

CONEXÕES ENTRE O CORPO APPS E O MUNDO REGIDO POR EDITAIS

Helena Katz (PUC-SP)ⁱ

RESUMO: A tecnologia se aproxima cada vez mais de um corpo regulado pela biopolítica. O mundo povoado por telas, no qual nos reconhecemos, tende a desaparecer. Desenvolvemos novas habilidades cognitivas, que nos transformaram em sujeitos indexados (Katz, 2013) que lidam com seus corpos como se fossem aplicativos (Ribeiro, 2013). Habitados a pensar a produção artística com a lógica implantada no Brasil pelos editais, vivemos um momento de profunda transformação, para o qual ainda não estamos inteiramente alertas. Neste contexto, cabe identificar os avanços da tecnocorpomiatização (dispositivos que se transformam em corpo) e suas manifestações no modo de viver *onoff line* que agora nos constitui. A rapidez destas transformações reposiciona a própria dança enquanto um fazer artístico. É o momento de refletir criticamente sobre a criação em dança com a Teoria Corpomídia (Katz e Greiner), Manovich (2013), Timberg (2015) e Gielen (2013), dentre outros.

PALAVRAS-CHAVE: Corpo apps. Lógica do software. Sujeito indexado. Mundo sem telas.

CONNECTIONS BETWEEN THE BODY APPS AND THE SPONSORSHIP GOVERNED WORLD

ABSTRACT: The technology is ever closer to a body governed by biopolitics. The world populated by screens, in which we recognize ourselves, tends to disappear. We develop new cognitive skills, which turned us into indexed subjects (Katz, 2013) that deal with their bodies as if they were applications (Ribeiro, 2013). Accustomed to thinking of artistic production with the logic implemented in Brazil by the edicts, we live a moment of profound transformation, for which we are not yet fully alert. We need to identify the advances in technobodymediatization (devices that turn into body) and its manifestations in the way of living *onoff line* that guides us. The speed of these changes affects dance as an artistic manifestation. It is time to critically reflect on the creation of dance with the Bodymedia Theory (Katz and Greiner), Manovich (2013), Timberg (2015) and Gielen (2013), among others.

KEY WORDS: Body apps. Software's logic. Indexed subject. World without screens.

Cognitivamente, não somos mais os mesmos. A convivência que viemos intensificando com as telas que ainda nos rodeiam não produz mudanças genéticas, mas altera nossos hábitos cognitivos. Acostumados em deletar tudo o que não cativa instantaneamente nosso gosto ou interesse, somos agora mais impacientes e intolerantes. Treinados pelas horas diárias dedicadas à comunicação via aparelhos digitais, tornamo-nos adultos mimados, a quem o mundo obedece ao simples toque de uma tecla que curte, faz desaparecer ou compartilha.

Normatizados por esses três tipos de ação, passamos a agir assim também no mundo presencial e as consequências pipocam: a solidão aumenta, embora todos estejam conectados, e a ligeireza dos textos curtos aposenta a familiaridade com análises e reflexões mais extensas. Vamos perdendo a prática do dissenso que sustenta o diálogo, desacostumamos a argumentar e contra-argumentar. As trocas foram substituídas pela competição e os sujeitos se entendem como empreendedores que formam uma sociedade que se estrutura como mercado.

As habilidades digitais conquistadas, ao mesmo tempo em que nos revelaram um outro tamanho e forma de mundo, desnudam do que ele é feito. E vai ficando claro que este mundo se povoa de sujeitos indexados (Katz, 2014) e seus corpos aplicativos (Ribeiro, 2013). Estamos indexados porque todas as nossas ações nas telas se tornam dados codificáveis, que nos reduzem a cifras e fazem de nós seres permanentemente rastreáveis e classificáveis em nichos mercadológicos. Os corpos passam a ser aplicativos (apps) porque são vistos-lidos-compreendidos a partir da lógica que constitui um software, isto é, passam a ser corpos para funcionar tal como programados (software para fazer x = corpo para fazer x).

Quem faz e quem assiste dança vive neste mundo e, sendo o corpo agora um corpo apps, tende a realizar uma dança também apps (neste caso, dança para atender as condições de produção que estão postas). É, portanto, o momento de refletir sobre a produção artística levando em conta a existência do corpo apps. Para isso, teremos que relacionar o corpo com a comunicação, com a ética da produção e com a política que a formula.

O corpo apps e o mundo sem telas

Ganhando cada vez mais interesse em distintas áreas do conhecimento, o corpo tornou-se um aplicativo da biopolítica¹ que nos governa. Se a eletricidade e a máquina a vapor constituíram a sociedade industrial, o software, que a eles se equivale por também representar um marco de mudança profunda, deles se distingue por produzi-la de outra forma. Não mais apenas um produto do avanço tecnológico, o software tornou-se uma lógica implicada no nosso modo de existir. Nossa visão de mundo está “softwarizada” - e isso diz respeito também ao jeito como a dança é feita, qualquer dança e não somente aquela que usa explicitamente a tecnologia.

A importância que o software tomou na nossa cultura pede por um entendimento mais expandido a seu respeito, que não o reduza somente a seus aspectos técnicos. Manovich (2013, p.33) nos diz que o software reconfigurou as práticas sociais porque nos desacostumou a lidar com “documentos”, “trabalhos”, “mensagens” ou “gravações”, que podiam ser analisados pela sua estrutura e conteúdo. Distinto deles, o software opera somente na performance.

Uso a palavra “performance” porque o que estamos experienciando é construído pelo software em tempo real. Se estamos explorando um website dinâmico, jogando um videogame ou usando um app em um celular para localizar um lugar particular ou amigos por perto, não estamos lidando com documentos estáticos pré-definidos, mas com outputs dinâmicos da Computação em tempo real que está acontecendo no nosso equipamento ou servidor (MANOVICH, 2013, p.33)

Reconhecemos esse sentido de imediatez de um fazer desatado de compromisso com referências anteriores, a que Manovich chama de performance, em boa parte do que se vê nos palcos. São danças para cumprir prazos de editais, danças para atender exigência de ineditismo impostas por instituições, danças para acontecer mesmo quando não contam com o comprometimento pleno de quem as apresenta no palco e etc. Essas ‘danças para’ realizam a lógica do software: sua

¹ O conceito de biopolítica tem mais de 100 anos. Na segunda metade do século XIX, a tendência filosófica conhecida como *Lebensphilosophie* (filosofia da vida) já se referia às políticas da vida. No começo do século XX, o cientista político sueco Rudolf Kjellén (1864 - 1922) foi dos primeiros a empregá-lo, referindo-se ao “estado como forma de vida”. Nos anos 1970, Michel Foucault descreve o fazer viver e o deixar morrer no qual havia se transformado a forma de governar os vivos como biopolítica. (LEHMKE, 2011)

eficiência é medida pela aptidão em cumprir seu objetivo (no caso, o de serem produzidas), e assim, mantêm ativo o sistema ao qual pertencem.

Sendo central na condução dos processos cognitivos que nos constituem, o software e sua lógica de ‘ser para’ atuam nos processos de conhecimento. Manovich (2013, p.339) avança na sua avaliação e propõe o software como uma epistemologia. Segundo ele, porque traz outros modos de adquirir conhecimento, redefinindo, inclusive, o que é conhecimento, pode ser considerado uma “epistemologia do software”. Trazendo a sua reflexão para o campo da dança e lembrando o que vem acontecendo com a sua produção, fica mais fácil compreender a trivialização acontecida com o que antes se chamava de pesquisa (hoje transformada em uma espécie de adesivo identificador obrigatório a quem pretende ser reconhecido) e também com o valor atribuído ao treinamento (hoje uma atividade decidida por cada um, na qual se manifesta a incapacidade em suportar a exigência de disciplina e dedicação continuadas por um longo tempo). Não a toa, tanto pesquisa quanto treinamento estão sendo redefinidos pela dança que se organiza com a lógica do software.

Ainda não demos conta de identificar e compreender os efeitos dos hábitos cognitivos recentemente conquistados e já precisamos começar a nos preparar para as novas mudanças que se anunciam. A tecnologia aproxima-se cada vez mais do corpo, inaugurando um novo momento de profunda transformação, para o qual ainda não estamos inteiramente alertas.

Lançamentos recentes como o Google glass e o iWatch sinalizam para um novo momento, no qual as telas descerão do pódio que hoje ocupam. Os avanços da tecnocorpomidiatização (a tecnologia que se transforma em corpomída², conceito sinônimo de corpo) mudam hábitos cognitivos e subjetividades, regulando afetos e valores em um modo de viver que escorreu do *on line* para o *off line* e agora nos constitui. A bioeletrônica, a crescente avatarização dos sujeitos e dos relacionamentos, a impressão digital regulando o ir e vir – eis alguns dos muitos

² Corpomídia (Katz e Greiner) refere-se ao entendimento de corpo como um estado permanentemente transitório de uma coleção de informações que não cessa de se transformar no seu contato com o ambiente. O fluxo constante de trocas entre corpo e ambiente altera ambos, pois se dá em uma relação co-evolutiva.

exemplos que evidenciam um novo estágio na “guerra furiosa pelo futuro da sociedade” que já está em curso (Assange, 2013). A rapidez destas transformações reposicionam o corpo e suas socialidades, dentre as quais se destaca a arte.

Criação e criatividade

No tempo em que a métrica da economia tudo pauta, a arte dela não escapa. No Brasil, esta situação se manifesta de uma forma singular. Passados 29 anos da implantação da forma inédita de financiamento que inventamos com as Leis de Incentivo à Cultura, a euforia produzida por um volume de circulação de dinheiro jamais visto saturou o país com uma hemorragia de produções artísticas, em quantidade também jamais vista. Observando os contextos que se estabeleceram, é possível perceber que o expediente jurídico que viabilizou tal cenário (dinheiro público transformado em dinheiro privado) cauterizou o exercício crítico que mantém a democracia funcionando. Entre a apatia e o acomodamento, a classe artística assumiu a nova realidade como se esse fosse o mundo desejado.

Operando como uma espécie de racionalidade normativa, as Leis de Incentivo à Cultura e a privatização do dinheiro público são agora uma espécie de instituição estável, investida de um conjunto de valores (referentes a uma lógica que faz do artista um sinônimo de empreendedor criativo) que passou a ser tomado como se sempre tivesse existido. A criação artística foi atada à duração dos editais, condicionando o seu sucesso à aptidão em escrever projetos sob medida. As Leis de Incentivo à Cultura foram um verdadeiro Big Bang, inaugurando um novo mundo na cultura. Nele, a democracia passou a ser entendida como um sistema de inclusão baseado na exclusão³, que se alterna por conta de um rodiziamento na fila dos que aguardam o resultado dos editais.

A ‘editalização’ da vida artística revelou-se uma condição perturbadora. Os editais deram nascimento a multidões de pesquisadores. Eles se desatracaram da condição de coreógrafos e/ou bailarinos (que, então, passaram a ser nomenclaturas em desuso), e todos passaram a se anunciar como profissionais que “têm o seu

³ O sistema baseado na inclusão apoiada na exclusão se dá porque a garantia de que em algum momento o artista será escolhido (incluído) o mantém resignado quando não ganha o edital e permanece excluído.

próprio trabalho”, ao qual chamam de “minha pesquisa”. Surpreendentemente, em pouco tempo, o Brasil tornou-se um país de auto-declarados artistas-pesquisadores. Todavia, a natureza da produção gerada contesta a possibilidade dessa frase poder corresponder a um fato pois, como se sabe, a atividade da pesquisa exige temperamento investigativo, capacitado a testar suas hipóteses e a reconhecer o eventual insucesso, pois faz parte do processo de pesquisa a possibilidade de precisar ser abandonado.

Uma das características desta vasta produção é aquela da qual Pascal Gielen (2013) trata em seu livro **Creativity and Other Fundamentalisms**: os artistas não mais vivem no presente do seu tempo de criação, pois estão permanentemente planejando futuros projetos. No papel de metrônomo da criatividade, os editais não oferecem o tempo necessário para que a criação resulte na sua continuidade natural⁴. Não contemplando o tempo da criação, o seu combustível passa a ser a criatividade, mas aquela criatividade que “não se origina em uma rede ou time, mas precisamente na oscilação entre um meio social e o isolamento” (Gielen, 2013, p.91).

Se levarmos à sério as características da criatividade, imediatamente entenderemos que a indústria criativa, junto com o capitalismo criativo e o neoliberalismo, estão falando de outra coisa quando usam a palavra ‘criatividade’ (GIELEN, p.94, 2013).

Gielen nos alerta sobre o travestimento da criatividade em ‘criativismo’, tal como sucede no capitalismo criativo, que suprime os seus parâmetros ideológicos para divulgar uma criatividade apolítica e neutra, condições necessárias para que passe a ser o termômetro de um processo mercadológico competitivo, desentranhado da relação corpo-ambiente que constitui a outra criatividade. Diz ele (GIELEN, p.96, 2013): “A pessoa criativística é roubada de algo fundamental para poder ser realmente criativa; Isto é, do êxodo temporário de uma cultura ou de uma realidade, que é tomada como se fosse o real”.

Hoje, no Brasil, as Leis de Incentivo que fomentam a produção artística constituem exatamente essa “cultura ou realidade que é tomada como se fosse o

⁴ A recente (2014) extensão para até dois anos no Programa Municipal de Fomento à Dança da cidade de São Paulo, fruto da mobilização política dos artistas da cidade, abre uma nova rubrica nessa situação.

real“. Os editais estabelecem os tempos para a criação, que neles não cabe, pois o processo de criação desobedece à datas previamente estabelecidas para a sua finalização. A criação pulsa no seu próprio tempo, escorre, resvala, tropeça, silencia, soluça, transborda, seca, refaz-se. E nem sempre resulta. Já a criatividade na qual se estabeleceram as indústrias criativas, as cidades criativas, o capitalismo criativo, as empresas criativas etc, é da ordem da eficiência e do sucesso. São muitos os insatisfeitos com as exigências deste tipo de produtivismo, mas a insatisfação não promove ações insurgentes.

Enquanto nos movemos e nos mantemos ocupados, não temos tempo de parar para pensar no que realmente pode e deve contar. O apelo à mobilidade do capitalismo criativo pode não ter outra intenção que a de diminuir a reflexividade e a auto-reflexividade. (GIELEN, 2013, p.94)

Este tipo de criatividade é agora um fundamentalismo. Sujeitos não criativos são pessoas com os quais a sociedade não se importa. A classe artística se maquia com esse tipo de criatividade, aí incluídos não somente os artistas de todos os tipos, mas todos os que ajudam a disseminar a cultura (jornalistas culturais, editores de livros, djs, vjs, curadores, programadores etc). A noção romântica do artista solitário perdeu a função porque o artista não mais se vê sem a atual estrutura que viabiliza o seu atrabalho acontecer.

Timberg (2015, p.14) diz que se não atentarmos para o que se passa, a cultura se tornará um item tão luxuoso como uma casa de veraneio. Chama a atenção para que um cenário urbano pró-cultura poderá ou não viabilizar-se somente a partir das estruturas montadas para que desenvolva relações com o comércio, o estado, a universidade, a indústria, a igreja etc. Ou seja, continuar a pensar no artista como responsável pela elitização da arte ou na relação obra-público como a chave para reposicionar a arte na sociedade não vai ajudar a produzir as novas estratégias para enfrentar o que está posto. Talvez seja possível abrir mão da sensação tão familiar de que um remendo aqui e outro acolá no que existe é o que basta. Precisamos nos livrar do piloto automático de apenas pedir por band-aids que apenas remendam quando vivemos uma situação que precisa ser transformada. Essa situação refere-se à produção artística no ambiente regulado pela economia das Leis de Incentivo à Cultura.

Corpomídia

Se você concorda que corpo e ambiente se constituem no fluxo inestancável de transformações da sua co-evolução, identifica conexões entre a produção artística de agora e o jeito como vivemos em sociedade. Afinal, a relação corpo-ambiente constitui a nossa história evolutiva. Mesmo sem termos ainda todos os detalhes necessários, é praticamente certo que os primeiros humanos eram grandes macacos africanos que adotaram a bipedia há cerca de 6 milhões de anos. Não se sabe ao certo porque esse tipo de locomoção teve sucesso adaptativo (há suposição de que tenha a ver com a mudança nas florestas africanas, que teriam ficado mais ralas), mas não se duvida que tenha sido acompanhada de uma variação genética aleatória, que favoreceu a primatas quadrúpedes tornarem-se bípedes.

O corpo atual parece haver surgido há cerca de 500 mil anos, sendo que nos últimos 200 mil, seu esqueleto não se modificou substancialmente. Se as informações com as quais o corpo encontra tornam-se corpo, é possível propor que os hábitos cognitivos estão sendo modificados pelo contato com as telas que povoam o mundo e que o corpo, então, é mídia das informações que o compõem a cada instante. O corpo não é um meio por onde as informações passam, são processadas e depois, expressas. Quando as informações chegam, encontram-se com outras, que já estavam na coleção que chamamos de corpo, e necessitam fazer acordos. Iniciam-se processos adaptativos, que pedem ajustes entre os que dele participam. Como estão sempre ocorrendo, porque a troca de informação entre corpo e ambiente se dá em fluxo contínuo, o corpo é um estado deste fluxo, e o apresenta (é mídia deste estado). Por isso, pode-se dizer que o corpo é mídia de si mesmo, e não um processador de informações. Todo corpo é corpomídia da sua coleção.

Muitos dedicam-se a explicar como as informações transformam-se em corpo, Shapiro (2011) escreveu um livro que se tornou referência ao assunto, **Embodied Cognition**. Começa dizendo que as pesquisas sobre a cognição no corpo (*embodied cognition*) são “o próximo passo” (2011, p.1) nos estudos sobre cognição em ciências cognitivas.

A cognição depende de uma experiência de tipo particular, isto é, do tipo que vem das capacidades sensoriomotoras do corpo... Enquanto um organismo se move no ambiente, o seu movimento (*motion*) produz oportunidades para novas percepções enquanto vai, ao mesmo tempo, apagando as velhas. Por sua vez, a percepção de novas características vai revelar oportunidades para novas atividades. Então, o movimento (*motion*) influencia a percepção que, por sua vez, influencia o movimento futuro (*motion*), que, então, determina novas percepções, e por aí segue” (SHAPIRO, 2011, p.52-53).

Ao ligar o modo de conhecer e o movimento que o corpo faz, abre-se caminho para compreender que os movimentos que usamos na comunicação digital, que praticamos por algumas horas todos os dias, tornam-se uma espécie de “condicionamento cognitivo”, via os novos hábitos que constrói. Nessa comunicação, a dominância do software é tão forte que instala a sua lógica de operação, disseminando-a como um jeito de pensar e se comportar.

A lógica do software, tal como um líquido, vai ocupando os espaços que encontra, erodindo aqueles sem passagem imediata e inaugurando outros. Não apenas o corpo passa a entender-se como um ‘corpo para’ (para o sucesso, para a função x ou y, para caber na forma a ou b, para desempenhar o papel c ou d...), como também, atuando como um ‘corpo para’, passa a lidar com o que o cerca e com o que faz empregando esta mesma lógica.

Firmada na relação corpo-ambiente, transforma os editais em apps que regulam os modos de existir da produção artística. Consagram a criatividade ao invés da criação, o rodiziamento como sinônimo de democratização de acesso, e uma passividade letárgica face às condições de produção instauradas. Como sucede no campo do software, a única ação que se espera é a do aprimoramento para manter a sua eficiência, ou seja, melhorar os editais sempre para que possam cumprir cada vez com mais eficiência o destino para o qual foram desenhados (não há questionamento a respeito desse destino). A semelhança com as constantes reformas dos textos dos editais não é casual.

Com a tecnologia instalando-se cada vez mais próxima ao corpo, com o mundo preparando-se para a obsolescência das telas, com a sagração da lógica do software como a operacionalidade reguladora dos sujeitos e dos ambientes, com a transformação dos editais em apps destinados a rodar a produção artística, há que pensar sobre o corpo que dança e sobre a dança que esse corpo faz. Parece não

restar nada além da necessidade de burilar condições que favoreçam a continuidade do que vem sendo posto em cena. Mas se lembrarmos da relação entre movimento e pensamento que o próprio corpo expõe, temos aí a ignição para que as mudanças se iniciem.

Bibliografia:

ASSANGE, Julian. **Cypherpunks**. Liberdade e o Futuro da Internet. São Paulo: Boitempo Editorial, 2012.

BROWN, Wendy. **Undoing the Demos**. Neoliberalism's Stealth Revolution. New York: Zone Books, 2015.

GIELEN, Pascal. **Creativity and Others Fundamentalisms**. Amsterdã: Mondriaan Fund, 2013.

LEHMKE, Thomas. **Bio-Politics**. An Advanced Introduction. New York: New York University Press, 2011.

SHAPIRO, Lawrence. **Embodied Cognition**. Londres e New York: Routledge, 2011.

TIMBERG, Scott. **Culture Crash**. The Killing of the Creative Class. New Haven e Londres: Yale University Press, 2015.

ⁱ Professora na PUC-SP, no curso Comunicação das Artes do Corpo e no Programa em Comunicação e Semiótica; coordenadora do CED – Centro de Estudos em Dança; crítica de dança do jornal O Estado de S. Paulo.