

SÉRIE  
CRÍTICA DAS ARTES

# ESCRÍTICA: O LUGAR E O PAPEL DO PENSAMENTO CRÍTICO AGORA

CLÁUDIO CAJAÍBA  
E MARCELO REZENDE (ORGS.)

Programa de Incentivo à Crítica de Artes

Realização: Diretoria das Artes da Funceb

Diretora das Artes: Maria Íris da Silveira (Lia Silveira)

Expediente

Organização: Luiz Cláudio Cajaíba e Marcelo Rezende

Revisão e Normalização: Paula Berbert

Produção Executiva: Rosalba Lopes

Projeto gráfico: Nila Carneiro

Diagramação: Edileno Capistrano Filho e Nila Carneiro

Impressão e Acabamento: Empresa Gráfica da Bahia

Ficha Catalográfica elaborada por Ana Lúcia Reis Fonseca CRB-5/317

Fundação Cultural do Estado da Bahia.

F98      Escríta: o lugar e o papel do pensamento crítico agora. Organização  
Luiz Cláudio Cajaíba e Marcelo Rezende. – Salvador (Ba): EGBa., 2014.  
206p. (Série Crítica das Artes).

ISBN: 978-85-60108-17-6

1. Pensamento. 2. Raciocínio. 3. Lógica. 3. Cultura. I. Luiz Cláudio Cajaíba.  
II. Marcelo Rezende. III. Série. IV. Título.

CDD 153.42

153.43

Fundação Cultural do Estado da Bahia – FUNCEB: Rua Guedes de Brito, 14  
Pelourinho CEP. 40.020-260 Salvador/Bahia Tel: 71 3324-8500

# **Test-drive** de informação, corpo e pós-produção

Helena Katz

À medida que o mundo se transforma em uma gigantesca zona wi-fi, a tecnologia fica cada vez mais invisível porque se fisicaliza no corpo. Como em qualquer outro tipo de treinamento diário que mantém a sua regularidade no tempo, também o viver em redes mediáticas produz mudança no corpo. O contato intensivo com as telas formula outros hábitos cognitivos. De habitantes, somos agora uma combinação de densidade variável de codesenvolvedores da vida que se computacionalizou e prosumidores (consumidores que também produzem conteúdo, como nos diz Canclini, 2007).

O viver está tão atravessado pelo modo de existir online que até começa a demarcar a importância do estado presencial. Aproveitando a campanha que o distingue (*take a break* – faça uma pausa, em português), o chocolate *Kit Kat* lançou, em janeiro de 2013, o *Free Wi-Fi No Zone* – locais onde os sinais de conexão estão bloqueados em um raio de cinco metros. A iniciativa, uma pausa

no viver online, se destina a estimular o tipo de conversa que pauta os encontros ao vivo, ameaçado pela expansão do mundo f.o.m.o.<sup>1</sup>.

Uma semana depois de haver entrado no *Twitter*, Santiago Swallow, palestrante do TED que está escrevendo um livro, tinha mais de 80 mil seguidores, um website e biografia na *Wikipedia*. Seria apenas mais uma webcelebridade caso não se distinguisse delas por ser uma invenção de Kevin Ashton, engenheiro do MIT. Santiago Swallow custou a Kevin U\$ 68 para existir: U\$ 50 gastos no site *fiverr.com* comprando 90 mil seguidores (o site garante essa popularidade em 48 horas) e mais U\$ 18 pagos ao WordPress para a montagem do site.

Santiago Swallow nasceu no dia 14 de abril de 2013. Seu nome de batismo veio do *Scrivener*, um processador de palavras utilizado por escritores. Tendo nome, ganhou uma conta no *Gmail* e outra no *Twitter*. Para atestar a

---

1 A sigla f.o.m.o representa, em inglês, *fear of missing out*, isto é, o medo de estar perdendo algo por ficar de fora do mundo digital, uma espécie de angústia que nos transforma em obsessivos que precisam manter todas as janelas de comunicação permanentemente abertas nas diversas que usamos e que precisam estar bem perto de nós para que possamos estar simultaneamente fazendo coisas distintas. Já há quem diga que se trata de uma nova doença, que se manifesta como um distúrbio de comportamento.

idoneidade da presença de Santiago na web, Kevin conseguiu aplicar sozinho o símbolo azul da “conta verificada”. E para “dar vida” a Santiago, incorporou o *TweetAdder*, aplicativo que gera tuítes a partir do que segue e retuita. Mas, para poder atuar plenamente nesse ambiente, faltava um corpo. Então, Kevin baixou a versão que pode ser usada gratuitamente por 30 dias do *Lightroom*, software que gera imagens novas misturando imagens existentes. Não apenas o nome, mas também o corpo de Santiago nascia de outros, em sintonia com o que Bourriaud (2004) chama de “arte da pós-produção”.

Desde o começo dos anos 1990, uma quantidade cada vez maior de artistas vem interpretando, reproduzindo, reexpondo ou utilizando produtos culturais disponíveis ou obras realizadas por terceiros... Para eles, não se trata de elaborar uma forma a partir de um material bruto, e sim de trabalhar com objetos atuais em circulação no mercado cultural, isto é, que já possuem uma forma dada por outrem... Assim, as noções de originalidade (estar na origem de...) e mesmo de criação (fazer a partir do nada) esfumam-se nessa nova paisagem cultural, isto é, que já possuem uma forma dada por outrem (BOURRIAUD, 2009, p.7-8).

A invenção de Kevin Ashton escancara que se está sempre acompanhado e partilhado no ambiente digital: 1) o modo como criou Santiago é da mesma ordem que regula como hoje estamos vivendo, isto é, nós e Santiago

somos formados pelo que existe na internet (a diferença entre nós está no percentual de uso desse material); 2) os modos de existir na internet são todos ficcionais, pois não se referem apenas a Santiago que foi intencionalmente inventado, uma vez que nós também nos inventamos quando queremos; e 3) é preciso um corpo para poder existir online, e isso estabelece um vínculo ontológico com o mundo offline.

Temos, portanto, o corpo e a pós-produção, e precisamos enfrentar os saberes que daí se geram. Porque é cada vez mais em torno do corpo que as formas do viver se organizam, pautando suas normas de visibilidade e de invisibilidade. A vida transformou-se em um ambiente mediático e vem fazendo do corpo um eixo estruturante, mas com um caráter cada vez mais publicitário. A dilatação do nosso tempo de convívio com as telas que nos cercam (e que já estão se transformando em *wearables*<sup>2</sup>) atingiu tal extensão e frequência que as vidas online e offline escorreram uma para dentro da outra, dissolvendo, inclusive, a clareza do que cada uma delas chegou a nomear e instabilizando o próprio uso da distinção

---

2 Já se iniciou o tempo da tecnologia que viabiliza a comunicação estar muito mais perto do corpo. O *Google G (google glass)* apenas iniciou o que o *iWatch* vai refinar, e ambos somente inauguram uma ponderosa mudança de foco cognitivo na comunicação.

que as caracterizava. Somos pessoas diferentes das que vínhamos sendo, com outros processos de subjetivação, socialização e historicização. E essa “outridade” tem a ver com as formas de comunicação que agora praticamos. Como se observa na vida mediada pelas telas, como bem diz Manuel Castels (2012), a transformação das formas de comunicação muda as relações de poder. Somos outros em outro tipo de mundo, um mundo que está sendo constantemente gestado pelas distintas formas de comunicação que praticamos.

Porque a única questão relevante para acessar o significado de um movimento social é a produtividade social e histórica da sua prática e o seu efeito sobre seus participantes como pessoas e sobre a sociedade que tentou transformar (CASTELS, 2013, p.245)<sup>3</sup>.

Mas quando se chega no corpo, vem o risco de entendê-lo como um conjunto de informações biológicas separadas da cultura. Por isso, cabe ressaltar que, aqui, corpo é sinônimo de corpomídia<sup>4</sup> (KATZ; GREINER). Porque é do corpo

---

3 *Because the only relevant question to assess the meaning of a social movement is the social and historical productivity of its practice, and the effect on its participants as persons and on the society it tried to transform (CASTELS, 2013, p.245).*

4 O conceito de corpomídia (KATZ; GREINER) está desenvolvido em diversos artigos encontráveis no site [www.helenakatz.pro.br](http://www.helenakatz.pro.br).

que não se separa do ambiente que se trata. Um corpo-ambiente coimplicado e coevolutivo, com imensa responsabilidade pela sua ação no mundo. Sua premissa básica é a de que o corpo não rejeita a informação com a qual entra em contato e que esse contato sempre lhe produz algo, tenha-se ou não consciência do que acontece, pois a consciência só consegue lidar com uma pequena parcela do que nos acontece (LAKOFF; JOHNSON, 1999).

O que importa ressaltar é a implicação do corpo no ambiente, que cancela a possibilidade de entendimento do mundo como um objeto aguardando um observador. Capturadas pelo nosso processo perceptivo, que as reconstrói com as perdas habituais a qualquer processo de transmissão, tais informações passam a fazer parte do corpo de uma maneira bastante singular: são transformadas em corpo. Algumas informações do mundo são selecionadas para se organizar na forma de corpo – processo sempre condicionado pelo entendimento de que o corpo não é um recipiente, mas sim aquilo que se apronta nesse processo coevolutivo de trocas com o ambiente (KATZ, 2005, p.130).

Transformados por cada pinga da incessante tempestade de informações que nos banha, vamos mudando a

cada instante, e também ao ambiente. Corpo e ambiente existem no tempo presente das transformações em curso, por isso são sempre ‘estados de corpo’ e ‘estados de ambiente’. Basta olhar com um pouco de atenção para identificar esse tipo de ocorrência.

### **O mundo *test drive***

Artistas contemporâneos partem do que já existe e sampleiam, remontam, colam, recriam, mixam e remixam, reescrevem, reordenam. Do que trata tudo isso senão de uma materialização do modo do corpo existir? Porque o corpo funciona exatamente assim: reorganizando em tempo real as informações da sua coleção em constante transformação pelo contato com as informações com as quais encontra. Somos um corpo DJ, permanentemente remixador.

A internet transformou o mundo em um gigantesco *test drive*. Na internet se entra – e o verbo não é casual – para “dar uma voltinha” com/na informação que se encontra. Neste gigantesco ambiente povoado de informação, o modo mais habitual de lidar com elas é o do *test drive*: experimentar através do uso e com o corpo. Encontra-se a informação, depois, a abandonamos ou a enviamos para alguém(ns), que também fará(ão) o seu *test*

*drive* e a enviará(ão) para outro(s) alguém(ns), e assim por diante, em procedimentos semelhantes. Existir na internet depende de trajetórias de navegação que precisam ser constantemente inventadas. Encontrar a informação que se deseja/precisa depende delas. Trajetórias e informações buscadas são tratadas no eixo do uso. Por isso, o *test drive*.

Nunca o “não procure o significado, procure o uso”, de Wittgenstein<sup>5</sup> (1889-1951), foi tão pertinente quanto no momento em que criar se tornou um produzir de cadeias de novas conexões com velhos objetos. Informação para usar em um mundo no qual nada tem valor próprio, apenas valor relacional. Usos que vão reorganizando o próprio passado, uma vez que o passado não existe de forma congelada, suspenso do tempo, pois está sempre sendo produzido pelas narrativas a seu respeito.

---

5 Costuma-se separar a obra do filósofo austríaco naturalizado britânico Ludwig Wittgenstein em duas fases, a do Wittgenstein do *Tractatus Lógico-Philosophicus*, de 1922, no qual ainda busca pela essência da linguagem, e aquela inaugurada pelo *Investigações Filosóficas*, em 1953, publicada postumamente. Nele propõe que a linguagem varia de significado de acordo com os contextos, não possuindo essência mas apenas “jogos de linguagem”

Como o uso se faz com o corpo em contínuas ações *test drive*, vai ficando mais evidente porque é o corpo que indica o tipo de comunicação em curso, essa que questiona as noções de origem, autoria e obra.

### **Crítico(s)?**

Sendo o corpo uma coleção de informações sempre em transformação pelo contato com o ambiente, o que sucede quando vai encontrando as mesmas informações que outros corpos nas redes sociais (*Twitter, LinkedIn, YouTube, Facebook...*) com a frequência e regularidade com que hoje isso acontece? Somos sujeitos constituídos com informações compartilhadas em um volume pouco praticado até então e é no mesmo ambiente em que nos contaminamos horizontalmente (a internet) que também praticamos uma forma de comunicação regida pelo desejo individual, sem editor.

Todos podem dizer o que quiserem, mas na internet dizer é sinônimo de publicar, de tornar público – uma mudança de escala, importante de ser sublinhada, pois diz respeito ao que povoará o ambiente na sua aptidão para contaminar as subjetividades com informações parecidas. “O conhecimento especializado foge ao enclausuramento do controle profissional”, diz Nikolas

Rose (2012, p.259) e sua consequência mais imediata é a horizontalização das vozes, em novos modos de pensar, agir e relacionar-se. Individuais e, ao mesmo tempo, coletivizadas em torno das muitas informações compartilhadas, estas vozes agora refazem a do crítico dos meios tradicionais de comunicação, constituídos por outra arquitetura, reposicionando a de seus críticos.

A princípio, o prestígio de quem já estava nas mídias tradicionais atuou como passaporte para o sucesso nos blogs e sites. A confiabilidade vinda de um mundo com regras próprias de uso da leitura tornou-se a ignição para a popularidade na internet. Mas essa condição deve ser pensada no eixo do tempo. Quando as gerações desapegadas dessas mídias forem a maioria, seus modos de valorar consolidarão o que vai ocupar o atual entendimento de prestígio como fiador de confiabilidade.

Na internet, participar é existir. Refletindo sobre participação, Claire Bishop (2012) lembra que o que move a maior parte dos artistas motivados a fazer da participação social uma estratégia para as suas obras é o que a maioria deles repete: o capitalismo produziu sujeitos passivos,

como Guy Débord já anunciava no seu livro demarcador dos nossos tempos, *A Sociedade do Espetáculo* (1967), e a participação re-humaniza a sociedade insensibilizada pela instrumentalidade repressiva da produção capitalista. Não desejando reforçar o consumo passivo de objetos, os artistas contemporâneos abrem mão de uma arte que se dedica a continuar a produzir tais objetos e passam a propor uma arte de ação. “Eu passei de um artista que faz coisas para ser um artista que faz coisas acontecerem”, diz Jeremy Deller, artista responsável pelo pavilhão britânico na 55ª *Bienal de Veneza*.

A mudança do papel do crítico nesse outro modo de viver que estamos tecendo juntos, e que Bourriaud (2009) chamou de ‘pós-produção’, ecoa o que vem ocorrendo com a arte, com a internet, com os meios de comunicação e que coincide com o modo do corpo existir desde sempre. Vivemos tempos em que a própria vida se torna assunto público – o que ecoa uma pergunta de Foucault, citada por Nato Thompson no livro que editou, *Living as Form* (2012, p.17):



O que me pega é o fato de que em nossa sociedade a arte se tornou algo relacionado somente com objetos e não com indivíduos ou com a vida. Que a arte é algo especializado ou que é feita por especialistas, que são artistas. Mas poderia a vida de alguém se tornar uma obra de arte? Por que uma lâmpada ou uma casa podem ser um objeto, mas não a nossa vida?<sup>6</sup>

A forma como a comunicação se socializa na internet parece ter respondido e ampliado muito a questão proposta por Foucault. Afinal, hoje, ‘participar é existir’, e existir na internet se dá em contínuos e incessantes *test drives* nas informações que lá se encontra. Sujeitos enredados nesses outros modos de conhecer, que promove hábitos cognitivos com ênfase nas remixagens de informações cada vez mais compartilhadas, estamos ainda buscando pelo lugar/papel do(s) crítico(s) especialistas na vida misturada por online e offline, tecida pelas vozes privadas tornadas públicas. Trata-se de uma necessidade produzida pelo velho jeito de pensar pautado pela necessidade de localizar. Parece que a tarefa que vem se gestando como necessária é a de investi-

---

<sup>6</sup> *What strikes me is the fact that in our society, art has become something which is related only to objects and not to individuals, or to life. That art is something which is specialized or which is done by experts, who are artists. But couldn't everyone's life become a work of art? Why should the lamp or house be an object, but not our life?* (FOUCAULT, 2012, p.17)

gar uma nova relação entre senso comum e especialista. Dela, o(s) crítico(s) nascido(s) nas mídias tradicionais e as vozes que se autoautorizam na internet não podem se esquivar.

**Helena Katz** é pesquisadora, professora, crítica e palestrante nas áreas de Comunicação e Artes, exerce a função de crítica de dança desde 1977. Professora no Curso Comunicação das Artes do Corpo, no Programa em Comunicação e Semiótica, na PUC-SP, e na Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia.

## Referências

- BISHOP, Claire. Participation and spectacle: Where are we now?. In: **Living as form: socially engaged art from 1991-2011**. New York: Creative Time Books, The MIT Press, 2012. p.33-45.
- BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo**. São Paulo: Martins, 2004, 2009.
- DELLER, Jeremy. **Artist talk at the Royal Society of Arts 2008** (MP3). Disponível em: <<http://www.jeremydeller.org/>>.
- GARCIA CANCLINI, Néstor. **Lectores, espectares e internautas**. Barcelona: Gedis, 2007.
- KATZ, Helena; GREINER, Christine. Por uma teoria do Corpomídia. In: GREINER, Christine. **O corpo: pistas para estudos indisciplinados**. São Paulo: Annablume, 2005. p.126-136.
- LAKOFF & JOHNSON. **Philosophy in the Flesh**. 1999.
- MILLER, Peter; ROSE, Nikolas. **Governando o presente**. São Paulo: Paulus, 2012.