

A CÂMARA DAS MARAVILHAS VIRTUAL CONTEMPORÂNEA

THE VIRTUAL CONTEMPORARY CABINETS OF WONDER

Franco Hermogenes Almada

Universidade de São Paulo (USP)

DOI: <https://doi.org/10.21680/2595-4024.2022v5n1ID24100>

Resumo: A pandemia do Covid-10 causou a proibição dos eventos autônomos de música eletrônica na cidade de São Paulo no ano de 2020, de forma a afetar a manifestação da performance neste meio físico. Como solução tais artistas buscaram nas plataformas virtuais um espaço possível para manifestarem sua arte, mas nem sempre atentos as novas condições que este meio oferece. Este artigo chama a atenção dos leitores para reflexões sobre os efeitos da pandemia em seus corpos e performatividades. A partir da observação e crítica, o pesquisador busca compreender o funcionamento e efeitos desta migração e como os ruídos estéticos se constroem virtualmente. O isolamento e imanência encontram-se em um mesmo ambiente virtual, exposto e sob novos riscos que envolvem o domínio do meio.

Palavras-chave: isolamento, câmara das maravilhas, performance virtual, arte contemporânea.

Abstract: The Covid-10 pandemic caused the ban on autonomous electronic music events in the city of São Paulo in 2020, in order to affect the performance manifestation in this physical environment. As a solution, such artists sought in virtual platforms a possible space to express their art, but not always aware of the new conditions that this medium offers. This article draws the readers' attention to reflections on the effects of the pandemic on their bodies and performance. From observation and criticism, the researcher seeks to understand the functioning and effects of this migration and how aesthetic noises are constructed virtually. The enclosure and immanence are found in the same virtual environment, exposed and under new risks that involve the domain of the environment.

Key words: enclosing, cabinets of wonder, virtual performance, contemporary art.

A Camara das Maravilhas no meio virtual

Wunderkammern, kunstkammern, cabinets of wonder ou câmara das maravilhas, são nomes dados para coleções de notáveis objetos considerados exóticos pelos aristocratas que entre os séculos XVI a XVII orgulhavam-se de exibí-las dentro de uma sala, algo comparável aos museus e ao “white cube”. Portanto, este ensaio propõe-se a analisar a experiência no contato com a arte contemporânea dentro deste ponto de vista, onde a forma de exibição no “frame” das telas de computador e celulares transformam quadros, plantas, artista, a interface e o próprio público em peças exóticas que compõe uma câmara das maravilhas virtual.

As *lives* se propagaram no Instagram, Google Meet, Zoom e outras plataformas e os usuários buscaram inserir no campo de captação de suas câmeras de celular e computadores “backgrounds” selecionados que criem narrativas condizentes com o que os representa. Algumas imagens por eles criadas são compostas por efeitos oferecidos pelas plataformas, inserindo vídeos e imagens que servem como “background”. Essas composições em seu conjunto representam suas “wunderkammern”, conforme é possível observar na imagem abaixo:



Foto: Divulgação / Club Quarentine

A tecnologia e a arte virtual contemporânea

As questões inerentes à interação e conectividade entre artistas e público vem sendo investigadas por estudiosos de diversos campos como da tecnologia, filosofia e da arte. Walter Benjamin publicou pela primeira vez em 1936 “Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit” em alemão e, posteriormente em 1955, em língua inglesa. A obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica, tradução para o português, trata-se de um ensaio que descreve a teoria materialista útil para a revolução da política da arte e as mudanças estéticas que a reprodutibilidade trouxe para este campo, incluindo a perda do “valor aurático”:

A tese da qual parte o filósofo é a de que na sociedade moderna há uma desintegração do valor aurático na manifestação artística. A obra de arte não somente se metamorfoseia, perdendo o seu status de unicidade e originalidade atrelado a uma determinada dimensão espaciotemporal, como também há uma modificação na forma como o receptor e o produtor se relacionam com a produção artística. Toda esta discussão já é lugar comum

no debate contemporâneo. Contudo não podemos negar as contribuições e a atualidade deste ensaio para se pensar as modificações trazidas pelas mídias digitais à prática artística contemporânea. O momento da obra de arte na atualidade, no entanto, já não diz mais respeito somente à era da reprodutibilidade técnica, mas à era digital, a este momento histórico permeado pela revolução da informática e de sua confluência com os meios de comunicação (ARANTES, Priscila, 2019).

Durante todo o ano de 2020 a pandemia do Covid-19 impulsionou usuários de plataformas de comunicação e encontros virtuais a utilizarem estes recursos como seu principal recurso promotor de encontros em grupos. O mesmo ocorreu com artistas que, cada vez mais, manifestaram-se por este meio, gerando ruídos estéticos de formas específicas e que envolvem diretamente a “interface virtual” como suporte.

A busca pela compreensão de como se dá a experiência sensível intermediada pela tecnologia e suas interfaces, plataformas de acesso, narrativas que envolvem a virtualidade, nos insere neste contexto como pesquisadores que trabalham com equações múltiplas conduzidas por diversos fatores e variáveis; ao analisar a experiência sensorial artística presente nestes campos de atuação cada vez menos controlados pelo artista, somos impactados pela questão “Como a arte é vista?”, ao passo que as formas como ela é vivenciada pelo público ocorre de maneiras diversas. A plataforma Zoom, oferece diversas formas de visualização dos conteúdos, muitas vezes controláveis pelo próprio usuário, o que altera o “frame” visto por ele próprio, tornando o usuário participante ativo na criação do ruído estético.

Para esta análise o pesquisador incluiu em suas considerações não apenas o que encontrou na plataforma Zoom, local para onde os performers observados em sua pesquisa “Performance da Noite” migraram desde que os eventos autônomos de música eletrônica de São Paulo foram proibidos devido as restrições de encontros. A fim de evitarem aglomerações os artistas e público partiram para encontros

virtuais, mostrando que a manifestação da arte contemporânea não pode ser impedida, nem mesmo pela pandemia.

Portanto, a performance é o recorte que permite a análise da arte contemporânea como manifestação específica dentro da virtualidade apontada como o meio investigativo, gerando análises como se observasse os artistas, objetos, obras e o público, como parte de um gabinete de curiosidades.

O ponto de tensão da performance, nesta situação em que a tecnologia é regente da cenografia, se intensifica em função do controle e da falta dele, o mesmo que o artista exerce sobre a plataforma; em certas situações, inclusive, a interface passa a fazer parte da narrativa da obra, como no caso de apresentações feitas em plataformas como o Zoom, onde a imagem do artista é mesclada as diversas telas “Picture in Picture” com imagens dos participantes.

A imagem abaixo mostra o performer Dux em apresentação no evento virtual “Dando”, capturadas por celular pelo pesquisador, num recorte individual para esta situação de captação:



Foto captada pelo celular: Franco Almada / 28 de junho de 2020

Diversos outros participantes estavam, naquele mesmo momento, vivenciando esta performance de uma forma completamente diferente, conforme sua programação individual, criando diversos registros estéticos únicos, que afetam sensivelmente a obra, criando “mosaicos personificados” que são modificados conforme a reação do “receptor participativo”. Os participantes buscavam, a sua forma, encontrar espaço, se inserirem na performance do artista Dudx, criando novos campos que viabilizassem esta ação individual dentro do ambiente coletivo:

I suggest other tools, other approaches. Mathematical and transactional game analysis, model building, comparisons between theatre and related performance activities – all will prove fruitful (SCHECHNER, 1988, Pag. 27)

The space of the performance is defined organically by the action (SCHECHNER, 1967, Pag. XXVIII).

Já a imagem abaixo foi enviada pelo artista Dudx para o pesquisador momentos antes desta mesma apresentação, mostrando uma estética completamente diferente da vista no mesmo momento durante o evento mediado na plataforma:



Foto: Dudx / 28 de junho de 2020

Este exemplo mostra como esta mídia afeta a estética. A interface é transformada em suporte para a arte, podendo dar ao usuário maior poder de transformar a obra, criar novos ruídos independentemente da intenção do artista e, também, levantar discussões sobre a “meta autoria”.

O papel da crítica de arte

O conjunto de tais imagens, ao serem analisadas de forma crítica, nos revelam uma estética passível de ser comparada ao mosaico utilizado como cenografia por Richard Schechner em seu teatro experimental em 1967. Naquela década, enquanto o golpe militar era estabelecido no Brasil e os artistas brasileiros vivenciavam a censura, cada vez com maior dificuldade para se expressar, Schechner pesquisava o “teatro ambiental” nos Estados Unidos. Sob grande influência de Allan Kaprow, ele

desenvolvia no “The Environmental Theater” um laboratório de estudos teatrais que trouxe a luz a performance da *mise en scène* da cultura americana.

Por traz do “abstracionismo experimental”, um termo utilizado pelo crítico de arte Harold Rosenberg em 1952 para expressar o desejo da América por fundar um movimento artístico original, nos deparamos com o mecanismo da crítica de arte que inventa conceitos que acabam por contribuir com os objetivos imperialistas de dominação mundial, tentando impor-se a outras culturas que absorvem ideias que perpetuam pelo mundo.

A ideia acima pode ser compreendida ao traçar um comparativo entre a opinião de dois críticos de arte que foram de suma importância para a arte americana dos anos 1960. Rosenberg influenciou diretamente o trabalho de Allan Kaprow e Clement Greenberg, mais formalista recusava-se a especular sobre narrativas do abstracionismoⁱ.

Voltando ao livro “The environmental theater”, Schechner descreve a composição do ambiente do espetáculo como um campo expandido, onde público e artistas compartilhavam um mesmo espaço, de forma transitória, já que os atos se desenrolavam de forma migratória pelo espaço concebido, e a cenografia era composta por imagens que se alteravam constantemente. No entanto, o criador da obra obtinha total controle do que era exibido, mas o público poderia ver conforme o espaço em que se encontrava. O conceito de ritual, portanto, era um dispositivo aplicado para controlar a mobilidade do público, o que não ocorre hoje na plataforma Zoom.

A campo expandido de 1967 e os mosaicos nas interfaces virtuais de 2020

O mosaico de “diapolyecran”ⁱⁱⁱ utilizado em 1967 por Schechner era composto por 112 superfícies, projetava imagens anamórficas que mostravam diversos ângulos

de uma mesma imagem em certos momentos, e conteúdos imagéticos selecionados pelo diretor do espetáculo em outros instantes, criando um ambiente instável e mutante, uma sensação de transitoriedade estética, instalando a sensação de impermanência junto ao público, ainda que este exibisse imagens estáticas.

O mosaico encontrado hoje no Zoom oferece certo controle ao proponente do evento ou espetáculo, porém fica ainda sujeito ao público que tem o controle de parte da visualização. Na versão profissional do Zoom, no entanto, este controle é maior por parte do realizador do evento, mas não é completo, já que é possível alterar no computador do usuário a visualização das telas de outros usuários, alternando conforme sua vontade o que se vê na tela em determinados momentos.

Portanto, é preciso que as plataformas, assim como o Zoom, permitam maior controle ao realizador do evento, para que se possa controlar o que é visto, ou então, o artista não terá total controle.

Quem é público e quem é plateia no Zoom?

O público e a plateia podem se misturar no Zoom, já que a alternância das telas é dada, na maioria das vezes, pelo público. Desta forma, o público pode ampliar sua própria imagem ou a imagem de outros usuários participantes, reduzindo a imagem do artista, alterando o conteúdo estético por ele proposto. O público pode exercer maior poder sobre a experiência.

Por outro lado, ainda que o público possa alternar as telas, este conceito se aproxima daquele criado em 1967 pelo diretor de teatro, numa impressão de que a performance se afirma por incluir o público, no caso de 2020 ampliando virtualmente o campo expandido.

O “Lanterna Magika”, uma companhia de teatro não verbal estabelecida em Praga, utiliza-se de diversos aparatos técnicos para criar ambiência peculiar que

mistura mídias do cinema e música. “O Diretor Alfréd Radok e o cenógrafo Josef Svoboda, apresentaram sua forma teatral bem peculiar e inovadora em Bruxelas e chamaram-na de “Laterna Magika”. Em essência se trata de um projeto que conecta de forma irrepreensível e precisamente sincronizada técnicas de cinema e de teatro, uma nova forma de “mídia”ⁱⁱⁱ. No entanto, no caso de Svoboda, o que se vê está mais próximo a performance *staging* utilizando recursos técnicos como projeções de cinema em *layers*, músicos tocando ao vivo, mas o público não se desloca pelo teatro.

Conclusões

O controle sobre a arte na contemporaneidade, pelo ponto de vista desta análise em questão, leva a crer que a tecnologia criada para proporcionar um meio de comunicação, passa a ser parte da performance como um campo virtual que se expande, ao passo que pode controlar a própria, ao menos em relação ao ruído estético.

Estas reflexões poderão ser mais elucidativas conforme novas pesquisas venham a incluir as plataformas dentro do campo de estudo da performance e da arte contemporânea de forma técnica, estética e política.

Referências:

BRENGEL, Ana Maria Vieira, 1977 - Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. Artista/Câmara de Maravilhas / Ana Maria Vieira Brengel. - São Paulo : [s.n.], 2014.

DANTO, Arthur C., APÓS O FIM DA ARTE – A arte contemporânea e os limites da história, Tradução Saulo Krieger, São Paulo: Odysseus Editora, 2006.

SCHECHNER, Richard, Six Axioms for environmental theatre – Six Axioms, New York, 1967, revised 1987.

SCHECHNER, Richard, *Performance Theory*, Taylor and Francis, 1988.

Artigo: Art Critics Comparison: Clement Rosenberg vs. Harold Rosenberg. Site The Art History:

Acesso em 05 de janeiro de 2021 em: <https://www.theartstory.org/critics-greenberg-rosenberg.htm>

HAVRÁNEK, Vít, *Bruseský sen. Československá účast na světové výstavě EXPO 58 v Bruselu a životní styl 1. poloviny 60. Let*, Prague: Arbor Vitae. 2008. p. 157

ⁱ Famoso por seu formalismo dogmático, Clement Greenberg recusou-se a fazer afirmações puramente especulativas sobre o conteúdo das pinturas e esculturas e se concentrou em discutir os detalhes da forma, cor e linha representadas. Apenas atendendo a essas questões formais, argumentou ele, um crítico poderia fazer julgamentos sobre a qualidade de uma obra de arte e sua relação com o desenvolvimento histórico da arte moderna.

Acessado em 05/01/2021: <https://www.theartstory.org/critics-greenberg-rosenberg.htm>

ⁱⁱ The Diapolyecran fs technical equipment which enables a simultaneous projection of slides on a mosaic projection screen consisting of 112 projection surfaces. The surfaces are projected on from behind and they may be shifted singly, in groups, or all at once. This enables one to obtain with still images pictures of motion, and the picture groups thus obtained are best characterized as "mosaicprojection."

SCHECHNER, Richard, *Six Axioms for environmental theatre – Six Axioms*, New York, 1967, revised 1987.pag.07

ⁱⁱⁱ *Bruseský sen. Československá účast na světové výstavě EXPO 58 v Bruselu a životní styl 1. poloviny 60. let*. Prague: Arbor Vitae. 2008. p. 157