogos virtuais – são usados «contra si próprios» neste tipo de ciberformance na qual há uma desconstrução da lógica desses ambientes e uma crítica à forma como são convencionalmente habitados. Os artistas do código põem em evidência a pretensa simulação do mundo actual afirmando que o código permite outras possibilidades metafóricas, criativas e artísticas para além do mimetismo.

¹⁴⁷ Da sinopse de *Meta_Body* (2011) de CatCap Ragu e Meilo Minotaur (aliás Catarina Carneiro de Sousa e Sameiro Oliveira Martins) projecto para o qual as artistas criaram vários avatares que estão em exposição numa galeria no SL (<http://maps.secondlife.com/secondlife/Porto/126/113/703>) que podem ser apropriados pelo público que pode também recombinar os seus elementos – a pele, o cabelo, o formato do corpo, a maquilhagem, a roupa. As artistas pedem aos participantes que fotografem as combinações obtidas e lhas enviem para exposição numa galeria no mundo real. Nunca lhes enviei fotografia dos resultados que obtive mas os meus avatares já «vestiram» algumas dessas criações durante as performances do projecto *Senses Places*. *Meta_Body* é um projecto de artes plásticas e não uma ciberformance mas mostra como a participação nos mundos virtuais 3D pode ir além da adopção de um avatar ou de um mero conjunto de cliques, ao contrário do que Helen Varley Jamieson afirmava há uns anos (2008:47). O projecto vai na segunda edição. <http://amiw-vbkoe.blogspot.pt/2011/10/catarina-carneiro-de-sousa-aka-capcat.html>. Consultado em 10/05/2013.

A participação por parte do elemento do público é feita através da própria construção ou alteração do seu avatar¹⁴⁸ ou da incorporação de *scripts* oferecidos pelos *performers* – ao sentarem-se numa cadeira com o código «deformado», ao clicarem uma «bola de poses» ou ao vestirem um Head Up Display (HUD), uma programação que os anima de determinada forma. É feita também pela comunicação – através da caixa de texto ou da palavra oral – e pela participação «física» do avatar na própria acção da performance.

No ambiente dos jogos virtuais multijogador, que resolvemos integrar neste tipo de ciberformance, a participação acontece geralmente de forma menos activa apenas através da adopção de um personagem ou do accionar de comandos mas pode envolver uma atitude de rebeldia e revolta social muito em consonância com a forma interventiva da ciberformance.

2.1. Gazira Babeli: quebrando as regras do código

Não se pode entender a essência da Ciberformance do Código sem referir Gazira Babeli, a «mãe» da performance no Second Life, como lhe chamam os outros membros do grupo Second Front. Muito foi escrito sobre esta artista virtual, nomeadamente uma obra editada pelo curador e crítico de arte Domenico Quaranta, em 2008, com textos do próprio, de Patrick Lichty (aliás Man Michinaga), de Alan Sondheim e Mario Gerosa.

Gazira nasceu a 31 de Março de 2006 naquele mundo virtual com o objectivo muito específico de fazer arte. As suas performances em locais inesperados – fora da galeria ou museu virtuais – para públicos que não o querem ser e que geralmente reagem mal, são a norma. Depois de publicar fotos dos seus trabalhos no seu *site* o mundo artístico da *real life* pôs os olhos nela. Filmou *Gazira Queen of the Desert* (Fevereiro, 2007) e expôs *Collateral Damage* (Março, 2007), retrospectiva dos seus

¹⁴⁸ O meu avatar Lux Nix vestiu-se de noiva amordaçada para a parada inaugural do Festival Odyssey 2011, no Second Life, pelo que foi muito elogiado. A maneira como o avatar se veste, a combinação de elementos – roupas, maquilhagem, adereços, movimentação, em consonância ou em contraste com o tema da acção – é também uma forma de participação por parte do público da Ciberformance do Código em MUVE.

trabalhos visitada por centenas de residentes do SL. Seguiram-se várias exposições *online* e *offline*. Em 2007 juntou-se à trupe de *performers* Second Front e foi uma das fundadoras da plataforma para as artes Odyssey.¹⁴⁹ Desde de 2010 que raramente é vista.

«I tried to find the limit beyond which my imagination became unacceptable to that of others. Not finding it I continued with my experiments, at times recording them. Only later did I begin to call these experiences code performances, partly because some actions or events were programmed using a code of instructions, partly because they explored some 'imported' codes of human behaviour.»¹⁵⁰

Gazira Babeli só existe num mundo feito de código e é ela mesma código. Não é um projecto de um artista, é ela própria a artista que faz performances num mundo construído por *bits* e código, tão real como nós. A reforçar esta ideia está o facto de não se conhecer publicamente quem é o humano por trás do avatar¹⁵¹.

Num mundo que já por si é teatral, a personagem da mulher de óculos escuros redondos, chapéu alto, vestido preto de látex e botas grossas cria uma imagem marcante. Gazira Babeli sabe a importância do corpo como primeira construção do artista e evoca aqueles que se dão a si próprios como parte da obra: o xamânico Joseph Beuys, por exemplo, com o seu chapéu de feltro e roupa formal. Para Gazira Babeli a vida e a arte coincidem. A diferença é que aqui a vida desenrola-se num mundo metafórico, constituído por linguagem informática, uma interface feita de dados, *scripts*, código.

¹⁴⁹ Biografia em <http://www.gazirababeli.com/GAZ.php>. Consultado em 10/05/2013

¹⁵⁰ <http://www.gazirababeli.com/GAZ.php>. Consultado em 10/05/2013

¹⁵¹ Alguns dos elementos do grupo Second Front, com quem falei, afirmaram não conhecer a identidade de Gaz aliás Gazira Babeli nem tão pouco o seu género, apenas que habita em Milão, Itália. Outra *performer*, SaveMe Ho, suspeita que seja um homem que está por trás do avatar de mulher míope de cartola.



59:Second Soup (2006) de Gazira Babeli

Enquanto o residente tradicional do Second Life cria ou compra uma representação digital para reproduzir de forma mais ou menos aproximada atribuições do mundo actual – ir às compras, tratar da aparência, construir ou mobilar uma casa, fazer sexo e socializar – Gazira Babeli usa as possibilidades deste mundo para fazer arte, mais precisamente performance arte, aquela que usa a própria lógica social para a subverter.

«Living in any world means acting with an awareness of the rules that govern that world. But the social conventions that rule the virtual world of Second Life, just like the linguistic conventions that support its interface, only work on the surface: the world that Gazira has chosen for herself is based on other laws, those written in programming code. This is why her performances are not based on acting – like any normal avatar – on the Second Life platform, but on manipulating and activating its code. She is not a performer, but a “code performer”. She does not pretend, like everyone else, to be in a world made of objects and atoms, but is aware of inhabiting a world made of code, and being made of code herself. Performance art is always a critique of the norms the surrounding world is based on» (Quaranta, 2007).¹⁵²

¹⁵² <http://www.gazirabeli.com/TEXTS.php?t=gazqueenofthedesert>. Consultado em 10/05/2013

Gazira subverte dois mundos entrelaçando as linguagens de cada um – os códigos do Second Life e as regras do mundo da arte.

O comentário à arte é uma constante do seu trabalho que ultrapassa os limites espaço-temporais do Second Life quando a documentação das suas performances, transformada em escultura, pintura, ou vídeo, é exposta em galerias da *real life*.

A *pop art* esteve na base de uma das suas primeiras performances, *Second Soup* (Maio, 2006), na qual Gazira é perseguida por uma lata de sopa Campbell enquanto a frase «*you love pop art but pop art hates you*» se repete na caixa de texto. Algum tempo depois, voltou a Andy Warhol quando visitou a exposição de Eva e Franco Mattes *13 Most Beautiful Avatars* (2006-2007) e provocou uma chuva de bananas (à semelhança daquela que o artista desenhou para a capa disco dos Velvet Underground e Nico em 1967).

Estas reproduções de objectos em massa são manifestações que tornam o sistema mais lento e o levam por vezes a parar. Apanhado por uma chuva de Super Marios durante o Festival Odyssey, em 2011, o meu avatar Valdorio Arado ficou imobilizado. Primeiro assustei-me mas depois limitei-me a relaxar e a tirar umas fotos. Seguiu-se uma chuva de ovos, de pianos e de carros da polícia.

Gazira Babeli foi a iniciadora destas multiplicações de objectos (precisamente com o ícone dos jogos de vídeo *8 bits*, em Outubro de 2006), cujo nome técnico é *grey goo* – uma expressão vinda da ficção científica e relacionada com cenários apocalípticos em que *nano-robots* que se auto-reproduzem consomem, numa acção de ecofagia, toda a matéria orgânica da terra. Estas chuvas, que podem chegar a parar o simulador, foram iniciadas por Babeli, fazendo um comentário à arte – dos Mattes, de Warhol – e simultaneamente desconstruindo o modelo espaço-temporal do Second Life, onde as ilhas, ruas e parques, se bem que não replicando o mundo actual, se organizam consoante regras e são vividas pelos seus residentes de forma ordenada segundo certas expectativas.



60: O meu avatar Valdorío Arado debaixo de uma chuva ou grey goo de Super Marios, Julho 2011

Este espaço, que segundo Domenico Quaranta (2008) cria uma ilusão mais poderosa que a do cinema, permite uma «suspensão da descrença» quase total apesar da hipersuperfície do ecrã e dos constrangimentos do nosso corpo de assistentes ou actuadores do avatar. Gazira Babeli decidiu que ao invés de actuar nesse espaço teatral segundo as suas convenções, as iria desconstruir.

Em *Come to Heaven* (Julho, 2006) atirou-se de 30 milhões de metros a alta velocidade numa referência a *Le sault dans le vide* (1960) de Yves Klein, resultando numa massa de cabelo, roupas e carne, pernas duplicadas, órbitas perdidas, polígonos espalhados, «pintados», como gosta de frisar, não numa tela, mas na placa gráfica do computador, neste caso uma Intel® Extreme. «O efeito obtido na placa gráfica do computador é difícil de antecipar e depende do processo criativo da própria placa. Sim as placas ficam loucas...»¹⁵³, diz Gazira.

Em situações de movimento rápido erros semelhantes são comuns no Second Life: na minha performance *Me Myself and I* (2010) uma foto que tirei ao meu avatar Lux Nix resultou numa imagem fragmentada, cubista, um erro que aproveitei, uma vez que acrescentava significado à performance que reflectia sobre as questões de identidade *online* (ver secção IV.2.7., abaixo).

¹⁵³ «Yes, cards go bananas», no original, numa alusão à banana de Wharol que Babeli multiplica pelo Second Life. <http://www.gazirababeli.com/cometoheaven.php#vida>. Consultado em 10/05/2013.

Estes erros ou defeitos do código ou do simulador são usados por Gazira para levar mais longe a sua arte. Domenico Quaranta comentou assim *Come to Heaven*:

«It is Cubist fragmentation, and it is performance, in the sense attributed to the term by seventies artists like Vito Acconci and Bruce Nauman (testing your own relationship with space and time, exploring your body's limits). It is checking out the limits of the machine, as Nam June Paik did and as Dutch duo Jodi do, and it is Software Art, formalized instructions that translate into an event» (Quaranta, 2008a¹⁵⁴).



61: *Come to Heaven* (Julho, 2007): Gazira Babeli a 900Km por hora pintada pela placa gráfica do computador

Gazira Babeli continuou a sabotar o modelo espaço-temporal do Second Life quase sempre usando *hacking* ou *grifing*¹⁵⁵ (como se diz na gíria local). *U Are Here* (Abril 2007) apresenta duas esculturas, uma representando um deserto outra, um escritório, cada uma em cima de um pedestal. Ao clicar na escultura o visitante é levado para dentro do cenário que a dita representa, do qual não consegue sair sem procurar e encontrar um dispositivo escondido. Quando presos numa situação ou local

¹⁵⁴ <http://www.gazirababeli.com/TEXTS.php?t=gazmetwotimes>. Consultado em 10/05/2013.

¹⁵⁵ *Grief* no Second Life significa abusar de outro residente ou causar-lhe ansiedade, nomeadamente empurrando-o, chamando-lhe nomes, orbitando-o, ejectando-o ou mesmo violando-o (o que aconteceu com um dos meus avatares). Para mais informação: <http://secondlife.wikia.com/wiki/Grief>. Consultado em 10/05/2013.

desagradável os avatares voam ou teletransportam-se. Nestas esculturas/ambientes o visitante está encarcerado e não consegue utilizar aquelas possibilidades, que são um dado adquirido da vivência no Second Life. Este ambiente dentro do ambiente ecoa as reflexões sobre a própria essência da virtualidade, sobre o sujeito dividido e o ecrã do duplo.

Em *Unbroken Eggs – Monument to Luciano Fabro* (Junho 2007) duas torres, com alguns ovos de mármore no meio caem, num imenso terramoto, quando Gazira – ou o visitante – passa entre elas. Quando se afasta, reconstituem-se. Os ovos permanecem intactos. Uma homenagem ao escultor e teórico da Arte Povera, que acabara de falecer, uma alusão às Torres Gémeas e mais uma desconstrução das regras do Second Life.

O corpo naquele mundo virtual é muito importante: a primeira acção que praticamos depois de fazermos o *download do software* e de escolhermos um nome é construir um avatar, à nossa semelhança ou idealizado, e vesti-lo com roupas que criamos ou compramos (ou pirateamos, no meu caso). Ou longo do tempo vamos aperfeiçoá-lo com uma *skin*, uma pele, mais actualizada, procuramos um cabelo mais realista ou uns acrescentos fantásticos – uma tatuagem ou umas asas, por exemplo. Embelezamo-lo como limpamos ou tratamos o nosso corpo real (às vezes melhor). Gazira Babeli trata de ridicularizar este emular dos preconceitos relativos ao corpo e a tendência para mimetizar as suas convenções e movimentos. Em *Avatar on Canvas* (Março de 2007), numa tela à semelhança das de Francis Bacon, encontra-se uma cadeira. Quando o visitante se senta começa a ser deformado. O pânico é instantâneo. O avatar que tanto trabalho deu a construir e aperfeiçoar, aquele corpo que é a nossa identidade naquele mundo, torna-se numa massa de carne e membros: «A lógica por trás do «falso Bacon» torna o jogo mais predizível mas não menos radical: como um espelho deformado, Avatar on Canvas corta a ligação ilusória que se forma entre o sujeito e a sua “segunda” imagem, o avatar do Second Life. Eu não sou o meu avatar e não me consigo ver mais nele» (Quaranta, 2008b).



62: Avatar on Canvas (Março 2007)

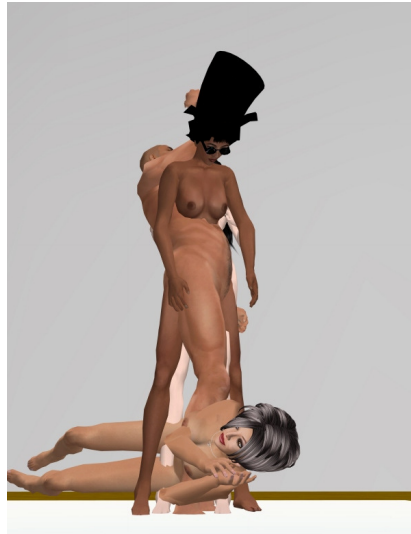
Esse quadro de Babeli é a versão para artes plásticas da performance teatral de Second Front, *Spawn of the Surreal* (Fevereiro, 2007) na qual as cadeiras da plateia foram embutidas com o tal código que deforma o avatar. O pânico na sala foi geral quando o público se começou a deformar, evidenciando a relação íntima que o residente tem com o seu avatar.

Assim, Gazira Babeli desconstrói o que de mais sagrado há nestes mundos tridimensionais. Ou então, simplesmente, banaliza-o como acontece com *Buy Gaz for one Linden!* (Abril 2007), em que vende o seu corpo por um dólar da moeda corrente do SL. Podemos, assim, apoderar-nos dele e usar a sua pele, o seu chapéu ou os seus óculos ou tudo em conjunto, transformando-nos numa segunda Gazira Babeli¹⁵⁶. Uma performance que, para além de pôr em causa as convenções da representação, questiona a identidade e mesmo a estratificação social naquele ambiente – o residente experiente tem um avatar personalizado, o que o distingue do principiante que aceita um corpo *standard*.

Em *Come Together* (Março, 2007) o corpo volta a ser posto em *stress*. À volta de um pódio estão *pose balls* – bolas que provocam uma determinada pose ou animação

¹⁵⁶ O já referido *Meta_Body* é uma experiência semelhante. Os corpos de vários avatares podem ser apropriados pelos visitantes da exposição e depois combinados, pedindo as criadoras que o resultado seja fotografado e lhes seja enviado.

no avatar; o visitante clica nestas e é animado de forma pouco realística – em vez de dançar a dança do ventre ou uma dança de discoteca, contorce-se, distorce-se, fragmenta-se. Seguem-se outros visitantes que se sobrepõem numa amálgama de corpos em movimento, numa escultura performativa de grupo.



63: Come Together (Março, 2007)

Em *Nudes Descending Staircase* (Março, 2007) uma série de quadros de nus caem aos pés da *performer*, formando um efeito de escada. A apropriação dos estudos fotográficos sobre o movimento de Eadweard Muybridge por parte de Marcel Duchamp é apropriada, por sua vez¹⁵⁷, para criticar as limitações da arte no Second Life: porque está aquele mundo repleto de galerias com quadros e imagens fixas do próprio ambiente virtual ou do mundo actual quando o movimento não só é possível, como acessível a qualquer um? Gazira Babeli critica o enaltecer da arte estática e tradicional da *real life* quando naquele segundo mundo se pode utilizar toda uma panóplia de opções que são intrínsecas ao código que o constitui.

«This is a work that comments on Second Life, reflecting good-naturedly on a world of gadgets that offers up the values of the “real” world to the letter; values that are entirely alien to its own internal logic. But this is a

¹⁵⁷ Outros o fizeram na área da performance digital e afins. Ver Capítulo II.4.4..

work that talks to those, like her, who acknowledge that Duchamp is one of the most important figures in contemporary art, and those, like her, who acknowledge the viral nature of the artistic act. Gazira Babeli is without a doubt well aware of these two genres: contemporary art and net.art, namely the art that exploits the conceptual potential and potential for signification that only viruses, codes and network protocols can offer» (Quaranta, 2008a).

A linguagem também é importante para Gazira Babeli – e não só a dos computadores. Segundo o ensaio de Patrick Lichty no livro *Gazira Babeli* (2008), o seu léxico é moderno – ela usa «acto», «escultura», «quadro» ou «instalação» para descrever as suas obras e evita termos da *net art* e *software art* como interactividade e novos *media*. «Mas ainda podemos falar de “novos media” e “interactividade” quando o mundo em que vivemos é um ambiente de *software* e a possibilidade de interagir com coisas e pessoas é uma das suas mais naturais características, um dado adquirido?», pergunta Domenico Quaranta (2007a). Gazira Babeli vai mais longe: se o avatar que assiste a uma performance pronuncia palavras como essas ou outras da gíria dos críticos, é levado pelos ares numa versão da performance original *Don't Say Tornado* (2006) e, ironicamente, numa manifestação que é mais uma «instalação interactiva multimédia». Insultos, como a palavra *stupid*, durante a sua actuação dão direito a um tratamento semelhante.

A relação entre a linguagem do código informático e a linguagem verbal no trabalho de Gazira Babeli levou o seu mentor no mundo da arte da *real life*, Domenico Quaranta, a comparar a *code performance* à *software art* e a invocar Inke Arns – que se baseou na teoria do acto linguístico de John L. Austin – para introduzir o conceito de performatividade do código:

«(...) I claim that this performativity is not to be understood as a purely technical performativity, i.e. it does not only happen in the context of a closed technical system, but affects the realm of the aesthetical, the political and the social. Program code is characterised by the fact that here “saying”

coincides with “doing”. Code as an effective speech act is not a description or a representation of something, but, on the contrary, it directly affects, and literally sets in motion — or it even “kills” a process. This “coded performativity” has immediate, also political consequences on the actual and virtual spaces (amongst others, the Internet), in which we are increasingly moving and living: it means, ultimately, that this coded performativity *mobilises or immobilizes* its users. Code thus becomes Law (...)¹⁵⁸

Arns afirma ainda que a *software art* chama a atenção para o facto de que os nossos ambientes dependem cada vez mais de estruturas programadas. A diferença da *code performance* de Gazira Babeli para a *software art* é que a artista não opera apenas dentro de um ambiente mediado: ela «vive» lá dentro. O código que escreve altera o ambiente porque este é feito de código. Ou seja, há uma transição do código performativo para performance:

«When software artists write code they manipulate the environment of that medium. When Gazira Babeli writes code she manipulates the world she lives in, and undermines the illusion which that world is based on, the illusion that all the residents (artists included) take great pains to maintain» (Quaranta 2007).

Hoje em dia outros artistas se dão como *performers* de código no mundo do Second Life. SaveMe Ho¹⁵⁹ é a herdeira mais directa de Gazira Babeli¹⁶⁰. A sua arte e atitude – narcisista, irreverente e, mesmo, ofensiva – estão intimamente ligadas;

¹⁵⁸ Inke Arns, (2004) «Read_me, run_me, execute_me: Software and its discontents, or: It's the performativity of code, stupid!» in: Olga Goriunova e Alexei Shulgin (eds.), *Read_me. Software Art and Cultures Conference*, Aarhus: University of Århus (DK), pp. 176-193. <http://art.runme.org/1107863582-4268-0/arns.pdf>. Consultado em 10/05/2013).

¹⁵⁹ Entrevista no Anexo III. Ver também *post* de 4 de Junho de 2013 no *blog* da artista em <http://savemeoh.wordpress.com>. Consultado em 04/06/2013.

¹⁶⁰ A última vez que vi Gazira foi numa performance relacionada com Doppelganger, uma exposição virtual da Nacional Portrait Gallery, Canberra, explorando as questões da identidade e do retrato no mundo virtual: <http://www.youtube.com/watch?v=oYXsYxG4G8I>. Consultado em 12/05/2013.

interfere constantemente nas performances e exposições de outros artistas e muitas vezes acaba por ser banida. A sua forma de ver a arte em mundos virtuais coincide com a perspectiva intervencionista da ciberformance:

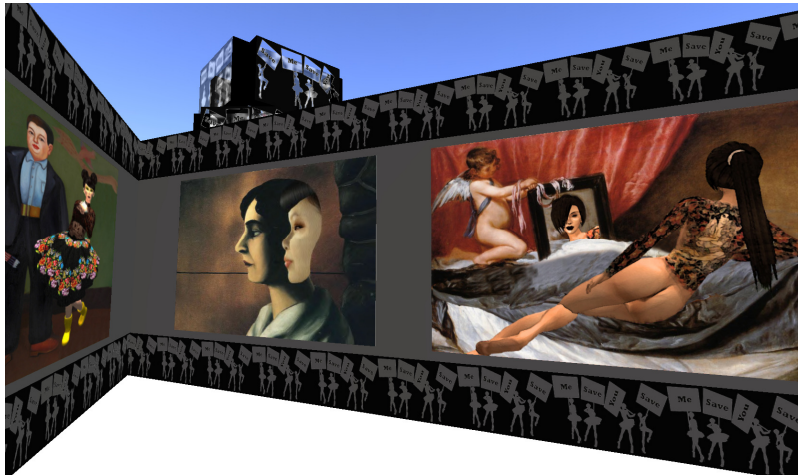
«Second Life is not a museum nor a concert hall. We are all in our own screen and there is not any reason why we should behave according to rules, invented on the spot by some sim or gallery owners. Second Life is a platform created to interact, so that is what we should do instead of being forced in the same laws and regulations that are bothering us already in real life» (Entrevista com SaveMe Ho, 04/06/2013, Anexo III).

A *persona online* desta artista é a sua imagem nas redes sociais e na Internet. Porém, o facto de ter uma existência artística fora daquele mundo e de, recentemente, ter inclusive usado vídeo da sua pessoa da *real life* para uma exposição em LEA11, no SL, tornam-na um caso à parte de Babeli, cuja existência apenas é conhecida naquele ambiente.

Intervindo regularmente nas performances de outros, SaveMe Ho é temida: a sua intervenção altera, muitas vezes o rumo definido para a acção em curso. No projecto *Senses Places*, em que colaboro, Ho é bem vinda: as suas exhibições de código, verdadeiros «fogos de artifício», acrescentam mais uma camada de significado à performance que em si é uma acção aberta (ver IV.3.3.).

Esta *performer* pretende salvar à força aqueles que usam o Second Life para criar arte convencional que reproduz os critérios da *real life*:

«I am saving the idiots who had the luck a great new artistic platform was offered to them but the only thing they can think of doing there is to recreated and copy their sad first lives. Those people are saved by me. Even if they don't want to be saved as they are not in the position any more to make clear judgements.»



64: *Liking Every Ass* (2013), exposição de SaveMe Ho em LEA 11. A artista está retratada em quase todos os quadros

2.2 Para lá das regras da vida

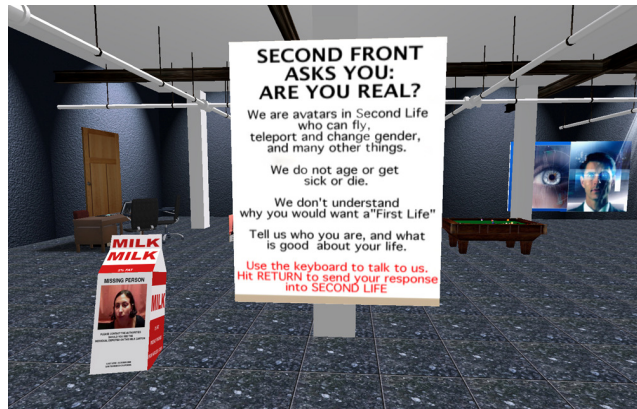
Como vimos acima, Gazira Babeli só tem uma «segunda vida», não tem uma «primeira vida», não tem vida no mundo actual, só no virtual (que é tão real como o primeiro, como vimos no Capítulo I). Não se lhe conhece outra identidade nem o seu corpo de carne e osso ou o seu género, o que apenas aumenta a mitologia que a cerca.

O homem ou mulher que a criou não é o seu *alter ego* real mas apenas uma *stupid deity*, uma estúpida divindade (Quaranta, 2007) que a manipula do alto.

Porém, se a Gazira Babeli não é conhecida uma primeira vida, a maioria dos que habitam mundos ou plataformas virtuais tem uma primeira e uma segunda.

Em *Virtual Identity Theft: Are you (4) Real?* (2008), performance/instalação apresentada no Second Life e na galeria SF Camerawork, o grupo Second Front inquiria os visitantes sobre os motivos porque queriam uma primeira vida quando na segunda são imortais e podem voar. Em *posters* com a palavra *wanted* (procurado) e em pacotes de leite com a indicação *missing person* (procura-se) colocaram a cara de várias pessoas da RL. Numa série de ecrãs de vídeo, outras pessoas elaboravam sobre a primeira e a segunda vida. Gazira Babeli comentou esta dicotomia: «Ainda não compreendemos o que a “vida” é e já falamos de uma segunda. Uma vida de cada vez,

por favor! Talvez estas vidas (RL e SL) não sejam tão diferentes: abstrações simbólicas e virtualidade são atributos comuns.»¹⁶¹



65: *Second Front: Virtual Identity Theft – Are Your (4) Real?*, instalação no *Second Life* e na galeria *SF Camerawork*, San Francisco, Abril, 2008

O meu avatar é mais do que uma representação de mim: eu sou o avatar, eu animo-o através da fala e do movimento ao vivo. Assim, mais do que de separação entre vidas podemos falar na existência de uma instância na qual o virtual e o real se diluem.

Alise Iborg, membro inicial de Second Front, grupo de performance no Second Life, chamou a esta intervenção do virtual no real e vice-versa uma *virtual leakage* ou um derrame virtual:

«I define virtual leakage as a two way exchange between the virtual and the real, through which new hybrid meanings can be made. Meaning-making can no longer operate within the hermetic cases of the real vs. virtual, but instead, becomes a back and forth exchange in which ideas migrate by osmosis. While we as Second Life avatars become more real in the virtual world, so too, that we as human inhabitants of the real world become more virtual. In my opinion, there is an amazing opportunity for Virtual Reality (VR) to stake its own territory but in order for VR to produce

¹⁶¹ <http://www.gazirabeli.com/GAZ.php>. Consultado em 02/05/2013.

meaning that breaks from the real and from past artistic social practices, and to become a medium that produces singular works, the binary of the real vs virtual must be dismantled. Only then, will we be able to look at VR not as a simulation of the real, but as a simulation of itself.»¹⁶²

Esta intersecção entre o actuador e o avatar leva-nos assim de volta ao *virtually human* de Tom Boellstorff (2008), o ser em que nos tornámos que habita ambientes virtuais, que não são meras simulações do real mas espaços de criatividade e que vive uma terceira instância da realidade a que alguns chamam «terceiro espaço», como o define Liz Solo, um dos elementos do grupo Second Front:

«(...) there is another kind of “third space” created when your mind is immersed in a virtual environment – much like how you become immersed in a book. This third space is kind of ethereal and always contains an awareness of the real and the synthetic spaces as separate but can create what I liken to a magic circle, which encompasses both spaces. Within the circle, both spaces merge and transform into a different way of experiencing reality, which could be called a “third space”» (Entrevista com Liz Solo, 03/06/2013, Anexo II).

O público intermedial de Helen Varley Jamieson (Capítulo III.2.7.) acontece precisamente neste cruzamento entre o espaço real e o espaço sintético, esse espaço resultante de um derrame virtual que prolonga uma vivência na outra.

Alguns levam mais longe esta consciência da extensão de uma vida na outra acreditando que a sua intersecção cria uma terceira vida. Matteo Bittanti descreveu a terceira vida como sendo os dois níveis de realidade – «o plano analógico (first life) e o plano digital (second life)» – em que habita «um sujeito ampliado por extensões analógicas e digitais e próteses, tal como um avatar, computador, teclado e monitor»,

¹⁶² *A leap into the void: interview with Second Front*, entrevista por Domenico Quaranta para Rhizome, 01-03-2007: <http://rhizome.org/discuss/view/24830/>. Consultado em 02/05/2013.

exemplificando com as actividades que são levadas a cabo por um avatar no Second Life (citado por Quaranta, 2007).

Stelarc trabalhou o conceito numa palestra dada pelo seu avatar Stelarc Luik, intitulada *From Second Life to Third Life*.

«We had a real life and now we have a second life, but what I think that would be meaningful was to try to construct a third life; so, instead of a physical body animating an avatar, in this kind of master/slave relationship, imagine how avatars – and this is quite possible – are increasingly imbued with an artificial intelligence, perhaps genetic algorithms that enable the avatar to develop its own behaviour, autonomy as well as simple agency. That avatar might be able to access my physical body and perform with it in the real world – so our Second Life avatar would have a third life, a real world existence or perhaps, scrambling things a bit, I might be in control of half the avatar’s body while the other half of the avatar is accessing and physically moving my body» (Stelarc, 2011).¹⁶³

Esta possibilidade de o avatar animar o corpo de carne e osso não é nada de novo, uma vez que Stelarc já o fez em *Movatar – Inverse Motion Capture Sistem* (1997-2002)¹⁶⁴ (ver também Capítulo IV.3.2.). Nessa *body instalation/performance* a parte superior do corpo do *performer* era animada através da estimulação muscular resultante de uma selecção de partes do corpo de um avatar por parte do público *online* enquanto a parte inferior do seu corpo retinha a sua autonomia. Há, assim, a possibilidade de uma interactividade bidireccional entre o avatar e o corpo real¹⁶⁵.

¹⁶³ Palestra inaugural da mesa redonda «From Black Box to Second Life: Theatre and Performance in Virtual Worlds» apresentada na School of Arts and New Media, University of Hull, Scarborough Campus em 20 de Maio, 2011. <http://vimeo.com/26698718>. Consultado em 02/05/2013.

¹⁶⁴ <http://stelarc.org/?catID=20225>. Consultado em 02/05/2013.

¹⁶⁵ Stelarc explorou novamente essa interactividade direccional em *Involuntary, Improvised and Avatar Arms* (Stelarc, Upton e Chafer), apresentado na The Herbert Art Gallery, Coventry, Reino Unido, 2012, performance que incluímos na Ciberformance do Corpo, tal como *Movatar, Inverse Motion Capture System* (1997-2002), e que analisaremos na próxima secção. Outras performances de Stelarc no Second Life incluem, *Avatars have no organs* (2009) com o seu avatar/agente de Inteligência

Esta intersecção entre mim e o avatar, seja através da comum animação do avatar através do teclado e do ecrã ou de sistemas mais complexos como *motion capture* ou mesmo uma *motion capture* invertida que permite que o avatar me anime a mim, (e na secção seguinte desenvolveremos esta perspectiva) criaria assim uma terceira vida.

Mesmo aqueles que não habitam mundos virtuais são ampliados por máquinas – o computador – operam fluxos de dados *online* e deslizam, assim, entre diferentes modos operativos, entre o real e o virtual, entre espaços, entre vidas.

Para além da aceitação de uma terceira vida, numa época em que entidades semivivas, corpos comatosos criogenicamente preservados, híbridos de plantas e animais, quimeras (Stelarc) e afins se tornaram um dado comum, está aberto o questionamento sobre que é a vida hoje e sobre qual é a sua fronteira com a morte. Mas isso seria tema para outra dissertação.

2.3. Second Front: quebrando as regras da sociedade virtual

Em Novembro de 2006, explorando esse cruzamento de «vidas» e aproveitando as possibilidades criativas de uma espaço virtual público que crescia velozmente, surgiu o grupo pioneiro Second Front (SF), formado por artistas, curadores e académicos na vida real. Foi constituído originalmente por Liz Pickard aliás Liz Solo Mathilde (St. Johns), Jeremy Turner aliás Wirxli Flimflam¹⁶⁶ (Vancouver), Scott Killdal aliás Great Escape (San Francisco), Patrick Lichty aliás Man Michinaga (Chicago), e Doug Jarvis aliás Tran Spire (Victoria). Mais tarde juntaram-se-lhes Gazira Babeli (Milão), Bibbe Hansen aliás Bibbe Ho (Nova Iorque), e Yael Gilks aliás Fau Ferdinand (Londres) (ver entrevista com Liz Solo, Anexo II). Pelo grupo passaram também Penny Leong Browne aliás Alise Iborg e Tanya Skuce aliás Tea Chenille.

Artificial Prosthetic Head; *Rotating Brains/ Beating Heart* (2010) colaboração com Avatar Orchestra Metaverse e Franziska Schroeder, apresentado na Universidade de Brunel; *Yellow Avatar/Blue Sky* (2011), apresentado na Tate Modern utilizando os sensores da consola Kinect e *Out of Breath/Out of Time*, apresentado no Odyssey Performance Arts Festival de 2012.

¹⁶⁶ Wirxli Flimflam teve de «suicidar-se» para acabar a tese de doutoramento. Renasceu como Wirxli 2.

A performance dos elementos de Second Front é efectuada sobretudo através dos seus avatares e de programação de código – construção de *prims*, objectos, gestos, animações – usando as ferramentas do Second Life ou programação externa, geralmente de *freeware*.

Tal como outros tipos de ciberformance, também a praticada pelos Second Front tem uma estética híbrida, não deixando de ser, no entanto e marcadamente, uma herdeira da *performance art*.

Os conteúdos são variados mas são amiúde uma reflexão sobre o meio e sobre a incorporação virtual de uma forma metadiscursiva, pondo em causa as noções de arte e de performance tradicionais. Apostam também na acção e reflexão política e social – questionando a economia daquele ambiente virtual, por exemplo) levando-nos a crer que a ciberformance de Second Front tem a sua inspiração na performance fluxista dos anos 70 e na *live art*.

Second Front fez, aliás, algumas reencenações de performances dos anos 70, como *Car Bibbe* (Outubro, 2008), um tributo a Al Hansen que escreveu a performance para a sua filha, Bibbe Hansen. O Futurismo, o Dadaísmo e o movimento Internacional Situacionista são também fontes de inspiração, bem como Laurie Anderson e Guillermo Gomez-Peña, mas as influências são tão diversas como os membros do colectivo, como nos foi dito em entrevista por Liz Solo:

«We all operate from different (though very similar) points of view and this is a strength. There are many things that unite us – first of all the playground of Second Life, particularly in the beginning, was so new and untested – the appeal of working with the platform and all of its features, pushing it, finding its limits, interrogating it, worrying it, challenging its parameters was exciting to all of us. Also challenging the notion of what a performance is, how a narrative unfolds, what virtual embodiment means. SF is a performance art collective so the work is immediate, responsive, temporal and inclusive of audience. We are usually responding in our performances to current events/situations. It is also extremely fun – this is important» (Entrevista com Liz Solo, 03/06/2013, Anexo II).

Esta performance é distribuída: os seus elementos estão em diferentes locais físicos do globo. Através de correio electrónico trocam ideias e seguidamente reúnem-se no Second Life para as desenvolver, para construir adereços, cenários e experimentá-los. Um guião base é definido mas é dado espaço para o improvisado: «Geralmente temos um guião solto criado para cada uma das peças e usamos isso como referência mas muito do que acontece nas performances ocorre no momento», explica Liz Solo (Entrevista, Anexo II).

A participação é importante para as performances do SF. O elemento do público pode simplesmente assistir através do seu avatar sentado num «teatro» criado para o efeito, participar activamente através dos seus «truques» de programação ou simplesmente entrar no espaço da performance e deixar-se envolver à espera que algo aconteça (pode perder o controlo do avatar debaixo de uma chuva de *grey goo* ou ser ejectado quando tenta entrar no palco como aconteceu ao meu avatar Lux Nix no Festival Odyssey 2012).

«Generally, the audience is a part of SF performances and we encourage and include them. Sometimes audience participation is an important part of the piece. Because we work as performance artists – the people who are present, are considered a part of the performance. We may hand out props and animations to audience members or we may instruct them to input text or communicate through a video stream. We may give them loose instructions and there is often no “expected course” as we respond to what is happening at the time. How the audience responds definitely can play into how the event progresses» (Liz Solo, Entrevista, Anexo II).

Nalguns casos, para além do público à distância, existe também assistência presencial num espaço físico, como uma galeria, onde um *video streaming* do SL é projectado em tempo real.

O público – e a sua reacção – joga um papel importante na ciberformance de Second Front. Liz Solo afirma que o colectivo não pode ser acusado de ser um daqueles artistas ou grupos que usam a tecnologia pela tecnologia, apenas porque podem, sem se preocuparem com a recepção da obra, com o seu conteúdo ou com os seus efeitos estéticos ou comunicacionais:

«Almost all of SF and my own performances involve audiences in both real and virtual space. If there is an audience, performers get off on it, no matter what form the audience takes. Also most of the time we are presenting work in some pretty great, often high profile, galleries, festivals or art spaces so that is always a thrill. Not to mention – we are performing for people all over the world and through these technologies often interact directly with them. Ultimately performances are about communication, not technology» (Liz Solo, Entrevista, Anexo II).

Apesar do contributo da ciberformance para a *performance art* contemporânea e para o futuro da comunicação *online*, o mundo artístico, nomeadamente o segmento da crítica, com raras excepções, ainda não toma a sério a arte praticada em ambientes e plataformas virtuais. Alguns críticos consideram-na desprovida de interesse estético, e diríamos que vêem os avatares como meros *puppets on a screen*¹⁶⁷ que nada acrescentam ao panorama da arte contemporânea. Liz Solo desvaloriza essas opiniões:

«I am not that interested on the “art world”. I have no time to worry about or consider those who don’t have the wherewithal to get with the times. I find much support around the world for the work and have no interest in those who refuse to educate themselves – in this age of information ignorance is a choice. Who wants to present or participate in that kind of context/environment – not me!» (Entrevista, Anexo II).

¹⁶⁷ Fantoches num ecrã, referência que fomos buscar a *Puppet on a string (1967)*, (fantoche movido por fios), tema interpretado por Sandie Shaw no festival Eurovisão da Canção.

Esta atitude de rebeldia e contestação em relação às convenções da arte reflecte-se na prática performativa de Second Front. Questionando o gosto artístico dos habitantes do Second Life, que geralmente espelha a arte convencional do mundo actual, o grupo, em vez de pendurar quadros ou fotos na parede de uma galeria virtual transformou os próprios avatares nas paredes da exposição em *Wall-ker Art Center* (Fevereiro 2008)¹⁶⁸. Como esculturas vivas, os avatares contestavam o conceito do espaço artístico clássico, pondo em causa a crítica institucional.

Anteriormente, numa das suas acções pioneiras, haviam literalmente destruído o espaço da galeria. Em *Border Patrol* (Janeiro, 2007) o grupo foi convidado a actuar na inauguração da exposição de J. C. Fremont (John Craig Freeman, na vida real) *Imaging Place* na galeria virtual *Ars Virtua*. A performance, dividida em três actos, incluiu tanques, helicópteros, barricadas e um bombardeamento final. A galeria acabou consumida por um grande incêndio e os visitantes foram ejectados.

Para além da intervenção em espaços artísticos, as referências à arte são uma constante na prática de Second Front. Em *The Absolutely Last (and final) Supper* (Janeiro, 2007) o quadro *A Última Ceia* de Leonardo da Vinci foi evocado numa acção em que os avatares diziam estar a criar o «Código Davinci» para o século XXI, numa referência ao livro de Dan Brown (2003), e acabavam com uma intoxicação alimentar e a vomitar violentamente o vinho/sangue de Cristo, numa paródia *kitsch* às reproduções de obras-primas que abundam nas paredes das galerias do Second Life e à cultura popular.

Em *Nitsch* (Outubro, 2007) evocaram a obra daquele *accionista vienense* usando telas salpicadas de sangue e crucificando os avatares num espaço teatral onde acabaram por «morrer», subindo as suas almas ao céu.

Em *Spawn of the Surreal* (Fevereiro 2007)¹⁶⁹ o público sentava-se nas cadeiras de num teatro clássico à espera que o espectáculo começasse; porém acabava por ser ele o centro da atenção quando os avatares se começavam a deformar, para susto de muitos que, mesmo depois de se levantarem, não se conseguiam livrar da sua nova

¹⁶⁸ http://www.secondfront.org/Performances/Wallker_Art_Center.html. Consultado em 05/05/2013.

¹⁶⁹ <http://www.youtube.com/watch?v=kNTOLnmJz-Y>. Consultado em 05/05/2013.

forma surreal. Gazira Babeli, programadora exímia, fez o código das cadeiras e, como já referimos, usá-lo-ia para os seus falsos Bacon em *Avatar on Canvas* (Março 2007).



66: *Fau Ferdinand* como *Minotauro* e *Great Escape* como *Teseu* em *Haledol Dreams of the Minotaur* (Março 2008) dançam o tango num cenário de manicómio. A audiência assiste na plateia

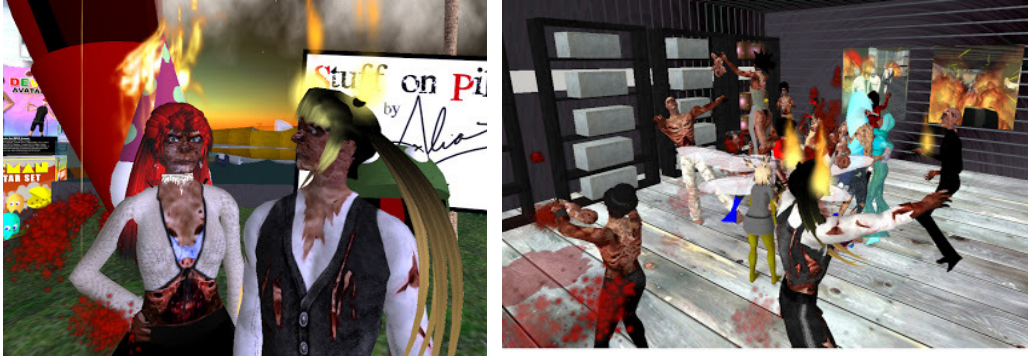
Este teatro do absurdo que questiona a narrativa virtual tem em quase todas as suas manifestações uma inspiração surrealista mas nunca tanto como em *The Haledol Dreams of the Minotaur* (Março, 2008), assim descrito no *site* do grupo:

«The Minotaure and her cellmates are locked in a maze of ever-changing rules inside a padded cell. The inmates include a shell-shocked war hero, two Jesuses and Penny. They create ad-hoc alliances and fight cruel nurses who wield syringe guns and possess gravity-defying superpowers.»¹⁷⁰

Muitas destas ciberperformances são menos encenadas e mais espontâneas – o grupo invade pura e simplesmente um espaço público e faz a sua acção. *Em Zombie Attack – 28 avatars later* (Agosto, 2007)¹⁷¹ os «zombies» de Second Front infectam em menos de meia hora 40 avatares que desfilam pelas ruas do Second Life, espalhando o terror do contágio aos corpos perfeitos dos avatares – que se transformam em nada mais do que pixéis e código «zombificado»...

¹⁷⁰ http://www.secondfront.org/Performances/Haledol_Dreams.html. Consultado em 05/05/2013.

¹⁷¹ http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=gByuAUcehrl. Consultado em 05/05/2013.



67: Membros de Second Front «zombificam» os corpos perfeitos dos avatares em 28 avatars later (Agosto, 2007)

Em *Martyr Sauce* (Março, 2007) o grupo invadiu um dos raros *SIMs* de combate do Second Life, um mundo onde ao contrário de MMORPs como World of Warcraft, Everquest e tantos outros, não há níveis ou pontos a ganhar e não se «morre». Vestidos ao estilo dos anos 60, empunhando sinais de «*peace and love*» e rebentando bombas de «amor», os Second Front confundiram e irritaram uma série de avatares belicistas, morrendo dezenas de vezes para voltar sempre ao ataque protestando pacificamente. Uma boa forma de frisar a diferença entre um jogo – um ambiente com regras e limitações onde o jogador é levado a efectuar acções pré-definidas num processo em relação ao qual pouca escolha ou criatividade lhe é permitida – e um ambiente virtual aberto como o Second Life, onde a comunicação e criatividade são as características chave. A incapacidade de um avatar morrer – quando é «morto» é ejectado de um local e volta ao *sim* definido como «casa», que pode ser aquele de que foi ejectado, como no caso de *Martyr Sauce*, ressuscitando interminavelmente – mostra como a ciberformance de Second Front subverte a noção de espaço mas também como foca a elisão do tempo nos ambientes virtuais – o avatar não envelhece, não se degrada com o tempo, não perece.

A ciberformance dos SF é sobretudo uma arte com intenções sociopolíticas que põe em evidência as idiosincrasias da microeconomia do SL, essa «distopia capitalista e *kitsh*» (Quaranta, 2007), mas que foca também questões de actualidade da rl, a «vida real».



68: Pizza SLut (Março, 2007)

Em *Pizza SLut* (Março, 2007) o grupo invadiu as instalações da corporação Domino Pizza no Second Life para lhes mostrar de que era feita uma pizza. Os avatares envergando fatos feitos de pizza espalharam molho de tomate e acabaram por interromper uma reunião da companhia «real» que estava a decorrer naquele mundo virtual. Foram banidos para sempre.

Uma das acções históricas de Second Front, em termos de provocação do *status quo* daquele mundo e de crítica ao seu sistema económico que emula o capitalismo real, foi *Grand Theft Avatar* (Abril, 2008), performance apresentada ao vivo durante uma conferência no San Francisco Art Institute. Os avatares de Second Front, depois de planearem o assalto aos cofres do Linden Treasury (o *linden dollar* é a moeda do SL), disfarçaram-se dos membros do júri do painel «From cinema to machinima» (Christiane Paul, Char Davies e Camille Utterback, Scott Snibbe, Lynn Hershman Leeson) no qual a performance estava incluída. Seguidamente embarcaram no seu helicóptero na direcção daquela instituição monetária e, depois de uma troca de tiros com os guardas e funcionários (membros do SF), rebentaram os cofres e espalharam os *lindens* numa chuva de *grey goo*, acabando os assaltantes por viajar em mísseis teleguiados (à maneira de Slim Pickens em *Dr. Strange Love*, de Stanley Kubrick, 1964). Este exército de libertação monetária voltou a atacar em *De-value de Dollar* (Setembro, 2008): nesta acção os assaltantes chegaram à Odyssey Island e exibiram o dinheiro até se arrependem de se terem tornado ambiciosos e corruptos e queimarem o dito.



69: Grand Theft Avatar (Abril, 2008): os Second Front assaltaram o banco do Second Life, disfarçados dos críticos de arte e artistas presentes numa conferência no San Francisco Art Institute. O saque foi queimado em De-value de Dollar (Setembro, 2008)

As performances de Second Front também reflectem directamente questões do mundo actual. Em *Hazardous* (Janeiro, 2007) focaram a polémica prisão do artista de bioarte e académico Steve Kurtz, acusado pelo estado americano de bioterrorismo. Em Maio de 2004, quando o artista ligou o número de urgência para comunicar que a sua mulher acabara de ter um ataque cardíaco fatal, foi detido e o seu equipamento científico e artístico confiscado por elementos do FBI em fatos Hazmat. No primeiro julgamento a acusação de terrorismo caiu, mas passou a ser acusado de outros crimes federais sujeitos a pena de 20 anos. Só em 2009 o artista foi ilibado. O filme de Lynn Hershman Leeson *Strange Culture*, sobre a história de Kurtz, foi exibido ao vivo no dia 22 de Janeiro de 2007 no Second Life num cenário incluindo um tribunal americano e barricadas preparadas pelos membros de Second Front, envergando fatos de contenção.



70: Hazardous (Janeiro, 2007), sobre a polémica prisão do artista de bioarte Steve Kurtz

Questões de actualidade relacionadas com a arte, a liberdade de expressão, ciência ou a ecologia são tratadas noutras performances como *Large Hardon Collider* (Outubro, 2008), sobre a entrada em funcionamento do grande acelerador de partículas e a possibilidade da criação de um buraco negro; *Iron Lung Grand Prix* (Junho, 2008), sobre a proibição de fumar nos cafés e espaços públicos de Amesterdão ou *Noise Ratio* (Abril, 2009), sobre a relação entre a poluição sonora e a morte dos golfinhos no Mediterrâneo, que teve lugar na École de Beaux Arts de Algiers e no Second Life.

As performances deste colectivo são ainda, e sobretudo, sobre as questões da identidade e da virtualidade. «Who is my avatar self? How much of my pre-Second Life self am I investing in my avatar? Can we actually own our avatar identity? If not, is it possible to steal virtual identities?!»¹⁷², perguntavam quando do assalto aos cofres fortes do Second Life, como já haviam feito no referido *Virtual Identity Theft: Are you (4) Real?* (Outubro, 2008). Nesta performance desafiaram visitantes da galeria, onde se exibiam trabalhos de Second Front, a provar que eram reais, captando as suas imagens em vídeo. O repto era o seguinte:

«We are avatars in Second Life who can fly, teleport and change gender, and many other things. We do not age or get sick. Second Front does not understand how you can, or even would want to, live a first life. We invite you to tell us who you are, and what is good about your “First Life”».

As fotos e vídeos dos visitantes foram depois exibidas numa galeria do SL, numa «exposição» de identidades. Este questionamento prático e crítico da separação/convergência entre realidades e dos seus efeitos na identidade virtual, mas também na do mundo físico, é uma constante no trabalho de Second Front.

Aliás, esta ligação entre o físico e o virtual já havia sido focada em *The Gate* (Outubro, 2007), uma instalação ligando os dois mundos, ou uma porta entre dois

¹⁷² <http://www.slfront.blogspot.pt/>. Consultado em 05/05/2013.

espaços de representação. A performance aconteceu na inauguração do iMAL – Interactive Media Art Laboratory, em Bruxelas, e explorava a «fusão entre o mundo físico e a *net* através de esculturas e instalações em rede que questionam o espaço físico bem como o mundo digital»¹⁷³. O *video streaming* em tempo real nos dois espaços – projecção para o Second Life da imagem do público e artistas na galeria bem como do ambiente virtual e dos avatares para a galeria – criava um portal entre mundos. No mundo actual o público podia assistir às performances de vários artistas para além de Second Front, enquanto no Second Life avatares tomavam contacto com o trabalho de artistas da galeria ou simplesmente comunicavam com o público. *The Gate*, voltou a acontecer nos anos seguintes noutras mostras e exposições – incluindo a Bienal de Xangai. Na secção IV.3.1. e 3.3. veremos como o portal tem sido utilizado por outros artistas para habitar de uma forma mais corporal o limiar de realidades.



71: *Acting as Aliens* (Novembro, 2009), Galeria Aksioma/Kapelica em Ljubljana, Eslovénia

Em *Acting as Aliens* (Novembro, 2009), com Gazira Babeli e Man Michinaga, o grupo já usara o *video streaming* como portal entre ambientes. Na galeria Aksioma/Kapelica em Ljubljana, Eslovénia, numa mesa com toalha aos quadrados vermelhos, com frutas e vinho – uma continuação do cenário no SL – os visitantes desenhavam e escreviam para Gazira que, do outro lado, reagia, criando *prims*, objectos. Nesta forma de comunicação entre seres – e não nos esqueçamos que Gazira

¹⁷³ http://www.secondfront.org/Performances/The_Gate.html. Consultado em 06/05/2013.

é aquele avatar a quem não se conhece identidade de carne e osso – e através de um portal entre mundos, quem é mais humano e quem é *alien*, um estranho, extraterrestre ou não humano? O avatar ou o visitante?

*Losing It*¹⁷⁴ (Janeiro, 2008), apresentado no RMIT Creative Media, no Second Life, é uma peça que trata das questões de identidade relativas ao mundo virtual de uma forma indirecta e abstracta, aberta a interpretações. Numa performance com raízes na dança e na *dance-tech*, Fau Ferdinand e Liz Solo vêm-se suspensas numa gaiola/palco à procura de algo que é um dado assumido para quase toda a agente, mesmo para um avatar: a cabeça. O público está sentado acima de um fosso quadrado rodeado de grades onde o único adereço são três cabeças espetadas em estacas. As duas *performers*, nuas, com tatuagens de cobras nas costas e dobradas sobre si próprias, sem cabeça, correm cegas, procurando algo no chão. Quando chocam tomam consciência uma da outra e começam a comunicar. Sentem que estão a ser observadas e constroem uma estrutura em rede, que as protege. Liz Solo canta uma canção sem palavras e os corpos vão-se metamorfoseando, desenvolvendo asas e por fim cabeça. Começam então a movimentam-se de várias formas, como insectos acabados de sair do casulo, enrolando o corpo de formas não realistas e impossíveis a um corpo de carne e osso. A certa altura tomam consciência de que desenvolveram cabeça e uma grita «eu sei quem sou, tirem-me daqui». Comemoram dançando juntas e saem da gaiola a voar.

Como muitas outras performances de Second Front, *Losing It* tem todas as características da ciberformance. É uma reflexão metamedial sobre o meio, sobre a intersecção virtual/real e sobre a dicotomia cabeça/corpo em que os avatares são seres embrionários, repletos de sentido, que se transformam em borboletas que nos levam, a nós, *virtually human* (Boellstorff, 2008) ou *homo virtualis* (Lichty, 2009), mais longe. Prisioneiros da primeira vida, a segunda liberta-nos, permite-nos aceder a outros níveis de consciência bem como desenvolver uma subjectividade diferente.

Performance baseada num guião mas sujeita ao improvisado de cada uma das *performers*, *Losing It* é uma obra aberta cujo sentido é construído pelo espectador. É

¹⁷⁴ *Machinima* de Osprey Therian: <http://blip.tv/osprey-therian-/losin-it-1727529>. Consultado em 01/05/2013.

também uma peça que usa meios abertos: o próprio vocabulário do Second Life (para adereços, skins, gestos e animações) e *software de open source* para desenhar os movimentos dos avatares.

O trabalho deste grupo chega-nos através de documentos: vídeo (o de *Losing It* é de Osprey Therian, realizadora de *machinima*), fotografia, documentos escritos, como entrevistas em publicações internacionais, e produção académica nomeadamente do crítico e curador de *new media art* Domenico Quaranta ou de Patrick Lichty, curador e editor de *Intelligent Agent Magazine* e um dos membros do colectivo. Porém, não nos podemos esquecer que o trabalho de Second Front é sempre ao vivo, *online*, e, por vezes, também num espaço físico, geralmente uma galeria ou outro espaço dedicado às artes, desenvolvendo nesta instância um público intermedial (Jamieson, 2008) que na maioria dos projectos é importante na criação das ciberperformances, uma vez que a abertura à participação é essencial e determinante no resultado final, embora algumas sejam *score based* ou desenvolvidas a partir de um guião.

De uma forma política e social os Second Front tomam de assalto os espaços públicos do Second Life tal como a *performance art* dos anos 60 e 70 intervinha em espaços públicos físicos.

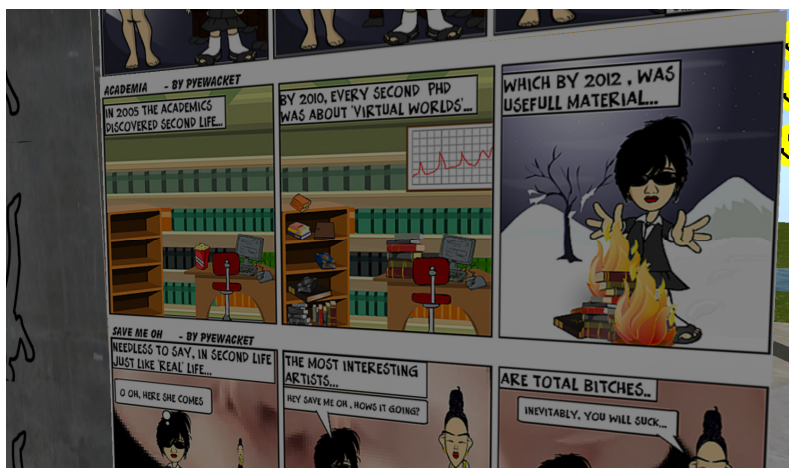
2.4. Odyssey: a plataforma

A actividade de Second Front enquanto grupo abrandou nos últimos anos, no entanto, a colaboração entre os seus elementos continuou (ver Entrevista com Liz Solo, 03/06/2013, Anexo II).

Entre os seus mais recentes projectos contam-se uma série de performances e uma instalação sobre o pai de Bibbe Hansen, Al Hansen, e o movimento Fluxus, na galeria Franklin Street Works, no Connecticut, Estados Unidos, e na galeria Exhibit A no Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator, no Second Life.

Este último espaço, uma ilha no Second Life, foi fundado em 2005 pelos avatares Sugar Seville e Pacino Hercules, que entreviram o potencial daquela interface para a arte, estabelecendo aquele simulador como a base para uma comunidade

artística que actualmente engloba mais de 600 membros¹⁷⁵. Actualmente é Liz Solo, elemento de Second Front, que gere aquele *sim*.



72: Banda desenhada de Pyewacket na ilha Odyssey, dedicada à arte no Second Life

O Odyssey Performance Art Festival acontece anualmente naquele espaço. Tanto os Second Front como os seus elementos, em separado, apresentam performance nesse evento, assim como outros artistas daquele MUVE.

A edição de 2011¹⁷⁶, de 7 a a17 de Julho, abriu com uma parada por toda a ilha, organizada por Pyewacket Kazyanenko, com os avatares vestidos a rigor (o meu ia de noiva amordaçada), fazendo *rezz* de *prims* espectaculares e acabando num teatro onde todos eram convidados a apresentar o seu trabalho de código.

O festival terminou com *Avatar Wrestling Federation Smacktacular*, um torneio organizado por Dan Coyote Antonelli e DC Spenseley onde os participantes eram convidados a dar o seu melhor em termos de *code performance*, concorrendo por eliminatórias. No final, todos os que tentaram participar, incluindo o meu avatar Lux Nix, acabaram a voar pelo espaço, ejectados do palco. Essa edição incluiu ainda performances de Avatar Orquestra Metaverse, Alan Sondheim, SaveMe Ho, Kukukkfu

¹⁷⁵ Ver referência ao Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator na entrevista com Liz Solo no Anexo II.

¹⁷⁶ http://odysseysimulator.blogspot.pt/2011/07/2011-odyssey-performance-art-festival_05.html. Consultado em 08/08/2011.

Yoseke, ArthOle, Gracie Kandall e Kikas Babenco e Marmeduke Arado, dois *performers* de código portugueses.

No *The Third Annual Odyssey Performance Art Festival* realizado a 21 e 22 de Dezembro de 2012¹⁷⁷, os Second Front acabaram com o mundo (numa referência à teoria do fim do planeta, inspirada no calendário Maia) numa festa em que o meu avatar fez a *board walk*, caindo no precipício várias vezes, sem se magoar, porém. Stelarc foi a estrela dessa edição com *Out of Breat/ Out of Time* (assistido por Pyewacket Kazyanenko com quem geralmente colabora) mas outros performers de renome participaram: Alan Sondheim, Jo Ellsmere, Liz Solo, Patrick Lichty, Selavy Ho e Wirxly II (Jeremy Turner). As ciberperformances foram apresentadas também em dois *meat spaces* (espaços «de carne» ou físicos): o Black Bag Media Collective Studio, St. Jonh's, Terra Nova, Canadá e o Museu Sorgdrager, Ameland, Holanda.



73: O meu avatar Lux Nix no cenário da ilha *Odyssey*, repleto de memorabilia de *Second Front*, no final da performance do grupo em Dezembro de 2012

O festival, para além de ser uma boa oportunidade para ver e participar no que de mais interessante os artistas do Second Life produzem, é também um espaço de diversão para todos os *virtually human* que gostam de comunicar através da arte nos MUVE.

¹⁷⁷ <http://odysseysimulator.blogspot.nl/2012/12/2012-odyssey-performance-art-festival.html>. Consultado em 20/01/2013.

2.5. Quebrando as regras do jogo

Algumas das primeiras performances *online* aconteceram em ambientes textuais de jogo, tal como já referimos anteriormente. Aos jogos de computador continua a faltar a aura do erudito, sendo geralmente classificados como entretenimento de massas e divertimento viciante. No entanto, nos últimos anos, várias disciplinas como a dança, o teatro e as artes plásticas apropriaram-se das suas características, apropriação em que a ciberformance foi pioneira (em Multi User Dungeons como LambdaMOO (1990), ou mesmo em World of Warcraft (Blizzard, 1994) como veremos a seguir).

Desde há vários anos que Gabriella Giannachi estuda a relação entre a performance e o digital resultando em duas obras importantes: *Virtual Theatres* (2004) e *Mixed Reality Performance* (2011), esta, em colaboração com Steve Beresford. Sobretudo nesta última, Giannachi faz uma ligação entre a prática – trabalhos de performance e instalação que vão buscar a sua inspiração aos jogos digitais – e a teoria interdisciplinar vinda dos *game studies*, *performance studies*, *new media studies* *human computer interaction*, entre outros campos.

Sobretudo através de uma estreita parceria com o grupo Blast Theory, esta teórica que integra o Mixed Reality Laboratory ajudou a desenvolver e teorizou sobre uma série de jogos-performance desenvolvidos por aquele colectivo¹⁷⁸.

Também Johannes Birringer (2011: 43-59) desenvolveu projectos de dança-tecnologia baseados nas regras e na teoria do jogo, como *Saira Virous* e *Viroide Flophouse*.

Estes são projectos que usam a lógica dos jogos para construir um trabalho artístico de performance. Contudo nem sempre são em rede e nem sempre são acessíveis ao público da Internet mas apenas a uma audiência restrita e de galeria, ou mesmo apenas aos próprios *performers* (o que acontece com *Saira Virous*). Também não são construídos no espírito do produtor com programação *freeware* e *open source*, e são, pelo contrário, bastante dispendiosos e, diríamos mesmo, elitistas.

¹⁷⁸ <http://www.blasttheory.co.uk/bt/chronology.html>. Consultado em 03/03/2013.

Assim, apesar de serem obras que demonstram a importância crescente da lógica dos jogos para o desenvolvimento da performance digital contemporânea, teremos de os deixar fora do nosso estudo sobre a ciberformance.

Existe, no entanto, a performance que usa ambientes de *gaming* populares e as suas próprias ferramentas para se desenvolver, quase sempre quebrando as regras do jogo de forma interventiva; essa, sim, tem uma relação estreita com a ciberformance.

Note-se, porém, a diferença entre este tipo de performance e a ciberformance que se desenvolve em MUVE – ambientes sociais de acesso aberto – e plataformas criadas para a performance, que permitem uma incorporação de avatares livre ao contrário dos ambientes de jogo temáticos, baseados na incorporação de um personagem pré-determinado e desenvolvimento de um papel específico.

Assim, aceitamos que a performance que acontece no espaço do jogo virtual é ciberformance de código mas frisamos que é limitada em relação aquela que é criada em plataformas e ambientes virtuais que permitem outro tipo de liberdade criativa.

Na performance que se desenrola no jogo *online*, geralmente, há uma simples utilização desse espaço, não havendo uma criação de *scripts*, ambientes e animações ao nível dos MUVE, se bem que em algumas das acções em jogos haja *hacking* das ferramentas e, portanto, do código do jogo em si. De qualquer modo, a partir do momento em que há a adopção de um personagem (um guerreiro em Quake ou em World of Warcraft) ou a criação de um ambiente (uma casa em The SIMs *online*) há utilização de código, e assim consideramos ciberformance de código as acções performáticas que se desenvolvem nesses ambientes multijogador.

Essas manifestações são também ciberformance nas suas intenções e nos seus efeitos, na sua capacidade para se desenvolver no limiar da arte e da vida real e na capacidade para gerar repercussões artísticas, sociais e políticas como veremos a seguir.

Note-se, ainda, que não pretendemos ser exaustivos nesta relação entre os jogos digitais e a performance, uma vez que o tema, só por si, poderia ser objecto de uma tese de doutoramento.

Como vimos no Capítulo II, a ciberformance começou por se desenvolver em MUD (Multi User Dungeon, Domain ou Dimension) e MOO (MUD Object Oriented), baseados em texto, que combinavam elementos de jogo com ficção interactiva e fórum textual e que inspirariam, mais tarde, MMOG (Massive Multiple Online Games) e MMORPG (Massively MultiPlayer Online Role Playing Games) como o popular World of Warcraft ou WoW.

No princípio dos anos 90, o colectivo The Plaintext Players, de Antoinette Lafarge, começou por utilizar esses jogos de aventura baseados no texto para desenvolver aquilo que podemos considerar as primeiras ciberperformances.

Depois de quase duas décadas de *gaming* e de performance LaFarge continua a reflectir sobre o jogo e sobre a maneira como nos relacionamos com este: em 2009 desenvolveu um projecto encomendado pelo Laguna Art Museum chamado *World of Warcraft – The Adventures of Malbec and Player*. Embora esta artista pioneira da ciberformance geralmente se expresse através da performance, este projecto tomou a forma de uma enorme colagem digital que combinava imagens do ecrã de World of Warcraft com imagens de *webcam* do jogador, criando uma narrativa:

«This project reflected my combined fascination and frustration with *World of Warcraft*, which I had been playing for several years at that point. In particular, it was a look at the relationship between players and avatars – a relationship that seems to me to be always troubled and generally oversimplified in writing about all kinds of virtual environments, not just that of *WoW*. The discourse around *WoW* has been very other-directed (e.g. how players behave towards other players, how they enact stereotypes), but what interests me is *what we are doing to ourselves* in virtual social environments like *WoW*. If avatars are sometimes less play than a form of self-enslavement and self-violation, what does that imply?»¹⁷⁹

¹⁷⁹ Entrevista para *Games Scenes*, «Enterview: Antoinette LaFarge's Mixed Realities, Games Scenes - Art in the Age of Video Games», 17-10-2011: <http://www.gamescenes.org/2011/10/interview-antoinette-lafarge.html>. Consultado em 15/12/2012.

Outros artistas que usam os jogos digitais desenvolvem os seus projectos como reflexão sobre os mesmos.

Auriea Harvey e Michael Samyn, já aqui referidos (Capítulo IV.1.6), começaram por criar uma performance interactiva a partir da sua relação amorosa que se desenrolava entre os Estados Unidos da América e a Bélgica. Entre 1999 e 2003 alimentaram *Wirefire*, uma ciberformance em progresso que incluía *video streaming*, áudio, texto e grafismo interactivo. Contudo, a partir de certa altura, sentiram que necessitavam de algo que permitisse maior participação e encontraram-no nos jogos de computador, criando a sua própria companhia Tale of Tales¹⁸⁰. Aí criam jogos não violentos que visam sobretudo estimular a criatividade de quem os joga, numa reacção aos jogos clássicos. A estes critica Samyn a falta de perspectivas artísticas e de significado a nível cultural:

«When a medium **can** represent a soldier and it **can** recreate a theater of war, it **needs** to have something to say about this subject matter. The response of the games industry to this dilemma so far has been retreat. We minimize the importance of the story and draw attention to our cool mechanics and the fun our players are having. At the expense, of course, of cultural significance and expanding the audience. Instead of embracing the artistic potential of the medium, we have retreated into the comfortable zone of gaming.»¹⁸¹

Esta crítica de Michael Samyn à indústria do *gaming* reflecte-se nos jogos poéticos que ele e Auriea Harvey criam no seu estúdio independente.

Em vários projectos, Joseph DeLappe utilizou os jogos de computador, nomeadamente os *first person shooter* (FPS),¹⁸² tanto para uma análise política e social

¹⁸⁰ <http://tale-of-tales.com/tales/index.html>. Consultado em 15/11/2012.

¹⁸¹ Sublinhado do autor. http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_291/8608-Almost-Art. Consultado em 15/11/2012.

¹⁸² Há vários tipos de jogos: FPS, First Person Shooter (ex. Doom, Quake, Fear), MMORPG, Massive Multiplayer Online Games (ex. WoW, The Matrix Online); ARG, Alternate Reality Games. Para uma discussão sobre estes diferentes tipos e sobre a relação entre os jogos e a arte ver o artigo de MEZ no

relacionada com acontecimentos da actualidade, como para criticar a forma como os próprios jogos são concebidos, nomeadamente os que têm como tema a guerra (ver comentários do artista no CyPosium 2012 no Capítulo IV. 1.7).

Desde o princípio dos anos 2000 que o artista americano utiliza o *gaming online* para se manifestar artisticamente: em *Howl: Elite Force Voyager Online* (2001) entrou no jogo Star Trek Elite Force Voyager Online com o nome Allen Ginsberg e aí recitou e escreveu o poema *Howl*, do conhecido poeta da Geração Beat, ao longo de seis horas; em *Quake/Friends* (2002-2003) seis *performers*, juntos numa galeria de arte, recitaram e escreveram o guião de um episódio do série de televisão *Friends* no jogo Quake III; em *The Great Debates* (2004), recreou os debates presidenciais durante a campanha eleitoral em três jogos diferentes: Battlefield Vietnam, Star Wars e The SIMs Online; *dead-in-iraq* (2006-2011) foi como chamou ao seu avatar quando entrou no FPS America's Army – jogo usado como plataforma de recrutamento do exército dos EUA – para introduzir, ao longo de anos, os nomes de 4484 soldados americanos mortos no Iraque.



74: «dead... what is your point?», pergunta um jogador ao avatar de Joseph DeLappe, durante dead-in-iraq (2006-2011)

Os objectivos sociais e políticos deste artista são óbvios – aliás este último projecto valeu-lhe uma ampla cobertura mediática, ameaças de morte e acusações de antipatriotismo. A sua performance durante este último jogo provocou reacções acasas

HZ Journal (Dezembro, 2005): <http://www.hz-journal.org/n7/mez.html>. Consultado em 02/02/2013.

no seu público: foi questionado («what is your point?»), ridicularizado e por vezes obrigado a sair pelos outros jogadores. Nesta tentativa de quebrar as regras do jogo e de estabelecer diálogo com os outros *gamers*, DeLappe consegue quebrar a ilusão e estabelecer uma ligação directa com a realidade, seja ela a futilidade das *soap operas* televisivas ou a crueldade da guerra.

À semelhança de Joseph DeLappe, também Eva e Franco Mattes, conhecidos *hacktivistas* italianos, penetraram num ambiente de guerra multijogador FTP para executar a performance *Freedoom* (2010)¹⁸³. Aí, explicavam aos outros jogadores que estavam a fazer uma performance e pediam para não serem mortos mas invariavelmente eram-no. «*Ok dud if you are just an artist just disconnect and go and paint*», foi uma frase escrita na caixa de texto durante esta acção que exemplifica a reacção dos outros jogadores e mostra como esta forma de ciberformance põe em causa os cânones da arte. Estes *performers* que trabalham na liminaridade da ciberformance mostram que os jogos *online* são espaços públicos para a arte tal como qualquer praça ou largo o é para uma performance de rua.

Estes são alguns exemplos de *performers* que criaram ciberformance dentro dos ambientes de jogo *first person shooter*, pondo em causa a sua moral, estética e criatividade. Porém, também MMORPG como *World of Warcraft* estão sob o escrutínio de artistas cansados dos estereótipos do jogo e que desejam maior liberdade de criação nesses ambientes. Foi com esse objectivo que surgiu o movimento *Third Faction*, a terceira facção.

«Third Faction is an affiliation of avatar/entities with a collective interest in exposing binary systems in Synthetic Environments. Third Faction's focus is to develop a democratized and non-hierarchical praxis as well as governance. Current members include a global cabal of artists and performers whose work has been internationally recognized and exhibited. This open system is a participatory practice that welcomes new membership. As a member of Third Faction it is your duty to participate in

¹⁸³ <http://0100101110101101.ORG/home/freedom/>. Consultado em 17/3/2013.

cross factional missions, share the missions, subvert the dominant culture, and take part in a richer experience. Although originating in World of Warcraft, the mission of the collaborative uses many methodologies to critically examine hegemonic narratives and attitudes that generally pervade game environments. Recruitment for new interventionists, volunteers and agents, is conducted through the use of video, print propaganda, and public appearances/installations.»¹⁸⁴

O colectivo foi formado no WoW no dia de São Valentim de 2008 e constituiu uma zona autónoma temporária autodeclarada. Um dos seus objectivos é juntar membros da Horda e Aliança (as duas raças em confronto no mundo de Azeroth) para quebrar as falsas assunções da guerra que lhes foram impostas.

Um dos seus projectos, */hug (slash hug)*, constitui-se no estabelecimento de uma Organização Não Governamental (ONG), inspirada nos princípios humanitários da Cruz Vermelha, no WoW. Em vez de disparar sobre os inimigos, os seus membros curam com pensos rápidos (cruzes vermelhas que lhes saem das mãos), traduzem entre membros de línguas diferentes, colhem comida para os feridos ou ajudam os novatos a integrar-se.



75: */hug* (2009): uma organização não governamental inspirada na Cruz Vermelha põe em causa o belicismo dos MMPORG. Apresentação do projecto numa exposição no Laguna Art Museum

¹⁸⁴ <http://www.thirdfaction.org/>. Consultado em 18/03/2013.

O projecto foi exibido na exposição *WoW: Emergent Media Phenomenon* no Laguna Art Museum, 2009 (e em outras galerias dos Estados Unidos), onde os visitantes eram encorajados a participar ao vivo na acção, quer por membros da Third Faction no mundo actual, quer *online*.

Esta crítica da lógica competitiva e da emulação da guerra pelos jogos virtuais visa também chamar atenção para as guerras fomentadas por diversos poderes no mundo actual e para a importância do protesto público.

Num outro projecto, *Demand Player Sovereignty (DPS)*, Third Faction criou um movimento de desobediência civil que visa aumentar a autonomia dos jogadores do WoW de modo a que possam jogar de forma mais criativa e, mesmo, mudar as regras do jogo: «Para atingir o nosso objectivo subvertemos o conflito faccional deliberado do jogo, participando com os nossos supostos inimigos, explorando modos pacíficos de jogar e trazendo as ideias de resistência política dos jogadores para o fórum público do jogo.»¹⁸⁵

Este movimento ecoa aqueles que se iniciaram há uns anos no Médio Oriente com vista à libertação de ditaduras políticas e na Europa e Estados Unidos numa crítica à situação económica e à falta de poder popular. Third Faction publicou um manifesto pelos direitos dos avatares em que se lê:

«The avatar is an extension of a geographically-defined person who embodies and inherits rights specified in The Universal Declaration of Human Rights (U. D. H. R.). Avatars manifest their physical counterparts or users. The Avatar is not simply a software representation devoid of agency.»¹⁸⁶

Com frases chave como «*avatars are driven by people*» e «*games are artifacts of tyranny*» os Third Faction exigem nas suas performances mais autonomia dos

¹⁸⁵ <http://www.thirdfaction.org/dps/>. Consultado em 18/03/2013.

¹⁸⁶ <http://www.thirdfaction.org/dps/manifesto.php>. Consultado em 18/03/2013.

jogadores, modos pacíficos de jogar e a detenção dos seus direitos contra as regras políticas corporativas com vista a garantir um melhor futuro para as gerações vindouras. Este discurso ecoa o dos movimentos sociais que se faz ouvir nas ruas e por todo o ciberespaço, e que está para além de fronteiras – mesmo aquelas que possam existir entre o mundo actual e o mundo virtual –, numa globalização de vontades e da arte sob a égide de uma geoestética.



76: Demand Player Sovereignty (DPS), 2011, mais do que uma performance, um movimento de desobediência civil em World of Warcraft

DPS foi apresentado no 17º ISEA (International Symposium on Electronic Art) em Istambul em Setembro de 2011.

Uma artista que tem colaborado com os Third Faction, nomeadamente com o projecto */hug*, é Liz Solo, *performer* do grupo Second Front, pioneiro da ciberformance no mundo virtual Second Life. Liz Solo criou o vídeo de instruções para as equipas humanitárias do projecto e recolheu imagens de performances e *sketchs* dos seus membros.¹⁸⁷

Em *Liz Solo and the Ocarina of Time*, uma instalação/performance no Edge Intermedia Lab em St. John's, Canadá, no dia 29 de Julho de 2008, a artista comprometeu-se a ganhar este jogo em menos de 24 horas, o que conseguiu. Durante toda a noite foi apoiada por vários visitantes que lhe trouxeram bebida, comida e

¹⁸⁷ <http://www.LizSolo.com/hug.html>. Consultado em 18/03/2013.

animaram o espaço onde a projecção em grande plano do ambiente do jogo transmitia uma sensação de imersão. Uma forma de transformar um acto geralmente solitário, pelo menos ao nível do mundo físico, num evento social.

Outros artistas usaram espaços de jogo para criar arte ou, mesmo, criticá-la, como é o caso de Rainey Straus e Katherine Isbister, que em 2004 criaram a performance *SimBee*¹⁸⁸, uma paródia às performances da artista Vanessa Beecroft¹⁸⁹ recriadas no jogo *The SIMs*. Aquela artista italiana é conhecida pelas suas instalações «humanas», em que comenta a moda e os estereótipos sociais e físicos e em que usa modelos nuas, que posam em galerias, evocando as bonecas Barbie. Por outro lado o jogo de simulação *The SIMs* é baseado na criação de uma família de avatares e da sua moradia, há maneira de uma casa de bonecas, onde o jogador tem de manter todos os intervenientes alimentados e felizes. Na galeria virtual de Straus e Isbister as modelos a certa altura começaram a portar-se mal: pegaram fogo à casa e começaram a brigar e a atacar-se, o que acontece aos *SIMs* quando não estão bem tratados e contentes. A performance, cujos resultados finais os autores não podiam prever, encorajava o espectador a reflectir sobre como as questões do olhar, do voyeurismo e da exploração do corpo mudam quando filtradas pela lente da simulação.



77: *Simbee* (2004) de Rainey Straus e Katherine Isbister, inspirado nas instalações/performances de Vanessa Beecroft

Num outro projecto, *SIMveillance* (2006), novamente através dos avatares do jogo *The SIMs*, a dupla pôs em causa a vigilância constante a que hoje somos sujeitos, quer no exterior quer no interior. Neste projecto, estranhos capturados pelas câmaras de vigilância do San José Museum of Art, EUA, durante o International Symposium on

¹⁸⁸ <http://mbf.blogs.com/.a/6a00d83451ba1e69e20147e132c92e970b-pi>. Consultado em 18/03/2013.

¹⁸⁹ www.vanessabeecroft.com. Consultado em 18/03/2013.

Electronic Art (ISEA) 2006, eram transformados em SIMs. Umas semanas depois os transeuntes que entrassem no museu reconhecer-se-iam nos avatares.

Numa entrevista à Game Scenes, Isbinger afirmou:

«Games invite our participation and projection – we are actors in these virtual spaces, and they are such plastic, malleable worlds. They are a tremendously powerful venue for exploring issues of representation, of identity, of control of our own image, as well as issues of aesthetics and how our senses are framed by the context in which we experience art. The SIMs itself is a world in which these kinds of explorations are happening on a mass scale for everyday consumers, and was a ripe context for conducting such investigations.»¹⁹⁰

Para *Simulacrum* (2005) Caleb Larsen usou igualmente o jogo The SIMs. Criou uma vida, uma família, uma casa e uma vizinhança semelhantes às suas. A performance foi apresentada na Tjaden Gallery da Cornell University em Junho de 2005. Durante uma semana, entre as 9:30 e as 16:30 o artista viveu a sua vida quotidiana através do seu SIM. No *blog* onde colocou fotos desta vida duplicada *online* Larsen afirmou-se inspirado por Allan Kaprov, nomeadamente *18 Happenings in 6 Parts*, em que o público era convidado a viver as experiências do quotidiano numa galeria (ver Capítulo II.5.2.).

As «One year performance» de Tehching Hsieh foram também uma inspiração para Caleb Larsen. Nesta, o artista comprometia-se a viver um ano segundo uma série de regras. O artista coreano empreendeu várias performances de um ano incluindo *Cage Piece* (1978-79), em que esteve preso numa jaula de madeira, e *Rope Piece* (1983-84), em que esteve preso por uma corda de 2,4 metros a Linda Montano, na mesma sala, sem se poderem tocar.

¹⁹⁰ <http://www.gamescenes.org/2010/12/interview-katherine-ibister-.html>. Consultado em 18/03/2013.



78: Caleb Larsen e os seus SIMs, em Simulacrum (2005)

Na realidade, *The SIMs* está na fronteira entre um jogo e um mundo virtual – se bem que tenha regras, objectivos e pontos –, o que o tornou o palco ideal para estes projectos.

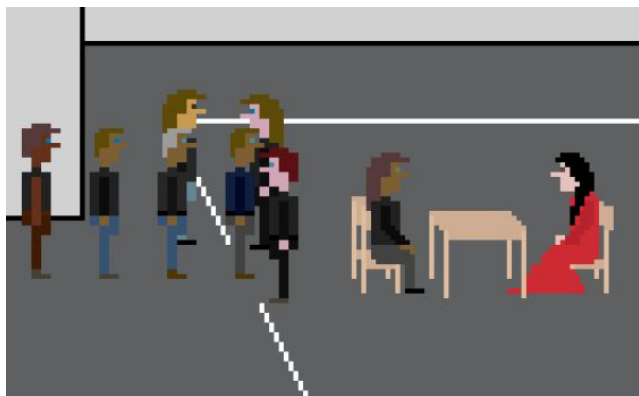
Apesar de ambientes como os referidos constituírem espaços interessantes para exercitar uma arte crítica dos valores sociais que lhes estão na base, alguns artistas preferem criar os seus próprios jogos como comentário artístico, nomeadamente à história da arte e da *performance art*.

Mark Beasley criou *Vito Acconci (The Video Game)*, 2007¹⁹¹, três jogos digitais em que o próprio jogador, com a ajuda do controlo remoto da consola Wii (Nintendo, 2006), recria três performances daquele artista – *Seedbed*, *Centers* e *Following Piece* (ver também Capítulo II.5.6.).

Pippin Barr, por sua vez, desenvolveu *The Artist is Present* (2011), recriação da performance do mesmo nome de Marina Abramović – durante uma retrospectiva no Museum of Modern Art de Nova Iorque em 2010, durante dois meses e meio, a artista esteve sentada a uma mesa onde recebia os visitantes, em silêncio, depois de estes terem esperado em fila durante horas¹⁹². O jogo de Barr, com um grafismo semelhante aos primeiros jogos 2D de 8 *bits*, é exactamente sobre a espera, aquilo que é indesejável e intolerável nos jogos de computador mas que é inevitável na vida.

¹⁹¹ <http://mark-beasley.com/work/vito-acconci-video-game/>. Consultado em 20/03/2013.

¹⁹² <http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2010/marinaabramovic/>. Consultado em 20/03/2013.



79: The artist is present (2011) de Pippin Barr.

A ciberformance que usa o *gaming* quebra as regras do jogo como antes a performance do corpo – emulada e recriada nalgumas destas peças – quebrava as regras sociais e morais:

«An essential part of real life performance is to explore the body and, conventions and the taboos that are associated with the interaction of people. Many of these classic performances that artists today re-enact in online worlds were tactical and tried to affect or shock the visitor. But in the virtual world there is another set of rules and we behave in a different way since we are aware this is only a fiction. You can shoot people, go around naked and do other things that are not accepted in the real world without people being shocked. These new context creates a new meaning to the performances in online worlds. Instead of breaking the rules of human behaviour many of these performances or re-enactments of performances try to break the rules of the game» (Jansson, 2012).¹⁹³

Notemos que algumas destas performances podem não ser ciberperformances: se são apenas a documentação de uma acção acontecida no passado e se não acontecem ao vivo e para uma audiência *online* mas apenas para o público de uma galeria, não as podemos considerar como tal. Porém a maioria integra-se no quadro que definimos

¹⁹³ Artigo no *hz-journal*: «From Plaintext Players to avatar actors: A short survey of online gaming performance»: <http://www.hz-journal.org/n17/jansson.html>. Consultado em 18/03/2013.

para a ciberformance no início do Capítulo III, com destaque para a sua metamedialidade, experimentação e liminaridade.

2.6. *Synthetic Performances* – quebrando as regras da arte

Esta tendência para a reencenação ou remediação de performances que marcaram a história da arte em ambientes virtuais provém de uma necessidade de repensar a pertinência da performance perante os meios tecnológicos e virtuais de hoje, perante uma identidade que se fragmenta, um corpo que se duplica e uma consciência que habita um terceiro plano entre virtual e actual.

Eva e Franco Mattes, aliás 0100101110101101.ORG, *net artists* e *hacktivistas*, construíram avatares à sua semelhança e reencenaram no mundo virtual Second Life cinco performances que marcaram a história da arte nas últimas décadas, os *Reenactments* (2007). Às experiências seguintes, performances originais, chamaram *Synthetic Performances* (2007-2010), tendo em conta a qualidade sintética dos ambientes virtuais.

Reenactments foram apresentadas ao longo de 2007 e *Synthetic Performances* foram postas em acção no festival Performa 09 e grande parte delas, novamente, a 23 de Janeiro de 2010 no SL e no Plymouth Art Center, Reino Unido. Com do meu avatar Lux Nix assisti a várias destas performances.

Os Mattes reencenaram *The Singing Sculpture* (1970)¹⁹⁴ de Gilbert e George, na qual os dois *performers* de fato, com a pele pintada de pó metalizado, cantavam e posavam ao som de uma popular música dos anos 30 (*Underneath the Arches*) em cima de uma mesa, escultura viva que se tornou a assinatura do casal de artistas para o resto das suas vidas. As comparações entre as duas duplas são óbvias: Eva e Franco assumem-se como um casal tão icónico como Gilbert and George, que transformaram os personagens que criaram em si próprios, numa convergência de identidades tão similar àquela que acontece com o avatar e o residente de mundos virtuais. Durante a performance dos Mattes um «espectador» brandia um cartaz: «*You wouldn't know art*

¹⁹⁴ Gravação durante a projecção no Performa 07 <http://www.youtube.com/watch?v=azDeCnvASd8>. Consultado em 20/05/2013.

if it slapped you in the dick», mostrando o fervor participativo dos ambientes artísticos no SL, mesmo numa obra que pouco mais permite do que a assistência passiva.

Seedbed (1972) de Vito Acconci foi recriada pela dupla em 2010. Nesta performance o artista, escondido debaixo de um chão falso, masturbava-se e descrevia as suas fantasias sexuais sobre os visitantes da Sonnabend Gallery em Nova Iorque que passeavam na plataforma acima, transmitidas e amplificadas através de colunas de som para a audiência¹⁹⁵. No SL ouvia-se apenas a respiração ofegante de Franco, cujo avatar se masturbava numa galeria virtual onde Eva e outros avatares ouviam e comentavam¹⁹⁶. SaveMe Ho, prolífica *code performer*, apareceu com a generosa oferta de um lenço branco para «limpar» o avatar do *performer*. Porém, este nunca se via, só se ouvia. Esta peça dos anos 70 sobre a intimidade e a obscenidade – ou a obscenidade da intimidade quando transposta para um contexto público, neste caso o da galeria de arte – tem uma interessante transposição para um mundo virtual onde muitos vão em busca de sexo – sintético, claro – e onde a intimidade ganha outros contornos como vimos no Capítulo I.

Tal como Vito Acconci declarava detestar a palavra performance – pela sua relação com o teatro até aí – também os Mattes afirmam não ser fãs dessa forma de expressão, o que os levou, precisamente, a empreender estas experiências:

«Eva and I – declared Franco Mattes – we hate performance art, we never quite got the point. So, we wanted to understand what made it so un-interesting to us, and reenacting these performances was the best way to figure it out. We have always been very attracted by things we don't like: Nike, the Vatican or Hollywood crap movies.»¹⁹⁷

¹⁹⁵ http://www.ubu.com/film/acconci_seedbed.html. Consultado em 20/05/2013. Ver também Capítulo II.5.6. Consultado em 20/05/2013.

¹⁹⁶ Gravação durante a projecção no Performa 07 http://www.youtube.com/watch?v=MRXOmLC_mD0. Consultado em 20/05/2013.

¹⁹⁷ <http://www.reakt.org/imponderabilia/>. Consultado em 21-12-12.

Continuando nesta remediação da performance «clássica», o par pôs em cena *Shoot* de Chris Burden (1971)¹⁹⁸, no qual o artista foi alvejado no braço por um amigo, uma forma de chamar a atenção para aqueles que o eram todos os dias na guerra do Vietname e para a banalização da morte nos *media*.



80: O avatar de Eva dispara sobre o de Franco na remediação de *Shoot* de Chris Burden. Na galeria o público assiste *online* e *offline*

Outro dos *Reenactments* dos Mattes *Imponderabilia* (1977)¹⁹⁹ de Marina Abramović e Ulay, em que a entrada do público num museu de Bolonha se fez entre os corpos nus dos dois *performers* até a policia os prender (reencenada em 2010 no MOMA com quatro casais).

Estas recontextualizações de performances historicamente marcantes que provocaram reflexões sobre o corpo e os seus limites, a intimidade, a identidade, a sexualidade e a violência, conduzem ao questionamento dos novos significados que surgem quando as mesmas questões são abordadas num mundo sintético. A banalização do corpo nu, do sexo e da violência na vida em geral e na arte da performance em si, o fim de certos tabus e a alteração de mentalidades, levam-nos a olhar estas «velhas» performances de uma forma radicalmente diferente quando as vemos num mundo onde o sexo prolifera mas não causa doenças venéreas, onde as

¹⁹⁸ Filme de *Shoot*, de Chris Burden <http://www.youtube.com/watch?v=26R9KFdt5aY>. Consultado em 20/05/2013.

¹⁹⁹ Gravação no Second Life em <http://www.youtube.com/watch?v=sTQPZhre50g> e gravação durante o Performa 07 <http://www.youtube.com/watch?v=C8aTHkjaOF8>. Consultado em 20/05/2013.

balas não matam, onde não se é preso (quando muito ejectado) e onde não é fácil chocar os residentes – embora haja várias instâncias de *grief*.



81: Eva e Franco Mattes na reencenação de *Imponderabilia*. Gazira Babeli prepara-se para passar entre os dois

Continuando a explorar as possibilidades do virtual, Eva e Franco Mattes apresentaram uma série de performances entre 2009 e 2010, em que, tal como nas performances dos anos 70, os limites do corpo são postos em causa, mas neste caso as fronteiras do corpo feito de código.

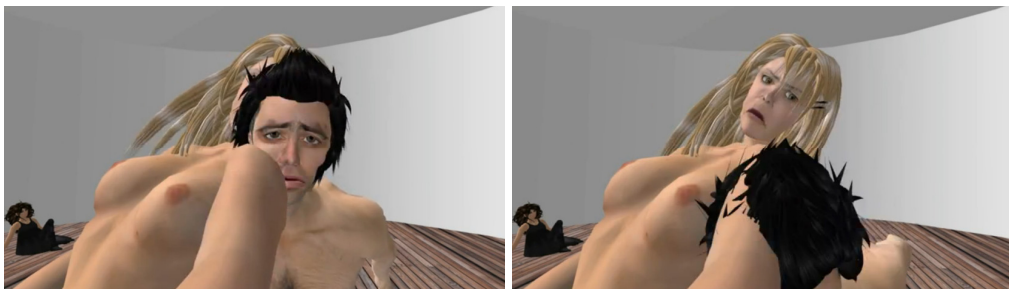
Em *I can't find myself either*²⁰⁰, apresentada a 23 de Janeiro de 2010 no SL e no Plymouth Art Center, Reino Unido, os Mattes estão simplesmente numa cama, relaxados, enquanto os visitantes são convidados a accionar as *pose balls* que os animam com movimentos de coito, transformando-se a cena numa orgia delirante de código, uma paródia ao sexo nos mundos virtuais. Alguns dos participantes, *performers* eles próprios, criaram avatares e animações (por exemplo, um avatar que faz sexo com um boneco de trapo) que acrescentaram comentário à ciberperformance.

Em *I know that it's all a state of mind*²⁰¹ caíam repetidamente no chão da galeria virtual. Ao fim de algum tempo outros *performers* juntaram-se à acção (incluindo o meu avatar) graças a *pose balls* que permitem aos outros avatares reproduzir a

²⁰⁰ http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=PGgkeky3rE0. Consultado em 20/05/2013.

²⁰¹ Apresentado no Plymouth Art Center <http://vimeo.com/21651866#>. Consultado em 20/05/2013.

animação. A certa altura, um participante criou um avatar-caricatura de Eva que caía no chão em consonância com a mesma. Mais tarde, os corpos dos Mattes começam a interseccionar-se de um modo pouco realista ao mesmo tempo que mostravam expressões de sofrimento, de ironia ou de aborrecimento.



82: *I know that it's all a state of mind* (2010) de Eva e Franco Mattes

Em *Medication Valse*²⁰², o avatar de Franco Mattes, sentado numa cadeira de escritório, vai-se movendo lentamente ao som de uma valsa; parece drogado aos olhos dos participantes, que comentam o seu estado. A certa altura o corpo começa a dobrar-se em movimentos irrealistas – só possíveis num mundo sintético – cujo ritmo se vai acelerando. Mais tarde Eva entra na dança das contorções, explorando as possibilidades e a criatividade de um corpo de código.

Nestas performances os corpos dos avatares abandonam algumas das mais realísticas convenções do Second Life, onde geralmente não há intersecção de corpos – quando um avatar se aproxima demasiado de outro, ressalta automaticamente, não havendo uma sobreposição. Invadir o espaço do corpo de outro avatar é considerado, aliás, rude. De várias formas Eva e Franco Mattes questionam a mentalidade dominante naquele mundo virtual onde a nudez é censurada (o meu avatar foi ejectado de uma ilha onde preparava uma performance porque estava nu), onde o espaço vital, gestos e movimentos corporais e muitas outras convenções sociais da «primeira vida» são replicadas – mas onde, simultaneamente, existe a possibilidade de as violar com apenas uma pequena alteração do código, como estes artistas demonstram. Nestas experiências o código da programação é usado para pôr em causa

²⁰² Apresentado no Performa 09
http://www.youtube.com/watch?v=t_dm_qDqkHY&feature=player_embedded. Consultado em 20/05/2013.

os códigos sociais do mundo virtual e do mundo actual numa atitude tão característica da ciberformance.

Estas *Synthetic Performances* transpõem a reflexão que o corpo provocava nos anos 70 para as questões que hoje a incorporação *online* coloca: que corpos são estes, que nos permitem, até onde vão, como se relacionam com os de carne e osso, como nos projectam e aumentam e que efeitos têm sobre a nossa maneira de ver o mundo actual e de o habitar, sobre a nossa consciência corporal e sobre a nossa consciência social.



83: Medication Valse (2009) de Eva e Franco Mattes

Num dos seus mais recentes projectos, *Emily's Video* (2012), Eva e Franco Mattes, que trabalham numa panóplia de meios diferentes, voltam a focar-se nas convenções sociais e morais ao filmarem as reacções de vários espectadores enquanto assistem a um *snuff movie*. Na mesma linha haviam feito *No Fun* (2010) em que Franco se «suicida» numa *webcam room* pública – um fórum de participação através de videoconferência – e filma as reacções dos outros participantes. Entretanto, roubaram o título, o conceito, o comunicado de imprensa e parte dos artistas de uma exposição para montar *Brand Innovations for Ubiquitous Authorship (a group exhibition stolen by Eva and Franco Mattes)* (2013), roubaram o logo da Nike (*Nike Ground*) para o reposicionar em locais mais grandiosos (2003) e roubaram fragmentos de obras-primas – de Kandinsky, Beuys, Duchamp, Warhol entre outros – de Museus nos Estados

Unidos e na Europa, «crimes» perpetrados entre 1995 e 1997 mas só revelados em 2010.

Note-se que os artistas já haviam utilizado o mundo Second Life nas suas experiências artísticas em *13 Most Beautiful Avatars* (2006-2007) uma série de «retratos de auto-retratos» de avatares, «estrelas» daquele mundo, impressos em tela e exibidos na galeria *in world Ars Virtua* (curadoria de Rhizome.org) e no espaço físico da Italian Academy em Nova Iorque. Os retratos aludem de forma explícita às séries de Andy Warhol *13 Most Beautiful Boys* e *13 Most Beautiful Women* (1964). Seguiram-se-lhe *Annoying Japanese Child Dinosaur* (2006), retratos de avatares criados por crianças japonesas.

O facto de o duo – conhecido pelo seu desrespeito pelas convenções da arte criando acções que a levam a ser repensada – se ter interessado pelas possibilidades performativas dos mundos virtuais, mostra que ciberformance é uma prática estética liminar, no fio da navalha, que abre portas para novas maneiras de fazer arte e novas formas de pensar a própria vida quotidiana.

Não seria justo referir as *Synthetic Performances* dos Mattes sem aludir a *Paradise Ahead* de Scott Kildall aliás Great Escape, elemento pioneiro de Second Front. Este fez, entre 2006 e 2007, antes dos Mattes, uma série de remediações de fotos, vídeos e performances que marcaram a história da arte com o objectivo de assinalar a entrada do Second Life nesse percurso:

«*Paradise Ahead* is a print and performance series that blurs the line between document and event in Second Life. Each scene captures the anticipation and familiarity of this simulated environment by restaging iconic art installations, films and photographs. Using only primitive graphics of Second Life, the documentation of these performances – large-scale prints

serves as a historical record of the initial launch point into simulated worlds.»²⁰³

Kildall visava comparar os *media* do passado que revolucionaram a arte, como o vídeo, com os do presente e chamar a atenção para o potencial estético dos mundos virtuais que fundem grafismo tridimensional com redes sociais. O corpo dos inícios da *media art*, alterado pela fotografia e pelo vídeo, é transposto para o corpo virtual do avatar. Entre outras obras remediou naquele MUVE as performances: *Claim* de Vito Acconci; *Shoot* de Chris Burden, *Cut Piece* de Yoko Ono, *Energy* de Marina Abramović e Ulay e *I like America and America likes me* de Joseph Beuys.

2.7. Me Myself and I: separação e convergência de identidades

Em *Theater and Performance in Digital Culture*, Matthew Causey afirma que hoje em dia a imagem projectada compete com a imagem ao vivo. Os concertos de *rock* são suplementados por imagens projectadas que se tornam a evidência do acto ao vivo, tornando a imagem de vídeo mais real que o actor ao vivo. «A estética da combinação de vídeo e imagem real é uma metáfora visual para a subjectividade dividida» (Causey, 2006:23). Na minha pesquisa artística, através do vídeo, reflecto sobre esta separação/convergência de identidades no espaço do virtual.

Me Myself and I (2010)²⁰⁴ é um trabalho misto em que a utilização de várias interfaces resulta no cruzamento final de imagens capturadas durante uma performance efectuada em tempo real no mundo virtual Second Life pelo meu avatar Lux Nix e imagens de vídeo do meu corpo no mundo actual. Trata-se de uma das várias experiências que venho fazendo no cruzamento da ciberperformance com a *machinima*.

A performance foi desenvolvida nas coordenadas Baikal 132,176,87, no Second Life, no dia 22 de Julho de 2010, às 21 horas GMT, para uma pequena audiência. Durante a apresentação foi capturado um plano geral e mais tarde foram gravadas

²⁰³ http://www.kildall.com/artwork/2007/paradise_ahead/index.html. Consultado em 21/05/2013.

²⁰⁴ Ciber-vídeo-performance *Me Myself and I* em: <http://vimeo.com/50757605>. Consultado em 21/05/2013.

algumas imagens de outros ângulos da coreografia para enriquecer a vídeo-performance.

Lux Nix utiliza uma série de movimentos que traduzem sentimentos próprios e a imagem que tenho de mim, uma vez que *Me Myself and I* é um «auto-retrato com avatar». Os gestos e animações, na sua maioria, foram, tal como os *objects trouvés* de Marcel Duchamp, encontrados em grutas de piratas no Second Life ou oferecidos por outros avatares; alguns foram criados no programa de *open source* QAvimator.



84: Lux Nix em *Me Myself and I* (2010)

Lux Nix move-se com um ecrã acoplado onde está representada uma imagem fotográfica do meu corpo real na posição de lótus do ioga de que sou praticante, que é também a primeira posição que o avatar assume na performance. De certa forma, Lux reage – de diferentes maneiras – à imagem que se lhe impõe, acabando por lutar com ela e conseguindo, por fim, que desapareça. Esse ecrã protésico representa a divisão entre quem eu sou e como me represento. No fundo, Lux tenta livrar-se da parte de mim que me é incómoda por me reflectir ou por me fazer reflectir (evocando o «ecrã do duplo» de Matthew Causey, Capítulo III.2.3.).

Inserts de imagens parciais da minha pessoa real mostram-me tentando reproduzir os movimentos do avatar: sou eu que o imito ou ele que me imita a mim? Somos parte integrante de um mesmo sujeito, permitindo-me este aparente desdobramento de identidade uma ampliação do meu corpo e a afirmação da minha

qualidade de virtualmente humana (Boellstorff, 2008). Uma condição que me pode levar mais além.

Assim, se criei o avatar e a coreografia com a ajuda do *software* do Second Life é agora essa representação sintética e gráfica de mim que me impõe que reproduza os seus movimentos. Estes são bastante realistas, mas difíceis ou quase impossíveis de repetir pelo corpo de carne e osso que, apesar da minha boa forma física e consciência corporal, é limitado. A montagem, mostrando apenas segmentos dos movimentos e partes do meu corpo real, escondeu a falha humana.

«Avatars have no organs», os avatares não têm órgãos, diz Stelarc num dos vídeos do seu avatar/agente de inteligência artificial *Prosthetic Head*²⁰⁵, frase que ecoa em *Me Myself and I*, escrita na tela do ecrã, a intervalos. Lux Nix não envelhece, não lhe doem as articulações quando se move, é uma projecção do meu Eu ideal, uma forma de me desenvolver num outro universo, comunicando. Lux Nix está para além de mim. Porém Lux Nix não existe sem mim.

Me Myself and I surge de uma reflexão sobre a obsolescência do corpo e a necessidade da sua ampliação, sobre a nossa emergente condição de virtualmente humanos que conduz a uma corporalidade aumentada, sobre a criação de um sujeito dividido como condição da comunicação em rede, sobre questões de presença, identidade e narcisismo nos mundos virtuais e a forma como estes ecoam os valores sociais e morais do mundo actual.

Opto por incluir *Me Myself and I* nesta secção porque tanto a nível do seu objecto como da sua produção é uma obra de código. A separação/convergência de identidades nos mundos virtuais tem sido amplamente abordada pelos *ciberformers* do código, como vimos ao longo desta secção. Também o cruzamento entre *machinima* e imagem real tem sido usado por vários artistas e *performers* do Second Life nomeadamente Liz Solo, elemento do colectivo Second Front, para trabalhos de teor autobiográfico. Não sendo uma ciberformance de código *per se*, este vídeo é, porém, o produto parcial de uma. É também a primeira de uma série de experiências que levo a cabo sobre as questões da identidade e da corporalidade do *homo virtualis* (Lichty,

²⁰⁵ <http://www.youtube.com/watch?v=Nym8hfNI9Gg>. Consultado em 10/04/2010.

2009), esse ser em que nos tornámos, trabalhos que estão em embrião, tendo sido interrompidos pela escrita desta tese.

Me Myself and I foi exibido no Festival de Performance e Artes da Terra *Escrita na Paisagem* 2011 e no Festival de *Machinima* da Research Conference on Virtual Worlds – SLACTIONS 2012.

Este trabalho surge na sequência de obras anteriores de vídeo performance como *Hunger* (2007), em que utilizo o meu corpo (uma vulva desfocada entre o real e a abstracção que «engole» objectos do quotidiano) para questionar o consumo de massas e *Size 36* (2007), em que, através de nove mulheres que experimentam a mesma roupa numa sala de provas, questiono a conformidade do corpo às normas sociais. Ambas as obras foram exibidas em festivais e galerias nacionais e internacionais nomeadamente no BAC – Festival Internacional de Arte Contemporânea de Barcelona, 2008.

O trabalho dos artistas da Ciberformance do Código põe em causa as noções de espaço e de tempo. No espaço que se alarga para a hipersuperfície do ecrã há uma concomitância entre real e virtual e, no entanto, as horas que passamos em frente ao computador habitando mundos virtuais passam rapidamente, como se houvesse uma contracção do tempo quando estamos nesse estado, nessa convergência de realidades, numa *timelessness* sentida tanto por *performers* como por espectadores. É esse estar fora do tempo ou para lá dele que leva muitos a acusar os MUVE de efeitos semelhantes aos jogos no que toca à dependência e vício.

A construção de espaços miméticos da sociedade neoliberal – cópias de espaços artísticos como galerias e museus, de espaços da economia, como lojas, ou do entretenimento, como discotecas – é questionada pela Ciberformance do Código: nas galerias as paredes ganham vida porque afinal são avatares; as exposições são bombardeadas; os membros do público transformam-se em *performers* quando as cadeiras da plateia os deformam; o dinheiro dos «donos» do Second Life é queimado em praça pública e as animações de dança mais populares das danceterias, quais

objects trouvés das artes plásticas, são recicladas e recontextualizadas (*Me Myself and I*).

Os *performers* do código contestam a assumpção de que os mundos virtuais são simulações, demonstrando que as suas leis são outras: num tempo onde a morte não chega podemos atirar-nos de milhões de metros e ficar desfeitos em pixéis para logo voltar à forma, penetrar o corpo de outro avatar, não só com o sexo mas com todo o corpo (*Synthetic Performances*), dançar com o corpo dividido por um ecrã que transmite a nossa própria imagem real, voar, teletransportarmo-nos ou sermos mortos para voltarmos para mais um tiro fatal, demonstrando as possibilidades artísticas dessa construção cultural que é o corpo de *software*.

Distribuída, ao vivo, intermedial, metamedial e liminar – este tipo de performance de código é importante para o futuro da ciberformance e constitui um contributo importante para uma reflexão mais geral sobre a arte e a comunicação à distância.

3. A Ciberformance do Corpo

«The body in performance continuously reinvents technology and extends itself outward as an experiential, social, theatrical, intentional and influential source of technicity. The body invents technology as it absorbs it, absolves technology as it critiques it, reduces technology as it claims it» (Schiphorst, 2012: xi).

«É preciso dar ao ser humano um corpo sem órgãos, só assim o libertaremos de todos os seus automatismos e o restituiremos à sua verdadeira liberdade. Voltaremos então a ensiná-lo a dançar do avesso e esse avesso será o seu verdadeiro direito» (Antonin Artaud, 1938).

Há décadas que a performance digital utiliza vídeo e sensores de várias ordens para trabalhar as questões da corporalidade, como vimos no Capítulo II. Porém, neste estudo interessa-nos especificamente a utilização desses meios técnicos em rede

através da Internet para criar uma performance que é ao vivo, distribuída, reflexiva, liminar e quase sempre *low cost* e não muito *high tech* – a ciberformance. Assim, só mais recentemente, com o advento de ambientes e mundos virtuais, a ciberformance começou a explorar a forma como tecnologias, tais como sensores de movimento e de dados biométricos – como EEG, ECG OU EMG²⁰⁶ – permitem uma incorporação que intersecta realidades numa relação mais íntima entre o corpo virtual e o corpo real, expandindo a carne, libertando a consciência, abrindo novas perspectivas estéticas para a performance em particular e a comunicação em geral.

Nesta secção olhamos para diferentes experiências que se enquadram na tipologia que definimos como Ciberformance do Corpo, tendo em conta que o corpo é a interface essencial, quer a nível da sua relação com a tecnologia, quer a nível do resultado final ou das preocupações estéticas destas performances. Algumas são variantes do «portal», experimentado na Ciberformance do Código (*The Gate, Acting as Aliens*). Porém, enquanto naqueles projectos avatares e visitantes da galeria apenas se viam através do rectângulo da projecção audiovisual, as acções que agora abordamos envolvem uma projecção imagética concomitante do corpo físico e do avatar no mesmo espaço – o actual, o virtual ou os dois – empregando para isso as tecnologias do *chroma key* e videoconferência, como acontece na maioria das obras de Paul Sermon. Outras ciberperformances, sobretudo através de *motion capture* ou *motion tracking*²⁰⁷, animam o corpo do avatar e o ambiente, como acontece em *Involuntary, Improvised and Avatar Arms* de Stelarc ou *Senses Places* de Cochrane e Valverde.

Nestas últimas há uma relação directa com as questões do corpo, uma reflexão sobre as suas limitações e a forma como a tecnologia o aumenta, o expande e lhe preconiza uma libertação relativamente ao binómio teclado-ecrã. As experiências de Stelarc convocam esta reflexão sobre o corpo individual, enquanto *Senses Places* vai mais longe e questiona o corpo actual e virtual na relação somática com o Outro.

²⁰⁶ Electroencefalografia, electrocardiografia e electromiografia.

²⁰⁷ Por vezes *motion capture*, captura de movimento, é usada no sentido de *motion tracking*. Há quem use os dois termos indistintamente. Na realidade, a primeira implica a gravação do movimento, com um sistema mais ou menos complexo, para animação de um avatar, geralmente personagens em filmes e jogos de vídeo; a segunda apenas o seguimento do movimento e tradução na animação de um avatar.

A Ciberformance do Corpo, mais do qualquer outra, parte de uma crítica às concepções da tecnologia como resultando numa separação cartesiana entre mente e corpo e afirma as potencialidades da amplificação humana resultante da convergência real/virtual num distanciamento em relação a uma perspectiva imersionista em favor de uma visão aumentacionista, tendências que abordamos no Capítulo 1.3.3. Trata-se de experiências artísticas intimamente relacionadas com recentes avanços tecnológicos que provocam já efeitos no quotidiano e que poderão moldar os relacionamentos humanos do futuro no sentido de uma comunicação distribuída mais integrada, corporalizada e sensível.

3.1. Liberate your Avatar: portais entre mundos

3.1.1. Portais de *croma key*

Paul Sermon²⁰⁸ tem cruzado os ambientes real e virtual em diversas instalações e performances, por vezes acompanhado por Charlotte Gould.

Estes trabalhos vêm na tradição das suas instalações telemáticas como *Telematic Dreaming*²⁰⁹ (1992), *A Body of Water* (1999), *There's no simulation like home* (1999), ou *All the world is a screen* (2011), em que através da técnica de *croma key* e de videoconferência, a imagem de *performers* ou do público é capturada em vídeo, em dois locais diferentes, e cruzada numa imagem comum, visível por ambos. Os visitantes/participantes deitam-se na mesma cama, sentam-se no mesmo sofá ou na mesma manta de piquenique, apesar de estarem em espaços ou mesmo cidades diferentes.

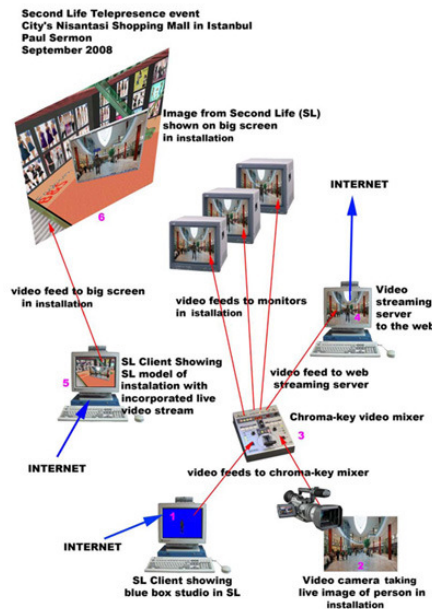
Utilizando o MUVE Second Life, Paul Sermon seguiu a lógica das suas instalações iniciais integrando imagens dos visitantes da galeria com os ambientes virtuais e os seus avatares. Em algumas instalações o visitante pode também, através de computadores presentes no espaço físico, accionar um avatar que se cruza com a sua imagem real no Second Life (*Avatariam*, 2008, *Mirror on the Screen*, 2012)

²⁰⁸ <http://www.paulsermon.org/>. Consultado em 10/06/2013.

²⁰⁹ <http://vimeo.com/20054617>. Consultado em 06/04/2010.

enquanto a imagem do avatar convive com a sua imagem real nos ecrãs dispostos no espaço físico.

Em *Avatarium – a Consumer Paradox* (2008), Sermon ligou um centro comercial em Istambul, Turquia, a um centro comercial em ruínas – supostamente em virtude da crise – no Second Life através do sistema de *chroma key* e de vários ecrãs em *live stream*, formando um portal²¹⁰.



85: Esquema técnico de Avatarium (2008)

No centro comercial físico, computadores permitiam aos visitantes/consumidores accionar avatares no espaço virtual, ao mesmo tempo que a sua imagem real se cruzava com a virtual nos grandes ecrãs do espaço físico. Porém, no *shopping* do mundo virtual, aos compradores, ao invés de produtos e bens, eram apresentadas caixas com instruções semióticas como «compre», «pague» ou «desejo», relacionadas com as mensagens subliminares sempre presentes neste tipo de local. Uma crítica ao facto de o Second Life ter tendência para emular hábitos de consumo da vida real a partir de uma Turquia que, anos mais tarde, se levantaria em protesto contra a destruição de um parque para dar lugar à construção de mais um de centenas

²¹⁰ Descrição técnica da instalação em:
http://www.istanbuldigital.org/english/index.php?option=com_content&task=view&id=36&Itemid=4
4. Consultado em 10/06/2013.

de centros comerciais que invadiram aquele país, aniquilando o comércio tradicional e destruindo espaços de lazer e comunhão²¹¹. Ao vivo, de uma forma interventiva, fazendo uma ponte entre duas realidades, *Avatarium* mostra como a ciberformance actua no cruzamento entre a arte e a vida.

O preconceito de que o Second Life não passa de uma recriação dos pecados da primeira vida (o consumo, o desejo de *status*, a ostentação) e de que os seus residentes são consumidores passivos que apenas desejam um corpo estereotipado são invocados por muitos que não entendem que aquele espaço é mais do que uma simulação e falham, por vezes, em ver as potencialidades dos mundos virtuais para a comunicação e a arte. Essa crítica à estética do Second Life enquadra-se numa perspectiva moralista que esquece que, afinal, nem todos os que estão naquele mundo o fazem apenas para enfeitar o seu «boneco» com roupas novas, que podemos criar um avatar velho e feio pelos padrões de beleza actuais ou um irreal ambiente de conto de fadas – *the sky is not the limit* no Second Life. Contudo, nos primeiros anos de existência daquela plataforma virtual, alguns artistas aproveitaram a sua faceta economicista e neoliberal para fazer uma arte crítica, o que demonstrou, precisamente, que o Second Life era, também, um espaço criativo e de dissidência social.



86: No All Saints Garden, em Manchester, e no Second Life pedisse o direito de voto para os avatars em *Liberate your avatar* (2007)

²¹¹ O protesto contra a construção de um centro comercial no local do Parque Gesi, em Istambul, Turquia, iniciado em Maio de 2013, transformou-se num movimento social de grandes proporções.

Liberate your Avatar (2007) de Paul Sermon é uma dessas obras que parte da necessidade de questionar as relações sociais que se desenvolvem no mundo virtual evidenciando dessa forma as suas possibilidades artísticas. O All Saints Garden, em Oxford Road, Manchester, foi duplicado no Second Life e, tanto no jardim em si, como no Second Life, manifestantes de carne e osso e avatares ostentavam cartazes exigindo «liberte o seu avatar» e «o voto para os avatares». Aquele jardim de Londres tem uma história política – foi às suas grades que uma sufragete se acorrentou no século XIX, exigindo o voto para as mulheres. Com muito humor Sermon pede a libertação do avatar da sua vida consumista e estereotipada numa sociedade virtual que, em certa medida, retrata a vida real e que lhe serve de contraponto. Ou então, pede simplesmente que o deixemos seguir o seu curso, independente do seu actuador, numa referência à divisão de identidade subjacente ao habitar de mundos virtuais.

Parte da sinopse de *Liberate your Avatar* resume a concepção que está por trás da maioria destas instalações e performances que funcionam como portais:

«The merged realities of “All Saints Gardens” on Oxford Road, and its online three-dimensional counterpart in ‘Second Life’ will, for the first time, allow ‘first life’ visitors and ‘second life’ avatars to coexist and share the same park bench in a live interactive public video installation. Entering into this feedback loop through a portal between these two parallel worlds this event exposes the identity paradox in Second Life.»²¹²

Em *Ludic Second Life*, concebido para o Festival Moves 2009, em Liverpool, Charlotte Gould, dentro do mesmo conceito, levou o Second Life para as ruas da cidade. Num grande ecrã publicitário um avatar vestido de Capuchinho Vermelho circulava numa floresta encantada e *naïve* como as das histórias para crianças. Quem movia o personagem era um transeunte, escolhido ao acaso, que envergava uma capa vermelha que permitia *motion tracking*. Um ecrã no Second Life mostrava os movimentos do transeunte na cidade. Como um retiro na paisagem urbana a

²¹² <http://creativetechnology.salford.ac.uk/paulsermon/liberate/>. Consultado em 10/06/2013.

performance questionava as convenções realistas e a estética do ambiente e dos avatares do Second Life. Escreveu Gould na sinopse deste trabalho:

«It offers an alternative to the stereotypes that prevail in Second Life. The avatars in this installation have a puppet like quality rather than the stereotypical Barbie and Ken analogy. So while the user's body controls the puppet in a natural and intuitive way the avatar does not attempt to resemble a first life human»²¹³

Apesar da forma interessante como o mundo virtual é trazido ao quotidiano da cidade e da aposta na relação entre o movimento do cidadão e o avatar, não podemos deixar de notar nesta obra uma perspectiva moralista comum a muitos críticos do Second Life, presente na presunção de que uma estética infantil e ingênua é melhor ou mais válida do que uma estética sexual e realista.

Como já vimos, essa ideia de que os mundos virtuais são meramente simulações consumistas é muitas vezes contrariada não só pelos artistas que neles actuam – como constatámos na análise da Ciberformance do Código – como também por uma série de acções que acontecem nesses ambientes: aulas, conferências, reuniões académicas, eventos de beneficência ou encontros relacionados com a cidadania e com a participação comunitária, por exemplo.

Um acontecimento que mostrou que, afinal, também existe uma consciência social no Second Life foi a sublevação contra a construção da representação da Frente Nacional, o partido político francês de extrema-direita de Jean Marie LePen, naquele mundo, em Janeiro de 2007.

Uma semana depois da construção do centro político virtual os manifestantes haviam-no destruído. Uma acção que demonstra que os avatares são mais do que representações 3D vogando por um espaço criado dentro da estética do consumo e que os residentes daquele mundo têm uma consciência política.

²¹³ <http://creativetechnology.salford.ac.uk/gould/>. Consultado em 10/06/2013.



87: Debate pela paz em *Peace Talks* (2008)

Peace Games (2008) de Paul Sermon, (uma elaboração a partir da experiência telemática com óculos de RV *Peace Talks*, de 2003) veio contrariar, precisamente, a ideia feita, tão popular há uns anos, de que os mundos virtuais não passavam de simulações fúteis afirmando o seu potencial para a sociabilidade e a produção cultural. Na sinopse do projecto lê-se:

«The reaction to the Le Pen SecondLife office begs the question: is SecondLife a platform for potential social and cultural change? And is there a hidden desire and ambition to interact and engage with this online community at an intellectual and creative level that transcends the collective ‘I shop therefore I am’ apparentness of its community? Moreover, does SecondLife influence first lives? And therefore could our first life existence start to reflect our SecondLife conscience as this community continues to grow and develop into the future?»²¹⁴

Em *Peace Games* os visitantes das salas do ambiente virtual e do espaço físico – coexistindo num espaço terceiro, e neutral – são os negociadores de um suposto tratado de paz, num exercício de improviso que por vezes desliza para o teatro do

²¹⁴ <http://creativetechnology.salford.ac.uk/paulsermon/peacegames/peacegames.pdf>. Consultado em 10/06/2013.

absurdo mas que ao mesmo tempo mostra caminhos possíveis para as conversações de paz entre estados.

No projecto de Paul Sermon e Charlotte Gould *Urban Intersections*, apresentado em Belfast, no ISEA 2009, para além da intersecção entre os espaços físico e virtual através de *chroma key* e *motion tracking* foram introduzidos sensores de calor instalados numa cabeça de *papier maché*, à maneira dos gigantones, usada pelos participantes no espaço físico ao ar livre para mover o avatar (mais parecido com um desenho animado do que com um tradicional avatar do Second Life, numa crítica à estética daquele mundo) e estimular um fogo virtual semelhante ao que ardia na rua da cidade.

Independentemente das intenções, estes são trabalhos que questionam a identidade e sociabilidade nas novas formas de habitar o virtual e que estimulam uma interacção entre o corpo e o avatar que vai para além do teclado. A participação varia: umas vezes o visitante apenas habita o espaço virtual, outras interage com os avatares – em Peace Games, sentados à mesma mesa, avatar e participante discutem pela paz. São obras que estimulam a criatividade e que vivem da participação.

O meio é visível, opaco: o *chroma key* azul está lá, quer seja no Second Life ou no espaço físico, se bem que um certo efeito de transparência ou quase ocultação da tecnologia, seja atingido quando se cruzam as imagens de avatares e visitantes.

Este tipo de ciberformance é liminar e inovadora: apesar da tecnologia usada – o *chroma key* – ser já antiga, esta é aproveitada para questionar o meio e os valores presentes no Second Life, e para cruzar as duas realidades de tal forma que o corpo é mobilizado e a comunicação desenvolvida de uma forma mais corporal, para além da palavra, do teclado e do código, estimulando o sentimento de telepresença.

3.1.2. Um portal tridimensional

Os efeitos das experiências de Paul Sermon foram levados um passo à frente com *Extract/Insert* (2012)²¹⁵ – um projecto de Ian Upton, técnico e artista, Joff Chafer,

²¹⁵ <http://lindenarts.blogspot.pt/2012/11/invoke-real-life-at-insertextract-this.html>. Consultado em 15/06/2013.

actor e académico e Stelarc, performer e académico – que deixa entrever no próprio título a concepção subjacente às instalações e performances em portal.

A instalação esteve presente na The Herbert Art Gallery em Coventry, Reino Unido, de 27 de Outubro a 25 de Novembro de 2012. Através de infravermelhos e vídeo 3D, a imagem do visitante da galeria era captada em áudio e vídeo e inserida em LEA 24, numa galeria do Linden Endowment for the Arts no Second Life. Por sua vez, o avatar visitante deste espaço colocava-se debaixo de um foco de luz e a sua imagem tridimensional era captada e projectada na galeria em Coventry, onde o visitante usando óculos 3D «habitava» o mesmo espaço do avatar²¹⁶. Resultando em imagens reminiscentes da holografia, a sensação é a de partilha de um mesmo espaço a nível de vários sentidos, faltando apenas alguns aspectos da materialidade como o toque e o cheiro. Quase que podemos encontrar aqui a oitava categoria da performance digital que Stephen A. Schrum definiu em 2007 e que referimos no Capítulo III.3., a do «teatro interactivo holográfico» (ver Anexo V).

As possibilidades de interacção de Extract/Insert são semelhantes às das performances em portal referidas anteriormente mas a telepresença é grandemente aumentada pela introdução dos infravermelhos e do vídeo 3D neste ambiente de realidade mista. E, note-se, com um custo não muito elevado, uma vez que estas tecnologias são hoje bastante acessíveis. Ainda há pouco tempo o cruzamento de imagem real com o grafismo de Hollywood requeria toda uma máquina industrial. Hoje, pouco mais é necessário do que um PC e um misturador de *croma key*. Brevemente outros *gadgets* em desenvolvimento, como óculos²¹⁷, lentes de contacto biónicas, *head sets*²¹⁸ e outros dispositivos de realidade aumentada ou de realidade virtual – para além dos seus aproveitamentos a nível das relações sociais, navegação,

²¹⁶ Vídeo onde os autores oferecem um *tour* nos bastidores e explicam o aparato técnico subjacente a esta instalação em: <http://vimeo.com/53731688>. Consultado em 15/06/2013.

²¹⁷ O dispositivo de realidade aumentada Google Glass é já uma realidade e está em vias de produção em massa e comercialização e está a ser explorado para utilização na movimentação de avatares. <http://www.google.com/glass/start/> e <http://www.youtube.com/watch?v=h8YwF1yjB7w>. Consultado em 10/07/2013. Também o dispositivo de realidade virtual Oculus Rift leva a incorporação nos mundos virtuais mais longe apesar das limitações ao movimento. <http://www.oculusvr.com/> e <http://danielvoyager.wordpress.com/2013/07/18/rod-humble-plays-with-oculus-rift-in-second-life/>. Consultado em 19/07/2013.

²¹⁸ O Emotive EEG, promete, através da técnica de electroencefalograma, um «visão» das relações íntimas e da emoção na intersecção entre espaço actual e real.

design ou saúde – irão permitir-nos ver, habitar e fazer arte de outra forma no mundo virtual.



88: *Extract/Insert* (2012). Avatares dançam e exibem as suas animações no *Second Life*. Os visitantes da Herbert Gallery, projectados no mundo tridimensional, acompanham

Em LEA24 avatares lançavam chuvas de fumo e estrelas ou dançavam em grupo para gáudio dos visitantes de carne e osso da Herbert Art Gallery que, munidos dos seus óculos 3D, batiam palmas e tentavam acompanhar o ritmo²¹⁹. É importante notar que enquanto os primeiros utilizavam a sua expressividade «corporal», os segundos habitavam esta intersecção de uma forma mais conservadora, não tanto por constrangimentos técnicos mas por uma certa timidez nos movimentos e gestos – ainda estamos a aprender a habitar o virtual de uma forma corporalizada. Porém, a troca de ideias entre avatares e visitantes da galeria foi intensa, sobretudo no que toca às possibilidades criativas e espectaculares do *Second Life*, que iam sendo demonstradas pelos avatares²²⁰.

São experiências como esta que alimentam ideias de uma maior intersecção física entre o virtual e o real, se bem que para já ainda não convoquem o corpo em toda a sua capacidade cinestésica. Apontam também para uma forma possível de habitar o metaverso num futuro muito próximo, podendo a ciberformance

²¹⁹ Vídeo de *Extract/Insert* capturado no *Second Life* em http://www.youtube.com/watch?v=UNtHSS_gcrQ. Consultado em 15/06/2013.

²²⁰ Vídeo de *Extract/Insert* capturado na galeria em <http://www.youtube.com/watch?v=vKanHILj6X4> consultado em 15/06/2013.

desenvolver-se de formas inovadoras nesse transpor do corpo físico tridimensional para o ambiente virtual.



89: *Extract/Insert* (2012). Na Herbert Galery um grupo de avatares fala com os visitantes

3.2. *Involuntary body*: o corpo protésico accionado pelo avatar

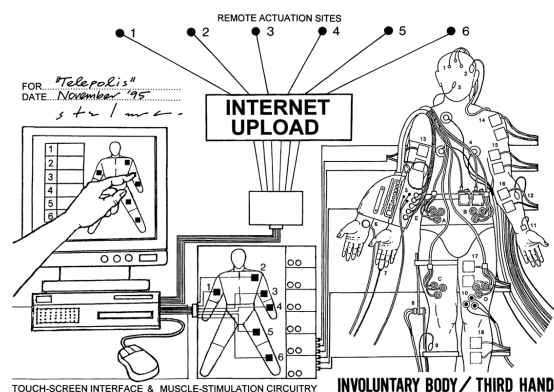
Na mesma ocasião da estreia de *Extract/Insert*, Stelarc apresentou *Involuntary, Improvised and Avatar Arms*, um trabalho que é herdeiro de *Ping Body* (1996) e *Movatar – Inverse Motion Capture System* (1997-2002), este último já referido na secção anterior e no Capítulo II.

Há duas décadas que Stelarc explora a interacção entre o corpo protésico e o corpo biológico. Dentro do projecto em progresso contínuo *Involuntary Body*, corpo involuntário, criou *Ping Body*, no qual *data flow* recolhidos da Internet animavam o corpo e as próteses do artista. Ou seja, o próprio tráfego na Internet, o fluxo de informação, constituía o estímulo para o corpo biológico com as suas próteses acopladas (neste caso um terceiro braço, presente em muitas performances do artista). Christiane Paul em *Digital Art* descreveu assim esta performance de Stelarc:

«‘Ping’ commands were randomly sent to Internet domains. The ping values, ranging from 0 to 2.000 milliseconds were then ‘translated’ into 0-60 volts that would be directed to the muscles of Stelarc’s body through an interface that also represented the physical body’s movements. This way, *Ping Body* established a direct connection between (and inversion of)

Internet activity and body movement, to some extent integrating the physical body and the network» (Paul, 2003: 169).

Ou seja, a propriocepção e musculatura do corpo do artista são estimuladas não pelo sistema nervoso deste, nem pela vontade de outra pessoa mas pela própria actividade da Internet.



90: Esquema para a performance Movatar

Em *Movatar – Inverse Motion Capture*, Stelarc substituiu os sinais *ping* por seis monitores tácteis em seis locais diferentes onde diversos utilizadores escolhiam um segmento a accionar num corpo virtual que, transmitida a informação através da Internet, por sua vez estimulava o corpo do artista nesse mesmo ponto.

«Consider, though, a virtual body or an avatar that can access a physical body, actuating its performance in the real world. If the avatar is imbued with an artificial intelligence, becoming increasingly autonomous and unpredictable, then it would become more an AL (Artificial Life) entity performing with a human body in physical space. With an appropriate visual software interface and muscle stimulation system this would be possible. The avatar would become a Movatar. Its repertoire of behaviours could be modulated continuously by Ping signals and might evolve using genetic algorithms. With appropriate feedback loops from the real world it would be able to respond and perform in more complex and compelling ways. The

Movatar would be able not only to act, but also to express its emotions by appropriating the facial muscles of its physical body.»²²¹

Poderíamos então ser dirigidos pelo nosso avatar ou poderíamos dirigir o avatar que, por meio de várias interfaces, nos dirigiria a nós – o avatar poderia até dirigir vários corpos. Este agenciamento do avatar/agente de AI é interessante para as artes mas talvez não tanto para o quotidiano, como o próprio Stelarc admite – de uma maneira antropocentrista recusamo-nos ainda a perder a vontade para um organismo semi-humano ou não humano.

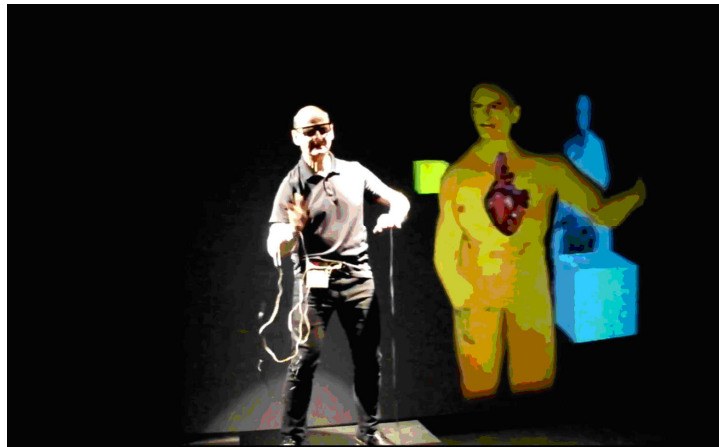
Stelarc explorou novamente essa interacção bidireccional para um corpo accionado de forma involuntária no já referido *Involuntary, Improvised and Avatar Arms* (2012), apresentado na inauguração da instalação *Extract/Insert*.

Num espectáculo de uma hora Stelarc, ligado a vários estimuladores musculares e sensores de movimento, interagiu com Stelarc Luik, o seu avatar no mundo virtual Second Life. Eis a descrição da performance:

«The artist's right arm performs involuntarily with electrodes on the flexor, extensor, biceps and deltoid muscles. Bend and pressure sensors allow the arm choreography to generate sound and register de motion. The avatar mimics the physical body's arm movements, a combination of involuntary improvised and coded limb motions. Rotating cubes in Second Life collide with the avatar generating analogue signals and brainwave sounds, whilst a vocalist synchronises and counterpoints with the real life and Second Life cacophony of sounds. The audience is not only immersed in sound but is also immersed in the stereoscopic space experienced with 3D glasses. The actual gallery space and Second Life are optically meshed together. Stelarc's avatar optically appears beside him with the rotating

²²¹ <http://stelarc.org/?catID=20225>. Consultado em 15/06/2013.

cubes floating in space. The vocalist's image is extracted and inserted into Second Life.»²²²



91: Involuntary, Improvised and Avatar Arms (2012). *Stelarc é animado pelo avatar*

Como vimos em todas estas experiências de Stelarc, este *performer* não está meramente interessado nas capacidades reprodutoras da *motion capture* e explora o lado mais criativo de uma técnica que se poderia traduzir num mero espelhismo do corpo em performance. Assim, acrescenta à equação dispositivos biométricos que captam ondas cerebrais ou batimentos cardíacos e estimuladores musculares para produzir sons e imagens num resultado mais complexo e rico esteticamente e a nível espectacular – mesmo tendo em conta que o entretenimento não é o seu objectivo principal.

«I am not very interested in directly performing motion capture, getting the avatar to do what my body is doing. What is interesting is to translate particular gestures into animations and movements. It creates a more interesting interplay than direct mimicry that occurs within motion capture – I have never been satisfied with motion capture as a strategy to move an avatar.»²²³

²²² Descrição no início da documentação da performance em vídeo:

<http://www.youtube.com/watch?v=HxgS5V4ROwM>. Consultado em 15/06/2013.

²²³ Palestra inaugural da mesa redonda «From Black Box to Second Life: Theatre and Performance in

Com as mais recentes interfaces humano-computador (IHC), a captura de movimento, tornou-se bastante acessível²²⁴ e não apenas a artistas bem financiados. *Yellow Avatar/Blue Sky*²²⁵ (2011), utilizando os sensores de movimento da consola Kinect, revela exactamente isso. A performance foi apresentada ao vivo no Second Life a partir de Melbourn, Nova Iorque e a um público presente no Starr Theatre, no Tate Modern, em Londres, por ocasião da Blaue Reiter Centenary Conference. Com o subtítulo «uma performance no Second Life actuada e animada gestualmente com o sensor Kinect»²²⁶ tratava-se de uma performance em que o artista navegava o avatar pelo ambiente virtual através do seu braço direito e dos gestos corporais enquanto os gestos do seu braço esquerdo geravam sons e animações.

Sobre o Kinect como interface para a performance disse Stelarc: «Será uma estratégia cada vez mais empregue – o Kinect é um dispositivo que não é dispendioso e ligado a *plug ins* adicionais é possível gerar uma interessante relação, de uma maneira física, entre ti e o teu avatar.»²²⁷

Nesta performance dois Stelarc habitavam o espaço – um *bot* ou *automaton* com duas cabeças que apenas move um braço e está fixo e o avatar movido por *motion capture*, com um coração no peito e o já clássico terceiro braço ciborgue acoplado. O avatar voava e actuava animações simples como piruetas e murros. No espaço virtual havia alusões às performances de Stelarc – um painel de orelhas numa referência à sua *Hear on Arm* (2006-2011)²²⁸ – um cavalo branco, cubos com representações do céu e

Virtual Worlds» apresentada na School of Arts and New Media, University of Hull, Scarborough Campus em 20 de Maio, 2011. <http://vimeo.com/26698718>. Consultado em 10/04/2013.

²²⁴ O programa IPI Soft, «motion capture for the masses», funciona com as câmaras e sensores de várias consolas de videojogos e custa, na sua versão mais simples 295 dólares: <http://www.ipisoft.com>. Uma outra possibilidade acessível é o sistema Organic Motion: <http://www.organicmotion.com/>. Consultados em 10/06/2013.

²²⁵ <http://www.youtube.com/watch?v=KDIfNo4IwJI>. Consultado em 10/06/2013.

²²⁶ « a gesture actuated and animated Second Life performance with Kinect sensor».

²²⁷ Da referida palestra, em rodapé acima: <http://vimeo.com/26698718>. Consultado em 10/04/2013.

²²⁸ Tive a oportunidade de tocar nesse implante, gerado a partir de células estaminais, numa tarde que passei com o artista. Trata-se de um interface que ainda não está completado – falta inserir-lhe um microfone. Pedirá depois às pessoas que lhe falem ao ouvido – no braço – enquanto o som sairá pela sua boca, segundo me explicou, numa instrumentalização do corpo e do *performer* que perpassa toda a sua obra. Uma ligação acústica deste órgão acessório à Internet, onde poderá ser consultado pelos internautas, é também uma possibilidade.

quadros criando uma ambiência reminescente da estética surrealista e Dada. Quando o avatar atravessa os quadros estes multiplicam-se às dezenas. Cubos coloridos alinhados iluminam-se e despoletam sons quando o avatar os sobrevoa e toca criando uma sinfonia para além da música da performance. Jane Leffler aliás Jo Ellsmere, Yael Gilks aliás Fau Ferdinand e Daniel Mounsey aliás Pyewacket Kazyanenco, *performers* do Second Life referidos na secção anterior, assistiram Stelarc nesta acção.

O artista já havia trabalhado com *performers* do segundo mundo em *Avatars have no organs* (2009) e *Rotating Brains / Beating Heart* (2010)²²⁹, esta uma colaboração com Avatar Orchestra Metaverse, Pauline Oliveros, Franziska Schroeder, Tina Pearson, Fau Ferdinand, Peywacket Kasianenko e outros *performers*. Foi apresentada ao vivo no Second Life e na Universidade de Brunel, Reino Unido, em Setembro de 2010, por ocasião da Digital Resources for the Humanities and Arts Conference. No palco físico Franziska Schroeder, tocava saxofone enquanto Martin Parker tocava música electrónica. No Second Life estavam Stelarc Luik operando *samplers* de voz e os seus *automatons* ou *bots*; Pyewacket Kazyanenko, aliás Dan Mounsey (Melbourne, Australia); Free Noyes, aliás Pauline Oliveros (Kingston, NY, USA) operando uma misturadora virtual de nove canais e a Avatar Orchestra Metaverse dirigida por Humming Pera, aliás Tina Pearson (Victoria, BC, Canada) cujos onze músicos, distribuídos pelo mundo, tocavam instrumentos virtuais e operavam animações.

Uma versão apenas *online* teve lugar no RMIT Creative Media Melbourne Simulator no Second Life e foi projectada para o público do festival New Adventures in Sound Art's Sound Play, na OCAD University, Toronto²³⁰, em Novembro do mesmo ano. No registo audiovisual da performance lê-se: «Quinze *performers*, dois controladores de tempo, um maestro. Separados pela geografia, interligados no espaço virtual. Avatares, objectos, sons, imagens e luzes. Sincronizados em tempo real».

A estética visual da performance provém do imaginário stelarquiano – órgãos desincorporados, corações palpitantes, avatares enclausurados em cérebros e um

²²⁹ <http://www.youtube.com/watch?v=eiNeRJMU-jl>. Consultado em 10/06/2013.

²³⁰ <http://www.youtube.com/watch?v=m36PRHsX57w>. Consultado em 10/06/2013.

Stelarc multiplicado – sempre com o seu braço biónico. Conceitos do seu discurso artístico e académico – o criónico, o cadáver, a quimera, o comatoso – flutuam no espaço na forma escrita enquanto Stelarc profere algumas das suas frases chave como se de um feitiço se tratasse: «Bodies are blurring, flesh is circulating, fractal flesh, fantom flesh, possessed and performing bodies, bodies are empty, organs are in excess, organs are awaiting bodies, organs without bodies»²³¹.

Essas preocupações com a identidade, o Eu, a vontade e o agenciamento são evidentes nas referidas performances em que o artista performa involuntariamente – o seu corpo torna-se um agente externo ou é tomado por um, total ou parcialmente, é accionado por outras entidades, por um avatar, por um agente de IA, pelo fluxo de informação na Internet ou por internautas. O corpo perde a vontade, a memória, o desejo, torna-se vazio, obsoleto e é invadido pela tecnologia enquanto actua para uma plateia remota. É esta a forma de Stelarc pensar a relação humano/tecnologia, uma relação com uma longa história mas que nas últimas décadas – com práticas como o transplante de órgãos, implantes, clones e corpos criogenicamente preservados – criou «quimeras de carne, metal e código» e levou a uma ansiedade relativamente a um afastamento da natureza, da terra e do ser humano. As performances e as reflexões académicas de Stelarc equacionam estas questões, não de uma forma distópica, mas crítica e aberta a novas experiências e interpretações do que é ser humano hoje.

A ciberformance de Stelarc é um processo – *Movatar*, por exemplo, surgiu de *Ping Body* (1996) e aconteceu de várias formas ao longo de seis anos – com o avatar accionado por sinais de fluxo de utilização da Internet e mais tarde por utilizadores da Internet, directamente, e com o *performer* usando mais ou menos próteses. Mais do que pensar as questões de uma dicotomia actual/virtual, estas experiências *in progress* reflectem sobre as interfaces que medeiam essas instâncias – o corpo, a tecnologia e o corpo «tecnologizado» ou alterado pela tecnologia. Ao artista não parece interessar o virtual em si ou a mera performance em mundos virtuais, o que lhe interessa é o que está no meio, o instrumento para transpor realidades. «Estou a tentar investigar se um

²³¹ Com o risco de se perder a poética aqui fica a tradução: «Corpos nublam-se, carne circula, carne fractal, carne fantasma, corpos possuídos e performativos, corpos vazios, órgãos em excesso, órgãos esperam corpos, órgãos sem corpos».

corpo físico pode funcionar num ambiente virtual imersivo e se um avatar inteligente será capaz de performar no mundo real através de um corpo físico», disse o artista em entrevista²³², resumindo as suas intenções relativamente à ciberformance, que passam, claro está, pela interface do corpo.

Stelarc gosta de chamar *body instalations*, instalações corporais, às suas performances, aproximando-as de um parentesco com as artes plásticas mais do que com o teatro ou a *performance art*, apesar de na realidade serem um híbrido. Não existe uma narrativa mas existe uma coreografia de sinais – gestos, sons, imagens – nalgumas performances que são mais planeadas, sobretudo quando envolvem colaboração; noutras, em que o artista está sozinho, há mais improviso. É uma performance liminar, que desconstrói as regras e as expectativas, sempre à procura de novos meios e utilizando-os de forma criativa, não tradicional, como vimos na atitude de Stelarc em relação à utilização de *motion capture*.

São experiências opacas em que os meios são ostensivamente visíveis e objecto da própria performance. Nelas está patente igualmente uma atitude metamedial e são, como é óbvio, intermediais, aparecendo a possibilidade de um público intermedial – que, porém, raramente acontece: o corpo do artista em interface com o virtual está quase sempre sozinho. Apesar de alguma colaboração com outros artistas, as performances são *score based*, coreografadas, e a participação de um público através da Internet é rara. Porém, o artista reconhece as vantagens dos ambientes virtuais para a colaboração: «O Second Life providencia-nos novas possibilidades que não estão limitadas ou constringidas pelo espaço local que o corpo habita e, se podemos estar electronicamente interligados, podemos performar juntos.»²³³ Contudo, essa colaboração é feita apenas com outros artistas – que lhe criam os ambientes, os sons, as animações – e raramente está aberta ao público virtual em geral.

Uma excepção foi *Out of Breath/Out of Time*, apresentado no Second Life no festival Odyssey em Dezembro de 2012. Num dos espaços daquele *sim* foi criado um recinto circular, com números, como um relógio do tempo. No centro Stelarc Luik, com

²³² «Probings: an Interview with Stelarc», Joanna Zylinska and Gary Hall (2002)

<http://www.joannazylinska.net/probings-interview-with-stelarc/>. Consultado em 10/04/2013.

²³³ Da referida palestra, em rodapé acima: <http://vimeo.com/26698718>. Consultado em 10/04/2013.

a cabeça ora coberta de «pele», ora em caveira, corria num pedestal, sempre à roda, num movimento infinito. Os avatares participantes distribuíram-se de um dos lados do espaço, disciplinadamente, apenas observando o grande *performer*, um dos momentos altos do programa. Ninguém lançou um *grey goo*, «chuvas» de objectos tão comuns da participação nestes eventos, ou interferiu/participou de alguma forma na performance – que era uma *body instalation* sem grandes alterações ao movimento descrito, sem o curso de um guião para ser perturbado. Quando me aproximei de Stelarc Luik, através do meu avatar Lux Nix, fui ejectada para o outro lado do círculo. Aí fiquei, a assistir, quieta, como, pelos vistos, se esperava de mim.



92: Stelarc Luik em Out of Breath/Out of Time no festival Odyssey 2012

O corpo de Stelarc é um corpo singular, reflectido de forma criativa, que explora as questões da corporalidade no virtual egocentricamente. Existe o Outro que abstractamente integra o *data flow* de *Ping Body* ou acciona o seu avatar em *Movatar* mas, para além do espectador da galeria ou teatro, a ciberformance de Stelarc, se bem que colaborativa, não encoraja a participação. É um trabalho cuidado esteticamente e mais espectacular que muitas outras ciberperformances aqui referidas, mesmo as que classificamos como sendo «do Corpo», e a pesquisa de Stelarc é pioneira no que concerne à intersecção virtual/real; contará para isso o facto de o artista ser fortemente patrocinado. Todavia, dado a ciberformance ser definida como uma arte que envolve participação ou a possibilidade desta por parte do público, quer na Internet quer no espaço físico, sendo este parte integrante da obra, a maioria das performances de Stelarc surgem como ciberperformances por completar. Se integramos

estes trabalhos aqui é porque as questões que colocam relativamente ao *homo virtualis* e ao corpo como caixa de transmissão entre o físico e o virtual são fundamentais para entender as possibilidades da corporalidade para o futuro da ciberformance.

3.3. Senses Places: interfaces corporalizadas

3.3.1. O projecto

«Encapsulated in crowded cities, following the consumption driven “modernist=technical” standard of living, we became disconnected from sensing ourselves, one another, and the earth’s living system of which we depend for survival. We loose embodiment in exchange for communication and knowledge improvement, utilizing awesome, though restricted, excluding and un-integrated technologies. We continue tied up, seated at the computer, staring at the screen, with keyboard and mouse» (Cochrane e Valverde, 2009:60).

A cultura digital com as suas interfaces limitadas leva-nos a olhar fixamente, durante horas, para um ecrã; sentados numa cadeira, imóveis, batemos num teclado e clicamos repetidamente num rato. O trauma físico resultante deste constrangimento é ecoado por um choque psicológico constantemente alimentado por ciclos tecnológicos pontuados pela invenção, desenvolvimento e obsolescência de novos *gadgets*. Os criadores destes apetrechos aproveitam-se da imobilidade do homem digital, propondo novas formas de interagir – uma tendência que se observa sobretudo na indústria dos jogos. Ultrapassado o *joystick*, podemos agora mexer aos braços de forma mais livre, ou mesmo o corpo todo, e com o nosso movimento activar um avatar que faz ginástica ou ioga num ambiente virtual. Mais livres dos mecanismos restritivos do teclado, não estamos, porém, mais libertos da separação cartesiana mente/corpo que prevalece na lógica dos novas interfaces, miméticos de uma realidade física da qual, na verdade, nos sequestram. Regras simplistas do *gaming*, como encontrar e matar ou a obediência a hierarquias, afastam-nos também da nossa realidade social e cultural,

como observámos na secção sobre a ciberformance que se desenvolve em ambiente de jogo.

Nos mundos virtuais, a imagem do corpo é trazida para o ecrã, mas o corpo físico não se liberta das interfaces clássicas. O nosso habitar do virtual continua limitado à acção da mão no teclado, e o corpo permanece, sentado, imóvel, e adocece (afecções dos olhos, tendinites nas mãos, deformações da coluna).

Estas são algumas das preocupações de que parte o projecto *Senses Places*²³⁴, uma ciberformance participativa em ambiente de realidade mista visando desenvolver a corporalidade, a consciência corporal e a amplificação dos sentidos através da cinestesia que perpassa a convergência entre virtual e real. Trata-se de um trabalho *in progress*, em desenvolvimento, com raízes formais num estilo de dança somática e tecnológica que utiliza várias interfaces – *motion tracking*, o controlo remoto de consolas de jogo, *wearables* que captam sinais biométricos, *audio-video streaming* – para estabelecer a ligação e interacção entre *performers*, o espaço físico, avatares e o ambiente do Second Life. *Performers* e o público intermedial distribuem-se por um ou mais espaços físicos e pelo espaço virtual. Neste, através dos seus avatares, os elementos do público podem simplesmente assistir ou, apropriando interfaces criadas para o efeito, podem integrar a performance.

O projecto decorre de experiências anteriores em *Reais Jogos Virtuais/Real Virtual Games*²³⁵, um projecto iniciado em 2007, que questionava os estereótipos das interfaces típicas dos vídeojogos e que se desenvolveu em *Com Tempo/Wethering In*²³⁶, em 2009, integrando uma relação entre dados biométricos e ambientes virtuais e reais. Em *Senses Places* as interfaces foram apuradas e a colaboração local, global e

²³⁴ Blog e vídeos do projecto em: <http://sensesplaces.wordpress.com/> e <http://sensesplaces.wordpress.com/>. Consultados em 20/07/2013.

²³⁵ *Reais Jogos Virtuais* foi uma colaboração no âmbito do projecto Technological Expanded Dance (TeDance) liderado por Daniel Tércio com o apoio da Fundação para a Ciência e a Tecnologia. <http://reaisjogosvirtuais.blogspot.com> (Valverde, 2013:19).

²³⁶ *Com Tempo* desenvolveu-se a partir do projecto embrionário *Apanhados pelo Clima/Under the Weather*, uma colaboração entre CAT/IHSIS, Centre for Arts and Technologies/Institute for Human Studies and Intelligent Sciences e o Visualization and Multi Modal Interfaces Group (VIMMI/INESC ID/IST). <http://wetheringin.blogspot.pt>. (Valverde, 2013:20).
O meu avatar Lux Nix entrevistou Butler2 Evelyn, o avatar de Isabel Valverde, sobre este projecto: http://youtu.be/w1Z_Pnvp8MU. Consultado em 06/06/2011.

intercultural estendeu-se. A visão inicial transformou-se em algo outro e novas ideias brotaram da colaboração entre artistas distribuídos e diferentes realidades.

Trata-se de uma ciberformance marcadamente liminar (Broadhurst, 1999) no sentido em que a experimentação tecnológica a leva à desconstrução das regras clássicas, criando algo inacabado e difícil de alinhar esteticamente.

Senses Places é uma criação de Isabel Valverde,²³⁷ portuguesa, coreógrafa e investigadora na área da dança-tecnologia, sediada em Portugal, e Todd Chochrane,²³⁸ neo-zelandês, engenheiro e investigador na área da informática, com uma abordagem baseada na computação semântica e na sinérgica; porém, sendo um projecto em construção, híbrido e distribuído, conta com a colaboração de outros artistas e técnicos. Desde 2010 que colaboro com *Senses Places* em várias funções mas sobretudo como *performer* e documentarista, numa perspectiva de *multitasking* que é inerente a este tipo de ciberformance.

Segundo Isabel Valverde (2013:2²³⁹) as bases teóricas deste projecto encontram-se em Piérre Lévy (1998), que considera que o actual e o virtual são apenas duas formas do ser e que insiste que a virtualização sempre fez parte do processo de hominização (ver Capítulo I.1.1.), bem como em N. Katherine Hayles (1999) e no seu reconhecimento da inclusão e da interdependência entre o corpo e a tecnologia, afirmando que o habitar do virtual está sempre dependente dos nossos corpos e que essa experiência tem um efeito *à posteriori* na medida em que a nossa percepção, comportamento físico e padrões de pensamento são alterados por ela (ver Capítulo I.2.2).

Também o conceito da «(r)evolução do corpo somático» bem como a possibilidade de se contrariar o domínio tecnológico através de uma somatização da

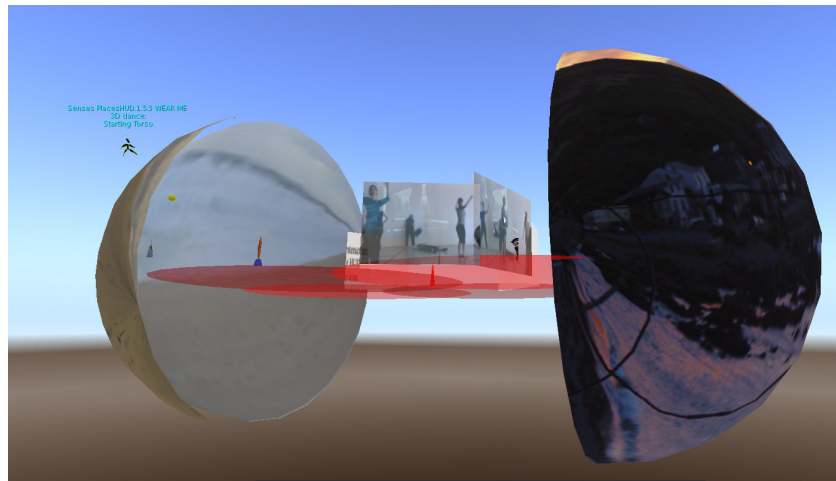
²³⁷ Ver entrevista no Anexo IV (12/02/2013) e pequena biografia em:

<http://sensesplaces.wordpress.com/drha-2011-collaboration/>. Consultado em 01/07/2013.

²³⁸ Pequena biografia em <http://sensesplaces.wordpress.com/drha-2011-collaboration/>. Consultado em 01/07/2013.

²³⁹ Em «*Senses Places: developing a somatic dance-technology approach*», artigo a publicar de Isabel de Cavadas Valverde sobre as bases, os objectivos e o estado actual de desenvolvimento de *Senses Places*.

tecnologia, advogados pelo pai da somática, Thomas Hanna²⁴⁰ (1970), são referidos por Valverde como uma das afinidades teóricas deste projecto, assim como os conceitos de *coreographing empathy* «empatia coreográfica» e de *cyber-kinesthesia* «ciber-cinestesia», que Susan Foster (2011) aplica aos corpos em rede que habitam simultaneamente ambientes imediatos e distantes (Valverde 2013: 2).



93: O espaço de Senses Places, na ilha de Koru, Second Life

3.3.2. As interfaces

As performances de *Senses Places* acontecem no mundo virtual Second Life, geralmente na ilha de Koru²⁴¹, pertencente ao Wellington Institute of Technology.

O projecto é também acolhido noutras plataformas como, por exemplo, os espaços do Linden Endowment for the Arts (L.E.A.), no Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator, ou no espaço da comunidade ligada ao Seminário Imagens da Cultura/Cultura das Imagens em Portugal, Second Life.

A estrutura de *Senses Places* em Koru é um planeta dividido em duas metades suspenso no céu. Uma superfície vermelha e transparente liga os dois semi-globos nos

²⁴⁰ Thomas Hanna criou o termo «somatics» em 1976 para nomear as abordagens possíveis a uma integração mente/corpo. <http://www.somaticsed.com/>. Consultado em 01/07/2013.

²⁴¹ <http://maps.secondlife.com/secondlife/Koru/219/233/3005>. Consultado em 23/07/2013.

quais estão representadas imagens de paisagens – uma praia em Portugal e outra na Nova Zelândia.

Na superfície lisa, geralmente são apenas visíveis ecrãs para *audio-video streaming*, estruturas facilmente aplicáveis a qualquer outro local virtual onde aconteça a performance.

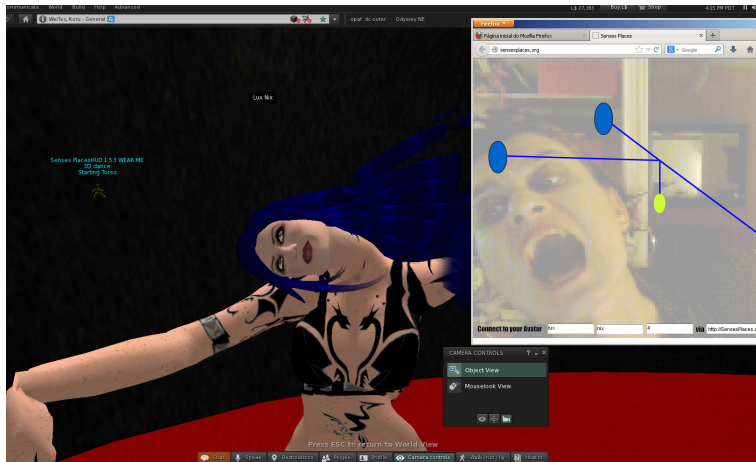


94: Real Virtual Games. Os avatares Butler2 Evelyn, Lux Nix e Rudolfo interagem (Foto de Valverde)

No mundo físico, *Senses Places* acontece em galerias, *workshops*, conferências, festivais ou *jams* de contacto-improvisação, onde uma boa ligação à Internet e um ou mais projectores de vídeo são as condições essenciais, podendo também haver algumas cortinas transparentes suspensas no espaço que multiplicam as projecções e lhes dão relevo. Idealmente o ambiente virtual é mapeado no físico. Os *performers* interagem entre si fisicamente e com as imagens dos avatares e do ambiente virtual. O público presencial pode simplesmente assistir, ou interagir através das interfaces disponíveis.

Uma das formas do *performer* interagir com o avatar é através da *webcam*. No espaço virtual o avatar acede a um objecto onde sequências de animações estão guardadas, um *Head Up Display* (HUD). Este pode ser encontrado no espaço da performance num objecto dispensador, um *HUD giver*, ou pode ser oferecido por outros avatares e fica armazenado no inventário do residente do Second Life. Quando o

objecto é usado pelo avatar, um pequeno ícone aparece no lado esquerdo do ecrã. Ao clicar nesse ícone abre-se uma janela que oferece ligação a um *site* na Internet e uma palavra-chave que, quando aí introduzida, acciona a *webcam* e um «esqueleto» esquemático com quatro pontos correspondendo a cabeça, torso e braços.



95: Lux Nix, animada pela webcam, e a janela do browser com o «esqueleto», à direita.

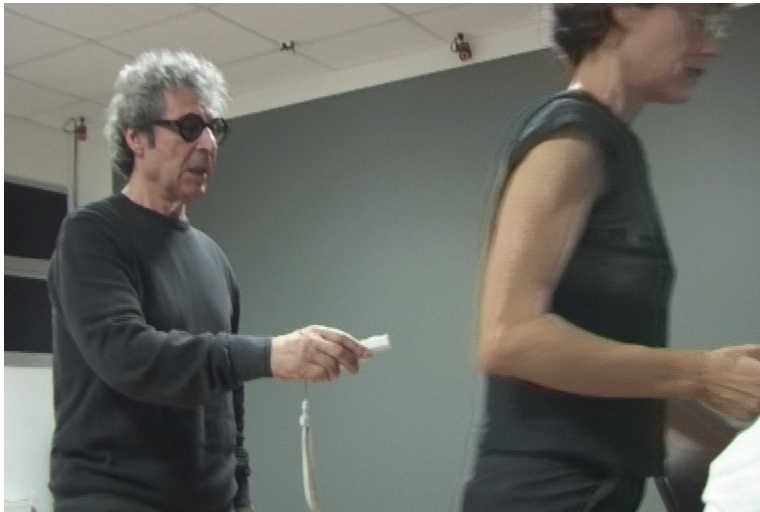
Trata-se de uma aplicação de *motion tracking* desenhada por Todd Cochrane que capta quatro pontos de movimento que activam sequências de animações correspondentes a quatro pontos no corpo do avatar. Movendo-se em frente à *webcam* do seu computador o *performer/participante* acciona desta forma o seu avatar.

Quando há movimentação colectiva no espaço da performance física as *webcams* dos computadores captam também o movimento geral existente no seu campo de cobertura, traduzindo-o para a movimentação dos avatares em funcionamento.

Grande parte das animações que são despoletadas por esta interface foram criadas através de captura de movimento, como Isabel Valverde explica: «Desejando improvisar juntos com/atraves de avatares usando a nossa abordagem somática e necessitando de animações que reflectissem tais estados de envolvimento corporal, indo para além dos limitativos clichés de dança de discoteca do SL, trabalhámos com *motion capture*, criando animações para compor um vocabulário de movimento adequado para os avatares» (2013:4).

Há alguns anos, trabalhando no laboratório de *motion capture* da Universidade Lusófona, Isabel Valverde e outros performers improvisaram sequências de movimentos. O resultado foi a produção de animações de 30 segundos que contrariam o realismo dos movimentos de dança encontrados no Second Life. Procurou-se uma estética que se afasta do cliché, do mimetismo e da movimentação clássica da dança e se aproxima do estranho e do não humano.

Actualmente estão a ser desenvolvidas, pelos colaboradores japoneses do projecto, poses derivadas de várias formas artísticas orientais, como expressões de estátuas antigas de Buda, teatro de marionetes Bunraku e *tai-chi* que enriquecerão o vocabulário das animações de *Senses Places* (Valverde, 2013:13).



96: Convidado para um ensaio de *Senses Places*, o coreógrafo Yakov Sharir experimenta o comando da Wii em conjugação com o avatar

Uma outra forma de interagir com o avatar e o ambiente virtual é através do controlo remoto da consola de jogos Wii (Nintendo, 2006). Com a aplicação *DarwiinRemote* esta interface, que só funciona com o sistema operativo da linha Macintosh da Apple, permite ao *performer* navegar o espaço virtual. Movendo o corpo e o comando com mais ou menos rapidez, o *performer* sintoniza-se com o avatar que viaja pelo espaço virtual. Fixando a câmara do Second Life em relação a um ponto ou a um avatar, o controlo Wii permite também rodar o espaço à volta ou fazer *zoom in* e *out* em relação ao mesmo, integrando na performance o ambiente virtual em si, de uma forma diferente.

O ambiente pode também ser alterado por sinais biométricos capturados através de um dispositivo *wearable* com sensores. As alterações do ritmo cardíaco e do som interno da respiração, a temperatura do corpo ou a tensão muscular traduzem-se sinestésicamente no ambiente físico em sinais audíveis, visíveis e sentidos – como temperatura, som, cor, luz, fumo, vento, cheiro e humidade – e em sinais visuais e auditivos no ambiente virtual. Por sua vez, informação provinda de avatares e ambiente virtual poderá afectar o ambiente físico. Dados meteorológicos colhidos nos locais onde se desenrola a performance – em Portugal e na Nova Zelândia, por exemplo – poderão ainda ser acrescentados a esta equação de sinais, evocando o *ambient computing*.

Trata-se de um aspecto do projecto que está ainda em desenvolvimento mas, para já, um protótipo de um dispositivo biométrico desenhado por Artica, instalado num cinto, tem sido usado por Isabel Valverde em várias performances. Este capta a variação no ritmo cardíaco e o som interno da respiração da artista em performance e, através de um sistema desenhado por Nick Rothwell, cria sons que se misturam com a som ambiente ao vivo do espaço físico e a som do espaço virtual. Em algumas ocasiões o dispositivo biométrico foi também utilizado em ligação com iluminação e uma máquina de fumo (Valverde, 2013:9).

Esta introdução de dados de origem biológica que acrescentam informação da ordem do sensível tanto para os *performers* como para o público intermedial conduz *Senses Places* no caminho de uma performance generativa ainda mais corporalizada, no âmbito de uma perspectiva somático-tecnológica que abordaremos mais tarde.

Uma interface essencial para este projecto é o *audio-video streaming* através de Livestream, tanto no ambiente virtual como no espaço físico, criando um portal semelhante àqueles referidos no início desta secção. Indo para além das «cabeças falantes» da videoconferência, este ecrã do duplo (Causey, 2006) permite uma sinergia entre *performers*, participantes, avatares e ambiente. O *performer* não só dança com os outros no espaço físico como dança literalmente com o seu avatar, enquanto os participantes ligados apenas ao mundo virtual observam e acompanham com o seu avatar a acção do espaço físico, numa experiência duplamente colectiva.



97: Eu e Isabel Valverde, no Fórum Dança, Lisboa, conversamos com vários avatares na ilha Odyssey, Second Life, durante a preparação da performance (Maio, 2013)

A comunicação entre *performers* e avatares através da voz e da imagem no ecrã, existindo, por vezes, uma desproporção de escala, é bastante usada quando estamos na fase preparatória mas também durante a performance.

A possibilidade de colocar ecrãs oblongos, criados por Todd Cochrane, em substituição da cabeça do avatar cria igualmente uma interessante simbiose performer/avatar, sobretudo quando a imagem representada no ecrã é a da cara de um dos participantes do espaço físico.



Performance de Com Tempo, em 2010. Os ecrãs em formato de ovo reflectem a imagem do ecrã principal, neste caso multiplicando a cara de Isabel Valverde

Os ecrãs em ambos os ambientes podem variar entre um e vários. No ambiente virtual os participantes podem ver, por exemplo, a acção que se está a passar em Lisboa, no Japão ou no Canadá, em locais públicos ou no espaço privado do *performer*, uma vez que *Senses Places* é uma performance colaborativa distribuída geograficamente, participada e transcultural.

Através do portal criado pelo sistema de videoconferência, da captura de movimento e de animações, da movimentação/navegação do espaço através do controlo remoto de jogo digital, e, por vezes, da ligação entre sinais vitais e ambientes, *Senses Places* desenvolve-se como uma performance multifacetada e multimodal.

Outras interfaces estão em estudo, nomeadamente a introdução do sistema de sensores de movimento Kinect (criado pela Microsoft em 2010, para a Xbox 360 e Windows) e de pequenos dispositivos que captam sinais biométricos que se traduzem em aspectos no ambiente. Desde 2011 *Senses Places* expandiu a sua experimentação com um *robot* humanóide, NAO, o qual participou na performance que foi apresentada no Festival UpStage 2012.

Devido à utilização de uma variedade de interfaces e aplicações, estas nem sempre funcionam todas na mesma performance, o que ajuda a transformar cada um dos acontecimentos do projecto numa experiência única e irrepetível.

Quando um aspecto técnico ou humano da performance falha, o imprevisto é sempre uma solução que se coaduna com o próprio espírito de *Senses Places*.

A multiplicidade de interfaces conduz também a um inevitável *multitasking* por parte dos *performers*, o que leva, por vezes, a alguma tensão nas relações interpessoais. A comunicação ao vivo, mediada por computadores, à distância, entre culturas, literalmente entre «mundos», nem sempre é fácil mas é exactamente essa uma das facetas que enriquece *Senses Places*: «Trabalhando em ligação distante através de diferentes fusos horários, disciplinas, linguagens, idades e culturas experimentámos muitos desafios e lacunas em termos comunicacionais mas os objectivos interdisciplinares e interculturais do projecto para um fim comum ajudam a ultrapassar obstáculos com persistência, flexibilidade e abertura» (Valverde, 2013:3).



98: Senses Places no Festival UpStage 2012: o público daquela plataforma comentava na janela de texto durante a performance com Isabel Valverde, Ana Moura, eu e o robot NAO em Lisboa (ecrã da esquerda), Kae Ishimoto no Japão (ecrã da direita) e os nossos avatares e outros na ilha de Koru, Second Life

Senses Places é participado por muitos colaboradores para além dos seus criadores: *code performers* do Second Life, coreógrafos de Butoh japoneses, praticantes de contacto-improvisação, técnicos de várias áreas da informática, músicos e eu própria com experiência em performance e vídeo-arte.

Esta performance em progresso vai sendo construída por todos nós com a «orquestração» (Giannachi, 2011) de Valverde, num espírito de produtilização (Bruns, 2008) tão característico da ciberformance, sobretudo tendo em conta que a tecnologia é acessível e desenvolvida pelos próprios participantes/colaboradores.

3.3.3. Participação

O projecto vive também da participação do público intermedial. No espaço virtual da performance os residentes do Second Life participam através dos seus avatares.

No final de uma performance no espaço do Linden Endowment for the Arts, no Second Life e na Livraria Ler de Devagar, em Lisboa (Novembro, 2010), participada por uma banda ao vivo e por praticantes de contacto-improvisação, o público virtual parecia ter estado ausente. Por fim, nós, os performers, acabámos por compreender

que outros avatares tinham estado a assistir ao longe, não querendo interferir, *lurkers* (Jamieson, 2008). Apesar da informação fornecida, não haviam entendido que um dos objectivos do projecto era a participação por parte do público, bastando para tal recolherem o HUD no espaço e usarem a sua *webcam*.

Nas apresentações deste projecto é, assim, necessário explicar aos elementos do público a forma de interagir através do seu corpo e com os demais e, mesmo, entusiasamá-los a fazê-lo, uma vez que continua a haver uma tendência para a imobilidade por trás do ecrã. Os que habitam mundos virtuais sabem bem o que é ir a uma discoteca dançar com o seu avatar mas pedir-lhes para dançarem em frente à *webcam* do seu computador soa ainda estranho, se bem que libertador, para muitos.

As performances de *Senses Places in world* têm, porém, vindo a ser mais participadas, sobretudo por residentes com alguma experiência em assistir/participar em *code performance*, como se pode assinalar pela colaboração da directora do Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator, Liz Solo, e de outros *performers* como SaveMe Ho, Sca Shilova e Kikas Babenko, entre outros. Estes apresentam as suas animações ao longo da performance e contribuem com os seus conhecimentos de código, participando também na documentação em fotografia e *machinima*.



99: Lux Nix e SaveMe Ho. *Senses Places* rebenta numa explosão de código provocada por esta performer

No espaço físico, o público é também convidado participar e a experimentar as interfaces.

De Outubro de 2011 a Março de 2012, uma vez por semana, Isabel Valverde, a coreógrafa Ana Moura e eu instalámos o ambiente híbrido do *Senses Places* no espaço público do Instituto Superior Técnico em Oeiras, Portugal²⁴². Os alunos daquela escola, habituados ao outro lado do computador, alguns inclusive a prepararem-se para trabalhar na indústria dos jogos digitais, mostraram interesse nas possibilidades criativas da experiência interactiva mas também alguma timidez na utilização das interfaces. Apesar da popularidade dos jogos que funcionam através de *motion tracking*, usar todo o corpo em público fora de um local estabelecido pelas convenções para tal – a privacidade de uma casa, uma discoteca ou um ginásio, por exemplo – parece ser ainda intimidante para a maioria.

Foi igualmente no Instituto Superior Técnico que aconteceu uma das performances de *Fado Dança* (2011), um projecto concebido por Isabel Valverde que utiliza parte da tecnologia e das interfaces de *Senses Places*. Três bailarinos – Ana Moura, Isabel Valverde e Theo Yongsma –, o meu avatar Lux Nix e a tuna daquela escola criaram um momento de espectáculo.



100: Fado Dança (2011)

Lux Nix, vestida de fadista, actuando numa casa de fados construída em Portugal/Second Life, foi animada através do sistema de *motion tracking* da *webcam* e de algumas coreografias que criei utilizando animações *trouvé*: oferecidas ou

²⁴² No âmbito do LEA4 Interact! Showcase of Interactive Virtual Art curado por L1Aura Loire aliás Lori Landay.

pirateadas. O envolvimento entre avatar e bailarinos foi muito apreciado tanto pelo público *in situ* como pelo público do espaço virtual.

Durante um *workshop* de *Senses Places* na conferência SLACTIONS – Research Conference on Virtual Worlds, em Novembro de 2012, na Universidade Aberta em Lisboa, os participantes experimentaram alguns interfaces, como a *webcam* e o controlo remoto da Wii, de uma forma mais livre, talvez devido ao seu interesse muito específico pelo MUVE em que a performance acontece e ao facto de a sala onde estávamos ser um espaço reservado e privado.



101: Um participante do workshop Senses Places durante a conferência SLACTIONS 2012, em Lisboa, experimentava o controlo remoto Wii, enquanto, em Koru, SaveMe Ho brindava os outros avatares com um grey goo de ovos estrelados

A participação mais tímida de um público presencial que toma pela primeira vez contacto com *Senses Places* contrasta geralmente com o envolvimento corporal dos praticantes de contacto-improvisação que regularmente participam no projecto.

Como colaboradora de *Senses Places* compete-me documentar a performance e fazer a comunicação com os avatares presentes e informá-los sobre as possibilidades de interacção, o que acontece geralmente de forma escrita, na caixa de texto do Second Life, uma vez que a voz se confundiria com a música e com os sons ambientais. Isso leva a que, por vezes, esteja sentada, ande de computador para computador ou da câmara para o computador. Porém, sempre que participo de uma forma mais corporal, seja no ambiente público da performance física, seja em casa, em frente à minha

webcam, existe uma sensação de integração com os outros participantes à distância ou próximos, numa envolvência criativa onde o aspecto lúdico é também relevante.



102: Na Livraria Ler Devagar cruzam-se praticantes de contacto-improvisação, uma banda e a projecção de Senses Places in world (Novembro de 2010).

Valverde descreve assim o que acontece na perspectiva do performer/participante:

«Meeting remotely to perform together in a more in-depth relationship with/through the interfaces, we elaborate scores or structured improvisations, attuning with one another's images and/or avatars, places and times, and emphasizing a visual-somatic poetics. (...) Typically, in a performance, we tune into each other projected in SL alongside with our avatars, sensing our spatial and kinaesthetic relationship across remote locations. It feels as if we are in the same place, moving and responding to each other and to the avatars' somatic mediated embodiment, experiencing multiple intertwined synaptic pathways» (Valverde, 2013:11-12).

Enquanto o público que participa, quer na plataforma virtual, quer no espaço físico, sente este envolvimento do cruzamento de ambientes e da relação com o outro mediada por avatares ou não, o público que assiste sem participar tem por vezes outro entendimento da performance. Num debate após uma performance na Culturgest, em Lisboa (Maio 2013), alguns elementos do público, ecoando críticas que já ouvimos

anteriormente, questionavam a estética de *Senses Places*, afirmando que se tratava de uma utilização da tecnologia pela tecnologia no sentido pejorativo do «spectacle of the technological culture» usado por Johannes Birringer (1991). Por outro lado, e quase antiteticamente, a capacidade de criar espectáculo desta performance foi posta em causa por outra pessoa da audiência. Enquanto espectáculo, foi desvalorizada e comparada a performances onde as sensações e a emoção sentida pelo público seriam mais exacerbadas.

Nestas opiniões é evidente o preconceito de que os MUVE não passam de simulações patéticas e infantis, com bonecos animados – falham, assim, a compreensão das suas potencialidades para a comunicação e a arte. Formas artísticas liminares (Brodhurst, 1999), que não são facilmente classificáveis e que não resultam num espectáculo dentro dos moldes tidos como aceitáveis ou esperados, geram este tipo de reacção, como vimos em relação a outros tipos de ciberformance. *Senses Places* é para ser experienciado, apontando caminhos para uma maior corporalização na nossa presença *online*, não é uma acção para «encher o olho». Neste projecto, para que haja uma percepção racional e sensível da acção, é desejável o envolvimento activo por parte do público, de forma a que este compreenda o funcionamento das interfaces e o processo da performance.

É exactamente na questão da participação que a Ciberformance do Corpo de *Senses Places* se distingue da de Stelarc. Este centra-se no corpo como performance dentro da tradição da *performance art* das últimas décadas – entendendo-se o corpo singular do performer como o próprio espaço da performance, se bem que agora mediado pelo mundo virtual e pelo ecrã do duplo. *Senses Places*, por outro lado, desenrola-se na multiplicidade – não só tecnológica como humana. É a variedade e cruzamento de locais, ambientes, corpos e experiências culturais e sensíveis pessoais que constroem a performance, sempre em participação, num espírito de partilha próximo da produtilização.

3.3.4. Uma abordagem somática

O aspecto corporal e sensitivo de *Senses Places*, mediado pelas interfaces e aumentado pela colaboração, é uma das bases deste projecto que tem raízes na improvisação somática e nos seus princípios, como Isabel Valverde salienta no já referido *Senses Places: developing a somatic dance-technology approach* (2013).

Uma colaboração com *Global Underscore*, um evento anual de praticantes deste método criado por Nancy Stark Smith, aconteceu em 2012 e 2013. Os participantes daquele encontro, distribuídos por vários locais físicos, podiam interagir com os avatares na ilha de Koru, no Second Life, enquanto os participantes virtuais tinham acesso à prática naqueles locais físicos através de *video streaming* em vários ecrãs *in world*.



103: Lux Nix, dançando em Koru, SL, durante o *Global Underscore* 2012. Atrás, projecção de um dos 70 locais que participaram simultaneamente neste evento.

The Underscore é uma forma de dança baseada em contacto-improvisação desenvolvida por Nancy Stark Smith desde 1990. Em cada *Underscore* os participantes dançam entre três a quatro horas integrando-se com os outros, a música e o ambiente. *Global Underscore* é um evento anual que acontece por volta do solstício de Verão e em que esta forma de dança é desenvolvida por praticantes de todo o mundo simultaneamente – em 2012 estavam distribuídos por 70 locais²⁴³.

²⁴³ *The Underscore*: <http://nancystarksmith.com/underscore>. *Global Underscore*: www.globalunderscore.blogspot.com. Consultados em 10/07/2013.

A relação de *Senses Places* com esta prática somática, improvisacional, distribuída e global, é óbvia.

Um aspecto importante relativamente à nossa incorporação em mundos virtuais é o facto de esta depender da consciência reflexiva (superior ou estendida) mas também de outros modos de consciência a ela subjacentes e que a informam. Para António Damásio (consciência nuclear), Guy Claxton (submente) e Gerald Edelman (consciência primária)²⁴⁴ esses modos de saber não verbais são a base da nossa maneira de experimentar o mundo fisiologicamente, dão-nos informação essencial sobre este e são o que sentimos estar fora do âmbito do consciente e que por vezes consideramos intuição (autores citados por Rubidge, 2011:113-114).

Essa consciência está presente na forma como experimentamos a corporalização mediada pela tecnologia – habitar um mundo virtual através de um avatar, por exemplo.

Um outro conhecimento vindo da neurociência é o facto de que no nosso córtex frontal existem neurónios espelho responsáveis pela activação do mesmo padrão de actividade neuronal quer a acção esteja a ser participada pelo sujeito ou apenas vista por este, facto que se pensa estar na base da relação percepção/acção, na maneira como compreendemos as acções dos outros ou na aprendizagem por imitação. Há décadas que a dança aceitou este princípio de uma forma intuitiva, nomeadamente aqueles tipos de dança que incluem uma prática de movimento somática (Rubidge, 2011:113).

Em *Senses Places* essa maneira integrada de sentir está bem patente na forma como experimentamos a corporalização durante a performance e que Valverde descreve:

« I realized that my visual memory of the avatar moving was connected to my kinaesthetic memory of how I felt while watching it, as if I had been there moving with/as the avatar. (...) My kinaesthetic empathy with the

²⁴⁴ *Core consciousness, the undermind e primary consciousness*, respectivamente, no original.

avatar's moving embodiment fired my mirror neurons, activating the corresponding muscles of my body without my moving (Valverde, 2013:16).

Parte das experiências da Ciberformance do Corpo, sejam os portais de Paul Sermon ou a experiência mais cinestésica de *Senses Places*, vivem dessa percepção subterrânea que está implicada no habitar desta realidade mista, no incorporarmo-nos noutra espaço e num corpo virtual. Neste último projecto, porém, essa percepção é incentivada pelo desenvolvimento de uma prática somática que instiga a propriocepção e o sentir o outro e o ambiente.

As formas de incorporação de *Senses Places* e o facto de ser uma experiência multimodal, multi-participante em realidade mista, fazem desta ciberformance um projecto em devir, generativo, sempre em processo, que não está preocupado em tornar-se algo ou em atingir um estado preciso.

A estética de *Senses Places* é, portanto, a da ciberformance: o seu dispositivo revela-se, é opaco, visível; põe em causa os conceitos estéticos tradicionais, fugindo da categorização e do *mainstream*; é distribuída e activada em tempo real; é inacabada e incompleta sendo construída pela interacção entre os seus participantes; é intermedial e híbrida, heterogénea, indeterminada, experimental, inovadora e mesmo marginal; as suas preocupações metamediais resultam numa intervenção com efeito indirecto no campo político e *a posteriori* no campo social.

Na relação que estabelece entre o corpo, os sentidos, o ambiente e a meteorologia podemos dizer que *Senses Places* caminha no sentido do *teatro orgânico* que Neil Stephenson preconiza em *The Diamond Age*. Numa interacção entre pessoas e informação, o palco, os cenários e os actores tornam-se pedaços de *software* que podem ser constantemente recriados: o espectáculo é reconfigurado momento a momento, consoante acontecimentos locais e globais, como uma *smart play* ou um organismo inteligente (Stephenson, 1995: 426-27). Assim, um bombardeamento num país pobre, palco do confronto entre duas potências mundiais, mudaria a intensidade ou a cor de um projector; a eleição de mais um presidente subjugado à bancocracia alteraria o alinhamento ou o movimento de um *performer*.

Lev Manovich, no seu recente livro *Software Takes Command* (2013), afirma que o *software* substituiu uma série de tecnologias físicas, mecânicas e electrónicas, transformando-se no nosso interface com o mundo e no motor universal deste, pondo, inclusive, em causa o conceito de *media* e destronando-o na investigação tecnológica e académica. Com o reconhecimento da importância do *software* para o quotidiano e a comunicação humana, a noção de um teatro de *software* de Neil Stephenson torna-se hoje, mais do que nunca, uma possibilidade.

Independentemente dos cenários utópicos ou distópicos da literatura de antecipação que este projecto evoque, o que podemos afirmar hoje é que as futuras práticas que dele advirão, advogando modos mais incorporados de interagir com a tecnologia, apontam tendências para o futuro da comunicação humana.

Esta, será afectada pela alteração da nossa relação com o computador, através da criação de novas e acessíveis interfaces entre o corpo e os ambientes virtuais.

Se novos *gadgets* como os *computer brain interfaces*²⁴⁵ parecem dar primazia ao cérebro sobre o corpo, bastando um pensamento para accionar um mecanismo informático, a verdade é que estes irão a curto prazo libertar o corpo da prisão teclado/ecrã, permitindo que, eventualmente, nos livremos das doenças somáticas associadas a essa dupla e que possamos usar o corpo livre para voltar à terra e tocar os outros, dentro de um contexto tecnológico de comunicação à distância.

O desenvolvimento de uma consciência corporal e somática resultante das práticas da Ciberformance do Corpo no limiar do virtual é um contributo para a criação de uma consciência social distribuída e de uma geoestética.

²⁴⁵ Uma perspectiva sobre algumas das interfaces cérebro/computador já acessíveis: <http://bits.blogs.nytimes.com/2013/04/28/disruptions-no-words-no-gestures-just-your-brain-as-a-control-pad/> Consultado em 01/07/2013.

Conclusão

Parti para a aventura da ciberformance com pouco mais do que o prazer de habitar o virtual e a consciência de que as experiências lúdicas que por lá vivia tinham um potencial artístico a investigar.

Em busca de formas de pensar as actividades criativas que ia desenvolvendo encontrei um termo e uma definição que me transportaram para o lado teórico dessa viagem e me levaram a pensar de forma mais profunda a performance em ambientes e mundos virtuais e o seu papel e contributo para o panorama mais vasto da comunicação e das artes.

Analisando a teoria existente sobre o virtual e os ambientes comunitários que nele se desenvolvem encontrei alguns dos parâmetros que me ajudaram a entender as condições em que a ciberformance acontece. Assim, estabeleci que virtual e real não se opõem mas convergem, que a experiência do virtual é real e que ao habitar esse real somos ainda mais humanos. A definição de um *virtually human* – por oposição a um pós-humano ou pós-orgânico – que habita essas plataformas, resulta da ampliação criativa que esses ambientes permitem e que tão bem serve a ciberformance.

Ficou também estabelecido que mundos virtuais não são jogos *online*: não são ambientes ficcionais de *role playing* onde as regras nos levam a fazer pontos e a atingir objectivos; os seus utilizadores são residentes e não jogadores; são fruto da criação e produtização dos seus residentes e neles a incorporação de avatares é livre. Este carácter aberto, livre e comunitário de plataformas e mundos virtuais está em relação directa com as características da ciberformance.

Determinou-se ainda que estes ambientes virtuais não são simulações – embora representações da realidade neles possam encontrar-se – e que o seu potencial não está em tentarmos desenvolvê-los como ambientes imersivos miméticos do mundo físico mas, sim, na sua capacidade para a criatividade e para a comunicação, através das ferramentas que proporcionam e da lógica comunitária que lhes subjaz. Estas características favorecem as práticas performativas que têm lugar nesses espaços.

Foi igualmente importante desenvolver as questões da identidade e da corporalidade subjacentes ao virtual, uma vez que estão presentes directa e indirectamente nas acções a que chamamos ciberformance. Definiu-se ainda que as nossas actividades no virtual não resultam numa imersão total nesses ambientes – por mais imediatas, transparentes ou escondidas que estejam as interfaces que lhes dão acesso – e que esta não só não é hoje possível como não é desejável para a ciberformance que, consciente de que é uma hipermediação, mostra deliberadamente a tecnologia e os «bastidores»; vimos, inclusive, que o seu conteúdo parodia frequentemente esse desejo de imersão.

Uma panorâmica pelo cruzamento da tecnologia com a performance no século XX, em diálogo com experiências mais recentes, bem como uma passagem pelo desenvolvimento da ciberformance nos últimos anos, ajudaram à compreensão das raízes e das afinidades estéticas deste género.

Foi importante o desenvolvimento teórico a que procedi seguidamente e que me permitiu definir as características da ciberformance (a partir do trabalho de Helen Varley Jamieson) e algumas das principais questões teóricas e estéticas que decorrem do seu exercício. Tentei determinar os vários modos como esta performance distribuída acontece e, por questões operativas, dividi-a em três tipos.

O reconhecimento da falta de um enquadramento teórico específico para este género emergente não me impediu de empreender expedições pela produção académica recente que debate os temas da performance digital, por vezes relacionando-a com o virtual. E, tal como os teóricos pediam – Broadhurst, Causey – assim fiz: tentei criar uma teoria baseada na prática. Para tal foi fundamental a análise do trabalho de alguns *ciberformers* e de dezenas de acções performáticas que tiveram lugar no ciberespaço ou entre este e espaços físicos. Porém, foi sobretudo a minha própria criação, colaboração e participação em projectos de ciberformance (sobretudo os de Isabel Valverde e Helen Varley Jamieson) que me ajudou a compreender o processo, a forma e o conteúdo da ciberformance e as suas implicações estéticas, sociais e culturais. A divisão das acções de ciberformance em Palavra, Código e Corpo, três tipos híbridos, que se intersectam, ajudou-me a melhor abranger este género em toda a sua extensão, tendo experimentado pessoalmente a criação em todos eles.

Se bem que tanto o questionamento a nível teórico como a vivência criativa e a análise da prática de outros apenas tenham servido para abrir portas para aspectos que necessitam de mais investigação, cheguei a algumas conclusões:

A ciberformance:

- É sempre ao vivo, tendo em conta que o vivo não se opõe ao mediado;
- É aberta e acessível através da Internet, onde acontece em fóruns textuais, mundos virtuais, plataformas e espaços criados para o efeito e mesmo ambientes de jogo;
- Muitas das suas acções têm lugar concomitantemente no espaço virtual e no físico (galerias, espaços comunitários) e têm, portanto, proximidade com a *mixed reality performance*, surgindo nesta instância um público intermedial;
- É liminar;
- É híbrida em termos de filiação, de género e de meios;
- É intermedial e metamedial;
- Usa e adapta tecnologias recentes (*motion tracking* de jogos) e experimentais mas pode cruzá-las com técnicas antigas (*chroma key*);
- É mais processo que obra;
- Recusa o *mainstream* e é tendencialmente marginal;
- Embora o produto final possa não apelar a um público convencional, não é uma mera exibição da tecnologia pela tecnologia, tem um programa estético;
- É interventiva esteticamente, pondo em causa o ambiente onde acontece e os meios que usa;
- É multimodal, mas sublinha modos não linguísticos mesmo quando utiliza a palavra para acontecer;
- Recusa desincorporações e a falsa imersão através de meios transparentes: a tecnologia que usa é evidente;
- Desenvolve novas perspectivas de uma comunicação mais integrada onde o corpo e a propriocepção ganham significado;

- Nasce da prodututilização, um característica das comunidades virtuais que apropria;
- É *low tech* podendo no entanto usar adaptações de tecnologias *high tech* ou vindas do campo comercial (interfaces de jogos, sensores EEG); usa e cria programas *open source* e *freeware* e desenvolve-os, em colaboração;
- É *low cost*;
- É colaborativa e distribuída – tanto os criadores como o público estão espalhados geograficamente – sendo, portanto, intercriativa e intercultural;
- É uma «obra aberta» que só existe na interactividade apesar das limitações actuais desta;
- Tem efeitos estéticos, políticos e sociais para lá dos mundos virtuais ou da esfera artística e tem influência no desenvolvimento de novas formas de comunicação à distância.

Eis o resultado da direcção que tomei ao continuar o caminho aberto por Helen Varley Jamieson. Haverá outras direcções possíveis. Fica aqui entretanto um contributo para um futuro enquadramento teórico participado por outras áreas e disciplinas. A estética, a filosofia da comunicação, os estudos de performance, as investigações sobre as questões da recepção e participação poderão seguir este troço do caminho que deixo agora aberto.

Após esta «aventura» pela ciberformance espero ter respondido a algumas das questões que hoje se colocam a *performers* e autores que cruzam a arte com as tecnologias do virtual. Uma continuará a ser premente: que se ganha com esta performance, esteticamente, socialmente, politicamente? Se bem que parte da resposta esteja contida neste estudo, é necessário continuar a responder-lhe.

Quando as estruturas sociais colapsam perante o capital, a Terra se deteriora rapidamente e o biológico é minado pelos interesses corporativos, que lugar há para a ciberformance? Que papel pode ter neste enquadramento? Ainda faz sentido?

Acredito que ficou aqui demonstrado o potencial deste género artístico para a mudança social, cultural e política. Projectos de ciberformance como *we have a*

situation (2013) de Helen Varley Jamieson²⁴⁶ questionam, a nível formal, não só os conceitos estéticos definidos pelos críticos e pela academia como provocam um debate sobre temas tão actuais como a mobilidade humana global, as questões éticas subjacentes à produção de alimentação (transgénicos, animais geneticamente modificados, biocombustíveis) ou o e-lixo, o lixo electrónico decorrente da obsolescência programada.

A ciberformance é tendencialmente política e aponta no sentido da mudança social, nem sempre através do conteúdo das performances mas invariavelmente através da própria opção de trabalhar com tecnologia *open source* produtilizada e pelo seu papel exploratório em termos da comunicação em ambientes virtuais.

Este desbravar de novos caminhos no virtual é evidente: os artistas da ciberformance são pioneiros na adaptação da comunicação humana à mediação técnica como podemos ver pelos projectos que se desenvolvem na área da Ciberformance do Corpo.

Cada vez mais habitantes da «sociedade da informação» têm afecções somáticas resultantes da utilização do computador enquanto surgem novos *gadgets* que prometem maior interacção e imersão na relação com ambientes e jogos virtuais. A sensação de que essas novas interfaces ampliam ou aumentam o corpo é falsa – o corpo está sentado, sujeito ao teclado e monitor, adoecendo, diminuindo-se e distanciando-se das reais possibilidades do virtual para a construção de uma consciência somática e para um desenvolvimento integrado. Como vimos, a ciberformance, nomeadamente aquela que usa o corpo como interface, problematizando-o, aponta caminhos para uma utilização criativa dessas inovações caídas no uso quotidiano no sentido de libertar o corpo dos constrangimentos impostos quer pela tecnologia quer pelas convenções sociais.

A ciberformance apropria, adapta e democratiza os instrumentos que nos permitem comunicar na convergência do físico e do virtual. Numa altura em que a comunicação social se instituiu ao serviço de poderes não representativos das

²⁴⁶ Quatro *workshops*/ciberperformances que acontecem em várias cidades europeias simultaneamente e tiveram como temas o e-lixo, a reciclagem, a mobilidade social global e a produção alimentar. www.wehaveasituation.org. Consultado em 30/07/2013.

populações e quando movimentos sociais globais nascem e se desenvolvem através das redes sociais *online*, a ciberformance, pela suas características formais e atitude, poderá dar um contributo para uma alteração na comunicação à distância através do virtual que desenvolva formas mais participativas de intervenção social e política, evidenciando o papel que a arte tem em momentos críticos da história da humanidade.

Bibliografia

- AAS, Benjamin G., EMMELKAMP, P. e MEYERBROKER, K. (2009). *Who am I – and if so, where? An experiment on personality in online virtual realities*, Proceedings, SLactions International Conference. 28-38.
- ADORNO, Theodore W. (2012) *Teoria Estética*. Lisboa: Edições 70. Ed. original 1970.
- ALVES de SÁ, Cristina Fernandes (2010). *O que é um interface? Da entificação à identificação do interface enquanto complexo mediador*. Tese de doutoramento em Ciências da Comunicação, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa. Não editada.
- ALVES, Lynn (2005) *Game Over, Jogos Electrónicos e Violência*. São Paulo: Editora Futura.
- ARNS, Inke (2004). Read_me, run_me, execute_me: Software and its discontents, or: It's the performativity of code, stupid! *Read_me. Software Art and Cultures Conference*. Eds. Olga Goriunova Alexei Shulgin. Aarhus: University of Århus (DK). 176-193. <http://art.runme.org/1107863582-4268-0/arns.pdf>
- ARTAUD, Antonin (1938). *Le théâtre et son double*. Paris: Gallimard. Ed. consultada: *O teatro e o seu duplo*. Lisboa: Fenda, 2006.
- AUSLANDER, Philip (1999). *Liveness: Performance in a mediatized culture*. London, New York: Routledge.
- AUSLANDER, Philip (2011). Afterword: Is there Life after *Liveness? Performance and Technology - Practices of Virtual Embodiment and Interactivity*. Eds. Susan Broadhurst e Josephine Machon. London: Palgrave and MacMillan. Ed. original 2006.
- BAUDRILLARD, Jean (1991). *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio d'Água. Ed. original de 1981.
- BECKETT, Samuel (1957). *End Game*. <http://samuel-beckett.net/endgame.html>
- BENFORD, Steve e GIANNACHI, Gabriella (2011). *Performing Mixed Reality*. Cambridge: MIT Press.
- BENJAMIN, Walter (1935) *The work of art in the age of mechanical reproduction*. <http://design.wishiewashie.com/HT5/WalterBenjaminTheWorkofArt.pdf>
- BERNERS-LEE, Tim (1999). *Weaving the Web: The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web* London: Orion Business Books.
- BIRNINGER, Johannes (1998). *Media and Performance – Along the Border*. Baltimore: The Jonh Hopkins University Press.
- BIRNINGER, Johannes (2011). Saira Virois: Game Choreography in Multiplayer Online Performance Spaces. *Performance and Technology - Practices of Virtual Embodiment and Interactivity*. Eds. Susan Broadhurst e Josephine Machon. London: Plagrave and MacMillan. Ed. original 2006.
- BITTARELLO, Maria Beatrice (2008). Another Time, Another Space: Virtual Worlds, Myths and Imagination. *Journal of Virtual Worlds Research*. 1.1. 1-18.
- BOLTER, Jay David e GROMALA, Diane, (2003). *Windows and Mirrors, Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*. Cambridge: MIT Press.
- BOLTER, Jay David e GRUSIN, Richard (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, Ed. original 1998.

- BRAGANÇA DE MIRANDA, José (1998). Da Interactividade: Crítica Da Nova Mimesis Tecnológica. *Ars Telemática - Telecomunicação, Internet e Ciberespaço*. Ed. Claudia Giannetti. Lisboa: Relógio d'água.
- BRAGANÇA DE MIRANDA, José (2002). *Teoria da Cultura*. Lisboa: Século XXI.
- BROADWURST, Susan (1999). *Liminal acts: a critical overview of contemporary performance and theory*. New York: Cassel.
- BROADHURST, Susan (2007). *Digital Practices Aesthetic and Neuroesthetic Approaches to Performance and Technology*. London: Plagrove and MacMillan.
- BROADHURST, Susan (2011), Intelligence, Interaction, Reaction and Performance in *Performance and Technology - Practices of Virtual Embodiment and Interactivity*. Eds. Susan Broadhurst e Josephine Machon. London: Palgrave and MacMillan. Ed. original 2006.
- BROADHURST, Susan e MACHON, Josephine (2011). Introduction: Body, Space and Technology in *Performance and Technology - Practices of Virtual Embodiment and Interactivity*. Eds. Susan Broadhurst e Josephine Machon. London: Palgrave and MacMillan. Ed. original 2006.
- BROADHURST, Susan e MACHON, Josephine (2012). *Identity, Performance and Technology – Practices of Empowerment, Embodiment and Technicity*. New York: Palgrave Macmillan.
- BROOK, Peter (1968). *The empty space*. New York: Touchstone.
http://cdn.preterhuman.net/texts/religion.occult.new_age/occult.conspiracy.and.related/Brook,%20Peter%20-%20The%20Empty%20Space.pdf
- BRUNS, Axel, (2008). *Blogs, Wikipedia, Second Life and beyond: from production to produsage*, New York: Peter Lang.
- BUONAIUTO, Francesco (2010). *Internet e teatro – eventi performativi in reta dal 1993 al 2008*. Tese de mestrado, Facoltà di Lettere e Filosofia, Università degli Studi Di Napoli – Federico II. Não publicada.
- CATTS, Oron e ZURR, Ionat (2011). The tissue culture and art project: The semi-living as agents of irony. *Performance and Technology - Practices of Virtual Embodiment and Interactivity*. Eds. Susan Broadhurst e Josephine Machon. London: Palgrave and MacMillan. Ed. original 2006.
- CAUSEY, Matthew (1999). Screen Test of the Double: The Uncanny performer in the Space of Technology, *Theatre Journal*, 51, nº 4 (December). 383-394.
- CAUSEY, Matthew (2003). *Cyber-theatre in: Oxford Encyclopaedia of Theatre and Performance*. Oxford: Oxford University Press, Vol. 1.
- CAUSEY, Matthew (2006). *Theatre and Performance in digital culture: from simulation to embeddedness*. London: Routledge.
- CHAPPLE, Freda e KATTENBELT, Chiel (2006). *Intermediality in theatre and performance*. Amsterdam: Rodopi,
- CHATZICHRISTODOULOU, Maria, (2013). *Cyberformance? Digital or networked performance? Cybertheatre? Or virtual theatres? Our all of the above?* CyPosium Introduction.
http://www.cyposium.net/wp-content/uploads/2012/09/maria_text.pdf
- COCHRANE, Todd e VALVERDE, Isabel de Cavadas (2009). Weathering In / Com Tempo: an intervention towards embodying multimodal self organizing environments, *Proceedings of the SLactions International Conference*. 60-65.

- DELEUZE, Gilles (2004), *Difference and Repetition*. Continuum, Londres. Ed. original 1968.
- DELEUZE, Gilles, e GUATTARI, Félix (2008). *Mil Planaltos - Capitalismo e Esquizofrenia 2*. Assírio & Alvim, Lisboa. Ed. original 1980.
- DERY, Mark, (1998). *Velocidad de Escape – La cibercultura en el final de siglo*. Madrid: Siruela S.A. Ed. original 1996.
- DIOGO, Vasco (2012). (Des)Materialização do Corpo na Cultura Digital. *Interact* nº 19. Julho 2012. <http://interact.com.pt/19/desmaterializacao/>
- DIXON, Steve (2007). *Digital performance: a history of new media in theatre, dance, performance art and installation*. Cambridge: MIT Press.
- DIXON, Steve e SMITH, Barry (2001). Digital Performance Archive. <http://ahds.ac.uk/ahdscollections/docroot/dpa/authorssearch.jsp>
- ECO, Umberto, (1989). *A Obra Aberta*. São Paulo: Perspectiva. Ed. original 1962.
- ENGELI, Maia e SENGERS, Phoebe (2001). *Cast01*. November. <http://netzspannung.org/version1/cast01/resume/index.html>
- FRIAS, Paulo (2010). *Novos Colonos – Comunicação, representação e apropriação do espaço em mundos virtuais online - a comunidade Portuguesa em Second Life*. Tese de doutoramento em Ciências da Comunicação, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa. Não editada.
- GIANNACHI, Gabriella (2004). *Virtual Theatres*. London: Routledge.
- GIBSON, William (1984). *Neuromancer*. London: Harper Collins.
- GIBSON, William (1986). *Count Zero*. London: Harper Collins.
- GIBSON, William (1988). *Mona Lisa Overdrive*. London: Harper Collins.
- GIL, José (2006). *Monstros*. Lisboa: Relógio d'Água.
- GOLDBERG, RoseLee (2001). *Performance Art – From Futurism to the Present*. London: Thames and Hudson.
- GOLDBERG, RoseLee (2004). One Hundred years. *Art and Performance Live*. Edited by Adrian Heathfield, London: Tate Publishing. 177-180.
- GOUVEIA, Patricia, 2006. *Joga Outra Vez – Um Conjunto de Objectos que nos Contam Histórias Inteligentes*. Tese de doutoramento em Ciências da Comunicação, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa. Não editada.
- HALL, Gary e ZYLINSKA, Joanna (2002). Probings: an Interview with Stelarc. *The Cyborg Experiments: the Extensions of the Body in the Media Age*. Ed. Joanna Zylińska. London and New York: Continuum. <http://www.joannazylińska.net/probings-interview-with-stelarc/>
- HARAWAY, Donna (1991). A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.
- HAYLES, N. Katherine (1996). Embodied virtuality or how to put bodies back into the picture. *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments*. Eds. Mary Anne Moer e Douglas MacLeod. Banff: The MIT Press.
- HAYLES, N. Katherine (1999). *How we became post-humans: virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*. Chicago and London: The University of Chicago Press.

- JAMIESON, Helen Varley (2008). *Adventures in Cyberformance - Experiments at the interface of theatre and the internet*. Tese de mestrado, Drama, Creative Industries Faculty, Queensland University of Technology. Não editada.
- JANSON, Matthias (2012). From Plaintext Players to avatar actors: A short survey of online gaming performance. *HZ Journal*, Abril. <http://www.hz-journal.org/n17/jansson.html>
- KAC, Eduardo (2005). *Telepresence and bio art: networking humans, rabbits and robots*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- KOZEL, Susan (2007). *Closer – Performances, technology, phenomenology*. Cambridge Mass: The MIT Press.
- LACAN, Jacques (1981). *The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*. New York: Norton. Ed. francesa de 1973.
- LAHTI, Marti (2003). As we became Machines. *The Video Game Theory Reader*. Eds. Mark J. P. Wolf and Bernard Perron. New York and London: Routledge.
- LAUREL, Brenda (1991). *Computers as Theatre*. Mass: Addison-Wesley Logman Inc.
- LÉVY, Pierre (1997). *Collective Intelligence - mankind's emerging world in cyberspace*. Cambridge Mass.: Perseus Books.
- LÉVY, Pierre (1998). *Becoming Virtual - Reality in the digital age*. New York and London: Plenum Trade.
- LÉVY, Pierre (2001). *Cyberculture*. Minneapolis and London: University of Minnesota Press. Ed. Original 1997.
- LICHTY, Patrick (2009). *Can we understand avatars, or one another for that matter?* <http://www.gazirababeli.com/TEXTS.php?t=canweunderstandavatars>
- LITTLE, Gregory (1999). An Avatar Manifesto in *INTERTEXTS*, Special Issue: Webs of Discourse: The Intertextuality of Science Studies, volume 3, number 2, Fall 1999, Lubbock: Texas Tech University Press. <http://www.gregorylittle.org/avatars/text.html>
- LUZ, Filipe Costa (2005). *Mediação digital como jogo: transparência e imersão*. Tese de mestrado em Ciências da Comunicação, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa. Não editada.
- MANOVICH, Lev (2001). *The Language of New Media*. Cambridge Mass: MIT Press.
- MANOVICH, Lev (2005) *The Poetics of Augmented Space*. manovich.net/DOCS/Augmented_2005.doc
- MANOVICH, Lev (2013). *Software Takes Command*. London: Bloomsbury.
- MARINETTI, Filippo Tomaso (1921). *Teatro Futurista Sintetico*. Piacenza: Casa Editrice Ghelfi Costantino.
- MCHENZY, Jon (2001). *Perform or Else: From Discipline to Performance*. New York: Routledge.
- MESSINGER, Paul R., STROULIA, Eleni, LYONS, Kelly (2008). A typology of Virtual Worlds: Historical Overview and Future Directions. *Journal of Virtual Worlds Research*, **1.1** :1-18.
- MEZ (2005). The immersive State of Reality (Game) Play. *HZ Journal*. Dezembro. <http://www.hz-journal.org/n7/mez.html>.
- MURRAY, Janet (1997). *Hamlet on the Holodeck: the future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press.

- PAUL, Christiane (2003). *Digital Art*. London: Thames and Hudson.
- PETERS, Francis Edwards (1983). *Termos Filosóficos Gregos - Um léxico histórico*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- QUARANTA, Domenico (2007a). *Gaz', Queen of the Desert*. Abril.
<http://www.gazirababeli.com/TEXTS.php?t=gazqueenofthedesert>
- QUARANTA, Domenico (2007b). A leap into the void: interview with Second Front. *Rhizome*, 01-03-2007. <http://rhizome.org/discuss/view/24830/>
- QUARANTA, Domenico (2008a). *Gaz me two times baby (Gaz me twice today)*. Fevereiro.
<http://www.gazirababeli.com/TEXTS.php?t=gazmetwotimes>
- QUARANTA, Domenico (Ed.) (2008b). *Gazira Babeli*. Brescia: F.P. Editions.
- RUBIDGE, Sarah (2011). Sensuous Geographies and Other Installations: Interfacing the Body and Technology in Performance and Technology. *Performance and Technology - Practices of Virtual Embodiment and Interactivity*. Eds. Susan Broadhurst e Josephine Machon. London: Palgrave and MacMillan. Ed. original 2006.
- RUSH, Michael (1999). *New Media in Late 20th Century Art*. London: Thames and Hudson.
- RUSHKOFF, Douglas (2003). *Open Source Democracy: How Online Communications is Changing Offline*. London: Demos.
- SCHIPHORST, Thecla (2012). Foreword. *Identity, Performance and Technology – Practices of Empowerment, Embodiment and Technicity*. Eds. Susan Broadhurst e Josephine Machon. New York: Palgrave Macmillan.
- SCHRUM, Stephen (1999). *Theater in Cyberspace: Issues of Teaching, Acting and Directing*. New York: P. Lang.
- SHAH, Eddy (2008). *Second World*. London: Pan McMillan.
- SMITH, Barry e DIXON, Steve (2001). Digital Performance Archive:
<http://ahds.ac.uk/ahdscollections/docroot/dpa/authorssearch.jsp> 2006
- SMITH, Marquard e STELARC (2005). Animating Bodies, Mobilizing Technologies - Stelarc in Conversation. *Stelarc: the Monograph*. Cambridge Mass.: MIT Press.
- SONTAG, Susan (2003). *Olhando o Sofrimento dos Outros*. Lisboa: Editora Gótica.
- STEPHENSON, Neal (1992). *Snow Crash*. London: Penguin Books.
- STEPHENSON, Neal (1995). *The Diamond Age*. London: Penguin Books.
- TAYLOR, T.L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge: MIT Press.
- TURKLE, Sherry (1984). *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- TURKLE, Sherry (1995). *Life on the Screen – Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon and Schuster.
- VALVERDE, Isabel de Cavadas (2010). *Senses Places: developing a somatic dance-technology approach*. Artigo não publicado.
- VALVERDE, Isabel de Cavadas (2010). *Interfaces-Dança-Tecnologia: um quadro teórico para a performance no domínio digital*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian e Fundação para a Ciência e a Tecnologia.

ŽIŽEK, Slavoj (1992). From Virtual Reality to the Virtualization of Reality in *On Justifying the Hypothetical Nature of Art and the Non-Identical Within the Object World*. Ed. Peter Weiber. Austin: University of Texas Press.

Webgrafia de ciberformance:

Avatar Body *Collison*: <http://www.avatarbodycollision.org>

CyPosium: <http://www.cyposium.net/>

Eva e Franco Mattes: <http://0100101110101101.org/home/reenactments/index.html>

Gazira Babeli: <http://www.gazirababeli.com/TEXTS.php>

Hamnet Players: <http://www.hambule.co.uk/hamnet/>

Helen Varley Jamieson: <http://www.creative-catalyst.com/>

<http://odysseysimulator.blogspot.pt/>

Joseph DeLapp: <http://www.delappe.net/>

make-shift: <http://make-shift.net/>

Odyssey: <http://odysseysimulator.com/>

Paul Sermon: <http://www.paulsermon.org/>

Plaintext Players: <http://yin.arts.uci.edu/~players/>

Second Front: <http://www.secondfront.org/>

Senses Places: <http://sensesplaces.wordpress.com/>

Stelarc: <http://www.stelarc.va.com.au/>

The Palace: <http://www.thepalace.com/>

UpStage: http://upstage.org.nz/blog/?page_id=210

We have a situation: <http://www.wehaveasituation.net/>

Índice das figuras

1: Os avatares da investigadora no mundo virtual Second Life, Lux Nix e o alt Valdorio Arado	39
2: O alt da investigadora com diferentes adereços e skins do projecto Meta_Body (ver Capítulo IV.2.), demonstrando as possibilidades criativas do ambiente Second Life	41
3: Loie Fuller na Dança da Serpentina, 1902	72
4: Extended Arm, Stelarc (2000), evoca a Dança dos Bastões, de Schlemmer (1927)	72
5: Marinetti e o seu manifesto, publicado em 1909	77
6: Giacomo Balla: Cão à Trela, 1912	78
7: Les Entrailles de Narcise de Bud Blumenthal, 2001	79
8: Blue Bloodshot Flowers, 2001, de Susan Broadhurst, com o avatar Jeremiah	80
9: Os avatares de Eva e Franco Mattes do colectivo 0100101110101101.ORG, em performance	82
10: Zulu Time de Robert Lepage, 1999	83
11: Luigi Russolo com o Intonarumori, 1913	84
12: Foto de O Homem à Câmara de Filmar, filme de Dziga Vertov, 1929	87
13: Triadic Ballet, Oskar Schlemmer, 1922	88
14: Hugo Ball no Cabaret Voltaire com um poema sonoro, 1917	90
15: Nu Descendo Escada, o primeiro de Marcel Duchamp, 1912, o segundo de Shigeki Kubota, 1975	91
16: Interpretação de Nu Descendo Escada feita pela performer Gazira Babeli, no mundo virtual Second Life, em 2007	92
17: Machinal, 1928, peça expressionista de Sophie Tredwell readaptada em 1999	94
18: Baba Yaga, 2007, de Rebekah Wild e Vicki Smith	95
19: John Cage «tocando» na televisão, nos anos 50	96
20: Allan Kaprow: 18 Happenings in 6 Parts, 1959, e Montain, 1962	98
21: I am here because you are here (2012). O minimalismo na ciberperformance	100
22: Nam June Paik em Zen for Film (1962-1964) e Anita Ponton em Seen.Unsaid (1998)	101
23: Disappearing Music for Face de Mieko Shiomi, com Yoko Ono, 1966	102
24: Variations V de John Cage, com Merce Cunningham e a participação de Bill Klüver, Nam June Paik e Stan Vanderbeek, 1965	104
25: Open Score de Robert Rauchenberg, 1966	105
26: Interação entre performers e imagens em Prune Flat de Robert Whitman, 1965	106
27: Telematic Dreaming de Paul Sermon, 1992	108
28: Antro/Socio (Rinde Facing Camera) de Bruce Nauman, 1991	110
29: Slow Angle Walk de Bruce Nauman, 1968	111
30: Vitto Acconci em Contacts, 1971, e Centers, 1971	113
31: Mark Beasley, Vito Acconci - The video game (2007)	113
32: O avatar de Franco Mattes na reencenação de Seedbed de Vito Acconci	114
33: Charlotte Moorman em Concerto for TV, Cello and Videotape , 1971, e Família de Robots (Tia e Tio), 1986, de Nam June Paik	116
34: Kurt Kren registava as performances de Otto Muhel	118
35: Recriação de Tapp und Tastkino (1968) (à esquerda) de Valie Export e Peter Weibel por Eva e Franco Mattes, aliás, 0100101110101101.ORG, 2007, no mundo virtual Second Life	119
36: Orlan faz-se operar para a câmara. As suas performances são transmitidas na Internet	121
37: Movatar – Inverse Motion Capture System (1997-2002), de Stelarc	123
38: Hamnet, de The Hamnet Players, 1993	124
39: Imagens de The Roman Forum Project, criado por Antoinette LaFarge e Robert Allen para The Plaintext Players, 2003	125
40: Durito's Dancing Box Manifesto, uma das ciberperformances apresentada no UpStage 2009	126
41: Swim – an Exercise in Remote Intimacy, de Avatar Body Collison, 2003	127
42: Kitano Odori (2007), peça de kabuki do grupo Gion Kabu no Second Life	127

43: Alguns dos ballets clássicos de Ballet Pixelle no Second Life.....	128
44: Imagem de uma ciberformance de mote ecológico do grupo Second Front	129
45: Imagem do projecto Weathering In/ComTempo (2010) de Isabel Valverde e Todd Cohrane	130
46: O público intermedial. Esquema criado por Helen Varley Jamieson	200
47: Uma representação do Virtuality Continuum de Kishino e Milgram (1994)	203
48: Imagem de we have a situation – 3: Global Mobility, a partir de Eindhoven, Holanda, com vértices em Nantes, França e Graz, Áustria, na qual participei em 18/04/2013	230
49: Em RXEgo Go (2008), os bastidores de UpStage são visíveis, com as suas janelas de ferramentas para desenhar, escolher avatares e adereços ou seleccionar imagens e sons carregados anteriormente.....	234
50: S/Zports (2007) ciberformance apresentada no Festival UpStage.....	235
51: Bable de Liz Swift e VOID, desenvolvida no Second Life e apresentada no Festival Upstage de 2012.....	238
52: Dress the Nation no ambiente The Palace com o público no canto inferior esquerdo. Foto de Avatar Body Collision	245
53: Belonging (2007) de Avatar Body Collision: a performer e a janela de texto são representadas em cena através de uma webcam. Foto de Avatar Body Collision	250
54: Aspecto do ecrã em make-shift. Ao centro Upstage onde se podem ver avatares 2D, fotos ou vídeo. À esquerda a imagem das câmaras das performers, cada uma na sala de uma casa privada. À direita a caixa de texto através da qual o público online participa	253
55: Em make-shift o avatar Dave propõe jogos sérios e dialoga com o público online	253
56: Em make-shift o público onsite é convidado a fazer papagaios com o lixo de plástico, mas a acção frequentemente deriva para outras actividades.....	256
57: Lux Nix, desconstruída em Mathesis de Alan Sondheim e Sandy Baldwin no Festival Odyssey 2012 no SL.....	261
58: O meu avatar Lux Nix e o anúncio da performance de Joseph DeLappe como Gandhi	262
59: Second Soup (2006) de Gazira Babeli	272
60: O meu avatar Valdorío Arado debaixo de uma chuva ou grey goo de Super Marios, Julho 2011	274
61: Come to Heaven (Julho, 2007): Gazira Babeli a 900Km por hora pintada pela placa gráfica do computador	275
62: Avatar on Canvas (Março 2007)	277
63: Come Together (Março, 2007).....	278
64: Liking Every Ass (2013), exposição de SaveMe Ho em LEA 11. A artista está retratada em quase todos os quadros.....	282
65: Second Front: Virtual Identity Theft – Are Your (4) Real?, instalação no Second Life e na galeria SF Camerawork, San Francisco, Abril, 2008.....	283
66: Fau Ferdinand como Minotauro e Great Escape como Teseu em Haledol Dreams of the Minotaur (Março 2008) dançam o tango num cenário de manicómio. A audiência assiste na plateia	291
67: Membros de Second Front «zombificam» os corpos perfeitos dos avatares em 28 avatars later (Agosto, 2007).....	292
68: Pizza SLut (Março, 2007)	293
69: Grand Theft Avatar (Abril, 2008): os Second Front assaltaram o banco do Second Life, disfarçados dos críticos de arte e artistas presentes numa conferência no San Francisco Art Institute. O saque foi queimado em De-value de Dollar (Setembro, 2008)	294
70: Hazardous (Janeiro, 2007), sobre a polémica prisão do artista de bioarte Steve Kurtz.....	294
71: Acting as Aliens (Novembro, 2009), Galeria Aksioma/Kapelica em Ljubljana, Eslovénia	296
72: Banda desenhada de Pyewacket na ilha Odyssey, dedicada à arte no Second Life	299
73: O meu avatar Lux Nix no cenário da ilha Odyssey, repleto de memorabilia de Second Front, no final da performance do grupo em Dezembro de 2012	300
74: «dead... what is your point?», pergunta um jogador ao avatar de Joseph DeLappe, durante dead-in-iraq (2006-2011)	305
75: /hug (2009): uma organização não governamental inspirada na Cruz Vermelha põe em causa o belicismo dos MMPORG. Apresentação do projecto numa exposição no Laguna Art Museum.....	307
76: Demand Player Sovereignty (DPS), 2011, mais do que uma performance, um movimento de desobediência civil em World of Warcraft.....	309
77: Simbee (2004) de Rainey Straus e Katherine Isbister, inspirado nas instalações/performances de Vanessa Beecroft	310

78: Caleb Larsen e os seus SIMs, em Simulacrum (2005).....	312
79: The artist is present (2011) de Pippin Barr.....	313
80: O avatar de Eva dispara sobre o de Franco na remediação de Shoot de Chris Burden. Na galeria o público assiste online e offline.....	316
81: Eva e Franco Mattes na reencenação de Imponderabilia. Gazira Babeli prepara-se para passar entre os dois.....	317
82: I know that it's all a state of mind (2010) de Eva e Franco Mattes.....	318
83: Medication Valse (2009) de Eva e Franco Mattes.....	319
84: Lux Nix em Me Myself and I (2010).....	322
85: Esquema técnico de Avatarium (2008).....	328
86: No All Saints Garden, em Manchester, e no Second Life pedia-se o direito de voto para os avatares em Liberate your avatar (2007).....	329
87: Debate pela paz em Peace Talks (2008).....	332
88: Extract/Insert (2012). Avatares dançam e exibem as suas animações no Second Life. Os visitantes da Herbert Gallery, projectados no mundo tridimensional, acompanham.....	335
89: Extract/Insert (2012). Na Herbert Galery um grupo de avatares fala com os visitantes.....	336
90: Esquema para a performance Movatar.....	337
91: Involuntary, Improvised and Avatar Arms (2012). Stelarc é animado pelo avatar.....	339
92: Stelarc Luik em Out of Breath/Out of Time no festival Odyssey 2012.....	344
93: O espaço de Senses Places, na ilha de Koru, Second Life.....	348
94: Real Virtual Games. Os avatares Butler2 Evelyn, Lux Nix e Rudolfo interagem (Foto de Valverde).....	349
95: Lux Nix, animada pela webcam, e a janela do browser com o «esqueleto», à direita.....	350
96: Convidado para um ensaio de Senses Places, o coreógrafo Yakov Sharir experimenta o comando da Wii em conjugação com o avatar.....	351
97: Eu e Isabel Valverde, no Fórum Dança, Lisboa, conversamos com vários avatares na ilha Odyssey, Second Life, durante a preparação da performance (Maio, 2013).....	353
98: Senses Places no Festival UpStage 2012: o público daquela plataforma comentava na janela de texto durante a performance com Isabel Valverde, Ana Moura, eu e o robot NAO em Lisboa (ecrã da esquerda), Kae Ishimoto no Japão (ecrã da direita) e os nossos avatares e outros na ilha de Koru, Second Life.....	355
99: Lux Nix e SaveMe Ho. Senses Places rebenta numa explosão de código provocada por esta performer.....	356
100: Fado Dança (2011).....	357
101: Um participante do workshop Senses Places durante a conferência SLACTIONS 2012, em Lisboa, experimentava o controlo remoto Wii, enquanto, em Koru, SaveMe Ho brindava os outros avatares com um grey goo de ovos estrelados.....	358
102: Na Livraria Ler Devagar cruzam-se praticantes de contacto-improvisação, uma banda e a projecção de Senses Places in world (Novembro de 2010).....	359
103: Lux Nix, dançando em Koru, SL, durante o Global Underscore 2012. Atrás, projecção de um dos 70 locais que participaram simultaneamente neste evento.....	361

Anexos

Anexo I- Entrevista com Helen Varley Jamieson

15/10/2012

Efectuada por correio electrónico

(com transcrição fiel do texto recebido)

Cyberformance – why did you feel the need to create a new term? Why not adopt an existing one?

at that time (1999-2000) i could not find a term that seemed right for what i was doing. "online performance" was too generic – e.g. it could mean how well a web site performed technically, or the performance of a computer system. it sounded a bit boring & technical. i didn't like the term "virtual theatre" or "virtual performance" because to me the word "virtual" suggested that it was not quite real, or not as good as "physical". i also didn't like the binary opposition implied by both of these words: "online" excludes work that has an offline or proximal element, & "virtual" implies that there's nothing physical going on, or that it isn't quite theatre.

"networked performance" is a very useful term, but it is also easily confused with the technical performance of networks, & it's very broad, including work in other networks as well as the internet, such as LANs & mobile phones. my interest has always been specifically in internet-based work – live performance that uses the internet as the site for the performance.

"telematics" was another term around at the time, but the focus of that is on audio-visual streaming. cyberformance can include streaming, but also many other digital/networked elements such as avatars, real-time drawing, text chat, etc.

i don't recall all of the other possible terms that were around at the time – i don't think i would have known of them all – but i constantly found myself struggling to find the right words to explain my work & that was why eventually i came to the term cyberformance. i felt that we were creating a new artform and therefore needed new vocabulary.

Can you describe your creative process for a cyberformance?

every cyberformance is different, but normally it begins with a period of research and improvisation, based around whatever impulse there has been (someone's idea, a call for proposals, etc). a lot of material is generated through the research & improvisation, & some things will stand out for different reasons – an image that speaks strongly, a really funny dialogue from an improvisation, associated things that fit together. then we start to work on the bits that "work" & often a show will develop as a number of elements that are then arranged in different ways until we settle on an order that "works". sometimes there will be a script at an earlier stage, if it's a more narrative piece & there are logical steps in a story, but often the "script" will be more like a list of cues & instructions, that changes a lot during the devising process.

Is there something to gain from cyberformance compared to plain performance? And to digital performance in a general sense?

what i personally gain is the pleasure of experimenting, of trying things out & not always knowing what the outcome will be – sometimes things just don't work, sometimes there is some unexpected magic. i am often trying to do things that are at the edge of what the technology is really able to do, which can be frustrating, but i get a personal satisfaction out of problem-solving, find a work-around that often involves some low-tech DIY patched-together solution. i think most of the people i work with also enjoy this & that's part of what they get out of it as well.

we have also been helping to adapt human communication to technical mediation; a role that is often played by artists, experimenting with new technologies before they are widely taken up by the public. of course email & the web have been widely used for a long time now (in the western world) & things like skype, youtube & facebook are extending that to real-time communication as well. so it's arguable that our work is done in this area – but i think "plain" theatre, which is essentially about human communication, still has an important role in our lives & therefore

cyberformance & digital performance will continue to explore, express & reflect issues of mediated human communication.

Some critics state that technological performance, in general, and performance through the internet, in particular, are just mere exhibitions of technology with nothing to gain aesthetically. «You do it just because you can...» What do you gain artistically with cyberformance?

this kind of criticism has been made of any new technology, e.g. film & before that photography. with any new medium, artists must first experiment & discover what the medium offers & how to play with it; then as it evolves, so does the sophistication of artists' use of it. first we must learn how to hold the paintbrush, then we learn the different textures of paints and ground, then we start to make paintings.

having said that, the early work is never without artistic value. there's a huge body of work (a small sample shown in the CyPosium) that absolutely has artistic value. each artist brings their own particular background & skills to the new artform – be it visual art, performance, music, poetry ... & experiments with that in the new medium.

Does cyberformance has a tendency to be more participatory than other kinds of performance? Or does the audience get intimidated by the technology? Can you use examples from your works?

well, there are many forms of participatory performance, such as playback theatre, forum theatre, the happenings, & so on. & there are also many styles within cyberformance. examples of less participatory cyberformance include "flat earth" which was a big success at the 11:11:11 UpStage Festival – a very immersive, meditative work with great visuals, soundtrack & story, but that did not incorporate audience input in the live event; or "come & go" which avatar body *collision* presented at 070707 & will restage for 121212 – this is a short play by samuel beckett, which we perform absolutely according to the script (as is demanded by beckett's estate). both of these works were staged in UpStage, so there was always audience input in the text

chat, but this provided a concurrent commentary rather than being incorporated in real-time into the performance.

at the other end of the spectrum are works like "murder 2.0" (from the 101010 festival) & "make-shift" which is my collaboration with paula crutchlow. both of these shows require the audience to participate. in "murder 2.0" the audience click on clues, resulting in different storylines for different audience members - & a very interesting chat running between the audience, who are not all seeing and hearing the same thing yet are "together" in the chat space. "make-shift" involves proximal audiences in houses in a number of physical tasks including writing, making kites from plastic rubbish, assisting with holding the web cam or displaying things in the cam; the online audience are invited to participate as well, writing into the text chat, answering questions, providing research, & sending photos of the kites they build for inclusion in later shows. there are also many other examples of work – in UpStage and other platforms – that ask the audience for ideas, material, or decisions that shape the live performance, for example "transmission" (maja delak & luka princic) which gives the online audience a list of choices – actions, texts, etc – from which they direct the show.

mostly, cyberformance audiences are quite prepared to participate via the text chat – they are usually sitting in front of their own computer in their home or office, surroundings where they feel very comfortable & empowered, & the text chat gives them an anonymity that they wouldn't have for example in a theatre space. generally people are used to interacting online – whether it's clicking links, commenting on a site, sending an email – so typing into a text chat is an easy thing to do.

however there are always a few people who feel conscious of possibly doing/saying the "wrong" thing, of wanting to support the work & not possibly mess it up; or those who prefer to "lurk", to sit back & observe rather than participate. these people are of course also important members of the audience – just as you wouldn't want every person in a theatre auditorium jumping up when you ask for a volunteer to come on stage, we don't expect every person to respond in the text chat when we ask a question.

someone who would be actually intimidated by the technology is less like to attend a cyberformance in the first place, or perhaps would come & then leave because they don't feel comfortable.

Critics say this kind of art is elitist - only gets to a few in the western world - and is aesthetically poor and not appealing to audiences. What do you say?

obviously it is limited to people who have access to the internet, and who have the time to use that internet access for making or participating in art activities. there is a lot of interest in internet/digital art in general in south america & asia, i do not know about africa or the middle east. in many developing countries, mobile phones are much more accessible than computers, & it is only recently that the kind of work i am doing has been able to be accessed via some mobile phones.

personally, i don't feel any obligation to make work that appeals to a mass audience; i make work that interests & inspires me, & i'm happy that there is an audience for it, no matter what size it is. my work has always been "alternative" & "experimental" (in both form & content) even when i was writing plays for the proximal/traditional theatre stage. i'm just not a mainstream kind of person, & i believe it's important to have people experimenting at the edges of things because that is where we learn & change & evolve. the mainstream generally draws from the fringes, waters it down & makes it palatable to the masses.

"aesthetically poor" is an opinion, & everyone is entitled to their own opinion. certainly there is cyberformance work that isn't to my taste - & in the "producer" world of the internet there is a massive amount of "art" online that many people would agree is "aesthetically poor" – but that's no reason for it not to be made.

There are studies that conclude that there is a continuum of Real Life values into the internet, specially into virtual worlds. What are the cultural, social and political implications of cyberformance?

big question! well, of course there is a continuum of "real life values" into the internet & virtual worlds, because all of this is created by humans who exist in "real

life". everything is cultural, social & political & therefore everything has implications in those areas.

one way in which cyberformance has a cultural impact is in the possibility for geographically dispersed artists to collaborate, and for geographically dispersed audiences to experience real-time performance together. cyberformance normally includes participants (artists & audience) from multiple countries, cultures and languages, and i think the potential for this to enhance cross-cultural dialogue and understanding is massive. for example, many conversations take place in the text chat part of UpStage about things that are happening concurrently in the worlds of the participants – sometimes things that are related to the performance, such as in "make-shift" we ask people to talk about recycling in their locality, but sometimes it is about unrelated things, such as when during the 101010 festival the performers & audience at a node in a museum in belgrade had to be locked inside because a violent riot against the gay pride parade had broken out in the streets. cyberformance provides both structured and "natural" opportunities for real exchange between people from diverse contexts, & opportunities for us to get to know each other in a significant way.

socially – the impact here can be both through the content of the work, which often explores contemporary issues, and through exploring communication and expression of identity in the online environment. 9

politically – well all of the above feeds into it. we are people, in conversation very directly with each other, without regard for national borders, visas, languages, etc. sometimes the content of cyberformance can be very subversive, sometimes not at all. personally, i tend to work with open source technologies which is also a political choice, & i favour platforms that do not place constraints on the users in terms of content etc.

Cyberformance is developing and inhabiting other platforms. Since you are the «mother» of the concept I have to ask you if you accept this migration - which does not exclude the previous forms, of course. How do you see this changes? Is it still cyberformance?

yes, of course i accept cyberformance inhabiting "other" platforms - it's never been tied to a specific platform. my own journey in cyberformance began in the palace with desktop theatre, then with avatar body *collision* we worked a lot in the palace & iVisit, but we also experimented with other tools & platforms - especially as we began to hit up against the limitations of these platforms (which led to the development of UpStage). i can't remember all the different things we tried out but there were quite a few including things like Alphaworld & Habbo Hotel. i've worked various platforms including visitors studio, skype, streaming platforms such as panoplie & other interfaces developed by annie, or interfaces for specific projects e.g. *Day In A Life & make-shift*. i've also incorporated offline tools such as puredata & even powerpoint in conjunction with online tools. cyberformance is resourceful - we use whatever tools are available & appropriate for our purposes.

internet technologies are always evolving & cyberformance artists have experimented with new platforms as they appear. this is not something that's new to cyberformance - or to art in general. artists tend to be experimental - for example, theatre has incorporated new technologies from electric lighting and amplified sound to the kinds of large-scale multimedia performances you get today. this doesn't mean it isn't theatre anymore. photography is still photography whether it's using glass plate negatives or digital cameras.

so i see the changes, as new technologies become available & are experimented with in the context of cyberformance, as natural, inevitable and necessary. cyberformance is fundamentally about the real-time connection of remote participants via the internet, regardless of the platforms that are used. is it happening in real-time? is the internet the site for the performance/event? is it bringing together remote participants? if yes to all three, then it's cyberformance (in my humble opinion).

What is the potential of cyberformance for the future of cyber art and art in general?

it's pointless to try & predict the future, especially when technology is involved. when i was a teenager & people asked me what i wanted to be when i grew up, i really had no clue at all – at that time the internet didn't exist & what i do now was barely even the subject of science fiction. the maori (indigenous people of aotearoa new zealand) have a proverb about "walking backwards into the future", & i identify strongly with that at this stage of my career – having just done the CyPosium, & with a retrospective part to the 121212 festival programme. cyberformance is still in its infancy, but it didn't come out of nowhere & we have a lot to learn from what has been created thus far. i am, of course, curious about where it will go 😊

Anexo II - Entrevista com Liz Solo

03/06/2013

Efectuada por correio electrónico.

How did you get to know each other before forming Second Front in 2006?

I met Jeremy Turner (Wirxli Flimflam) at the Networks New Media Festival here in St. John's in 2002 – we both presented work. He introduced me to the concept of virtual worlds. When Jeremy went back to Vancouver we started collaborating online and created performances and projects together in other virtual spaces like OnLive Traveller and Achaea. We also created a project called the Ladonian Noble Wedding Project around the concepts and social of Ladonia – a virtual nation (see www.ladonia.net) and travelled together to Sweden to perform and install work. See: <http://www.lizsolo.com/ladonian.html>

When Jeremy and I started meeting in a new virtual world called Second Life Jeremy introduced me to Scott Kildall, Patrick Lichty and Doug Jarvis. Patrick introduced me to Gazira Babeli and Bibbe Hansen. Yael Gilks (Fau Ferdinand) has been involved with virtual worlds for years coming from other spaces like Active Worlds and she joined us. Jeremy was a big influence in getting us all together – he is an amazing networker and has facilitated many important introductions.

What was the aesthetic inspiration for Second Front? What are its artistic and socio-politic objectives?

All of the artists in SF have independent artistic practices and so there are multiple influences, inspirations and objectives. We all operate from different (though very similar) points of view and this is a strength. There are many things that unite us – first of all the playground of Second Life, particularly in the beginning, was so new and untested – the appeal of working with the platform and all of its features, pushing it, finding its limits, interrogating it, worrying it, challenging its parameters was exciting to all of us. Also challenging the notion of what a performance is, how a narrative unfolds,

what virtual embodiment means. SF is a performance art collective so the work is immediate, responsive, temporal and inclusive of audience. We are usually responding in our performances to current events/situations. It is also extremely fun – this is important.

What is the production process of a cyberformance by Second Front? How do you organize yourselves from different corners of the world?

Preparing for a performance starts usually with emails to all members about ideas. Then we set up meetings in Second Life to get together, develop ideas and try things, make props and sets. We will generally have a loose script created for each piece and we use that as a reference but much of what happens in performances just occurs.

How does the audience participate in a SF performance? Do you incentivate participation or it is just a show for the peers participated by the peers? Do you have any record of a member/avatar of the public changing the expected course of the performance? What is the importance of the audience?

Generally, the audience is a part of SF performances and we encourage and include them. Sometimes audience participation is an important part of the piece. Because we work as performance artists – the people who are present, are considered a part of the performance. We may hand out props and animations to audience members or we may instruct them to input text or communicate through a video stream. We may give them loose instructions and there is often no “expected course” as we respond to what is happening at the time. How the audience responds definitely can play into how the event progresses.

The group has performed so little in the latest years (besides the End of the World party in 2012). Does it still exist? I haven't seen any information about this...

In the past while Second Front has slowed down as all of our art practices have us busy. Second Life has also slowed down in terms of activity. Second Front still exists and recently presented a series of performances and an installation with Bibbe Hansen on her father Al Hansen and the Fluxus movement (there is an installation on Exhibit A gallery on Odyssey). Often we come in to assist with each others projects. There are more performances coming from SF this summer. Many of us have met inrl and collaborate together on other projects (Fau and I collaborated on my recent film productions; Patrick and I regularly collaborate; Patrick and Bibbe collaborate, recently I travelled to present a performance in Victoria in a festival curated by Doug Jarvis with Bibbe Hansen joining my performance via SL, etc etc). We have taken to visiting each other and so our working relationships continue in different ways.

What was the idea behind the creation of the Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator? Who were the firsts to build it?

Odyssey was founded in 2005 by the avatars known as *Sugar Seville* and *Pacino Hercules* (Marcus Markou). The pair met in-world and knew that the Second Life interface held great potential for artists and their creative processes. Markou decided to purchase the simulator as an experiment and *Seville* then became the driving force in establishing Odyssey as an arts community. She curated the first 3 years of exhibits and invited scores of performance artists to present work, building Odyssey into a network of over 600 people. Much beloved, *Seville* worked tirelessly for Odyssey until her departure in 2008 when she passed the reigns to *Helfe Ihnen* at an online public meeting of community members. *Ihnen* went on to deftly maintain and curate the simulator for two years, during which time *Seville* disappeared from *Second Life*. Her real life identity remains a mystery to this day. Markou says, "She was a great source of creative spirit. I still don't know who she is – in real life – and I really like that. She's like a virtual muse." For over five years, Odyssey enjoyed financial sponsorship from the UK-based Dynamis Media Group. It was in December 2010 that Markou announced their intention to move on:

“Dynamis got involved because we genuinely wanted to see how virtual worlds would impact on how information is shared. Second Life preceded the craze that was Facebook and Twitter. At the time, I thought Second Life would become an embedded part of everyday life for most people. That never happened, largely because of Facebook.”

Despite this (or perhaps because of it), *Second Life* remains a viable meeting and workplace for an international community of artists. In January 2011, 16 members of the Odyssey group came forward to pool resources and take over the costs of the simulator. Liz Solo now manages the sim.

See the article I wrote for SWITCH magazine <http://switch.sjsu.edu/v27/?p=85>

Here is another article (by Dominco Quaranta) featuring an interview with Sugar Seville, Odyssey’s founder:

<http://spawnofthesurreal.blogspot.ca/2007/11/being-avatar-virtual-is-my-focus.html>

Would you say you practice code performance (a concept used by Gazira Babeli some years ago)? How do you define it?

Gazira is a brilliant coder and I am not, haha. I wouldn’t call my work code performance. Gazira used code to make objects, environments and avatars do things, make actions and she had a great deal of input into the earlier Second Front performances. Gazira was also a big influence with the idea of breaking down the synthetic space and manipulating the platform. When the Second Life platform became more stable Gazira lost interest.

You and other members of SF said, in the past, that the virtual leakage between virtual and real creates – through the interfaces of virtual worlds and augmented reality – a third reality. What is it?

Augmented Reality is often the term used for this third reality – the real and the virtual merged together. At the moment this only really exists in a mocked up way with, for example, hybrid reality settings/performances – when SL is projected into RL and/or vice versa. The merging or overlay of the virtual on the real (and vice versa) creates this third reality – likely these things will be seamlessly integrated in the (not too distant) future.

Also, there is another kind of “third space” created when your mind is immersed in a virtual environment – much like how you become immersed in a book. This third space is kind of ethereal and always contains an awareness of the real and the synthetic spaces as separate but can create what I liken to a magic circle, which encompasses both spaces. Within the circle, both spaces merge and transform into a different way of experiencing reality, which could be called a “third space”.

What do you gain with performance online compared to performance *tout court*? Do you gain anything or is it just a mere show of technology, as some critics say?

Almost all of SF and my own performances involve audiences in both real and virtual space. If there is an audience, performers get off on it, no matter what form the audience takes. Also most of the time we are presenting work in some pretty great, often high profile, galleries, festivals or art spaces so that is always a thrill. Not to mention – we are performing for people all over the world and through these technologies often interact directly with them. Ultimately performances are about communication, not technology.

Do you think the world of art is finally taking art in virtual worlds seriously – those «little puppets on a screen»?

I am not that interested the “art world”. I have no time to worry about or consider those who don’t have the where-with-al to get with the times. I find much

support around the world for the work and have no interest in those who refuse to educate themselves – in this age of information ignorance is a choice. Who wants to present or participate in that kind of context/environment – not me!

Besides your artistic projects in RL and SL, your participation in performance – even social upheaval – in games (/hug in WoW) and your – very poetic, I find – experiences with machinima and live footage, what are you up to? When will you present work with new interfaces like the Emotiv EEG Brain Interface Headset?

☺

About to release a new recording with my band The Black Bags:

<http://theblackbags.bandcamp.com/>

My hybrid video called “the machine” and a new catalog featuring the last ten years of my work are also due to be released in the next couple of months. My work with the Emotiv device is slow because I have been having difficulty getting funding for it. I am hoping to have something to show by the Fall of 2013. In the meantime I have been working with Isabel Valverde and the *Senses Places* project using wiimotes and webcam capture to explore dance in RL and SL. We do presentations pretty regularly

<http://sensesplaces.wordpress.com/>

Thank you for your interest ☺

liz

Anexo III - Entrevista com SaveMe Ho

04/06/2013

Efectuada por correio electrónico

You are the most arrogant and feared artist in SL. Are you proud of your achievements?

I am very proud that finally the first results of my endless efforts to educate the arrogant primgluers of Second Life are getting visible. It is a long struggle to make people aware of the fact that the key for virtual worlds is interaction and not glueing a few prims together and go sit waiting until somebody comes to watch and say OOOO or AAAAA.

What justifies your *modus operandi*?

Second Life is not a museum nor a concert hall. We are all in our own screen and there is not any reason why we should behave according to rules, invented on the spot by some sim or galley owners. Second Life is a platform created to interact, so that is what we should do instead of being forced in the same laws and regulations that are bothering us already in real life. So I feel the complete freedom to be whatever I want on whatever time I wish in my screen. When I find a few people with the same attitude we see the real second life flourish!

I consider you to be the most direct descendant of Gazira Babeli, the mother of code performance. Is this an insult or a compliment? (haven't seen her for 2 years... have you?)

I am not a descendant of anybody, I was around when she was around, she only dried up a little bit quicker than me. And the name is only popular with some old farts who think Second Front were the Sex Pistols of Second Life when they were instead

more a therapy group for elderly catladies who faked creative Alzheimer and rebirthing insanity.

Some people say making art in SL is not a freeware activity – you need money to buy sims and prims and what not. What’s your take on this?

When you are widely loved like me you don’t need money because money doesn’t keep love alive. Since my first day in Second Life I had people who want to Save Me, offered me houses, sims and building space. And when I perform people share, without me asking, Linden with me. I had to create a special avatar who holds all my money, in case one day they will ban me forever. And now I am already for some years completely happy with my almost wife Rose Borchovski who feeds me, gives me space and loves me unconditionally as she, just like all of us, needs one person who is honest to her.

How does your creative process develop?

My creative process is triggered mostly by accident. I run into something that attracts my attention, bothers me or wonders me and then it starts to boil in my head. That’s a permanent process that makes it difficult for me to function normally. Good thing in the world is that we have more than enough normal people to keep the balance.

You used video footage of yourself (dancing?) in the last exhibition. Why?

You think I used video footage of myself in the last exhibition and maybe I did but it could also be an Asian looking model who suicide some years ago with who somebody identifies me as some days it looks SaveMe Oh is everybody. You never know.

Who are you saving SaveMe?

I am saving the idiots who had the luck a great new artistic platform was offered to them but the only thing they can think of doing there is to recreated and copy their sad first lives. Those people are saved by me. Even if they don't want to be saved as they are not in the position any more to make clear judgements.

Anexo IV – Entrevista/conversa com Isabel Valverde

12/02/2013

Quando e como começou a tua investigação sobre as questões que *Senses Places* evoca?

Começou com o trabalho final de mestrado na San Francisco State University. Era sobre a forma como a dança resistia às novas tecnologias – as coreografias que lhe resistiam mas que, por outro lado, se encaminhavam nessa direcção. A abordagem que me interessava era a abordagem somática. Incluía referências ao trabalho de Merce Cunningham, que na altura estava a fazer animações, *dance as animation*. Havia um fórum *online* de *dance tech*, muito activo, em que eu participava. Havia a questão de saber se a dança que era só virtual era dança.

No meu projecto final de mestrado dançava com ecrãs com projecção dos ossos e do interior do corpo numa abordagem somática. A tese era sobre projectos de dança em que as pessoas se envolviam numa abordagem mais somática, com ou sem tecnologia. A ideia era transpor a abordagem da dança para as tecnologias.

E no doutoramento, continuaste a investigar nesse sentido?

O meu doutoramento começou na Universidade de Davis mas depois fui para a de Riverside. A minha orientadora foi a Susan Foster, que entretanto já escreveu um livro sobre *kinesthetic empathy* – mas na altura não ligava ao assunto – não queria misturar as ciências sociais com as ciências exactas. Fiz o curso de teoria e história da dança. Estudei o corpo e teoria crítica da dança, as questões de género e as autoras feministas e comecei a fazer ioga. Desenvolvi a tese de doutoramento sobre aqueles coreógrafos que na altura faziam a ligação à tecnologia.

Entretanto participei na Conferência Aidat 1999 e na Nottingham Digital Cultures já no pós-doutoramento.

No Mónaco Dance Forum, onde estive em 2002 (e mais tarde, em 2006, com *Touch to Rain*) apresentei *Blind Date* com um informático grego, Y. Melanitis, que

conheci numa conferência sobre as ligações entre a *performance art* e o digital. Fiz o trabalho com uma bailarina e com realidade virtual – o público mexia no boneco de RV e a bailarina movia-se. As pessoas gostaram imenso. Foi um óptimo laboratório de análise sociológica.

Na tese de doutoramento incluí a análise de *Blind Date* e no *Body, Space and Technology Journal* da Universidade de Brunel publicaram um artigo meu sobre esse projecto. Tive sorte de poder experimentar as tecnologias e de poder escrever sobre o que experimentava

Qual é a relação da tua tese de doutoramento *Interfacing Dance and Technology: a theoretical framework for performance in the digital domain* com o teu trabalho artístico?

À partida não era para fazer tese sobre o meu trabalho prático mas resolvi tentar perceber como é que os coreógrafos criavam trabalho em colaboração com as pessoas da tecnologia, em que tipo de problemas se focavam, e procurei seleccionar trabalhos que se relacionassem com essa abordagem; não na linha do *ballet* ou dança moderna mas na linha da dança contemporânea com alguma somática – essa perspectiva dos sistemas corporais com utilização de dados biométricos que questionavam a tecnologia, ainda que houvesse poucos na altura. Os trabalhos mais conhecidos eram os do Bill T. Jones, *Ghostcatching* e *Biped*, mas havia outras pessoas com lançamento internacional que também estavam a investir nas tecnologias. Aquilo realmente provocava e fazia uma grande mistura entre o físico e o virtual, que mexia com algo, mesmo que depois na utilização das tecnologias a coisa ficasse um bocado aquém: às vezes havia uma visão muito unívoca – um movimento dava só um som por exemplo. Mas comecei a perceber que havia várias abordagens. Houve trabalhos com os quais me senti inspirada e comecei a relacioná-los, sobretudo os que questionavam a tecnologia. Eram pessoas que vinham de uma área específica mas estavam a avançar para uma área mais interdisciplinar com as tecnologias. Chegaram mesmo a influenciar a minha abordagem artística e estética.

Na tua tese construístes uma tipologia que aplicas a esses trabalhos de *dance-tech*. Achas que essa tipologia se aplica hoje em dia aos trabalhos de performance que se desenvolvem em plataformas e mundos virtuais?

Sim, acho que sim. Numa análise recente peguei em quatro trabalhos que se desenvolvem no Second Life, e que se integram nos quatro tipos que eu defini. Pode-se pensar que só se desenvolve certo tipo de trabalho nessa plataforma, mas não, pode-se fazer vários tipos de trabalhos. Isso ajuda-me a perceber que a abordagem artística determina muito o tipo de trabalho que se faz – seja com a tecnologia ou sem a tecnologia. A abordagem que se tem *a priori* determina muito a maneira como as tecnologias são experimentadas e utilizadas.

Alguns teóricos, alguns estudos psicológicos e a nossa própria observação empírica levam-nos à conclusão de que há uma continuação dos valores sociais, culturais e políticos nos mundos virtuais. O que achas que acontece com a performance no Second Life? Continua esses valores? O que acontece com os teus trabalhos?

O Ballet Pixelle por exemplo é performance? Seguindo a tipologia que eu utilizo é apenas a transposição do *ballet* clássico para o SL, as ideias, os conceitos, os ensaios mantêm-se os mesmos. Mas entretanto há grupos como o Second Front, ou o Odyssey...

Também há uns japoneses que fazem *kabuki*, os Gion Kabu...

Exactamente. Dão a conhecer às pessoas uma cultura tradicional. Já outros artistas têm uma abordagem mais interventiva, fazem manifestações – à frente do banco do Second Life a queimar dinheiro virtual, por exemplo. Muito desse conteúdo é político, é a brincar mas tem um grande pendor político. E depois há outros que reflectem as possibilidades que o próprio meio proporciona. Como a Eva e o Franco Mattes, que fizeram reproduções de performances conhecidas.

Lembro-me de outro em que havia a projecção do SL numa galeria enquanto a própria galeria era projectada no SL. Esses trabalhos são interessantes, influenciarmo-nos uns aos outros e há vários intuitos, independentemente do ambiente.

Como é que achas que as tuas performances – *Real Virtual Games*, *Weathering In/Com Tempo*, *Senses Places* – alteram a visão sobre este tipo de arte praticada nos mundos virtuais?

O Second Life surgiu porque era uma plataforma que eu queria trabalhar em termos da problemática das interfaces – já que a minha tese era sobre interfaces dança/tecnologia. Continuou a ser a questão da interface, de como o corpo interage com a plataforma, quer seja o computador, quer outra. No *Blind Date* já era essa a questão – os óculos de realidade virtual – e também com o *Real Virtual Games*. Este era um jogo em que descontextualizámos o ambiente do jogo – que era para matar e disparar – para fazer dança: podíamos rebolar ou rastejar e tudo tinha a ver com o desenvolvimento motor. Depois, com o SL e com a oportunidade de usar *motion capture* começámos por alterar o tipo de movimentos, as animações que lá apareciam – para não ser tudo muito formatado – e passámos a ter movimentos de contacto-improvisação. Apresentámos o *Real Virtual Games* na LX Factory com avatares e gestos simples, com a consola do Wii, com os performers a relacionarem-se com o avatar. Dessa vez não foi muito bem conseguido porque o *motion capture* não funcionou. Mas depois com a colaboração com o Todd Cochrane entrámos noutra fase, como sabes, uma vez que começaste aí a colaborar nas *jams* virtuais.

Começou então a haver a possibilidade de desenvolver as interfaces até que com a *webcam* se começou a poder movimentar o avatar; depois veio o Wiimote. Nesse aspecto acho que o projecto ainda está em desenvolvimento, em termos coreográficos e também dos *scripts*. Depois com a parte do dispositivo biométrico começou o *Weathering In*. A seguir achámos que a coisa tinha que abrir-se para haver uma convergência entre o mundo virtual e o mundo físico e de se mapear no espaço físico no mundo virtual, o reverso, o que só concretizámos mesmo na Nova Zelândia, no ano passado.

O dispositivo biométrico veio de um outro trabalho que não se concretizou – que era o *Under the Weather*, «apanhados pelo clima» – que não tinha a parte virtual, só a biométrica, e que consistia na captura de uma série de dados de clima interior. Pretendia-se que fosse concretizado num ambiente físico em que artificialmente se

criava um clima que seria alterado consoante os dados das pessoas que estavam nesse ambiente. Tinha a ver com a *proxemis* – a proximidade – o vento, a temperatura, a luz, o mapeamento de paisagens, e começou a concretizar-se também quando fui à Nova Zelândia. Nesse sentido foi desenvolvido com a Artica um cinto que regista o peso, o ritmo cardíaco e a respiração. Na apresentação do *Fado Dança*, na China, a alteração do batimento cardíaco alterava as luzes de azul para vermelho e o ruído da intensificação da respiração activava fumo no espaço físico.

Falta relacionar os dados, mapear para o Second Life: o ritmo cardíaco altera por exemplo, as luzes do espaço virtual de azul para encarnado. Há um trabalho coreográfico e um *design* de experiência dos performers que vai ajudar a este mapeamento.

E a nível da recepção, como achas que a audiência do espaço físico reage no *Senses Places*?

Depende do contexto. Quando o projecto foi apresentado na Nova Zelândia, no contexto universitário, as pessoas tinham muita experiência com o Wii mas como estão habituadas a não se mexerem muito com aquela aplicação, tinham uma grande falta de consciência corporal.

Depois há a intimidação resultante de as outras pessoas estarem a olhar. As pessoas apenas movem comandos sem usar muito o corpo porque tentam adoptar os comportamentos que têm habitualmente com estas tecnologias.

Daí a ideia de desenvolver *workshops* para ligar a parte da somática com as tecnologias. E também a importância de desenvolver a parte biométrica. Podemos desenvolver certos dispositivos de modo a que as pessoas prestem mais atenção a si próprias, ao seu movimento.

E como é que achas que as pessoas que participam com os seus avatares no SL entendem o projecto?

Houve experiências muito interessantes. Há pessoas que caem lá de pára-quedas e muitas vezes não lêem as «instruções», não se dão conta que têm que ir buscar programação para a *webcam*. A cada um que chega temos que explicar, como sabes... mas quando a coisa começa a funcionar, as pessoas gostam.

É preciso talvez acrescentar informação, para que os participantes percebam que não é só carregar em teclas mas também mexer o corpo... Ainda não há muitos trabalhos que tenham essa dimensão corporal e portanto há um certo desconhecimento.

Pensas que os mundos virtuais em geral e estas aplicações mais performativas podem desenvolver ou alterar uma consciência corporal e eventualmente também política e social?

Depende da maneira como forem utilizados. Vemos por exemplo o Kinect – usam sempre os mesmo jogos – o futebol, a dança rítmica... sempre para imitar. Continua sempre a ser a mesma cultura visual. Por exemplo o Wii permite fazer ioga mas continua a ser muito visual, a pessoa está ali e pouco se mexe. É moda. O corpo está fixo, é máquina.

As pessoas consomem apenas o que lhes é dado e não questionam que aquilo está a pôr em causa a maneira de usar o seu corpo. A tecnologia não se adapta a elas, as pessoas é que têm de se adaptar à tecnologia. Claro que as coisas estão a alterar-se, mas as pessoas assimilaram que têm de trabalhar de certa maneira e não questionam o que lhes é dado. Quando se lhes deparam estes casos raros, como o *Senses Places*, as pessoas nem sempre querem participar...

Quando saiu, experimentei aplicação de ioga do Kinect no lobby de um centro comercial... era uma coisa muito mimética mas as pessoas ficaram fascinadas com a reprodução que eu fazia do avatar.

Era apenas visual, não é? Fica só a forma. Com as técnicas de dança acontece o mesmo: com a Marta Graham era tudo muito sentido mas para outros coreógrafos é só forma. As coisas quando se massificam tendem a perder o conteúdo e a ficar só a forma. Acho que será sempre assim...

É preciso notar que a tecnologia pela tecnologia nunca é interessante esteticamente. Em muitas performances não há uma nova aproximação estética ou inovação artística – é tecnologia pela tecnologia.

Procuram-se novas estéticas através da mistura com a tecnologia; da mistura do físico com o virtual. Mas é preciso perceber como, através da tecnologia, concretizamos a corporalidade pós-humana sem nos sentirmos desvirtuados.

Pensas que o trabalho que estás a fazer – e o de outros – vai mudar a maneira de vermos o corpo em geral? Será que não há a possibilidade de estas experiências de ciberformance virem a ter uma influência mais alargada na maneira como nós interagimos com a tecnologia em geral, de forma a que ultrapassemos o binómio mão/olho como interface principal com o computador?

Eu gostaria de pensar que sim, mas isso é uma mudança que ataca a mentalidade dominante. É preciso uma mudança a muitos outros níveis, é preciso uma mudança em termos filosóficos, investigar, escrever acerca disso. Mas quando a coisa é mercantilizada, as empresas não querem saber de nada disso, apenas lhes interessa fazer dinheiro...

Eu não sou pessimista mas ...

Mas és céptica...





Não sou, não... e acho que a influência das filosofias e práticas orientais relativas ao corpo ajudarão a que as coisas mudem.

Anexo V - «A Proposed Taxonomy of Digital Performance», de Stephen A. Schrum

«A Proposed Taxonomy of Digital Performance», de Stephen A. Schrum foi apresentada na conferência Interactive Media in Immersive Performance, organizada pela Association for Theatre in Higher Education, em Nova Orleães em 2007²⁴⁷.

²⁴⁷ www.musofyr.com/taxonomy/taxonomy.pdf Consultado em 01/04/2010.

Revised 7/30/2007 following presentation at the ATHE conference.

TRADITIONAL	DIGITALLY - AIDED THEATRE	DIGITALLY ASSISTED THEATRE	MULTIMEDIA THEATRE	DIGITALLY ENHANCED THEATRE	CYBER-ADAPTED THEATRE	COMPUTER-MEDIATED PERFORMANCE	"INTERACTIVE HOLOGRAPHIC THEATRE"				
Production methods that do not include any digital technology.	Production methods include technology, but for pre-production, includes computer-aided design for sets and lights, digital audio production, electronic communication	Technical elements are designed with digital technology and are not co-ably part of the performance Includes computerized light board, digital sound elements (designed, recorded, and played back), projections, these could be done by analog methods but work better with digital. Example: A 15-minute sunrise light cue	Use of technology (though not necessarily digital) as part of the performance, in service to the play/production Example: In <i>Média</i> , a reporter does a lead-in to a video clip of Jason speaking (performed at Pte-Greenburg, March 2006.)	Technical elements are designed with or supplied by digital technology and are part of the performance; Effects are produced live or "rendered in real time" (Dixon, 385) rather than canned, pre-recorded, or preset. Suggests interaction between technicians, actors and/or the technology. Example: eVR's <i>The Adding Machine</i> (1995, Image from the Digital Performance Archive)	Plays about cyberspace subjects, performed in Real Life (RL)	Performance happens through the computer screen. Interactivity limited to preprogrammed responses. Responses may not influence or be perceived by performers	Full immersion in a virtual world Full interaction with characters and objects The use of the quotation marks indicates that it is something we don't yet have.....				
						<table border="1"> <thead> <tr> <th>RL-ADAPTED PERFORMANCE</th> <th>CYBERSPACE PERFORMANCE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Plays about Real Life (RL), performed in cyberspace Example: <i>The Firm</i>, by Zaynab Hegel, directed by Phoenixud Acropolis, (performed in Second Life July 13 and 14, 2007)</td> <td>Plays created and set in cyberspace, performed in cyberspace Examples: <i>NetSeduction</i> by Stephen Schrum, (performed in ATHEMOO in 1996), <i>Genus</i>, conceived by Stephen Schrum (to be performed in Second Life, August 2007.)</td> </tr> </tbody> </table>	RL-ADAPTED PERFORMANCE	CYBERSPACE PERFORMANCE	Plays about Real Life (RL), performed in cyberspace Example: <i>The Firm</i> , by Zaynab Hegel, directed by Phoenixud Acropolis, (performed in Second Life July 13 and 14, 2007)	Plays created and set in cyberspace, performed in cyberspace Examples: <i>NetSeduction</i> by Stephen Schrum, (performed in ATHEMOO in 1996), <i>Genus</i> , conceived by Stephen Schrum (to be performed in Second Life, August 2007.)	
RL-ADAPTED PERFORMANCE	CYBERSPACE PERFORMANCE										
Plays about Real Life (RL), performed in cyberspace Example: <i>The Firm</i> , by Zaynab Hegel, directed by Phoenixud Acropolis, (performed in Second Life July 13 and 14, 2007)	Plays created and set in cyberspace, performed in cyberspace Examples: <i>NetSeduction</i> by Stephen Schrum, (performed in ATHEMOO in 1996), <i>Genus</i> , conceived by Stephen Schrum (to be performed in Second Life, August 2007.)										
						<p>Note the change in nomenclature from "theatre" to "performance" as we move to computer-mediation. As we traditionally define theatre, the interaction between an actor and an audience, what we present online is not theatre, although it may be performance. However, if the virtual performance created by the interaction between performer and the audience can be made "real" (given the imagination and willing suspension of the spectator), perhaps we need to expand our traditional definition of theatre, and can then create theatre (more than simply performance) in online and cyberspace venues.</p>					

Digital Performance Archive. <http://abds.ac.uk/abds/collections/dp/>techsearch.do?techid=5&techkey=W&siteid=atring-D. Accessed July 21, 2007.
Dixon, Steve. *Digital Performance*. Cambridge, MA: The MIT Press 2007.

Anexo VI – Cronologia segundo Helen Varley Jamieson

Cronologia de eventos, performances e *performers* relacionados com as origens da ciberformance, alinhada por Helen Varley Jamieson na sua tese). *Adventures in Cyberformance - Experiments at the interface of theatre and the internet*, 2008 (reproduzida com a autorização da autora).

An incomplete timeline of cyberformance-related practitioners, performances and notable events.

- 2008
- * 080808 UpStage Festival – 15 performances by artists around the world, 8-9 August 2008, and screenings a ‘real life access nodes’ in London, Munich, Oslo, Los Angeles and Wellington.
 - * Formation of *activelayers*, a globally dispersed cyberformance troupe.
 - * *a gesture through the flames* – solo cyberformance by Helen Varley Jamieson as part of the Breaking Solitude series, using the Panoplie web streaming platform.
 - * Performances in Second Life by artists including Gazira Babeli, Alan Sondheim and Second Front.
- 2007
- * Breaking Solitude season 2 – fortnightly performances from October 2007 to January 2008 using the Panoplie.org web streaming and chat platform, curated by Annie Abrams.
 - * *Belonging* by Avatar Body Collision performed in October at the HTMLles Festival & in December at the Intimacy Conference.
 - * 070707 - the first UpStage Festival of live online performance features 13 performances over a 10 hour period by artists from around the world.
 - * Odyssey Contemporary Art & Performance launched as a place for artists to explore, exhibit and perform in Second Life.
 - * Formation of Aether9, a collaborative art project exploring the field of real-time video transmission.
 - * Formation of Avatar Orchestra Metaverse, experimenting with orchestral sound and choreography in Second Life.
 - * Breaking Solitude season 1 – fortnightly performances from February-May 2007 using the Panoplie.org web streaming and chat platform, curated by Annie Abrams
- 2006
- * *Familiar Features* by Avatar Body Collision
- 2005
- * *swim* by Avatar Body Collision performed at the NZ Fringe Festival, Wellington.
- 2004
- * Networked Performance Blog launched.
 - * *Dissension Convention* – series of live audio-visual performances staged in the Visitors’ Studio as part of a response to the Republican Convention, screened at the Post Masters Gallery in New York, August.
 - * *swim* by Avatar Body Collision performed at the Eclectic Tech Carnival, Belgrade.
 - * *DTN2* by Avatar Body Collision, the first performance in UpStage, presented at the Machinista Festival, May.
 - * *Lagging With The Lololols* performed by Avatar Body Collision at the Virtual Minds Congress, March.
 - * UpStage launched on 9 January - an open-source web-based venue for live online performance.

- 2003
- * the virtual world Second Life launched
 - * Furthfield's Visitors' Studio launched – an online live audio-visual collaborative performance platform.
 - * *swim* by Avatar Body *Collision* performed in April 2003 at Magdalena Australia, and in October 2003 at City of Women, Slovenia.
 - * *Dress The Nation* – March 2003 – Avatar Body *Collision*'s first completely online show.
 - * *Sister Valerie of the Internet* – 3 year online performance by Valerie Lamontagne with an online confessional and a number of telematic performances between 2003 and 2006.
- 2002
- * *To the Spice Islands* – an educational process drama created using web-based spaces and digital technologies.
 - * *Project Woomera* conducted by Brad Haseman and Kim Flintoff at QUT using a MOO environment for online role-playing drama.
 - * CandT drama-in-education group use mediatised performance and online interactions to create drama using (fictional) security cameras.
 - * Avatar Body *Collision* formed by four of *the[abc]experiment* group; *Screen Save Her* (performed twice in May 2002) and *swim – an exercise in remote intimacy* (performed twice in Dec 2002).
- 2001
- * *Water[war]s* – Helen Varley Jamieson and Desktop Theater present a cyberformance on stage at Odin Teatret.
 - * *the[abc]experiment* – initiated by Helen Varley Jamieson, an international group explores the potential for combining internet performance (using the Palace) with live stage performance; presented in Feb 2002 in Wellington, NZ.
 - * *Balletika Internetika* – Igor Stromajer.
- 2000
- * *O+E* – an internet-connected performance between London and Amsterdam, using the Keyworx application for real-time audio visual performance.
 - * *Chameleons 3: Net Congestion* – audience online and interacting with a webcast of performance, directed by Steve Dixon.
 - * *In Your Dreams: Hands-On Dance Project* and *Touchdown* – by Sita Popat & Jeffrey Gray Miller; participants contributed online via web site and video conferencing during rehearsals and performance.
 - * *Dementia of Angels*, Le Corps Indice (Isabelle Choiniere) – telematic links, live web casts.
 - * *Escape*, Company in Space.
 - * *Little Sister* – a 24-hour online surveillance soap (since 2000) Andrea Zapp.
- 1999
- * Wirefire software created by Aureia Harvey & Michel Samyn (Entropy8Zuper!) and used to stage weekly performances which continued until 2003.
 - * *Folds* – internet performance by Corpus Informaticos.
- 1998
- * *The Gallbladder Sonata* – MOO performance by Marlena Corcoran, 1998–2001.
 - * *The Ubu Project* (1998-99), Gertrude Stein Repertory Company – video conferencing, digital projection and VRML across sites in NYC, St Petersburg and Tokyo.
 - * *Trial by Video*, Company in Space.
- 1997
- * *waitingforgodot.com* presented by Desktop Theater in a Palace chat room.
 - * Activeworlds released – a 3D virtual environment which included an eDrama location with a Greek amphitheatre and a modern proscenium theatre.
 - * *Cassandra* by Lisa Nagel – ‘distributed choreography’ used CUSeeMe to link USA, Canada and Romania in synchronous telematic dance performances.
 - * *Starboard* by Adrienne Wortzel – an “interactive, operatic, serial broadcast drama” using MOO-like space and CUSeeMe.
 - * *Art Dirt Im-port* by GH Hovagimyan – “a new form of talk show where artists interact and perform for one another via a communication hybrid using simple internet systems such as CUSeeMe, RealAudio and good old phone calls”.
 - * *Conductor #1: Getting in Touch With Chicken* by Cory Peppermint.
 - * *Digital Dancing* by Susan Kozel – connected two London theatres using CUSeeMe.
 - * *emergent(c) room* by Floating Point Unit (FPU) - artists in the USA, Japan and Brazil using text2speech to speak typed chat.
 - * *Eight Dialogues* by John Hopkins – used IRC for eight two-hour public dialogues.

- 1996
- * *Timeshow* – theatre show in which remote artists participated via video-conferencing.
 - * *The Online Front Porch* – part of a series of online projects produced by Matthew Saunders for his MFA at Virginia Tech.
 - * *The Brain Opera* – musical performance with contributions from online participants and live proximal audience.
 - The Electronic Disturbance* by Troika Ranch – linked venues in NYC, San Francisco and Santa Fe; viewable via the web, audience text messages read aloud by text2speech.
 - * Formation of Fakeshop, a group that has explored the internet as a performance space since 1996, using web streaming, gallery installations, and CUSeeMe.
 - * Jennicam, 1996–2003.
 - * Virtual Drama Society launched ambitious site in 1996 including “a chat theatre to experiment with chat programs as a theatrical medium” (the site no longer exists).
- 1995
- * *M@ggie's Love Bytes* by Amanda Steggel.
 - * *Ouedis - a world wide odyssey* – internet theatre project, 1995–97.
 - * ATHEMOO created by Juli Burk as an online conference and performance venue; performances staged regularly until 2000.
 - * The Palace graphical chat room launched.
- 1994
- * The Plaintext Players begin performing in PMC MOO.
 - * *pcbeth* performed by the Hamnet Players in an IRC channel.
 - * *The Nowhere Band* by George Coates Performance Works – recruited musicians via the web and used CUSeeMe to incorporate them into performance.
 - * *ArtisTheater* by Parkbench (Nina Sobell and Emily Hertzell) – claims to be first live web performances.
 - * Guillermo Gomez-Pena and Roberto Sifuentes begin online interactive performances.
- 1993
- * *Hamnet* performed by the Hamnet Players in an IRC channel.
- 1991
- * *Burntime* – a networked art project using fax and phone, led by Cheryl Casteen and Charles Flickinger at Artspace Gallery, Auckland; included a live musical jam and storytelling with participants in NZ and USA.
- 1990
- * LambdaMOO created by Pavel Curtis.
- 1989
- * *Aspects of Gaia* – Ars Electronica.
- 1988
- * IRC developed by Jarkko Oikarinen.
 - * *Doctor Faustus Lights the Lights* by the Gertrude Stein Repertory Company; used video conferencing to bring actors at the Paris Opera into a New York stage; also used computer generated characters of a boy and a dog, and another character appeared only as text in chat window.
- 1985
- * Habitat, created in 1985 by Lucasfilm Games.
- 1984
- * 1984, Nam June Paik article *Art & Satellite*.
- 1983
- * *La Plissure du Texte*, networked storytelling event by Roy Ascott.
- 1981
- * *Double Entendre* by Douglas Davis – live satellite telecast between Whitney Museum in NYC and Pompidou Centre in Paris; transatlantic love affair based on Barthes' *A Lover's Discourse* (1977).
- 1980
- * *Hole-in-Space* by Kit Galloway and Sherry Rabinowitz – live video satellite link from Broadway department store in LA to Lincoln Centre in NYC; passers-by in both centres could hear, see and communicate with each other via large screens.
- 1977
- * *The Last Nine Minutes* by Douglas Davis – live satellite telecast from Caracas to 25 countries; included performance lecture by Beuys and three performances by Nam June Paik and Charlotte Moorman.

1975-7 * Satellite Arts Project, *A Space With No Geographical Boundaries* by Kit Galloway and Sherrie Rabinowitz.

1971 * *Q & A* by Billy Kluver; experts and public asked questions and offered answers about what the world would be like in 1981, via telex between NYC, Stockholm, Ahmedabad and Tokyo.

Anexo VII - Cronologia segundo Francesco Buonaiuto

Cronologia do teatro e performance na internet segundo Francesco Buonaiuto na sua tese de mestrado *Internet e teatro – eventi performativi in reta dal 1993 al 2008* (2010). (reproduzida com a autorização do autor).

PROSPETTO DELLE RAPPRESENTAZIONI

PER DATA, TITOLO, AUTORE E SPAZIO SCENICO

Data			Titolo	Autore	Spazio scenico
Giorno	Mese	Anno			
14	11	1993		quantumcat	IRC
12	12	1993	Hamnet	Hamnet Players	IRC
	03	1994	Christmas	Plaintext Players	PMC MOO
23	04	1994	PCBeth (an IBM clone of Macbeth)	Hamnet Players	IRC
30	10	1994	An irc Channel Named #desire	Hamnet Players	IRC
14	09	1995	LittleHamlet	Plaintext Players	PMC MOO
09	11	1995	Gutter City	Plaintext Players	ID MOO
21	02	1996	Follia in casa Geremia	Rita Grassi (regia)	MC-link
24	03	1996	Playground	Virtual Drama Society	World's Chat, The Palace, ATHEMOO
24	04	1996	Amici di un teatro virtuale	Rita Grassi (regia)	MC-link
15	07	1996	Teatro on-line - Coppie in Rete	Rita Grassi (regia)	MC-link
11	10	1996	NetSeduction	Stephen Schrum (regia)	ATHEMOO
22	10	1996	The Candide Campaign	Plaintext Players	ID MOO
18	03	1997	A Place for Souls	Twyla Mitchell (regia)	ATHEMOO
08	06	1997	The White Whale	Plaintext Players	PMC MOO
26	07	1997	Orpheus: Sono la Musica (I am the Music)"	Plaintext Players	
12	09	1997	Among Immortals	Monika Wunderer (regia)	ATHEMOO
25	09	1997	waitingforgodot.com	Desktop Theater	The Palace
01	12	1997	Silent Orpheus	Plaintext Players	ID MOO
09	12	1997	The Cover	John Price (regia)	ATHEMOO
		1997	MetaMOOphosis	Richard Sacks (creatore)	ATHEMOO
11	05	1998	Ascent	Juli Burk (regia)	ATHEMOO
12	05	1999	Scaffolding Dawns	Antoinette Langcauon (regia)	ATHEMOO
31	10	1999	Invisible Interludes I: Santaman's Harvest	Desktop Theater	The Palace
15	12	1999	Birth of the Christ Child	Plaintext Players	YINMOO
	01	2000	Barnstorming the Palace	Desktop Theater	The Palace
26	05	2000	Scheherazade's Daughters	Karen Wheatley (regia)	ATHEMOO
22	06	2000	Thigh Dream	Desktop Theater	The Palace

Data			Titolo	Autore	Spazio scenico
Giorno	Mese	Anno			
	06	2000	First Night Dream	Desktop Theater	The Palace
	06	2000	Lindsay's Flying Dream	Desktop Theater	The Palace
	06	2000	Die 4 Dixie Dream	Desktop Theater	The Palace
	06	2000	Kitten Dream	Desktop Theater	The Palace
	06	2000	River of Salsa Dream	Desktop Theater	The Palace
13	07	2000	LaBone's Dream	Desktop Theater	The Palace
	07	2000	Shamen Experiments	Desktop Theater	The Palace
	07	2000	Dreaming in Public	Desktop Theater	The Palace
23	08	2000	Chameleons 3: Net Congestion	The Chameleons Group	
02	09	2000	Connie's Dream	Desktop Theater	The Palace
07	09	2000	DeathDance	Desktop Theater	The Palace
09	09	2000	Computer Club	Desktop Theater	The Palace
09	09	2000	Bookmark Dream	Desktop Theater	The Palace
10	09	2000	LizardPeople Dream	Desktop Theater	The Palace
10	09	2000	Jack's Dream	Desktop Theater	The Palace
08	10	2000	ConnieshooterDream	Desktop Theater	The Palace
18	10	2000	BagoCats	Desktop Theater	The Palace
06	11	2000	Horror Scene	Desktop Theater	The Palace
06	11	2000	Jeopardy Spoof	Desktop Theater	The Palace
16	11	2000	BULK!	Desktop Theater	The Palace
20	11	2000	Hello	Desktop Theater	The Palace
30	11	2000	Prescriptions	Desktop Theater	The Palace
30	11	2000	Taxes	Desktop Theater	The Palace
13	12	2000	NancyCreepyDream	Desktop Theater	The Palace
25	12	2000	Gifts from Loki	Desktop Theater	The Palace
		2000	FatGirls	Desktop Theater	The Palace
		2000	The World of Park	Desktop Theater	The Palace
		2000	Mom & Larky	Desktop Theater	The Palace
		2000	Mike's Dream	Desktop Theater	The Palace
		2000	Nancy's Dream	Desktop Theater	The Palace
		2000	Windy Dream	Desktop Theater	The Palace
		2000	Spectacled Society	Desktop Theater	The Palace
		2000	SuperSchmoozio	Desktop Theater	The Palace
		2000	Nancy's Son's Bike	Desktop Theater	The Palace
		2000	Stumping for Votes	Desktop Theater	The Palace
		2000	Heritage Pageant	Desktop Theater	The Palace
		2000	Chicana is...	Desktop Theater	The Palace
		2000	The City of the Just & the City of the Unjust	Desktop Theater	The Palace
		2000	The Roman Forum	Plaintext Players	YINMOO
04	02	2001	Connie's XXX Dream	Desktop Theater	The Palace
10	05	2001	WWII restaged	Desktop Theater	The Palace
10	05	2001	Monkey King Opera	Desktop Theater	The Palace
25	05	2001	Conessione Remota	Giacomo Verde	webcamtheatre.org
02	07	2001	Blind dreamer	Desktop Theater	The Palace
08	07	2001	12 Letters	Desktop Theater	The Palace
10	07	2001	AdrieneMagentaPool Dream	Desktop Theater	The Palace
09	11	2001	LisaREMdream	Desktop Theater	The Palace

Data			Titolo	Autore	Spazio scenico
Giorno	Mese	Anno			
		2001	Howl	Joseph DeLappe	Star Trek Voyager: Elite Force
		2001	Water[War]s	Desktop Theater	The Palace
		2001	W-i-b	Desktop Theater	The Palace
19	01	2002	Virtual Live	Plaintext Players	
15	02	2002	the[abc]experiment	Avatar Body <i>Collision</i>	The Palace
16	03	2002	Fuori Luogo	Giacomo Verde (regia)	WebcamNow
23	03	2002	ASV [v.f.] 1.0	Vincent Makowski (regia)	
18	04	2002	FrankenstAin 02	Giacomo Verde (regia)	Ntxt.it
18	05	2002	Screen Save Her	Avatar Body <i>Collision</i>	The Palace, iVisit
04	10	2002	Verso Babele	Giacomo Verde (regia)	WebcamNow
18	10	2002	Quake/Friends	Joseph DeLappe (regia)	Quake III Arena
06	12	2002	s w i m - an exercise in remote intimacy	Avatar Body <i>Collision</i>	The Palace, iVisit
		2002	War Poetry	Joseph DeLappe	Medal of Honor: Allied Assault
03	03	2003	Dress The Nation	Avatar Body <i>Collision</i>	The Palace
08	03	2003	Quake/Friends.2	Joseph DeLappe (regia)	Quake III Arena
	03	2003	The Roman Forum Project	Plaintext Players	
	11	2003	ET tu, Sir Alfred?	Joseph DeLappe	Aliens vs. Predator
12	03	2004	Lagging with the Lololols	Avatar Body <i>Collision</i>	The Palace, iVisit
09	05	2004	DTN2	Avatar Body <i>Collision</i>	UpStage
03	10	2004	The Great Debate 1	Joseph DeLappe	Battlefield Vietnam
10	10	2004	The Great Debate 2	Joseph DeLappe	Star Wars: Jedi Outcast
14	10	2004	The Great Debate 3	Joseph DeLappe	The Sims Online
02	06	2005	Art_room	Susana Mendes Silva	Webcamnow
29	10	2005	LIFE2[at]SPACE	famiglia JeanRichard	UpStage
16	02	2006	Indigenous Maniacs	Helen Varley Jamieson (regia)	UpStage
	03	2006	dead-in-iraq	Joseph DeLappe	America's Army
01	04	2006	Second Jesus	Gazira Babeli	Second Life
06	04	2006	Singing Pizza	Gazira Babeli	Second Life
	05	2006	Second Soup. You love Pop Art - Pop Art hates you	Gazira Babeli	Second Life
20	07	2006	Familiar Features	Avatar Body <i>Collision</i>	UpStage
	07	2006	Come To Heaven	Gazira Babeli	Second Life
24	08	2006	From the Shadows	Vivian Kendall (regia)	Second Life
	10	2006	Super Mario Goo	Gazira Babeli	Second Life
13	11	2006	Kaspar Goo	Gazira Babeli	Second Life
15	11	2006	Banana Goo	Gazira Babeli	Second Life
29	11	2006	Breaking News	Second Front	Second Life
		2006	Claim	Scott Kildall	Second Life
		2006	Void	Scott Kildall	Second Life
		2006	Shoot	Scott Kildall	Second Life
		2006	Fall	Scott Kildall	Second Life
		2006	Cut	Scott Kildall	Second Life
05	01	2007	Border Patrol	Second Front	Second Life
15	01	2007	Ultimate Submission	Gazira Babeli	Second Life
18	01	2007	The Absolutely Last (and final) Supper	Second Front	Second Life

Data			Titolo	Autore	Spazio scenico
Giorno	Mese	Anno			
26	01	2007	Hazardous	Second Front	Second Life
11	02	2007	Spawn of the Surreal	Second Front	Second Life
	02	2007	Who's Afraid of Madeleine, Bathsheba and Simonetta?	Gazira Babeli	Second Life
	02	2007	Anna Magnani	Gazira Babeli	Second Life
12	03	2007	Martyr Sauce	Second Front	Second Life
13	04	2007	Tower of Babelfish	Second Front	Second Life
11	05	2007	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
23	05	2007	Pizza SLut!	Second Front	Second Life
08	06	2007	Wunderland	Johannes von Matuschka, Daniel Michelis (regia)	Second Life
09	06	2007	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
16	06	2007	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
26	06	2007	Wachten op hem (geen Godot)	De Lege Ruimte	Second Life
30	06	2007	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
07	07	2007	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
07	07	2007	Baba Yaga	Rebekah Wild, Vicki Smith	UpStage
07	07	2007	Come and Go	Avatar Body <i>Collision</i>	UpStage
07	07	2007	Please stay alert at all times	Meg Fenwick, Marischka Klinkhamer, Julie Devaney	UpStage
07	07	2007	the old hotel	Cherry Truluck, Suzon Fuks, James Cunningham, Liz Bryce, Jonathan Cliffe	UpStage
07	07	2007	Isis: for my mother	Marlena Corcoran, Tamiko Thiel	UpStage
07	07	2007	Learn to Hear Through the Lies of Your Eyes: The Cyberforming Hybridization of Tuxedomoon	Miljana Peric, Teodora Peric, Ana Markovic	UpStage
07	07	2007	Interface	Igneous, Helen Varley Jamieson	UpStage
07	07	2007	The Rabbits	Louise Phillips, Helen Varley Jamieson	UpStage
07	07	2007	The Best Air Guitar Album in the World Vol. II	Anaesthesia Associates	UpStage
07	07	2007	Freeze, Flight and Fight, or main reactions to rejection	Igneous	UpStage
07	07	2007	Misflight	Megan Jupin, Kristin Carlson	UpStage
07	07	2007	Ophelia_machine	Marischka Klinkhamer, Gabi Schmidberger, Maria Chatzichristodoulou	UpStage
07	07	2007	Paraiso	Helena Martin Franco	UpStage
13	07	2007	The Perm	Stephen Schrum (regia)	Second Life
14	07	2007	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life

Data			Titolo	Autore	Spazio scenico
Giorno	Mese	Anno			
28	07	2007	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
02	08	2007	28 Avatars Later	Second Front	Second Life
04	08	2007	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
05	08	2007	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
18	08	2007	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
24	08	2007	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
15	09	2007	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
04	10	2007	The Gate	Second Front	Second Life
13	10	2007	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
17	10	2007	DTN3: [Be] Longing	Avatar Body <i>Collision</i>	UpStage
20	10	2007	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
20	10	2007	Nitsch	Second Front	Second Life
03	11	2007	Wrath of Kong	Second Front	Second Life
06	12	2007	Art Basel Miami Vice	Second Front	Second Life
07	12	2007	A bedtime story	Susana Mendes Silva	Skype
28	01	2008	A Gesture through the Flame	Helen Varley Jamieson	Panoplie.org
09	02	2008	Wall-ker Art Center	Second Front	Second Life
12	03	2008	The Salt Satyagraha Online	Joseph DeLappe	Second Life
17	03	2008	The Haledol Dreams of the Minotaure	Second Front	Second Life
14	04	2008	Grand Theft Avatar	Second Front	Second Life
19	04	2008	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
19	04	2008	Calling Home	ActiveLayers	UpStage
09	05	2008	Odissea The Musical	Dario de Judicibus (regia)	Second Life
31	05	2008	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
31	05	2008	The Bacchae	Stephen Schrum (regia)	Second Life
07	06	2008	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
30	06	2008	Iron Lung Grand Prix	Second Front	Second Life
04	07	2008	Pong	Second Front	Second Life
09	07	2008	Immaculate Misconceptions	Stephen Schrum (regia)	Second Life
12	07	2008	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
19	07	2008	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
02	08	2008	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
08	08	2008	Calling Home - The Big Get Together	ActiveLayers	UpStage
08	08	2008	Workshop Zoo	Katarina Djordjevic Urosevic con Matija, Kaja, Isidora, Luka, Sofija	UpStage
08	08	2008	Noxiterra	Antoinette LaFarge, Marlena Corcoran	UpStage
08	08	2008	Mysterious Mali's Drawings	Helen Varley Jamieson, Louise Phillips con Mali e Chad	UpStage
08	08	2008	Water Under The Bridge	Marlena Corcoran, Antoinette LaFarge	UpStage
08	08	2008	RxEgo-Go	Tara Rebele, Miljana Peric, Suzon Fuks	UpStage
08	08	2008	I Miss You, Great To See You Again 2.0	Anaesthesia Associates	UpStage

Data			Titolo	Autore	Spazio scenico
Giorno	Mese	Anno			
08	08	2008	Veni! Ελθέ! Dodji! to the Zapata Private/Pirate Birthday Party. And, Vice Versa ...	Miljana Peric, Teodora Peric, Jelena Milosavljevic-Rubil, Julijana Protic, Goran Rubil	UpStage
08	08	2008	Colour Race	Pauline Bastard	UpStage
09	08	2008	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
09	08	2008	Amazigh Storyteller	Nadia Oufriid	UpStage
09	08	2008	Noir Night	Kristin Carlson, Sheila Page	UpStage
09	08	2008	Merznet/	Ben Unterman, Daniel Silverman, Maya Jarvis, Inouk Touzin	UpStage
09	08	2008	Binding	Marcela Oteíza, Cathia Pagotto, Damla Hacaloglu	UpStage
15	08	2008	A Midsummer Night's Dream	Act Up Theatre Company	Second Life
16	08	2008	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
30	08	2008	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
02	09	2008	Devalue the Dollar	Second Front	Second Life
12	09	2008	One's a Pawn of Time	Rob Knop (regia)	Second Life
02	10	2008	Virtual Identity Theft: R U (4) Real?	Second Front	Second Life
04	10	2008	Uma história	Susana Mendes Silva	Skype
13	10	2008	Large Hardon Collider	Second Front	Second Life
18	10	2008	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
18	10	2008	Car Bibbe	Second Front	Second Life
13	11	2008	Twelfth Night: Act 1	SL Shakespeare Company	Second Life
15	11	2008	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life
13	12	2008	The Show Must Go On!	The Show Must Go On!	Second Life