

Ele Canta o Corpo Elétrico: *Câmara Neuronal* como Performance Pós-humanista e Pós-digital

SANDRA BETTENCOURT

CLP | Universidade de Coimbra

Bolsista da FCT

Resumo

Neste artigo pretendo relacionar a performance multimodal e multimédia *Câmara Neuronal* (2012) com noções como mediação em performances ao vivo, pós-humanismo e pós-digital. O estabelecimento destas relações, informado por paradigmas da cultura digital (bases de dados e arquivos digitais), sugere que o conceito de mediação no âmbito de *Câmara Neuronal* deve ser, em primeiro lugar, entendido como “intermediação” (Hayles, 2008). Este conceito revela-se pertinente na reflexão acerca dos fluxos que operam e atravessam toda a performance: *Câmara Neuronal* desenvolve-se através de processos de retroação entre subjetividades computacionais e humanas, com base num modelo de distribuição dos processos cognitivos entre entidades biológicas e tecnológicas. **Palavras-chave:** performance; intermediação; *liveness*; pós-humanismo; pós-digital.

Abstract

The purpose of this article is to offer a critical reading of the multimodal and multimedia performance *Câmara Neuronal* (2012), based on notions such as mediation in live performances, post-humanism, and post-digital. The exploration of these relationships, informed by paradigms of digital culture (database and digital archives), suggests that the concept of mediation, in the context of *Câmara Neuronal*, should be, first and foremost, thought of as “intermediation” (Hayles, 2008). This concept is useful to reflect on the flows and processes that operate throughout *Câmara Neuronal*: a performance that relies on the feedback loops between computational and human subjectivities, based in a model of distributed cognitive processes between biological and technological entities. **Keywords:** performance; intermediation; *liveness*; post-humanism; post-digital.

Câmara *Neuronal* é uma performance audiovisual, apresentada pela primeira vez em Guimarães, em Maio de 2012, no âmbito da Capital Europeia da Cultura.¹ A performance é o resultado do trabalho colaborativo de João Martinho Moura (arte digital), Miguel Pedro (composição musical) e Adolfo Luxúria Canibal (performance), que apresentam um espetáculo assente num monólogo de uma personagem que, tudo leva a crer, se encontra num interrogatório policial. Neste cenário, multimodalidade — integração de diferentes modos semióticos — e multimediação concorrem e

¹ Guião e imagens cedidos por João Martinho Moura. <http://jmartinho.net>.

interseccionam-se na composição narrativa e performativa: a narrativa tem na sua base uma confissão ambígua de crimes e experiências de vida, composta por palavras, sons e imagens. Contudo, estes diferentes modos semióticos, e mais especificamente os modos sonoros e visuais, são gerados ao longo da performance enquanto representações digitais — ou melhor, transcódificações, uma vez que resultam da tradução entre códigos modais e mediais — dos movimentos do corpo e das atividades cerebrais e cardíacas do ator, que são captados e transmitidos através de aparelhos tecnológicos e de *software* em tempo real e ao vivo.

Ao constituir-se como performance multimodal e multimedial, assente em processos digitais, eletrônicos e biológicos (em processos naturais e não naturais), *Câmara Neuronal* complexifica e desestabiliza as relações entre noções de performance e “ao vivo”, de corpo e tecnologia, de analógico e digital. Neste artigo pretendo relacionar esta performance multimodal com noções de mediação em atuações “ao vivo”, recorrendo ao conceito de *liveness* de Philip Auslander (1999); de pós-humanismo, seguindo as reflexões de Katherine Hayles (1999) e de Cary Wolfe (2010); assim como de de pós-digitalidade, apresentado por Florian Cramer (2014). Estas relações sugerem que o conceito de mediação deve ser, antes, aqui pensado enquanto “intermediação” (Hayles, 2008). O conceito de intermediação é pertinente para pensar os fluxos e processos que compõem *Câmara Neuronal*, principalmente enquanto categoria que dinamiza intersubjetividades computacionais e humanas. *Câmara Neuronal* apresenta um modelo de produção e cognição distribuídas entre o tecnológico computacional e o analógico biológico, configurando-se num objeto artístico em distribuição e retroativamente processual.

A mediação de uma narrativa “ao vivo”

Uma das características que mais se destaca em *Câmara Neuronal* é a presença de interfaces tecnológicas que estabelecem a consciência dos efeitos de mediação que compõem e desconstróem o espaço-tempo da performance. O ator aparece rodeado, integrado, e ligado a novos meios que tornam visíveis os aspetos naturais (biológicos), mas que também os traduzem em elementos não naturais (imagens e sons digitais). Neste espaço de performance reúnem-se diversas mediações e interfaces que se interalimentam: o corpo do ator alimenta a execução do *software* que (re)produz os circuitos neuronais do corpo biológico. Por sua vez, a *softwarização* e projeção dos processos cerebrais contamina a percepção e a experiência do sujeito da performance cujos *inputs* são já afetados pela retroação da transdução (reconversão de códigos e sinais) das suas ações.

Assim, o ecrã e as colunas de som são outros corpos que se alimentam do corpo biológico e que o informam simultaneamente, produzindo diferen-

ça pela iteração. Estes processos gerativos e transformativos acontecem em tempo real perante um público que não pode nunca ser excluído da ecologia da performance. Esta rede de agregações conta, também, com os efeitos de recepção que retroagem sob o desempenho do ator, que informa o desempenho do *software* que, por sua vez, volta a retroagir sob o desempenho do ator, que informa a recepção do público, e assim recursivamente...



Figura 1. *Câmara Neuronal* - Teatro Circo (2012).

Desta forma, este cronótopo de transmissão e recepção constitui-se como uma temporalidade aumentada: enquanto a presença do corpo biológico do ator é marcada pela fugacidade, os corpos tecnológicos, apesar de funcionarem de acordo com essa transitoriedade, têm a capacidade (e a necessidade) de armazenar esta produção, distribuindo-a por diferentes suportes, produzindo novas informações e configurações simbólicas. Estes fluxos intermediais, com a integração dos novos meios digitais, vem desestabilizar a noção de performance como dependente de uma constituição e percepção única no “aqui e agora” irreproduzível, problematizando a noção de imediação inerente ao conceito de performance.

Esta problematização da imediação da performance é amplamente ensaiada em *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (1999) de Philip Auslander. Nesta obra, o autor argumenta que a dicotomia imediação/mediação que atravessa os discursos acerca da performance não é sustentável, uma vez que a noção de “ao vivo” deve ser compreendida numa lógica que interseja o biológico e o tecnológico, o analógico e o digital, a imediação e a mediação. Estas interseções são tão presentes nas práticas performativas que o mito da absoluta transparência da imediatividade do evento “ao vivo” se desvanece na sua própria forma. Como Auslander faz notar,

Live performance now often incorporates mediatization to the degree that the live event itself is a product of media technologies (...) What we actually hear is the vibration of a speaker, a reproduction by technological means of a sound picked up by a microphone, not the original (live) acoustic event. (25)

Destas reproduções que constituem o objeto da performance e da sua percepção, e que conduzem a uma temporalidade aumentada, decorre que a lógica da repetição, e até mesmo da simulação, não é estranha à própria natureza da performance. Deste modo, a integração de meios de reprodutibilidade tecnológica e de objetos intermediais é compreendida como legítima na economia performativa, uma vez que esta não exclui processos de profunda mediação, ainda que que quase imediata. Philip Auslander questiona, precisamente, a pertinência deste antagonismo ontológico que estabelece o *liveness* pela ausência de gravação (e conseqüente impossibilidade de repetição) e a inevitabilidade da replicação (a mediação, isto é, uma presença em diferido). O que está em causa nesta dicotomia que atravessa os discursos acerca da performance é, assim, a propriedade das tecnologias de reprodução neste campo artístico.

Mas como Auslander demonstra, os esforços de dissociação radical da experiência imediata e mediatizada nas artes performativas não é sustentável, sendo que, no que concerne à performance da cultura *rock* (o exemplo eleito como mais pertinente para a análise de Auslander), que alimenta e é alimentada por uma dupla natureza – o disco gravado e o concerto –, tal indepen-

dência revela-se impossível, uma vez que a gravação sonora antecede a performance. Assim, o conceito de “ao vivo” vive, inevitavelmente, das tecnologias de reprodução e mediatização. O concerto *rock* institui-se como uma remediação de um objeto que deseja a sua repetição, sendo que corrompe, ainda, as fantasias de autenticidade do imediato. Como Auslander sustenta, “In Benjaminian terms, rock music is “designed for reproducibility” [...] and is therefore always already inauthentic, even when played live” (96). A desconfiança em relação aos processos de mediação em atuações ao vivo é evidente já na discussão benjaminiana acerca da perda da aura pela reprodução tecnológica das obras artísticas (Benjamin 2008), e é também acerca da desconstrução dessa noção de autenticidade alienada da mediação que Auslander argumenta e que *Câmara Neuronal* ensaia.

Embora *Câmara Neuronal* não seja um concerto e se constitua como uma manifestação artística intrinsecamente dependente da sua inscrição e produção num “aqui e agora” específico, a performance apresenta as características discutidas por Auslander. Constituída por sete momentos, a performance ao vivo e hipermediada assenta na resistência a uma confissão. Os diferentes momentos oscilam entre negações categóricas de ações criminosas, descrições de experiências passadas que levam a depreender que o sujeito tenha cometido aqueles atos, e situações de angústia que parecem confirmar as suspeitas de crime. Mas, como qualquer interrogatório a sua validade depende de uma análise e de uma interpretação que não pode dispensar aparelhos de registo e arquivo para recurso futuro. O interrogatório, uma performance institucionalizada no desenvolvimento de um processo penal, não pode confiar apenas no aqui e agora da confissão e da sua perceção. O aqui e agora, esse *liveness*, é compreendido como uma parte apenas, a menos produtiva talvez, da autenticidade do depoimento. Deste modo, a mediação constitui-se como veículo de inquirição da veracidade no discurso não artístico a que se reporta. Assim, o interrogado é apetrechado de instrumentos que permitem a monitorização do aqui e agora — os processos neuronais, sensitivos e cardíacos —, e do além do aqui e agora — o registo para análise futura, que no entanto opera em tempo real:

Through out [sic] the piece, there are several moments where the visuals react to the intensity of the neural recordings ... as many factors ... contribute to changes of the performer’s mental state and the EEG readings. (...) The graphical and sound design that was done for a set of signal intensity might work differently from what was originally intended when the intensity of those readings change. (...) So that might cause a change in respect to the aesthetics of the piece and add an “unknown” variable to what the public will see as a final outcome. (Moura *et. al*, 2013: 310-311)

Os sinais cerebrais são captados e monitorizados através de um capacete que faz uma leitura eletroencefalográfica dos estados mentais do artista, sendo transmitidos via rádio para um programa de *software* visual. O batimento cardíaco também é registado e analisado, assim como os movimentos corporais são captados por uma câmara 3D, sendo a taxa de calor transformada em imagem e som. Estes processos são representados através de vários sinais digitais e são transmitidos para um *software* principal que os processa e transforma em representações audiovisuais, sincronizando e informando retroativamente a narrativa verbal, corporal e computacional numa composição simbiótica multimodal.

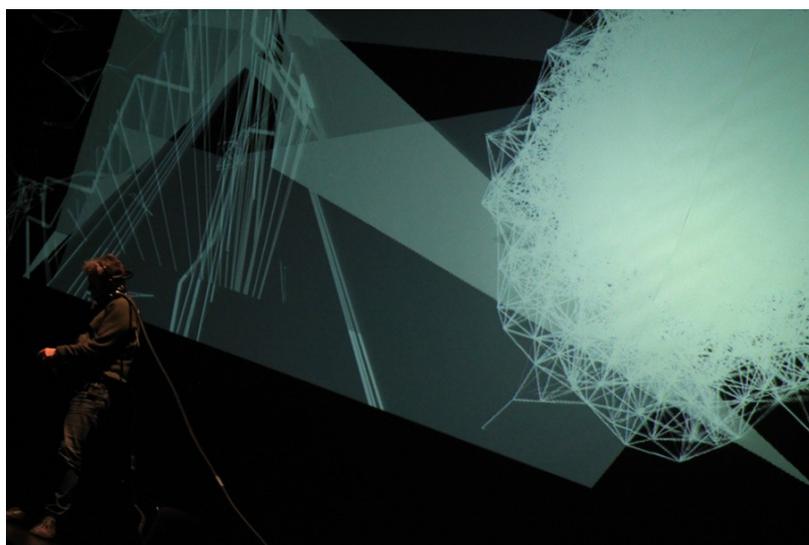


Figura 2. *Câmara Neuronal* - Teatro Circo (2012).

Câmara Neuronal põe, assim, em cena diversas performances que dialogam em representações complexas, através da explicitação das mediações e modalidades que a constituem. A presença evidente do *hardware* e do *software* explicita, paradoxalmente, a falácia da imediação: através destes mecanismos digitais eletrónicos, *Câmara Neuronal* encena uma proximidade imediata, transparente, aos modos de funcionamento do artista e da performance, promovendo uma sensação de imersão numa narrativa composta por eventos irrepetíveis. Contudo, a imersão, ainda que potenciada pela produção de uma sensação imediação (de uma experiência direta dos processos e eventos performativos) enfatizada pela exposição das atividades cerebrais, sensoriais e corporais, só é possível através da hipermediação (a evidência da heterogeneidade medial que compõe a obra) desses mesmos processamentos.

Câmara Neuronal desenvolve-se, assim, a partir de práticas de observação, recolha e tratamento de informação gerada pela representação de uma narrativa que, também ela, assenta num exercício de fornecimento de dados (uma

confissão) e dos efeitos sensoriais que daí decorrem e que o seguinte excerto do guião ilustra:

MOMENTO 4 – Memória Das Festas Da Aldeia

Personagem de pé, vegetativo, na frente do palco. No ecrã surge um motivo abstracto, como uma manta, picado por lanças. Personagem avança e o seu corpo molda a manta no ecrã, que o impede de avançar mais. Ouve-se um sino. No ecrã, desaparece a manta e surge uma profusão de pontos, como pontas de relva. O personagem lembra-se:

– *Os sinos... Trago sempre os sinos na cabeça... Os sinos da minha aldeia... Estou sempre a ouvir os sinos... Não sei... É como se tivesse ficado no passado... Uma parte de mim... Os sinos são o passado... São os dias de festa... Com o povo todo à mesa... Lembro-me do porco a espernear... Eia, como ele guinchava!... Todos a comerem o porco... Os jarros de vinho... Havia tanto vinho!... E o prior... O prior!... O prior!...*

O personagem começa com convulsões, como se tomado por uma lembrança dolorosa.

– *Eu vi o prior a pôr-se na Benedita... Lá num canto da adega... Enquanto os outros comiam... O prior deu-me uma tarefa... Disse-me que me matava se eu contasse a alguém... Mas eu não contei a ninguém!... Não disse nada... Não disse nada... Não vos direi nada... Nada... não tenbo nada a dizer... Nada... Nada...*

O personagem começa a encolher-se, sempre dominado por convulsões. No ecrã, as pontas de relva concentram-se num rectângulo. Começa a ouvir-se um som de percussões frenéticas e no ecrã alternam-se padrões formados por linhas verticais.

A organização e modelação da informação obedecem a protocolos digitais que a reconfiguram numa narrativa tecnológica, multimodal e multimedial, que se apresenta em diversas interfaces. A performance expõe, deste modo, formas de produção e análise de conhecimento antagónicas: o discurso contínuo, histórico e subjetivo de episódios narrativos, ao qual são contrapostas narrativas digitais descontínuas (representadas nas didascálicas do excerto do guião acima reproduzido) que complexificam a arquitetura epistemológica da narração. Assim, encontramos-nos perante uma organização arqueológica, uma organização da processualidade histórica que informa a produção de conhecimento. Esta arqueologia, um escavar e uma exposição dos processos neuronais, sensoriais e corporais, que compreende o passado (os eventos que compõem a confissão) à luz do presente (o momento do interrogatório), requer a edificação de um arquivo que recolha e armazene as inscrições históricas, que aqui se traduzem na recodificação dos vestígios (testemunho das memórias) em materialidade digital (conversão em composições audiovisuais computacionais). Deste *workflow* resulta a temporalidade aumentada, uma vez que a mediação computacional, que depende do modo

de funcionamento arquivístico, funciona em *delay* ao mesmo tempo que possibilita a simultaneidade. Neste sentido, *Câmara Neuronal*, como qualquer performance multimídia, funciona em “diferição”. Esta condição de diferido do arquivo e de memória digital é discutida por Wolfgang Ernst em *Digital Memory and the Archive* (2013):

It effaces the resistance to access characteristic of the traditional archive thus far, though in practice there is still delay caused by a multimedial multiplication of data transfer resulting in traffic jams. With RealVideo and RealAudio, for example, delayed transfer, which is “tradition” in the terms of Jack Goody in the age of print, is substituted by the asynchronous transfer mode (ATM), media-archaeological discontinuity in its most technical sense. Although we see one part, the video on screen, the next part is already loaded in the background—a coupling of storage and transfer in real time, a flooding of the World Wide Web by the archive itself. (119)

O argumento de Auslander de que o *liveness* da performance da idade digital é sempre mediado, assim como a reflexão de Ernst acerca do arquivo digital enquanto processo descontínuo e em *delay*, são questões que encontramos refletidas e performatizadas em *Câmara Neuronal*. A este respeito, também Lev Manovich (2008) argumenta que a base de dados é a forma privilegiada da narrativa digital, que tende a refletir coleções de itens individuais heterárquicos. Para o autor, a base de dados é a nova forma simbólica da idade computacional, sugerindo que, devido à hegemonia do digital e do virtual na contemporaneidade, caminhamos para uma organização tendencialmente sujeita à lógica algorítmica da base de dados e das estruturas dinâmicas em rede, em que os processos narrativos, e tanto mais a performance multimídia, são exercícios de *e* no arquivo. Contudo, apesar de ambas estabelecerem formas de criação de sentido do mundo, bases de dados e narrativas, como sublinha Manovich, não são sinónimas. A primeira recusa a ordenação e a segunda depende dela sob a forma de eventos (causa-efeito).

É nos objetos dos novos média que, segundo Manovich, é possível um encontro entre ambas, em que o seu utilizador atravessa uma, ou mais, bases de dados, através de ligações estabelecidas pelo criador deste arquivo. Em *Câmara Neuronal* aquelas ligações cartográficas, que estabelecem os pontos de entrada e saída e os possíveis percursos no arquivo, são diversificados e desestabilizam a realidade ontológica do discurso da performance. Esta constitui-se enquanto possibilidades de leitura e interação que exigem, aliás, um esforço de integração dos diferentes processos de relação com *e* entre os diversos modos semióticos que constituem a performance. A multimodalidade e multimedialidade promovem a imersão, ao mesmo tempo que reclamam o investimento do público num ambiente interfacial complexo.

Johanna Drucker defende que a compreensão da noção de interface deve considerar o espectador (ou utilizador) “as a situated and embodied subject, and the affordances of a graphical environment that mediates intellectual and cognitive activities.” (8), uma vez que a interface é uma área de ação, portanto de performance, composta por protocolos que informam os modos de receção e cognição. Este reconhecimento da agência de um sujeito corporizado e que, neste sentido, não pode ser compreendido apenas na lógica de utilizador (executor de “tarefas”) mas enquanto agente subjetivo (sensitivo e sensorial) atravessa toda a performance em análise: as interfaces computacionais relacionam-se com a interface corporal (biológica), que se revelam zonas de ação e interação entre si, e na relação com o público que tem acesso a diferentes pontos de contacto com os “ambientes que medeiam as atividades intelectuais e cognitivas”. Em *Câmara Neuronal* estas atividades encontram-se em processos de distribuição e interação entre o tecnológico e o biológico, numa reflexão e performatização dos processos, protocolos e modalidades neuro-sensoriais humanas que depende de transduções algorítmicas e processamentos de *software* apresentados em *hardware* (interfaces). São, assim, expostos circuitos autopoieticos, intermediais e interfaciais “ao vivo” que não deixam de invocar questões e preocupações das críticas pós-humanistas.

Questões pós-humanistas em Câmara Neuronal

Apesar de a comunicação entre o corpo e os aparelhos tecnológicos ser realizada através de um sistema sem fios, o capacete encefalográfico é composto por cabos ligados a terminais como forma de evocar uma conexão do cérebro com um sistema computacional central. Esta simulação de um corpo conectado é, na verdade, uma hipersimulação e um exercício de hipermediação. O tropo visual, um pouco anacrónico, serve para sublinhar os circuitos comunicacionais entre o corpo e as máquinas, ainda que os conectores não sejam visíveis. Esta encenação de conectividade material entre o funcionamento biológico e computacional agudiza a consciência de que modalidades e mediações se retroalimentam e que esta dinâmica define a performance. É crucial que os fluxos digitais e analógicos se intercetem e informem mutuamente: a processualidade da performance e a percepção do espectador — reativações do arquivo (Ernst, 2013: 121) —, dependem destes fluxos em que os sinais vitais contínuos (analógicos) comunicam com aparelhos computacionais que os interpretam e transcodificam em sinais discretos (digitais) que, por sua vez, comunicam com outras entidades biológicas (ator e espectadores) em analogias multimodais.

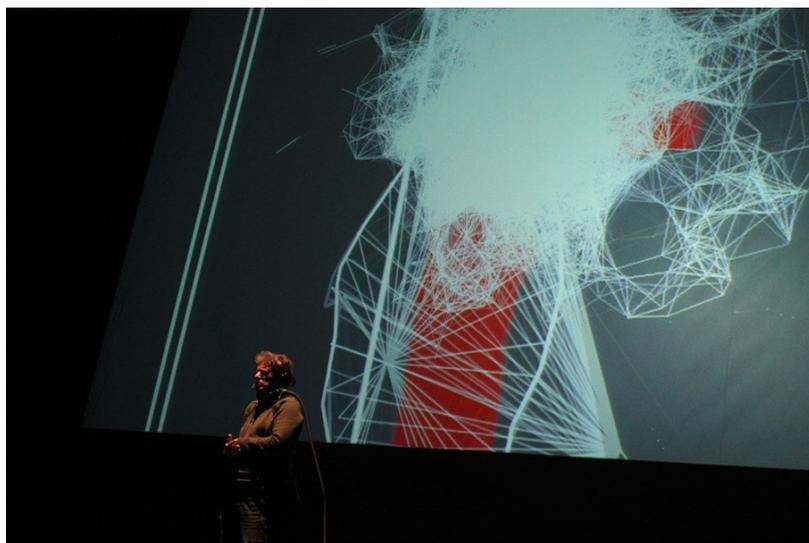


Figura 3. *Câmara Neuronal* - Teatro Circo (2012).

É composto, assim, um *feedback loop* recursivo e gerativo entre meios, modos e representações que define a composição e operatividade de *Câmara Neuronal*. Neste aqui e agora hipermediado e hipermodal, corpos humanos e sistemas computacionais afirmam-se como entidades informacionais e processuais interdependentes em que a computação não é um meio fechado e autossuficiente, da mesma forma que o corpo biológico humano também não é. Os algoritmos computacionais são ativados pelos processos neuro-sensitivos criando as composições audiovisuais que são, por sua vez, percebidas pelo ser humano e que vão definindo aqueles processos que geram as formas multimodais.

Esta comunicação entre o computacional e o biológico, visualmente intensificada pela presença dos cabos no capacete encefalográfico, é intrínseca às discussões e reflexões pós-humanistas, e trans-humanistas, em que aquela especificidade autossuficiente do ser humano deixa de ser suficiente. Katherine Hayles tem questionado este entendimento do ser humano como entidade informacional, ou seja, um sujeito que congrega dados informacionais capazes de serem traduzidos em informação digital. Em *How We Became Posthuman* (1999), a autora questiona esta possibilidade e as transformações nas relações socioculturais e artísticas que daí decorrem da seguinte forma: “it is not a question of leaving the body behind but rather of extending embodied awareness in highly specific, local, and material ways that would be impossible without electronic prosthesis.” (291) Também Cary Wolfe identifica a genealogia do pós-humanismo com o desenvolvimento das teorias cibernéticas e dos sistemas, de meados do século XX, que convergiam para uma teorização dos processos biológicos, mecânicos e comunicacionais incrementada a partir de uma descentralização do lugar do ser humano em questões de

significado, informação e cognição (xii). Para Wolfe, esta descentralização não é, contudo, uma forma de *disembodiment* ou de desmaterialização, mas antes de uma simbiotização, claramente material, do biológico (humano e não humano) com o tecnológico. Assim, para Wolfe, o pós-humanismo estabelece uma relação heterárquica, não evolutiva, com o pensamento humanista:

[...] it opposes the fantasies of disembodiment and autonomy, inherited from humanism itself [...] it comes both before and after humanism: before in the sense that it names the embodiment and embeddedness of the human being in not just its biological but also its technological world, the prosthetic coevolution of the human animal with the technicity of tools and external archival mechanisms (such as language and culture) [...] But it comes after in the sense that posthumanism names a historical moment in which the decentering of the human by its imbrication in technical, medical, informatic, and economic networks is increasingly impossible to ignore (xv).

Este questionamento não é um anti-humanismo e, embora divergentes em algumas concepções, Hayles e Wolfe reclamam, acima de tudo, um pensamento acerca das relações do ser humano com o que tem sido pensado como externo a si. No fundo, é um humanismo, não como celebração ou busca pela transcendência trans-humanista, mas como entendimento crítico das complexidades que definem a sua relação com o mundo através das suas inter-relações. Exemplo destas inter-relações são as implicações de linguagens naturais e não naturais (arquivos externos, nas palavras de Wolfe), cada vez mais evidentes no tecido social e artístico, e que *Câmara Neuronal* encena através de processos de tradução e transdução semiótica e semântica entre modos e meios naturais e não naturais. O resultado é uma simbiose de códigos que, apesar de específicos, concorrem para a produção de sentido, sensorial e cognitivo, e de diferença (e aqui é importante que em certa medida a performance partilhe características do diferido).

Câmara Neuronal explora as possibilidades de complexificação da representação e constituição do discurso, pela intensificação da percepção dos processos cognitivos e sensoriais, possível apenas pelo recurso a processos digitais. Não se trata, assim, da quimera trans-humanista de transgressão da espécie ou de “human enhancement” (Miah, 2008: 85), mas de uma compreensão das transformações que a relação, cada vez mais próxima, do biológico com o tecnológico opera. As questões encontradas em *Câmara Neuronal* não se distanciam muito do objetivo que Andy Miah atribui aos pós-humanistas culturais, ou seja, da observação dessas mudanças a partir de processos corporização da relação com o maquínico: “Cultural posthumanists have observed and developed theories of change and have positioned technology in relation to this change. [...] rather than the prospect of human enhancement or species transgressions.” (85) Este corpo reconfigura-se, assim, num hipermeio e

numa interface de relação com o mundo e de criação de mundo, cada vez mais tecnológico, sendo a relação do ser humano com o seu ambiente recursiva, como a performance evidencia. As suas construções e entendimentos são interdependentes e transmutáveis num sistema em que o corpo se revela como uma interface de relação com a alteridade, não sendo imune aos resultados desses contactos com a realidade tecnológica que esse corpo habita.

O corpo de Adolfo Luxúria Canibal está conectado a um sistema/ambiente digital, que é enfatizado pelos cabos do capacete, o que remete para a condição paradoxal de abertura e encerramento a que define o sujeito pós-humano, e que *Câmara Neuronal* performatiza:

the paradoxical fact theorized by both Luhmann and Derrida: the very thing that separates us from the world *connects* us to the world, and self-referential, autopoietic closure, far from indicating a kind of solipsistic neo-Kantian idealism, actually is generative of openness to the environment. (Wolfe, 2010: xxi)

Os diferentes sistemas biológicos e digitais funcionam em fluxos de abertura, exposição e contaminação entre si, ao mesmo tempo que mantêm circuitos próprios fechados. Como assistimos em *Câmara Neuronal*, esta dinâmica entre o biológico e o tecnológico não significa uma confusão entre as entidades: o que a performance expõe são processos de interação que contaminam os sistemas em processos autopoieticos de produção de diferença; a mutação e geração das formas multimodais e discursivas pela recursividade dos *inputs* biológicos no *software* e o impacto da *softvarização* desses *inputs* no biológico.

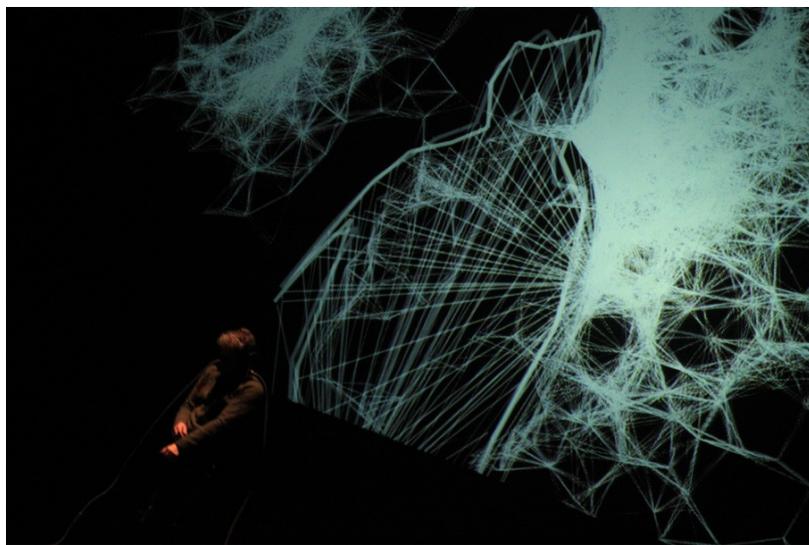


Figura 4. *Câmara Neuronal* - Theatro Circo (2012).

No trabalho desenvolvido em *Câmara Neuronal* as mediações são corporizadas e o corpo torna-se mediação através de processos de transcodificação, e não de substituição das materialidades, ou de uma virtualização dos corpos em ação. Desta forma, a performance *Câmara Neuronal* promove uma enenação e uma reflexão enriquecida acerca da condição da mediação do “ao vivo” não conflituosa, mas como a possibilidade intrínseca de uma realidade e experiência pós-humanista em que diferentes corporalidades interagem em sistemas assentes em circuitos autopoieticos e gerativos, em que “Everything we know (scientifically, theoretically) and say (linguistically or in other forms of semiotic notation) about the body takes place within some contingent, radically nonnatural (that is, constructed and technical) schema of knowledge.” (Wolfe, 2010: xxiv – xxv)

Considerações pós-digitais

E este esquema não natural, a contingência do real em que *Câmara Neuronal* se insere é digital. É, aliás, sobredigital. No ensaio “The Aesthetics of Failure”, Kim Cascone abre caminho para uma reflexão acerca da contemporaneidade nos termos de uma pós-digitalidade, dando início à sua argumentação com a citação em epígrafe de Nicholas Negroponte (1998): “The digital revolution is over”. O *dictum* serve de mote para a defesa de que a estética musical emergente é a do erro, ou *glitch*, uma vez que a sobredeterminação e onnipresença do digital na cultura revela uma saturação da tecnologia na produção artística, e que a consciência dessa condição conduz ao desenvolvimento de práticas de subversão do tecnodeterminismo reinante.

O contributo seminal de Cascone, focado na produção musical, é desenvolvido por um emergente pensamento acerca desta condição noutras manifestações culturais e artísticas. Florian Cramer (2012; 2014) ensaia uma definição do pós-digital, defendendo que não se trata de uma inovação medial ou tecnológica, mas de uma contaminação do *low tech* e do analógico nas composições digitais. Agora, a condição do que já aconteceu e se tornou ubíquo (a revolução digital) permite olhar para o passado (muito embora recentíssimo), para o presente e para o futuro, enquanto possibilidades complexas. Esta intermediação permite também a liberdade de experimentar e criar novos usos para meios e instrumentos independentes das funções para as quais foram criados, ao mesmo tempo que é exposto o “falhanço” da centralidade da mediação — que implica uma certa posição passiva no processo de receção da mensagem artística — sublinhando a importância dos instrumentos de composição da obra, ou seja da sua materialidade enquanto processualidade de significação: “The medium is no longer the message in glitch music: the tool has become the message.” (Cascone, 2000: 17). O questionamento dos processos mediais é, assim, central no pensamento pós-digital, sendo reformulado no argumento de Cramer de que a noção de uma mediação universal,

como tem sido até agora concebida a computação, se torna obsoleta e inoperativa:

they [os proponentes do pós-digital] also dismiss the notion of the computer as the universal machine, and the notion of digital computational devices as all-purpose media. (...) In the post-digital condition, “old” and “new” media no longer exist as meaningful terms, but only as technologies of mutual stabilization and destabilization. (Cramer, 2014)

Esta desestabilização dos pressupostos mediais acompanha as noções sobre as quais este artigo tem vindo a refletir: a noção de *liveness* de Auslander implica uma reavaliação dos processos de mediação na performance contemporânea – a interdependência de uma mediação “antiga” (corpo biológico) com “novas” mediações (os aparelhos tecnológicos) na veiculação de efeitos de presença; o pós-humanismo, na linha de pensamento de Hayles e Wolfe, resgata a necessidade de pensar os fluxos e a integração heterárquica entre sistemas naturais e não naturais; por sua vez, o pensamento pós-digital assenta numa defesa da fusão de mediações e estéticas enquanto possibilidade de subversão e reconceptualização de práticas dominantes. *Câmara Neuronal* convoca a reflexão acerca destas dinâmicas complexas que problematizam dualismos epistemológicos e empíricos, através de uma performatização de intromissões, contaminações e mutações entre sistemas e circuitos informacionais, representacionais e cognitivos, assentes em corporificações heterogêneas.

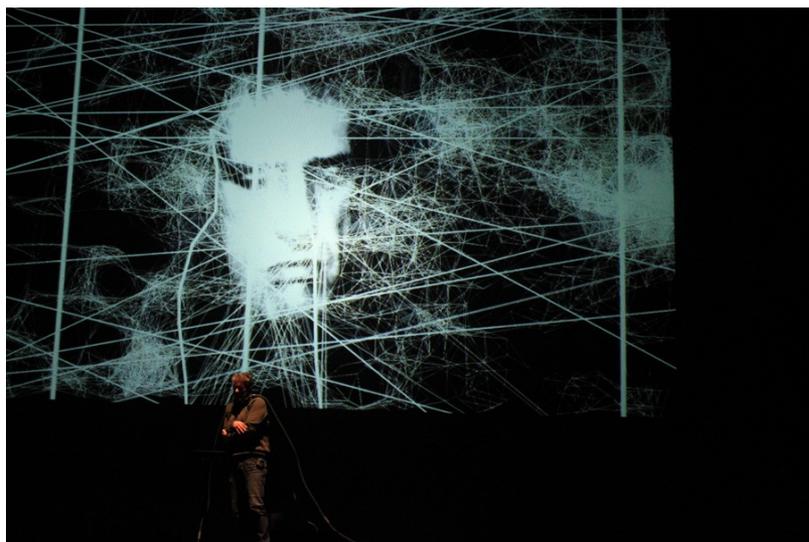


Figura 5. *Câmara Neuronal* - Theatro Circo (2012).

Neste sentido, uma figura cara aos estudos de *media* e às interseções biológico/tecnológicas revela-se útil para reequacionar os processos de presentificação, de pós-humanismo e de pós-digitalidade: o ciborgue. Muito embora esta não seja a condição subjetiva nem artística em causa, ou seja, *Câmara Neuronal* não performatiza uma literalização do ciborgue, como tal também não é a condição literal do sujeito pós-humano definido por Hayles ou Wolfe, esta figura e a própria performance não deixam de implicar novos modelos de subjetividade, que congregam realidade natural e artificial, informam “even a biologically unaltered *Homo sapiens*” (Hayles, 1999: 4). Para além de invocar a evidente constituição mesclada destes modelos subjetivos, o ciborgue põe em causa teorias totalizantes, ao mesmo tempo que, nas palavras de Donna Haraway, exige

the skilful task of reconstructing the boundaries of daily life, in partial connection with others, in communication with all of our parts. [...] Cyborg imagery can suggest a way out of the maze of dualisms in which we have explained our bodies and our tools to ourselves. This is a dream not of a common language, but of a powerful infidel heteroglossia. It is an imagination of a feminist speaking in tongues to strike fear into the circuits of the supersavers of the new right. It means both building and destroying machines, identities, categories, relationships, space stories. (181)

Podemos dizer que esta é uma condição pós-humanista e pós-digital, como tem sido exposta ao longo deste artigo, e que se relaciona intimamente com processos de intermediação, evidentes em *Câmara Neuronal*. A performance veicula a descentralização de uma perspetiva unívoca para uma intensificação de uma compreensão e abordagem transversal entre meios, formatos e suportes, que na sua integração nos espaços culturais contemporâneos vão conhecendo modulações significantes e significativas, redefinindo práticas e conceções estabelecidas, compreendendo as possibilidades mediais e digitais na produção artística como forma de intensificar a experiência do ser humano através da interseção com o tecnológico e com a materialidade digital e analógica. Uma mútua estabilização e desestabilização de antigas e novas mediações e cognições, agora em distribuição, que atravessa a totalidade de *Câmara Neuronal*, protagonizada pelo corpo mediatizado e mediado sensorial e digitalmente, e que não é estranho a uma prática performativa que depende da presença “ao vivo”, ainda que a redefina.

Conclusão

Ao reconhecer expressividade a linguagens computacionais, *Câmara Neuronal* estabelece o diálogo entre aquelas e linguagens naturais através de processos

de retroação que não podem ser pensados separadamente, como não podem ser compreendidos fora do seu contexto ao vivo. O que não quer dizer que não seja mediado. A exibição dos fluxos processuais revela a expressividade maquínica, encapsulada em simulações da linguagem simbólica humana. Este reconhecimento da expressividade de linguagens computacionais e fazendo com que dialoguem com linguagens naturais, torna-as performativas (execução/performance de um *software*), sendo possível reconhecer a sua fluidez e potencialidade estética, capaz de se relacionar de forma heterárquica com a linguagem natural. Esta interdependência de meios e modalidades reclama a noção de intermediação (Hayles, 2008) enquanto cognição distribuída, aqui evidente também como estética em distribuição, que implica cognições e performatizações mistas processadas através de diversos meios, modos e interfaces.

O processo intermedial em *Câmara Neuronal* redefine os diferentes níveis operacionais da própria performance, que passam a funcionar através dinâmicas de “contaminação” entre eles, convergentes na produção de complexidades. São estes processos intermediais que são postos em cena em *Câmara Neuronal*: heterarquias dinâmicas e analogias fluidas nas relações entre ser humano e computador, que, através das relações processuais na interpretação da informação que é agora simbiótica (Hayles, 2008), produzem novos sentidos. Estes processos cognitivos são altamente dinâmicos e fluidos, exigindo exercícios de memória e recontextualização em contextos sempre mutáveis num *loop* heterogéneo de analogias que dão forma à performance e que circulam em diferentes mediações, através de diferentes modos e interfaces. Assim, o público é convocado para uma interação e intervenção que implica uma difícil síntese interpretativa.

Em *Câmara Neuronal* o espetador observa, analisa e interpreta os dados extraídos e tratados (transcodificados) dos arquivos de sistematização encriptados (bases de dados: corpo e computador) das experiências do ator. Os textos combinatórios e gerativos expõem a fluidez da produção intermedial, numa recombinação de forma e conteúdo, apelando a um modelo de leitura que aponta para o método de investigação dedutivo e forense que a própria performance invoca. O espetador tem de deduzir o modo de leitura destas provas escritas, inscritas, reescritas e instáveis, ao mesmo tempo que se vê implicado na dramatização do processo forense de dissecação das provas disponíveis (os diversos textos inscritos e executados em diferentes meios) de forma a que a obra se revele operacional.²

² Este trabalho foi realizado no âmbito do Programa de Doutoramento FCT em Materialidades da Literatura (PD/00334/2012), financiado pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia.

Referências

- AUSLANDER, Philip (1999). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. London: Routledge.
- BENJAMIN, Walter (2008). *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility, and Other Writings on Media*. Tr. Edmund Jephcott, Rodney Livingstone, Howard Eiland. Eds Michael W. Jennings, Brigid Doherty, Thomas Y. Levin. Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press.
- CASCONE, Kim (2000). "The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music." *Computer Music Journal* 24.4. Cambridge: MIT Press: 12-18.
- CRAMER, Florian (2014). "What is 'Post-digital'?" *APRJA. Post-Digital Research* 3.1. 5 de novembro de 2014. <http://www.aprja.net/?p=1318>.
- (2012). "Post-Digital Writing." *Electronic Book Review*. 5 de novembro de 2014. <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/postal>.
- DRUCKER, Johanna (2011). "Humanities Approaches to Interface Theory." *Culture Machine* 12: 1-20. 27 de novembro de 2014. <http://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/view/434/462>.
- ERNST, Wolfgang (2013). *Digital Memory and the Archive*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- HARAWAY, Donna (1991). "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century." *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.149-181.
- HAYLES, N. Katherine (2008). "Intermediation: From Page to Screen." *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame, IN: Notre Dame University Press. 43-86.
- (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: The University of Chicago Press.
- MANOVICH, Lev (2008). "Database as Symbolic Form." *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*. Ed. Victoria Vesna. Minneapolis: University of Minnesota Press. 39-60.
- MIAH, Andy (2008). "A Critical History of Posthumanism." *Medical Enhancements and Posthumanity*. Eds. R. Chadwick e B. Gordijn. Dordrecht: Springer. 71-94.
- MOURA, João Martinho, et. al. (2013). "Câmara Neuronal: a Neuro/Visual/Audio Performance." *xCoAx 2013: Proceedings of the First Conference on Computation, Communication, Aesthetics and X*. Bergamo, Itália. Eds Mario Verdicchio e Miguel Carvalhais. 4 de novembro de 2014. <http://2013.xcoax.org/pdf/xcoax2013-moura.pdf>
- WOLFE, Cary (2010). *What Is Posthumanism?*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

© 2015 Sandra Bettencourt.

Licensed under the [Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) (CC BY-NC-ND 4.0).