UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

LUCAS TOLEDO SACCON

Castelo Neon: deslocamentos tecnopoéticos entre corpo e imagem

RIO DE JANEIRO

2025

LUCAS TOLEDO SACCON

(LUCAS SACCON)

Castelo Neon: deslocamentos tecnopoéticos entre corpo e imagem

Versão Original

Dissertação de Mestrado apresentada ao PPGAV (Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais), Área de Concentração “Teoria e Experimentações em Arte”, Linha de Pesquisa “Poéticas Interdisciplinares”, da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes Visuais

Orientador: Carlos Augusto Moreira da Nóbrega

Rio de Janeiro

2025

CIP - Catalogação na Publicação

Sc

Saccon, Lucas
Castelo Neon: deslocamentos tecnopoéticos entre corpo e imagem / Lucas Saccon. -- Rio de Janeiro, 2025.
152 f.

Orientador: Carlos Augusto da Nóbrega.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Belas Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, 2025.

1. corpo. 2. embodiment. 3. tecnologias da imagem. 4. cultura digital. 5. arte interativa. I. da Nóbrega, Carlos Augusto, orient. II. Título.

Elaborado pelo Sistema de Geração Automática da UFRJ com os dados fornecidos pelo(a) autor(a), sob a responsabilidade de Miguel Romeu Amorim Neto - CRB-7/6283.

FOLHA DE APROVAÇÃO

Nome: SACCON, Lucas

Título: Castelo Neon: deslocamentos tecnopoéticos entre corpo e imagem

Dissertação apresentada à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais.

Aprovado em: 24/03/2025

gov.br
Documento assinado digitalmente
CARLOS AUGUSTO MOREIRA DA NOBREGA
Data: 26/03/2025 15:26:51-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

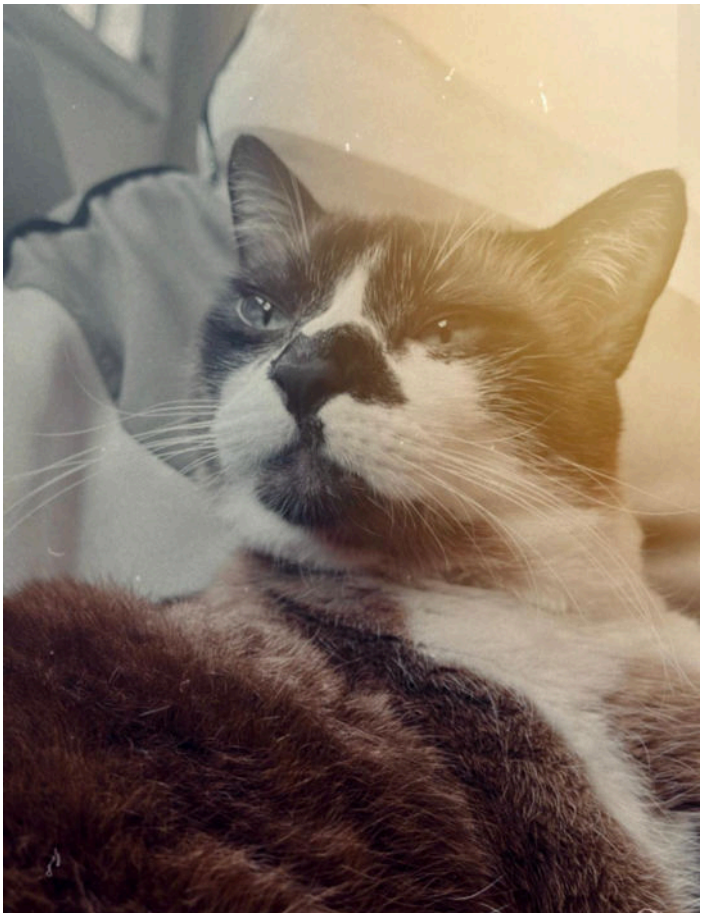
Prof. Dr. Carlos Augusto Moreira da Nóbrega — Orientador
Universidade Federal do Rio de Janeiro

gov.br
Documento assinado digitalmente
IVANI LUCIA OLIVEIRA DE SANTANA
Data: 26/03/2025 20:00:52-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profª. Drª. Ivani Lúcia Oliveira de Santana
Universidade Federal do Rio de Janeiro

gov.br
Documento assinado digitalmente
WALMERI KELLEN RIBEIRO
Data: 27/03/2025 12:00:20-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profª. Drª. Walmeri Kellen Ribeiro
Universidade Federal Fluminense



Para Mio, cuja companhia suavizou os momentos de silêncio e tornou o solitário processo de escrita mais leve e afetuoso.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, à minha família pelo amor e pelo apoio incondicional sem o qual não seria possível mudar de estado, de campo profissional, de vida. Ao meu pai, que nunca mediu esforços para oferecer qualquer coisa que eu precisasse antes e no decorrer desta caminhada; à minha mãe, que em todas as horas foi um alicerce vital de ternura, cuidado e espiritualidade; à minha irmã, que desde cedo me enxergou em minha particularidade e me incentivou a ir atrás daquilo que ressonava no âmago; ao meu irmão, que se encontra longe, mas, quando retorna, traz consigo seu humor, sua linda família e a sensação de casa cheia. Aos meus sobrinhos, cunhados, tios e primos, agradeço pelo afeto compartilhado e pelo querer-bem que me nutre ao longo desses anos.

Ao meu companheiro Willian por ser uma âncora de amor e parceria ao longo dessa jornada nos últimos tempos, tornando-a muito mais prazerosa e engrandecedora. Agradeço a Isabella Raposo, minha *roomie*, cujo encontro e afinidade levaram não só a uma bonita amizade como também à partilha de morada. Aos outros queridos *roomies*, Carolina Lavigne e Ricardo Withers, pelo afeto compartilhado e pela paciência nos meus dias de escrita mais difíceis. Agradeço aos meus amigos do Rio que acompanham meus passos de perto e partilham comigo as vivências na cidade maravilhosa desde minha chegada. Igualmente, deixo meu profundo agradecimento aos meus amigos de casa, em terras paulistas, presentes desde que me conheço por gente, assim como aos meus amigos ao redor do mundo: sinto a torcida de todos vocês.

Agradeço, é claro, ao meu orientador Guto Nóbrega por toda a troca e confiança, pela inspiração, pelos apontamentos sempre inteligentes e pela experiência profissional e vivencial tão relevante que compartilhamos em Buenos Aires. Agradeço às doutoras Walmeri Ribeiro e Lilian Graça, que compuseram minha banca de qualificação e trouxeram excelentes contribuições ao prosseguimento do trabalho. Ao NANO (Núcleo de Arte e Novos Organismos) pela abertura e por todo o suporte nos *OpenLabs* do Hiperorgânicos: “Castelo Neon” só pôde acontecer por tais contribuições colaborativas. À Escola de Belas Artes (EBA) e ao Programa de Pós-Graduação de Artes Visuais (PPGAV) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) pela oportunidade de estar ao lado de um corpo docente e discente tão inspirador. Agradeço aos meus professores do mestrado Irene Peixoto, Malu Fragoso e Jorge Soledar pelas adições muito bem-vindas à pesquisa e também à minha

supervisora do estágio de docência Lilian Soares, pela experiência gratificante de contribuir no ensino da linguagem fotográfica no ambiente universitário.

Gostaria de agradecer também aos queridos colegas que conheci nas aulas e eventos da pós-graduação: mesmo ingressando sozinho ao programa, senti-me acolhido nas diferentes turmas que pude fazer parte. Não só tive trocas intelectuais que foram bastante importantes ao longo deste processo, como também ganhei algumas amizades. Agradeço especialmente a Ana Clara Guinle pelo apoio remoto e presencial desde que fui selecionado para ingressar no mestrado, antes mesmo de me mudar ao Rio de Janeiro. Também gostaria de agradecer ao Carlos de Oliveira Junior, artista inspirador que fazia parte do programa de doutorado do PPGAV, com o qual tive a oportunidade de ter trocas e vivências bastante significativas no último ano. Sua escuta sempre generosa e disposta a ajudar foi de muita contribuição para esta pesquisa.

Agradeço também aos meus núcleos de estudo e de trabalho: ao SINERGIA, pelos experimentos em diálogo íntimo com esta pesquisa e pelas vivências compartilhadas, guardadas com carinho; ao curso de fotografia lecionado por Toni Wilkinson, o qual realizei há exatos dez anos na Austrália durante um intercâmbio do curso de engenharia, e que até hoje sou imensamente grato devido à divisão de águas que proporcionou em minha vida; ao curso profissionalizante da extinta Escola de Fotografia Artística (EFA) em Porto Alegre, sob o comando afetuoso de Danny Bittencourt, onde pude desenvolver os primeiros passos de minha pesquisa artística; aos Bastardos, pelas trocas remotas sempre enriquecedoras que me equiparam com o conhecimento necessário à entrada na pós-graduação; à equipe do 5Ritmos© Brasil pelo suporte e colaboração nos últimos anos, assim como pela proposição de experiências profundas na pista de dança, as quais ressonam com o propósito deste trabalho; e, ao fim, ao grupo de dança contemporânea “Deforma”, encabeçado pela querida e talentosa Julia Fernandez, cujas segundas-feiras de prática desde o início do mestrado me equiparam com um conhecimento altamente corporificado.

Por sinal, agradeço ao meu corpo, que me trouxe até aqui e resistiu corajosamente às longas horas sentadas em frente ao computador. Espero que as palavras a seguir possam compensar de algum modo seu sacrifício.

Enfim, agradeço a você, leitor, que se dispõe a ler este trabalho.

“Não é o olho que vê. Tampouco a alma.

É o corpo como totalidade aberta.”

(MERLEAU-PONTY, 1995, p.280)

RESUMO

SACCON, Lucas. **Castelo Neon: deslocamentos tecnopoéticos entre corpo e imagem.** 2025. 152 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) — Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2025.

Este trabalho propõe uma investigação teórico-prática sobre a experiência do olhar e a relação entre corpo e tecnologias da imagem, com foco nas dinâmicas estabelecidas na era digital. A pesquisa busca responder às seguintes questões norteadoras: como a interação entre corpo e imagem se configura no contexto contemporâneo, marcado pela crescente mediação tecnológica? Quais os efeitos das tecnologias da imagem sobre a corporeidade e de que modo elas reconfiguram a percepção do corpo no espaço? Como as imagens podem fomentar uma interação mais corporificada com os espectadores, devolvendo a dimensão ativa do olhar e restituindo o encontro presencial? Com o objetivo de examinar as dinâmicas perceptivas instauradas em contextos mediados tecnologicamente, o trabalho mobiliza conceitos e perspectivas críticas dos campos da (pós)fenomenologia, da cognição corporificada e dos estudos de mídia, técnica e cultura. Articulando as investigações teóricas com uma análise aprofundada da instalação vídeo-interativa “Castelo Neon”, projeto autoral do artista-pesquisador, são discutidos os deslocamentos tecnopoéticos gerados pela arte de novas mídias frente ao paradigma perceptivo da cultura digital. Visando subverter esse paradigma, a obra propõe outras formas de interação com as tecnologias da imagem, instigando engajamentos mais corporificados e rompendo com a opressão provocada pela tecnologia e a herança cartesiana que fundamenta sua genealogia. Ao final, relatos de participantes e reflexões conclusivas indicam que, por meio dessas subversões criativas, torna-se possível criar outros modelos de relação entre o corpo, a imagem e a tecnologia.

Palavras-chave: corpo; *embodiment*; tecnologias da imagem; cultura digital; arte interativa.

ABSTRACT

SACCON, Lucas. **Neon Castle: technopoetic displacements between body and image**. 2025. 152 p. Dissertation (Master's in Visual Arts) - School of Fine Arts, Federal University of Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2025.

This work proposes a theoretical-practical investigation into the visual experience and the relationship between the body and image technologies, focusing on the dynamics established in the digital age. The research seeks to answer the following guiding questions: how is the interaction between body and image configured in the contemporary context, marked by growing technological mediation? What are the effects of image technologies on corporeality and how do they reconfigure the perception of the body in space? How can images foster a more embodied interaction with viewers, restoring the active dimension of the gaze and restoring the face-to-face encounter? In order to examine the perceptual dynamics established in technologically mediated contexts, the work mobilizes concepts and critical perspectives from the fields of (post)phenomenology, embodied cognition and media, technical and cultural studies. Articulating the theoretical investigations with an in-depth analysis of the video-interactive installation “Neon Castle”, an authorial project by the artist-researcher, the technopoetic displacements generated by new media art in the face of the perceptual paradigm of digital culture are discussed. Aiming to subvert this paradigm, the work proposes other forms of interaction with image technologies, instigating more embodied engagements and breaking with the oppression caused by technology and the Cartesian heritage that underpins its genealogy. In the end, participants' reports and concluding reflections indicate that, through these creative subversions, it is possible to create other models for the relationship between the body, the image and technology.

Keywords: body; embodiment; image technologies; digital culture; interactive art.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO……..…01

1. O CORPO SOB DIFERENTES PERSPECTIVAS E POSIÇÕES…….04

1.1 Primeiro plano: breve memorial sobre minha relação com o olhar……07

1.2 Plano geral: avistando o corpo na história da filosofia ocidental..……..15

1.3 *Zoom* crítico: estamos, de fato, corporificando o conhecimento?..... 23

2. A IMAGEM SOB DIFERENTES ÂNGULOS E APARATOS……..…...34

2.1 Foco seletivo: sobre minha experiência com o mundo midiático……..…..35

2.2 Paisagem mediada: a pós-fenomenologia e o olhar instrumentalizado....41

2.3 *Zoom* analítico: as imagens técnicas e suas variações perceptivas..…….50

3. ENFOQUE CONTEMPORÂNEO: O CORPO E AS IMAGENS DIGITAIS.....65

3.1 Quadro I: o corpo inativo……..…….…….…..72

3.2 Quadro II: o corpo isolado…….……..……..77

3.3 Quadro III: o corpo imaterial..……..…….……..82

3.4 Entre enquadramentos: catástrofe ou uma nova gênese?.....…..……87

4. CASTELO NEON: UMA ABORDAGEM PRÁTICA…….……...91

4.1 Campos corpo-máquina-imagem e suas qualidades…….…….….94

4.2 A engenharia sensível de Castelo Neon #1 e suas intenções……....102

4.3 Castelo Neon #2 e seus deslocamentos tecnopoéticos…….…..…113

CONCLUSÃO……..130

REFERÊNCIAS……..134

APÊNDICE……..139

INTRODUÇÃO

A experiência do olhar nunca foi meramente visual. Sempre esteve ligada ao corpo em movimento, aos seus gestos, às posturas e aos múltiplos modos de habitar o espaço. Entretanto, a partir do advento das tecnologias da imagem ao longo da história, ocorre um deslocamento das dinâmicas circunscritas a tal experiência. Se, por um lado, a técnica passa a ampliar os limites da percepção humana de modo a facilitar e enriquecer nossa relação com o mundo, por outro, ela redefine de forma decisiva os modos pelos quais nos engajamos com ele, automatizando nossos gestos, condicionando-nos a determinadas posturas e, com frequência, diluindo a ancoragem de nosso corpo no espaço. É a partir dessa tensão que minha pesquisa se desenvolve: como se configura a relação entre corpo e imagem, especialmente no tempo em que vivemos? Quais seriam os potenciais efeitos das tecnologias da imagem sobre nossa corporeidade? Poderiam as imagens mobilizar envolvimentos mais ativos e motrizes com seus espectadores? Em outras palavras: na era digital, ainda podemos re-corporificar nosso olhar?

Tais questões centrais me acompanharam ao longo desses anos de pesquisa, atravessando não apenas minhas leituras e investigações teóricas, como também minha prática artística. Através do *continuum* experiência-reflexão, busquei incorporar ao presente texto uma dimensão autoetnográfica, inserindo minha trajetória pessoal e meu processo de escrita como elementos ativos da investigação, buscando reconhecer que as questões que mobilizam este trabalho não surgiram no vácuo, mas são fruto de um olhar subjetivo que se construiu e continua se construindo de acordo com o devir de meus processos vivenciais. Não à toa, faço questão de me situar múltiplas vezes ao longo do texto, de modo a relembrar que existe um corpo por trás dessas palavras digitadas em fonte padrão.

No que concerne à estrutura da dissertação, dois eixos fundamentais foram erguidos como pontos de partida apropriados às questões da pesquisa: corpo e imagem, dois pilares dialéticos a serem desdobrados em análises teóricas e posteriormente integrados sob a luz das experimentações práticas. Para organizar minha investigação, optei pelo aparato fotográfico como modelo metodológico: com exceção do capítulo final cuja abordagem é prática, cada seção dos três primeiros capítulos adota uma terminologia inspirada nos recursos da câmera, operando não apenas como metáforas, mas também como um modo de estruturação conceitual apropriado a meu olhar. Da mesma forma que a fotografia nos permite observar um mesmo objeto sob diferentes perspectivas e ajustes ópticos, minha pesquisa adota estratégias semelhantes para explorar a relação entre corpo e imagem.

No capítulo inicial, “**O corpo sob diferentes perspectivas e posições**”, traço um percurso sobre a presença (e a ausência) do corpo na tradição filosófica ocidental, revisitando as bases da filosofia clássica e moderna de modo a enfocar no cartesianismo e seu pensamento dualista. A partir disso, apresento contrapontos contemporâneos, especialmente no que concerne à fenomenologia da percepção de Merleau-Ponty e seus desdobramentos subsequentes em diferentes campos, tal como a teoria da cognição corporificada de Varela. Essa revisão não se dá de maneira meramente conceitual: entrelaço minha própria trajetória com essas ideias, refletindo sobre minha relação com o olhar e o movimento ao longo dos anos enquanto fotógrafo. Tal como uma lente ajustável, exploro diferentes distâncias e focalizações sobre o corpo, transitando entre um primeiro plano introspectivo, um plano geral que situa a questão historicamente e um *zoom* crítico que problematiza a real corporificação do conhecimento na contemporaneidade, trazendo uma discussão sobre as metodologias adotadas nos estudos de *embodiment.*

O segundo capítulo, **“A imagem sob diferentes ângulos e aparatos”**, desloca o foco para a mediação técnica da percepção: afinal, como as tecnologias da imagem moldam a experiência do olhar? Como a cultura visual contemporânea foi edificada e de que modos a historicidade dos meios técnicos condiciona a maneira pela qual percebemos e interagimos com o mundo? Essas perguntas me levam a um diálogo com autores como Don Ihde, Vilém Flusser e Walter Benjamin, problematizando a instrumentalização do olhar e o paradigma perceptivo introduzido pelas imagens técnicas. Assim como no capítulo anterior, assumo um jogo de aproximações e distanciamentos: de um foco seletivo sobre minha experiência pessoal com o universo midiático, passo a uma paisagem mediada, na qual investigo os dispositivos ópticos e sua influência na percepção da sociedade ao longo da história. Por fim, realizo um *zoom* analítico sobre as imagens técnicas e suas particulares variações perceptivas, examinando as máquinas de imagens de Dubois desde os primeiros aparatos ópticos aos dispositivos de imagem eletrônica, cada qual trazendo implicações distintas para a relação entre o olhar, a tecnologia e a realidade percebida.

No terceiro capítulo, “**Enfoque contemporâneo: o corpo e as imagens digitais**”, investigo a intersecção entre os dois eixos iniciais a partir de um recorte contemporâneo. Se no primeiro capítulo busquei examinar o corpo em sua complexidade fenomenológica e, no segundo, a imagem em sua dimensão técnica, aqui me volto para o modo como corpo e imagem se entrelaçam no ambiente digital. Para isso, proponho três enquadramentos distintos: o corpo inativo, caracterizado pela passividade do observador diante das atuais

máquinas proliferadoras de imagens; o corpo isolado, marcado pelo uso individualizado dos dispositivos e sua consequente abolição do encontro presencial; e o corpo imaterial, cuja imagem passa a ser capturada pelas armadilhas da interface informática. Assim como na linguagem fotográfica, tais enquadramentos não são neutros e revelam aspectos específicos da relação corpo-imagem na era das telas. Através da discussão de autores contemporâneos, como Byung-Chul Han, Norval Baitello Jr., Mark Hansen e Anna Munster, levantam-se questionamentos sobre a possibilidade de uma experiência verdadeiramente corporificada no regime visual tecnológico da contemporaneidade.

Por fim, no quarto capítulo, "**Castelo Neon: uma abordagem prática**", apresento e analiso a instalação interativa a qual desenvolvi ao longo desses anos de mestrado. "Castelo Neon" surgiu como uma resposta prática às inquietações que guiaram minha pesquisa. Como criar imagens que convoquem o corpo para além da passividade do olhar? Como engajar o espectador em uma experiência perceptiva ativa, na qual as máquinas são desprogramadas de modo a incitar experiências lúdicas e coletivas do movimento humano? Exploro essas questões a partir do processo de concepção e ativação do trabalho vídeo-interativa, discutindo as intenções que a guiaram e os deslocamentos tecnopoéticos que emergiram em suas diferentes versões. Além disso, recorro aos relatos dos participantes para entender como suas vivências com a obra ressoaram com as hipóteses teóricas levantadas ao longo da dissertação.

Dessa forma, o presente trabalho busca contribuir para o debate sobre a relação entre corpo e imagem na contemporaneidade, propondo uma leitura crítica tanto dos efeitos da herança cartesiana em nosso modo de ser e estar no mundo, como também das relações que tecemos com os múltiplos dispositivos tecnológicos capazes de transformar nossa percepção. Investigando na prática possíveis pontos de fuga às opressões geradas pela tecnologia, proponho outras formas de engajamento sensório-motor com as imagens através de subversões criativas dos meios tecnológicos. Entre teoria e experimentação, pensamento e prática, sigo indagando: há lugar para o corpo no mundo das imagens?

1. O CORPO SOB DIFERENTES PERSPECTIVAS E POSIÇÕES

Peço uma licença metalinguística na escrita deste primeiro capítulo para me situar, corporal e temporalmente, no espaço ao meu redor e na tarefa em que me invisto. De início, percebo que meu corpo se encontra configurado sob uma posição sentada: meus glúteos e posteriores de minha coxa cedem à superfície macia do assento, minha coluna toca o encosto da cadeira e meus pés descansam no chão, áspero. As palmas de minhas mãos repousam sobre a base de meu computador, enquanto meus dedos reproduzem um padrão de movimento adquirido que seria estranhado por qualquer indivíduo que não tenha presenciado a era digital. Meus olhos focam em uma tela de comprimento talvez um pouco maior que trinta centímetros, posicionada certamente um pouco mais abaixo da minha linha de visão, inclinando minha cervical e aproximando meu queixo de meu esterno. Se eu desejar trazer a consciência às margens, avisto perifericamente objetos variados na escrivaninha, como cadernos, livros, utensílios de papelaria e uma cuia decorativa que me recorda de tempos em que meu corpo ocupara outros espaços mais ao sul, configurado também sob esta mesma posição, mas não só. No canto diagonal esquerdo do olhar, vejo o gato de minha companheira de casa deitado no parapeito enredado de minha janela, provavelmente desfrutando da brisa marítima da Praia de Botafogo e do movimento dos carros nas ruas (ao menos, é este meu ponto de vista, humanamente limitado). Enfim, por último, vejo uma cama semi-feita no canto diagonal direito do olhar - e isto o sei porque foi eu mesmo quem a semi-fiz hoje mais cedo.

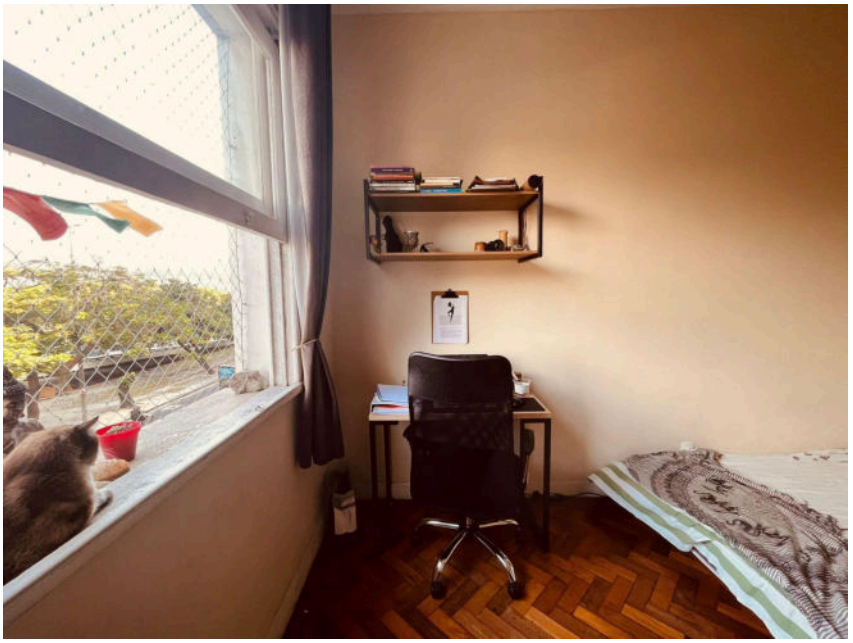


Figura 1 - “Espaço de pesquisa #1”, 2023. Fotografia: Lucas Saccon

Prossigo, então, para o assunto de foco: discorrer sobre minha pesquisa dentro do programa de pós-graduação em Artes Visuais. Logo sinto a autocensura travando os pulsos e me questiono: mas o que pode a visualidade e o que está, de fato, nela circunscrito? O que cabe nos contornos previstos do circuito expositivo e acadêmico da construção de conhecimento em artes visuais e o que, na realidade, não pertenceria a ele? Em algumas aulas do programa, lembro-me de escutar reiterações sobre onde estou pisando e se meus assuntos de interesse poderiam estar, de fato, alinhados com os que estão em pauta dentro do nicho. Eu mesmo me questionei se estava no lugar correto para discutir certas questões como, por exemplo, o corpo e seu movimento, recorte talvez mais pertinente a outros segmentos artísticos, como a dança. Agora o gato repousa sob meu colo e não posso deixar de pensar no quanto a corporeidade compõe minha visão de mundo, espalhando-se pelos poros de minha cognição, do fluxo de afeto a que sou sujeito continuamente e de qualquer obra que eu possa vir a conceber, seja ela mediada pelo sentido da visão ou não. Acho instigante, contudo, justamente este encontro e as questões que surgem dele, entre o que é percebido pelo olhar e suas correlações com este corpo vivo, móvel, integral, do qual os olhos e o cérebro fazem parte tanto quanto meus dedos dos pés. Com certa ironia do destino, compreendo que era ele mesmo, o olhar, elemento fundante da visualidade, um dos eixos centrais de minha investigação artística. Mas afinal, que olhar é este de que estamos falando?

Antes de qualquer coisa, acredito ser relevante elaborar sobre o olhar subjetivo deste corpo vivido, este que digita por detrás das palavras aqui escritas, um corpo que inspira, expira, pulsa, e por pulsar, movimenta-se conforme sua própria e dinâmica batida. Trata-se, percebo, de um olhar transmutante, moldado por cada experiência vivenciada por este corpo também transmutante, em perpétuas iterações. Um olhar que, devo adiantar, obedece a uma ordem fragmentária e fotográfica, detalhista e panorâmica, como se eu estivesse equipado com uma luneta nas margens de uma montanha, usando a lente amplificadora para “tocar” as paisagens e seus diferentes elementos. Trata-se, na mesma medida, de um olhar que observa com teimosia e insistência alguns fenômenos recorrentes que não cessam em lhe interessar. Minha intenção é de que estas palavras possam lhe pegar pelas mãos, levar você, leitor, por uma caminhada junto a meus passos, dando-lhe direito a acompanhar meus movimentos, derivar, desviar, pausar para apreciar um pouco mais a vista quando achar que lhe convém, também contestar os trajetos e retomar o passo conforme sua vontade e disponibilidade.

Neste exato momento, por coincidência ou não, escrevo acompanhado de uma trilha sonora instrumental chamada *"Rhythmic Pulse"*, cuja proposta é proporcionar maior foco em atividades que o demandam. Usei esta palavra, "pulso", no parágrafo anterior e ela até já foi título de uma exposição que co-organizei há alguns anos, retornando de vez em sempre. Do Latim "*pulsus"* - "batida, impulso, movimento" -, o vocábulo ao ser traduzido para o português é metonimicamente corporizado ao designar partes de nosso corpo[1] cuja palpação revela de forma mais nítida os padrões de nossa pulsação arterial e, consequentemente, de nossos batimentos cardíacos. Em seu sentido figurado, também expressa uma noção de "vigor" ou "força". Interesso-me por essas formas que não são simplesmente formas, em um sentido petrificado, mas sim matérias que carregam consigo uma energia, uma "força" intrínseca, um componente imaterial que lhes confere movimento.

Após o ensino médio, em 2010, tomei a decisão de cursar a graduação de Engenharia Química na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Instigava-me na área justamente a ideia de que eu lidaria com os balanços materiais e energéticos das etapas processuais que levam materiais brutos a se tornarem produtos finais. Fascinava-me e ainda me fascina poder observar a transformação das coisas de um estado a outro. Ao longo do curso e depois de ter vivido algumas experiências determinantes - transformadoras, por assim dizer - compreendi que meu pulso não se encontrava naquelas materialidades e naqueles fluxos de energia, ao menos não na lógica de funcionalidade e mercado dentro da qual estes operam.

Em 2015, ano em que dei início à minha produção artística, encontrava-me em meio à experiência de intercâmbio na Curtin University em Perth, Austrália. Através do auxílio do programa Ciência sem Fronteiras, buscava, nessa oportunidade, poder encontrar um maior estímulo dentro da engenharia. Para minha surpresa, a câmera fotográfica que havia levado para registrar memórias do outro lado do mundo acabou por ser a ferramenta elementar em minha busca profissional. Ao ter a possibilidade de me matricular em uma matéria fora da área de ciências exatas, tomei a decisão de estudar fotografia contemporânea no segundo período de meu intercâmbio universitário. A disciplina se chamava "Fotografia: Contextos e Práticas" e era oferecida pela docente Toni Wilkinson, a qual teve um papel fundamental em minha formação como fotógrafo e artista. A partir de então, outros pulsos foram despertados.

---

[1] Segundo a Comunidade Sanar, além do pulso radial localizado em nosso antebraço e mais conhecido pelo senso comum, há também outras regiões que possibilitam a escuta dos batimentos cardíacos com maior acurácia, como: pulso carotídeo, ulnar, branquial, temporal e subclávio.

1.1 Primeiro plano: breve memorial sobre minha relação com o olhar

Meu encontro com a fotografia digital, ainda que tenha se estreitado em 2015, vinha desde minha adolescência. Tendo nascido na década de 90, recordo-me da transição da fase das câmeras analógicas, tão presentes na minha infância, para a posterior popularização das câmeras digitais nos anos 2000. Lembro-me do fascínio em poder visualizar instantaneamente a imagem captada no visor da *Cyber-shot*, assim como me recordo com afeto (e alguma vergonha) das primeiras experimentações com *selfies*, registros de familiares, amigos e eventos especiais.

Ao iniciar a faculdade de engenharia em 2011, já munido de algumas referências artísticas do universo fotográfico e audiovisual, havia em mim um forte desejo de aprofundar minha exploração no terreno da imagem, ainda que de modo paralelo à graduação. Devido a esta pulsão, ganhei de meu pai minha primeira câmera semiprofissional do tipo *DSLR*, a *Canon T3i*. Com ela em mãos, posso dizer junto a inúmeras testemunhas que, por muitos anos, tal dispositivo passou a ser uma extensão de meu corpo. Levava-o comigo para todos os lugares, guardando e criando memórias, atentando-me às sutilezas do meu entorno próximo e sensibilizando meu olhar ao mundo.

Obviamente, ao me mudar para o outro lado do globo em 2014, não poderia deixar de levar minha parceira maquínica. Desde o primeiro momento em que pisei no oriente, a *T3i* quase sempre acompanhou meus deslocamentos: do feriado prolongado visitando o Uluru, no centro do *outback* australiano, até as férias de dezembro pelo sudeste asiático. Foi então, no segundo semestre do intercâmbio, no início de 2015, que resolvi me aprofundar no campo da fotografia digital e me matriculei na disciplina supracitada.

Nesta matéria, éramos ensinados a utilizar os recursos da câmera em modo manual, de modo que pudéssemos dominar os três pilares da fotometria: abertura de diafragma, velocidade de obturador e ISO (sensibilidade à luz do sensor). Concomitantemente a esta abordagem prática, éramos apresentados a aspectos teóricos do campo e a obras referenciais de artistas da fotografia, de modo a obter um contexto da mídia na cena contemporânea e expandir nosso imaginário com suas diferentes possibilidades criativas. Ademais, éramos provocados a cada mês a apresentar projetos fotográficos com enfoques em diferentes gêneros, com o intuito de aliar os conhecimentos técnicos recém adquiridos com as distintas especificidades da linguagem, assim como suas potenciais subversões, sempre bem-vindas dentro do campo da arte.

Algo que me capturou de súbito nessa fase de experimentações foi a possibilidade de capturar o movimento das coisas, explorando as representações do tempo na fotografia (ENTLER, 2004, p.31). Ora utilizando o tempo denegado, congelando e suspendendo o irrefreável movimento do mundo em centésimos ou milésimos de segundo; ora o tempo inscrito, borrando e insculpindo o rastro invisível do tempo sobre a superfície fotográfica; ora o tempo decomposto, desintegrando a duração de um dado movimento em uma série de imagens, exigindo que o olhar do observador percorra tal sequência, em geral narrativa.

Fascinava-me (e ainda me fascina) a habilidade da câmera de nos revelar outro espaço-tempo, movimentos inapreensíveis à percepção natural, além do que seríamos capazes de perceber naturalmente. A câmera, com seus recursos auxiliares e artifícios técnicos, é capaz de transformar nosso olhar e ampliar o espectro visível sobre uma realidade que, a olho nu, seria percorrida inconscientemente (BENJAMIN, 1996, p.94).

Meu encanto em trabalhar com o movimento através da câmera se aliava a um anseio expressivo, isto é, de utilizar criativamente sua representação na imagem estática com a intenção de exprimir conteúdos internos, assuntos da ordem do sensível. Questões relacionadas a minhas vivências - sob temas como identidade, amor, conflitos, propósito, amadurecimento, transcendência, impermanência, etc. - encontravam na forja visível do movimento em fotografia uma possível válvula de expressão criativa. A partir destas inspirações pessoais, de vivências em aulas de teatro, de referências musicais, da dança e de artistas da fotografia, minha linguagem visual aos poucos tomava forma.

Figura 2 - “Freely”, 2015, Lucas Saccon

Estas imagens abraçavam a encenação em seu processo de construção, representando o que o fotógrafo francês Michel Poivert chamaria de “imagem encenada” (do francês, *“image performée”*), termo representativo de uma das linhas de força da fotografia contemporânea, embora seja encontrado desde suas origens no século XIX. Nesta vertente, inspirada pela prática do *tableau vivant*, o quadro fotográfico é encarado como uma cena e, para tanto, nada mais natural que o fotógrafo-encenador faça uso de diferentes marcadores para criar suas composições: a escolha do intérprete, sua vestimenta, sua pose ou sua movimentação para a câmera, a escolha da locação, o tipo de iluminação, o *setup* da câmera (obturador, diafragma, ISO), o enquadramento utilizado, o plano fotográfico, o ângulo, enfim, são diversos os elementos compositivos que, através de um conjunto de decisões, acabam por resultar em um quadro final com particular plasticidade e componentes sígnicos, de acordo com a intenção buscada pelo fotógrafo.

Não à toa, em meu portfólio artístico, com o intuito de realizar uma devida categorização de meus trabalhos e projetos, nomeei estas construções minuciosas como “Composições”, fazendo alusão às categorias das pinturas de Wassily Kandinsky, inspiradas pelas nomenclaturas musicais. Para Kandinsky, as composições seriam equivalentes à “expressão de um sentimento interior formado lentamente, que só se manifesta após longo amadurecimento. Nesse sentido, razão, consciência e propósito desempenham um papel avassalador. Mas nada aparece desse cálculo, apenas o sentimento.” (KANDINSKY, 1910, p.57).

Minhas intenções, ao lidar com este modo de compor imagens, eram de expressar minhas vivências e percepções em narrativas fotográficas sensoriais que envolvem a figura humana em composições dinâmicas, juntamente à força plástica e simbólica de elementos do mundo natural. Narrativas estáticas, porém com um profundo senso de tempo contido nas imagens, devido à utilização de técnicas como longa-exposição, movimento congelado e fotossequências. Ao envolverem uma ação do/sobre o corpo humano, encenada especialmente à câmera, também flertam com a linguagem da fotoperformance, cujo fim seria capturar a ação efêmera através do dispositivo e manifestá-la no discurso autônomo de uma imagem expressiva e visualmente potente. Aproxima-se do que Benjamin chama de imagem tátil, aquela que “golpeia” o espectador e provoca reações físicas e psíquicas imediatas (BENJAMIN apud VINHOSA, 2014, p.2884), ou então do que Deleuze e Guattari chamaram de imagem háptica, aquela que “induz um espaço e um modo de percepção mais tátil do que visual.” (GONÇALVES, 2012, p.78)

Pautadas neste vocabulário sensível, estas imagens não só buscavam abarcar significações pessoais, como também constituíam em si mesmas uma linguagem viva, aberta, quase que abstrata, compartilhada com quem divide este mesmo corpo-morada, potencialmente sendo capazes de gerar ressonâncias pulsantes para além de mim. Parado atrás da câmera, buscava materializar as imagens pré-projetadas em minha psique e em esboços desenhados. Sentado na ilha de edição, procurava com rigor alcançar os matizes desejados, a luminosidade correta, o enquadramento perfeito. Estáticos em frente às imagens finalizadas (penduradas em exposições ou disponibilizadas no âmbito digital), os espectadores observavam as fotografias, por elas eram “golpeados” e a elas conferiam sentido, animando-as de acordo com suas subjetividades.

Até certo ponto de minha trajetória, tais especificidades que compõem o processo artístico das “Composições” contemplavam em grande medida meu pulso criativo nos anos iniciais de contato com o fazer artístico. Em 2017, já em retorno ao Brasil e formado na graduação em engenharia, mudei-me para Porto Alegre e ingressei em um curso profissionalizante de fotografia de arte na EFA (Escola de Fotografia Artística). Durante este período, passei a experimentar outras formas de criar as composições, através de diferentes técnicas, como *light painting,* colagem manual e cianotipia, sempre em confluência com a linguagem da fotoperformance. No entanto, a partir desse ano, pude perceber algumas diferenças se manifestando em meu modo vigente de construir imagens encenadas e já podia perceber outro pulso emergindo em minha prática.

Figura 3 - “Improvisação #1”, 2017, Lucas Saccon
Dançarino: Bruno de Castro

Por volta deste período, passei a me aproximar de pessoas da área da dança e comecei a fazer registros de seus movimentos, por obediência a este anseio de imagetizar tal fenômeno e criar a partir de sua expressividade singular. Algo de súbito me fisgou nesse novo modo de construir imagens, a começar pela postura dos próprios dançarinos, os quais expressavam seus desejos de exploração criativa do movimento corporal para além daquilo que eu poderia conceber enquanto fotógrafo-encenador e não-dançarino, naturalmente. Como pontua a pesquisadora em fotocoreografias Ana Mundim, ao hibridizar as linguagens da fotografia e da dança, ocorre que as decisões compositivas (locações, vestimenta, situações corporais, etc.) passam a ser feitas de modo mais colaborativo, dissolvendo a centralização em demasia que geralmente é destinada ao fotógrafo nos processos de construção das fotoperformances - ou, ao menos, do modo em que eu costumava construí-las, tal como um fotógrafo-encenador "que controla minuciosamente o ato fotográfico desde o planejamento até a pós-produção" (MUNDIM, 2021, p.19).

Parecia-me que esta outra forma de encenar imagens tinha por natureza uma maior porosidade, tanto nas agências entre fotógrafo e dançarino, quanto em relação ao próprio acaso. A fotodança[2], especialmente quando baseada em um processo de improvisação, demandava-me (e, por compor minha prática atual, ainda demanda) uma atenção plena ao movimento do(a) dançarino(a), um movimento que se transforma a cada instante, tornando o processo de construção de imagem uma prática de presença dinâmica, em que a indeterminação do momento seguinte clama pelo clique presente. Este novo procedimento começou a me cativar, especialmente devido ao fato de que, mesmo tendo algum controle sobre algumas variáveis do processo, eu não saberia como as imagens resultantes se materializariam ao fim. Afinal, o que poderia surgir da minha perspectiva constantemente atualizada no espaço-tempo ao captar um corpo sujeito ao devir contínuo do aqui-e-agora?

Fica evidente, portanto, a partir dessa comparação, tanto a qualidade relacional como improvisacional que o campo da dança é capaz de inferir sobre o campo da fotografia encenada, como se a composição em tempo real pudesse se estender do movimento dos dançarinos ao ato fotográfico, colocando o corpo de fotógrafo também em movimento e, de certa forma, em estado de dança. É curioso notar como este novo procedimento foi capaz de transformar minha corporalidade por trás da câmera, demandando de minha parte maior ousadia, flexibilidade e presença para apreender o que se desenrolava em meu entorno.

[2] "Fotodança" foi um termo cunhado por Gil Grossi em suas oficinas de fotografia da cena, ocorridas na década de 80 na Oficina Cultural Três Rios (SP). A partir de 1999, ele e Luciana Bortoletto utilizaram o termo para se referir à pesquisa que desenvolveram sobre os cruzamentos entre fotografia e dança (MUNDIM, 2021, p.15).

Se na construção de minhas fotoperformances eu me colocava parado em um plano e ângulo fixos para obter a imagem idealizada em um projeto prévio, fechado a quaisquer atravessamentos externos, em minhas fotodanças são os múltiplos atravessamentos que compõem o processo criativo em si, não havendo sequer um lugar definido para chegar. Evidenciado este contraste, nomeei estas imagens encenadas de outra ordem como “Improvisações”, novamente fazendo alusão às categorias das pinturas de Kandinsky. O pintor russo dizia que as improvisações eram “expressões amplamente inconscientes e espontâneas do caráter interno, da natureza imaterial” (KANDINSKY, 1910, p.57).

Fascinado por este procedimento espontâneo e corporificado de construir imagens, após realizar diversos trabalhos em colaboração com artistas da dança e desenvolver minha própria linguagem visual, meu pulso se expandiu com o intuito de ampliar o alcance e as possibilidades criativas destas improvisações, convidando mais corpos para uma exploração coletiva e experimental do olhar e do mover. Em consequência disso, foi criado o Movimento SINERGIA em meados de 2018, com coordenação por mim e pelas artistas Ana Bezzi e Roberta Fofonka. A proposta do SINERGIA é abordar os campos da fotografia e da videografia em diálogo com práticas de consciência corporal, dança e performance. Através dessa mescla de linguagens, buscamos enaltecer as funções da percepção e da experiência nos processos artísticos e vivenciais dos participantes. Em nossas ações pedagógicas (2018-2020), realizamos oficinas e cursos de extensão que buscavam aliar a apresentação de referências artísticas com a aprendizagem de princípios técnicos e teóricos, assim como a proposição de exercícios somáticos e dinâmicas de corpo-câmera.

Figura 4 - Registro da oficina pré-curso, 2019. Fotografia: Wesley Avila

As atividades do projeto foram pausadas em 2020 devido ao contexto pandêmico e à separação geográfica de seus artistas integrantes. No entanto, o Movimento SINERGIA ainda seguiu ativo como laboratório de criação interna, com encontros remotos quinzenais. Nosso intuito passou a ser o de realizar experimentos autorais a partir de proposições cruzadas e eventualmente retomar as oficinas, com diferentes formatos.

A partir das “Improvisações” e das atividades realizadas no Movimento SINERGIA, pude notar mudanças em minha abordagem artística que se fazem presentes até o momento. Ao contemplar extensivamente o movimento de dançarinos, era como se meu corpo estivesse sendo contagiado com a cinestesia observada - não demorou muito até que outras posições fossem experimentadas. A dança que tanto me fascinava e compunha robustamente meu trabalho imagético, de repente, exigia uma incorporação em primeira pessoa. Um despertar corporal era reativado e, com ele, a emergência de outro pulso.

Se eu olhar com cuidado, desde a minha infância, a dança possui um papel fundamental em meu bem-estar. Sempre fui aficionado por videoclipes e cenas de filmes que envolviam dança, assim como dancei extensivamente nas festas, em meu quarto (espaço seguro, onde estaria protegido de quaisquer julgamentos) e tive experiências coreográficas que me marcaram de forma profunda nas gincanas da escola e nas aulas de teatro. Após um período afastado devido às demandas da engenharia, foi a aproximação com a fotografia - quem diria? - que me levou a retomar um contato mais direto com meu próprio corpo. Nos últimos seis anos, circulei por aulas de diferentes gêneros, tendo realizado o curso de formação no Grupo Experimental de Dança de Porto Alegre (GED-PoA) ao longo do ano de 2020. Hoje em dia, desde que mudei para o Rio de Janeiro em 2022, minhas práticas de movimento se dividem em duas: faço aulas de dança contemporânea às segundas-feiras e, aos fins de semana, participo de aulas e workshops de 5Ritmos©[3]. Como expõe a criadora da prática dinâmica de meditação, Gabrielle Roth:

> O movimento é o meio de mudança. [...] O corpo é onde o caminho dançante para a integridade deve começar. Somente quando você realmente habita seu corpo é que pode começar a jornada de cura. Muitos de nós não estamos em nossos corpos, realmente em casa e vibrantemente presentes neles. Tampouco estamos em contato com os ritmos básicos que constituem nossa vida corporal. Vivemos fora de nós mesmos - em nossas cabeças, nossas memórias, nossos anseios - proprietários ausentes de nossa própria propriedade. (ROTH, 2011, p.51)

[3] Prática de meditação em movimento baseada em improvisação livre, criada por Gabrielle Roth (EUA) na década de 1980 e praticada em dezenas de países até os dias atuais..

Figura 5 - “Geokinesis”, 2018, Lucas Saccon

Através das explorações corporais na dança, adentro um espaço-tempo extraordinário (isto é, que foge das convenções do cotidiano) e vivencio o re-estabelecimento de um puro estado de presença, não só encontrando prazer na lúdica fisicalidade, como também retomando minha consciência psicofísica e dando ignição a processos de cura e de revitalização. Ao fim, as práticas acabam por influenciar profundamente a relação que tenho com meu corpo e o espaço no dia-a-dia, extrapolando a sala de dança e constituindo meu olhar. Fascinado com tamanha potência, é natural que eu queira levar todos comigo nessa investigação, especialmente em nosso tempo, em que o corpo parece ter sido abandonado em sua integralidade. Eis, então, o pulso atual de minha pesquisa artística, onde todo esse histórico culmina.

Em realidade, continuo trabalhando como fotógrafo de dança, especialmente registrando as práticas de 5Ritmos©, nas quais participo de forma mista, ora dançando, ora fotografando. Da mesma forma, costumo registrar outras práticas somáticas que não só interessam meu olhar como também enriquecem meu repertório de técnicas corporais. No entanto, em meus projetos autorais, houve uma perda de pulso no que diz respeito a materializar imagens com o fim de serem observadas estaticamente, em um mundo sedentário e superpovoado por elas. Tenho sentido maior realização ao tentar criar imagens que movimentem as pessoas, convidando-as a experiências mais ativas. Afinal, há imagens capazes de nos mobilizar? Há lugar para o corpo no mundo das imagens?

1.2 Plano geral: avistando o corpo na história da filosofia ocidental

Seguindo o fluxo de perguntas da última seção e os termos por mim utilizados, ocorre-me a necessidade de levantar e desenvolver outra questão, anterior às indagações propostas acima, derivadas de meu percurso experiencial. Para tanto, troco meu plano-detalhe*,* direcionado ao que é particular, e assumo um plano mais geral, extrínseco, amplificando meu olhar para questões de cunho histórico, cultural e social. Neste novo panorama, questiono: onde se encontra o corpo na filosofia ocidental?

Se olharmos com cuidado, a tradição filosófica do Ocidente tem historicamente colocado o corpo em um *locus* secundário, uma postura que remonta à Antiguidade e que se solidificou ao longo dos séculos. Na Grécia Antiga (aproximadamente 387 a.C), nos diálogos de Platão, particularmente em obras como “Fédon” e “A República”, a dualidade entre o mundo inteligível e o mundo sensível é claramente delineada. Platão, discípulo de Sócrates, propõe que a verdadeira realidade reside no reino das ideias, enquanto o mundo físico é percebido como uma mera sombra ou um reflexo imperfeito dessa realidade ideal. Tal como se vê em um diálogo entre Sócrates e seu discípulo Símias:

> — Ora isto, só poderá realizá-lo em plena pureza o homem que, na medida das suas forças, for ao encontro de cada um dos seres exclusivamente pela via do pensamento, abstraindo dele o recurso à vista ou a qualquer outro dos sentidos, e sem arrastar nenhum deles atrás da razão: que, utilizando apenas o pensamento em si mesmo, sem mistura, se lançar na caça de cada uma das realidades em si mesmas e sem mistura, liberto até onde lhe for possível dos olhos, dos ouvidos, numa palavra, de todo o corpo — ciente de quanto este perturba a alma e a impede de adquirir verdade e sabedoria, quando ambos se associam. (PLATÃO, 1982, p. 55)

Na perspectiva platônica, portanto, o corpo é visto como uma prisão para a alma e a busca pela sabedoria prevê a superação dos desejos e das necessidades físicas, assim como a abnegação daquilo que é apreendido pelos sentidos. Para Platão, a verdadeira essência do ser humano transcende a materialidade do corpo, sendo encontrada, de fato, no mundo das ideias, governado pela razão e pelo intelecto, capazes de alcançar verdades universais, eternas. Associar corpo e alma em busca da verdade e da sabedoria, segundo Sócrates, não incluiria acessar o recurso do olhar ou qualquer via sensória, encontrando no pensamento dito puro um caminho legítimo ao real conhecimento. Como pode ser percebido, já no berço de nossa filosofia, o corpo foi segregado da mente e relegado a um nível inferior a ela, tal qual um obstáculo a ser contornado.

Fazendo um salto para o início da Idade Média, também é relevante pontuar a vasta influência do cristianismo na tradição filosófica da época. No velho continente, a doutrina cristã desempenhou um papel significativo na deslegitimação do corpo no que diz respeito à construção do conhecimento, desta vez trazendo a fé como fator determinante para o contato com uma dimensão mais elevada da verdade, dita sagrada. A influência da religião cristã enfatizou a dicotomia entre o corpo e a alma, associando o corpo a uma ideia de pecado e imperfeição, enquanto a alma (ou o espírito, verbete também extensamente utilizado nos textos), era vista como a essência imortal e pura do ser humano. Agostinho de Hipona, um dos mais influentes teólogos e filósofos nos primeiros séculos do cristianismo, enfatizava em sua teologia a polarização entre as conflitantes pulsões da carne e do espírito (AGOSTINHO, 2007, p.72). Como pontua o historiador Peter Brown acerca do assunto:

> O corpo humano não era mais considerado como um elo na grande cadeia do ser. Não era incentivado que fossem compartilhados com o mundo animal os prazeres que poderiam ser desfrutados abertamente (se dentro do razoável) antes que a doença e a temível aproximação da velhice os arrebatassem. No pensamento católico do início da Idade Média, a carne humana surgiu como uma coisa trêmula. Sua vulnerabilidade à tentação, à morte e até mesmo ao deleite era uma concretização dolorosamente pertinente à vontade claudicante de Adão. (BROWN, 1989, p. 434)

Na segunda metade da Idade Média até o final deste período, o corpo humano continuou sendo alocado em uma categoria de desimportância em relação à sagrada fé. No entanto, a partir deste momento na história, surge a filosofia escolástica como uma tentativa de conciliação da fé cristã com a razão, reaproximando-se da filosofia grega. Conciliando valores de ordem espiritual com fundamentos do pensamento platônico, reinterpretados pela tradição cristã ocidental, o escolasticismo se estabeleceu como o principal método crítico utilizado no ensino nas universidades europeias durante o período medieval (GILSON, 2001, p.493). Se Agostinho de Hipona compartilhava com Platão a perspectiva dualista corpo *versus* alma e defendia uma subordinação maior da razão em relação à fé, em um segundo momento, Tomás de Aquino - um dos principais nomes da Escolástica - já atribuía alguma autonomia à razão na obtenção de respostas, além de incorporar em seu sistema teológico e filosófico uma noção aristotélica de maior proximidade entre corpo e alma (*compositum* humano). No entanto, segundo o tomismo, ainda que a alma estivesse ligada ao corpo, ela não deixa de exercer um papel hierárquico, sendo essencialmente uma alma racional, de ordem espiritual (COPLESTON, 1993, p.383).

Esta tendência de aproximação com o racionalismo nos leva a um ponto de vital interesse nesta discussão, culminando no que seria o sistema filosófico do primeiro pensador moderno, René Descartes. Com sua famosa máxima *"Cogito, ergo sum"*, Descartes reitera a primazia da razão, tanto em relação à esfera corpórea e material da existência (*res extensa),* como da própria ordem divina (*res divina),* reforçando a ideia de que a essência do ser humano reside em sua capacidade de pensar. Se, para Descartes, a verdade inquestionável e indubitável não seria mais a da existência de Deus, tal como foi continuamente sustentado ao longo do pensamento medieval, agora viria antes a existência do *cogito*, a qual não poderia ser questionada ou duvidada.

Através de uma perspectiva de natureza dualista, o cartesianismo posiciona o corpo e a mente como substâncias distintas e separadas, colocando a segunda (*res cogitans)* como mediadora primordial das interações com o mundo e, em consequência, principal (senão única) atuante na construção do conhecimento humano. Se no pensamento medieval, a fé na ordem divina se sobrepunha às pulsões e às potencialidades do corpo, no pensamento moderno é o intelecto que se impõe acima dele. Como pontua o filósofo:

> [...] São tantas as outras coisas que estão na própria mente e que podem tornar o seu conhecimento mais distinto que, as que emanam do corpo e chegam até ela parecem apenas dignas de menção. Eis-me, afinal, naturalmente de volta aonde queria, pois, como agora sei que os próprios corpos são percebidos não propriamente pelos sentidos ou pela faculdade de imaginar, mas, pelo intelecto somente, e, não são percebidos por serem tocados ou vistos, mas, unicamente porque entendidos, conheço de modo manifesto que nada pode ser por mim percebido mais facilmente e mais evidentemente do que minha mente. (DESCARTES, 2004, p.34)

Em “O Tratado do Homem" (1662), Descartes descreve processos fisiológicos do corpo humano através de uma abordagem mecanicista, comparando suas funções e seus movimentos aos de máquinas criadas pelo homem, como relógios, moinhos e fontes artificiais. O filósofo sugere que a racionalidade do ser humano está localizada em seu cérebro, tal como um centro de comando disposto a assegurar com precisão as respostas motoras desta “máquina complexa”. Conforme exposto:

> [...] Finalmente, quando essa máquina possuir uma alma racional, ela estará localizada no cérebro, e sua função será comparável à do encanador, que deve estar diante dos registros onde todos os canos dessas máquinas estão reunidos, se quiser provocar, impedir ou modificar de alguma forma seus movimentos. (DESCARTES, 1980, p.10)

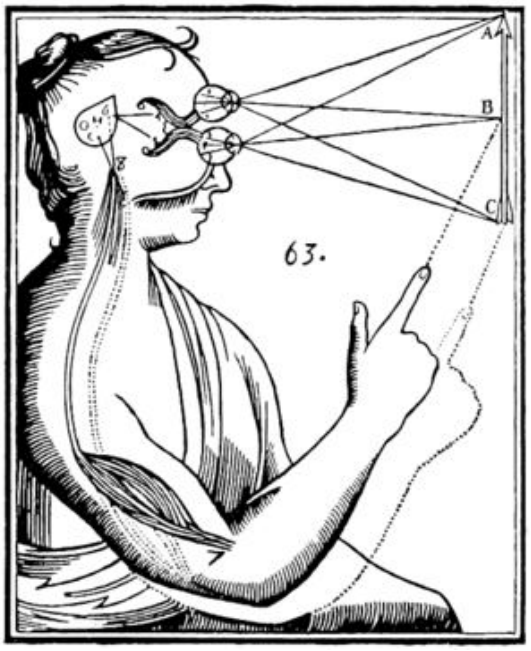


Figura 6 - Ilustração em "O Tratado do Homem" (1980, p.82)

Nesta figura, René Descartes ilustra como os espíritos animais, que ele acreditava serem fluidos responsáveis pela transmissão de movimentos e sensações, fluem a partir de um único ponto da glândula H, denominado *b*, e se direcionam através de tubos específicos, resultando no movimento simultâneo de diferentes partes do corpo, como os olhos e o braço direito, em direção a um objeto particular (*B*). Segundo o modelo cartesiano, portanto, a mente possuiria uma natureza precedente e incorpórea, em geral antecedendo as ações realizadas pelo corpo físico[4], seja esta dos olhos ou dos membros periféricos, os quais se movem como consequência das percepções ditas mentais.

Ao definir a mente como um centro soberano - aninhada no cérebro, próxima aos olhos e apartada do corpo -, Descartes instaurou um paradigma que transformou a forma como nos entendemos e nos projetamos no mundo. Ao longo da modernidade e da contemporaneidade, a influência do pensamento cartesiano deixou marcas profundas no Ocidente, permeando a filosofia, a ciência, a tecnologia e, por consequência, nossa cultura. Por um lado, há de se convir que o pensador questionou o domínio da Escolástica sobre os saberes disseminados em sua época, ora pautados na sagrada fé, formulando um método potencialmente capaz de construir conhecimento através de uma via segura, objetiva e verificável. Por outro ângulo, os saberes do corpo foram reiteradamente invisibilizados.

[4]Exceto pelo fenômeno que Descartes denominava *undulatio reflexa*, hoje conhecido como teoria do ato de reflexo, segundo o qual um estímulo externo gera um movimento corporal involuntário, como a perna se mover quando um médico bate no joelho com um martelo (TAKEUCHI, 2019, p.47).

Somente na contemporaneidade, essa visão restritiva começou a ser contestada com a ascensão da fenomenologia no século XX, um movimento filosófico que propunha uma reconsideração da abordagem dos problemas da consciência. Merleau-Ponty, inspirado por Edmund Husserl e Martin Heidegger, foi um dos pioneiros na filosofia europeia a contrapor a visão dualista das categorias ontológicas corpo e mente, a qual se enraizou na perspectiva de mundo das sociedades ocidentais influenciadas pelo pensamento de Descartes. Em oposição à lógica cartesiana, Merleau-Ponty critica a noção de existência fundamentalmente mediada pelo *cogito;* para o fenomenólogo, fazemo-nos presentes no mundo pelo nosso corpo e este participa ativamente em nossa cognição, não podendo ela ser reduzida a um processo de suposta pureza mental ou cerebral.

Logo no prefácio de sua célebre “Fenomenologia da Percepção” (1945), Merleau-Ponty contraria o pensamento cartesiano ao pontuar a discrepância entre as representações científicas sobre o mundo percebido e o mundo em si, o qual seria anterior a qualquer análise que dele possa ser realizada. A partir desta concepção, evoca-se a preocupação do método fenomenológico de “retornar às coisas mesmas”, ou seja, “este mundo anterior ao conhecimento do qual o conhecimento sempre *fala,* e em relação ao qual toda determinação científica é abstrata, significativa e dependente” (MERLEAU-PONTY, 1945, p.04).

Ademais, o fenomenólogo discorda de que a verdade habitaria o “homem interior”, desacreditando *a priori* a existência desta separação*,* uma vez que o homem está situado no mundo e é no mundo que ele se conhece. Para Merleau-Ponty, este *ser-no-mundo* compreende a perspectiva do *ser-para-si* (minha visão sobre mim e a visão do outro sobre ele mesmo) e do *ser-para-outro* (minha visão sobre o outro e a visão do outro sobre mim), ambas coexistentes, sendo o mundo fenomenológico definido por seu caráter intersubjetivo, emergente da intersecção entre as experiências de si e as do outro. Segundo ele, definir a base da existência pelo *cogito,* tal como realizado por Descartes, seria reduzir a experiência do ser-no-mundo a uma perspectiva individualizada:

> Até hoje, o *Cogito* desvalorizava a percepção de um outro, ele me ensinava que o Eu só é acessível a si mesmo, já que ele *me* definia pelo pensamento que tenho de mim mesmo e que sou evidentemente o único a ter, pelo menos nesse sentido último. Para que outro não seja uma palavra vã, é preciso que minha existência nunca se reduza à consciência que tenho de existir, que ela envolva também a consciência que dele se possa ter. (MERLEAU-PONTY, 1945, p.09)

Rejeitando a “intelecção” clássica com suas “naturezas verdadeiras e imutáveis”, Merleau-Ponty se diferencia de maneira radical do pensamento vigente na modernidade, compreendendo que o mundo não é aquilo que se pensa, mas sim aquilo que se vive (MERLEAU-PONTY, 1945, p.14). De modo equivalente, implica-se que um ser-no-mundo, antes de *estar* no espaço, primeiramente *é* no espaço: antes mesmo de um corpo realizar um movimento objetivo, de um ponto A a um ponto B, como seria explanado segundo à lógica mecanicista de Descartes, o fenomenólogo aponta que o corpo move em si mesmo. Logo, de natureza dual, o corpo seria um ambíguo sujeito-objeto em perpétua relação consigo mesmo, com o outro e com o mundo, tocando e sendo tocado, afetando e sendo afetado, (mo)vendo e sendo observado (MERLEAU-PONTY, 1945, p.138-139, p.231).

Corporificando o fenômeno da percepção, Merleau-Ponty acabou por situar o olhar. Através de sua extensa exploração sobre a visão como meio perceptivo, Merleau-Ponty destaca que “o ‘olhar’, que é tão indubitável quanto meu próprio pensamento, tão diretamente conhecido por mim” (MERLEAU-PONTY, 1945, p.103) possui uma natureza próxima à tactilidade, como se estivesse colado à paisagem e exigisse uma atualização física, motriz e dinâmica de nosso esquema corporal para compreender instante-a-instante o que está sendo enxergado enquanto lhe atribui significado. Tal fenômeno tácito, ao ser trazido para a consciência, complexifica as instâncias dissociadas do modelo de percepção estímulo-resposta, utilizado na filosofia cartesiana. O fenomenólogo pontua:

> Com o olhar, dispomos de um instrumento natural comparável à bengala do cego. O olhar obtém mais ou menos das coisas segundo a maneira pela qual ele as interroga, pela qual ele desliza ou se apoia nelas. Aprender a ver as cores é adquirir um certo estilo de visão, um novo uso do corpo próprio, é enriquecer e reorganizar o esquema corporal. Sistema de potências motoras ou de potências perceptivas, nosso corpo não é objeto para um eu penso: ele é um conjunto de significações vividas que caminha para seu equilíbrio.” (MERLEAU-PONTY, 1945, p.212)

A partir deste momento de virada epistemológica sobre o problema da percepção, pensadores contemporâneos de diferentes áreas se inspiraram na perspectiva merleau-pontyana, baseando-se em sua visão integralista. Na psicologia, um autor que contribuiu enormemente para o campo da percepção visual na segunda metade do século XX foi o estadunidense James Gibson, o qual também reiterou o papel do ambiente e do corpo em que o olhar está inserido, dialogando com a noção de Merleau-Ponty de que ver é sempre ver de algum lugar (MERLEAU-PONTY, 1945, p.103). Segundo ele:

> Não se vê o ambiente apenas com os olhos, mas com os olhos na cabeça sobre os ombros de um corpo que se movimenta. Observamos os detalhes com os olhos, mas também olhamos ao redor com uma cabeça móvel e nos direcionamos e olhamos com um corpo móvel. (GIBSON, 1979, p.211)

Já ao final do século XX, o biólogo e filósofo chileno Francisco Varela, em coautoria com Evan Thompson e Eleanor Rosch, lançou o livro “The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience” (1991), considerado um clássico no campo das ciências cognitivas. Tecendo conexões fenomenológicas pioneiras à área, Varela e seus pares introduziram a abordagem da cognição corporificada e, mais especificamente, do enativismo, realizando aproximações entre o pensamento merleau-pontyano com a ciência ocidental e as práticas da filosofia budista.

> Ao usar o termo *corporificada*, pretendemos destacar dois pontos: primeiro, que a cognição depende dos tipos de experiência que surgem do fato de se ter um corpo com várias capacidades sensório-motoras e, segundo, que estas capacidades sensório-motoras individuais se encontram, elas próprias, mergulhadas em um contexto biológico, psicológico e cultural muito mais abrangente. Ao usar o termo ação, pretendemos destacar uma vez mais que os processos sensórios e motores, percepção e ação, são fundamentalmente inseparáveis na cognição vivida. (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 1991, p.226)

Influenciados por tal teoria, os cientistas da cognição George Lakoff e Mark Johnson trouxeram uma contribuição significativa ao campo da linguística cognitiva ao argumentar que até mesmo os pensamentos mais abstratos possuem um fundamento corporal, não havendo uma real separação entre nossa experiência física e os conceitos ou categorizações que formulamos. Segundo os autores, metáforas baseadas em verbetes como "frente" e "trás", "em cima" e "embaixo", “dentro” e “fora” somente puderam ser criadas (e fazer sentido) devido à particularidade do esquema corporal. Conforme pontuam:

> [...] Temos um sistema visual, com mapas topográficos e células sensíveis à orientação, que fornece estrutura para nossa capacidade de conceituar relações espaciais. Nossa capacidade de nos movermos de determinada maneira e de acompanhar outras coisas se movendo confere ao movimento um papel importante em nosso sistema conceitual. O fato de termos músculos e os usarmos para aplicar força de certos modos leva à estrutura do nosso sistema de conceitos causais. O que é importante não é apenas o fato de termos corpos e de o pensamento estar de alguma forma corporificado. O importante é que a natureza peculiar de nossos corpos molda nossas próprias possibilidades de conceituação e categorização. (LAKOFF; JOHNSON, 1999, p.19)

Através dessas elaborações disruptivas, as divisões dualistas entre corpo e mente, tão arraigadas nas bases da filosofia e da cultura ocidental, passaram a ser questionadas com maior frequência, ênfase e robustez argumentativa. Se no pensamento cartesiano, a cognição se reservava a *res cogitans* (substância pensante) em contraponto a *res extensa* (substância física), Merleau-Ponty e os autores por ele influenciados buscaram resgatar na contemporaneidade o papel fundamental do corpo tanto em nossa experiência existencial como em nossa concepção de mundo. “Olhar” e “mover”, “percepção” e “ação”, “visão” e “movimento”, não foram vocábulos mencionados ao acaso nas citações escolhidas. *Ser-no-mundo* compreende posturas e perspectivas dinâmicas, complexas, relacionais.

Olhar, ver, perceber são verbetes que presumem - ou deveriam presumir - ações. Além de serem estritamente dependentes de um esquema corporal, como colocam Merleau-Ponty e Gibson, são também, segundo Varela e seus pares, associados a uma noção fundamental de agência de um organismo que está situado em um contexto. A percepção, portanto, estaria longe de ser um fenômeno passivo, em que o mundo físico já está pronto e acomete um observador neutro, incorpóreo e universal. É exatamente isto que o filósofo estadunidense Alva Nöe discute em seu livro *“Action in Perception”* (2004). Segundo ele, a percepção não é algo que acontece sobre a gente ou dentro da gente, é algo que nós fazemos e sobre a qual temos um senso de ação. Como colocado por Nöe:

> Você não recebe o mundo visual de uma só vez. Você está no mundo e, por meio de uma hábil sondagem visual - o que Merleau-Ponty chamou de ‘palpação com os olhos’ -, você entra em contato com ele. Discerne sua estrutura e, nesse sentido, a representa. Assim como o tato, a visão é ativa. Você percebe a cena não de uma só vez, em um piscar de olhos. Você move os olhos em torno da cena da mesma forma que move as mãos em torno da garrafa. Assim como no tato, o conteúdo da experiência visual não é dado de uma só vez. Adquirimos conteúdo ao olhar ao redor, assim como adquirimos conteúdo tátil ao mover as mãos. Você cria seu conteúdo perceptivo por meio de uma atividade visual habilidosa. (NÖE, 2004, p.73)

Sem pretensões de me aprofundar em cada um dos teóricos influenciados pela ótica fenomenológica, realizei uma passagem por autores cujos pensamentos não só são seminais e dignos de menção, como também precisamente ilustram este processo no qual o corpo passou a receber sua devida atenção - tanto através de um plano geral, abarcando uma mudança de prisma em nossa filosofia e cultura, quanto por um plano-detalhe, referente à minha experiência pessoal com o olhar-mover, descrita na seção anterior. Porém, estaria o corpo, de fato, sendo finalmente reconhecido na contemporaneidade?

1.3 *Zoom* crítico: estamos, de fato, corporificando o conhecimento?

Culturalmente falando, poderia ser enunciado que vivemos uma "virada corporal" (REYNOLDS, 2012, p. 145), caracterizada por um crescente interesse no conhecimento corporificado (do inglês *embodied knowledge*) dentro do campo das artes, das humanidades e das ciências. No campo da filosofia da mente e das ciências cognitivas, o termo *embodiment*[5] se refere ao papel fundamental do corpo e das propriedades sensório-motoras no que concerne aos processos cognitivos (TIRADO et al., 2018, p.78). Segundo o pesquisador sueco Tom Ziemke em seu artigo "*What's that Thing Called Embodiment*?" (2003), tal termo é utilizado para diferenciar as recentes pesquisas sobre as teorias de cognição em contraste à abordagem do cognitivismo clássico que, com base no funcionalismo, tinha seu foco na computação "desencarnada" (ZIEMKE, 2003, p.01).

Até os dias atuais, pesquisadores de tradição cartesiana resistem em reconhecer um envolvimento relevante do corpo nos processos cognitivos (TIRADO et al., 2018, p.78). No entanto, Ziemke aponta que, desde meados da década de 1980, o conceito de *embodiment* tem sido cada vez mais utilizado nas ciências cognitivas, visto em termos como *mente corporificada* (VARELA et al., 1991), *inteligência corporificada* (BROOKS, 1991), *cognição corporificada* (CLARK, 1999), etc. Entretanto, o pesquisador pontua que coexistem noções distintas sobre o que é *embodiment*, levando-o a se configurar como um termo polissêmico, por vezes deveras nebuloso. Como consequência, embora grande parte dos pesquisadores compactuem com a ideia contemporânea de que a cognição deve ser corporificada, até agora não está claro o que isso significa (ZIEMKE, 2003, p.01).

Em complemento à constatação de Ziemke, o filósofo estadunidense Shaun Gallagher, em sua recente publicação "*Embodied and Enactive Approaches to Cognition*" (2023), não só corrobora o caráter "escorregadio" do termo, como explica que o amplo campo da cognição corporificada acolhe uma variedade de abordagens. Estas vão desde versões conservadoras, próximas aos modelos computacionais da mente e comprometidas com a concepção internalista de que a cognição está sempre "na cabeça", até posturas mais radicais e não representacionalistas, opositoras a teorias neurocêntricas restritas, enfatizando a importância dos processos corporais e das interações com o ambiente para os sistemas cognitivos (GALLAGHER, 2023, p.01-04).

---

[5] Enquanto "corporificado" parece-me uma tradução apropriada para o adjetivo "*embodied*", no que se refere ao substantivo "*embodiment*", opto por manter seu uso em inglês devido às problemáticas de tradução do conceito à língua portuguesa, elaboradas no artigo "Para a desambiguação do conceito de *embodiment*" (CASTANHO, 2014)

Tanto Ziemke quanto Gallagher, em suas respectivas discussões, propõem métodos para verificar como diferentes autores se aproximam do termo *embodiment*. O segundo, em especial, utiliza duas definições que considero bastante apropriadas para compreendermos suas distintas concepções. Gallagher divide as abordagens dos autores em "*weak" embodiment* (do inglês "fraco"), o qual se aproxima dos modelos computacionais e representacionalistas, e "*strong" embodiment* (do inglês "forte"), o qual rejeita tais modelos. Segundo Gallagher:

> S*trong embodiment* endossa um papel significativamente explicativo para o corpo (não neural) na cognição; we*ak embodiment* confere um papel significativamente explicativo às representações (neurais) relacionadas ao corpo ou formatadas pelo corpo. De fato, para o *weak embodiment*, o corpo em si - incluindo suas características físicas anatômicas, posturais, cinéticas e mais gerais - não está necessariamente envolvido nos processos cognitivos. Em vez disso, toda a ação real e relevante ocorre no cérebro. Com exceção do cérebro, essa versão da cognição corporificada é surpreendentemente desencarnada; *embodiment* significa, na melhor das hipóteses, o "corpo no cérebro" (GALLAGHER, 2023, p.05).

Por um lado, a abordagem do *weak embodiment* certamente desafia os paradigmas existentes que concernem aos modelos computacionais da cognição, cuja visão se baseia em sistemas modulares abstratos não relacionados às regiões do corpo e do cérebro que governam as interações com o ambiente (TIRADO et al., 2018, p.78). Por outro prisma, ainda que tal postura questione antigas epistemologias e forneça evidências que corroboram a conexão do corpo com os processos cognitivos, a visão do *weak embodiment* continua a colocar o cérebro em uma posição hierárquica em relação ao restante do corpo, além de eventualmente privilegiar a ambiência laboratorial e sua extraordinária maquinaria em contraste à experiência situada no mundo real, isto é, no espaço, de fato, vivenciado.

Trago um exemplo desta vertente mais próximo à nossa área, com fins de ilustração: a neuroestética é um campo de pesquisa interdisciplinar que surgiu ao fim da década de 90 com o intuito de investigar as bases neurais da experiência estética, abrangendo múltiplas linguagens artísticas, tal como as artes visuais, a música e a dança. Aliada a campos como as ciências da percepção e os estudos comportamentais, a neuroestética utiliza técnicas de neuroimagem para investigar as áreas do cérebro e os circuitos neurais envolvidos nos processos de criação e apreciação da arte, de maneira a encontrar seus fundamentos biológicos e cognitivos supostamente inerentes ao ser humano e, segundo sua premissa, universalmente acessíveis a todos (BALINISTEANU et al., 2024, p.01).

Como o recorte da presente pesquisa envolve a experiência do olhar e do mover, valeria discorrer aqui tanto as abordagens da neuroestética a respeito do campo das artes visuais quanto da dança. No primeiro caso, são analisadas as formas pelas quais diferentes mídias (pintura, fotografia, escultura, etc.), estilos artísticos, composições visuais, usos de formas, cores e contraste podem influenciar como nosso cérebro processa e interpreta obras de arte, de modo a buscar informações pertinentes ao campo da percepção visual e sobretudo do prazer estético, tecendo possíveis relações deste com os estímulos sensoriais, as emoções, a memória, a atenção, os mecanismos de recompensa, entre outros fatores (BREDA, 2024, p.74).

Além disso, no que concerne à questão de *embodiment*, pesquisas neste segmento têm reconhecido que as artes visuais também engendram respostas corporificadas, ativando o mecanismo de espelhamento neuromotor[6] ao observar, por exemplo, fotografias que sugerem uma impressão de movimento (REYNOLDS, 2012, p. 239), pinturas e esculturas que denotam o corpo humano em posturas e configurações expressivas (PRADEEP, 2002) ou mesmo em quadros que apresentam vestígios de ações, como pinceladas e outros possíveis gestos impressos pelos artistas (ZETZSCHE, 2022).

No segundo caso, são investigadas as ligações entre o campo da neurociência e a dança a partir de diferentes prismas, de modo a fazer jus a sua multiplicidade: seja como uma atividade física performada em primeira pessoa (*dance performance)*, um evento observado por uma audiência ou pelos próprios dançarinos (*dance observation)*, uma linguagem artística a ser praticada (*dance training),* uma via terapêutica (*dance therapy),* entre outras manifestações. A neurociência da dança busca compreender as atividades que ocorrem no cérebro dos amadores e dos profissionais enquanto estão dançando ou observando dança, também abordando questões referentes ao espelhamento neuromotor, assim como à neuroplasticidade e à sua relação com a música (ELST et al., 2023, p.06).

Um ponto fundamental que nos interessa aqui é a metodologia tradicionalmente empregada nessas análises. Até hoje, muitas das investigações costumam ser realizadas em laboratórios, utilizando técnicas como ressonância magnética funcional (fMRI), magnetoencefalografia (MEG), eletroencefalografia (EEG), tomografia computadorizada (PET-CT), espectroscopia funcional em infravermelho próximo (fNIRS), entre outras.

[6] O espelhamento neuromotor é gerado devido aos neurônios-espelho, encontrados no cérebro dos macacos e, segundo as últimas evidências, também presentes no cérebro dos seres humanos. Ativados tanto durante a execução de ações como na observação de ações executadas por outros, configuram-se como células especiais que permitem a compreensão de movimentos realizados por outros a partir de nosso próprio circuito neural (REYNOLDS, 2012, p. 20).

Um primeiro ponto que devemos nos atentar se refere às limitações motrizes destas técnicas, uma vez que elas demandam a imobilidade parcial ou total dos indivíduos analisados, com o intuito de garantir a precisão das medições das atividades cerebrais. Em especial nas análises neuroestéticas das artes visuais, embora ainda haja restrições quanto à resolução, disponibilidade e confiabilidade, alguns dispositivos têm sido desenvolvidos para viabilizar análises com um maior grau de movimento, permitindo, por exemplo, medições enquanto se caminha em frente a uma pintura (CARBON, 2024, p.33). No caso da dança, há experimentos recentes que investigam linguagens específicas, como por exemplo o *Butoh*, em que não são feitos movimentos como saltos altos ou giros rápidos (THEOFANOPOULOU, 2024, p.02). No entanto, dificilmente se vê estudos em que os indivíduos são escaneados enquanto se movimentam de forma mais dinâmica, havendo a necessidade de realizar adaptações nas danças examinadas (ELST et al. 2023, p.08).

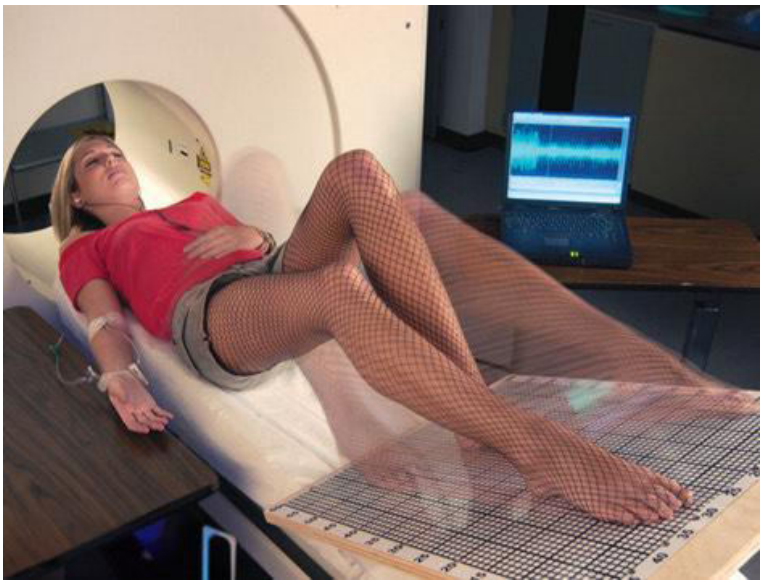


Figura 7 - Experimento com dançarinos de tango em fMRI, "Scientific American", 2008

Um segundo ponto de relevância é que as aparelhagens referentes a muitas destas técnicas dificilmente podem ser alocadas em locais onde, de fato, ocorre a experiência estética, como museus, galerias, teatros, etc. Por conta desta razão, o que se apresenta aos sujeitos testados em muitos destes estudos são representações em monitores digitais, como fotografias de pinturas ou gravações de dança, por exemplo, não considerando a presença dos artistas e dos trabalhos de arte, a distância entre eles e o espectador, a fisicalidade dos dançarinos e os aspectos materiais dos originais (escala, textura, etc.), as características específicas do espaço e sua iluminação, entre outras condições referentes à validade ecológica do experimento, fazendo-nos questionar se os resultados destas pesquisas podem ser estendidos para situações reais (ELST et al. 2023, p.08).

Ainda que a linha de pesquisa do *weak embodiment*, aqui exemplificada pelas investigações neurocientíficas, proporcione *insights* relevantes ao conhecimento corporificado, muitos pesquisadores criticam seus métodos pelas razões supracitadas, questionando se eles estariam de fato nos proporcionando perspectivas úteis ao que estamos realmente interessados. Ao privilegiar o cérebro e as reduções quantitativas nas investigações acerca da cognição e da percepção humana, autores críticos à neurociência pontuam que poderíamos estar correndo o risco de homogeneizar o campo criativo da arte, assim como tomar como universais parâmetros que, em realidade, seriam formatados por fatores como cultura, meio, classe, etc. (RUSSELL, 2020, p.79). Analogamente, seria como se buscássemos as complexas respostas da economia em uma cédula de dólar (NOE, 2004, p.33) ou como se procurássemos por uma moeda sob a lâmpada porque é onde as coisas são visíveis, embora ela tenha caído em outro lugar (CHATTERJEE, 2011, p.59). Do mesmo modo, pontua o psicólogo Claus-Christian Carbon:

> Temos de entender que a experiência estética profunda só pode emergir quando os participantes são sensivelmente contextualizados. Apenas expô-los ao material estético em um tubo de ressonância magnética dificilmente conseguirá acionar a complexa rede de atividades neurais que normalmente se espera em um cenário da vida real (CARBON, 2024, p.35).

Logo, ao restringir o escopo de investigação a representações “sanitizadas” e reduzir fenômenos complexos a processos simulatórios, a abordagem do *weak embodiment* estaria potencialmente, em seus métodos, “desativando” o corpo em sua integralidade e situacionalidade, seja na investigação da experiência estética ou vivencial. Tal postura acabaria por, de modo paradoxal, aproximar-se da abordagem neurocêntrica da linha cognitivista clássica, indo contra aos próprios princípios da cognição corporificada, os quais buscam elevar a importância do corpo físico e do ambiente para abarcar devidamente os processos cognitivos. Nesse sentido, assumir representações do corpo e do mundo enfraqueceria seus papéis explicativos na cognição (GALLAGHER, 2023, p.08).

Em contrapartida, a linha referente ao *strong embodiment* sugere que a anatomia e o movimento corporal contribuem decisivamente na cognição, tanto antes como depois do processamento cerebral (SHAPIRO, 2004). A partir dessa perspectiva, as características estruturais e extraneurais do corpo moldariam substancialmente a experiência cognitiva. Embora não haja uma correspondência direta entre essa linha e a tradição fenomenológica, é possível identificar certos paralelos com sistemas de pensamento que também enfatizam

o papel ativo do corpo na constituição do sentido, como a psicologia ecológica de Gibson, a abordagem enativista de Varela e a filosofia da mente de Alva Noë.

Como exemplifica Gallagher, o fato de termos dois olhos posicionados à frente do rosto determina nossa visão binocular e permite que vejamos o mundo com profundidade relativa, assim como a posição de nossas orelhas nos habilita a identificar a direção do som. Ademais, nossas respostas motoras são condicionadas pela disposição dos músculos e dos tendões, seus graus de flexibilidade, suas relações geométricas com as articulações, seus complexos graus de liberdade e seu histórico de ativação. Além destes processos proprioceptivos, a abordagem do *strong embodiment* também leva em consideração a importância dos processos afetivos generalizados, que incluem o humor e as emoções, assim como processos corporais básicos relacionados a fatores como fome, fadiga e até mesmo o prazer (GALLAGHER, 2023, p.10-12). Segundo o filósofo:

> O fato de sermos criaturas de carne e osso, corpos vivos equipados com corações pulsantes, em vez de cérebros em cubas, explica em parte por que temos os tipos de estados afetivos e experiências perceptuais que temos. Assim, uma cognição corporificada “forte” exige que reconheçamos o papel dos processos biossistêmicos centrais que abrangem as funções motoras, interoceptivas, afetivas, autonômicas, endócrinas e entéricas. Nessa leitura da cognição corporificada, o clássico experimento mental do cérebro na cuba é impraticável porque não leva em consideração as contribuições dos processos corporais. (GALLAGHER, 2023, p.13-14)

Trazendo mais um exemplo próximo à nossa realidade, voltemos aos estudos da experiência estética, desta vez através de uma perspectiva posicionada em um degrau mais corporificado. Extremamente recentes, investigações no campo da estética empírica acerca dos processos relacionais que temos com a arte passaram a inovar suas abordagens metodológicas nos últimos anos, compreendendo as limitações da linha de pesquisa do *weak embodiment* e caminhando em direção a abordagens que enaltecem a importância do movimento corporal em espaços físicos coerentes com a realidade, levando também em consideração os aspectos subjetivos de cada indivíduo na experiência estética (KÜHNAPFEL et al., p.88, 2024).

No que concerne à arte contemplativa, objeto de estudo frequente das análises neuroestéticas, fatores antes não considerados agora são trazidos à mesa. Em seu artigo “*How do we move in front of art?*” (2023), a pesquisadora Corinna Kühnapfel e seus pares investigam como nos movemos em frente a uma obra de arte, buscando compreender através de métodos ecologicamente válidos quais seriam as influências de fatores como

distância de observação, mudanças de ponto-de-vista e de orientação, assim como o grau de percepção subjetiva que se tem do próprio corpo (KÜHNAPFEL et al., 2023, p.96).

Em outro artigo mais recente, "*The role of the body in the experience of installation art" (2024)*, Kühnapfel e seus pares buscam trazer luz à arte instalativa, modalidade tão comumente encontrada na arte contemporânea e evidentemente representativa no que concerne ao engajamento corporal devido à participação ativa do público nas obras. Nesta investigação, foram analisados 230 indivíduos que experienciaram a obra "*in orbit*" (2013) de Tomás Saraceno, no museu K21 em Dusseldorf (Alemanha). Através de um método misto, aliando enquetes quantitativas baseadas em parâmetros corporais e avaliações qualitativas abertas, os pesquisadores em questão, de forma pioneira, buscaram compreender o efeito da arte instalativa nos participantes através da via fenomenológica, isto é, adequando as metodologias de medição ao caráter subjetivo e primordialmente proprioceptivo da experiência estética (KÜHNAPFEL et al., 2024, p.06).

Figura 8 - Obra "*in orbit", 2013, Tomás Saraceno*

Vê-se que a abordagem do *strong embodiment* não só leva em consideração a ambiência real em que se dá a experiência estética ou vivencial, como também reconhece o papel fundamental da fisicalidade do corpo nos processos cognitivos e da consciência que dela se tem, encontrando evidências nas áreas da biologia e da psicologia experimental a respeito dos setores da cognição relacionados à ação e aos modos pelos quais ela modula a percepção humana, recorte que a diferencia das outras linhas de pesquisa do campo (GALLAGHER, 2023, p.31). Todavia, é importante pontuar que, mesmo tal postura sendo cada vez mais acolhida na tentativa de abarcar a complexidade dos fenômenos da cognição, ela ainda enfrenta grandes desafios.

No artigo "*The strength of weak embodiment*" (2018), o pesquisador Carlos Tirado e seus pares corroboram as limitações das teorias cognitivas clássicas que, arraigadas na ontologia cartesiana, baseiam-se em módulos computacionais e representacionalistas para visualizar os processos cognitivos. No entanto, os autores trazem atenção ao fato de que, pelo menos até o momento atual, a abordagem do *weak embodiment* oferece evidências mais convincentes para este novo paradigma*,* enquanto a linha de pesquisa correspondente ao *strong embodiment* exige maior investigação nas áreas da psicofisiologia e da correspondência transmodal, de forma a aprofundar o conhecimento sobre as relações entre cérebro, corpo e ambiente e, em consequência, evitar teorias não testáveis e "especulações fenomenológicas introspectivas" (TIRADO et al., 2018, p.83).

Antes de prosseguirmos para a próxima pauta, acredito ser de crucial importância questionar algumas das palavras utilizadas por Tirado e seus pares nas considerações do parágrafo anterior, características do discurso científico. É sabido, como já aqui discutido, que a linha do *strong embodiment* não encontra no representacionalismo um método pertinente para abarcar o setor da cognição referente à ação física ambientada no espaço tangível, havendo uma divergência ontológica entre os propósitos de tal teoria e as metodologias de investigação vigentes e mais comumente utilizadas. Entretanto, podemos perceber no discurso de alguns autores do campo da cognição corporificada, mesmo aqueles que são contrários às raízes cartesianas que caracterizam o cognitivismo clássico e as linhas contemporâneas por ele inspiradas, distinções do que poderia ser considerado legítimo na construção do conhecimento científico e daquilo que não seria.

Nas conclusões de Tirado a respeito de sua ampla revisão sobre as distintas abordagens de *embodiment*, há uma hierarquia clara entre aquilo que é "convincentemente evidenciado" pelos braços representacionalistas da teoria, em especial quando existe um aval conferido pelo campo da neurociência (TIRADO et al., 2018, p.81), e aquilo que talvez não seria "testável" pelos métodos atualmente empregados ou mesmo do que seria "especulado" através de uma investigação "introspectiva". Estamos falando aqui do campo científico e é claro que há de se ter um cuidado criterioso nas postulações e nas maneiras pelas quais investigamos cada fenômeno. Contudo, ao mesmo tempo, estamos falando do corpo humano, uma entidade complexa e plural sobre a qual não se pode simplesmente ignorar fatores cruciais como subjetividade, situacionalidade e diversidade. A partir disso, indago: talvez, para abordar uma área que possui uma natureza invariavelmente interdisciplinar, não precisaríamos de outros métodos?

Ao valorizar a propriocepção e a fisicalidade do corpo nos processos cognitivos, a linha de *strong embodiment* também atribui vital relevância ao espaço-tempo habitado por este corpo vivido, assim como à sua condição de sujeito, de um organismo pulsante, desejante, movente, o qual se encontra em relação indissociável com os múltiplos contextos de sua mutante história. Altamente complexo em sua natureza subjetiva e agencial, o corpo nunca será contemplado em sua totalidade ao ser reduzido de um *ser-no-mundo* a um mero "objeto de pesquisa", especialmente se os próprios sistemas filosóficos e metodológicos empregados no estudo de *embodiment* o interpretarem como um objeto ao pé da letra. Esta é a mesma constatação do pesquisador japonês Masaki Suwa; em seu artigo *"Methodological and Philosophical Issues in Studies on Embodied Knowledge*" (2019), Suwa propõe uma visão crítica sobre os métodos utilizados no campo do conhecimento corporificado. Segundo ele:

> Argumentamos que os estudos sobre conhecimento corporificado deveriam tratar do processo de como o conhecimento é aprendido, se considerarmos o significado essencial da noção de *embodiment*. Em outras palavras, esses estudos deveriam lidar com o fluxo do tempo à medida que o aprendiz vive uma vida, porque o aprendizado do conhecimento corporificado está intrinsecamente integrado às mentes, aos contextos sociais e à vida em si. Então, ao examinar a aprendizagem de conhecimentos ou habilidades corporificadas, a aplicação rígida dos três princípios da ciência moderna, ou seja, universalidade, objetividade e logicidade, dificultaria a captura das realidades que são ricas em aspectos de *embodiment* na vida, como a subjetividade, a situacionalidade, a peculiaridade de pessoas, lugares, tempos e suas multiplicidades de significados. (SUWA, 2019, p.167)

O argumento supracitado é de extrema relevância nesta pesquisa, em especial por questionar os caminhos pelos quais as investigações acerca de *embodiment* tem tomado. Afinal, estamos realmente corporificando o conhecimento? Ainda que ganhemos *insights* valiosos a respeito dos complexos mecanismos da cognição humana e da percepção corpórea, estariam eles habitando uma zona, de fato, corporificada ou apenas servindo aos fetiches intelectuais que caracterizam a cultura ocidental? Esta busca da verdade absoluta, universal, lógica e objetiva não só evidencia os princípios da ciência ainda em voga, conforme enunciado por Suwa, como também dela transborda, invadindo os poros das mais diversas faces da sociedade contemporânea. Uma supervalorização rígida do conhecimento científico pode ser problemática se não for articulada com outros campos, outros métodos, outras visões que não dependam de um *ver-para-crer* ou de objetificações redutíveis, numéricas, que nos façam esquecer de nossa natureza subjetiva e experiencial.

Como visto na seção anterior, a partir do breve panorama sobre o lugar do corpo na filosofia ocidental, passaram-se mais de dois milênios desde que Platão enunciou a divisão hierárquica do mundo inteligível em relação ao mundo sensível, definindo o corpo como uma prisão para a imensidão da alma. Séculos depois, a ascensão do cristianismo concebeu o sagrado espírito de forma abstrata, relegando o corpo físico a um papel de imperfeição, animalidade e prazer pecaminoso. Já na modernidade, com a enorme influência de René Descartes, foi a mente racional que foi alocada no alto do pódium, supervalorizando o poder da razão sobre o divino e o corpóreo. Somente no século XX, há menos de cem anos do momento atual, surgiu na história do Ocidente uma virada filosófica que passou a reconhecer o corpo como dimensão constitutiva da experiência, como proposto por pensadores ligados à tradição fenomenológica[7]. Em suma: ainda que haja um crescente interesse sobre o processo de *embodiment*, é crucial constatar o fato de que nossas bases filosóficas e culturais incorpóreas ainda compõem nossa visão de mundo.

Na era contemporânea, investimos valiosos recursos nas mais sofisticadas tecnologias para, por exemplo, visualizar o que o olho nu não é capaz, diminuir grandes distâncias, comprimir o tempo, tudo isso com o intuito de, em tese, aprimorar nossa vida no mundo e compreender seus mais diversos mistérios. Questiono-me, entretanto, se por vezes não nos perdemos nesse *modus operandi* de construir conhecimento. As últimas evidências da neurociência puderam revelar o potencial da arte em promover empatia, bem-estar e ampliar nossa capacidade cognitiva, fazendo com que pessoas menos inclinadas ao campo passassem a ter uma relação mais próxima com diferentes atividades artísticas, incluindo-as em seus cotidianos (MAGSAMEN, 2023). Isto é obviamente positivo, porém indago: precisamos, de fato, de um avançado dispositivo de neuroimagem para saber que pintar, fotografar, dançar, escutar música, etc. pode nos ser benéfico individual e socialmente? Por que estamos deslegitimando o conhecimento experiencial e tratando as “especulações fenomenológicas introspectivas” como menores?

Através das tecnologias avançadas de neuroimagem, estamos cientes de como determinados estímulos podem ativar áreas do cérebro representativas do corpo. Através dos *notebooks* e dos *smartphones* com câmeras acopladas, tecnologias mais presentes em nosso cotidiano, podemos contornar telematicamente as limitações de se ter um corpo físico, desafiando as fronteiras geográficas e o curso natural do tempo. Porém somos, de

[7] Importa esclarecer que Merleau-Ponty não deve ser entendido como um precursor direto das abordagens contemporâneas do embodiment; ainda assim, sua filosofia teve papel fundamental ao recolocar o corpo no centro das discussões sobre percepção, consciência e existência.

fato, íntimos do nosso próprio corpo, aqui e agora? Nossa morada fundamental, aquela que, quando plenamente habitada, pode ser fonte de uma vida criativa, saudável e feliz?

Ainda que me despertem a curiosidade e eu entenda cognitivamente sua relevância, não sei se tenho total fé em versões de *embodiment* que não enalteçam a experiência proprioceptiva, inerentemente física e espacial de ser um *corpo-no-mundo,* mesmo que estas disponham das mais avançadas tecnologias de imagem. Confesso que também não sei se tenho total fé nas versões de *embodiment* que consideram estes parâmetros, mas os reduzem a números e estatísticas abstratas. Posso compreendê-las, validá-las, agregá-las ao meu repertório de conhecimento intelectual, mas, por si só, não acredito que sejam suficientes para me sentir, na prática, "*embodied"*. Afinal, existe *embodiment* sem prática, sem investigação somática, sem movimento, sem experiência integral em primeira pessoa? Seria possível darmos a mesma importância do *ver-para-crer* para o *mover-para-crer?*

Ao me aproximar do encerramento deste capítulo, considero importante lembrar que, além de artista e fotógrafo, sou um engenheiro graduado cuja perspectiva, desde antes da faculdade, esteve inclinada para um olhar técnico e científico. Antes disso, cresci na urbe, em uma família de classe média, meio no qual construí minha visão de mundo ao lado dos mais variados dispositivos tecnológicos, como as câmeras citadas na primeira seção deste capítulo. Por misteriosos caminhos da vida, esse curso técnico me catapultou para uma experiência transformadora no Oriente, re-direcionando minha rota a um horizonte mais aberto à criatividade e à sensibilidade; este olhar, outrora rígido, foi sendo amolecido; esses dispositivos, ainda que duros em sua natureza de silício, tornaram-se fundamentais nos meus processos de sensibilização e naquilo que mais me qualifica como humano, mesmo que tragam, sim, prejuízos ao estilo de vida que compartilho com tantos outros seres.

Comecei este capítulo situando meu corpo no espaço e na tarefa em que me invisto. Finalizo-o com um *update:* meus olhos estão cansados devido à intensa exposição à luz azul do monitor; minha mente está fatigada por tanto ler, fichar, escrever, rever, re-articular; minhas mãos se encontram dobradiças e já viciadas ao movimento da digitação; minha coluna lombar está dolorida por sentar horas a fio em frente ao computador, afetando substancialmente minha disposição vital. Um tanto irônico e quase paradoxal, não é? Nos dias atuais, até defender o lugar do corpo pode ser sacrificá-lo, até criticar por uma via legitimada a forma pela qual estamos produzindo conhecimento é precisar operar segundo seus parâmetros, até trabalhar na direção de um saber realmente corporificado é, por vezes, precisar obedecer a um processo violentamente incorpóreo.

2. A IMAGEM SOB DIFERENTES ÂNGULOS E APARATOS

No primeiro capítulo, procurei me situar enquanto um corpo por trás destas palavras. Refleti, de início, sobre os pulsos de minha trajetória artística, vinculada à experimentação com a imagem técnica e ao meu processo de corporificação; elaborei um breve panorama para compreender o lugar do corpo na filosofia ocidental, desde uma posição de negligência para com ele, até reclinar-se a outra postura, mais atual e aberta, de maior acolhimento; e, por fim, analisei criticamente a abordagem dos estudos em *embodiment*, seção na qual busquei lançar luz à relevância em estar equipado com um saber experiencial precedente ao saber científico (especialmente quando o "objeto" investigado é, antes de tudo, um sujeito), trazendo também atenção ao fato de que, no *modus operandi* da era tecnológica, talvez ainda estejamos fixados a uma raiz de lógica incorpórea.

Releio o desabafo com o qual finalizei o capítulo anterior e não posso deixar de notar a existência de eixos teóricos que se fazem imprescindíveis antes de discorrer acerca do corpo contemporâneo. Afinal, como falar de corpo nos dias atuais sem tratar da íntima relação que tecemos com os dispositivos tecnológicos e midiáticos, hoje em dia tão presentes em nosso cotidiano, tão constitutivos de nosso modo de viver? Parece-me que não é mais suficiente discutir acerca do fenômeno da percepção, do corpo e da espacialidade, assim como do comportamento humano, sem levar em consideração as múltiplas máquinas que medeiam nossa relação com o entorno, já dele fazendo parte.

Não só creio ser necessário debater sobre as novas mídias com o intuito de atualizar a discussão sobre o corpo contemporâneo, como também penso ser vital elaborar neste capítulo sobre a historicidade das tecnologias da imagem. Visto que nossa experiência de mundo e nossa relação com o espaço e o tempo são continuamente modificadas após o advento de cada dispositivo tecnológico, de que maneiras tais transformações convergem ou se distanciam até chegarmos ao paradigma perceptivo da era digital? Se através dos elementos predispostos de cada época, todo período cronológico possibilita aos que nele nascem uma determinada forma de olhar a vida e, assim, vivê-la, não seria crucial nos debruçarmos sobre aquilo que condiciona decisivamente o olhar vigente, em correspondência ou contraste à experiência de mundo que já existiu ou àquela que podemos vir a ter? Novamente, parto de um recorte experiencial (e, portanto, particular) para, gradativamente, amplificar a zona de nitidez através da qual enxergo, de modo a refletir acerca da experiência social nesta nova paisagem híbrida de múltiplas agências.

2.1 Foco seletivo: sobre minha experiência com o mundo midiático

Neste exato instante, sento-me sobre a cadeira de escritório, em uma conformação corporal e espacial não muito distinta da qual descrevo no início do primeiro capítulo. Da mesma forma, percebo meu corpo sentado, em contato com as superfícies macias da cadeira; meus pés descansam ao chão, minhas mãos se movimentam por cima do teclado; logo em frente aos meus olhos, está disposta a tela de meu computador, sobre a qual as palavras em cor-luz preta preenchem e pintam a página de cor-luz branca, todas em pixels. Caso eu opte por mudar de foco mais uma vez, posso embaçar o que se dispõe imediatamente a minha frente e trazer a atenção às margens de meu campo visual, por onde avisto os mesmos objetos que ainda compõem minha escrivaninha e a mesma cuia que avistei na primeira descrição, embora desta vez ela não exerça um papel meramente decorativo, dado que agora mesmo bebo o chá da erva-mate nela presente, recordando-me de tempos recentes em que meu corpo ocupara outros espaços ainda mais ao sul do que antes tinha como referência.

A realidade é que a tarefa de redigir um documento digital não permite tantas alterações de postura, perspectiva ou mesmo de gestos, ainda que eu possa vir a me deslocar de meu quarto e trabalhar em outro ambiente, o café ou a biblioteca e, assim, diversificar vez e outra o espaço circundante em que me encontro (embora eu permaneça sempre atado a um *notebook* e um assento, seja dita a verdade). Se, por um lado, escrever um documento digital não me permite tantas variações corporais, por outro, venho aprendendo a incluir outras formatações em meu processo preparatório para a redação, incluindo a escrita cursiva na realização de meus fichamentos. No início, confesso que senti certa desconexão; parecia que escrever à mão era uma ação estranha a meu corpo. Meu pulso e meus dedos já não estavam mais tão acostumados a segurar o corpo material da caneta e manuseá-la de acordo com o movimento caligráfico, como se esses dispositivos e essas ações tivessem ficado para trás, em meus tempos de escola. Porém, com a prática, reconectei-me a essas tecnologias analógicas, hoje, a mim, fundamentais.

Ontem mesmo saquei uma fotografia (digital) deste processo (manual). Devo dizer que não foi uma foto planejada; ao me deparar com determinada cena, da forma pela qual ela acabou por se configurar no aqui-e-agora daquele instante, senti o ímpeto de fazer dela um registro, construindo um diálogo direto com a primeira foto deste documento (Figura 1) e, assim, situando-me também em imagens no processo de escrita desta dissertação. Nesta segunda foto, disponho de um ponto de vista distinto ao da fotografia anterior devido

a dois motivos. O primeiro é que desta vez me encontro na sala de meu apartamento, cômodo mais extenso que meu quarto, com uma grande porção de espaço livre para dispor múltiplas fichas de papel lado-a-lado. Se no processo preparatório da escrita do primeiro capítulo lidei principalmente com livros e artigos digitalizados, assim como blocos de notas virtuais, desta vez senti a necessidade de tocar livros físicos, escrever no papel, observar as fichas com uma distância ampla e, apenas quando necessário, recorrer às abas intercambiáveis que estão contidas - inclusas, presas - nas telas dos meus *gadgets*.

O segundo motivo é que, nesta segunda foto, meu olhar se projeta a partir de outro ângulo, superior, isto é, da altura do meu corpo ereto e não mais da altura de meu corpo sentado (ou, mais precisamente, da altura imposta pela cadeira, frente ao computador). Com outra configuração espacial, pude acessar outras corporalidades, rodear minhas fichas, vê-las de cima e através de diferentes posições; a partir de uma perspectiva ampliada, pude também notar uma distância maior entre mim e meus pensamentos grafados, abrindo espaço (físico e mental) para que eu pudesse observar de modo mais perceptível as relações entre os pensamentos dos autores que compõem esta pesquisa.

As distinções entre as particularidades corporais e perceptivas que encontramos ao nos relacionar com as diferentes mídias compõem o assunto central deste capítulo, mas confesso que o motivo do clique se deu em especial por um elemento comum entre as duas fotos: mais uma vez, o gato fez sua aparição e se deitou em minha zona de trabalho, quase como quisesse acompanhar a pesquisa e estar a par de suas atualizações.

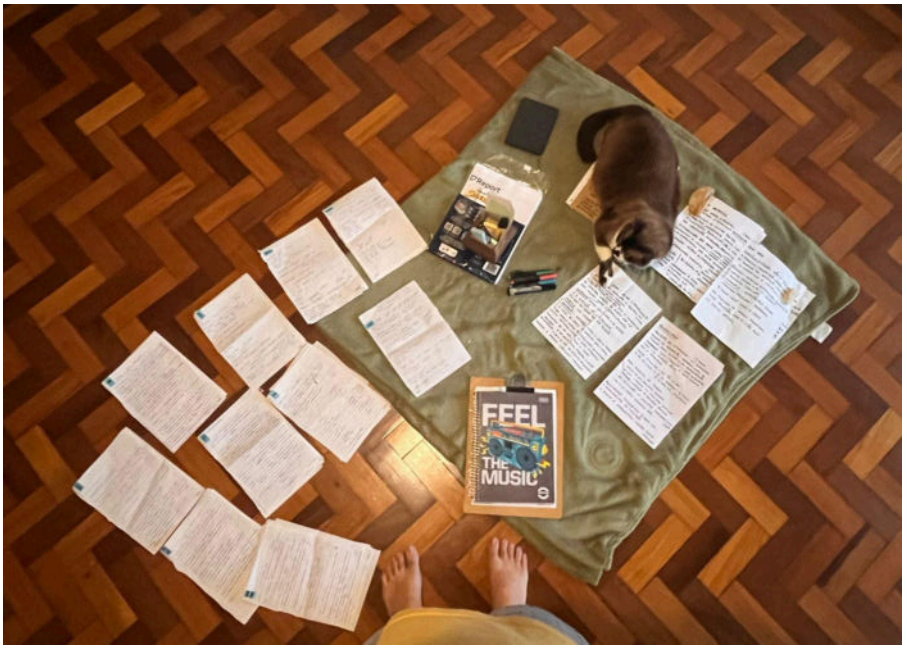


Figura 9 - "*Espaço de pesquisa #2",* 2024. Fotografia: Lucas Saccon

Vale pontuar que, para além das relações propriamente físicas que são condicionadas pelos diferentes dispositivos analógicos e digitais, também entra em jogo nessa mudança de paradigma outra faceta das transformações perceptuais. Perceba: a não ser que você, leitor, tenha entrado alguma vez em meu domicílio, é bastante provável que você só conheça o gato em questão através de sua imagem. O mesmo gato que outrora se fazia presente ao deitar no parapeito da minha janela, logo ao lado do meu corpo, agora, neste exato momento, encontra-se na sala e só se faz presente em meu entorno imediato enquanto espectro, apresentado como imagem digital na tela do meu computador, outro gênero de janela. A capacidade da imagem em virtualizar a presença (animal, humana, do mundo em geral) também é assunto deste capítulo e sua influência nas relações entre corpo, tempo e espacialidade será, da mesma forma, discutida com profundidade nas próximas seções.

De tempos para cá, a presença telemática parece ter sido normatizada; o encontro com o outro através das janelas virtuais já é considerado trivial, algo deveras incorporado ao nosso cotidiano. Desde a virada do século, fomos gradativamente sendo familiarizados com o ciberespaço, as videochamadas, as redes sociais e os múltiplos aplicativos que, na palma de nossa mão, prometem nos colocar em contato com o restante do globo, de praticamente qualquer lugar que possamos estar (desde que haja Wi-Fi ou que você esteja dentro do mapa de cobertura móvel de sua operadora). Nota-se que hoje, em especial após o auge da pandemia, época em que estávamos isolados socialmente e condicionados a lidar com esta única forma de encontro, descobrimos que uma série de funções poderiam também ser feitas remotamente, sem prejuízos aparentes: *home office,* telemedicina, *e-learning*, entre várias outras comodidades oferecidas pela telepresença.

Neste preâmbulo experiencial, acho válido deixar claro que não busco adotar uma posição tecnofóbica, tampouco tecnofílica em relação às novas mídias e os novos modos de *embodiment* que estas fazem emergir. Tendo nascido no início da década de 90, acompanhei ao longo de minha infância, minha adolescência e também minha vida adulta, mudanças bruscas no paradigma midiático. Desde pequeno, fui uma pessoa inclinada às possibilidades abertas pelo mundo cibernético e, até hoje, constato uma potência ontológica tremenda nos artifícios tecnológicos do universo digital. Todavia, ao mesmo tempo em que considero relevante aprender sobre as ferramentas de navegação de nossa era e explorar suas infinitas possibilidades criativas, creio ser igual ou mais importante edificar um olhar crítico sobre como este novo paradigma influencia nossa corporeidade.

Recordo-me com imensa clareza de um diálogo que tive em 2015 em uma lanchonete em Perth (Austrália) com Jake Yarwood, um fotógrafo britânico. Eu me encontrava no auge de meu fascínio com a fotografia digital, já motivado a finalizar meu ciclo com a engenharia para adentrar a área artística. Contente com meu deslumbramento pela linguagem fotográfica, Jake havia trazido alguns fotolivros para eu folhear e ter contato com as diferentes narrativas e possibilidades compositivas que as sequências de imagens são capazes de oferecer. Quando indaguei sobre seu trabalho atual e os projetos que ele gostaria de encabeçar, o fotógrafo profissional me deu um banho de água fria, o qual, naquela hora, não pude compreender. Jake disse que, após ter sido graduado na área e trabalhado de forma extensa na Inglaterra, não tinha mais tanto interesse em continuar a fotografar profissionalmente. Em verdade, estava animado pois havia sido recentemente contratado para atuar como guarda florestal em um parque da Austrália Ocidental e, dessa forma, poderia gastar as horas de seus dias junto à natureza, ao invés de ficar preso em seu escritório, frente ao computador, editando pilhas e pilhas de arquivos.

Hoje, mais de dez anos depois, após ter me profissionalizado na fotografia e fazer dela grande parte de meu sustento, posso compreender perfeitamente a posição de Jake. Atualmente, não só sou artista-pesquisador e fotógrafo profissional, como também atuo como gerente de mídias sociais. Todas as funções que encabeço hoje em dia demandam uma longa quantidade de horas em interação com câmeras, *smartphones*, *notebooks*, *e-books*, etc. Por muito tempo, a novidade em trabalhar com o que eu gostaria falou mais alto e, na realidade, mal me lembrava daquilo que Jake havia me dito. De tempos para cá, passei a realizar o mesmo questionamento e tal memória veio à tona. Afinal, trabalhar com *o que* eu gostaria não necessariamente coincide com trabalhar *como* eu gostaria. O excesso de contato com os dispositivos digitais devido ao labor (e a todo o resto) passou a alterar meu pulso vivencial, artístico e profissional, em um processo ainda em andamento.

Por isso, meu desejo em dançar e me relacionar com o mundo de forma mais motriz e física. Por este motivo, também, a necessidade de trabalhar no chão da sala e voltar ao papel e à caneta, sempre que possível. Por esta razão, inclusive, minha recente dificuldade com relações desencarnadas, exclusivamente mediadas pelas telas e acomodadas nesse formato, sem pretensão de um futuro encontro presencial. Por isso, enfim, minha recente valorização a tudo que me circunda: minha casa, as pessoas de meu convívio, o gato, a cidade em que moro e suas possibilidades de encontro. Sinto apreço por muito do que está longe, mas não dou conta de habitar todos os lugares: o corpo apresenta seus limites.

Outra vivência que tangencia este tema ocorreu na residência “Presente Contínuo: Arte, Ciência e Tecnologia”, em Buenos Aires, no ano passado. No workshop com o artista Oscar Santillán, em um primeiro momento caminhamos pelo bairro de La Boca, produzindo audioguias subjetivos que relatavam nossas experiências; em seguida, criamos um novo audioguia em vídeo sobre um lugar fictício, utilizando ferramentas como *Chat GPT*, *Midjourney* (IA para fotos) e *Runway* (IA para vídeos). Além dos aprendizados técnicos, o coletivo de artistas teceu reflexões críticas ao fim do *workshop* sobre nossa experiência e o papel das tecnologias na produção artística. A mim, ficou clara a importância de observar como a aparelhagem condiciona a qualidade gestual do processo experimental. Enquanto a primeira etapa envolvia gestos dinâmicos e mais analógicos, como caminhar pelo bairro e escutar as percepções por nós gravadas, as outras etapas estavam mais condicionadas à mesa e aos computadores, como se tais ferramentas impusessem gestos mais duros.

Com o intuito de obter maior autonomia sobre o processo criativo e imprimir um gesto mais humanizado ao audioguia final, meu grupo de trabalho buscou realizar intervenções no texto final gerado pelo *Chat GPT 4.0* e, ao invés de usar a voz sintética da ferramenta, optamos por gravá-lo com nossas próprias vozes. A leitura se deu em roda, como em uma dinâmica de improvisação, na qual jogávamos com o som das palavras, o ritmo, o eco, a repetição, a velocidade e as tonalidades vocais que imprimimos em cada seção do texto. Isto não só gerou uma sensação de conexão no grupo, como atraiu elogios de participantes, que acharam o resultado mais cativante por ser feito com vozes humanas, não robóticas. Para mim, isto sinaliza a relevância de abrir espaço a gestos corporificados nos processos criativos em arte e tecnologia, e desenrijecer, assim, seus modos de fazer.

Figura 10 - Gravação do audioguia*, 2024.* Fotografia: Rodrigo de La Fuente

Como já disse antes, reitero que nasci no início da década de 90, período marcado pela acessibilização aos computadores e pela transição à digitalidade. Meu corpo testemunhou inúmeras passagens: dos telefones fixos, com e sem fio, passando aos primeiros telefones móveis e sucessivamente migrando para modelos cada vez mais tecnológicos, aos quais foram incorporadas toda a sorte de funções para além da telefonia; das câmeras *Kodak* às *Cybershots,* progredindo para as câmeras DSLR (*Digital Single Lens Reflex*) até chegarmos às compactas câmeras sem espelho (*mirrorless),* assim como as câmeras embutidas nos *smartphones* e aos atuais drones com câmeras 360º; das fitas VHS, passando pelos DVD's e *Blu-Ray's* disponíveis em locadoras*,* até os atuais serviços de *streaming* de vídeo*,* acessados em celulares, computadores e televisores cada vez mais leves, finos e avançados*;* dos LPs e fitas cassete que marcaram meus primeiros anos de vida, até suas sucessivas substituições, isto é, os CD's, os leitores MP3 e os atuais serviços de *streaming* de música; por fim, dos fatídicos e extintos disquetes, passando pelos *pen drives,* HDs externos e cartões de memória progressivamente mais discretos, até o atual armazenamento em nuvem - totalmente imaterial, sem corpo.

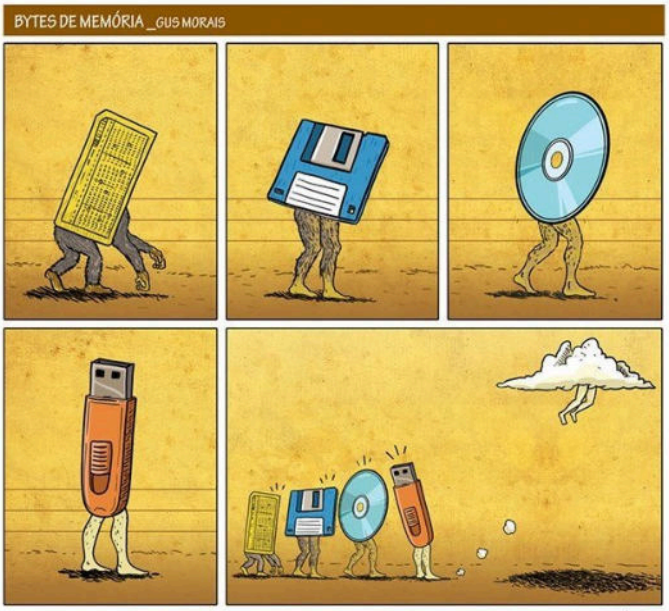


Figura 11 - "*Bytes de Memória",* 2013, Gus Morais

Meu desejo, definitivamente, não é retornar a um mundo que já não existe mais. Não enxergo a negação daquilo que configura nossa era como uma postura adequada frente a suas problemáticas. Mas tendo vivido algumas arapucas do digital e tendo impresso em minha carne um modo de viver distinto ao que se apresenta àqueles que nascem imersos nessa cultura, encaro como uma responsabilidade discutir acerca daquilo que tange minha investigação. Comecemos, então, pelas imagens e suas tecnologias.

2.2 Paisagem mediada: a pós-fenomenologia e o olhar instrumentalizado

Ao discorrer sobre o lugar do corpo na filosofia ocidental, na segunda seção do primeiro capítulo, coloquei como um dos focos teóricos a fenomenologia de Merleau-Ponty para explicitar a relação afetiva contínua entre nossa carne e a carne do mundo. Como neste capítulo trazemos a temática da tecnologia e das mídias como pilares centrais, seguimos a discussão nessa seção a partir da pós-fenomenologia de Don Ihde. O filósofo estadunidense parte de seu *background* com a fenomenologia para propor uma derivação do escopo do campo às especificidades da era contemporânea, incorporando a mediação tecnológica como elemento fundamental da experiência humana, em especial nas formas particulares que esta se dá atualmente.

Ihde utiliza o termo “pós”-fenomenologia para enfatizar que esta abordagem se distancia da postura opositiva que a fenomenologia clássica coloca em relação à ciência e à tecnologia, tendo a intenção de integrá-las na tentativa de compreender as complexas relações entre os seres humanos e o mundo. Como Merleau-Ponty aponta na introdução de sua obra clássica “Fenomenologia da Percepção” (1945), a fenomenologia nos levaria “de volta às coisas mesmas” a partir de um engajamento próximo com a realidade, enquanto as ciências apresentariam uma realidade reduzida, analisando as coisas a partir de um posicionamento distante. Seria precisamente essa reivindicação de acesso a um mundo original, mais rico em significado do que o mundo da ciência e da tecnologia, que a pós-fenomenologia rejeitaria (ROSENBERGER; VERBEEK, 2015, p.11).

Segundo os filósofos da tecnologia supracitados, a pós-fenomenologia pensa na tecnologia mais em termos de mediação do que de alienação, buscando, dessa forma, desenvolver e ampliar as conceitualizações das relações humano-mundo, tal como foi feito ao longo da tradição fenomenológica. A particularidade encontrada na pós-fenomenologia, por sua vez, seria a valorização dada ao papel edificante da ciência e da tecnologia em nossas relações com o mundo, em contraposição a uma postura que busca negá-las, empobrecê-las ou mesmo sufocá-las (ROSENBERGER; VERBEEK, 2015, p.11). Dessa forma, Ihde e sua pós-fenomenologia buscam ir além, por exemplo, da fenomenologia de Merleau-Ponty, considerando não só o corpo vivido pré-cultural *merleau-pontyano* (o que ele chama de “*body-one*”), como também o corpo influenciado por construções socioculturais (o que ele chama de “*body-two*”), situado em um mundo tecnologicamente texturizado (finalmente, o ”body-three”), dimensão que atravessa as duas outras dimensões corporais (IHDE, 2003, p.13). Assim como define Ihde:

> [...] Se eu “faço” tecnologias, elas, por sua vez, me fazem. O que há de diferente nessa fenomenologia, em uma mudança sutil em relação à fenomenologia clássica, é a tematização da materialidade, especialmente na forma de instrumentos e dispositivos pelos quais disponibilizamos “mundos” que antes não eram experimentados nem percebidos. Os instrumentos são os meios pelos quais as coisas não ditas “falam” e as coisas não vistas se tornam “visíveis”. Assim, essas décadas de investigações fizeram com que eu aprendesse muito sobre a tecnologia e a prática científica e isso, por sua vez, informa o que chamo de pós-fenomenologia (IHDE, 2003, p.40).

Segundo o filósofo, a atividade humana sempre foi tecnologicamente incorporada, desde tempos imemoriais ao longo da diversidade de culturas (IHDE, 1990, p.40). Em seu livro “*Tecnologia e o Mundo da Vida: Do Jardim à Terra”* (1990), Ihde realiza de início um exercício imaginativo para refletir sobre o "Jardim do Éden" enquanto um espaço hipotético sem artefatos tecnológicos. A partir dessa imagem, o autor reflete sobre a impossibilidade prática e histórica de dissociar o ser humano de sua materialidade tecnológica. Prosseguindo com casos mais palpáveis, trazendo exemplos de culturas primitivas isoladas, como os Tasaday nas Filipinas, o filósofo aponta que os artefatos tecnológicos, por mais rudimentares que sejam, não deixam de estar presentes nas práticas culturais mesmo dos povos mais minimalistas. Nesse sentido, Ihde revela que a concepção de um estado "pré-tecnológico" não passaria de uma falsa abstração, ainda que atualmente algumas das tecnologias que nos circundam possam vir a assumir formas mais particulares e complexas, podendo causar certa estranheza e até mesmo fobia.

De toda maneira, o que nos interessa neste momento é trazer um contraste que se faz evidente entre a postura de Merleau-Ponty e a de Don Ihde, para, assim, podermos partir de uma leitura fenomenológica mais abrangente. Uma vez que o primeiro fenomenólogo se posiciona fundamentalmente a partir de um olhar que encara a ciência (e sua aliada, a tecnologia) como renunciantes de um “habitar” direto do mundo (MERLEAU-PONTY, 1945, p.275), Merleau-Ponty acaba por limitar o escopo da análise da relação humano-mundo, quase que negando em suas elaborações os artifícios tecnológicos que medeiam a relação com o entorno. Ainda que ele traga exemplos de instrumentos que estendem o senso táctil e espacial do corpo (como a bengala do cego e o chapéu de pena da mulher, etc.), pouca ênfase é dada, por exemplo, aos artefatos ópticos que ampliam nossa percepção visual. Desse modo, em suas descrições, a visão coincidiria por princípio com o alcance corporal do sujeito (MERLEAU-PONTY, 1945, p.278), tal como se vivêssemos no hipotético Jardim do Éden, em uma era “pré-tecnológica”.

O pós-fenomenólogo, em contrapartida, posiciona-se a partir de um olhar que encara a ciência e a tecnologia como atuantes fundamentais da percepção humana ao longo da história, reinserindo o papel das tecnologias em todas as dimensões do mundo vivido (IHDE, 1990, p.67). A partir dessa postura mais ampla, podemos então analisar com maior profundidade como as tecnologias influenciam na relação humano-mundo. Em primeiro lugar, Ihde deixa claro o caráter não-neutro intrínseco às tecnologias, de modo que toda experiência é transformada ao ser por elas mediada. Ao posicionar a relatividade fenomenológica como critério crucial de análise do trinômio humano-tecnologia-mundo (ao invés de isolar a tecnologia em si como um objeto de estudo), Ihde não só particulariza o contexto das relações e, assim, evita reificações generalizantes, como também supera o argumento sobre a presumida neutralidade das tecnologias, destacando a natureza acional existente em cada uma destas relações. Afinal, tecnologias são usadas, desenvolvidas, descartadas, etc. e toda ação envolvida nas relações humano-tecnologia-mundo pressupõe um envolvimento corpóreo-perceptivo (IHDE, 1990, p.50).

Segundo o filósofo, adentrar na fenomenologia seria analisar tanto as complexidades multidimensionais das percepções nuas, diretas ou não mediadas que constituem a relação eu-mundo, como também examinar as particularidades envolvidas nas relações eu-tecnologia-mundo, destacando as variações entre uma e outra. Como exemplo de variação óptica, o filósofo aponta a diferença entre alguém que enxerga o panorama da selva do alto de um promontório com outro que toma um elevador para o alto de um arranha-céu, enxergando o *skyline* urbano através de uma janela de vidro. Em contraste, a relação eu-mundo, retratada no primeiro caso, difere-se da relação eu-janela-mundo, tal qual retratada no segundo caso. Como pontua o autor, “isto é mais que uma mudança formal: o modo como o mundo é vivenciado é transformado ontologicamente” (IHDE, 1990, p.74), ainda que tal discernimento não seja imediatamente aparente devido ao que ele chama de “transparência do meio”.

Ihde também destaca outro exemplo relevante de variação óptica, desta vez através do efeito de ampliação gerado por lentes. Ele pontua que tais tecnologias nos possibilitam adentrar em macro e micromundos anteriormente desconhecidos, genuinamente novos à percepção não mediada - e, reiterando seu posicionamento pós-fenomenológico, sinaliza que isto só se dá tecnologicamente (IHDE, 1990, p.78). Tais artefatos mediadores, segundo o autor, transformam a experiência do olhar através de duas maneiras: em primeiro lugar, altera-se a percepção de distanciamento em relação àquilo que é visto. Segundo Ihde:

> Nós dizemos que o microscópio faz o microscópico ‘maior’, mas isto é apenas em uma relação comparativa entre o que nós vemos com o olho desarmado e o que é visto por meio do microscópio. Colocado de maneira mais fenomenológica, o que muda é o sentido de distância ou proximidade para com o objetivo da visão. O *paramecium* visto através das lentes não é maior ou menor em meu campo visual do que outras coisas que eu coloco perto do meu nariz; mas eu, em um sentido corpóreo parcialmente irreal, estou agora ‘mais perto’ do *paramecium*. O que eu tomo como meu “real” ou espaço corporal desarmado é transformado através do microscópio. (IHDE, 1990, p.76-77)

Tal abordagem fenomenológica do olhar tecnologicamente mediado nos mostra de antemão a capacidade da tecnologia em transformar o que entendemos como espacialidade e as dimensões por ela envolvidas, como as relações de distância e escala. Isto notoriamente altera nossa relação perceptiva com o mundo, não só revelando aquilo que anteriormente se encontrava não descoberto, como também naturalizando outras maneiras de se envolver corporalmente com o espaço. Mas, como Ihde precisamente demarca, “para cada transformação reveladora existe simultaneamente uma ocultadora transformação do mundo, que é dada através da mediação tecnológica. Tecnologias transformam a experiência, ainda que sutilmente, e esta é uma raiz de sua não neutralidade” (IHDE, 1990, p.77). Reside, então, nessa faceta ocultante a segunda maneira pela qual a tecnologia transforma a experiência do olhar: ao mediar a percepção, tecnologias também podem reduzir os aspectos daquilo que é visto. Desta vez trazendo como exemplo o universo macro e o telescópio de Galileu Galilei, Ihde pontua:

> Ver a lua através de um telescópio é vê-la mais próxima, mas também é perdê-la em sua posição no céu. Tecnologias de lentes transformam o próprio senso de espaço que eu vivencio, numa modificação significativa igualmente do espaço corporal e do mundo. Ela transforma o ‘mundo’ numa espécie de irreal, achatando-o e estreitando-o. Seu distanciamento é sempre uma forma peculiar de distância-proximidade. Mas nós ‘esquecemos’ disso ao passo que aprendemos a incorporar a tecnologia no âmbito de nossas ações familiares. (IHDE, 1990, p.78)

A partir desta explicação, Ihde nos informa que o uso de artifícios ópticos para ampliar nossa percepção do mundo implica, inevitavelmente, uma redução de certas características desse mesmo mundo. Isso ocorre mesmo que passemos a considerar naturais as alterações da experiência perceptiva à medida que nos familiarizamos com as tecnologias. Diante disso, poderíamos dizer, de forma equivalente, que, ao tentar expandir nossas capacidades perceptivas, as tecnologias também poderiam nos iludir, distorcendo o mundo percebido em contraste com o que ele realmente é?

Ao passo em que esses artefatos ópticos permitem a ampliação de nosso repertório sobre o mundo (embora com alguma distorção), Ihde aponta para a qualidade das transformações perceptivas que as tecnologias da imagem, de forma geral, produzem. De acordo com uma perspectiva fenomenológica, tenhamos consciência ou não, toda experiência do ser-no-mundo é multissensorial, de corpo inteiro ("*whole-body perception*" como coloca o autor), por isso a ênfase de Merleau Ponty sobre a relação direta entre a experiência visual e o esquema corporal ativo, em conjunto a outras interfaces sensoriais. Por princípio, de fato, a experiência visual não pode ser isolada, ao menos nas relações eu-mundo. Segundo Ihde, "seria preciso alguma manipulação construtiva deliberada ou um dispositivo capaz de produzir uma abstração ilusória de que poderíamos separar a visão por si mesma" (IHDE, 2001, p.38).

De fato, como já pudemos observar nos exemplos colocados por Ihde acerca da percepção mediada pelo telescópio ou pelo microscópio, agora sob a luz da análise fenomenológica do autor, as tecnologias ópticas supracitadas possibilitam a produção de relações humano-tecnologia-mundo que enquadram a experiência perceptiva de modo a privilegiar a dimensão visual isoladamente, moldando nossa atenção cognitiva e capacidade de ação focal em formatos específicos (IHDE, 2001, p.38). Em seu livro "*Bodies In Technology*" (2001), Ihde destina um capítulo ao que ele chama de "visualismo", tal como definido abaixo.

> Um dos hábitos culturais das ciências é produzir, exibir e reiterar o que conta como evidência na forma visual. Eu chamo isso de visualismo da ciência. Esse hábito cultural foi acelerado no final da modernidade por meio do desenvolvimento sofisticado das tecnologias de imagem, que agora transformam uma gama de fenômenos que incluem, mas também excedem, as capacidades perceptivas humanas e traduzem esses fenômenos em formas visuais. Isso constitui uma forma específica de construcionismo tecnológico. (IHDE, 2001, p.37)

Ao passo em que Ihde coloca a preferência pelo visualismo como um hábito cultural do Ocidente, implicitamente se entende que este caminho não seria exatamente necessário, mas sim perceptual e culturalmente contingente (IHDE, 2001, p.37). Ao referenciar incidentes ao longo da história da ciência que corroboram sua máxima e contrastar a preferência adotada com indicativos etnográficos que demonstram a escolha de dimensões perceptivas distintas em outras culturas, o autor traça um panorama histórico em que a ciência acaba por construir um modo específico de relação com o mundo.

Neste panorama, Ihde pontua alguns momentos-chave na virada visualista em nossa cultura, a começar pelos desenhos anatômicos de Leonardo Da Vinci, por volta do ano de 1500. Naquela época, segundo o autor, o estudo da anatomia era realizado descritivamente através de termos tácteis e olfativos, referindo-se a como os órgãos eram sentidos através do toque (duro, mole, maleável, etc.) e do cheiro (pútrido, metálico, etc.). A partir dos desenhos feitos por Da Vinci, com representações realistas e analíticas de nossas estruturas corporais (ossos, músculos, tendões etc.), a anatomia passou a ser encarada de uma forma prioritariamente visual. Segundo o autor, tal virada no início da modernidade configura uma transformação dupla em nossa percepção do corpo, trazendo não só um foco à sua visualização como também criando uma redução a um determinado tipo de visão, em que as dimensões perceptivas integrais ou mesmo não visuais são subtraídas em detrimento do que poderia ser visualizado isoladamente (IHDE, 2001, p.42).

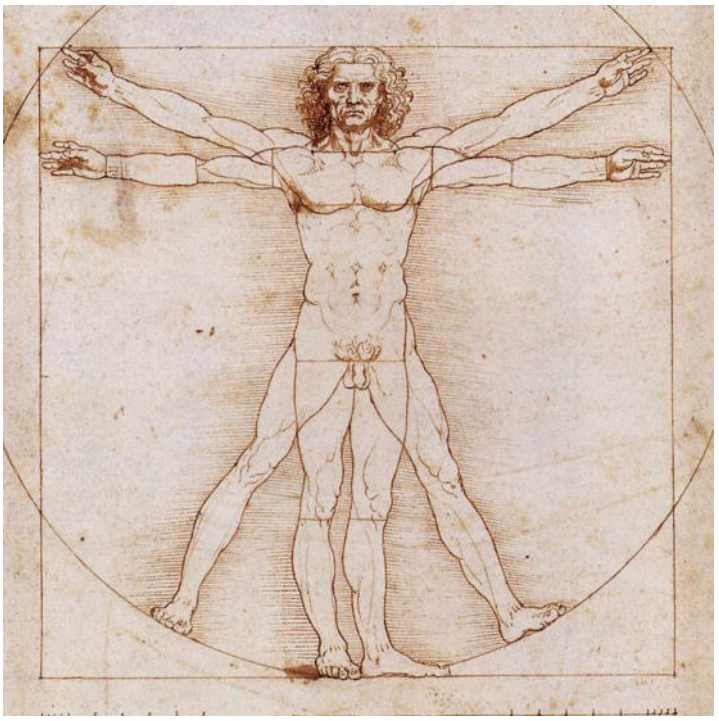


Figura 12 - “O Homem Vitruviano”,1490, Leonardo da Vinci

Outro fator decisivo na virada visualista ocorreu com o amplo uso da câmera escura, dispositivo óptico cujo princípio físico foi desvendado também por Da Vinci ao redor de 1554, ainda que tal instrumento tenha sido utilizado desde a Antiguidade. Sua aplicação era variada, podendo ser usada para a observação dos astros, estudos geométricos e também como um recurso para auxiliar o processo artístico de desenhistas e pintores da Renascença, tal como o holandês Johannes Vermeer. Usada como ferramenta de perspectiva, a câmera escura era capaz de reduzir isomorficamente os objetos

tridimensionais da realidade em imagens bidimensionais, projetando uma imagem fiel do mundo como ele, de fato, aparenta ser, ainda que com sua profundidade subtraída, representada visualmente em uma superfície plana (IHDE, 2001, p.42). Logo, assim como o telescópio de Galileu (outro marco da virada visualista, já explanado anteriormente), a câmera escura também gerava um efeito de achatamento do mundo em sua projeção, planificando a tridimensionalidade que caracteriza nossa realidade circundante.

Fazendo um salto para o século XIX, tendo o princípio de funcionamento da câmera escura como base, Ihde aponta para a invenção da fotografia e sua rápida aceitação pela ciência como outro marco definitivo do visualismo. O novo invento não só contaria com a isomorfia reproduzida mecanicamente, tal como seu dispositivo precursor supracitado, como deste se difere devido à aplicação dos métodos químicos de fixação da imagem projetada em uma chapa fotográfica. Se para apresentar as imagens obtidas através das tecnologias ópticas anteriores (câmera escura, microscópio e telescópio) era necessária uma habilidosa observação através do instrumento seguida de uma habilidosa reprodução manual em desenho, a fotografia com sua imagem fixa suplantava tais demandas, potencialmente substituindo a subjetividade do olhar e da mão por uma objetividade característica de seu processo mecânico. Com esta especificidade, a fotografia foi uma das tecnologias da imagem mais rapidamente aceitas na história da ciência, sendo aplicada em diferentes técnicas (espectrografia, micrografia, etc.) e contribuindo no estudo de diferentes fenômenos, como acerca da locomoção humana, por exemplo (IHDE, 2001, p.43).

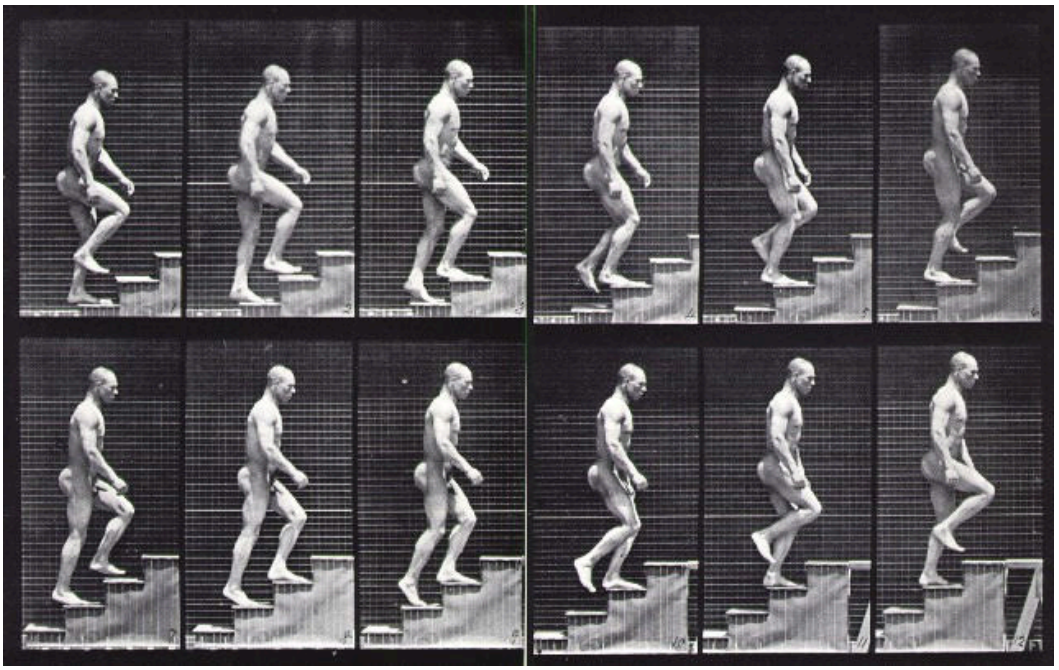


Figura 13 - "*Human Locomotion studies",* 1887, Eadweard Muybridge

Sendo, então, acatada pela comunidade científica logo após sua invenção, a imagem fotográfica com sua aparente neutralidade recebeu livre aval de desenvolvimento técnico, tomando outras formatações e aplicabilidades até os dias atuais, contribuindo para levar a visão além dos limites corporais. No entanto, lembremos que as tecnologias da imagem não são neutras e tais artifícios alteram a percepção humana, ensinando certas maneiras de olhar (IHDE, 1995, p.45). Até agora, pudemos perceber algumas de suas transformações: as tecnologias da imagem podem produzir a abstração sensorial de que a experiência visual é isolada, afetando nossa autopercepção, o engajamento corporal com o mundo, a noção de espacialidade e nosso foco de atenção cognitiva. Além disso, tais tecnologias podem distorcer e ocultar propriedades daquilo que é visto através delas, descontextualizando as figuras recortadas do espaço em que se inserem, assim como superficializando a tridimensionalidade da realidade em planos bidimensionais. A partir da invenção da fotografia e seus desdobramentos tecnológicos, as mesmas mudanças deste paradigma visualista podem ser notadas, ainda que com particulares câmbios perceptivos.

A esta altura da discussão, torna-se chave incluir outros pensadores a respeito das especificidades que caracterizam nossas relações com estas tecnologias da imagem em particular, isto é, a câmera e sua imagem correspondente, abrindo espaço para teóricos da mídia e seus estudos em cultura, sociedade e comportamento. Um deles é Vilém Flusser, filósofo e teórico da mídia checo-brasileiro. Em seu célebre texto “Filosofia da Caixa Preta” (1985), o autor utiliza como recorte analítico o aparelho fotográfico e o fotógrafo, sinalizando que neles se encontram todas as virtualidades do mundo pós-industrial (FLUSSER, 1985, p.17). A respeito deste paradigma inaugurado pela fotografia, sobre o qual Flusser debruça suas análises, o pesquisador Arlindo Machado elucida:

> Malgrado a fotografia seja realmente o objeto principal da reflexão efetuada no livro, ela funciona mais propriamente como um pretexto para que, através dela, Flusser possa verificar o funcionamento de nossas sociedades "pós-históricas", ou seja, de nossas sociedades marcadas pela hegemonia das imagens. Na verdade, a fotografia ocupa, entre as mídias de nosso tempo, um lugar bastante estratégico, porque é com base na sua definição semiótica e tecnológica que se constroem hoje as máquinas contemporâneas de produção simbólica audiovisual. É com a fotografia que se inicia, portanto, um novo paradigma na cultura do homem, baseado na automatização da produção, distribuição e consumo da informação (de qualquer informação, não só da visual), com consequências gigantescas para os processos de percepção individual e para os sistemas de organização social. (MACHADO, 2007, p.42-43)

Segundo Flusser, as imagens produzidas por aparelhos, tal como a câmera fotográfica, poderiam ser definidas como imagens técnicas. Conforme explana o autor, estas imagens são “dificilmente decifráveis pela razão curiosa de que aparentemente não necessitam ser decifradas” (FLUSSER, 1985, p.10). De fato, como discutido anteriormente, a mecanicidade do processo fotográfico e o isomorfismo entre mundo e imagem refletida dão a impressão de que as imagens técnicas possuem um caráter aparentemente objetivo, não-simbólico, transparente. Ao olhar para elas, portanto, o observador comumente acredita que está olhando para uma janela aberta da realidade. No entanto, Flusser nos adverte para o fato de que esta suposta transparência é ilusória e que a imagem técnica é, em verdade, simbólica e representativa em sua própria natureza imagética. Ihde também nos alertava em seu exemplo da janela do *skyline* que, a despeito da transparência do meio, a relação eu-mundo é profundamente distinta da relação eu-janela-mundo, não só se tratando de uma mudança formal, como principalmente de uma transformação ontológica em como o mundo é vivenciado. Logo, a imagem técnica, em sua natureza tecnológica, também é não-neutra e potencialmente capaz de ludibriar um observador ingênuo.

Quando vemos uma imagem técnica do mundo, portanto, não vemos o mundo, senão sua representação previamente programada pelo aparelho e os conceitos científicos através dos quais ele opera. A despeito do aparente automatismo da impressão da realidade em uma superfície, o que se vê, na realidade, não é fruto de uma objetividade preliminar, senão um produto formatado e construído através de modelos precedentemente inscritos. Ainda que um fotógrafo, o “funcionário” que opera o dispositivo fotográfico, tenha algum poder de decisão na constituição da imagem final, ele está, na verdade, destinado a operar sob uma limitada série de categorias programadas na construção do aparelho. Como Flusser aponta, “o fotógrafo somente pode fotografar o que é fotografável” (FLUSSER, 1985, p.19) e, nesse sentido, grande parte daquilo que compõe o ato fotográfico seria definido não pelo fotógrafo, mas sim pelo próprio dispositivo.

Mais à frente iremos discutir acerca do papel do fotógrafo ao lidar com o aparelho, extrapolando para casos que dispõem de aparelhagens diversas, porém, por ora, acredito ser válido discutir acerca das transformações fundamentais que o aparelho fotográfico e suas imagens técnicas, em um senso expandido, são capazes de realizar em nossa percepção. Afinal, seja no campo científico, artístico ou midiático, quais seriam as variações, conforme coloca Ihde em sua postura (pós)fenomenológica, entre as relações eu-mundo consideradas puras e as relações mediadas pela imagem técnica?

2.3 *Zoom* analítico: as imagens técnicas e suas variações perceptivas

Como discutido previamente, o trajeto que levou ao invento da fotografia foi trilhado sob um viés visualista, hábito que prossegue instalado em nossa cultura e na maioria das linhas científicas, dotadas de sofisticadas tecnologias da imagem e instrumentos de tradução visual (IHDE, 2001, p.54). Os artefatos ópticos citados na seção anterior foram capazes de ampliar nossa percepção para além dos limites do corpo e do olhar puro, em dimensões micro (ex: a imagem do *paramecium*), meso (ex: a locomoção humana decomposta em imagens fixas) e macro (ex: o relevo da lua, sua órbita e de outros astros). Tais instrumentos, na medida em que revelaram o mundo para nós, também nos condicionaram a um determinado tipo de experiência, caracterizada pela primazia da visão instrumentalizada no que concerne à compreensão de si e do mundo. Como precisamente pontuado por Ihde, ao passo em que as tecnologias realizam suas ampliações, também reduzem e ocultam. Nesta seção, analisaremos os modos pelos quais essas ampliações-reduções podem ocorrer com a imagem técnica e seus aparelhos em particular.

Uma vez que partimos de um panorama voltado à ciência, comecemos por ela. Como já dito, as imagens técnicas desempenharam um papel crucial no campo científico ao expandirem a capacidade humana de observar e compreender fenômenos além dos limites da percepção sensorial direta. Dotadas de um *instrumentarium* sofisticado de tradução visual, tecnologias como a microscopia eletrônica, a tomografia computadorizada e câmeras de ponta permitiram o estudo detalhado das estruturas micro, meso e macro do universo, possibilitando avanços em áreas de pesquisa que variam desde as ciências puras até suas múltiplas aplicações na sociedade. No campo da medicina, por exemplo, as imagens técnicas têm revolucionado o diagnóstico e o tratamento de doenças, permitindo a visualização interna do corpo humano sem intervenções desnecessárias. Seja através de técnicas como a radiografia, a ressonância magnética, a tomografia computadorizada, a ultrassonografia, termografia, etc., tais *displays* não só ampliam o conhecimento científico de modo geral, como promovem diagnósticos rápidos, precisos e menos invasivos.

Constatadas algumas das contribuições incontestáveis que as tecnologias da imagem avançadas ofereceram ao campo científico e seus benefícios de ordem mais pragmática, podemos agora mergulhar em um universo mais próximo ao de nosso contexto. Ao se tratar da arte e das mídias visuais (ainda que diretamente influenciadas pelos desenvolvimentos científicos, impossível não mencionar), as imagens técnicas e seus aparelhos geraram transformações perceptivas dignas de uma análise profunda.

Em seu ilustre texto “A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica” (1935), o ensaísta multidisciplinar alemão Walter Benjamin analisa algumas das mudanças implementadas pelas tecnologias de reprodução técnica (a fotografia e o cinema, no caso) que acabaram por revolucionar as linguagens do meio da arte, sua distribuição e, em consequência, a sociedade. Benjamin começa o ensaio elucidando o papel divisor de águas desempenhado pela invenção da fotografia, em contraste com outras técnicas de reprodução manuais da obra de arte, como a xilogravura e a litografia. Segundo o autor, “pela primeira vez no processo de reprodução da imagem, a mão foi liberada das responsabilidades artísticas mais importantes, que agora cabiam unicamente ao olho.” (BENJAMIN, 1935, p.166). Sendo a habilidade de apreensão do olho mais rápida que a habilidade de desenho da mão, Benjamin destaca a contrastante aceleração que o processo de reprodução das imagens passou a ter com o advento da imagem técnica, implementando, portanto, um regime perceptivo distinto ao encontrado antes dela.

Ao longo do ensaio, o autor contrasta as nuances da experiência perceptiva que se tem com as obras de arte, antes e depois da era da reprodutibilidade técnica. Segundo ele, o contato com um objeto de arte original (isto é, quando não se aplica a sua reprodução), ocorre no aqui-e-agora, em um “estar presente junto a”, que qualificaria sua autenticidade. Ao passo em que os artifícios da imagem técnica permitem traduzir qualidades visuais da obra com autonomia e acurácia, sendo capaz de “transportar” a obra original até o indivíduo, não é mais necessário ir em direção à catedral, como exemplificado por Benjamin; através da reprodução técnica, a catedral pode abandonar seu lugar e se fazer presente na frente de meus olhos, em fotografia ou vídeo. Todavia, o que se perde neste modo de se relacionar com a obra é o “aqui-e-agora”, o “estar presente junto a”. Com isso, o autor aponta que, na era da reprodutibilidade técnica, a obra em cópia deixa de carregar sua autenticidade e atrofia-se, portanto, a aura - tanto a aura da obra, quanto a do evento. Através do conceito de aura, desde já torna-se válido pontuar que muitas das percepções de Benjamin a respeito da reprodução técnica da obra de arte poderiam ser extrapoladas à reprodução técnica do mundo em si, desde as paisagens que este oferece até os corpos que nele habitam. Tanto é que, ao discorrer sobre o conceito de “aura”, Benjamin pontua:

> Em suma, o que é a aura? É uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que esteja. Observar, em repouso, numa tarde de verão, uma cadeia de montanhas no horizonte, ou um galho, que projeta sua sombra sobre nós, significa respirar a aura dessas montanhas, desse galho. (BENJAMIN, 1935, p.170)

A partir da definição de aura, o autor identifica os fatores sociais que condicionam o seu declínio no século XX, sendo estes diretamente ligados ao acelerado processo de reprodução das imagens técnicas sobre as massas. Segundo ele, a sociedade moderna não só buscava fazer as coisas “ficarem mais próximas”, como também procurava superar o caráter único de todos os eventos. Como já discutimos na análise pós-fenomenológica, a tentativa de enxergar aquilo que está além do olhar direto e dos limites corporais já era uma tendência da cultura ocidental, tendo ela já trilhado um caminho prévio no que concerne às transformações perceptivas decorrentes da experiência artificializada da visão (artificializada no sentido de que esta se torna mediada através de algum artifício técnico).

Com o advento da imagem técnica e sua reprodutibilidade, tornou-se não só mais facilitado o processo de trazer o mundo próximo ao olhar, como também fez-se possível eternizar artificialmente o “aqui-e-agora”, estendê-lo de sua eventividade singular. Com isso, o “estar presente junto” ao objeto artístico ou ao evento único agora dá lugar para a nova possibilidade de “possuir de perto” sua imagem isomórfica, sua reprodução fiel, sua cópia transparente e repetível. Diante do exposto, se antes podíamos participar do evento único, isto é, dele fazer parte de corpo presente, o surgimento da imagem técnica não só modificou sua própria natureza (uma vez que muitos eventos passaram a ser criados justamente para experiências mediadas), como se instaurou na sociedade uma posição afastada e uma postura espectatorial perante o mundo e sua eventividade. Afinal, se nas relações eu-mundo se faz necessário que meu corpo percorra a distância do espaço para poder observar o que deseja, tal como defendido na fenomenologia de Merleau-Ponty, as imagens técnicas desmantelaram tal exigência em alto grau, permitindo que tenhamos acesso ao mundo lá fora ao observar daqui de perto sua imagem fiel, em cópia.

Sob este novo paradigma perceptivo em que as reproduções tecnicamente isomórficas partilham o espaço com seus referentes do mundo da matéria, desenvolvemos uma capacidade aguda de, como coloca Benjamin, “captar o semelhante no mundo” (BENJAMIN, 1935, p.170). Disto, decorrem transformações substanciais que vigoram até hoje no que diz respeito aos modos de se relacionar consigo mesmo, com o outro e com o mundo (e, de modo equivalente, com a imagem de si, do outro e do mundo). Ainda que Benjamin aponte em sua produção intelectual mudanças culturais ainda condizentes à atualidade, o autor pôde ir até certo ponto em sua análise da imagem técnica, uma vez que não presenciou as transformações perceptivas e sociais decorrentes da imagem televisiva, videográfica e informática. Logo, cabe aqui iniciar diálogos com outros pensadores.

Neste ponto da discussão, acredito ser válido amarrar junto às ideias de Benjamin algumas elaborações fundamentais do belga Philippe Dubois, renomado teórico das imagens tecnológicas. Em seu sistema de análise, Dubois distingue quatro diferentes "máquinas de imagens" que se destacaram nos últimos dois séculos e emergiram como invenções disruptivas em relação a suas precedentes: a fotografia, o cinematógrafo, a televisão/vídeo e a imagem informática ou digital (DUBOIS, 2004, p.33). As duas primeiras também são analisadas por Benjamin e usadas para ilustrar fenômenos culturais tal como, por exemplo, o atrofiamento da aura na primeira metade do século XX, como já apontado. Nesta seção, portanto, buscaremos encadear brevemente suas considerações acerca da fotografia e do cinema junto às análises de Dubois, com adição das particularidades da imagem televisiva/videográfica levantadas por tal autor, antes de entrarmos nas especificidades da imagem informática/digital, assunto de foco da seção seguinte. Com fins de elucidação, Dubois subdivide sua análise em três eixos dialéticos: maquinismo-humanismo, semelhança-dessemelhança e materialidade-imaterialidade da imagem (DUBOIS, 2004, p.36). Utilizaremos tais polaridades para discutir acerca de cada uma das máquinas e o paradigma perceptivo que elas instauraram ao longo da história.

Antes de adentrarmos na discussão da primeira máquina, retornemos rapidamente às tecnologias ópticas discutidas na seção anterior. Como Dubois mesmo sinaliza, as máquinas de imagem são, em realidade, mais antigas e anteriores à invenção da fotografia. Além do telescópio, do microscópio e da câmera escura, o autor também cita outros aparatos, como as portinholas de Albrecht Dürer e a *tavoletta* de Filippo Brunelleschi. Vale apontar que todos estes instrumentos partem de um modelo perspectivista monocular (DUBOIS, 2004, p.36), uma concepção de imagem que vigora em nossa cultura até hoje, baseada em leis geométricas que organizam a visão a partir de um ponto fixo, com linhas convergindo para um ponto de fuga. Intelectualmente calculadas, estes aparatos ajudaram a inaugurar um modo de figuração mimética, baseada na reprodução do visível. Como já apontado e agora reiterado pelo pensador belga, tais máquinas, neste estágio, "são puramente ópticas, de pré-figuração, intervindo antes da constituição propriamente dita da imagem" (DUBOIS, 2004, p.36). Então, ao passo em que são capazes de reorganizar o olhar e proporcionar uma experiência perceptiva de outra ordem, nunca chegam a desenhar propriamente a imagem sobre um suporte, sendo dependentes da intervenção gestual do pintor ou do desenhista, dimensão manual da qual não se pode ocultar a inscrição do sujeito na imagem. Logo, estas máquinas são, segundo Dubois, de ordem um.

A invenção da fotografia no século XIX, como já apontado ao fim da seção anterior, demarca uma mudança radical em comparação aos seus instrumentos antecessores. Enquanto a câmera obscura, por exemplo, se limitava a captar, prefigurar ou organizar a visão, a fotografia nasce como uma máquina de ordem dois, capaz de inscrever a imagem estática em um suporte. Se antes dependíamos da mão do sujeito e sua subjetividade inerente, a fotografia e seus métodos químicos possibilitaram uma apreensão da imagem de forma mecânica e aparentemente objetiva. É justamente em relação a este caráter mecânico da máquina fotográfica e sua imagem resultante que Dubois traz complementos relevantes à nossa discussão. Segundo o autor, a fotografia permitiu a maquinização da figuração, de modo que "o gesto humano passa a ser um gesto mais de condução da máquina do que de figuração direta" (DUBOIS, 2004, p.38). Nesse sentido, a imagem fotográfica em sua condição maquínica teria mais autonomia, se formos compará-la com as imagens criadas manualmente. Afinal, se a fotografia possibilita que a imagem praticamente "se faça sozinha", o componente subjetivo seria excluído desta equação, levando a uma possível hipertrofia da máquina no que concerne à relação entre o sujeito e a realidade e, com isso, uma consequente atrofia do humano (DUBOIS, 2004, p.41).

Ainda que a hipertrofia da máquina já tivesse sido introduzida através das tecnologias ópticas antecessoras e da experiência visual isolada que estes instrumentos ofereciam, com o advento da fotografia esta questão se agudiza. Como uma máquina de ordem dois, isto é, capaz de inscrever a imagem mecanicamente, a fotografia passa a estabelecer, por meio de sua representação isomórfica da realidade, uma relação profunda de semelhança entre imagem e mundo. Tal fato pode ser associado à transparência do meio, conforme discutido por Ihde e Flusser, e à capacidade que desenvolvemos através do advento das imagens técnicas de apreender o semelhante no mundo, como destacado por Benjamin. Segundo Dubois, o discurso que acompanhou a invenção da fotografia evocava justamente a perfeição da reprodução fotográfica. Conforme pontuado por ele:

> À comodidade e à prontidão do procedimento, a fotografia acrescentaria uma terceira vantagem: a 'exatidão'. Precisão dos detalhes, nitidez dos contornos, gradação fiel das cores e, sobretudo, 'verdade das formas'. Em última análise, o ganho de analogia trazido pela fotografia seria de ordem não só óptica, como também (e mais essencialmente) ontológica. Seria uma questão de verdade da imagem. Por ser obtida de modo 'automático' e 'maquínico', a foto foi percebida como 'mais verdadeira'. [...] A foto nos mostraria o mundo não só tal como ele nos aparece, mas também tal como ele é. Ao menos é o que pensava a doxa. (DUBOIS, 2004, p.50)

Desde sua invenção, a fotografia tem sido exaltada por sua capacidade de reproduzir cópias exatas do mundo. De fato, o dispositivo é inegavelmente eficaz em jogar com a semelhança: em 1878, foi através das sequências fotográficas de Muybridge que descobrimos como os cavalos organizam suas patas no espaço ao saltar, a despeito do que acreditávamos com nossa percepção limitada. Com efeito, a imagem fotográfica e sua potencialidade de “congelar” o que se apresenta em frente às lentes é capaz de revelar nuances da realidade antes não desveladas. A foto do cavalo saltando com as patas flexionadas se faz evidência pois o cavalo, o referente, esteve mesmo em frente à câmera, suspenso no ar. É essa relação referencial, para além de mimética, que sustenta a associação da fotografia com o vestígio, possibilitando ser encarada como documento, arquivo histórico, memória íntima ou pública, bem como representação científica.

No entanto, como observa Dubois, o dispositivo fotográfico joga tanto com a semelhança quanto com a dessemelhança (DUBOIS, 2004, p.57). A fotografia, longe de se limitar à "verdade" objetiva que sua inscrição mecânica sugere, é também um espaço de construção inventiva desde seu advento. Em 1838, Daguerre tentou contornar as limitações técnicas de sua época ao utilizar atores para compensar os longos tempos de exposição necessários, trapaceando, de certo modo, com o fim de denotar a vida urbana nas ruas parisienses. Esse caráter inventivo atravessa a história de múltiplos modos: das fotografias surrealistas de Man Ray às manipulações deliberadas de Yves Klein, dos artifícios dinâmicos de Barbara Morgan às encenações de Cindy Sherman, das paisagens desfocadas de Uta Barth aos borrões de Francesca Woodman, fotografia é linguagem e, enquanto linguagem, não é rígida, fria ou neutra; pode ser torcida. Daí sua capacidade de transformar nossa percepção, através do (des)semelhante e do (in)visível.

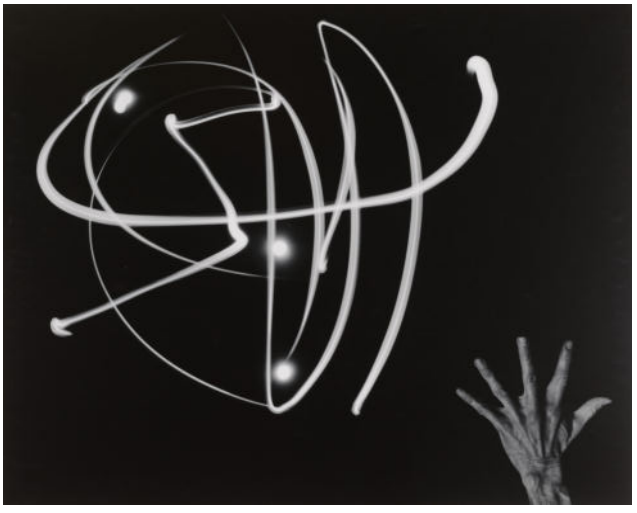


Figura 14 - “*Pure Energy and Neurotic Man”, 1940,* Barbara Morgan

Discutidas algumas das variações perceptivas decorrentes da máquina fotográfica, podemos migrar para a máquina de ordem três: o cinematógrafo, cujo advento se deu ao fim do século XIX. Depois das máquinas de pré-figuração (as tecnologias ópticas, de ordem um) e de inscrição da imagem propriamente dita (a fotografia, de ordem dois), surge então uma terceira fase maquínica no processo de visualização das imagens, responsável pelo fenômeno da projeção. Nesta fase, tornou-se possível animar sequências de imagens fotográficas estáticas contidas em um rolo de filme, de modo a tornar visível uma imagem-movimento cinematográfica, isto é, uma imagem na qual se inclui a dimensão temporal, ainda que se mantenha sua bidimensionalidade. Se a fotografia surgiu como um objeto de credulidade, devido a seu noema “isto foi” (BARTHES, 1980, p.115), o cinema seria capaz de estender essa relação de semelhança no tempo. Como pontua Dubois:

> Quando o cinematógrafo se instala, um novo “suplemento de analogia” imediatamente surge: o realismo cinematográfico acrescenta ao realismo do vestígio fotoquímico o da reprodução do movimento, que é um realismo do tempo. Ali onde a foto oferecia do mundo uma imagem imobilizada, fixada em sua pose para a eternidade (o instante do instantâneo,”medusado” sobre a placa sensível, embalsamado num pequeno bloco gelado), o cinema desenrola regularmente suas bobinas, macio, fluido, desfiando imagens tão rápidas que, na projeção, nem chegamos propriamente a apreendê-las, levados (e iludidos) pelo fluxo, absorvidos pela tela, deslizando ao ritmo dos plano que se encadeiam. (DUBOIS, 2004, p.51-52)

Segundo o autor, a mimese fílmica expõe o mundo em sua duração e em seus movimentos, tal como o devir da vida e o tempo crônico. Logo, a possibilidade contida na câmera de “penetrar no âmago da realidade” (BENJAMIN, 1935, p.187) adquire uma nova forma ao passo em que o cinematógrafo permite projetar a imagem-movimento, instaurando, assim, um novo paradigma perceptivo. Conforme aponta Benjamin, essas máquinas nos possibilitam acessar o que, até então, permanecia em nosso inconsciente óptico, revelando novas nuances do conhecimento antes não exploradas. Conforme coloca:

> [...] O espaço se amplia com o grande plano, o movimento se torna mais vagaroso com a câmera lenta. É evidente, pois, que a natureza que se dirige à câmera não é a mesma que a que se dirige ao olhar. A diferença está principalmente no fato de que o espaço em que o homem age conscientemente é substituído por outro em que sua ação é inconsciente. [...] Aqui intervém a câmera com seus inúmeros recursos auxiliares, suas imersões e emersões, suas interrupções e seus isolamentos, suas extensões e suas acelerações, suas ampliações e suas miniaturizaçõe“ (BENJAMIN, 1935, p.189).

Munido de artifícios que modificaram profundamente as capacidades perceptivas da sociedade, o cinema se estabeleceu como uma nova linguagem não só capaz de tornar visíveis as nuances espaciais e temporais da realidade que estão além dos limites do corpo e do olhar, como também de exercer um potencial originalmente criativo. Afinal, da mesma forma que a linguagem da fotografia, o dispositivo cinematográfico também pode ser torcido e jogar com a semelhança-dessemelhança. Aqui, o caráter referencial e mimético do meio, antes vistos na fotografia, passa a adquirir camadas processuais e criadoras de significado que corroboram a natureza ilusionista da máquina desde sua própria gênese.

Como observa Benjamin, se o teatro é uma ilusão de ordem um, encenada ao vivo para o público, o cinema constitui uma ilusão de ordem dois, pois os atores interpretam diante da câmera, e não dos espectadores (BENJAMIN, 1935, p.179). Dentro do processo de captação e pós-produção, antes da imagem ser apresentada ao público efetivamente, há espaço para todo tipo de manobra: testes, edições, montagens, cortes, efeitos, descontinuidades, distorções do tempo, do espaço e todo experimentalismo que daí pode derivar. Ainda que ontologicamente a fotografia já dispusesse de seus artifícios particulares desde o início, o cinema nasceu tornando evidente a natureza ilusória e manipulável da imagem técnica. Dotada de força simbólica, a imagem-movimento em suas torções se torna potencialmente geradora de afetos, encontrando em seu caráter maquínico uma hipertrofia do humano, ainda que em sua fruição o espectador esteja condicionado à submotricidade de um corpo sentado. Quando assistimos, por exemplo, obras da cineasta e coreógrafa Maya Deren com suas constantes ultrapassagens dos limites expressivos do cinema, torna-se claro como corpo e imagem técnica podem formar um duo criador.

Figura 15 - Grade de *stills*, 1944, Maya Deren

Discutidas algumas das variações perceptivas decorrentes do cinematógrafo, podemos migrar para a máquina de ordem quatro: a imagem televisiva/videográfica, de natureza eletrônica. Embora a televisão tenha sido inventada na década de 1920, sua popularização só ocorreu na segunda metade do século XX, coincidindo com o surgimento dos dispositivos de imagem em vídeo. Depois das máquinas de pré-figuração (as tecnologias ópticas, de ordem um), de inscrição da imagem estática (a fotografia, de ordem dois) e da projeção da imagem-movimento (o cinema, de ordem três), surge então uma quarta fase maquínica no processo de compartilhamento das imagens, diferenciada pelo fenômeno de transmissão. A maquinaria televisual, em contraste com suas antecessoras, utiliza sinais eletrônicos para captar, transmitir e exibir imagens. Esses sinais são gerados a partir da varredura de cenas por meio de feixes eletrônicos em câmeras de vídeo, convertidos em impulsos elétricos que são enviados para os aparelhos receptores, onde são transformados novamente em imagens visíveis na tela. A transmissão, então, se dá à distância (daí o prefixo "*tele*"), geralmente ao vivo e pode ser multiplicada para todo lugar ao mesmo tempo. Conforme pontua Dubois a respeito das especificidades desta imagem de quarta ordem, em contraste com as antecessoras:

> A imagem televisual não é algo que se possua como um objeto pessoal [tal qual a fotografia] nem algo que se projete num espaço fechado (como a 'bolha' da sala escura do cinema); ela é transmitida para todo lugar ao mesmo tempo. A sala de projeção explodiu, o tempo fechado em si mesmo da identificação do espectador se diluiu, a distância e a multiplicação são a regra; A imagem-tela ao vivo da televisão, que não tem mais nada de *souvenir* (pois não tem passado), agora viaja, circula, se propaga, sempre no presente, onde quer que seja. Ela transita, passa por diversas transformações, flui como um rio sem fim. Chega em toda parte, numa infinidade de lugares, e é recebida com a maior indiferença. Imagem amnésica cujo fantasma é um "ao vivo" planetário perpétuo, ela abre a porta à ilusão (simulação) da co-presença integral" (DUBOIS, 2004, p.46).

Retornando ao critério de semelhança aqui abordado, temos com a imagem televisiva uma analogia distinta em relação às máquinas anteriores. Com o circuito eletrônico da imagem em vídeo, não só somos capazes de observar a imagem do mundo em movimento, tal como a mimese cinematográfica e sua exposição duracional, como também a vemos ao vivo. Como aponta Dubois, "é a mimese do "tempo real": o tempo eletrônico da imagem é (sincronizado com) o tempo do Real" (DUBOIS, 2004, p.52). Nesse sentido, esta imagem de ordem quarto teve um papel preponderante nas transformações perceptivas da sociedade, instaurando um novo patamar de fidelidade das aparências.

Mais próximas do real, as imagens eletrônicas e sua habilidade de transmissão parecem levar o mimetismo e a reprodução do mundo ao extremo, quase que duplicando o real em sua totalidade. Assim como o cinema na década de 1920 passou a incluir a reprodução do som junto à imagem em movimento, a televisão em sua gênese, na mesma época, já incorporava a transmissão de impulsos audiovisuais conjugados. Eis que a atrofia da aura, como concebida por Benjamin a partir da virada da reprodutibilidade técnica, encontra no *modus operandi* da máquina de ordem quatro um nível antes não experimentado, uma vez que os aparelhos receptores passaram a se popularizar na segunda metade do século XX, junto a, vale dizer, à difusão das câmeras de captação de vídeo. Ao ponto em que os televisores passam a habitar as residências, muito do que acontece na realidade pode ser transmitido, observado e escutado em tempo real da posição cômoda de nosso sofá. De maneira análoga, ao passo em que as câmeras de vídeo se tornam objetos de consumo cada vez mais acessíveis, elas não só possibilitam o privilégio de eternizar os vestígios da vida íntima, como uma nova máquina passa a mediar nossa experiência de mundo e dela fazer parte.

Valeria aqui retomar uma característica que tanto vale para a imagem do cinema quanto a imagem em vídeo, por ambas se tratarem de imagens-movimento. Se o cinema nitidamente nos revelou desde sua gênese a natureza ilusória e manipulável das imagens técnicas, para os mais variados fins artísticos, muitas destas manobras poderiam ser (e, de fato, foram) aplicadas à imagem televisual, seja ela de cunho jornalístico, comunicacional ou de entretenimento. Ainda que a janela se passe como transparente, como já discorremos a partir das elaborações de Ihde e Flusser, há uma problemática evidente quando existe uma pretensão de reproduzir o real ao fazer uso (conscientemente ou não) das variadas manipulações do meio. Mesmo no mais frio registro telejornalístico, por exemplo, existem escolhas bem definidas do que poderia ir ao ar ou não, isto é, ser inserido no recorte da janela televisiva, em contraste com o que seria ocultado, deixado de fora de seu enquadramento. Isto se potencializa ao ponto em que tal mídia, por natureza, envolve um transmissor (quem detém o poder do que e como vai ser informado) e um receptor (aquele que passivamente consome a informação). Entretanto, é importante mencionar que, da mesma forma que o cinema jogou inventivamente com as manipulações da matéria da imagem em movimento no eixo semelhança-dessemelhança, as linguagens videográfica e televisual também puderam se aproximar do âmbito artístico e gerar múltiplos afetos, como pode ser visto nos trabalhos de videoarte de Nam June Paik e Bill Viola ou mesmo nos videoclipes televisivos da MTV de Michel Gondry, Spike Jonze, etc.

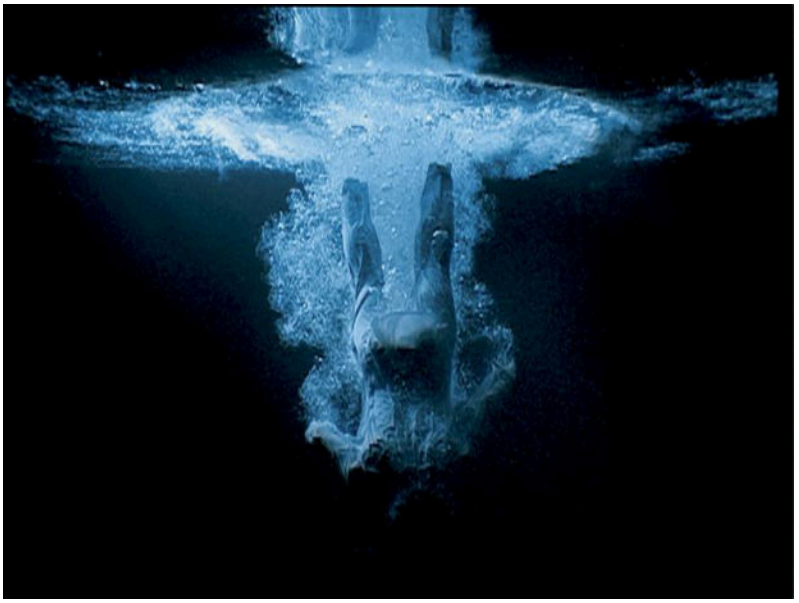


Figura 16 - "*Ascension"*, 2000, Bill Viola

Não pretendo me alongar demasiadamente nas especificidades de cada uma destas máquinas de imagens que transformaram nossa cultura e percepção. No entanto, não quis deixar de discutir aspectos relevantes a esta pesquisa (os quais serão retomados e esclarecidos daqui em diante) e trazer algumas das referências artísticas-midiáticas que me afetaram enquanto artífice da imagem técnica, sendo suas influências visíveis em minha prática atual. Até agora, abordamos as máquinas de ordem um (os aparatos ópticos), dois (a fotografia), três (o cinematógrafo) e quatro (a tv-vídeo), tocando nos eixos elaborados por Dubois de maquinismo-humanismo e semelhança-dessemelhança. Antes de entrarmos nas máquinas de ordem cinco (os computadores e a imagem digital), resta-nos discutir, por fim, o eixo materialidade-imaterialidade da imagem.

Dubois aponta que, ao longo da historicidade da imagem técnica, sua materialidade se volatiza progressivamente. Considerando a fotografia como a primeira máquina capaz de inscrever a imagem em um suporte, o autor aponta que, em contraste à pintura, por exemplo, a fotografia sofre um achatamento em seu aspecto material e uma perda de sua qualidade táctil. Por se tratar de uma reprodução múltipla por natureza, cuja gênese maquínica foi derivada das tecnologias ópticas e suas projeções aplanadas da realidade, nota-se que a imagem fotográfica se materializa como um objeto de corpo reduzido, com menos relevo (DUBOIS, 2004, p.60). Por outro lado, embora bidimensional, lisa e homogênea em sua constituição fotoquímica, a fotografia não deixava de ser um objeto físico, de realidade concreta e tangível, isto é, dotada de um corpo que se pode pegar nas mãos, carregar na carteira, pendurar, guardar, enfim, com ela conviver no espaço.

Isto muda ao passo em que migramos para a máquina do cinema. Com ele, o caráter “objetal” da imagem se atenua até quase desvanecer. De fato, a imagem cinematográfica que vemos não passa de um reflexo impalpável sobre uma tela branca. Como aponta Dubois, “podemos eventualmente tocar a tela, mas nunca a imagem [...], que permanece, para além de seu suporte material, uma entidade fisicamente distinta e inacessível às mãos do espectador” (DUBOIS, 2004, p.61-62). A imaterialidade da imagem cinematográfica revela-se de forma ainda mais evidente quando consideramos que o movimento percebido não passa de uma ilusão sensorial produzida pelo desenrolar da película a, no mínimo, 24 imagens por segundo. Sendo, portanto, uma ficção perceptiva que só se concretiza para nossos olhos e cérebro, a imagem-movimento do cinema não existe enquanto objeto ou matéria, a despeito do filme-película que, por si só, não é capaz de constituir a imagem cinematográfica enquanto tal.

No entanto, é a existência do filme-película enquanto matéria técnica fundamental do cinematógrafo que a diferencia de sua imagem sucessora, isto é, a imagem da televisão e do vídeo. Se na tecnologia do cinema é a sequência de fotogramas, dotados de corpo, que possibilita a visualização (ainda que ilusória) de uma imagem-movimento, na máquina de ordem quatro não existe mais imagem-fonte. A imagem eletrônica não passa de um “sinal”, um impulso elétrico codificado, uma gravação em banda magnética, uma varredura numa tela catódica que produz uma aparência de imagem. Como pontua Dubois, “o vídeo não tem nada a oferecer como unidade mínima visível além do ponto de varredura da trama, algo que não pode ser uma imagem e que nem sequer existe como objeto” (DUBOIS, 2004, p.64). Logo, a imagem eletrônica não existe no espaço, apenas no tempo.

O que concluímos? Recapitulemos as máquinas de imagem com fins de elucidação. Em primeiro lugar, as tecnologias ópticas, através de seus modelos perspectivistas monoculares, nos proporcionaram a abstração de uma experiência visual mediada, isolada e estática, isto é, somente possível de ser observada de um ponto fixo, em detrimento de outras capacidades perceptivas que detemos. Ao nos revelar imagens inconcebíveis do mundo no que concerne à nossa percepção visual direta, retornaram-nos a imagem deste mesmo mundo de forma achatada, bidimensional. Em seguida, surge a fotografia, com seu recurso químico de inscrição da imagem estática em um suporte, nos permitindo ter contato com partes do mundo antes não vistas, sem que precisemos nos deslocar até elas. Como pontuado por Benjamin, através da reprodutibilidade técnica não se faz mais necessário ir até a catedral: posso tocá-la em meu quarto, mesmo que enquanto cópia aplanada.

Em terceiro lugar, temos o cinematógrafo, máquina que possibilitou a visualização de imagens-movimento, ainda achatadas, porém com a dimensão temporal nelas inscrita. Máquinas criadoras de sonhos desde sua gênese, tal como apontado por Dubois, seus artifícios possibilitaram a geração de múltiplos afetos e mundos imaginários. Entretanto, por serem imagens em devir constante sujeitas ao fenômeno da projeção, tal máquina impôs alguns condicionantes: para fruí-las, era necessário ir até uma sala escura especializada, com uma grande tela e se manter sentado durante toda a experiência visual. De natureza impalpável e ilusória, tal imagem, mesmo com todo seu potencial artístico, levou a experiência perceptiva a outro grau de submotricidade (ainda que, claro, tenhamos que nos deslocar às salas de cinema).

Em quarto lugar, encontra-se a imagem eletrônica, transmitida todo o tempo, em todo o lugar, onde quer que haja receptores. Agora não só a imagem em movimento foi transformada em impulso elétrico codificado, deixando de dispor em sua base técnica uma imagem-fonte, como a extrema mimese da realidade (sujeita a manipulações, como já mencionamos) passa a ser transmitida em tempo real, em som e imagem aplanada, mais uma vez, pronta para ser consumida desde a comodidade de nossos sofás. Através da transmissão do mundo via imagem eletrônica, o próprio espectador se tornaria, segundo Dubois, “um número, um alvo, uma taxa de audiência: uma onipresença fictícia, sem corpo, sem identidade e sem consciência. O mundo parece nosso, em tempo real, e estamos em toda parte, síncronos com este ‘real’ mediatizado… Que simulacro!” (DUBOIS, 2004, p.47).

Eis que a discussão desemboca em um conceito-chave de síntese: o simulacro. Para descrevê-lo, faz-se necessário trazer os pensamentos do sociólogo e filósofo francês Jean Baudrillard. A fim de elucidar os conceitos que viria a elaborar em seu livro “Simulações e Simulacros” (1980), Baudrillard o inicia fazendo paralelos com a fábula de Borges “Sobre o Rigor na Ciência” (1946), no qual é descrito um império que desenvolveu a cartografia a tal ponto que o mapa criado por ele é do mesmo tamanho do reino (PARENTE, 2002, p.115). Segundo o autor:

> Hoje a abstração já não é a do mapa, do duplo, do espelho ou do conceito. A simulação já não é a simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real. O território já não precede o mapa, nem lhe sobrevive. É agora o mapa que precede o território - precessão dos simulacros - é ele que engendra o território cujos fragmentos apodrecem lentamente sobre a extensão do mapa. É o real e não o mapa, cujos vestígios subsistem aqui e ali, nos desertos que já não são os do Império, mas o nosso. O deserto do próprio real. (BAUDRILLARD, 1980, p.08)

Ao passo em que a imagem atinge um potencial extremo de mimese da realidade e aquilo que se exerce é menos a relação pura eu-mundo do que a relação com o mundo simulado, abre-se uma grande brecha para a instauração de um simulacro, onde o médium se torna inapreensível, confundindo verdadeiro e falso, real e imaginário. A isto, soma-se o desaparecimento do referente a partir do advento da imagem eletrônica e sua resultante onipresença fictícia, tanto do mundo quanto do espectador. Em um panorama no qual as máquinas introduzem um novo paradigma perceptivo caracterizado pelo alto grau de imaterialidade e semelhança, dilui-se a diferença entre o real e sua representação, ao ponto que as delineações da realidade cessam de ser referência original. Tal transformação simulacral, segundo Baudrillard, é gradativa. Como aponta o autor, as imagens passam por fases sucessivas até o simulacro se constituir: primeiramente, são o reflexo de uma realidade profunda; em seguida, a imagem mascara e deforma uma realidade profunda; depois, a imagem mascara a ausência da realidade profunda; até não ter relação com qualquer realidade, sendo seu próprio simulacro puro (BAUDRILLARD, 1080, p.13).

Em outras palavras, poderíamos dizer que o simulacro seria um curto-circuito eu-janela, no qual a relação entre a carne do mundo e minha própria carne se oculta. Justamente, em uma sociedade em que o simulacro foi instaurado, questiono aquilo que se configura como uma das questões centrais de minha pesquisa de cunho evidentemente (pós)fenomenológico: afinal, como é a carne dos corpos que vivem sob o curto-circuito eu-janela e como se dá a sua relação com a carne do mundo? Como as janelas, as mídias visuais, estes meios-de-campo criados através da técnica, poderiam alterar a carne e suas dinâmicas relacionais com o espaço? Seria possível construir outras dinâmicas com estas janelas mediadoras, criando relações que privilegiam a experiência tangível e aurática de se ter um corpo-no-mundo, para além das experiências de mimese e simulação?

Como exposto nesta seção, as máquinas supracitadas não são motivos de alerta em si mesmas, podendo inclusive serem utilizadas a favor de uma hipertrofia do humano e da geração de afetos. Porém, a situação pode se tornar problemática ao passo em que tais máquinas propiciam um exagero na produção de imagens, podendo atuar como substitutas do mundo e, por isso mesmo, suas adversárias. Ao agirmos de forma inconsciente em relação à imagem, corremos o risco de não perceber que, ao invés de estarmos lidando com janelas que simplesmente facilitariam a visualização e a aproximação do mundo, paradoxalmente elas podem dele nos afastar, apagando-o, encobrindo-o, simplificando-o e reduzindo-o a superfícies estéreis, sem corpo e sem encontro. Conforme pontua Flusser:

> Imagens são mediações entre homem e mundo. O homem “existe”, isto é, o mundo não lhe é acessível imediatamente. Imagens têm o propósito de representar o mundo. Mas, ao fazê-lo, entrepõem-se entre mundo e homem. Seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombos. O homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função de imagens. Não mais decifra as cenas da imagem como significados do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como conjunto de cenas. [...] Trata-se de alienação do homem em relação a seus próprios instrumentos. O homem se esquece do motivo pelo qual imagens são produzidas: servirem de instrumentos para orientá-lo no mundo. Imaginação torna-se alucinação e o homem passa a ser incapaz de decifrar imagens, de reconstituir as dimensões abstraídas. (FLUSSER, 1985, p.07-08)

Tal como precisamente sintetizado pelo pensador checo-brasileiro, a problemática em questão seria a alienação às imagens, agudizada pelas máquinas criadas pelo homem. Até porque, conforme vimos, as imagens possuem a potência de nos beneficiar com suas amplificações da percepção, seja no campo da ciência, da arte ou da comunicação. Resta-nos, em contrapartida, avaliar criticamente as reduções análogas que, como exposto por Ihde e já discutido na seção anterior, são intrínsecas às ampliações destas tecnologias. Este senso crítico se torna especialmente bem-vindo ao estarmos situados em uma cultura visualista (IHDE, 2004, p.37) ou, como elaborado pelo pensador alemão Dietmar Kamper, uma cultura sujeita à tirania ocular, através da qual se busca exercer um domínio sobre o mundo de modo eminentemente visual. Reconhecido por seus estudos sobre corpo, imagem e cultura, Kamper dialoga com Flusser e enfatiza o caráter ilusório desse domínio uma vez que o espaço se virtualiza, os fenômenos são desprezados e “o mundo se perde por meio de um olhar instalado num quadrado queixoso” (KAMPER, 1997, p.230-233).

Finalmente, buscando fechar este capítulo com um apontamento certeiro de Hans Belting, conterrâneo e contemporâneo de Kamper, o teórico da mídia e historiador da arte nos alerta que a experiência do mundo se ensaia na experiência da imagem, da qual não podemos desconsiderar a experiência medial. Segundo ele, sendo o meio o suporte pelo qual a imagem se torna visível e dado que cada meio possui uma expressão temporal própria cuja marca se deixa gravada na história, a questão dos meios é, desde o início, uma questão da história dos meios (BELTING, 2014, p.40). Discorremos aqui as imagens técnicas em sua historicidade, pois, não à toa, em toda sua diversidade maquínica, seus traços particulares se vêem cravados até hoje no tempo vivido e, logo, em nossa carne e em como ela experiencia a carne do mundo. Deste ponto, iniciamos uma discussão mais afunilada: como se encontra o corpo contemporâneo sob o simulacro das mídias digitais?

3. ENFOQUE CONTEMPORÂNEO: O CORPO E AS IMAGENS DIGITAIS

> *Arrastamo-nos atrás da mídia digital, que, aquém da decisão consciente, transforma decisivamente nosso comportamento, nossa percepção, nossa sensação, nosso pensamento, nossa vida em conjunto. Embriagamo-nos hoje em dia da mídia digital, sem que possamos avaliar inteiramente as consequências dessa embriaguez. Essa cegueira e a estupidez simultânea a ela constituem a crise atual.*
>
> *— Byung-Chul Han, "O Enxame" (2018, p.10)*

Fazendo uma breve recapitulação, temos que, no capítulo inicial, foi abordado o primeiro eixo-chave desta pesquisa: o corpo, sob diferentes perspectivas (fotográficas, históricas, fenomenológicas e científicas) e posições (a partir da experiência direta ou da observação afastada). Já no segundo capítulo, elaboramos a respeito do segundo eixo-chave desta investigação: a imagem, sob diferentes ângulos (experienciais, pós-fenomenológicos e técnicos) e aparatos (as máquinas de imagens de ordem um a quatro, segundo as categorias de Dubois).

No capítulo presente, minha lente se amplia ao integrar ambos os eixos sob uma perspectiva contemporânea e relacional, com o objetivo de traçar um mapa dialético das dinâmicas entre o corpo humano e as imagens geradas por máquinas de ordem cinco, configurando assim o terceiro eixo central desta investigação. A partir das relações específicas entre corpo e imagem digital, iniciarei esta reflexão abordando como o teórico da imagem tecnológica, Philippe Dubois, articula os eixos maquinismo-humanismo, semelhança-dessemelhança e materialidade-imaterialidade da imagem, aplicando-os ao caso particular da imagem digital, também por ele chamada de imagem informática, imagem de síntese ou virtual.

Após o invento das maquinarias de projeção e transmissão, as quais expandiram em grande grau o potencial de difusão das imagens técnicas no tempo e no espaço, foi criada a partir da segunda metade do século XX uma nova máquina de imagens, o computador. Além de assimilar concepções introduzidas por suas máquinas antecessoras, segundo Dubois, esta máquina romperia com as lógicas técnicas vigentes radicalmente, refazendo o circuito da representação desde sua origem. Se antes dependíamos de um referente originário para a materialização da imagem, desta vez "o próprio real se torna maquínico, pois é gerado por computador" (DUBOIS, 2004, p.47). Conforme pontua o autor acerca desta imagem de síntese:

> A chamada imagem de síntese, em certo sentido, não existe: a síntese é apenas um conjunto de possíveis (o programa) cuja atualização visual é um simples acidente, sem objeto real. Como ver uma imagem de síntese, se ela não passa de uma potencialidade? Sua essência mesma reside apenas na natureza de sua virtualidade. Numa curiosa inversão, a síntese não seria assim nada mais do que uma maneira de imagem ontologicamente latente, como aquela com que sonham todos os fotógrafos à espera da revelação. A única diferença é que, agora, esta imagem virtual não passa de uma das soluções previstas no programa. Não há mais olhar, não há mais ato constitutivo de um sujeito em relação ao mundo, não há mais magia ou milagre a se esperar do encontro e dos seus acasos. Não há mais grãos do real para arranhar a imagem envernizada da tecnologia. (DUBOIS, 2004, p.49)

Dubois, nesta passagem, dialoga com o pensamento flusseriano, de modo a enfatizar a posição hierárquica que a programação do aparelho (neste caso, de quinta ordem) assumiria sobre nossas instâncias subjetivas, configurando, mais uma vez, aquilo que ele consideraria a hipertrofia da máquina e a atrofia do humano. Ao passo em que a máquina é capaz de gerar seu próprio real, sua relação com a semelhança também se inverteria: segundo o autor, “não é mais a imagem que imita o mundo, é o “real” que passa a se assemelhar com a imagem” (DUBOIS, 2004, p.55), por meio de uma relação mimética circular cujo ponto de partida se torna desconhecido. Aprofundaremos este ponto à frente.

Por ora, antes de convidarmos outros pensadores à discussão, acredito ser válido recorrer às considerações de Dubois a respeito do eixo materialidade-imaterialidade da imagem digital. O teórico francês aponta para o fato de que, com o advento das imagens produzidas por computador, o processo de desmaterialização parece atingir um ponto extremo. Se a imagem digital permanece sendo visualizada em uma tela fosforescente, tal qual a imagem eletrônica da televisão e do vídeo, sua base tecnológica fundante apresenta uma progressão à imaterialidade em relação à máquina de quarta ordem, constituindo-se como uma imagem puramente virtual. Segundo o autor:

> Ela [a imagem digital] se limita a atualizar uma possibilidade de um programa matemático e, se reduz em última análise a um sinal, nem mesmo analógico, mas numérico, ou seja, a uma sequência de algarismos, a uma série de algoritmos. Estamos longe da matéria-prima da pintura, do objeto-fetiche da fotografia, e mesmo da imagem-sonho do cinema que vem de um fotograma tangível. A imagem informática é menos uma imagem que uma abstração. Nem mesmo uma visão do espírito, mas o produto de um cálculo.(DUBOIS, 2004, p.65)

Em sua natureza algorítmica, a base tecnológica da máquina de ordem cinco rompe com as técnicas anteriores, introduzindo outro nível de abstração no universo das imagens.

Contudo, muitas das concepções estabelecidas pelas máquinas anteriores acabam sendo assimiladas pelo dispositivo digital. O encurtamento das distâncias e a introdução de um senso de espacialidade artificial já era comum às máquinas de ordem um (telescópio e microscópio), assim como o efeito de achatamento do mundo (câmera obscura). Estas características são absorvidas e intensificadas pela máquina de ordem dois (fotografia), cuja inscrição da imagem técnica se dá superficialmente, de forma lisa e sem relevo, além de estabelecer uma relação de presença-ausência própria da reprodução mimética do referente e do real. A máquina de ordem três (cinematógrafo) introduz a imagem-movimento, depois agregando som e consolidando a experiência audiovisual bidimensional, marcada pela descontinuidade espaço-temporal e pela submotricidade na fruição. A máquina de ordem quatro (tv-vídeo) amplia a desmaterialização ao romper com o fotograma, permitindo a transmissão da imagem técnica em tempo real e sincronizando-nos a esse real mediado. Todas essas características das máquinas anteriores são integradas pela máquina de ordem cinco. Não tecnicamente, mas perceptivamente.

Em contrapartida, a base técnica do código digital provoca alterações profundas no modo como as imagens são geradas e disponibilizadas, transformando radicalmente os suportes midiáticos. Como observa o teórico das mídias Friedrich Kittler na introdução de sua renomada obra “Gramophone, Film, Typewriter” (1999), a digitalização homogeniza as distinções entre as mídias, convertendo som, imagem e texto em dados numéricos processáveis por computadores. A partir dessa base técnica, o computador torna-se capaz de integrar e traduzir mídias de diferentes naturezas em um mesmo sistema operacional. Nesse contexto, a imagem fotográfica, cinematográfica, televisiva e videográfica passam a ser integradas à ambiência digital, junto a mídias textuais e sonoras, dissolvendo fronteiras entre os meios e convergindo-os sobre uma base digital padronizada. Como pontua:

> A digitalização geral dos canais e das informações apaga as diferenças entre as mídias individuais. Som, imagem, voz e texto são reduzidos a efeitos de superfície, conhecidos pelos consumidores como interface. [...] Dentro dos próprios computadores, tudo se torna número: quantidade sem imagem, som ou voz. E, uma vez que redes de fibra óptica transformam fluxos de dados anteriormente distintos em uma série padronizada de números digitalizados, qualquer meio pode ser traduzido em outro. Com números, tudo é possível. Modulação, transformação, sincronização; atraso, armazenamento, transposição; criptografia, digitalização, mapeamento - uma conexão total de mídias sobre uma base digital apagará o próprio conceito de meio. (KITTLER, 1999, p.01)

Se antes dispúnhamos de meios específicos para viabilizar a (re)produção de sons, imagens e textos, tecendo relações heterogêneas com a materialidade dos dispositivos, Kittler nos aponta que a máquina de quinta ordem e sua lógica numérica permitiriam uma reunião destas em um só *locus,* promovendo uma síntese dos *medium* a uma só interface. O teórico alemão não estava vivo para testemunhar o advento dos *smartphones*, mas certamente se sentiria contemplado ao perceber que um só dispositivo se tornou capaz de realizar funções de toda a sorte: capturar e observar fotos, gravar e assistir vídeos, reproduzir séries e filmes, ler e redigir textos, comunicar com outras pessoas via texto, foto, áudio e videochamadas, entre outras. Com o surgimento das máquinas computadorizadas (*smartphones, notebooks, tablets,* etc.), inclusive, inaugurou-se um paradigma que abole a polarização entre emissor e receptor, modelo presente, por exemplo, na televisão. Neste novo contexto, todos indivíduos passam a ser emissores e receptores simultaneamente, exercendo tanto o papel de remetentes quanto de destinatários, produzindo e consumindo uma infinidade de informações textuais, visuais, sonoras e audiovisuais.

Se isto implica em maior autonomia ao operador das máquinas computadorizadas, tais aparatos não deixam de exercer seus condicionamentos e programações àqueles que interagem com elas. Conforme vimos anteriormente sob a luz da pós-fenomenologia de Don Ihde, a máquina de imagem digital, como qualquer outra tecnologia, está sujeita a um eixo dialético de ampliações e reduções, produzindo variações ao se comparar com as relações puras eu-mundo. No que concerne às ampliações, a máquina de ordem cinco inaugura um cenário não precedente.

Assim como as máquinas de ordem quatro, os dispositivos digitais também operam a partir da eletricidade. No entanto, enquanto as transmissões televisivas se baseavam em variações contínuas, isto é, oscilações graduais na amplitude ou na frequência dos sinais analógicos para traduzir informações visuais e sonoras, o advento da máquina digital introduziu uma lógica distinta, estruturada em dois estados: 0 e 1. Essa estrutura binária inaugurou um regime técnico baseado na quantização de sinais, permitindo mudanças fundamentais na representação e na manipulação dos dados capturados. Ademais, com a evolução dos dispositivos, tornou-se possível otimizar suas capacidades de transmissão e armazenamento, viabilizando o processamento de informações em alta velocidade e em larga escala. Em consequência, tais inovações, aliadas à miniaturização e à popularização dos aparelhos digitais nas últimas décadas, transformaram nossa interação com a tecnologia, possibilitando funcionalidades antes consideradas inalcançáveis.

As câmeras analógicas, por exemplo, a base técnica de inscrição da imagem em um suporte era constituída por processos fotoquímicos, exigindo maior espaço para armazenamento dos rolos de filmes e um demorado trabalho laboratorial nos processos de revelação. Além disso, no analógico cada disparo é irreversível, afinal, uma vez que a luz queima o filme, não há como voltar atrás. Já a câmera digital inaugura um sistema distinto, mediado por sensores eletrônicos que traduzem informações provenientes da luz em dados binários. Esta alteração técnica elimina alguns limitantes impostos pelo filme, oferecendo a possibilidade de armazenamento virtual quase ilimitado (até que haja espaço nos cartões de memória) e de visualização imediata da imagem no visor da câmera (artifício que permite, inclusive, descartar capturas sem grandes prejuízos). Com o advento da tecnologia digital, o alcance da prática fotográfica é ampliado ainda mais ao passo em que as imagens podem ser produzidas em dispositivos cada vez mais populares, editadas em aplicativos de interfaces facilmente compreensíveis, além de poderem ser guardadas em nuvens de armazenamento de dados e compartilhadas instantaneamente em redes digitais.

Como se vê a partir deste exemplo prático, o advento das tecnologias digitais transformaram radicalmente nossas noções de tempo, espaço e materialidade, agudizando a imediatez dos fenômenos e inaugurando a nulodimensionalidade do espaço. Se antes era necessária uma série de cuidados para conservar a integridade material dos suportes fotográficos (latas, álbuns, caixas, etc.), no reino digital basta preservarmos os dados informacionais dos arquivos de imagem. É evidente que, se os cartões de memória ou os discos rígidos apresentarem modificações em suas materialidades, estes arquivos podem ser corrompidos e inutilizáveis. No entanto, ao passo em que podemos armazenar as imagens produzidas no espaço infindável da ambiência cibernética, isto é, nas nuvens e nas redes sociais, tais riscos de danos são minimizados. Quando as imagens passam a existir enquanto cópias digitais e, portanto, constituintes do reino incorpóreo da informação, elas não mais estão sujeitas ao definhamento próprio do reino da matéria.

Tais transformações também se aplicam às dinâmicas de produção, armazenamento e compartilhamento da imagem-movimento. O mecanismo funcional do cinematógrafo tinha como imagem-fonte os filmes em película, que exigiam processos mecânicos contínuos para a projeção dos fotogramas em sequência, além de cuidados específicos para armazenamento, devido à fragilidade e à degradação química do material. Já a televisão, em sua criação original, operava sob a transmissão de sinais via ondas eletromagnéticas, de modo a traduzir diretamente variações contínuas de frequência em informações visuais

e auditivas, embora sujeitas a interferências de fatores externos como condições atmosféricas e obstáculos físicos, o que levava a possíveis ruídos e distorções. No caso do vídeo, a gravação da imagem-movimento era feita tradicionalmente em fitas magnéticas que utilizavam sinais analógicos para registrar as informações audiovisuais. Este método apresentava limitações significativas, como perda gradual de qualidade a cada reprodução ou cópia, além da necessidade de equipamentos volumosos para gravação e exibição da imagem. Ademais, o processo de edição exigia cortes físicos ou manipulação de múltiplas fitas em sistemas especializados, o que tornava o trabalho mais lento e menos flexível.

Com o advento das tecnologias digitais, as limitações supracitadas foram superadas. Através do armazenamento digital da imagem-movimento, não mais se aplica a perda de integridade ou qualidade devido a possíveis degradações dos suportes materiais (película, banda magnética, etc.) ou à realização de cópias (processo de duplicação), uma vez que os dados digitais possuem base informacional e, assim sendo, podem ser preservados sem riscos de comprometimento, especialmente ao serem armazenados em nuvem. No caso da televisão, o sinal digital se caracteriza por ser mais resiliente que o sinal analógico, oferecendo não só uma maior qualidade de imagem e som (as possibilidades de visualização em HD e 4K, por exemplo), como maior consistência, evitando disrupções, desde que a recepção esteja acima de um limiar mínimo. Tratando-se da imagem videográfica e cinematográfica, as ferramentas digitais de edição também se modificam e passam a ser baseadas em *software*, possibilitando manipulações mais ágeis, flexíveis e não lineares dos arquivos, em contraste a procedimentos mecânicos antecessores. Por fim, da mesma forma que a fotografia, a tecnologia digital possibilita que tanto a produção como o consumo da imagem-movimento sejam igualmente amplificados, uma vez que as mesmas câmeras embutidas nesses dispositivos tão populares passam a gravar, transmitir e reproduzi-las em suas telas, possibilitando videochamadas instantâneas, transmissões ao vivo ou por *streaming* e compartilhamento de arquivos de vídeo nas redes digitais.

Diante do exposto, não restam dúvidas de que as máquinas de quinta ordem proporcionaram ampliações radicais em nossas formas de se relacionar com a imagem técnica e, em consequência, alteraram profundamente nossa relação com o espaço, o tempo, o outro e o mundo. Em um panorama no qual grande parte da população convive com as janelas digitais multimediais (*notebooks, smartphones, tablets, etc.*) e depende desses dispositivos para realizar toda a sorte de funções, convém também elaborarmos acerca dos condicionamentos criados pelas máquinas de imagem digital e das reduções

análogas por elas geradas, especialmente ao se tratar do corpo, eixo de investigação desta pesquisa. Para iniciarmos esta análise, acredito ser válido trazer alguns apontamentos de Anna Munster, pesquisadora australiana especializada em tecnologia e *embodiment*. Em seu livro "Materializing New Media" (2006), a autora discorre a respeito da genealogia das mídias digitais e as particularidades de suas interfaces, buscando enfatizar como se dão (ou se podem dar) as interações entre humanos e máquinas.

Desde o início do livro, a autora traça paralelos entre a gênese do computador e os princípios cartesianos, recorrendo a relatos de uma conferência no campo da computação que contou com o painel "*Are you oppressed by the Cartesian Coordinate System?*"[8] , onde emergiram posicionamentos polarizados dentre seus participantes: de um lado, pessoas críticas às influências do pensador moderno sobre as máquinas contemporâneas (em grande parte, artistas e acadêmicos das humanidades) e, de outro, admiradores do impacto de sua lógica no desenvolvimento dessas tecnologias (tecnicistas da área computacional, em geral). Segundo Munster, o privilégio que Descartes conferiu à mente em relação ao corpo se apresentaria, em primeiro lugar, na base matemática através das quais estas máquinas foram construídas e, em segundo lugar, na experiência do usuário que as utiliza (MUNSTER, 2006, p.16). Ao comentar sobre tais vivências, a autora pontua:

> Se alguém "amava" o computador - seu poder, sua velocidade, sua capacidade de entregar gráficos de alta resolução, sua promessa de imersão, interatividade, convergência ou qualquer outra coisa oferecida na supervia da informação - então era necessário amar Descartes. Afinal, foi ele quem produziu todo o sistema de coordenadas que formou a base matemática para o desenvolvimento da computação gráfica tridimensional. Porém, a familiaridade com o legado da ontologia cartesiana e o racionalismo pós-cartesiano dentro dos sistemas de conhecimento que informaram a ascensão da computação revela que há pouco lugar para o corpo nos espaços computacionais. De fato, os engajamentos pragmáticos e cotidianos com interfaces computacionais parecem confirmar que a interação com tecnologias digitais é cinestesicamente e proprioceptivamente limitada. [...] Então, não é difícil chegar à conclusão de que o esquema cartesiano que permeia a cultura da informação é opressivo. (MUNSTER, 2006, p.16-17)

Diante do exposto, Munster problematiza a posição marginalizada do corpo frente às novas mídias, bem como a genealogia da cultura digital, que, ao ser moldada por uma lógica binária, tende a ser marcada por uma perspectiva desencarnada e pela valorização da transcendência da informação desmaterializada (MUNSTER, 2006, p.17). Segundo a

[8] Painel apresentado pelo artista Joan Staveley na 22ª edição da conferência "*American Computer Machinery Conference on Computer Graphics and Interactive Technologies*", em 1995 (MUNSTER, 2006, p.15)

autora, essas condições colocam as novas mídias tecnológicas como determinantes da vida contemporânea, pontuando que a trajetória das relações tecidas com tais máquinas leva a uma linha particular de subjetivação coletiva. Afinal, se o uso desses dispositivos implica na produção de determinadas posições e gestos incorporados por nós, sujeitos, não necessariamente teríamos total autonomia enquanto usuários das tecnologias digitais. Em realidade, como precisamente sinaliza a autora, "somos tão posicionados e usados (*used*) por essa ergonomia quanto somos usuários (*users)* nela" (MUNSTER, 2006, p.204).

A partir deste ponto, buscarei aliar as concepções da pesquisadora a dois outros autores, o filósofo sul-coreano Byung-Chul Han e o teórico da comunicação Norval Baitello Junior. Através de suas perspectivas notoriamente complementares, pretendo analisar as variações redutivas correspondentes à tecnologia digital no que concerne ao corpo e suas dinâmicas relacionais com o mundo a partir de três frentes por mim concebidas: o corpo inativo, o corpo isolado e o corpo imaterial. Para ilustrar os conceitos discutidos, utilizo na próxima seção imagens criadas em 2023 durante as experimentações do Movimento SINERGIA, junto às artistas Ana Bezzi e Roberta Fofonka. Em parceria, investigamos os gestos do corpo inativo em relação às máquinas digitais. Após esses experimentos colaborativos, passei a desenvolver novas imagens individualmente em 2025, buscando expressar os gestos investigados na presente pesquisa. Além disso, para ilustrar as seções sobre o corpo isolado e imaterial, optei por utilizar charges que representam precisamente as dinâmicas da cultura digital. Feitas essas considerações, comecemos pelo corpo inativo.

3.1 Quadro I: o corpo inativo

O corpo que usa as tecnologias digitais (ou, analogamente, que é usado por elas), antes de tudo, tende a ser um corpo inativo. Como Munster constata, ao ponto em que as tecnologias digitais permitem um aumento de *data* e uma diminuição progressiva do tempo e do espaço de processamento, o sedentarismo relativo do corpo humano também parece avançar (MUNSTER, 2006, p.110). Este ponto é desenvolvido amplamente no livro “O pensamento sentado: sobre glúteos, cadeiras e imagens” (2012) de Norval Baitello Junior. Nele, o autor discorre sobre a transformação do paradigma proprioceptivo ao longo da história da espécie humana ao passo em que as imagens (especialmente digitais) passaram a mediar a experiência de mundo. Segundo Baitello, o contemporâneo *homo sedens* está longe de seu passado nomádico, em que os pés criavam os caminhos vividos, e se encontra ainda mais distante ainda de seu passado primata, de hábitos arborícolas e

desenvolvido senso espacial. Condicionados pelas máquinas de imagens, normalizamos adotar a posição sentada horas a fio. Como pontua:

> Quando nos sentamos, dobramos duas vezes a vertical conseguida a duras penas com o andar ereto. Dobramos e quebramos o corpo nos joelhos e no quadril. Os poderosos músculos das coxas entram em repouso, junto com os glúteos e os demais músculos da mobilidade bípede, músculos de que necessitamos para caminhar e para ficar de pé. [...] Não somos mais o ágil e saltitante primata que está alerta em todas as direções do espaço. Tampouco somos o nômade inquieto e incansável que explora os horizontes desconhecidos e cheios de surpresas e perigos. Sentados que estamos, sedamos essas duas raízes constitutivas de nossa humanidade, quebramos artificialmente em pontos estratégicos nossa inteligência mais profunda. [...] E, para que isso seja mantido, são oferecidas infinitas seduções e sedações, na forma de imagens e suas máquinas geradoras. O corpo fraturado em dois pontos pede sedação e às imagens que proliferam pedem um corpo fraturado para sedar. (BAITELLO, 2012, p.69)

Figura 17 - “Gestos Digitalizados”, 2025, Lucas Saccon

Como já vimos nas análises da pós-fenomenologia de Ihde, desde sua origem, as máquinas de imagens exerceram manipulações deliberadas da experiência perceptiva de modo a criar a abstração de que é possível isolar (e, logo, priorizar) a experiência visual em detrimento de nossas outras capacidades sensoriais. Contudo, foi a partir do advento do cinematógrafo que um condicionante passou a ser normatizado: a submotricidade do corpo do espectador em frente à imagem-movimento. Diante da imagem cinematográfica, nossa experiência motriz se resume aos movimentos sacádicos dos olhos; frente à imagem televisiva, soma-se a ação de manusear o controle remoto. Enquanto interatores da imagem de síntese e suas janelas intercambiáveis, a atividade óptica se intensifica junto à destreza do movimento dos dedos sobre o mouse, o teclado e as telas *touch*.

Byung-Chul Han em seu livro “No enxame: Perspectivas do digital” (2018) questiona, em diálogo com o pensamento flusseriano, se atualmente ainda seria possível empregar o verbo “agir”. Ademais, questiona se as mãos ainda serão necessárias para o ser humano do futuro, uma vez que ele precisará lidar menos com coisas materiais e mais com informações intangíveis. Segundo o filósofo, a vida intangível determinada pelos aparatos digitais leva à atrofia das mãos. No lugar delas, entram os dedos, pois “o novo ser humano passa os dedos em vez de agir” (HAN, 2018, p.62). Logo, além de *homo sedens,* o ser humano do futuro passa a ser também um *homo digitalis*, que não age, pois a atrofia das mãos o torna incapaz de ação. Em seguida, o autor enuncia que a atrofia das mãos, associada à coação e à exploração produzidas pelos aparatos digitais (dado que com eles tecemos relações quase obsessivas e compulsórias, do trabalho ao lazer), desenvolve-se para uma artrose dos dedos.

Figura 18 - *Still* de experimentos do SINERGIA, 2023, Lucas Saccon

Segundo Han, a palavra “digital” aponta para o dedo (“*digitus”)* (HAN, 2018, p.66). Esta analogia é complementada por Baitello em “Existências penduradas: *selfies*, retratos e outros penduricalhos” (2019), sua obra de continuação do livro citado anteriormente. Nela, o teórico brasileiro aponta que o digital e suas interfaces aplanadas nos privam da tatilidade e do toque em um sentido integral. Segundo ele:

> Na bidimensionalidade, renunciamos ao tocar, sobretudo quando se trata de telas como o computador ou as televisões. As novas telas que precisam ser tocadas, as que pedem um ‘t*ouch*’, na verdade apenas requerem o uso das pontas extremas dos dedos, bem de leve. Não é a nossa pele que interessa aos modernos celulares e *laptops* de tela *touch,* eles apenas querem um ‘*digitus*’, o dedo que digita, uma reprodução do dedo a um número. (BAITELLO, 2019, p.40).

Emprestando as terminologias de Dubois, poderíamos dizer que a primazia do "*digitus*" sobre o toque seria equivalente à hipertrofia da máquina e sua análoga atrofia do humano. De fato, tornamo-nos exímios digitadores, sobre isso não restam dúvidas. Inclusive, neste exato momento, percebo a rapidez de meus dedos ao escrever este documento digital, uma agilidade adquirida com décadas de treinamento e que nunca poderia ser equiparada à artesania da escrita manual. Tenho passado horas, dias, semanas realizando estes movimentos sob o mouse, o teclado e as telas *touch*. Arriscaria dizer que, sob uma análise quantitativa, talvez nos últimos tempos meus dedos tenham mais digitado do que efetivamente tocado. Sob uma análise qualitativa, posso dizer que meus dedos anseiam por outros contatos: mais próximos à carne do mundo e suas diversas materialidades, menos ligados a estas peças de vidro e de plástico. Reconheço as vantagens do digital, mas não admito atrofiar minhas mãos e minha ação em nome dele.

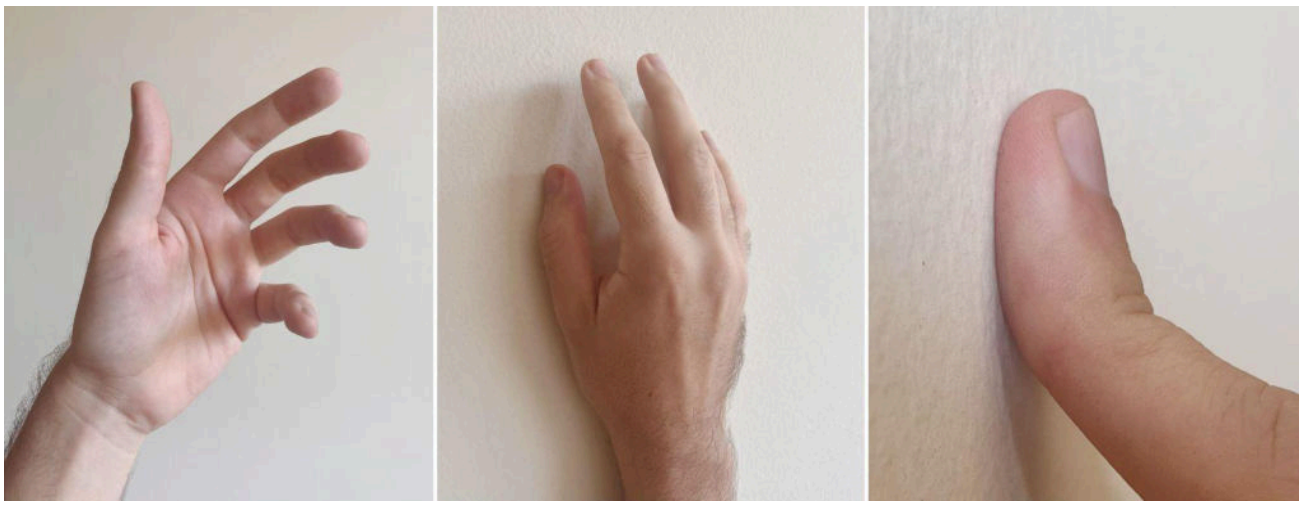


Figura 19 - "Gestos Digitalizados", 2025, Lucas Saccon

Além destas imposições gestuais, outra característica dominante das interações entre seres humanos e computadores (do inglês "*human-computer interactions*", sob a sigla HCI) é o que Anna Munster chama de interfacialidade. Inspirada por Deleuze e Guattari, a autora aplica o conceito de "facialidade" por eles articulado ao âmbito das máquinas digitais. Segundo Munster, o design da interface destes aparelhos e, em consequência, os agenciamentos que estes produzem é influenciado pelo fato da cultura ocidental ter estabelecido ao longo da história o rosto humano como centro organizador da produção de subjetividade e da comunicação. Ao passo em que as interações entre o usuário e o *software* ou o *hardware* computacional são delineadas de modo a criar uma relação face-a-face, a interface passaria a criar um engajamento corpóreo subordinado ao rosto em nossas experiências cotidianas com a máquina (MUNSTER, 2006, p.46).

De fato, como a autora aponta, o computador também passa a figurar como um sujeito nas interações que com ele tecemos, de modo a assumir atributos e qualidades facializadas. Afinal, para simplesmente podermos usar um computador, precisamos saudar, encarar, confrontar sua tela-rosto, sentar-se em frente a um monitor e interagir com uma interface. No entanto, tais disposições organizacionais não deixam de agenciar posturas e gestos claramente delimitados. Se nossos movimentos são nitidamente restringidos pelas máquinas digitais em detrimento de posições que possibilitem a estabilização do rosto (e, como subproduto, a paralisação do corpo), a relação corpo-computador passa a ser apagada e se torna claro que tais interfaces privilegiam um modelo de interação sobretudo mental (MUNSTER, 2006, p.205). Em complemento à constatação de Munster, Byung-Chul Han também pontua sobre as reduções do digital no que diz respeito a outras facetas da comunicação humana, as quais não são simplesmente verbais ou faciais. Segundo o filósofo sul-coreano, a linguagem corporal, as gesticulações, as camadas táteis e pluridimensionais da percepção humana também seriam subtraídas nas interações cotidianas que tecemos com as mídias digitais (HAN, 2018, p.44).

Mais uma vez, vemos que o cartesianismo e sua oposição corpo/mente se encontram ainda enraizados em nossa cultura e comportamento, e mais especificamente, no que concerne à hipótese de Munster, isto é, naquilo que qualifica a cultura digital. Manifestados nos preceitos fundantes das tecnologias e das interfaces que construímos, a posição hierárquica das capacidades cognitivas mentais acabam por se opor e se segregar das habilidades integrais que acolhem as inteligências da materialidade corpórea, formatando profundamente nossa experiência de *embodiment.*

Tais relações descorporificadas que tecemos com os dispositivos digitais no dia-a-dia levam a um outro tipo de redução danosa: a atrofia do olhar. Crentes de que o mundo acontece dentro das janelas logo à frente dos nossos olhos, a visão é condicionada a uma perda tanto de potência quanto de amplitude. Ao passo em que lidamos no cotidiano com aparelhos digitais localizados a não mais que trinta centímetros do nosso rosto, o olhar acaba por perder uma qualidade de perspectiva, como se não pudesse repousar sobre o espaço em sua total dimensão. Com o olhar capturado pelas iscas do digital, a visão perde sua capacidade de vaguear, de deixar ser levada por fluxos somente possibilitados por um corpo que está à deriva no espaço. Se estas janelas prometem nos transportar para lugares fora e distantes, mobilizando atividades mentais e retinais no mais puro *frenesi*, elas continuam localizadas tão próximas quanto a palma de nossa mão, tampando tudo

aquilo que demandaria uma ampla visibilidade (HAN, 2018, p.45) e impedindo, assim, que o olhar observe e seja afetado por detalhes dispostos fora delas.

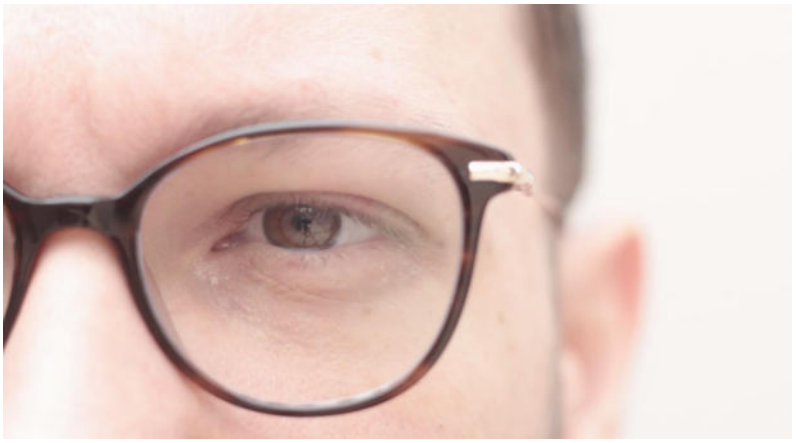


Figura 20 - *Still* de experimentos do SINERGIA, 2023, Lucas Saccon

Diante do exposto, o que configuraria o corpo inativo da contemporaneidade? Tratamos aqui de um corpo que, em relação com os dispositivos digitais de sua época, tende a passar uma grande porção do tempo em posições estáticas e inertes. Enquanto interage com o rosto das máquinas, acaba por se encontrar, em grande medida, sentado e fraturado em pontos estratégicos de sua mobilidade. Ao passo em que sua ação se concentra nos olhos e nos dedos, paradoxalmente, atrofiam-se as mãos e o olhar. Conforme privilegia a atividade mental sobre a pluridimensionalidade da percepção humana, atrofia-se o corpo em sua totalidade. Quanto mais o indivíduo contemporâneo se desconecta de sua escuta corporal, menor sua sensibilidade à necessidade de movimento, mais atrofiados são seus glúteos e suas pernas, mais abandonado é seu abdômen, mais contraído é seu peitoral, mais limitada é sua respiração e menor é sua pulsão de vida.

3.2 Quadro II: o corpo isolado

Elaborada a discussão sobre o corpo inativo, podemos ir para nossa segunda frente: o corpo isolado. O corpo que usa em demasia as tecnologias digitais no cotidiano, além de ser inativo, tende a ser um corpo isolado - tanto dos outros corpos, como do corpo do mundo em si. É curioso e quase contraditório pensar que, ao estarmos no apogeu da interconectividade, em um cenário onde as novas mídias tornam possível e acessível a comunicação com qualquer pessoa, em qualquer lugar do mundo, a qualquer momento do dia, ainda podemos acabar com frequência nos sentindo sós, apartados do coletivo. Esse

isolamento também está relacionado às disponibilidades que os dispositivos digitais oferecem (ou não) nas interações que tecemos com eles. Conforme pontua Han:

> O mundo do *homo digitalis* aponta para uma topologia completamente diferente. São estranhas a ele espacialidades como estádios ou anfiteatros, ou seja, lugares de reunião de massas. Elas pertencem à topologia das massas. O habitante digital da rede não se reúne. Falta a ele a *interioridade da reunião* que produziria um *Nós.* Eles formam um especial *aglomerado sem reunião*, uma massa sem interioridade, sem alma ou espírito. Eles são, antes de tudo, *Hikikomori*[9] isolados para si, singularizados, que apenas se sentem diante da tela. Mídias eletrônicas como o rádio *reúnem* pessoas, enquanto as mídias digitais as singularizam. (HAN, 2018, p.29-30)

De fato, quando utilizamos dispositivos como *smartphones*, *tablets* e *notebooks*, nosso corpo tende a ir mais ao encontro do aparelho do que ao outro. Em 1936, Benjamin já discutia sobre as percepções do poeta Luigi Pirandello a respeito do ator de cinema e sua sensação de "exílio" ao resignar-se a representar diante da câmera, em contraste à presença do público de teatro (PIRANDELLO apud BENJAMIN, 1936, p.182). De maneira análoga, como argumenta Han, o corpo contemporâneo também se encontra exilado das massas, ainda que as informações que passa a compartilhar através do aparelho possa o levar a, de alguma forma, se comunicar com elas. No entanto, do mesmo modo que se dá a interação do ator de cinema com seu público, esta comunicação não é da ordem do encontro presencial, dado que os dispositivos digitais não só tendem a mediar as relações como estão voltados a uma lógica individualizada. Estamos conectados uns aos outros, mas cada um se encontra atrás de seu celular pessoal, de seu próprio computador, etc.

Figura 21 - "*Family separated by the Internet*", 2021, Alfredo Martirena

[9] Termo japonês que se refere de modo geral a pessoas entre 15 a 39 anos que, visando evitar contato com outras pessoas, removem-se inteiramente da sociedade. De fato, o termo em japonês *Hikikomori* significa, literalmente, "isolado em casa" (HAN, 2018, p.29).

Na perspectiva do filósofo sul-coreano, a comunicação digital não só é pobre de encontro, como também é pobre de olhar. Segundo ele, ao mesmo tempo em que as videochamadas tornam, por exemplo, a separação espacial dos amantes mais suportável, possibilitando que possamos estar em contato remoto 24 horas por dia, a distância que persiste é sempre perceptível (HAN, 2018, p.47). O autor ilustra este espaço intervalar ao notar que nas videochamadas existe um desencontro do olhar: se eu avisto os olhos no rosto reproduzido na tela, o outro notará que eu estou, em realidade, olhando levemente para baixo, uma vez que a câmera está instalada na extremidade superior dos computadores. Se o encontro imediato permite que o ato de ver a alguém coincida com o ato de ser visto, as videochamadas instauram um olhar assimétrico, desencontrado. Segundo Han, a óptica da câmera não é a única responsável por esta assimetria, é antes o "outro ausente" que leva a um olhar fundamentalmente faltante (HAN, 2018, p.47-48).

Han argumenta que esta ausência do outro seria exacerbada ao passo em que o digital abafa toda forma de negatividade, trabalhando essencialmente com a positividade, isto é, a lógica da promoção do igual, do "curtir sem lacunas" (HAN, 2018, p.45). A esses dispositivos e seus algoritmos fundantes, mais interessaria a narcisificação da percepção que o aparecimento do estranhamente outro. Como Han exemplifica, passar o dedo pela *touchscreen* é um movimento que tem uma consequência em relação ao outro; este gesto eliminaria a distância que constitui o outro em sua alteridade, descartando-o "com o passar do dedo[10], a fim de deixar que nossa imagem espelhada se apresente" (HAN, 2018, p.49). Esta noção se aplica também às chamadas mídias sociais, cujas comunidades são forjadas pelo desejo do próprio usuário. Conforme discutido por Baitello:

> A lógica da organização da chamada mídia social reúne pessoas pelos critérios da similaridade e não da diversidade. Diferentemente da vida prática, os confrontantes são evitados, as diferenças são eliminadas. Formam-se tribos homogêneas de um tipo de pensamento, aspirações iguais, idênticas atitudes de vida. Toda discordância soa áspera e indesejável, causa rejeição imediata e eliminação sumária [...]. Aqui não se trata de "ter razão" ou estar certo, não se trata de ter bons argumentos, razoáveis e lúcidos. Aqui se trata apenas de reforçar um sentimento tribal de pertencimento. Você deve ser igual a mim sempre e deverá apenas confirmar as minhas convicções individuais. (BAITELLO, 2019, p.92)

Esta narcisificação se acentua, segundo o autor, ao passo em que os *smartphones* são popularizados e se equipam com câmeras frontais, possibilitando que nos vejamos

[10] Referência a aplicativos de encontros como o Tinder, por exemplo, onde se recusa uma pessoa ao arrastar sua foto para a esquerda (HAN, 2018, p.49).

através do espelho da tela e levando, assim, ao difundido fenômeno das *selfies.* Se ao utilizarmos os celulares nos encontramos frequentemente cabisbaixos, com a cervical flexionada e o peitoral contraído, as *selfies* reconfiguram (ou falseiam?) nossa postura; estendemos a cervical, estufamos o peito, levantamos o braço, abrimos um sorriso compulsório e nos colocamos em posição quase que heróica com o intuito principal de registrar nossa triunfante imagem em primeiro plano, a ser exposta nas mídias sociais. As *selfies*, segundo a perspectiva de Baitello, são imagens do eu-mesmo que nos dizem “eu vejo o eu-aqui” (BAITELLO, 2019, p.94) e, devido à sua excessiva presença no âmbito virtual, denotariam a mais pura expressão de um desamparo (BAITELLO, 2019, p.19). de fato, bastaria hoje ter uma conta no Instagram para notar a inflação imagética de ”eus” a que Baitello se refere, tal como a homogeneização pobre de complexidade das bolhas sociais que são propiciadas no rarefeito espaço do virtual.

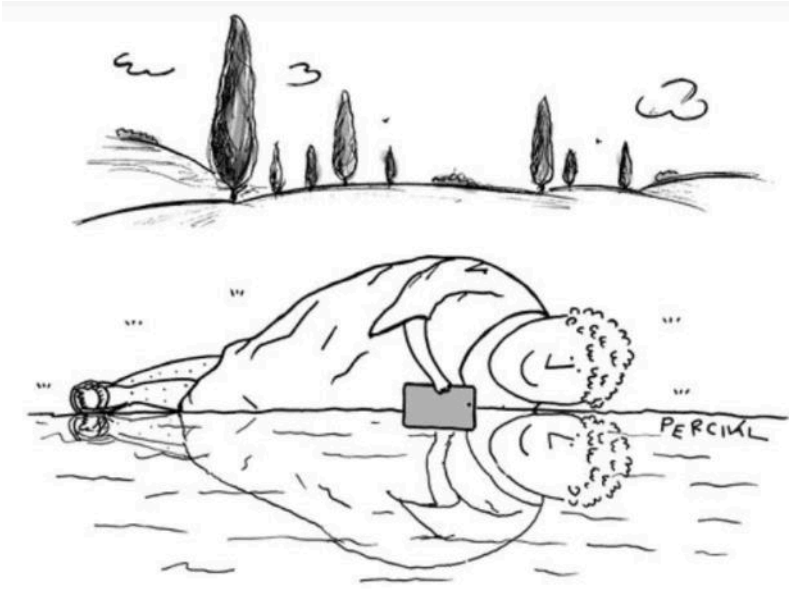


Figura 22 - “*Narcissus taking a selfie*”, 2019, Matt Percival

É evidente, ao menos sob minha perspectiva, que não há problemas intrínsecos em habitar o ciberespaço e desfrutar das ampliações do digital aqui já mencionadas. São regalias poder conversar, ver a imagem e escutar a voz daqueles que amamos e se encontram distantes, assim como poder ter acesso instantâneo àquilo que acontece ao redor do mundo. A problemática se encontra, como sempre, na relação que tecemos com estas tecnologias. Se culturalmente usássemos esses dispositivos de forma equilibrada, tanto esta discussão como as obras dos autores supracitados não precisariam ser formuladas. Apoio minhas elaborações em pensadores conterrâneos e internacionais, porém, mais uma vez, a experiência por si só já seria capaz de revelar o panorama que

aqui tratamos: basta andar nas ruas, pegar o metrô, esperar nas filas de banco para notar que o mundo digital tem sido uma poderosa isca ao suspender nossa presença do entorno físico. Ilhados em nossos celulares, passamos a habitar mais o ciberespaço através de sua imagem planar que o espaço enquanto circundância (KAMPER, 1997, p.233) e, por conta disso, ficamos dessintonizados de quem passa por nós e do que acontece em volta, aos lados, acima e atrás, privando-nos do contato com a realidade tangível. Como pontua Han:

> Por causa da eficiência e da comodidade da comunicação digital, evitamos crescentemente o contato direto com pessoas reais, e mesmo o contato com o real como um todo. A mídia digital leva o contraposto real cada vez mais ao desaparecimento. Ela o registra como resistência. Logo, a comunicação digital se torna cada vez mais sem corpo e sem rosto. (HAN, 2018, p.44)

Em direto diálogo com Han, Baitello sinaliza que estamos hoje continuamente sujeitos à irresistível tentação de entrar na própria cápsula e, por isso, nunca fomos tão fechados em nós mesmos como somos atualmente (BAITELLO, 2019, p.60). Ademais, o autor pontua que, em um mundo que apostou todas as fichas nas telecomunicações, emergiu o que se chama de teledependência e a análoga tela-dependência, enfatizando o papel dos dispositivos digitais nesse comportamento, em um nível ou outro, patologizante:

> [...] A tela-dependência também é uma teledependência, ou seja, uma dependência da distância. Busca-se uma proximidade do distante, na forma de imagem. Tudo o que está próximo, ao redor, é, em alguma medida, ignorado ou minimizado: o espaço concreto, as sensorialidades, o tempo imediato, as sincronizações, os ritmos da vida e os ritmos sociais. A teledependência é a manifestação mais extremada da nova forma de nomadismo sem o corpo, viajar nas janelas sintéticas, navegar, surfar sem limites, na imagem e com a imagem. É uma dependência na busca, a tentativa de preenchimento de um presente e de uma proximidade esvaziados, sem corpo. (BAITELLO, 2012, p.89-90)

Figura 23 - "*Fiebre por la tele*", 2008, Arcadio Esquivel

3.3 Quadro III: o corpo imaterial

Sob este cenário de isolamento do outro e do espaço-tempo imediato, podemos prosseguir para a terceira e última frente desta discussão: o corpo imaterial (ou, de modo análogo, o corpo-imagem). Ihde, logo na introdução de sua obra “Bodies in Technology” (2001), propõe um exercício imaginativo para ilustrar essa questão. Ao propor para seus alunos se imaginarem em uma experiência fantasiosa de alçar vôo, o pós-fenomenólogo demonstra as diferenças de seus relatos através de duas perspectivas: uma parcela da turma descreveu o vôo hipotético em primeira pessoa, formulando relatos que contemplam a riqueza sensorial da experiência completa e pluridimensional que envolve o ato de voar; outra parcela relatou a vivência a partir de um ponto de vista externo, em terceira pessoa, optando inconscientemente por objetificar a experiência visualmente e, assim, ausentar de suas descrições possíveis detalhes proprioceptivos ou cinestésicos (IHDE, 2001, p.04-05).

O pós-fenomenólogo distingue estas duas concepções distintas do corpo a partir de duas denominações: o *here-body* (“o corpo-aqui”) e o *image-body* (“o corpo-imagem”). O *here-body* seria o corpo material, que experiencia o mundo de forma direta, em sua carne; o *image-body*, por sua vez, seria uma projeção virtual do corpo, uma imagem observada de fora. Ambas instâncias co-existem, como discute a própria fenomenologia tradicional de Merleau-ponty: o corpo é sempre sujeito e objeto em natureza reflexiva, vendo e sendo visto, afetando e sendo afetado. No entanto, esta dual constituição acaba por adquirir uma forma particular na cultura digital, dentro da qual parece existir uma normatização do *image-body* em detrimento do *here-body*. Contudo, convém lembrar antes que, embora o desenvolvimento tecnológico agudize tal fenômeno, a transformação do corpo em imagem não é atual. Como coloca Dietmar Kamper:

> A transformação dos corpos em imagens de corpos teve lugar numa série de graus de abstração. Abstração significa aqui ‘subtrair o olhar’ (absehen von). O poder do olhar manifesta-se naquilo que não é visto, que é deixado à margem como vítima da primeira distinção de uma visão focalizadora. Os corpos que nos circundam foram inicialmente distanciados e estilizados em retratos, estátuas e corpos ideais (Bildkörpern); depois fotografados em superfícies e transformados em imagens corporais (Körperbildern); e finalmente projetados sobre suportes de imagens de diversos materiais, da tela de linho à da TV, sendo aqui irresistível a tendência à imaterialidade. Do circundante (Umgebung), passando pelo em frente (Gegenüber), até o objeto (Gegenstand) e até o fantasma (Gespenst), do circunjeto (Circumjekt) passando pelo objeto ao projeto e ao projétil, parece não haver parada. Contudo o fantasma projétil comporta-se no fim como um zumbi (Wiedergänger), como um agressivo espírito que retorna (Revenant). (KAMPER, 1997, p.231)

Kamper associa a transformação dos corpos em imagens de corpos a um fenômeno de abstração progressiva. Se inicialmente os corpos humanos nos circundavam no espaço físico multidimensional, estes passaram a ser dispostos em nossa frente enquanto planos de representação, sob suportes cada vez mais imateriais, em ressonância com o que já foi discutido a respeito da historicidade das imagens técnicas. Se isto também não se configura como um alerta em si mesmo (afinal, há grande valor e conhecimento nas representações de Da Vinci, nas sequências fotográficas de Muybridge, nas obras cinematográficas de Deren, etc.), tal abstração se torna potencialmente problemática ao ponto em que, no cenário contemporâneo, a relação com o corpo real, tridimensional, constituído de carne e ossos, passa a ser substituída pela relação com o corpo espectral, bidimensional em seu *display* e nulodimensional em sua natureza pixelar. Conforme pontua Baitello, ao atualizar o pensamento de Kamper:

> [...] Vivemos em uma era em que a imagem tenta impor ao corpo seus parâmetros. E seus parâmetros não possuem a espacialidade tridimensional do corpo nem sua sensorialidade complexa (com tatilidades e texturas, odores e sentido do olfato, sons e ouvires). O complexo fenômeno dos corpos-imagens é uma das demonstrações do poder das imagens sobre os corpos. Estes aspiram à idealidade eterna e imutável daquelas e se submetem a qualquer sacrifício para apagar o tempo e suas marcas, escritas, sinais e cicatrizes. Ora, o corpo se transforma com uma velocidade que lhe é própria, enquanto a imagem é feita para não se transformar, não envelhecer. (BAITELLO, 2012, p.91-92)

Ao sofrermos as imposições dominantes do reino das imagens, somos sujeitos a uma série de intervenções violentas. A imposição da bidimensionalidade, por si só, já é uma redução drástica à natureza tridimensional humana: se nas representações aplanadas de nossos corpos e nas interações que tecemos com outros corpos-imagens não temos outra saída a não ser nos confrontarmos com um *display* retangular sem profundidade, que atenção passamos a dar ao volume integral do corpo? Se minhas costas não importam à interface, talvez não seriam as dores na coluna, tão comuns aos usuários sedentários do digital, um sintoma adjacente à bidimensionalidade autoritária das telas digitais? O corpo não mente e seu volume se ressente ao precisar se adequar aos espaços inóspitos do plano e do pixel, onde nenhum corpo real sobreviveria. Afinal, habitar um não-espaço, um vazio meio-de-campo, sempre será uma tarefa deveras dolorosa a um corpo de carne e osso, o qual deseja ocupar o espaço físico, percorrer o campo em sua totalidade, provido de todos os sentidos que possui e disposto em todas as dimensões que possa preencher.

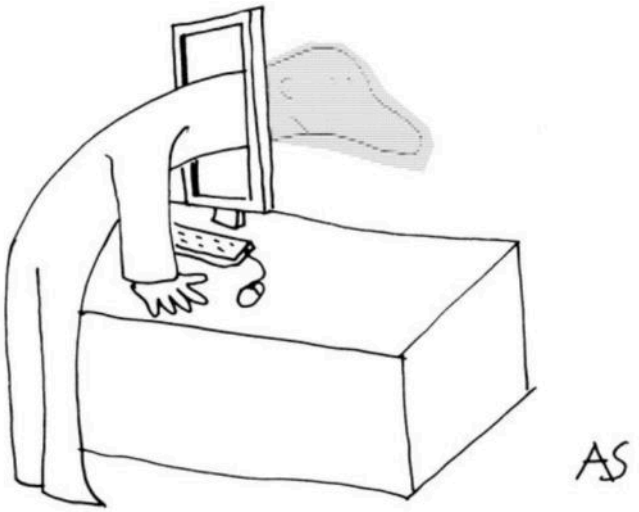


Figura 24 - "*Virtual Reality*", 2011, Andres Soria

De fato, Byung-Chul Han argumenta que a partir da virada digital, deixamos de obedecer ao *nomos* da terra, isto é, as normas, leis e convenções terrenas. Com isso, despedimos de tudo que se relaciona às qualidades do elemento: o peso, a firmeza, as demarcações claras e as distinções bem definidas, o senso de proximidade e até a distância (HAN, 2018, p.90-92). Complementarmente, Baitello associa o reino das imagens digitais à ordem das coisas aéreas e suspensas: tudo que é impalpável, diáfano, rarefeito, elevado (BAITELLO, 2019, p.49). Se as imagens inscritas em suportes físicos (como o papel fotográfico, por exemplo) estariam sujeitas à ação infalível do tempo e à degradação, as imagens digitais, em sua natureza informacional e abstrata, não estão condicionadas à mortalidade, tais quais as coisas terrenas, do reino da matéria. Segundo Han, a mídia digital é, em verdade, mais distante do real do que mídias analógicas, por justamente existir menos *analogia* entre o digital e o real (HAN, 2018, p.56). Conforme elabora o filósofo:

> A mídia digital não tem idade, destino e morte. Nela, o tempo mesmo é congelado. Ela é uma mídia atemporal. A mídia analógica *padece do tempo.* A *paixão* é a sua forma de expressão: 'não apenas a foto partilha do destino do papel (efêmero), ela não é nem um pouco menos mortal, mesmo quando ela é fixada em um material mais duro; assim como um organismo, ela nasce de grãos germinantes de prata, floresce por um instante, [apenas] para logo envelhecer. Assaltada pela luz e pela umidade, ela se desbota e se desgasta e desaparece [...][11]. Barthes liga à fotografia analógica uma forma de vida para a qual a negatividade do tempo é constitutiva. A imagem digital, em contrapartida, acompanha uma outra forma de vida, na qual tanto o vir a ser quanto o envelhecer, tanto o nascimento quanto a morte são apagados. Ela caracteriza uma presença e um presente permanentes. A imagem digital não floresce ou reluz, pois a negatividade do murchar está inscrita no florescer e a negatividade da sombra, no brilho. (HAN, 2018, p.57)

[11] Trecho retirado da p.104 do livro "A câmara clara" (1985) de Roland Barthes, citado por Byung-Chul Han.

Se as imagens digitais, então, deslocadas do reino da matéria, estariam fadadas a uma forma de vida eterna e imutável, sem a presença de quaisquer degradações do tempo, elas acabariam por servir de modelo para nós, indo além de meras reproduções. Segundo Han, a mídia digital é capaz de realizar uma inversão icônica, que faz com que as imagens pareçam mais vivas, mais bonitas e melhores do que a realidade falível (HAN, 2018, p.53). Com isso, passamos a realizar uma fuga ao reino idealizado das imagens digitais, às quais podemos imprimir manipulações deliberadas, sempre em busca de enaltecer nossa reputação. Se as imagens técnicas, desde seu berço, deformavam a imagem do mundo e dispunham de toda a sorte de artifícios manipuladores, agora o usuário das mídias digitais passa a ter poder de produção e, com isso, também poder de manipulação.

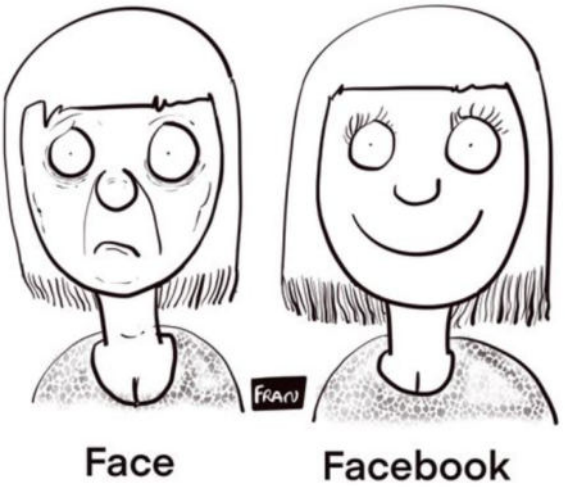


Figura 25 - "*Face/Facebook*", 2023, Fran

Como Han costuma pontuar, o âmbito digital segue a lógica da positividade, isto é, do "curtir sem lacunas" (HAN, 2018, p.45). Sob esta ordem, aquilo que se apresenta nas redes é comumente manipulado de modo a encobrir o que não se deseja mostrar e exibir somente o que é, ao fim e ao cabo, positivo: nosso melhor ângulo, nossas vitórias e conquistas, nossas experiências mais atrativas, enfim, nossa vida no mais puro e pleno êxito. De fato, o corpo-imagem e a vida-imagem são facilmente manipuláveis e, entretanto, não são inofensivas: mesmo em sua natureza rarefeita, modificam profundamente nossa experiência tangível do real. Não à toa, distúrbios de autoimagem tiveram um aumento significativo junto à explosão das *selfies* nas redes, com seus filtros, falseamentos e remoções de quaisquer marcas indesejadas do reino da matéria (HOSIE, 2018). De forma análoga, houve casos relatados de ansiedade e depressão entre jovens que utilizam as mídias sociais e acabam por terem a saúde mental impactada ao realizar comparações com corpos e vidas aparentemente ideais (SOUZA et. DA CUNHA, 2019).

Neste paradigma em que o corpo-imagem passa a exercer um poder sobre o corpo real, a lógica do “parecer” frequentemente se sobrepõe à lógica do “ser” e, nas palavras de Baitello, a vida-imagem extrapola os limites da vida-ela-mesma (BAITELLO, 2019, p.106). A problemática presente é que, ao nos preocuparmos tanto com a imagem de nós mesmos, de nossos corpos e das nossas vidas, estaríamos deixando de aplicar atenção e cuidado ao corpo enquanto carne e à existência enquanto experiência direta. Mais uma vez, apoio-me aqui nas inteligências vivenciais inegáveis que todos nós compartilhamos: qualquer pessoa que tenha ido a um concerto após a popularização dos *smartphones* sabe do que estou dizendo. Passou a ser mais relevante capturar e exibir os vestígios do evento, sob o discurso implícito do “eu fui (você não)”, do que propriamente experienciar o show em plena presença e se satisfazer com as imagens gravadas na memória. Por que reproduzimos esse gesto padronizado em que o parecer se coloca em detrimento do ser? Conforme indaga Baitello:

> De onde vem a necessidade de me ver em todos os lugares, em poses estereotipadas, com as mesmas caras e bocas, com o mesmo sorriso aberto, mudando apenas os cenários? Quando foi que nos perdemos de nós mesmos a ponto de precisarmos tantos comprovantes de existência, ainda que em imagem? E será que comprovam alguma coisa? Será que vemos novamente as fotos tiradas e distribuídas? Elas são feitas para mim mesmo ou para distribuição indiscriminada? Para agregar valor ao eu-mesmo ou ao eu-imagem? [...] Será que nos perguntamos alguma vez como e por que surgiram tais gestos tão disseminados? O que custam tais gestos universais e a quem eles trazem ganhos efetivos? (BAITELLO, 2019, p.106)

Figura 26 - “*Once an Instagrammer…*”, 2024, Fran

Muitas questões, poucas respostas. Por ora, somente é possível dizer quem não ganha nessa história: o corpo real e sua capacidade de experienciar o mundo de forma autônoma, em total liberdade de gestos, posturas e movimentos, a despeito do que estes possam vir a parecer a outrem. Quem não ganha é o corpo que desperdiça a maior parte de seu limitado tempo de vida ao ter sua atenção e seu cuidado constantemente capturados por reinos incondizentes com sua natureza material. Quem não ganha é o corpo que abdica de ter uma relação íntima, experiencial e dinâmica com sua própria carne e a carne do mundo em nome de uma caça desmedida ao mundo rarefeito e imobilizante das informações. Quem não ganha é, de certo, o corpo fatigado, observador de imagens que o informam mas já não o sensibilizam e que, diante de tanto ruído, acaba por perder suas habilidades perceptivas mais fundamentais. Definitivamente, quem não ganha é o corpo que aceita sua condição espectatorial perante a vida e foge ao espaço protegido atrás das janelas, sempre aguardando, desde a comodidade e a segurança de seu assento, um espetáculo que nunca parece começar.

3.4 Entre enquadramentos: catástrofe ou uma nova gênese?

Diante do exposto, pergunto: o que se tornou o corpo contemporâneo da era digital? Um ordinário caçador de informações, um *voyeur* de janelas incapaz de ter experiências? Um agente manipulador que acredita se beneficiar da ilusão do mundo das aparências? Um mero reprodutor de gestos estereotipados que, ao fim, nada agregam à sua existência? Uma imagem bidimensional distante do que uma vez teve volume, massa, peso e textura? Um ser espectral tão abstrato e rarefeito quanto às informações codificadas que o compõe? Um alienado em sua bolha e suas janelas individualizantes, apartado do mundo e do outro? Uma máquina estática que digita mas não toca, encara mas não olha, opera mas não vive? Há esperança para um corpo que perdeu a materialidade, o espaço, a alteridade e a ação?

Na literatura sobre essa questão, percebo dois pólos. De um lado, há aqueles que se posicionam de forma descrente e quase apocalíptica em relação às novas tecnologias. Han, Kamper e Baitello veem a imaterialidade da imagem como ameaça à corporeidade, baseando-se em exemplos bastante razoáveis da cultura contemporânea. O filósofo francês Paul Virilio também se enquadra nesse pólo. Em “Cibermundo: a política do pior” (1997), ele argumenta que os avanços tecnológicos atingiram um limite, levando à perda da relação com nós mesmos, com o outro e com o mundo, de modo a ameaçar nossa integridade física e situacionalidade (VIRILIO, 1997, p.46). Segundo o autor:

> A reapropriação do corpo, para a qual a dança é a resistência máxima, não é simplesmente um problema de coreografia, mas um problema de sociografia, de relação com o outro, de relação com o mundo. Caso contrário, é loucura, ou seja, a perda do mundo e a perda do corpo. Os atrasos tecnológicos causados pela telepresença tentam nos fazer perder nosso próprio corpo em prol de um amor imoderado pelo corpo virtual, por esse espectro que aparece na 'estranha claraboia' e no 'espaço da realidade virtual'. Isso implica uma considerável ameaça de perda do outro, o declínio da presença física em favor de uma presença imaterial e fantasmagórica. (VIRILIO, 1997,p.47)

De outro lado, encontram-se pesquisadores, teóricos e artistas das novas mídias que enxergam essa questão de forma mais otimista, posicionando os avanços tecnológicos em um terreno prolífico. Um exemplo de integrante deste pólo é o teórico das mídias Mark Hansen, pesquisador do papel desempenhado pela tecnologia na agência humana e na vida social. Na introdução de sua obra "Corpos em Código: Interfaces com Mídias Digitais" (2006), Hansen compactua com a visão tecnofílica do duo de artistas de novas mídias Monika Fleischmann e Wolfgang Strauss, destacando que é necessário "virar de cabeça para baixo a teoria de que o homem está perdendo seu corpo para a tecnologia, uma vez que a mídia interativa está apoiando os mecanismos multissensoriais do corpo e, portanto, ampliando o espaço do homem para brincar e agir" (HANSEN, 2006, p.02-03).

Segundo Hansen, esta declaração serviria para simbolizar o que se chama de realidade mista, conceito que busca abolir o paradigma contrastante da realidade física *versus* a realidade virtual. Sob esta visão, o reino físico e o virtual não só podem convergir e coexistir, como a própria noção de experiência poderia ser incorporada às ferramentas do digital. O autor argumenta que, se a experiência tecnologicamente assistida é processada pelo corpo e suas interfaces sensoriais, não há diferença de espécie que demarque a realidade virtual (em um sentido restrito e tecnicista) do restante das experiências, sendo toda realidade, de fato, uma realidade mista (HANSEN, 2006, p.06). Como pontua o autor:

> O paradigma da realidade mista difere de forma mais saliente dessa fantasia em sua implantação da homologia funcional entre as tecnologias de realidade virtual e a percepção: em vez de conceber o virtual como um simulacro técnico total e como a abertura de um mundo de fantasia totalmente imersivo e autocontrolado, o paradigma da realidade mista o trata simplesmente como mais um reino entre outros que podem ser acessados por meio da percepção ou enação corporificada. Dessa forma, a ênfase recai menos sobre o conteúdo do virtual do que sobre os meios de acesso a ele, menos sobre o que é percebido no mundo do que sobre como ele é percebido em primeiro lugar. (HANSEN, 2006, p.04)

O teórico americano argumenta que, tal como sinalizado pela pós-fenomenologia de Ihde, o ser humano é originalmente um ser técnico e a realidade mista seria nada mais que a adequação da dimensão fenomenológica do conhecimento ao mundo contemporâneo. Hansen contrasta a visão de Kittler, na qual a mídia determina nossa situação ao colocar em primeiro plano a autonomia da técnica, pontuando que o conceito de realidade mista priorizaria precisamente o oposto: “a irredutível base corporal ou analógica da experiência que, devemos acrescentar, sempre foi condicionada por uma dimensão técnica e sempre ocorreu como uma co-função da corporificação com a técnica” (HANSEN, 2006, p.08-09). Através dessa perspectiva, o autor busca integrar a dimensão técnica à natureza humana, ressaltando que a primeira não é e nunca foi uma força externa, senão parte integrante de nossa experiência corpórea do mundo.

Hansen, em grande parte de suas análises no livro em questão, utiliza obras de artistas contemporâneos como exemplos criativos que ilustram o conceito de realidade mista, enfatizando a base corporal ou analógica da experiência digitalmente assistida. Ademais, o autor pontua a importância recente que se tem atribuído ao movimento corporal quando nos relacionamos com as tecnologias digitais, constatando que, ao passo em que espaços físicos e virtuais têm convergido nos ambientes corporativos e de entretenimento da atualidade, pesquisadores e artistas das novas mídias passaram a reconhecer que seria “a atividade motora (e não a verossimilhança representacional) a chave para cruzamentos fluidos e funcionais entre os reinos virtual e físico” (HANSEN, 2006, p.02).

Se o autor tem êxito em seus textos ao apontar soluções criativas no âmbito da arte, faltam exemplos aplicáveis que corroboram sua visão dentro da cultura digital do dia-a-dia, tão enfatizada pelos autores supracitados, não tão otimistas. Nesse sentido, o posicionamento da pesquisadora australiana Anna Munster, já citada nesta discussão, parece trilhar um caminho do meio entre estes dois pólos extremos. Munster, de fato, reconhece e elabora acerca das limitações proprioceptivas e cinestésicas próprias das interações mais pragmáticas que tecemos com as novas mídias, enfatizando que estas configuram, computam e programam nossa subjetividade (MUNSTER, 2006, p. 226). Entretanto, a autora acredita que, ao abordar criativamente as disjunções entre o código e a matéria, seria possível produzir outros engajamentos corporais nesta realidade mista. Como pontua, “há um conjunto de pontos, tendências ou capacidades correspondentes entre a computação e o mundo cotidiano que produz zonas de engajamento sensório e afetivo entre máquinas e seres humanos” (MUNSTER, 2006, p.159).

Finalmente, diante do posicionamento de Hansen e Munster, retomamos o que o filósofo Vilém Flusser enunciava como a posição transgressora que o fotógrafo deveria ter em relação à câmera, não sendo refém dela e de seus programas. No caso da presente pesquisa, aplicamos seu pensamento às máquinas que programam a subjetividade do corpo contemporâneo, como os celulares, os computadores e as câmeras digitais, ainda que nelas estejam presentes traços conceituais de suas mídias antecedentes. Em termos expandidos, como deixaríamos de ser um "fotógrafo" que trabalha para o aparelho, em sua dimensão instrumental, e passamos a jogar com ele, em sua dimensão de brinquedo? (FLUSSER, 1985, p.16). Tal como sintetiza o artista-pesquisador Guto Nóbrega acerca das questões acionadas pela filosofia Flusser, "como superar o aspecto determinista do aparelho e abrir espaço para a liberdade criativa em um mundo ocupado e programado por máquinas? Como subverter a absorção das intenções humanas pelo aparelho? É possível configurar alianças criativas entre humanos e aparelhos?" (NÓBREGA, 2023, p.38).

Em uma palestra proferida na Academia das Artes em Berlim, Flusser aponta que "descemos ao fundo da escada da abstração, alcançamos a nulodimensão e nela desenvolvemos todos os aparatos que reúnem pontos e simulam letras, imagens ou volumes" (FLUSSER apud BAITELLO, 2012, p.64). Como não podemos mais ir além dessa direção, Dietmar Kamper, presente na palestra em questão, conta que o próprio filósofo concluiu que precisaríamos retornar às dimensões do espaço e reconstruir paulatinamente as dimensões perdidas (BAITELLO, 2012, p.64). Com isso, indago: seria possível extrair da natureza nulodimensional uma potência de reconstrução das dimensões subtraídas da experiência humana na contemporaneidade? Seria a imagem digital capaz de ser aparelhada de modo a libertar o corpo, os gestos, as posições e os movimentos dos usuários, proporcionando-lhes subjetividades mais autônomas, menos programáticas?

Segundo Munster, "há sempre outras maneiras de conceber, manifestar e experienciar a cultura digital, abrindo espaço no terreno relativamente inexplorado da experiência digital corporificada" (MUNSTER, 2006, p.38). Com o intuito de imaginar outras maneiras de interações entre computadores e seres humanos, a autora sugere que a arte de novas mídias pode nos ajudar a ir além da premissa de "*disembodiment*" e vislumbrar outros caminhos possíveis. No capítulo seguinte, buscarei discorrer sobre o trabalho prático que venho desenvolvendo ao longo desta pesquisa híbrida, nomeado "Castelo Neon". A partir do recorte da arte de novas mídias, em especial no que concerne à arte interativa, refletirei sobre o processo criativo, a ativação da obra e os relatos dos participantes.

4. CASTELO NEON: UMA ABORDAGEM PRÁTICA

Desembocamos, então, no experimento artístico que venho desenvolvendo nesta investigação teórica-prática desde o início do programa de pós-graduação, isto é, do segundo semestre de 2022 até o momento atual. Se, no capítulo anterior, busquei realizar um mapeamento de cunho cultural sobre como são desenhadas as relações cotidianas entre o corpo e a imagem digital, neste capítulo procuro trazer à discussão possíveis deslocamentos destes traçados no âmbito da arte contemporânea, colocando ao centro minha obra “Castelo Neon” e suas proposições. Logo, discutirei aqui as concepções iniciais do trabalho, suas inspirações referenciais, seus procedimentos técnicos, suas articulações teóricas e conceituais. Da mesma forma, buscarei elaborar sobre as duas ativações da obra que ocorreram ao longo dos últimos anos, entremeando relatos de participantes com minhas próprias percepções e reflexões, incluindo análises críticas sobre o desenvolvimento do trabalho até o presente momento.

De antemão, por se tratar de uma obra de arte interativa que busca jogar com os dispositivos tecnológicos e as experiências mediáticas já discutidas nos capítulos anteriores, denomino os deslocamentos das relações humano-máquinas propostos em “Castelo Neon” como *tecnopoéticos* (KOZAK, 2012, p.182). Levando em consideração que não podemos dissociar a experiência da imagem da experiência medial (BELTING, 2014, p.40), ao passo em que o trabalho instalativo busca contestar os condicionamentos inferidos pela imagem sobre o corpo e o processo de *embodiment*, ele também acaba por questionar o uso programático atribuído aos aparelhos tecnológicos que nos rodeiam no cotidiano: computadores, celulares, câmeras, ecrãs, projetores, todos operados através das bases técnicas do digital. Como pontua Claudia Kozak, pesquisadora argentina que investiga os intercruzamentos entre arte, tecnologia e sociedade:

> Quando as práticas artísticas e seus “programas” assumem explicitamente o entorno tecnológico, encontramos uma “poética tecnológica” ou “tecnopoética”. Embora geralmente se utilize essa denominação para se referir à arte que incorpora as mais novas tecnologias de uma época, qualquer prática artística que experimente e problematize o fenômeno técnico/tecnológico pode ser considerada uma poética tecnológica. E não há necessariamente uma única abordagem: dentro das poéticas tecnológicas, existem posicionamentos diversos em relação à interação entre arte e tecnologia, que podem até ser opostos. Desde a exaltação acrítica de uma espécie de novidade tecnológica enraizada em velhos ideais de progresso até a intervenção e o desvio, podem ser encontradas diversas posturas intermediárias. (KOZAK, 2012, p.182)

Em minha abordagem artística, como já dito anteriormente, não busco adotar uma postura tecnofílica, tampouco tecnofóbica. Se por um lado creio ser imprescindível cultivar uma consciência crítica sobre como as tecnologias podem afetar nossa corporeidade e subjetividade, os artifícios técnicos que utilizo e os desvios criadores que proponho somente puderam ser viabilizados devido ao desenvolvimento tecnológico. Da mesma maneira que os artistas citados no segundo capítulo (Barbara Morgan, Maya Deren e Bill Viola) puderam tensionar a programação das máquinas de ordem dois, três e quatro (fotografia, cinema e vídeo, respectivamente) e, assim, realizar experimentações que explorassem criativamente o corpo e a imagem técnica, as experiências que proponho com as tecnologias digitais operam sob uma lógica similar: por um lado subversiva, ao romper com as dinâmicas estabelecidas pelo paradigma da tecnologia vigente e, por outro, reconhecedora de seu inquestionável potencial criador.

Frente ao exposto, fica evidente que, ao se tratar das tecnologias e suas múltiplas potencialidades, não há espaço para delimitações rígidas e/ou simplistas; pelo contrário, mais nos interessa, daqui em diante, refletir sobre os *modos* pelos quais outras relações humano-tecnologia poderiam ser maquinadas, apoiando-se na arte de novas mídias enquanto um âmbito naturalmente propício a tais desvios. Eis, então, meu pulso atual enquanto artista interdisciplinar do corpo e da imagem técnica: criar zonas de experimentação que rompam com as dinâmicas estabelecidas pela imagem digital e seus respectivos aparatos. Se a relação que tecemos com os dispositivos digitais pressupõe um corpo inativo por trás da máquina, de que modos tais tecnologias poderiam convidar ao movimento? Se o ambiente digital costuma isolar o corpo contemporâneo, através de que conformações esses aparelhos poderiam restabelecer o encontro? Se as tecnologias vigentes desmaterializaram o corpo em um grau extremo, como elas poderiam reverter este processo e nos recordar de que somos fundamentalmente matéria? Conforme pontuado pelo artista canadense David Rokeby, também impulsionado por motivações do gênero:

> O computador enquanto meio é fortemente enviesado. E, portanto, meu impulso ao usá-lo foi trabalhar solidamente contra esses vieses. Como o computador é puramente lógico, a linguagem de interação deve buscar ser intuitiva. Como o computador o distancia do seu corpo, o corpo deve estar fortemente engajado. Como a atividade do computador ocorre nos minúsculos campos de jogo dos circuitos integrados, o encontro com o computador deve acontecer em um espaço físico condizente à escala humana. Como o computador é objetivo e desinteressado, a experiência deve ser íntima. (MUNSTER apud ROKEBY, 2006, p.13)

Rokeby contrasta os vieses da máquina de ordem cinco com o tipo de experiência que ele gostaria de oferecer enquanto artista de novas mídias. “Castelo Neon”, de modo análogo, também busca proporcionar através da tecnologia digital experiências que sejam intuitivas, corporificadas, espaciais e íntimas, prezando, complementarmente, pela emersão de gestos autônomos, originados em campos experimentados processual e coletivamente. Tais intenções, entretanto, não surgiram de forma repentina, sendo edificadas através de vivências que constituíram minha trajetória enquanto fotógrafo, artista e indivíduo. Antes de adentrarmos na engenharia sensível da obra em questão, acredito ser relevante constratar as interações particulares entre corpos, máquinas e imagens que se configuraram através de minhas distintas práticas artísticas, assim como apontar para algumas experiências que definiram os caminhos trilhados atualmente. Para tanto, utilizarei a noção de campo para explicitar as dinâmicas relacionais entre seres humanos e dispositivos tecnológicos dentro do âmbito da arte de novas mídias.

No artigo “Campo, coerência e conectividade: modelos, metodologias e ações para o fluxo da arte em mídias úmidas” (2018), os pesquisadores Guto Nóbrega e Malu Fragoso desenvolvem as noções de campo, coerência e conectividade para tratar integrativamente de obras híbridas que unem seres orgânicos e máquinas. Segundo eles, o conceito de campo é aplicado como um modelo de trabalho para denotar as relações sistêmicas que ocorrem nos fluxos imateriais, invisíveis e dinâmicos entre organismos naturais (como, por exemplo, os seres humanos) e artificiais, (tal como os aparelhos maquínicos), levando em consideração tanto o processo de criação, como também o de fruição da obra de arte (NÓBREGA et FRAGOSO, 2018, p.40).

Desde 2015, ano em que dei início à minha investigação artística, até os dias atuais, percebo que os componentes presentes nos campos criativos e fruitivos de meus trabalhos permanecem inalterados: corpos humanos, câmeras digitais e imagens técnicas sempre foram, ao menos até este momento, elementos de grande recorrência em meu conjunto da obra. Seja ao lidar com a linguagem da fotoperformance e da fotodança, seja ao facilitar laboratórios pedagógicos de corpo e imagem, ou ainda ao elaborar instalações interativas, como o caso presente. Se houve uma mudança de pulso ao longo da exploração das linguagens supracitadas, devo dizer que ela se deu em grande parte devido às sutis diferenças de qualidade destes fluxos imateriais e invisíveis que perpassam os corpos, as máquinas de imagens e suas reproduções nos processos de criação e fruição das diferentes práticas artísticas as quais explorei.

4.1 Campos corpo-máquina-imagem e suas qualidades

Sem pretensões de me aprofundar em cada uma das linguagens exploradas nesses últimos dez anos, acredito ser válido elaborar sobre a qualidade dos fluxos que perpassam alguns dos campos criativos e fruitivos que constituem minha produção artística, resumida e ilustrada na primeira seção do primeiro capítulo desta dissertação. A começar pelas "Composições" (2015-2017), imagens fotográficas encenadas a partir de um projeto mental ou um rascunho visual prévio, percebo que a intenção de "caçar" uma foto idealizada antecipadamente pressupunha um processo de captura de imagem mais enrijecido, sem espaço para acasos, mudanças de intenções ou movimentos que pudessem extrapolar os planos e ângulos definidos de modo precedente. Como um diretor de cena, eu costumava enunciar meus desejos e impressões aos intérpretes (geralmente um ou dois), os quais atuavam para a câmera em busca de uma expressão condizente com o plano por mim elaborado - quase como em um sistema fechado.

Neste *modus operandi* de criar imagens, a qualidade de movimento do campo criativo pendia para um pólo *estático*, em que eu me colocava fixo atrás da câmera (em busca do quadro dito perfeito) e os intérpretes se moviam de acordo com minhas intenções, sempre sob algum controle (por exemplo, previamente posicionados em determinado ponto do quadro e direcionados a executar um determinado movimento). Ademais, ao passo em que existia uma relação fotógrafo/fotografado(s) neste processo criativo, a qualidade de interação pendia para um pólo *dual*, já que se estabelecia uma dinâmica de observador/observado(s) e, em última instância, sujeito/objeto(s). Por fim, vale mencionar que tais processos pressupunham a criação de um produto, isto é, a imagem técnica a ser contemplada por um futuro espectador, reforçando as qualidades que tendem ao pólo *dual* e ao pólo *estático* no campo de fruição das "Composições".

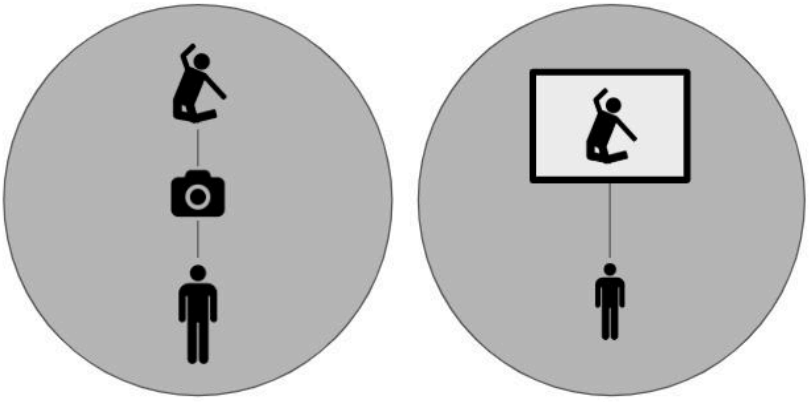


Figura 27 - Esquema dos campos de criação e fruição das "Composições"

Já no caso das “Improvisações” (2017-2018), imagens fotográficas encenadas a partir da relação entre fotógrafo, dançarino(s) e o espaço, noto que a ausência de um plano prévio e imutável levava a um processo de captura de imagem mais poroso, com maior abertura ao acaso e às intenções dos corpos fotografados. Uma vez que não existiam planos e ângulos pré-definidos e o próprio processo de construção de imagem se constituía através da improvisação em dança, percebo que os deslocamentos dos dançarinos no espaço-tempo exigiam que eu também me movesse no aqui-e-agora, de modo a atualizar continuamente minha perspectiva e possibilitar novas capturas. Nesta dança mediada pela câmera, portanto, a qualidade de movimento do campo criativo pendia para um pólo *dinâmico*, com grande margem de movimentação tanto para quem se encontra em frente à máquina como atrás dela. Contudo, neste campo criativo, ainda se impunha a qualidade de interação pendendo a um pólo *dual*, devido às relações observador/observado(s), como já visto nas “Composições”. Do mesmo modo, por tal processo também pressupor a criação de um produto final a ser contemplado, reforçavam-se as qualidades que tendem ao pólo *dual* e ao pólo *estático* no campo de fruição das “Improvisações”.

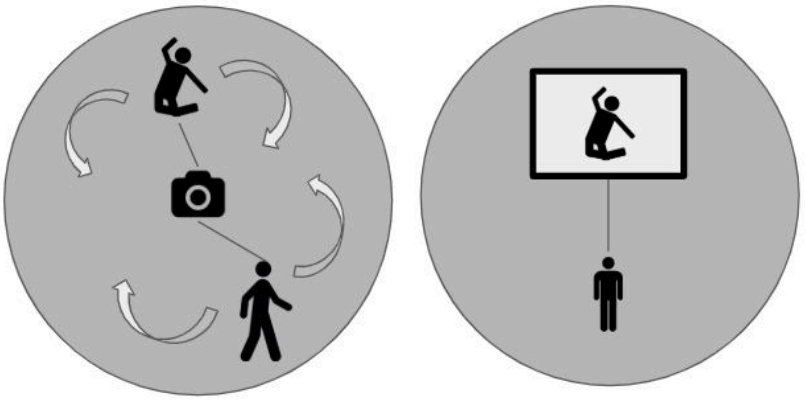


Figura 28 - Esquema dos campos de criação e fruição das “Improvisações”

Com o intuito de pluralizar este outro *modus operandi* de construir imagens, surgiu em 2018 o Movimento SINERGIA, laboratório pedagógico híbrido. Como explicado no primeiro capítulo, um dos eixos educativos do projeto baseava-se em explorar as práticas de fotodança, equipando os participantes das oficinas e dos cursos de extensão com princípios técnicos de fotografia, de modo a terem domínio sobre a máquina. Se, por um lado, o campo de criação mantia a qualidade *dinâmica* de movimento das “Improvisações”, desta vez potencializada no processo coletivo, por outro, mantiveram-se as relações observador(es)/observado(s) e a intenção de criar produtos finais a serem contemplados, corroborando as qualidades que tendem ao pólo *dual* e *estático.*

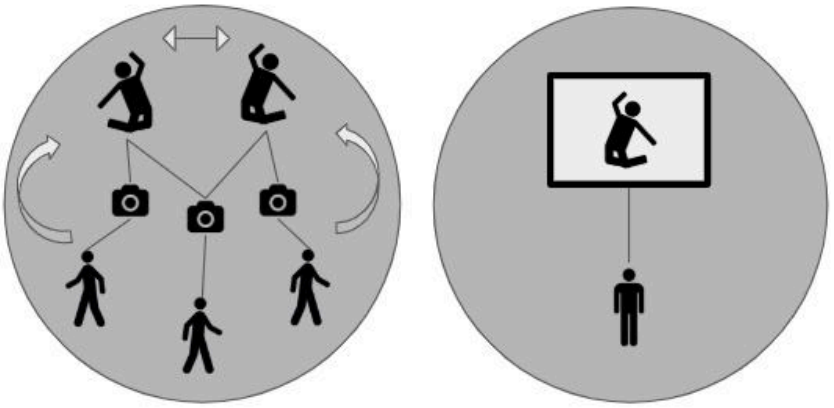


Figura 29 - Esquema dos campos de criação e fruição dos laboratórios pedagógicos

Ao longo de minha trajetória, conforme pude explorar estes fluxos invisíveis que perpassam os campos referentes às três práticas artísticas em questão (as “Composições” de 2015 a 2017, as “Improvisações” de 2017 a 2018 e os laboratórios pedagógicos de 2018 a 2020), notou-se uma emergência gradual de qualidades de movimento e de relação que possibilitaram experiências cada vez mais dinâmicas, corporificadas e coletivizadas no que concerne à relação dos corpos com as máquinas de imagens e o espaço físico. Entretanto, algumas condições pré-estabelecidas desses campos artísticos não possibilitavam a emergência de qualidades que caracterizariam o tipo de experiência que eu intencionava proporcionar ao público. Ainda que eu reconheça o valor de cada uma dessas práticas, seus potenciais transformativos e a capacidade de geração de afetos de suas imagens resultantes, a maneira pela qual tais sistemas eram conformados não mais atendia a meu pulso criativo e isto se explica por algumas razões.

Em primeiro lugar, para que esses campos entrem em ativação e alcancem seu máximo potencial, torna-se necessário que os corpos por trás das câmeras saibam manusear a máquina fotográfica e estejam equipados com algum conhecimento sobre a mídia, isto é, composição e enquadramento, triângulo de exposição (obturador, abertura, ISO), tipos de lentes, ajuste de foco, etc. Obviamente, os processos de aprendizagem exigem tempo para que tais habilidades técnicas sejam desenvolvidas e maturadas, de forma a possibilitar os fluxos dos campos de criação. Embora o formato do laboratório pedagógico com suas oficinas e cursos de extensão me trouxesse gratificação ao equipar os participantes com estes conhecimentos, indagava-me se era possível conceber campos de experimentação corpo-máquina-imagem em que os participantes atuariam a partir de um *logos* intuitivo, sem necessidade de se equipar previamente com pré-requisitos técnicos para poder desfrutar da experiência sensível de forma ilimitada.

Em segundo lugar, nota-se que os campos de criação das práticas supracitadas dificilmente escapavam da lógica dual. Uma vez que a câmera se colocava entre um corpo e outro, estabeleciam-se dinâmicas que, invariavelmente, delimitavam determinadas posições: alguém que observava por trás da câmera e alguém que era observado em frente dela. Ainda que o processo fosse coletivizado, como no caso dos laboratórios pedagógicos, a máquina não deixava de estar entre fotógrafo(s) e fotografado(s), condicionando a criação de dois pólos: sujeitos e objetos. De forma análoga, esta mesma qualidade dual se impunha nos campos de fruição, uma vez que o ato fotográfico pressupunha a criação de uma imagem resultante, isto é, um objeto a ser observado por um espectador *a posteriori.* Mais uma vez, não deixo de valorizar as relações fotógrafo/fotografado, a relevância da *vita contemplativa* (HAN, 2023, p.82) e as múltiplas abordagens criativas que podem emergir na construção de imagens fotográficas. Contudo, questionava como poderia conceber campos de experimentação corpo-máquina-imagem em que a polarização sujeito/objeto seria mais difusa, não só embaçando o posicionamento dos corpos entre as câmeras, como também rompendo com a intenção de criar um produto a ser contemplado, isto é, uma imagem fotográfica final. E se, através de outra conformação, o campo pudesse se configurar como um processo a ser experimentado em si mesmo, não visando a criação de nenhum resultado fixo?

A partir deste ponto, passei por algumas vivências que serviram como potenciais respostas a essas questões que emergiam ao refletir sobre minha prática. Uma experiência em especial que redefiniu meus caminhos artísticos foi estar presente na primeira exposição do artista William Forsythe no Brasil, realizada no SESC Pompéia (São Paulo), em 2019. Chamada “Objetos Coreográficos”, a exposição era composta por instalações que dispunham estímulos de diferentes naturezas (instruções faladas e escritas, elementos imagéticos, escultóricos, etc.) que convidavam o público a aguçar a percepção de seus corpos em movimento no espaço. Uma obra em específico me marcou nessa visita, justamente por contar com corpos, câmeras e imagens técnicas em conformações antes por mim não experimentadas. “Cidade de Abstratos” (2001), obra criada há mais de vinte anos e exibida extensivamente em diversos países até o momento presente, é um trabalho de Forsythe que faz uso desses dispositivos tecnológicos como iscas para experiências dinâmicas, corporificadas, coletivizadas, intuitivas, não-duais e puramente processuais. Se não encontrei nas práticas experimentais de fotografia campos que dispusessem dessas três últimas qualidades, foi a arte interativa que abriu meu leque de referências acerca das possibilidades de conformação de outros campos com corpos e máquinas de imagens.

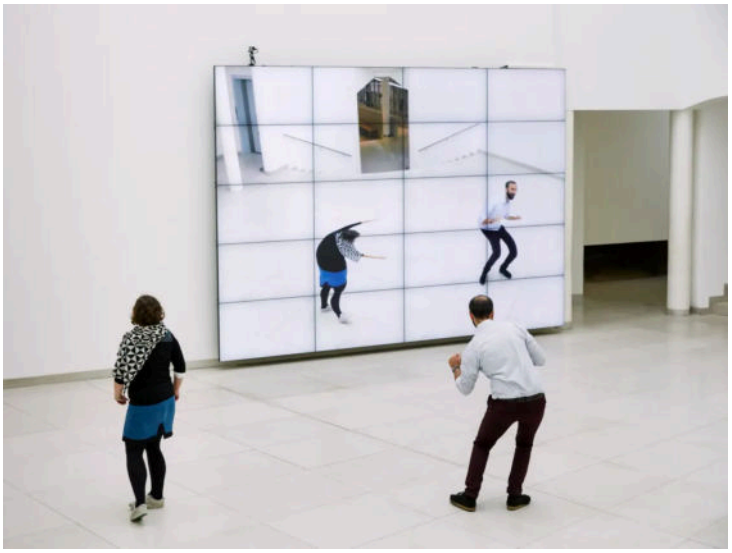


Figura 30 - “Cidade de Abstratos”, 2001, William Forsythe

Neste trabalho, Forsythe aloca uma câmera acima de um amplo painel de LED, ambos dispostos no espaço expositivo onde o público circula. A imagem captada pela câmera dos corpos no espaço é continuamente transformada e transmitida na grande tela, sendo sujeita a certas distorções corporais, espaciais e temporais elaboradas através de programação. Conforme explica Forsythe ao discorrer sobre a obra, “por meio de tentativa e erro, os espectadores aprendem a se ativar para saber mais sobre seu papel na construção das imagens na tela. O resultado são coreografias inadvertidas, iniciadas por meio de investigação, não por intenção” (FORSYTHE, 2001). De fato, em minha visita à instalação, era nítido como as reflexões distorcidas nos ecrãs se tornavam iscas eficazes ao criarem um espírito de experimentação coletiva no público, o qual investigava autônoma e ativamente formas pelas quais seus movimentos corporais no espaço físico poderiam servir de *inputs* para *outputs* distintos nos ecrãs.

No campo interativo de “Cidade de Abstratos”, em distinção aos campos ilustrados das práticas acima, não se faz necessário saber como operar uma câmera ou equipar-se com qualquer tipo de domínio técnico para construir a imagem e interagir com ela, bastando deixar-se levar pela intuição. Ademais, devido ao fato da câmera ser acoplada no painel de LED, a obra torna possível captar a imagem de todos os corpos participantes no espaço instalativo sem posicionar máquinas entre eles, abolindo as posições delimitadas de observador/observado. Por fim, a instalação não prevê a criação de um produto, isto é, uma imagem fixa: ao se tratar de uma transmissão em tempo real, o *display* se torna um dispositivo interativo em favor da processualidade. Inclusive, a interação poderia nem ocorrer e, caso ocorresse, poderia durar segundos ou até que o participante se cansasse.

Em meu caso, passei bons minutos interagindo com essa e outras instalações da exposição de Forsythe, a qual influenciou radicalmente meu pulso enquanto artista e me inspirou a elaborar o primeiro protótipo de “Castelo Neon”, em 2022, já dentro do programa de pós-graduação. Se no início existiam dúvidas sobre qual linha de força de meu conjunto da obra eu iria aprofundar em minha pesquisa de mestrado, outra vivência corroborou que a arte interativa era meu caminho de investigação. Ao presenciar a primeira edição da Nova Bienal Rio de Arte e Tecnologia, que ocorreu no Museu do Amanhã (Rio de Janeiro) em 2023, tive contato com a obra “Liminal”, do artista canadense Louis-Philippe Rondeau. Neste trabalho, Rondeau utiliza um princípio análogo ao usado por Forsythe em “Cidade de Abstratos”, ainda que com suas próprias particularidades. O artista, cuja investigação é centrada nas questões da pós-fotografia, desenvolve dispositivos que exploram a autorrepresentação de forma lúdica e não convencional, buscando revelar o corpo do público em suas obras instalativas sob uma luz diferenciada.

Figura 31 - “Liminal”, 2018, Louis Philippe-Rondeau

Em “Liminal”, a câmera se encontra acoplada a um arco de luz e a imagem captada dos corpos que o ultrapassam é projetada continuamente em um *display* posicionado à sua frente. Inspirado na técnica fotográfica *slit-scan* do século XIX, Rondeau faz uso da distorção da imagem distribuída no tempo como um recurso para engajar a participação ativa do público e criar novas formas dos participantes enxergarem a si mesmos enquanto se movem. Como a todo momento o reflexo distorcido é arrastado e a tela em branco é reconstituída, a imagem em *display*, assim como na obra de Forsythe, torna-se um dispositivo em prol da processualidade. Como os corpos necessitam atravessar o arco para observarem suas imagens desvanecendo, Rondeau acaba por materializar um limite entre presente e passado, refletindo, assim, sobre a passagem inexorável do tempo.

Ambas as instalações interativas, cada um a seu modo e sua poética, convocam os corpos do público a interagir intuitivamente com seus próprios reflexos, em tempo real. Devido ao fato da câmera fixa, presente em ambos os trabalhos, captar todos os corpos presentes no espaço instalativo e retornar a imagem *in situ*, os participantes passam a ser sujeitos da obra em conjunto, observando e interagindo com a imagem de si e dos outros. Ademais, ao passo em que a imagem refletida é transmitida em tempo real, os corpos presentes nessas obras acabam por ter uma experiência de pura processualidade com a imagem técnica, distinguindo-se de outros modos de uso mais ordinários das máquinas de imagens, os quais visam criar produtos acabados ao fim dos processos de captação e pós-produção, como fotografias, filmes e vídeos. É justamente este tipo de campo motriz, com estas qualidades, que eu ansiava (e ainda anseio) maquinar com corpos e tecnologias da imagem, em contraste ao campo das práticas de fotodança já citadas, as quais hoje se aplicam sobretudo ao meu trabalho comercial, sob encomenda. No que concerne meu trabalho autoral, meu pulso se encontra justamente no campo das instalações vídeo-interativas, categoria em que se insere o trabalho prático desta pesquisa.

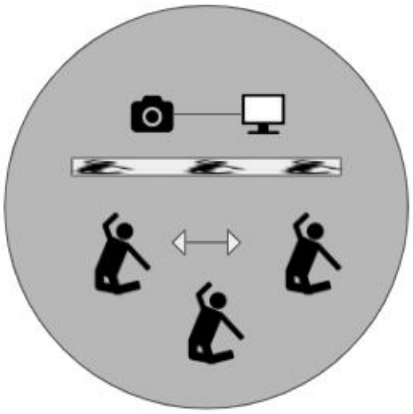


Figura 32 - Esquema do campo das instalações vídeo-interativas

Em seu ilustre texto "*Transforming mirrors: subjectivity and control in interactive media*" (1995), o artista canadense David Rokeby pontua as particularidades da arte interativa e das instalações vídeo-interativas, mais especificamente. Ao redefinir as transações estéticas, Rokeby explica que essa linguagem da arte contemporânea embaça os papéis tradicionais dados ao artista e sua audiência, ao ponto que os interatores se tornam criadores e passam a se expressar inventivamente através da mídia concebida pelo artista (ROKEBY, 1995, p.143). Em contraste com a linguagem da fotografia e de outras mídias cujas transações estéticas se dividem em campos de criação e de fruição, a arte interativa instaura um campo distinto, no qual o público participa da obra ativamente.

Entretanto, no que concerne à questão desta participação ativa, o autor denota uma problematização. Segundo Rokeby, os trabalhos estáticos poderiam ser encarados de duas maneiras distintas: por um lado, podem ser vistos como mais “autoritários”, ao passo em que se recusam a refletir a presença e as ações do espectador; por outro, podem ser vistos por um prisma oposto, uma vez que fornecem ao público uma total liberdade de reflexão e interpretação, não intervindo neste processo. De modo análogo, os trabalhos interativos também poderiam ser encarados a partir dessas perspectivas: por um lado, podem ser vistos como mais “democráticos” que os trabalhos estáticos, visto que permitem a expressão criativa do público através da mídia; por outro, podem ser vistos através de uma óptica antagônica, uma vez que o sistema interativo concebido pelo artista interfere diretamente nas possibilidades de respostas do público e em seu processo subjetivo de interpretação da obra (ROKEBY, 1995, p.141). Se, de fato, existem limitações na liberdade dos participantes para afetar o sistema interativo além de sua programação prevista, a arte interativa certamente não deixa de redefinir os papéis atribuídos ao artista e ao público.

Através desta redefinição de papéis, o autor pontua que o papel do artista passa a ser o de segurar um espelho ao público, incitando um diálogo reflexivo entre os interatores e o sistema interativo: a mídia responde ao participante, o qual, por sua vez, retruca essa resposta, criando um sistema de *feedback* no qual as implicações de uma ação são multiplicadas, tal como nossa imagem é refletida infinitamente pelos dois espelhos frente-a-frente em uma barbearia (ROKEBY, 1995, p.137). Para Rokeby, o artista da arte interativa encara este espelho como sua técnica expressiva, explorando o significado da interface das mídias em si e utilizando seus variados artifícios transformativos como sua paleta de cores (ROKEBY, 1995, p.133).

Mas o que o artista deixa claro neste artigo é que os espelhos que simbolizam a condição da arte interativa não só refletem aquilo que lhes é dado. As obras interativas, em contraste, também devolvem-nos imagens refratadas; segundo o autor, toda tecnologia interativa é um espelho refletor e refrator, um meio pelo qual nos comunicamos com nós mesmos, porém transformados e processados (ROKEBY, 1995, p.133). De fato, vemos tais transformações em “Cidade de Abstratos”, com seus artifícios de distorção da imagem corporal, e também em “Liminal”, onde o efeito distorcido se combina à efemeridade da imagem. Em “Castelo Neon”, embora eu não opte pela distorção da figura humana como recurso, compartilho o caráter efêmero da obra de Rondeau e introduzo outro mecanismo: o total obscurecimento do corpo.

4.2 A engenharia sensível de Castelo Neon #1 e suas intenções

“Castelo Neon” foi ativado pela primeira vez no laboratório aberto (*OpenLab*) do evento “Hiperorgânicos 10”, realizado em novembro de 2022 na Inovateca (Parque Tecnológico da UFRJ) pelo grupo NANO (Núcleo de Arte e Novos Organismos da UFRJ) e seus coordenadores, Guto Nóbrega e Malu Fragoso. Neste evento, busquei testar a ferramenta programacional responsável pela transformação da imagem projetada e a configuração do campo interativo da obra em um espaço adequado à sua proposta. No que concerne aos componentes maquínicos presentes no campo desta ativação, havia a câmera de vídeo embutida em meu *notebook*, três projetores suspensos conectados ao meu computador via HDMI, um painel de LED adjacente ao espaço instalativo e os múltiplos celulares dos participantes. Em frente ao *notebook*, havia espaço livre e extenso para os interatores poderem circular sem obstruções, de modo a garantir a segurança do público em suas explorações motrizes, já que, para viabilizar a ativação da obra, fazia-se necessário desligar toda a iluminação do ambiente, com o fim de escurecê-lo por completo.

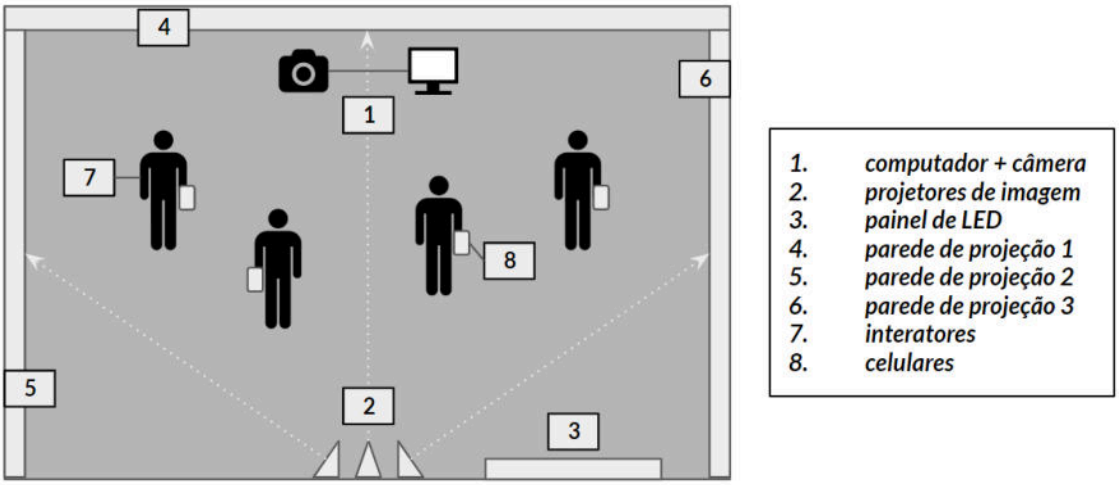


Figura 33 - Esquema do campo interativo de “Castelo Neon #1”

Nesta configuração, a câmera de meu computador (**1**) era posicionada de modo a captar a imagem do ambiente instalativo escurecido, a qual, ao ser processada, era imediatamente projetada (**2**) nas paredes do espaço (**4, 5, 6**). No painel de LED (**3**), um *QR Code* direcionava o celular **(8)** de cada participante **(7)** para uma ferramenta virtual (*fullblackscreen.com*) que permitia preencher a tela inteira do dispositivo com um matiz à sua escolha, fornecendo ao interator uma espécie de “pincel digital”. Usando linguagem programacional, pude adulterar a imagem projetada, tornando visíveis apenas os rastros cromáticos e luminosos que se revelavam através do movimento dos celulares.

Desse modo, os participantes eram capazes de realizar um *light painting* em tempo real com seus próprios dispositivos, pintando os contornos do espaço em que se inseriam e, assim, fazendo emergir rabiscos evanescentes nas paredes, os quais apareciam e desapareciam continuamente. Sendo uma técnica oriunda do campo da fotografia, encontrei no *light painting* uma ponte familiar com minha bagagem experiencial e a linguagem visual que explorei nos últimos anos. Se posso ser considerado um novato da arte interativa, o uso poético do desenho com a luz e do movimento borrado ("*motion blur*") certamente estiveram presentes em meus trabalhos fotográficos da última década. Tendo como inspiração alguns trabalhos que fizeram uso da técnica de *light painting*, como as fotografias de Barbara Morgan (Figura 12), e outros que usaram a técnica de *motion blur* em um sentido mais amplo, como as imagens fantasmagóricas de Francesca Woodman, pude realizar meus próprios experimentos e definir minha identidade visual.

Figura 34 - "Laboratorium", 2017, Lucas Saccon

Para o efeito do rastro ser levado a cabo na fotografia, é preciso reduzir a velocidade de obturação e, desse modo, dilatar o intervalo de entrada de luz no sensor da câmera, tornando possível a captura daquilo que poderia ser denominado como o *tempo inscrito* na imagem fotográfica (ENTLER, 2019, p.31). Também nomeado de *anamorfose cronotópica* (MACHADO, 1993), tal recurso demorou a ser assimilado pela linguagem fotográfica, uma vez que ameaçaria o realismo da chamada "boa fotografia", podendo ser encarada como uma atitude relapsa à capacidade técnica da mídia de congelar o instante e, assim, possibilitar uma visão mais objetiva. Esta noção foi sendo transformada ao passo em que fotógrafos do século XX passaram a borrar os contornos de seus assuntos, usando o efeito com fins artísticos e buscando novas formas de representar o fenômeno do movimento.

A fim de aplicar este artifício desviante no caso da instalação interativa em questão, alguns procedimentos técnicos precisaram ser realizados de forma que o tempo inscrito nos ecrãs pudesse ser visualizado (ou melhor dito, enactado) em tempo real. Para levar este efeito a cabo, utilizei o *software* de programação visual *TouchDesigner*™ com a colaboração do programador Matija Erceg. Através de um simples programa, pude processar a imagem do ambiente instalativo, captada pela câmera de meu *notebook,* para, em seguida, projetá-la transformada nas paredes do espaço, de modo que apenas fosse possível notar nelas os rastros luminosos e desvanecentes gerados pelo movimento dos celulares. Assim, a partir de uma malha de programação contendo poucos nós e um sistema de *feedback loop*, a técnica de *light painting* pôde ser transposta do campo fotográfico ao campo da arte vídeo-interativa.

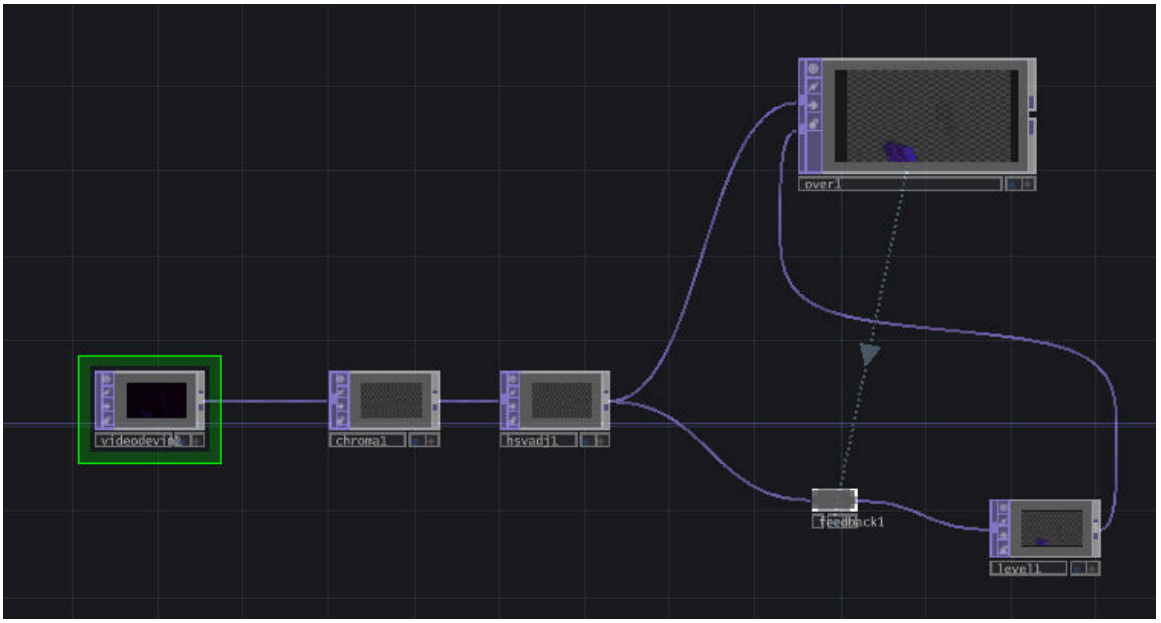


Figura 35 - Malha de código visual de "Castelo Neon"

Os primeiros nós da malha de código prevêem o isolamento das cores luminosas sobre o fundo escuro. Ao realizar essa primeira ação, pude decidir quais componentes captados do espaço instalativo poderiam ser acentuados e manipulados temporalmente adiante. Optando pelos elementos cromáticos, em especial com alta saturação, foi possível destacar a intensa luz colorida que era emitida pelas telas fosforescentes dos celulares, em contraposição aos outros corpos e objetos captados no espaço, mais escurecidos. Ao realizar essa operação, pude evidenciar o reflexo do deslocamento dos dispositivos telefônicos e, de modo análogo, obscurecer o reflexo dos corpos que se moviam. Em outras palavras, essa intervenção tem como objetivo retirar a atenção de *quem move* para destacar aquilo que nos importa: o fenômeno do movimento em si.

Fundamental a este trabalho, a distinção entre movimento e aquilo que move é elaborada pela filósofa da dança estadunidense Maxine Sheets-Johnstone. Ao discorrer sobre o assunto em seu artigo "*On movement and objects in motion: The phenomenology of the visible in dance*" (1979), Sheets-Johnstone pontua que, na vida cotidiana, em contraste ao contexto da dança, o que comanda nossa atenção geralmente é mais o objeto movente ("*object in motion*", do inglês) que o fenômeno do movimento em si, com a exceção de algumas instâncias em que o último se sobrepõe ao primeiro. Segunda a autora, tais ressalvas ocorrem quando as propriedades físicas do objeto movente excedem nossa capacidade visual de apreendê-lo, seja devido à ausência de delimitações espaciais bem definidas ou por sua natureza evanescente, tal como as chamas de uma fogueira ou a ondulação das águas que arrebentam na costa (SHEETS-JOHNSTONE, 1979, p.35).

Esta característica evanescente, responsável por tornar o fenômeno do movimento mais perceptível em relação ao objeto movente, instaura-se na última ação da malha do código visual: a criação de um circuito de *feedback*. Esse mecanismo alonga o intervalo de tempo no qual as cores em destaque, captadas pela câmera, são projetadas nas paredes do espaço expositivo. Essa manipulação temporal age por adição, sobrepondo a imagem do instante passado ao instante presente, gerando o efeito evanescente do rastro e, assim, permitindo que os interatores desenhem no espaço com as luzes coloridas de seus celulares. À medida que os rabiscos desaparecem do *background*, a efemeridade do *light painting* em "Castelo Neon" permite que o *canvas* seja continuamente restabelecido e o movimento realizado pelos interatores possa ser visualizado de novo, experimentado de outra maneira e assim por diante.

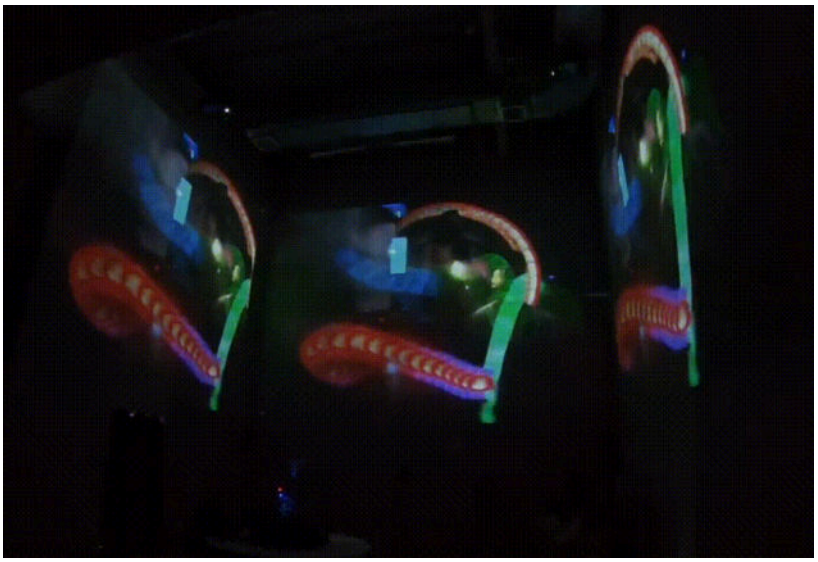


Figura 36 - "Castelo Neon #1", 2022, Hiperorgânicos 10. Fotografia: Sofia Reis

Vemos que ambas as intervenções na imagem captada pela câmera, em conjunto com as decisões de escurecer a ambiência do espaço expositivo e de colorir os telefones móveis do público, permitem que a obra revele o espaço-tempo próprio do fenômeno do movimento ao passo em que oculta a imagem do corpo que move. Sheets-Johnstone elabora sobre a distinção entre o fenômeno do movimento e o objeto movente, argumentando que estes não são equivalentes do ponto de vista fenomenológico. Para a filósofa da dança, a dificuldade que encontramos ao tentar definir um movimento está no fato de que um movimento, em si, não tem corpo; isto é, o fenômeno do movimento não tem substancialidade para delimitar sua presença material concreta, seja em sua espacialidade difusa ou em seu tempo fugitivo. Logo, o espaço-tempo do movimento não pode ser o espaço-tempo dos objetos, sendo, portanto, um espaço-tempo imanente ao movimento em si mesmo. Conforme pontua a autora:

> Ainda que possamos indicar o movimento no sentido de localizar a atenção a ele, nós não podemos inspecioná-lo porque sua presença espacial-temporal é evanescente. Ele apenas existe no aqui-e-agora de sua aparição, e este aqui-e-agora não coincide com o objetivo espaço-tempo dos objetos no mundo; este aqui-e-agora é um espaço-tempo criado, não dado. (SHEETS-JOHNSTONE, 1979, p.38)

Ao realizar essa distinção, Sheets-Johnstone pontua algumas questões que ilustram o conflito que pode surgir entre reconhecer o espaço-tempo criado pelo movimento e utilizar nossas terminologias objetivas usuais. Ao exemplificar com ordens costumeiras em aulas de dança, como “use mais espaço!” ou “tome mais tempo!”, a filósofa questiona qual espaço e qual tempo estão sendo inferidos. Ela conclui que, na verdade, não é o objeto movente (no caso, o corpo) quem deveria usar mais ou menos espaço ou tomar mais ou menos tempo, mas sim o movimento em si que deveria criar um espaço-tempo distinto, no qual a amplitude e a duração poderiam ser estendidas ou atenuadas. Resumidamente, Maxine pontua que, aquilo que se quer, ultimamente, é que o objeto movente não faça absolutamente nada, mas que a ele seja feito. O que se quer, então, é que emerja uma certa dinâmica ou qualidade, a qual extrapola a ordem do espaço-tempo dos objetos, não podendo ser reduzida a ela (SHEETS-JOHNSTONE, 1979, p.39). Análogo à fenomenologia da dança de Sheets-Johnstone, corrobora-se esta constatação a partir da fenomenologia do movimento de Di Fazio. Segundo a autora, em diálogo com Merleau-Ponty:

> [...] O movimento não pode ser um *objeto* de percepção: o movimento é invisível. Nunca vemos o movimento e, de fato, quando vemos o movimento no espaço, escreve Merleau-Ponty, na realidade estamos enxergando o paradoxo de um traço de tempo no espaço. (DI FAZIO, 2015, p.158)

A partir disso, torna-se claro que se torna necessária uma manipulação deliberada para que possamos visibilizar o movimento e evidenciar o traço do tempo no espaço: eis o princípio primário da obra em questão, a qual busca tornar visível o mundo qualitativo do fenômeno do movimento, deixando na penumbra os objetos moventes. Poderia soar até paradoxal o fato de que, em um trabalho cujo intuito é corporificar o conhecimento, “Castelo Neon” procura apagar a figura do corpo. Diante do exposto, o que se revela justamente é uma premissa oculta da instalação: a *figura* do corpo, isto é, a imagem que é projetada do objeto movente, não é preponderante ao aqui-e-agora da *experiência* de um corpo-sujeito que se move e explora os potenciais de sua corporeidade. Em realidade, a consciência de que a imagem do corpo se projeta de um modo ou de outro ao observador, em muitas situações, pode interferir na qualidade da experiência corporal e/ou do movimento em si.

Em minha experiência por trás das câmeras, seja ao fotografar profissionais da dança ou não-dançarinos nas práticas de 5Ritmos©, notei algumas formas pelas quais o dispositivo afeta as qualidades do campo, e em consequência, da experiência. Ao passo em que alguém se torna consciente de que sua imagem será captada e transformada em um registro permanente, isto é, um objeto a ser observado *a posteriori*, a qualidade de entrega à experiência também fica sujeita a se alterar devido a preocupações da ordem do espaço-tempo dos objetos. Fatores como: as convenções construídas culturalmente do que poderia ser considerado esteticamente atraente ou não (“estou bem?”, “estou atraente?”, “meus gestos estão bons?”, “pareço natural?”); o nível de execução ou performance que se espera de um dado movimento ou de determinada pessoa que se move (“o *développé* está bem executado?”, “as imagens estão fazendo jus às minhas habilidades?”); e, até mesmo, o simples prazer (e o desprazer) de se observar e ser observado, seja se movendo ou não.

Ao termos uma câmera apontada para nós mesmos, é natural que tenhamos algum sentimento em relação à presença do dispositivo no campo, à forma que ele capta nossa imagem e, de modo equivalente, à forma que deixamos nossa imagem transparecer. Como aponta Barthes, mesmo que nem sempre saibamos que estamos sendo observados, em muitas das vezes em que somos fotografados, o corpo está consciente de que está sendo olhado pela câmera. Quando isso ocorre, o filósofo da fotografia aponta que o sujeito se fabrica instantaneamente em outro corpo e se metamorfoseia antecipadamente em imagem (BARTHES, 1989,p.16). Esta fabricação pode ser formatada tanto pelo desejo de ser observado de um certo modo, como pelo desejo de não ser visto de maneira alguma. De uma forma ou de outra, não é raro que a câmera interfira na qualidade da experiência.

Tendo fotografado centenas de corpos em dança nas práticas de 5Ritmos©, cada qual com sua relação particular com o movimento e sua autoimagem, pude notar diferentes nuances dessas interferências: desde aqueles mais confortáveis em terem sua imagem registrada, os quais mal pareciam se afetar pela presença da câmera, passando por aqueles que deixavam de se entregar ao aqui-e-agora da dança para fabricar um corpo falseado na hora da captura, até mesmo aqueles que fugiam do dispositivo e pediam encarecidamente para não serem fotografados de maneira alguma. Quando me fazem pedidos como esse, compreendo e respeito profundamente tal decisão. Ainda que as fotografias possam ser úteis ao convidar outros corpos à prática, a captura da imagem perde totalmente seu sentido se envolver um falseamento da experiência, ou se for um impeditivo e atrapalhar em algum nível a vivência dos participantes. Afinal, os corpos presentes nas pistas do 5Ritmos© buscam justamente participar de uma prática que visa a experiência do movimento como ele vem a ser, não como ele parece ser.

Figura 37 - Workshop de 5Ritmos©, 2024. Fotografia: Lucas Saccon

Por outro pólo, podemos notar, por exemplo, um excesso de vídeos de dança circulando pelas redes sociais, como *TikTok* e *Instagram*, nos quais os usuários reproduzem coreografias pré-formatadas, buscando que suas imagens sejam vistas, curtidas e orbitadas por múltiplas telas ao redor do mundo. Ainda que tal fenômeno possa envolver a mobilização dos corpos em dança e trazer alguma diversão àqueles que se entregam à experiência, questiono se a intenção destes vídeos seria colocar o fenômeno do movimento em primeiro plano ou se seria mais preponderante nesse compartilhamento, na verdade, a imagem exposta daqueles que se movem, algoritmicamente impulsionada.

Para finalizar estas constatações vivenciais, acho válido fazer um breve comentário sobre as situações em que troquei de posição e fui fotografado em práticas corporais. Ainda que sob as lentes de fotógrafos bastante sensíveis, devo dizer que já senti uma certa antinaturalidade com a presença da câmera no campo da experiência. Confesso que, mesmo quando tentei ignorá-la por completo, de forma a focar exclusivamente em minha corporalidade, já tive certos problemas em aceitar alguns dos registros captados e colocá-los em exposição ao público, tendo uma real dificuldade com minhas questões referentes à autoimagem. Lidar com nossa figura projetada, isto é, com a imagem que temos de nós mesmos e com a forja gestual que nosso corpo se dá no espaço, sempre será um processo atravessado por um contexto sociocultural e, ao mesmo tempo, qualificado de forma invariavelmente subjetiva, particular de pessoa para pessoa.

O que quero pontuar, ao fim e ao cabo, é que nem sempre a *figura do corpo* é profícua à *experiência do corpo*. Sendo a cultura da imagem de si e as imposições por ela colocadas tão presentes em nossa sociedade contemporânea ocidental, acredito ser imprescindível achar caminhos para que a *experiência do corpo,* em toda sua potência*,* não seja ameaçada. Com este intuito, “Castelo Neon” foi configurado de modo a trazer atenção ao movimento e não às formas pelas quais os corpos aparentam se mover, buscando, assim, encontrar maneiras subversivas de inserir dispositivos de imagem em campo sem que a *figura* do corpo imponha suas armadilhas. Afinal, quando a imagem dos indivíduos desaparece e somente os rastros luminosos são projetados, pouco importa se alguém gosta ou não de se enxergar, se é dançarino profissional ou leigo; o que vigora neste trabalho é a possibilidade de experimentar o fenômeno do movimento inadvertidamente, sem espaço para autocensura, inflação de ego ou nível de performance.

Figura 38 - “Castelo Neon #1”, 2022, Hiperorgânicos 10. Fotografia: Sofia Reis

Como apontado por Rokeby, as obras interativas costumam atuar como espelhos, não só refletindo aquilo que é colocado em campo como também refratando, isto é, transformando a imagem captada. O autor pontua que esta característica especular é, inclusive, evocada explicitamente em trabalhos vídeo-interativos, nos quais a imagem do espectador ou de sua silhueta, por exemplo, se tornam uma força ativa em um contexto gerado por computador (ROKEBY, 1996, p.145). Vimos como essas forças atuam em trabalhos referenciais do gênero, tomando como exemplo “Cidade de Abstratos” (2000) de Forsythe, com suas imagens processadas e distorcidas, assim como em “Liminal” (2018) de Rondeau, com seus reflexos efemeramente arrastados. Rokeby utiliza exemplos de trabalhos similares[12] para explicar como se dá o mecanismo de interação entre corpos e sistemas vídeo-interativos. Segundo ele:

> O espectador vê alguma representação de si mesmo em uma tela de projeção de vídeo. Essa representação segue os movimentos do interator como uma imagem espelhada ou uma sombra, sendo transformada pelos potenciais que o artista conferiu ao espaço. Essas transformações são realizadas por um *software* rodando em um computador. Nessas obras, o conteúdo está contido nessa diferença entre o gesto e sua reflexão transformada ou recontextualizada. (ROKEBY, 1995, p.145)

Através das refrações particulares de “Castelo Neon”, por mais que a *figura do corpo* não seja literalmente refletida, como nos casos anteriores, o participante não deixa de se reconhecer na imagem enactada no ambiente instalativo, uma vez que o público visualiza e interage com os reflexos cromáticos enactados pelo movimento de seus celulares. Partindo da obviedade factual de que os celulares são objetos inanimados e não são capazes de se mover autonomamente, aquilo que a instalação estaria refletindo de modo indireto seria, em última instância, o movimento dos corpos humanos.

Poderíamos dizer então que, se em termos fenomenológicos, o movimento pode ser encarado como uma conjunção dinâmica entre o corpo e o mundo, surgindo do espaço e, por conseguinte, criando o espaço (DI FAZIO, 2015, p.155), o que se reflete em “Castelo Neon”, em consequência, seria menos a imagem do corpo e mais o movimento em si mesmo, isto é, o senso da relação motriz entre o *self* e seu mundo circundante. Ao passo em que o universo da obra é constituído pela espacialidade da ambiência instalativa e as máquinas de imagem, a obra refletiria tanto a relação que tecemos com o espaço, quanto com os dispositivos que fazem parte deste mundo. Como aponta Rokeby:

---

[12] A fim de explicitar o mecanismo especular, Rokeby cita alguns exemplos de obras vídeo-interativas, como *Videoplace* (Myron Krueger), *Recollections* (Ed Tannenbaum) e Mandala (Very Vivid).

> Ao passo em que a tecnologia reflete a nós mesmos de forma reconhecível, ela nos fornece uma imagem de si, um senso do *self.* Ao passo em que a tecnologia transforma nossa imagem no ato de reflexão, ela nos fornece um senso de relação entre o *self* e o mundo experienciado (ROKEBY, 1995, p.133)

Através da pós-fenomenologia de Ihde discorrida no segundo capítulo e do conceito de realidade mista defendido por Hansen no capítulo anterior, tem-se a perspectiva de que a dimensão técnica está e sempre esteve integrada à natureza humana, compondo de diferentes maneiras a experiência corpórea que temos do mundo. Sendo, então, o mundo de “Castelo Neon” composto de forma intencional por corpos e máquinas, a obra colocaria potencialmente em evidência como nossa relação com esse mundo técnico pode ser, nas palavras de Rokeby, “examinada, questionada e transformada” (ROKEBY, 1995, p.146).

Antes de seguirmos para a próxima seção, acredito ser válido apontar algumas decisões na criação da obra e refletir criticamente sobre sua primeira ativação. Em primeiro lugar, devo dizer que a escolha de incorporar os telefones celulares dos participantes como componentes do campo instalativo se deu, em verdade, como uma segunda alternativa. Minha ideia inicial era utilizar pulseiras *neon*, às quais seriam vestidas pelo público em diferentes lugares do corpo. No entanto, ao realizar testes prévios à ativação da obra, as pulseiras que havia adquirido não emitiam luzes suficientemente intensas ao ponto de serem captadas pela câmera de meu *notebook*. Diante deste “erro”, decidi transformar o celular em um dispositivo emissor de cor. Se a partir dessa escolha, foram introduzidas reflexões pertinentes à relação que tecemos com esses dispositivos e a imagem digital, por outro, creio que o uso dos celulares trouxe alguns empecilhos às intenções da obra.

Por um viés prático, o uso do celular, de fato, facilitou a viabilização da obra, uma vez que hoje em dia a maioria de nós possui um *smartphone* e, por isso, não se tornou necessário encontrar dispositivos luminosos mais potentes que as pulseiras antes adquiridas. Porém, tal escolha impôs a condição de que, para enactar o rastro no espaço instalativo, tais dispositivos teriam que ser segurados pelos participantes. Disso resulta que as mãos e os braços passaram a “dançar” mais que o restante do corpo, restringindo a experiência de movimento integral. Ademais, o fato de os interatores terem em mãos objetos de grande valor (tanto econômico quanto pessoal) ergueu limites no que concerne a uma entrega mais visceral à experiência do movimento. Afinal, os celulares eram, com razão, segurados com certo controle e cuidado enquanto os movimentos eram realizados, de modo a evitar que escorregassem ou fossem atirados para longe.

Em segundo lugar, esperava-se que, durante a ativação da obra, certas qualidades de movimento fossem exploradas pelos participantes. Para isso, no mesmo painel em que era disponibilizado o *QR Code,* através do qual os participantes poderiam transformar seus celulares em “pincéis digitais”, eram também apresentados em *loop* alguns convites, instruções ou provocações poéticas, de modo que o público pudesse explorar diferentes qualidades pelas quais o movimento pode se configurar. Tendo como inspiração os fatores expressivos de Laban/Bartenieff, as instruções apresentadas buscavam incitar o público, por exemplo, à investigação de espacialidade. Algumas delas eram: “experience o espaço da mais curta à maior distância”; “da mais baixa à maior altura”; “do mais direto ao mais indireto trajeto”. No entanto, ao passo em que o painel de LED se localizava ao fundo do espaço instalativo, atender às provocações apresentadas não era um processo intuitivo, uma vez que os participantes estavam entretidos com os rastros enactados na parede em frente e aos lados, não atrás.

Em terceiro lugar, pude observar que a espacialidade ampla da locação poderia ter sido melhor aproveitada para a exploração do movimento e, a isto, está atrelada uma decisão que se demonstrou chave no desenvolvimento da obra: a posição da câmera de meu *notebook* no espaço instalativo. Uma escolha técnica aparentemente tão trivial quanto o nível e o ângulo da câmera foi capaz de alterar de forma expressiva o campo espacial de interação e, por consequência, a experiência dos interatores. Se, por exemplo, a câmera tivesse sido alocada mais ao alto e em uma angulação que possibilitasse captar o espaço instalativo em toda sua amplitude, talvez o público não precisaria se concentrar logo em frente ao *notebook* Isto permitiria que as qualidades do movimento propostas nos convites (exploração da distância, dos níveis, dos trajetos, etc.) pudessem ser experienciadas de forma mais plena, sem grandes restrições.

Chegando ao fim desta seção, a despeito de alguns pontos críticos, vê-se que foi possível notar alguns êxitos na primeira ativação de “Castelo Neon”, especialmente no que concerne ao funcionamento da ferramenta programacional e ao engajamento do público. Sob o intento de desenvolver o trabalho no que concerne aos fatores de melhoria supracitados e, assim, poder oferecer uma experiência de movimento mais integral e corporificada, pude instaurar uma segunda versão da obra dois anos depois, em um espaço distinto, com algumas alterações. Na próxima seção, buscarei refletir sobre a segunda ativação da obra e seu processo, articulando relatos de participantes com discussões sobre os deslocamentos tecnopoéticos realizados pelo trabalho em questão.

4.3 Castelo Neon #2 e seus deslocamentos tecnopoéticos

“Castelo Neon” foi ativado pela segunda vez no laboratório aberto (*OpenLab*) do evento “Hiperorgânicos 11”, realizado em novembro de 2024 no Edifício Jorge Machado Moreira (UFRJ) pelo grupo NANO e seus coordenadores, Guto Nóbrega e Malu Fragoso. Nesta edição, o *OpenLab* durou três dias (ao invés de um, como na edição anterior), permitindo aos artistas entrar em imersão, trocar conhecimentos e experimentar juntos.

Para a segunda ativação, mantive os princípios do campo interativo e a configuração da ferramenta programacional. Desta vez, no entanto, optei por adicionar um novo elemento à obra: suportes de celular foram introduzidos em um dado momento da instalação, de modo a poder alocar os celulares dos participantes em diferentes partes de seus corpos (braços e panturrilhas, por exemplo), retornando à concepção inicial da obra em que os objetos luminosos seriam vestidos ou acoplados ao corpo do público. A partir dessa adição, os interatores não só deixariam de segurar em mãos seus celulares (o que levaria ultimamente a uma experiência de movimento restringida, tal como já discutido), como também seriam provocados a tomar consciência de outras partes do corpo menos mobilizadas ao utilizar os dispositivos tecnológicos, incitando a realização de movimentos distintos para criar rastros na ambiência instalativa.

Figura 39 - Suportes utilizados em Castelo Neon #2

Logo começaram, então, os preparativos do *OpenLab*. No primeiro dia, busquei adaptar uma das salas do espaço de modo a criar a ambiência própria de “Castelo Neon”. Com o auxílio do *staff* do evento, erguemos uma cortina de modo a eliminar a entrada de luz na sala, retiramos os quadros que estavam suspensos na parede de projeção e

removemos os elementos que obstruíam o espaço. Finalizadas tais pré-operações, pude testar em diversas configurações o posicionamento do projetor e da câmera em meu *notebook* com a ajuda de Lucía Tarela, especialista em *videomapping* digital. Neste momento, percebi que a imagem projetada na parede não criava um ambiente tão imersivo em comparação com a primeira ativação da obra. Se na Inovateca eu contava com um espaço extenso e três projeções amplas preenchendo as paredes que circundavam o público, desta vez eu contava apenas com uma projeção na única parede branca da sala. Além disso, uma vez que o novo espaço não era suficientemente extenso, o projetor passava a ser alocado com uma distância reduzida, de modo a restringir a amplitude da imagem projetada na parede. De qualquer modo, ao fim do primeiro dia de laboratório, resolvi fazer um teste individualizado da instalação, utilizando um audioguia que havia formulado para testar novos formatos de provocar o público.

A partir de algumas explorações, pude ter *insights* valiosos em relação à obra. Em primeiro lugar, pude perceber que o trabalho em questão, de fato, não tem sentido no caso de uma interação individual, visto que apenas um rastro isolado passa a ser enactado na ambiência instalativa, compondo imagens, de certa forma, desinteressantes. Através desse teste, pude notar o quão importantes são os rastros enactados em coletivo, com aspectos multicoloridos e diferentes qualidades de movimento. Em segundo lugar, havia tentado inserir uma fase introdutória no audioguia de conscientização corporal, partindo de uma perspectiva somática, isto é, independente da imagem enactada. Ainda que eu deseje em futuros trabalhos incorporar este olhar interno, tão fundamental à *experiência de corpo*, do ponto de vista da câmera e da imagem projetada do movimento, tal proposta também acabava por se tornar desinteressante. Em terceiro lugar, como contraponto à constatação anterior, pude perceber que as fases finais do audioguia tiveram algum êxito no que concerne à exploração corporal e imagética: proposições como “tente desenhar figuras geométricas” levaram meu corpo a realizar danças inimagináveis e, ao mesmo tempo, criar figuras interessantes no espaço instalativo, em especial se fossem feitas em coletivo.

Para o segundo dia do *OpenLab*, portanto, procurei contornar as problemáticas observadas inicialmente e abraçar os êxitos experienciados. Cheguei ao laboratório com o audioguia reformulado e com mais dois fones de ouvido, de modo a realizar um teste do trabalho com três interatores. Para minha surpresa, a cortina que havíamos erguido tinha sido derrubada, inviabilizando tais testes devido à entrada de luz. Por conta do tempo limitado, decidi abandonar a pequena sala e testar a instalação no jardim do prédio, ao

anoitecer. Uma vez que tal ambiente era extenso e possuía uma área ampla de projeção, tal espaço parecia mais adequado à proposta coletiva e imersiva do trabalho em comparação à sala que havia testado no dia anterior. Com a mudança de locação, optei por abandonar o audioguia, já que as proposições faziam mais sentido ao serem escutadas em fones de ouvido, os quais estavam disponíveis em quantidades limitadas. Como solução, testei projetar as instruções poéticas logo acima da projeção dos rastros, uma vez que havia espaço vazio logo acima do painel branco. Ao utilizar outro *notebook* conectado a um projetor complementar, tornou-se possível alinhar as instruções de movimento junto às imagens dos rastros, solucionando a questão que foi levantada na primeira ativação do trabalho e, assim, permitindo que os participantes lessem os convites enquanto interagiam.

Figura 40 - Projeções em "Castelo Neon #2". Fotografia: Sofia Reis

No que concerne à questão da localização da câmera, tomei conhecimento a partir de diálogos com artistas do laboratório que seria possível, através do aplicativo *IVCam*™, conectar via *Bluetooth* o programa do *TouchDesigner*™ com a câmera de meu celular. Isto facilitou em grande medida a alocação do sensor óptico no espaço instalativo, visto que é mais prático posicionar um *smartphone* em certa altura e certo ângulo do que um *notebook*. Com o auxílio de um tripé, pude fixar o celular e estabelecer a zona de experimentação do público. Nos testes realizados no segundo dia do *OpenLab*, foi possível apagar todas as luzes do primeiro andar do edifício e estabelecer um espaço obscurecido que permitia a interação frontal do público com as imagens. No terceiro dia, entretanto, tais luzes não puderam ser apagadas devido às aulas que ocorriam naquele momento. Diante desse imprevisto, foi necessário alterar a posição da câmera, conforme diagramado abaixo:

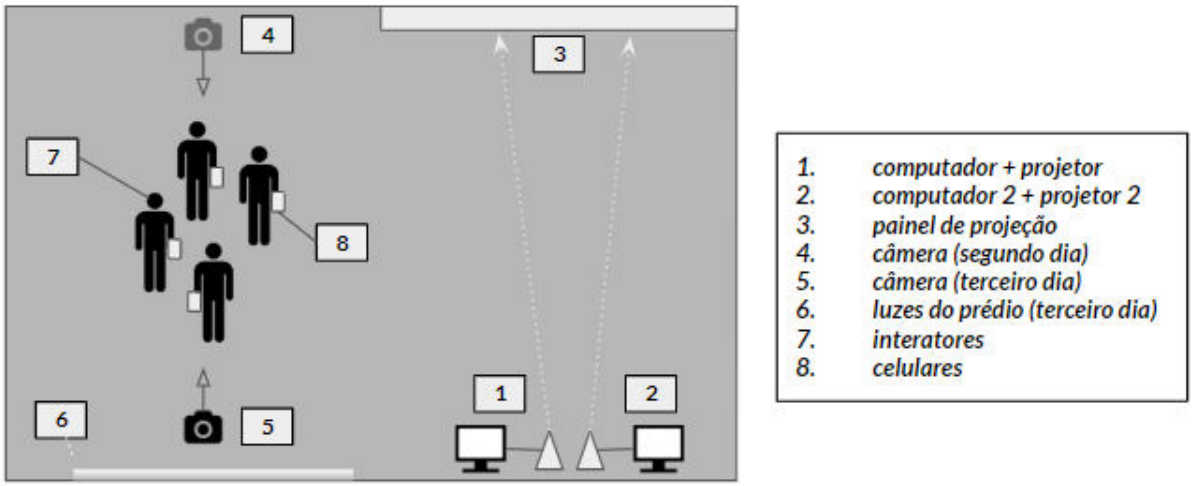


Figura 41 - Esquema do campo interativo de Castelo Neon #2

Logo, em decorrência das luzes que não puderam ser apagadas no momento de ativação da obra no terceiro e último dia do *OpenLab*, foi necessário realizar uma mudança repentina da câmera desde a posição **4** (tal como alocada no teste do segundo dia) para a posição **5**. Se tal alteração não interferiu na extensão da zona espacial de experimentação do público, ela certamente afetou o posicionamento dos corpos no campo interativo. Ao interagirem com a câmera na posição **5**, os participantes ficaram de costas às imagens projetadas, tanto dos rastros como das projeções. Ainda que fosse possível adotar uma posição inclinada de modo a enxergar o efeito dos movimentos e as provocações que apareciam a cada fase da obra, tal configuração não forneceu a espacialidade ideal para uma interação intuitiva e fluida, exigindo, por exemplo que eu fizesse intervenções na ação e apontasse com ênfase para as instruções apresentadas no painel.

Se tal imprevisto prejudicou a potencialidade da obra, o nível de engajamento do público e os movimentos que emergiram na fase final da obra foram surpreendentes. Intencionalmente, iniciei a segunda ativação de “Castelo Neon” sem os suportes de celular, de modo que os interatores pudessem testar a ferramenta cromática em seus dispositivos e compreender o funcionamento do sistema através do movimento usual das mãos e dos braços. Em um segundo momento da performance, com auxílio do *staff* do evento, introduzi ao campo um celular contendo o aplicativo *Wheel+* que simulava uma roleta. Ao girá-la, cada participante sorteava a parte de seu corpo na qual o suporte de celular iria ser alocado. Ao passo em que o público acoplava seus dispositivos nos braços e nas panturrilhas, outro nível de experimentação foi acessado, já que esta nova fase exigia a ação colaborativa dos interatores e a execução de movimentos distintos para que os rastros pudessem ser enactados no painel de projeção de acordo com as instruções.

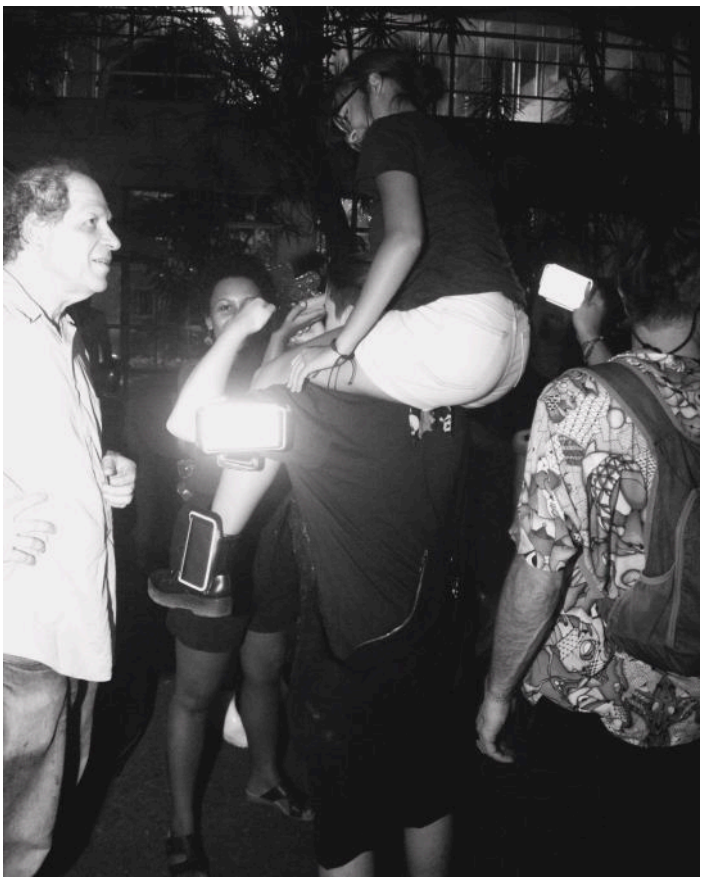


Figura 42 - “Castelo Neon #2”, 2024, Hiperorgânicos 11. Fotografia: Sofia Reis

Os interatores subiam nas costas uns dos outros, equilibravam-se em uma só perna, estendiam e rotacionavam os braços, abaixavam e se erguiam, enfim, realizavam uma miríade de movimentos imprevisíveis. Em grupo, buscavam seus modos particulares de desenhar círculos, triângulos e quadrados através do movimento de seus corpos, com o intuito comum de compor uma pintura geométrica no painel de projeção. Posteriormente, pedi para quatro dos participantes fornecerem os relatos de suas experiências durante a obra, sem direcionamentos prévios, na expectativa de que cada um pudesse descrever sua vivência subjetiva. Sob a luz dos depoimentos coletados, irei agora discorrer sobre os possíveis deslocamentos tecnopoéticos gerados por “Castelo Neon”. Para isso, adotarei a categorização que utilizei no capítulo anterior, buscando discutir como a obra tensiona o corpo inativo, isolado e imaterial, construídos sob o paradigma da imagem digital. Começando pelo relato do historiador de arte estadunidense Edward Shanken:

> Eu amei esse *happening* colaborativo e *multiuser*. Foi divertido brincar uns com os outros, explorar a interface e observar como os efeitos de nossos movimentos e interações criavam e transformavam a projeção colorida que representava nosso comportamento coletivo. Dissolveram-se as distinções entre artista, obra e público, tal como entre sujeito e objeto, e experimentei um elevado senso de presença e comunidade. (SHANKEN, 2025, p.139)

Neste depoimento, Shanken faz alusão à redefinição dos papéis nas transações estéticas que são características ao campo da arte interativa, no qual se embaçam as fronteiras entre sujeito/objeto e artista/público, tal como discorrido na primeira seção deste capítulo. Se o participante relata que sentiu um senso de comunidade em sua experiência, acredito que isto se relaciona ao fato da proposta da obra estar voltada para uma interação de cunho coletivo. O campo enactado em “Castelo Neon”, então, seria distinto dos fluxos individualizantes programados pelas interfaces digitais com as quais lidamos no cotidiano, tal como discorrido por Byung-Chul Han. Se, como colocado pelo autor, são estranhas ao *homo digitalis* espacialidades que promovem a reunião de massas (HAN, 2018, p.29), o trabalho buscaria justamente deslocar o corpo isolado para o *locus* do encontro.

De fato, a câmera presente na instalação não é a câmera das *selfies* narcísicas (BAITELLO, 2019, p.94), assim como a imagem projetada do comportamento coletivo no ecrã de grande dimensão não é a mini-tela individual dos *smartphones*. Os indivíduos presentes na obra são os diversos corpos que se encontram em um determinado espaço-tempo, e não os similares seguidores que compõem nossas homogêneas redes sociais (BAITELLO, 2019, p.92). Enactado subversivamente pela tecnologia digital, o espaço instaurado em “Castelo Neon” também não é o rarefeito espaço cibernético, mas sim o espaço do encontro presencial, com pessoas reais, no mundo real (HAN, 2018, p.44). Por fim, a distância que se faz presente no trabalho não é a distância da desencarnada teledependência e sua ilusória proximidade (BAITELLO, 2012, p.89), mas sim a distância que constitui o espaço concreto, o horizonte onde resiste a aura (BENJAMIN, 1935, p.170).

A partir destas distinções, acredito ser válido pontuar que o espaço informacional que compõe o campo de “Castelo Neon” e adiciona ao trabalho uma dimensão virtual não necessariamente diverge de seu retorno ao real e ao humano[13]. Se o trabalho pode ser enquadrado sob o conceito de realidade mista (HANSEN, 2006, p.04), creio que ele se adequaria ao que Mark Hansen chama de modelo humanista, no qual o computador presente nas obras nunca seria um fim em si mesmo. Segundo o autor, sob esse modelo, a interação humana prevalece sobre qualquer noção de instrumentalização tecnicista e “o computador é sempre um veículo para explorar e expandir a interação corporificada com o mundo e com os outros” (HANSEN, 2006, p.28). De modo análogo, Anna Munster pontua:

[13] A aplicação das novas mídias às artes da cena é um exemplo claro de que é possível compor com o espaço da informação e comprometer-se a um modelo humanista preocupado com o encontro. Merce Cunningham, no contexto internacional, e Ivani Santana, no Brasil, são exemplos de artistas atuantes nesse campo (SANTANA, 2002).

> Vários artistas de novas mídias [...] [têm concebido projetos] para a interação em grupo em ambientes virtuais semi-imersivos. Esses projetos buscam um engajamento com a estética da informação que seja corporificado e atento às relações sociais emergentes entre os usuários. Trabalhos como estes nos oferecem uma direção alternativa para a cultura digital e nos fazem refletir sobre o que as interações mediadas tecnologicamente entre as pessoas proporcionam em relação às formas pelas quais nossos corpos e nossa percepção dos outros podem coabitar o espaço da informação. Esses tipos de experimentos sociais em ambientes de mídia responsiva indicam que os artistas de novas mídias estão começando a voltar sua atenção para a relação entre a estética da informação e sua ética. (MUNSTER, 2006, p.296)

Ao discorrer sobre as interações em grupo emergentes nesses experimentos, Munster utiliza o termo “semi-imersivo” para referenciar os trabalhos que abrem brechas para este tipo de socialização. Compreendo com clareza sua categorização, porém indago: se uma obra permite alto grau de envolvimento físico e interpessoal, não seria ela imersiva por completo? Talvez não deveria ser essa nossa medida de imersão se quisermos levar em consideração a dimensão ética da informação, como levantado pela autora? Ao meu ver, se a realidade pode ser considerada mista, o aspecto imersivo de uma obra se daria tanto pelo engajamento com o espaço da informação quanto pela interação com o espaço físico e as pessoas que nele habitam em conjunto. De um modo de outro, Munster demonstra que estas obras potencialmente direcionam a cultura digital para um paradigma distinto, no qual o corpo isolado poderia ser desmantelado.

Outro comentário sobre o aspecto coletivo de “Castelo Neon” foi realizado no relato de Nadine Nicolay, artista-pesquisadora e performer que participou do *OpenLab*. Durante a ativação da obra, Nadine estava sob a pele de “Germe”, performance que realiza ao vestir um figurino composto por múltiplas garrafas plásticas. Segundo a performer:

> Estando em performance, eu já me encontrava especialmente aberta a desvendar novas possibilidades corporais, mas o que mais me encantou foi ver tantos outros participantes do evento, em seus trajes e modos quase cotidianos, mergulhando na mesma experimentação. Foi um presente inesperado testemunhar e compartilhar aquele momento de uma espécie de performance coletiva. (NICOLAY, 2005, p.140)

Nesta “performance coletiva”, como chamada pela participante, bastava, de fato, ter um celular no bolso para poder interagir com o trabalho. Justamente, como já discutido, “Castelo Neon” foi concebido de modo a integrar os corpos presentes no espaço, sem pré-requisitos técnicos impeditivos à participação. Em outro fragmento de seu relato, Nadine descreve uma das fases finais da segunda ativação da obra. Conforme relata:

> Um sorteio determinou em qual parte do meu corpo o celular seria acoplado. Sua tela, agora exibindo uma cor sólida escolhida por mim, se tornava o centro da ação. Então veio a instrução: “Tentem criar juntos pinturas geométricas.” Começamos a nos mover de forma caótica, desorganizada, esquisita — uma dança desajeitada na qual a parte do corpo presa ao celular se tornava o ponto focal do movimento. E que experiência desconcertante! Movimentos que deveriam ser naturais, mas que já não nos pertencem como antes, precisavam ser reaprendidos para que a pintura coletiva fosse projetada da melhor forma possível. Os participantes riam, esbarravam-se e libertavam-se momentaneamente. O resultado era abstrato, mas carregava as lindas expressões dos corpos em diálogo, compondo juntos a brincadeira. (NICOLAY, 2025, p.140).

Figura 43 - “Castelo Neon #2”, 2024, Hiperorgânicos 11. Fotografia: Sofia Reis

Esta estranheza relatada pela participante é discutida por Munster ao utilizar como exemplo o trabalho vídeo-interativo “*Videoplace*” (1974) de Myron Krueger, artista de novas mídias também citado por Hansen como precursor das obras tecnológicas que privilegiam o engajamento corporificado. As diferenças de “*Videoplace*” com “Castelo Neon” aparecem ao ponto em que, na primeira, são as silhuetas coloridas dos participantes que são refletidas, em contraste ao rastro dos movimentos na segunda. Ademais, enquanto “Castelo Neon” busca reunir o público em um espaço comum, na obra de Krueger os interatores são separados em espaços físicos distintos, sendo unidos pela interface do computador com a qual ambos interagem em tempo real. De qualquer modo, ambas as obras com seus princípios especulares geram uma duplicação das ações do interator por meio da visualização de dados. Segundo Munster, isto leva a uma descontinuidade na relação entre o espaço físico e o virtual e, consequentemente, na navegação visual que se dá na tela e da proprioceptiva que ocorre no espaço físico (MUNSTER, 2006, p.241).

Nesse sentido, “Castelo Neon” compartilha das mesmas “coreografias estranhas” (MUNSTER, 2006, p.241) vistas em “*Videoplace*” ou então da “dança desajeitada”, como colocado por Nadine. Segundo Munster, em obras vídeo-interativas que não refletem a *figura do corpo*, o participante precisa aprender a se conduzir como um corpo de informação na tela; na falta do reflexo de sua imagem exata, o interator aprende a confiar em suas capacidades proprioceptivas, de modo a renegociar a lacuna experiencial que existe entre corpos físicos e informáticos (MUNSTER, 2006, p.242). Segundo ela:

> O corpo físico dos interagentes em ambientes imersivos de novas mídias não é um corpo desajeitado, carente de habilidades de navegação. Pelo contrário, é um corpo que trabalha em tempo integral e em dois espaços simultaneamente, produzindo, por meio do gesto, exatamente a diferença que constitui o intervalo entre a informação e o mundo físico. Um dos efeitos da duplicação digital [...] é destacar o movimento habitual dos corpos a ponto de torná-lo estranho em vez de automático. (MUNSTER, 2006, p.242).

A partir desta renegociação motriz, desmantela-se o corpo inativo construído sob o paradigma da imagem digital. O corpo dinâmico do público em “Castelo Neon”, assim como em “*Videoplace*” e outras obras vídeo-interativas que prezam pelo envolvimento corporificado, não é o corpo sentado, imóvel e sedentário que caracteriza as relações cotidianas com os dispositivos midiáticos (BAITELLO, 2012, p.69). Ademais, a atividade que vemos nos corpos presentes no ambiente instalativo vai além da interfacialidade imposta pelas máquinas digitais (MUNSTER, 2006, p.46), convocando diferentes partes do corpo de modo a estabelecer uma comunicação gestual integralizada. Extrapolando o automatismo da digitação e dos movimentos sacádicos, a interface corporificada da obra seria capaz de potencialmente desatrofiar os dedos e as mãos, condicionados aos gestos mecânicos que caracterizam nossa relação com tais dispositivos (HAN, 2018, p.62).

Em contrapartida, há de se considerar os limites do trabalho: o olhar dos corpos presentes na instalação, mesmo que tenham um ganho de perspectiva devido à distância das amplas imagens projetadas, ainda continuam suspensos às telas. É por este motivo, por exemplo, que as proposições somáticas que testei anteriormente não tiveram sucesso. Embora a obra seja capaz de reativar o corpo do interator, a chave de “Castelo Neon” não deixa de ser uma imagem exógena. Ainda assim, deve-se pontuar que a relação com a imagem instaurada por interfaces como essa é distinta das observadas em nossas relações cotidianas com os dispositivos digitais. Como aponta Hansen, “a partir de um determinado momento em que o observador fica imerso na ação, seu ‘olhar passivo’ é substituído pela ‘observação ativa’ (HANSEN, 2006, p.19). Assim sendo, a observação se tornaria mais do

que um mero consumo, como usualmente ocorre nas relações que tecemos no dia-a-dia. Nesse caso, segundo o autor, “a imagem assume seu devido lugar na operação primordial do organismo como uma condição geral de fenomenalização” (HANSEN, 2006, p.19).

Esta observação ativa presente em “Castelo Neon” decorre do fato de que existe uma força invariavelmente analógica em sua maquinação digital. Se a obra se utiliza do espaço da informação em sua natureza nulodimensional e materialização bidimensional, ela o faz de modo a mobilizar os corpos dos participantes no espaço tridimensional. O que se busca no trabalho, no fim das contas, é que a abstração sirva à concretude da experiência. Vemos na pós-fenomenologia de Ihde que é preciso uma manipulação deliberada para criar a abstração ilusória de que a visão seria uma experiência isolada (IHDE, 2001, p.38). Analogamente, exige-se uma intervenção igualmente deliberada para retomar a motricidade e a multissensorialidade fundantes da experiência visual, em especial ao se tratar de uma cultura cuja genealogia filosófica, científica e tecnológica não considera o corpo em primeiro plano, como um organismo integral.

Ao passo em que a instalação utiliza rastros de dados vetoriais como iscas para a experiência física no espaço, ocorre uma inversão do paradigma da cultura digital: para ver, é preciso se mover integralmente. A esta condição imposta pela obra, é feita uma referência direta ao pensamento enativista de Alva Noe, mencionado no primeiro capítulo. Segundo o filósofo estadunidense, a experiência perceptiva é essencialmente ativa, sendo a visão um meio hábil de sondagem que revela, através de sua fundante atividade, nuances e porções do mundo cada vez mais amplas (NÖE, 2004, p.73). Com a intenção de reintegrar a percepção-ação na era digital, a experiência em “Castelo Neon” passa a ter uma dúbia qualidade digital-analógica. Tal aspecto foi intuído pela artista visual argentina Laura Palavecino, a qual participou da segunda ativação do trabalho. Segundo ela:

> Pareceu-me que a experiência misturou duas temporalidades. Por um lado, uma primordial, pré-histórica, na qual nós, como humanidade, procurávamos nos expressar como nunca havíamos feito antes. Havia algo da ordem da sobrevivência em que a visceralidade e a abstração se misturavam. Nossos traços eram analógicos, antes mesmo de podermos imaginar o que é ser analógico: as marcas eram feitas com pigmentos, fluidos e substâncias minerais nas paredes das cavernas. Por outro lado, a obra também me pareceu ser sobre a busca de um sistema de representação artística, desta vez digital, no qual os traços são acúmulos de dados vetoriais de acordo com as mudanças de posição e a rotação dos corpos criadores. Em “Castelo Neon”, as paredes da caverna são superfícies de projeção de vídeo trazidas à vida por feixes de luz invocados pelo poder da eletricidade. Apesar das diferenças, senti um forte paralelismo entre as duas produções. (PALAVECINO, 2025, p.139)

Conforme relata Laura, são efetivamente as mudanças de posição e a rotação dos corpos criadores que enactam os traços nas projeções de vídeo. Tratam-se, portanto, de marcações digitais que presumem ações naturalmente analógicas, inclusive paralelas à visceralidade das pinturas rupestres, como indicado pela participante. Ao serem transpostos ao contexto contemporâneo, os rastros especulares de nossos movimentos no espaço físico acabam por desmantelar o corpo imaterial construído sob o paradigma da imagem digital. Ao passo em que não há corpo-imagem em “Castelo Neon”, mas sim um reflexo transformado de nossas ações corporais, pouco importa se o espaço da informação presente na obra é formado por pixels e planos: se estes são enactados pela experiência tangível de um corpo-no-mundo, em toda sua vulnerabilidade e risco, nota-se que as possíveis problemáticas da abstração, da imaterialidade e da virtualização, próprias à ordem das imagens, talvez estejam circunscritas aos campos configurados com elas.

De fato, os corpos presentes em “Castelo Neon” não são os corpos espectrais que habitam o não-espaço da informação (BAITELLO, 2012, p.91), mas sim corpos tridimensionais, constituídos de carne e osso. Condicionados às leis e convenções da terra (HAN, 2018, p.90), tais corpos no espaço estão familiarizados com qualidades próprias do reino da matéria, como peso, firmeza, proximidade e distância. Ademais, ao passo em que os rastros enactados na obra possuem uma natureza efêmera, em contraste à idealidade eterna e imutável das imagens digitais (BAITELLO, 2012, p.92), eles não só representariam a característica desvanecente do fenômeno do movimento, como fariam jus à própria mortalidade a que está sujeita o corpo e as mídias analógicas (HAN, 2018, p.56). Diante do exposto, as imagens projetadas na instalação não poderiam ser equiparáveis às imagens digitais que lidamos cotidianamente, não sendo, portanto, um *locus* de idealização para o qual fugimos e exercemos a “vitrinização” da experiência em detrimento dela mesma. Pelo contrário, tais projeções estimulariam justamente a emersão de gestos experimentais, isto é, investigativos, processuais, imperfeitos - e, por essas razões, também autônomos.

À vista disso, acho curioso notar como um objeto, um aparelho, um dispositivo tecnológico qualquer, pode ter sua função totalmente subvertida ao ser desprogramado e inserido em um campo distinto ao que lhe é conferido usualmente. De fato, os modos pelos quais são configurados os dispositivos em “Castelo Neon” parecem ir contra às suas bulas de fabricação, de modo que se possa realizar procedimentos não previstos no programa (FLUSSER, 1985, p.28) e, assim, restabelecer o uso libertário que deles podemos fazer. É justamente isso que o artista Luiz Farias aponta no relato de sua experiência na obra:

> Na hora da ativação da instalação, aquele foi um momento em que todos se uniram e participaram juntos de uma experimentação caótica de danças estranhas. Como todos tinham um celular, não precisava ter fila pra participar. O mesmo celular que de certa forma está acorrentado a nós ultimamente, do qual não podemos nos afastar sem receber reclamações de nossos chefes e familiares, sendo uma obrigação e tentação constantes, ali foi ressignificado para se tornar um dispositivo que emite luzes coloridas. Faz a gente até se lembrar que esses dispositivos estão nas nossas mãos e podemos encontrar outros usos para eles. (FARIAS, 2025, p.139)

Neste depoimento, Luiz reflete sobre o deslocamento tecnopoético realizado na obra no que concerne ao uso do celular, destacando a inversão de sua função habitual. Se considerarmos que tais dispositivos frequentemente nos sugam em direção a suas pequenas telas, desviando a atenção cognitiva para um *locus* fora do corpo, da relação com o outro e do espaço ao redor, transformá-los em emissores de luzes coloridas deslocaria seu vetor programático de dentro para fora. Tal deslocamento não apenas altera a relação perceptiva com o aparelho, mas também redefine a maneira como ele se insere no ambiente compartilhado. Assim, a experiência com esses dispositivos passa a ser edificada no espaço físico em que a luz é emitida, permitindo que nele ocorra um encontro de ordem presencial. Nessa configuração, os objetos deixam de atuar como barreiras que fragmentam a atenção e a interação humana, passando a desempenhar um papel integrador entre os corpos presentes. De fato, como pontua Ihde:

> Um objeto tecnológico, qualquer que ele seja, torna-se o que ele “é” por meio de seus usos. Isto não quer dizer que as propriedades técnicas dos objetos são irrelevantes, mas sim que tais propriedades em uso tornam-se parte da relatividade humano-tecnologia. [...] Quando o objeto é transferido, seu uso pode ser bem diferente daquele de seu contexto cultural prévio. (IHDE, 1990, p.106)

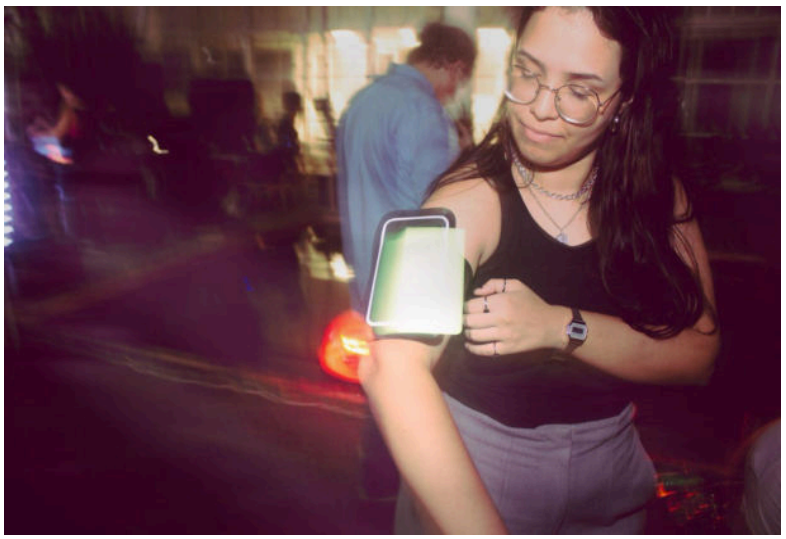


Figura 44 - “Castelo Neon #2”, 2024, Hiperorgânicos 11. Fotografia: Sofia Reis

Aplicando esse conceito à arte contemporânea e mais precisamente ao recorte de “Castelo Neon”, poderíamos encontrar uma equivalência com os objetos coreográficos de William Forsythe, artista da obra “Cidade de Abstratos” (2000) sobre a qual discorremos na primeira seção deste capítulo. Através de seus objetos, Forsythe possibilitou a proliferação do pensamento coreográfico para além do domínio da dança, demonstrando a capacidade decisiva de tais artefatos em afetar o espaço-tempo experienciado. Em seu texto “Sempre mais do que um: a dança da individuação” (2015), a filósofa canadense Erin Manning aponta sobre a familiaridade destes objetos e sua oculta camada subversiva:

> Os objetos coreográficos de Forsythe tendem a se originar de formas oriundas de objetos cotidianos: um balão, um pedaço de papelão, um espelho. O fato de serem objetos cotidianos permite um certo conforto quando nos deparamos com eles – são reconhecíveis, maleáveis dentro de nossas práticas de movimentos habituais, já disponíveis em nossas imaginações: pensamos saber o que eles são capazes de fazer. Entretanto, assim como os objetos nos iludiram em certas suposições, percebemos que eles são mais do que aparentaram ser à primeira vista: no estabelecimento de um encontro coreográfico, eles se apresentam como parte de um ecossistema em mutação. Eles estendem-se para além de sua objetificação para tornarem-se ecologias a favor de ambientes complexos que propõem constelações dinâmicas de espaço, tempo e movimento. (MANNING, 2015, p.105)

A partir desse excerto, compreende-se que os objetos coreográficos, em sua alusão direta a objetos do cotidiano, passam a ser iscas para fluxos e dinâmicas extra-cotidianas, reconfigurando seus usos originais e todas as forças de campo a qual sujeitam os corpos. Assim como “Cidade de Abstratos” (2000) possibilitou coreografias inadvertidas através da câmera acoplada à imagem refletida do público, “Castelo Neon” também o realiza através destes mesmos objetos tecnológicos em complemento a outros dispositivos, incorporando, inclusive, concepções fundamentais das máquinas de imagens que lhe são correlatas devido a historicidade dos meios, tal como abordado no segundo capítulo.

Se os rastros cromáticos da obra contêm em si o instante passado sobreposto ao instante presente da ação, neles estão inclusos o vestigial “isto foi” possibilitado pela câmera fotográfica (BARTHES, 1980, p.115), embora desta vez a aura do evento seja preservada através da experiência presencial característica da instalação. Adicionalmente, encontramos nos rastros cromáticos o mundo fantástico e onírico que pode ser criado pela imagem-movimento do cinematógrafo e sua capacidade transgressora de gerar afetos (DUBOIS, 2004, p.44), embora tenhamos substituído a submotricidade condicionada pela projeção por uma experiência mais ativa. Também faz parte da obra a transmissão em

tempo real da imagem televisiva (DUBOIS, 2004, p.52), ainda que desta vez seja o movimento fenomenológico que passa a ser televisionado, eliminando a relação apartada com o mundo imposta por tal aparelho desde a posição cômoda de nossos sofás. Por fim, participa da obra, obviamente, a imagem digital e computadorizada, programada subversivamente para romper, como já explicado, com o corpo inativo, isolado e imaterial, revelando direções alternativas e mais corporificadas para a cultura digital.

A partir desta atitude subversiva própria dos objetos coreográficos, o que eles instauram é, em última instância, um tempo de experimentação livre. Ao passo em que seu aspecto familiar convoca o público à atividade relacional, tais objetos criam "uma atmosfera que torce ligeiramente o tempo do movimento cotidiano, convidando-nos a cuidar do tempo do evento" (MANNING, 2015, p.106). Sendo o tempo do evento, segundo Manning, suscitado justamente pela atitude brincante, o objeto acaba por se tornar um míssil para uma experiência lúdica de movimento. Se tal conceito se adequa em alto grau ao caso de "Castelo Neon", é porque a ludicidade está inserida desde a concepção inicial da obra. Paralelo às reflexões pertinentes à contemporaneidade, algo que sempre me foi caro ao criar o trabalho era poder proporcionar uma experiência divertida ao público, ao passo em que ele se relacionava com as tecnologias da imagem de formas inusuais.

De fato, se formos analisar, essa faceta do trabalho se destacou em muitas das falas coletadas dos participantes. Edward Shanken, por exemplo, relata que "foi divertido brincar uns com os outros" (SHANKEN, 2025, p.139); Laura Palavecino faz um destaque ao "caráter lúdico" da obra (PALAVECINO, 2025, p.139) Nadine Nicolay comenta que, apesar do estresse e da frustração que emergem ao passo em que ela lida com esses dispositivos no cotidiano, sua experiência em "Castelo Neon" lembrou que a despeito da opressão das telas "também há espaço para poesia, brincadeira e conexão" (NICOLAY, 2025, p.140). Por último, vemos esse aspecto enfatizado no fragmento final do relato de Luiz Farias sobre sua experiência na segunda ativação da obra:

> Acima de qualquer reflexão, o importante é que a experiência foi divertida! Foi um momento de descontração e conexão através da brincadeira. Todo mundo estava se movendo, conversando, rindo e brincando. É bom pra nos lembrar que, dentro do campo da arte-tecnologia, a tecnologia deve estar a serviço da arte, que deve estar a serviço da comunidade e dessas conexões, e não o contrário! Na hora, fiquei brincando e me divertindo, mas só ao final do evento fiquei refletindo sobre o que tinha acontecido e me toquei da sutil genialidade da instalação. (FARIAS, 2025)

Figura 45 - “Castelo Neon #2”, 2024, Hiperorgânicos 11. Fotografia: Sofia Reis

Eis que, finalmente, chegamos ao título do trabalho. Afinal, por que “Castelo Neon”? Bem, ambos os termos possuem dois significados: um referente à proposição conceitual da obra e outro mais pessoal e afetivo, decorrente de minha criação. Primeiramente, escolhi “castelo” pois se trata de uma habitação extensa que não costuma ser ocupada de forma solitária. Em realidade, sua espacialidade extraordinária convoca a ser ocupada coletivamente: afinal, para manter e cuidar de um terreno de tamanha amplitude, são precisos muitos corpos em ação conjunta. Tal noção dialoga com o aspecto coletivo da obra, assim como nossa relação com a espacialidade, colocada em xeque na era digital. Paralelamente, escolhi tal termo pois os castelos estiveram frequentemente presentes em minha infância, desde suas aparições nos mais diversos contos de fadas, até aqueles construídos efemeramente nas minhas primeiras idas às praias do litoral paulista. Tal como os castelos de areia e a duração limitada de toda viagem, “Castelo Neon” também prevê o colapso de suas paredes quando o evento chega ao seu fim. Não seria, em partes, seu regime transitório que dá valor ao tempo experienciado?

Em segundo lugar, escolhi “neon” intuitivamente fazendo alusão ao efeito estético visual do rastro luminoso e cromático na imagem projetada. Além disso, o termo faz referência direta às telas fosforescentes dos dispositivos digitais, os quais se tornaram componentes fundamentais para a obra ser ativada. Em paralelo, este termo também alude às pulseiras que eu havia adquirido para a primeira ativação da obra, embora tal tentativa tenha se demonstrado falha em meu percurso criativo. No entanto, tais pulseiras não datam deste momento: elas fizeram parte de múltiplas festas que ocorreram durante minha

pré-adolescência. Lembro-me com clareza e afeto das primeiras pistas de dança que pisei e suas paredes arroxeadas devido à luz negra, assim como me recordo dos corpos brilhando com pulseiras *neon* em seus braços, orelhas, pescoços, movimentando-se ludicamente ao som das músicas eletrônicas. “Castelo Neon” também busca fornecer ao público a chance de brincar e experimentar as nuances da motricidade, assim como de deixar se deslumbrar com a experiência estética das luzes e cores projetadas sobre os contornos do espaço, amalgamado ao som de trilhas imersíveis escolhidas a dedo.

Ainda que eu preveja o melhoramento de muitos aspectos da obra, confesso que verificar a presença da atitude brincante em seus protótipos iniciais apazigua meu desejo apressado de desenvolvê-la. Isto se dá porque, para além das relações coreográficas limitantes que tecemos com os dispositivos digitais atualmente, noto que em nossa cultura, em particular na vida adulta, existe uma grande dificuldade de encarar o movimento como uma experiência lúdica e não-funcional. Com efeito, ao discorrer sobre nossa relação com o movimento a partir de uma perspectiva fenomenológica, Sheets-Johnstone aponta que lidamos com ele de forma pragmática no dia-a-dia, principalmente no que concerne à conclusão de tarefas: amarramos um cadarço, chutamos uma bola, arrumamos o carro. Inclusive ao assistirmos uma peça dança, ocorre um estranhamento que vigora até os dias de hoje tratando-se dos gêneros que fogem dos padrões clássicos, ao colocar dançarinos no palco que não estão, de fato, “concluindo” nada (SHEETS-JOHNSTONE, 1979, p.34).

Sondra Fraleigh, outra pesquisadora estadunidense da fenomenologia da dança, reitera o ponto de Sheets-Johnstone sobre a maioria de nossos movimentos estarem buscando concluir tarefas, contrastando com o movimento que se vê, por exemplo, no campo da dança, cujos valores não são utilitários ou práticos, mas sim estéticos e afetivos (FRALEIGH, 1991, p.14). Ultimamente, dentro do circuito da arte contemporânea, é possível notar um crescimento do número de obras que encaram a propriocepção como um sentido estético. Concebidas com o intuito de desprogramar a percepção restringida do movimento que temos em nossas vidas cotidianas, tais obras surgem justamente frente ao cenário pouco corporificado da contemporaneidade. Conforme aponta Charles Spence, ao tratar das obras de arte proprioceptivas:

> A colocação em primeiro plano ou a remoção das sensações corporais que as obras de arte proprioceptivas proporcionam pode ajudar a conectar as pessoas em uma existência contemporânea cada vez mais digital, online, principalmente audiovisual e, portanto, de certa forma, desencarnada. (SPENCE, 2022, p.01)

Se “Castelo Neon” convida o público a experimentar o movimento de forma não funcional e despretensiosa, propondo a emersão de um corpo poroso em contraste a um corpo cotidiano (RIBEIRO, 2023, p.34), percebo que para muitos corpos isto ainda é um entrave sensório-motor. Não havendo espaços suficientes para experimentação e investigação das capacidades sensíveis do corpo em nossa formação e cultura, deixamos de acessar informações que somente nossa carne poderia acessar. Esta constatação é, na realidade, uma lástima ao considerar que, ainda que sejamos seres técnicos, é a carne que nos compõe e nos coloca em relação movente com o mundo, do nascimento até a morte. Da perspectiva de nossa lápide, é de uma tristeza inimaginável considerar que podemos passar uma vida inteira realizando movimentos limitados, programados e conformados com a norma, sem explorar os possíveis alcances do corpo.

E se pudéssemos destinar mais tempo de nossas vidas para explorar as nuances do corpo em movimento, como uma brincadeira? Mover pequeno, mover grande, mover lento, mover rápido, mover alto, mover baixo, mover fluido, mover truncado, mover os olhos, mover o pescoço, mover as escápulas, mover a pelve, mover os joelhos, mover os pés, enfim, mover de seu jeito único e em seu caminho particular, acessando suas infinitas possibilidades criativas e o prazer inerente em se expressar através do corpo em total liberdade. Não seria esse nosso direito e nosso papel fundamental nesta existência tão breve? Em seu texto “Enchanted Embodiment” (2019), o yogi Ben Roth coloca:

> Para mim, estar presente não se trata de transcender o corpo para alcançar um estado ideal de verdade, desapegado desta vida terrena. Pelo contrário, trata-se de se tornar totalmente vivo em seu corpo e perceber a ‘Corporeidade Encantada’ que é seu direito de nascença. Este estado é sinônimo de saúde e bem-estar, este é o potencial humano que devemos desenvolver: nossa capacidade de sentir e de perceber. Tanto quanto possível. Vejo isto como o papel exclusivamente humano nesta grande peça. Não para entender, mas para admirar a criação, como uma criança. Isto é o mais verdadeiro possível. Isto é presença. (ROTH, 2019)

Após inúmeras citações ao longo desta dissertação de filósofos com abordagens distintas, artistas de novas mídias, historiadores da arte, teóricos da mídia e da imagem e cientistas da cognição, escolho de forma intencional finalizar este capítulo com a citação de um *yogi*, alguém cuja sabedoria é incontestavelmente corporificada. Após uma potente prática de 5Ritmos© que realizei em Buenos Aires no ano passado, junto a meu orientador e a um querido colega de pós-graduação (que não mais se encontra aqui em carne, mas definitivamente em espírito), tirei uma carta oracular do altar que dizia: o simples é suficiente. Pois bem: admirar como uma criança. Presença. Fico com essas palavras.

CONCLUSÃO

Eis que chegamos às últimas palavras deste trabalho, isto é, às demarcações finais das fronteiras desta etapa de minha jornada investigativa. Após uma longa reflexão e múltiplos intercâmbios de lentes, chego ao momento presente com a convicção de que, ao concluir a discussão aqui apresentada sobre a experiência do olhar e as dinâmicas relacionais entre corpo e tecnologias da imagem, encerra-se apenas um ciclo de investigação, um entre muitos outros por vir. Inquietações que extrapolam as delimitações referentes a este projeto já se mostram incipientes, clamando por futuras pesquisas e experimentações artísticas com direção a outros horizontes, por ora ainda não plenamente acessados por meu olhar e a técnica que o instrumentaliza no instante presente. Isto porque minha investigação é viva e se constrói na relação, em constante diálogo com outros corpos, espaços, tempos, campos plurais do conhecimento. Também porque minha trajetória enquanto artista da imagem técnica está conectada a um percurso de *embodiment* em progresso, tanto no âmbito individual quanto coletivo.

Com base nas análises realizadas ao longo dessa discussão, nota-se que a imagem e seus dispositivos foram (e ainda são) elementos decisivos na transformação da percepção humana no decorrer da história. Como recursos auxiliares que nos conferem um certo domínio sobre o espaço-tempo, tais tecnologias prometem abrir novas possibilidades de interação com o mundo, compreender camadas da existência anteriormente inapreensíveis, simplificar a experiência humana e, por que não, enriquecê-la. Todavia, o que se vê hoje é um efeito inverso: na sociedade contemporânea, acabamos por ser, de alguma maneira, dominados pelas imagens e pelos diferentes aparelhos que as produzem. Os paradigmas perceptuais instaurados pelas máquinas de imagens demonstram que a experiência do olhar se tornou, em grande parte, programada, isto é condicionada por sistemas que, ao ampliar determinadas facetas da percepção, impõem reduções concomitantes. Enfim, transformamo-nos em *users/used* de interfaces que, longe de serem neutras, exercem uma influência incontestável sobre nossas capacidades perceptivas e, em seu pior cenário, desconectam-nos de nosso próprio corpo, do outro e do mundo.

Essa inversão, em contrapartida, não se deu de forma abrupta, senão como fruto de um processo de longa data. Conforme exposto no primeiro capítulo, a marginalização do corpo e de seus saberes na tradição da filosofia ocidental remonta desde o período clássico, sendo postulada por uma suposta superioridade das entidades imateriais (como a

alma, a fé ou o pensamento) em detrimento da experiência corpórea. Com a consolidação do cartesianismo e sua visão dualista a partir da Idade Moderna, o pensamento racional passou a ser amplamente valorizado, trazendo reflexos e implicações ainda presentes nos dias atuais. Na tradição científica, vemos que, mesmo ao se tratar de algo tão complexo, múltiplo e subjetivo como o corpo humano, privilegia-se até hoje o distanciamento da experiência que se tem dele, buscando contar como evidência em uma produção de conhecimento dita séria somente aquilo que pode ser visualizado para ser acreditado. Este *ver-para-crer* transborda à nossa cultura ao passo em que a técnica se desenvolve de forma convergente aos avanços da ciência, sendo a tecnologia, por consequência, um fruto desta bagagem histórica com a qual passamos a lidar em nossas rotinas diárias. Logo, sendo a genealogia das máquinas de imagens construída sob tais vieses filosóficos e científicos, não é uma coincidência que o paradigma da imagem digital esteja diretamente ligado a uma visão de mundo que diverge da experiência de corpo e daquilo que não está delimitado por seu saber finito, particular e relativo.

Entretanto, podemos notar que, se a cultura digital nos conduz a uma experiência empobrecida do olhar e do mover, artistas de novas mídias têm buscado tensionar essa condição. As obras discutidas no último capítulo, inseridas dentro de um modelo humanista que privilegia a experiência corporificada do público, apontam para novas direções da cultura digital, reconfigurando os modos de interação com os dispositivos midiáticos e construindo, assim, genealogias alternativas para a relação entre corpo e máquinas. “Castelo Neon”, meu trabalho autoral, insere-se nessa mesma linha de experimentação, propondo um deslocamento tecnopoético dos fluxos e das dinâmicas que regem a percepção habitual construída sobre o paradigma digital. Ao obscurecer a figura do corpo e destacar os rastros lumínicos enactados pelos participantes, a obra não só possibilita um envolvimento experiencial com a imagem, como o próprio visível se torna isca para uma investigação de ordem proprioceptiva. Se em “Castelo Neon” há que se *mover para ver* e, em nossa cultura, há que se *ver para crer*, a instalação vídeo-interativa talvez contribua na instauração de uma ordem regida pelo *mover para crer.*

Ao passo em que o trabalho reflete nossas relações com o espaço e os dispositivos tecnológicos, vemos que os fluxos de ação em “Castelo Neon” permitem que seus participantes examinem com maior consciência as programações a que estão sujeitos através de um ponto de partida fundamentalmente experiencial. Por este motivo, tanto os gestos investigativos como as reflexões que emergem da obra apontam para formas

corporificadas de produção de conhecimento, nas quais o corpo e seus saberes se rebelam e reivindicam seu lugar. Em favor de um real processo de *embodiment, "*Castelo Neon" tenta romper com a marginalização imposta ao corpo ao longo de nossa história e que até hoje molda nossa cultura, possibilitando experiências ativas (porque o corpo está fisicamente no mundo), coletivas (porque um corpo-no-mundo nunca está só), processuais (porque toda experiência de um corpo-no-mundo é um devir) e dinâmicas (porque devir é movimento). Além disso, nota-se nas ativações e nos relatos dos participantes que o trabalho possibilitaria ainda a emergência de estados de maior presença e reencantamento, reativando o potencial de conexão e divertimento que se pode ter diante da experiência perceptiva, tal como o olhar deslumbrado de uma criança testemunhando as magias da vida pela primeira vez. À medida que a atmosfera multissensorial da obra e seu caráter extracotidiano só podem ser enactados através de uma experiência de corpo coletiva, "Castelo Neon" demonstra na prática que a tecnologia pode agir subversivamente em convergência a um saber sensível, situado e corporificado.

Em meus próximos experimentos, pretendo aprofundar essa investigação e testar novos formatos da obra. Ainda que o uso dos celulares tenha trazido reflexões pertinentes à questão dos paradigmas perceptivos da cultura digital, gostaria também de testar campos de interação sem a presença desses dispositivos e seus respectivos *QR Codes*, de forma a incorporar luzes vestíveis e talvez modos menos digitalizados de construir a experiência sensível, retomando as dimensões perdidas pela escalada da abstração.

Ademais, devido à ênfase imagética natural à obra e suas limitações decorrentes, gostaria inclusive de conceber campos de interação que colocassem em evidência outras interfaces sensoriais dos corpos, buscando ir além do sensor óptico (a câmera) e adotar sensores distintos. Acerca desse anseio, viso criar ambiências imersivas capazes de acolher outras camadas da percepção para além da visualidade do movimento e da propriocepção "visível" - ainda usando o símbolo do espelho, característico das obras interativas, porém investigando diferentes formas de refletir e refratar nuances mais sutis da experiência de corpo. Afinal, de que maneiras os sentidos tal como a audição, o tato e outras camadas ainda não exploradas da propriocepção poderiam ser incorporadas aos campos interativos?

Adicionalmente, questiono de que formas seria possível adaptar esses campos de afecção para ações participativas no espaço público, aproximando o extraordinário do ordinário. Como instaurar, por exemplo, tais campos nas ruas dos centros urbanos,

redirecionando os corpos para encontros inesperados com o estranhamente outro, de modo a desafiar as convenções do cotidiano? Além das possibilidades de transferência das máquinas de um âmbito a outro, seria possível, talvez, não depender de complexas aparelhagens, dispositivos de alto custo e burocracias que frequentemente emergem no campo da tecnologia? Interessa-me propor ações que propiciem a ativação de estados de presença similares aos emergidos em “Castelo Neon”, porém ambientados no espaço público através da minimização de recursos, explorando os princípios sensíveis desses campos para além de sua instrumentação e, assim, criando territórios onde a experiência perceptiva se desdobra de formas mais simples, acessíveis e democráticas.

Por fim, concluo este texto com uma percepção que se fez clara ao longo do trabalho e de meus processos corporais ao longo dos últimos anos: para compreender a corporeidade, para vivenciar o *embodiment* em sua dimensão prática, é preciso, mais do que qualquer outra coisa, experienciar o corpo. Simples assim. Máquinas, palavras, teorias e conceitos podem nos auxiliar nesse processo (ou, como visto, levar-nos para longe dele), mas nada substitui a experiência direta para a qual basta estar no corpo, sem qualquer outro elemento de mediação. A mesma questão se aplica à experiência: basta provar o mundo de forma imediata, estabelecer um contato curioso com sua carne para, assim, abrir-se aos estados de presença e reencantamento que surgem sob a configuração aurática de um corpo-no-mundo, sem janelas intermediárias. E se pudéssemos destinar mais tempo aos enquadramentos naturais, contrabalanceando o tempo que investimos atrás das telas e dos dispositivos midiáticos? E se pudéssemos, além disso, mobilizar mais encontros presenciais no espaço físico, de modo a enxergar o outro e ser enxergado em nossa integridade carnal e gestual?

Acredito que este seja o maior cuidado que devemos cultivar frente à reflexão sobre o lugar do corpo na cultura contemporânea. A experiência física de um corpo-no-espaço e compartilhada na presença permanece insubstituível - e acredito ser nesse sentido que minha pesquisa se direciona. Seja em um contexto extraordinário ou ordinário, com maquinações simples ou complexas, meu intuito é seguir construindo atmosferas que favoreçam a emergência do tempo da experiência, permitindo que aqueles por ela atravessados possam retornar ao mundo de maneira mais corporificada, com maior fascinação sobre si mesmos e o entorno. Eis o pulso que sinto aqui-e-agora, desde as entranhas de meu vivo laboratório.

REFERÊNCIAS

AGOSTINHO, Santo. **Confissões**. São Paulo: Paulus, 2007.

BAITELLO JUNIOR, Norval. **A era da iconofagia: ensaios de comunicação e cultura**. São Paulo: Hacker, 2019.

BAITELLO JUNIOR, Norval. **O Pensamento Sentado. Sobre glúteos, cadeiras e imagens**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2012

BAITELLO JUNIOR, Norval. **Existências penduradas: Selfies, retratos e outros penduricalhos**. Editora Unisinos, 2019.

BALINISTEANU, Tudor; PRIEST, Kerry. **Neuroaesthetics: A Methods-Based Introduction**. Springer Nature, 2024.

BARTHES, Roland. **A câmara clara: notas sobre a fotografia**. Paris: Gallimard, 1980.

BAUDRILLARD, Jean; DA COSTA PEREIRA, Maria João. **Simulacros e simulação**. 1991.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. L&PM Editores, 2018.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1996.

BELTING, Hans. **Antropologia da imagem: para uma ciência da imagem**. Lisboa: KKYM, 2014.

BREDA, Pamela. **Unit 2 Overview: Neuroaesthetics Approaches to the Visual Arts—Perception Focus Topic: CGI-Generated Creative Content and Artificial Intelligence**. In: **Neuroaesthetics: A Methods-Based Introduction**. Cham: Springer International Publishing, 2024.

BROOKS, Rodney A. **Intelligence without reason**. In: The artificial life route to artificial intelligence. Routledge, 2018.

BROWN, Peter. **Society and the holy in late antiquity**. Univ of California Press, 1982.

CARBON, Claus-Christian. **Unit 1 Overview: A Critical Assessment of Neuroaesthetics as Experimental Science—Chances, Challenges, Required Commitments**. In: **Neuroaesthetics: A Methods-Based Introduction**. Cham: Springer International Publishing, 2024.

CASTANHO, Rafael. **Para a desambiguação do conceito de embodiment**. Revista Brasileira de Filosofia da Mente, v. 10, n. 1, 2014.

CHATTERJEE, Anjan. **Neuroaesthetics: a coming of age story**. Journal of cognitive neuroscience, v. 23, n. 1, 2011.

CLARK, Andy. **An embodied cognitive science?**. Trends in cognitive sciences, v. 3, 1999.

COPLESTON, Frederick. **A History of Philosophy: Volume 2 - Medieval Philosophy**. New York: Continuum, 1993.

DI FAZIO, Caterina. **Phenomenology of Movement**. Eikasía, n. 66, 2015.

DESCARTES, René. **O Tratado do Homem**. 1662.

DESCARTES, René. **Meditações Sobre Filosofia Primeira**. Editora Unicamp, 2004.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. Editora Cosac Naify, 2014.

ELST, Olivia Foster Vander et al. **The neuroscience of dance: A conceptual framework and systematic review**. Neuroscience & Biobehavioral Reviews, v. 150, 2023.

ENTLER, Ronaldo. **O corte fotográfico e a representação do tempo pela imagem fixa**. Studium. 2004.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma filosofia da fotografia**. Editora Hucitec. São Paulo, 1985.

FORSYTHE, William. **Choreographic Objects: City of Abstracts**. 2001. Disponível em: https://www.williamforsythe.com/installations.html?&no_cache=1&detail=1&uid=5. Acesso em: 08 mai. 2024

FRALEIGH, Sondra. **A vulnerable glance: Seeing dance through phenomenology**. Dance Research Journal, v. 23, 1991.

GALLAGHER, Shaun. **Embodied and enactive approaches to cognition**. Cambridge University Press, 2023.

GIBSON, James J. **The Ecological Approach to Visual Perception**. Boston: Houghton Mifflin, 1979.

GILSON, Etienne. **A Filosofia no século XIV. A Filosofia na Idade Média**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

GONÇALVES, Osmar. **Estética da Fotografia: um diálogo entre Benjamin e Flusser**. Flusser Studies, v. 15, n. 1, 2012.

HAN, Byung-Chul. **No Enxame: perspectivas do digital.** Petrópolis: Vozes, 2018.

HAN, Byung-Chul. **Vita contemplativa ou sobre a inatividade**. Editora Vozes, 2023.

HANSEN, Mark B. N. **Bodies in Code: Interfaces of Digital Media**. New York: Routledge, 2006.

IHDE, Don. **Technology and the lifeworld: From garden to earth**. 1990.

IHDE, Don. **Bodies in technology**. U of Minnesota Press, 2001.

IHDE, Don. **Philosophy of technology.** Springer Netherlands, 2004.

JOHNSON, Mark; LAKOFF, George. **Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought**. New York: Basic Books, 1999.

KAMPER, Dietmar; BONACCINI, Juan A. **A estrutura temporal das imagens**. Princípios: Revista de Filosofia (UFRN), v. 4, n. 05, 1997.

KANDINSKY, Wassily. **Do Espiritual na Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1910.

KITTLER, Friedrich A. **Gramophone, film, typewriter.** Stanford University Press, 1999.

KÜHNAPFEL, Corinna et al. **How do we move in front of art? How does this relate to art experience? Linking movement, eye tracking, emotion, and evaluations in a gallery-like setting**. Empirical Studies of the Arts, v. 42, n. 1, 2024.

KÜHNAPFEL, Corinna; FINGERHUT, Joerg; PELOWSKI, Matthew. **The role of the body in the experience of installation art: a case study of visitors' bodily, emotional, and transformative experiences in Tomás Saraceno's "in orbit".** Frontiers in psychology, v. 14, p. 1192689, 2023.

KOZAK, Claudia. **Tecnopoéticas argentinas: archivo blando de arte y tecnología**. Editorial Caja Negra, 2012.

MACHADO, Arlindo. **Anamorfoses cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem**. 1993.

MAGSAMEN, Susan. **The artistic brain: A neuroaesthetics approach to health, well-being and learning.** *BrainFacts.org*, 21 fev. 2020. Disponível em: https://www.houstonpublicmedia.org/articles/news/2016/01/21/134834/what-do-our-brains-look-like-when-art-gets-involved/. Acesso em: 13 ago. 2024

MANNING, Erin; SCLIAR, Bianca. **O QUE MAIS? Interlúdio de" Sempre mais do que um": a dança da individuação.** DANÇA: Revista do Programa de Pós-Graduação em Dança, v. 4, n. 7, 2015.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Phenomenology of perception**. Routledge. 1945.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **La Nature**, Paris: Seuil, 1995

MUNDIM, Ana. **Fotocoreografias: Encontros entre Dança e Fotografia**. Belo Horizonte: UFMG, 2021.

MUNSTER, Anna. **Materializing new media: Embodiment in information aesthetics**. Upne, 2011.

NÓBREGA, Carlos Augusto Moreira; FRAGOSO, Maria Luiza Guimarães. **Campo, coerência e conectividade. modelos, metodologias e ações para o fluxo da arte em mídias húmidas**. Revista Científica/FAP, v. 19, n. 2, 2018.

NÓBREGA, Carlos Augusto Moreira. **Hiperorganismos: Arte, tecnologia, coerência, conectividade e o campo integrativo**. Editora Circuito, 2023.

NÖE, Alva. **Action in Perception**. Cambridge: MIT Press, 2004.

PARENTE, André. **Imagens que a razão ignora. A imagem de síntese e a rede como novas dimensões comunicacionais**. GALÁXIA. Revista Interdisciplinar de Comunicação e Cultura, n. 4, 2002.

PLATÃO. **Fédon**. Tradução: Maria Teresa Schiappa de Azevedo, Coimbra. Minerva Coimbra, 2001.

PRADEEP, K. et al. **Neuroaesthetic And Indian Sculpture: A Scientific Quest For Brain Response**. Neuroquantology, v. 20, n. 17, 2022.

REASON, Matthew; REYNOLDS, Dee. **Kinesthesia, empathy, and related pleasures: An inquiry into audience experiences of watching dance**. Dance research journal, v. 42, 2010.

REYNOLDS, Dee; REASON, Matthew (Ed.). **Kinesthetic empathy in creative and cultural practices**. Bristol: Intellect, 2012.

RIBEIRO, Walmeri. **Territórios sensíveis: Práticas artísticas no antropoceno.** Editora Circuito, 2023.

ROKEBY, David. **Transforming mirrors**. Leonardo Electronic Almanac, v. 3, n. 4, 1995.

ROSENBERGER, Robert; VERBEEK, Peter-Paul. **A field guide to postphenomenology.** Postphenomenological investigations: Essays on human-technology relations, 2015.

ROSIE, Rachel. **More people want surgery to look like a filtered version of themselves rather than a celebrity, cosmetic doctor says.** Independent UK. 26 feb. 2018. Disponível em: https://www.independent.co.uk/life-style/cosmetic-surgery-snapchat-instagram-filters-demand-celebrities-doctor-dr-esho-london-a8197001.html. Acesso em: 5 ago. 2024.

ROTH, Ben. **Enchanted Embodiment: Or what being present means to me**. Disponível em: https://medium.com/@doorofperception/enchanted-embodiment-b9949a66aaca. Acesso em: 27 fev. 2025

ROTH, Gabrielle. **Maps to ecstasy: The healing power of movement**. New World Library, 2011.

RUSSELL, Francis. **Neuroaesthetics and Critique**. Parrhesia: a journal of critical philosophy, v. 33, 2020.

SANTANA, Ivani. **Corpo aberto: Cunningham, dança e novas tecnologias**. EDUC-Editora da PUC-SP, 2002.

SHAPIRO, Lawrence A. **The mind incarnate**. 2004.

SHEETS-JOHNSTONE, Maxine. **On movement and objects in motion: The phenomenology of the visible in dance**. Journal of Aesthetic Education, v. 13, n. 2, 1979.

SOUZA, Karlla; DA CUNHA, Mónica Ximenes Carneiro. **Impactos do uso das redes sociais virtuais na saúde mental dos adolescentes: uma revisão sistemática da literatura**. Revista Educação, Psicologia e Interfaces, v. 3, n. 3, p. 204-2017, 2019.

SPENCE, Charles. Proprioceptive art: **How should it be defined, and why has it become so popular?**. i-Perception, v. 13, n. 5, 2022.

SUWA, Masaki. **Methodological and philosophical issues in studies on embodied knowledge**. New Generation Computing, v. 37, n. 2, 2019.

THEOFANOPOULOU, Constantina et al. **Mobile brain imaging in butoh dancers: from rehearsals to public performance**. BMC neuroscience, v. 25, n. 1, 2024.

TIRADO, Carlos et al. **The strength of weak embodiment**. International Journal of Psychological Research, v. 11, n. 2, 2018.

VARELA, Francisco; THOMPSON, Evan; ROSCH, Eleanor. **The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience**. Cambridge: MIT Press, 1991.

VINHOSA, Luciano. **Fotoperformance - passos titubeantes de uma linguagem em emancipação**. Anais do 23º Encontro da ANPAP–"Ecossistemas Artísticos", Belo Horizonte, 2014.

VIRILIO, Paul. **El cibermundo. La política de lo peor**, 1997.

ZETZSCHE, Juliane. **Proprioception in Visual Art.** YouTube, 2023. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=iZVigj7-cTk. Acessado em: 7 ago. 2024.

ZIEMKE, Tom. **What's that thing called embodiment?** Journal of Cognitive Systems Research, v. 3, n. 4, 2003.

APÊNDICE - Relatos de Participantes em Castelo Neon #2

Relato de Edward Shanken (2025)

I loved this multiuser, collaborative happening. It was fun playing with each other, exploring the interface, and watching the effects of our movements and interactions create and transform the colorful projection that visualized our collective behavior. Distinctions between artist, artwork, and audience, and between subject and object dissolved and I experienced an elevated sense of presence and community.

Relato de Laura Palavecino (2025)

O projeto Castelo Neon é uma instalação interativa imersiva que nos convida a experimentar o movimento do corpo e das emoções em uma experiência de grupo para nos expressarmos visualmente com telas de celular e um aplicativo em uma tela grande. Em sua apresentação no Hiperorgânicos 11, senti a nostalgia das expressões gráficas das pinturas rupestres. Pareceu-me que a experiência misturou duas temporalidades. Por um lado, uma primordial, pré-histórica, na qual nós, como humanidade, procurávamos nos expressar como nunca havíamos feito antes, descrevendo tanto as criaturas que se destacavam em nosso ambiente quanto nós mesmos. Havia algo da ordem da sobrevivência em que a visceralidade e a abstração se misturavam. Naquela época, nossos mapas estavam vivos: eles eram as estrelas. E seguíamos as coordenadas traçadas pelas constelações em relação aos fenômenos climáticos e às mudanças observáveis na paisagem, nas plantas e nos animais. Nossos traços eram analógicos, antes mesmo de podermos imaginar o que é ser analógico. As marcas foram feitas com pigmentos, fluidos e substâncias minerais nas paredes das cavernas.

Castelo Neon, por outro lado, também me pareceu ser sobre a busca de um sistema de representação artística, desta vez digital, no qual os traços são acúmulos de dados vetoriais de acordo com as mudanças de posição e rotação dos corpos criadores. Em Castelo Neon, as paredes da caverna são superfícies de projeção de vídeo trazidas à vida por feixes de luz invocados pelo poder da eletricidade. Apesar das diferenças, senti um forte paralelismo entre as duas produções. Ambas se concentram nos corpos, no aqui e agora da experiência. Castelo Neon também funciona como uma pintura digital coletiva em caverna com um caráter lúdico: a criação é conjunta, as paredes do castelo caem e o registro é transitório. Como um castelo, sua força são os dispositivos técnicos - pessoas-dados, transformados em hiperorganismos, que dançam desafiando os usos programáticos corporativos das tecnologias usadas para materializar a experiência.

Relato de Luiz Farias (2025)

Eu fiquei bastante tempo pensando no seu trabalho depois do evento. Uma das coisas que achei mais incrível é que, ali naquele ambiente em que estávamos vendo vários trabalhos que tentavam utilizar a tecnologia para nos reconectar com nossos corpos, com a natureza e uns com os outros, eu acho que o seu trabalho conseguiu criar essa conexão de uma forma muito direta, simples e efetiva.

Posso fazer a comparação até com o meu próprio protótipo que experimentei no OpenLab: Eu tava usando o kinect pra pegar informações sobre o corpo dos participantes para que pudessem criar sons com seus movimentos. O problema é que, apesar da proposta interessante, a complexidade tecnológica acabava muitas vezes se colocando

entre o público e a experiência proposta. O sistema nem sempre reconhecia a pessoa correta, o público nem sempre compreendia o mecanismo de forma intuitiva, minha programação imperfeita encontrava bugs que precisavam ser resolvidos na hora… A mesma tecnologia que nos potencializa, muitas vezes também acaba nos limitando e complicando o que poderia ser simples.

Na hora da ativação da sua instalação, aquele foi um momento em que todos se uniram e participaram juntos de uma experimentação caótica de danças estranhas. Como todos tinham um celular, não precisava ter fila pra participar. O mesmo celular que de certa forma está acorrentado a nós ultimamente, do qual não podemos nos afastar sem receber reclamações de nossos chefes, familiares, essa obrigação e tentação constante, ali foi ressignificado para se tornar um dispositivo que emite luzes coloridas. Faz a gente até se lembrar que esses dispositivos estão nas nossas mãos e podemos encontrar outros usos para eles.

Mas, acima de qualquer reflexão, o importante é que a experiência foi divertida! Foi um momento de descontração e conexão através da brincadeira. Todo mundo estava se movendo, conversando, rindo e brincando. É bom pra nos lembrar que, dentro do campo da arte-tecnologia, a tecnologia deve estar a serviço da arte, que deve estar a serviço da comunidade e dessas conexões, não o contrário! Na hora, fiquei brincando e me divertindo, mas só ao final do evento fiquei refletindo sobre o que tinha acontecido e me toquei da sutil genialidade da instalação!

Relato de Nadine Nicolay (2025):

Quando Lucas apresentou seu trabalho no OpenLab do Hiperorgânicos 11, eu já estava em performance havia algumas horas, em contato com diversos trabalhos de outros artistas. Vestia um figurino feito de garrafas plásticas de 500 ml, vazias e sem rótulos, que cobriam minha cabeça e pendiam pelo tronco. Minha visão era limitada, mas meu corpo, minha pele e meus outros sentidos estavam em plena simbiose com o entorno, ativados pelo longo tempo em ação.

A proposta inicial surgiu como uma perturbação: “Pegue seu celular e escaneie o QR code.” O incômodo foi imediato — não só pela dificuldade física de realizar tal ação na minha condição, mas também pelo simples fato de ter que lidar com esse aparato que, no cotidiano, me causa tanta frustração e estresse. Ainda assim, superei a chateação, movida pela curiosidade no jogo.

Um sorteio determinou em qual parte do meu corpo o celular seria acoplado. Sua tela, agora exibindo uma cor sólida escolhida por mim, se tornava o centro da ação. Então veio a instrução: “Tentem criar juntos pinturas geométricas.” Começamos a nos mover de forma caótica, desorganizada, esquisita — uma dança desajeitada na qual a parte do corpo presa ao celular se tornava o ponto focal do movimento. E que experiência desconcertante! Movimentos que deveriam ser naturais, mas que já não nos pertencem como antes, precisavam ser re-aprendidos para que a pintura coletiva fosse projetada da melhor forma possível. Os participantes riam, esbarravam-se e libertavam-se momentaneamente. O resultado era abstrato, mas carregava as lindas expressões dos corpos em diálogo, compondo juntos a brincadeira.

Estando em performance, eu já me encontrava especialmente aberta a desvendar novas possibilidades corporais, mas o que mais me encantou foi ver tantos outros participantes do evento, em seus trajes e modos quase cotidianos, mergulhando na mesma

experimentação. Foi um presente inesperado testemunhar e compartilhar aquele momento de uma espécie de performance coletiva.

No fim, senti apreço até pelo incômodo inicial. A experiência me lembrou que, apesar da opressão que tantas vezes me alcança por meio dessas pequenas telinhas, ali também há espaço para poesia, brincadeira e conexão — com outras vidas e comigo mesma. Por que será que a tecnologia me tornou tão sedentária e isolada? E se, em vez disso, ela pudesse me fazer viver e mover de maneiras mais interessantes?