ANITA PRESSER BERTELLI

“PERFORM YOURSELF”: A *PERFORMANCE ART* NO YOUTUBE.

São Paulo

2015

ANITA PRESSER BERTELLI

“PERFORM YOURSELF”: A *PERFORMANCE ART* NO YOUTUBE.

Dissertação apresentada à Universidade de São Paulo como requisito para obtenção do título de mestre junto ao Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas: Teoria e Prática do Teatro

Orientador: Prof. Dr. Luiz Fernando Ramos

São Paulo

2015

Nome: BERTELLI, A.P., **“Perform Yourself”: a *performance art* no YouTube.** Dissertação apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Artes Cênicas – área de concentração: Teoria e Prática do Teatro – Texto e Cena.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof Dr. _____ Instituição: _____
Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof Dr. _____ Instituição: _____
Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof Dr. _____ Instituição: _____
Julgamento: _____ Assinatura: _____

A Jotta Barroso (in memoriam), ator
dedicado e tio-avô carinhoso.

Agradecimentos

Agradeço ao meu orientador Luiz Fernando Ramos pela confiança depositada em mim e pelo estímulo e apoio em todas as etapas da pesquisa.

Aos colaboradores Mauro Pietrobon, Guilherme Martinelli, Diego Urbaneja, Fabricio Urbaneja, Victor Fisch, Ive Seixas, Melissa, Laerte Sancho, Outro Luiz, Thomas Fessel, Natalia Najjar, João Santiago, Luan Machado, Henrique Macedo, Tauana Barbosa, Natalia Sanches, Dodi Leal, Chico Lima, Alexandre Sampaio, Ana Claudia Di Tullio, Patrick Molina, Raquel Zichelle e Rodrigo Monteiro.

Às parceiras, amigas, irmãs Fabiana Marchiori, Luciana Paulillo e Erica Martinelli, que colaboraram em muitas instâncias com este projeto, desde o seu início.

Aos colegas Nicole Oliveira, Tiago Luz, Caio Paduan, Gustavo Sol, Sofia Boito, Alice Nogueira e Ligia Oliveira, pela convivência e troca constantes.

A Raphael Araújo, pela leitura atenciosa e companheirismo reconfortante.

Aos meus pais, Antonio Roberto Bertelli e Margaret Presser, por sempre esperarem de mim o melhor.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pela bolsa de estudos que possibilitou a realização desta pesquisa.

Resumo

A presente pesquisa explora o YouTube como campo de criação da performance art contemporânea. Em primeiro lugar o site é abordado com foco em suas implicações culturais, empregando tanto uma bibliografia específica sobre o YouTube como autores que refletem sobre a subjetividade contemporânea, destacando-se neles aspectos que se relacionam com as práticas dos usuários do site. Em seguida é analisada uma seleção de obras de performance no YouTube realizadas por artistas de diversas nacionalidades. Elas estão reunidas em cinco vetores: #camgirls-attwhores, que trata da mulher e do feminismo na internet, apoiando-se principalmente no trabalho de Erica Scourti; #persona-ironia, que se baseia nas teorizações de Renato Cohen sobre a persona performática; #anti-confissão, que aborda a prática da confissão segundo conceitos desenvolvidos por Michel Foucault, Óscar Cornago e Christopher Lasch; #corpo-efeitos, no qual a principal referência é o trabalho de N. Katherine Hayles sobre o pós-humanismo; e #prank, que conta com as teorizações de V. Vale e Fábio Salvatti. Na etapa final, são realizados experimentos práticos no YouTube, inspirados nos ideais de Joseph Beuys e Allan Kaprow, e nas práticas artísticas de Petra Cortright. A pesquisa articula, portanto, diversas perspectivas culturais e artísticas, tanto teóricas quanto práticas, para apreender o objeto de estudo, defendendo um novo tipo de arte que transborde o mercado e as categorias tradicionais e propondo um uso desartístico e lúdico das tecnologias atuais.

Palavras-chave: internet, videoarte, arte contemporânea, net.art, artes cênicas.

Abstract

This work explores YouTube as a field for contemporary *performance art* creation. Firstly, the research approaches the website focusing in its cultural implications, investigating specific literature about YouTube as well as authors that reflect upon contemporary subjectivities, highlighting in them aspects that relate to the website users' practices. Then, it analyses a selection of works by performers of various nationalities, gathering them in five vectors: #camgirls-attwhores, which deals with women and feminismo on the internet, relying mainly on Erica Scourti's work; #persona-irony, which is based on Renato Cohen theories on the performative persona; #anti-confession, which addresses the practice of confession making use of concepts by Michel Foucault, Óscar Cornago and Christopher Lasch; #body-effects, in which the main reference is the work of N. Katherine Hayles on post-humanism and #prank, which relies on writings by V. Vale and Fábio Salvatti. Finally, practical artistic experiments on YouTube are carried out, inspired by the ideas of Joseph Beuys and the artistic practices of Petra Cortright. Therefore, the research has articulated multiple cultural and artistic perspectives, both theoretical and practical, to seize the object of study, advocating a new kind of art, one that overflows traditional categories and the art market and proposing an *unartistic* and playful use of current technologies.

Keywords: internet, video art, contemporary art, net.art, performing arts.

Lista de Figuras

Figuras 1-3: Frames de "Am I Pretty/Am I Ugly?" (2011), Sophie Roessler. **31**

Figuras 4-6: Links que aparecem como sugestões relacionadas ao vídeo de Roessler no YouTube. **32**

Figuras 7-9: Frames de "buggin' out", petra Cortright (2013). **37**

Figura 10: Pré-visualizações de vídeos do canal "Scandalishious", de Ann Hirsch (2008-9). **39**

Figuras 11-14: Frames de "Beuys-z" , vídeo da série "Art Thoughtz" (2011), Hennessy Youngman/Jayson Musson. **41**

Figura 15: Pré-visualizações de Vídeos do canal "Art Thoughtz" (2011). **44**

Figuras 16 e 17: Frames do vídeo "Ditadura Gay, O Golpe"(2012), de Rafucko. **45**

Figura 18: Frame de "Lana Del Rey - Old Money (Lyric Video) HQ [Georges Jacotey Version]" (2015), de Georges Jacotey. **46**

Figuras 19-21: Imagens manipuladas por Georges Jacotey e postadas em seu blog (Tumblr) misturam seu rosto com o da cantora Lana del Rey **47**

Figura 22: Frame do vídeo "Caroline Poem" (2008), de Ann Hirsch **48**

Figuras 23-31: Frames de "Real Feelings" (2012), Jennifer Chan. **52**

Figuras 32-35: Frames de "INBOX FULL" (2012), Molly Soda. **56**

Figura 36: Frame de " ~*~* ~*~*~*" (2011), de Jennifer Chan. **58**

Figura 37: Frame de "VVEBCAM"(2007), de Petra Cortright. **61**

Figuras 38 e 39: Pré-visualizações de "rgb, d-lay" (2012) e "SWRRL"(2009), de Petra Cortright. **62**

Figuras 40 e 41: Pré-visualizações de "swickoof.mov" (2012) e "sickhands"(2012), de Petra Cortright. **63**

Figuras 41 e 42: Pré-visualizações de "sickening chair games" (2015) e "sssss//////^^^^^^^"(2012), de Petra Cortright. **63**

Figuras 43-45: Frames de "Rita and Robert's reaction to Emily's Video" - parte de "Emily's Video" (2012), de Franco e Eva Mattes. **65**

Figura 46: Pré-visualizações de vídeos no canal "Emily's Video" (2012). **67**

Figuras 47-54: Frames dos vídeos realizados pelos participantes do projeto "Quem Sabe…" (2013). **77**

Figuras 55 e 56: Frames de vídeos realizados por mim durante o projeto "Quem Sabe…" (2013). **79**

Figura 57: Frame do Vídeo "diários.sorteio.o.tempo.", realizado por mim durante o projeto "Quem Sabe…" (2013). **80**

Figura 58: Frame do vídeo arquivado da "Vernissage Virtual" do projeto "Quem Sabe…" (2013). **81**

Figuras 59-69: Pré-visualizações de vídeos da proposta "Regras do Jogo" (2013). **84**

Figuras 70-73: Frames dos vídeos da proposta "Perguntas" (2013). **88**

Figuras 74-76: Frames dos vídeos "WAR-HOLy webcam", "eu joseph" e "fooooooooool". **90**

Figuras 77-79: Frames dos vídeos "ly" aquiˆˆˆ", E "isn't always". **91**

Figuras 80: Frames do vídeo"mirror in the mirror". **92**

Sumário

Introdução **11**

1. Uma cartografia do YouTube **18**

1.1. Meme: a “nova" prática cultural? **19**

1.2. Narcisismo na cultura e na sociedade e a prática cotidiana do YouTube **21**

1.3. Comunidade e prática cotidiana fundamental **24**

1.4. Os vloggers: autorrepresentação em vídeos na internet **25**

1.5. A performance no YouTube: o desejo mutante **27**

2. Performers no YouTube **29**

2.1. #camgirls-attwhores **31**

2.2. #persona-ironia **41**

2.3. #anti-confissão **52**

2.4. #corpo-efeitos **58**

2.5. #prank **65**

3. Experimentos práticos

3.1: Sendo uma “desartista” no YouTube: motivações lúdicas e libertárias **72**

3.2. Experimentos participativos e individuais

3.2.1. Evento: “Quem sabe para onde o tempo vai?” **74**

3.2.2. Happenings e atividades: Perform Yourself **82**

3.2.3. Canal “solo”: Anita B. **90**

Considerações finais **94**

Referências bibliográficas **96**

Introdução

Em 1977, a abertura da 6ª edição da mostra de arte moderna e contemporânea de Kassel, na Alemanha, denominada Documenta 6, foi transmitida ao vivo, internacionalmente, por satélite.

Joseph Beuys, artista do grupo Fluxus e um dos primeiros a realizar ações que mais tarde poderiam ser analisadas como prototípicas da *performance art*, entra ao vivo após um vídeo de Nam June Paik chamado *Buddha* e discursa sobre a necessidade de a arte se liberar de um sufocamento gerado pelas condições de sua época, liberar-se de uma obstrução que na verdade é uma obstrução a toda a humanidade. Tal liberação, ressaltou Beuys, geraria uma nova forma de arte que não se referiria mais apenas ao mundo da arte moderna e ao artista, mas que se relacionaria a todos e questionaria o problema do organismo social em que vivemos: "Sem dúvida, tal noção de arte já não se referiria apenas aos especialistas no universo da arte moderna, mas se estenderia a todas as obras da humanidade".[1]

De fato, pode-se dizer que essa intenção de liberar a arte das formas tradicionais, de seus cânones, materiais e linguagens convencionais e ligar-se diretamente à vida tem pulsado fortemente no que se denomina "arte contemporânea". A utilização das mídias de telecomunicação no fazer artístico vem desse impulso, desse desejo de realizar e trocar obras de arte num universo paralelo ao mercado da arte, tornando-a parte da vida privada e pública, da sociedade como um todo.

A transmissão em *telecast* da abertura da Documenta 6 foi um dos primeiros eventos realizados por artistas pelos meios de telecomunicação. Além da abertura, todas as semanas o material em vídeo da mostra era enviado da galeria para as emissoras públicas de televisão. Essas escolhas não foram feitas por acaso: a Documenta 6, que ficou conhecida como a Documenta da Mídia, tinha como foco a questão da arte da sociedade midiática. A diretoria do evento procurou afirmar a arte como uma área independente porém enraizada em tal sociedade e com responsabilidade sobre ela.[2]

---

1 BEUYS, J. "Speech made during live satellite telecast of opening of documenta 6", 1977.

2 *Documenta 6*, artigo produzido pelo site ArtNews.

A difusão da prática artística nas telecomunicações se estabeleceu na década de 1980, com as tecnologias do fax, modem e *slow-scan* vídeo, entre outras, que se tornaram mais acessíveis e conhecidas pelos artistas. Nos dias de hoje, "transmitir-se" é cada vez mais fácil e banal, uma prática que não está reservada apenas a profissionais do meio ou artistas especializados.(PRADO, 1997)

Se levarmos em conta o quanto a expressão audiovisual é dominante na cultura contemporânea, é possível entender o surgimento e a consequente explosão e hegemonia do que viria a ser o maior arquivo de imagens em movimento do mundo: o YouTube, portal interativo de vídeos da empresa americana Google, que permite visualização e participação de todos os usuários. O slogan do site denuncia qual é de fato o grande atrativo: "Broadcast Yourself" ("Transmita-se"). O *You*-Tube é o lugar onde a TV é *você mesmo* – onde você faz sua TV e sua transmissão de si: onde você se *autoperforma.*

Para além da análise sobre que tipo de *performance art* é mais potente, a da presença física ou da presença virtual/imagética, há **potências específicas nas performances realizada no contexto de vídeos na internet**, muitas vezes bem diferentes das potências da performance em locais públicos ou galerias de arte, e até mesmo na programação institucional das TVs.

O que nos perguntamos neste projeto é: como este site, no auge de sua popularidade, com suas milhares de *autoperformances* diárias, pode servir tanto como suporte quanto como tema para um projeto artístico de performance? Que caminhos se abrem, que acontecimentos são concretizados – e que bloqueios e paradoxos encontramos?

O YouTube matou a performance art? É possível fazer performance art no YouTube? De que modo(s) ela pode acontecer?

Uma quantidade avassaladora de filmes caseiros e gravações amadoras se mistura ao conteúdo profissional ou especializado produzido nas mídias audiovisuais e colocado no YouTube. Paródias de cenas ou videoclipes famosos, danças inusitadas, covers de músicas de todos os gêneros, vídeo-diários, tutoriais e aconselhamentos sobre os mais diversos assuntos, gravações de bichos de estimação fazendo ações engraçadas, slides de fotos de casais alternadas com frases românticas – enfim, tudo o que se puder gravar ou produzir como imagem em

movimento, como material audiovisual, pode ser postado no YouTube. O vídeo poderá então ser encontrado, assistido e utilizado por qualquer usuário do site, fazendo parte da interação projetada por seus programadores.

Nesse universo, muitos "eus" explodem em ritmo acelerado, seja através da produção de material audiovisual, seja, mais frequentemente, pela interação frenética do usuário padrão por meio de comentários, rankings, listas, vídeo-respostas e associações por palavra-chave, que mantêm o site dinâmico e estabelecem relações semânticas, estatísticas e comportamentais, assim como os elevados índices de popularidade entre os vídeos. A programação do site é feita por engenheiros do Google, mas o conteúdo e as diversas relações que ele estabelece nessa rede são produzidos e consumidos pelos próprios usuários. Esses "eus", *pronsumidores*[3], expõem e reinterpretam pedaços de sua vida cotidiana e de sua subjetividade, criando, reproduzindo, negando ou reforçando formas de expressar-se corporal, verbal e imageticamente. Poderíamos, assim, pensar em outro slogan: "Perform Yourself" ("Performe-se").

Esse é o slogan sugerido por James Westcott, autor da biografia *When Marina Abramovic Dies*, no debate publicado em agosto de 2011 no *New York Times*, cujo título questiona: "Did YouTube kill Performance Art?" ("O YouTube matou a *Performance Art*?"). Em seu artigo, *A Culture of 'Perform Yourself'*, a dúvida levantada por ele é se, com a performatividade cotidiana e banalizada gerada pela "cultura do YouTube", a *performance art* perdeu a força, sua principal característica que é a potência de chocar.

Nesse texto, diversos debatedores foram convidados a dar seu ponto de vista sobre a pergunta, e parecem concordar que o YouTube até consegue capturar parte da expressão original de uma performance ao vivo. No entanto, sugerem unanimemente que, no caso específico da *performance art* transmitida em vídeo na internet, haveria um decréscimo na potência em relação à performance fisicamente presente, já que a empatia que a crueldade da ação do performer procura despertar no espectador estaria dificultada pela distância causada pela mediação da tela de computador, tornando o espectador menos sensível e ate sádico em relação ao que testemunha. Westcott compara a realização da performance "The Artist Is Present", de Marina Abramovič no museu MoMA, de Nova York – na qual ela ficava, no

---

3 Produtores e consumidores ao mesmo tempo.

espaço de exposição do MoMA, sentada numa cadeira olhando firmemente nos olhos de algum espectador que se sentasse à sua frente –, à transmissão ao vivo dessa experiência durante três meses no site do museu. Westcott ressalta a diferença da vivência do espectador fisicamente e do espectador da internet, dizendo que, enquanto o contato direto com a performer era tocante, intenso e sensibilizador, a experiência on-line era superficial, "viciante e alienante".

Westcott lembra também a experiência de Chris Burden, que em 1973 comprou 10 segundos de tempo de comerciais na tevê para transmitir sua performance "Through the Night Softly"[4], na qual rasteja seminu, com as mãos atadas atrás do corpo, sobre pedaços de vidro estilhaçado. Tal experiência veio do desejo que Burden tinha, assim como muitos performers, de perturbar o máximo de pessoas possível. O YouTube, de fato, trouxe a realização desse desejo de *performar-se* para o mundo, para a realidade cotidiana de todos, artistas da performance ou não, que tenham acesso à internet e dispositivos e ferramentas básicas de produção audiovisual. Seria, então, esse desejo autodestrutivo? Se a distribuição e a mediação da *performance art* por vídeo em computadores causa o efeito contrário ao desejado pelo performer, isso a tornaria indistinguível de tantas outras performatividades de cunho amador, publicitário, institucional?

A *performance art*, desde o seu surgimento, caracteriza-se por sua hibridez, transdisciplinaridade e resistência às categorizações conceituais muito fechadas. Certos autores, como Renato Cohen (2007), a caracterizam como, no final das contas, teatro – apesar de terem sua origem, como arte de vanguarda, no universo das artes visuais.

Como caracteriza RoseLee Goldberg, a performance moderna é, entre outras coisas, uma arte em oposição ao acomodamento da arte e da cultura, tem textura multimídia, é uma arte de colagem e opera na indecisão sobre a forma. É uma arte, fundamentalmente, de fronteira e pesquisa.(CARLSON, 2010)

Daí o desejo e a possibilidade de performers atuais de se apropriarem de modos de produção de subjetividade contemporânea como o YouTube, ainda em desenvolvimento, instáveis – e que fazem parte do caótico e fragmentado cotidiano do sujeito do mundo globalizado: um sujeito que, como habitante da cidade pós-

---

4 BURDEN, C. "TV Ad".

industrial, tem uma condição *pós-humana*. O sujeito pós-humano é aquele que, entre outras características, tem sua existência corporal articulada a máquinas inteligentes e, no que concerne à experiência simbólica, é afetado tanto por relações não mediadas pelas máquinas quanto por aquelas mediadas. (SANTAELLA, 2004)

Ao nos depararmos com artistas que atuam no campo do que é mediado por máquinas, vemos surgir questões específicas sobre nosso modo de vida, para além do que se pode analisar por meio da ciência – estando, no entanto, em contato com ela o tempo todo.

Nesta pesquisa apresento reflexões sobre autores que exploram a performance, sua relação com a tecnologia e a pós-modernidade, e o YouTube como prática cultural, rede social, comunidade, prática audiovisual, entre outros aspectos, bem como experiências de performances de artistas de diversas áreas (pintores, críticos, net.artistas, atores, fotógrafos, performers) no próprio site. Além disso, a performance no YouTube foi explorada na prática por mim e um grupo de colaboradores, por meio de experimentos artísticos originais inspirados em procedimentos estudados ao longo da pesquisa.

No primeiro capítulo, a partir do entendimento do YouTube como um rizoma, proponho uma cartografia, na qual ele é explorado em sua pluralidade de abordagens possíveis: a pós-modernidade e suas práticas culturais, a política, a subjetividade e o cotidiano, entre outras.

No segundo capítulo, uma seleção de obras de performance art no YouTube é analisada. A bibliografia específica sobre cada obra não é muito ampla, mas muitas vezes os artistas vêm de ambientes acadêmicos e escrevem sobre o próprio trabalho, ou sobre outros artistas que realizam trabalho semelhante. Além disso, revistas on-line de arte contemporânea costumam entrevistar vários desses artistas.

Optei por fazer uma leitura das obras propondo atravessá-las por cinco vetores, com títulos que lembram *hashtags,* indicadas pelo sinal #, etiquetas que categorizam e identificam conteúdos na internet:

#camgirl-attwhore: essas obras se relacionam com a presença feminina nos vídeos de internet, dançando ou se exibindo para a câmera, nos serviços de dança e strip-tease on-line, nos vídeos e fotos íntimas “vazados” ao público por internet e por aplicativos de celular e nas imagens ou filmes pornográficos

distribuídos e compartilhados pela internet. As teorizações de Erica Scourti sobre a estratégia da performer como “mulher boba”, os pensamentos de Jennifer Chan e Ann Hirsch, duas net-artistas feministas, a esse respeito são fundamentais para esse vetor, que também inclui vídeos de homens gays, questionando a masculinidade e se colocando como objetos sexuais femininos.

#persona-ironia: Nesse eixo reunimos as obras que se destacam pelo efeito autoirônico, seja pela criação de uma persona que parodia características do artista (ex: negro, crítico de arte, gay, militante, professor), seja por parodiar a forma – práticas de vídeo da internet e da própria televisão (tutoriais, aulas de ginástica, entrevistas, reclamações, videoclipes) de maneira autocrítica. Aqui, podemos relacionar as obras com o conceito de persona performática proposto por Renato Cohen e Ana Goldenstein.

#anti-confissão: vetor traçado a partir de Óscar Cornago, baseado em Foucault, sobre as tecnologias de si e o advento da webcam como a mais recente e atual delas. Nesse eixo são reunidas obras que colocam a confissão voluntária do sujeito como foco, bem como a exposição de partes de sua vida íntima. No diálogo com a webcam e outro que possivelmente ira assistir ao vídeo e interagir com ele, o sujeito que confessa, afirma ou modifica certos modos de ser e agir na performance de sua subjetividade. Também nesse vetor são pertinentes as visões de Cristopher Lasch e Jurandir Freire Costa sobre a Cultura do Narcisismo.

#corpo-efeitos: Apesar de diversos vídeos utilizarem efeitos audiovisuais em algum momento, para diversos propósitos, muitas das obras encontradas têm como ponto central a relação do corpo do performer com a imagem de si mesmo, atravessados por efeitos que distorcem, estranham ou enriquecem. Encontramos nesses vídeos as questões levantadas por Katherine N. Hayles sobre a divisão materialidade/informação operada pelo liberalismo e pela cibernética. A existência do sujeito foi transformada em informação e separada, dentro do pensamento pós-humano, de sua materialidade, ou seja, de seu corpo. Podemos ver, operadas por alguns artistas, recombinações e subversões da relação corpo-materialidade e sujeito-informação.

#prank: Esse vetor reúne obras cuja principal intenção é enganar o espectador/usuário da internet, ou seja, fazê-lo experienciar uma situação falsa ou constrangedora, prática que vem dos trotes telefônicos ou das pegadinhas

televisivas. O vídeo-pegadinha em si, mais a documentação das reações a ele, seja em vídeo ou texto, formam obras que provocam e enfurecem alguns espectadores que participam, tornando-os parte da obra, ou até mesmo se aproveitam da ingenuidade e bondade de alguns deles.

A grande diversidade de obras, mesmo quando sob autoria de um mesmo artista, torna difícil analisar, no que diz respeito às temáticas, intenções e procedimentos artísticos, tanto o todo quanto cada uma separadamente. Com esses vetores, é possível termos uma visão ampla das obras de *performance art* feitas no YouTube, lendo-as norteados por eixos comuns pautados na cultura contemporânea, mas sem deixar de ressaltar as singularidades de cada obra, ou seja, sem reduzi-las a esses vetores e sem perder de vista sua diversidade.

No terceiro e último capítulo relato a exploração prática das possibilidades identificadas no estudo por meio de experiências performativas no site, realizadas tanto de maneira participativa, a partir de propostas feitas por mim a um grupo de colaboradores, quanto individual, em meu canal pessoal. O período de experiência é inspirado pelos questionamentos dos autores explorados ao longo da pesquisa, bem como alimentado pelos procedimentos revelados na análise das experiências artísticas apresentadas no segundo capítulo.

1. Uma cartografia do YouTube

Por mais novo que seja um fenômeno como o YouTube, podemos enxergar alguns impactos cruciais que ele tem sobre a cultura e que a cultura tem sobre ele. O YouTube propõe a seus usuários, por meio do estabelecimento de uma "cultura participativa", a *automediação (*PETERS, K.; SEIER, A., 2009): expressar-se, performar-se, transmitir-se, seja reproduzindo, negando ou inventando modos de subjetivação. Numa luta por reconhecimento, é possível sujeita-se à aleatoriedade, análise, paródia, *rankeamento*, associação e curadoria dos próprios usuários do site, exportar-se e ser exportado para outros sites e outras mídias. O conteúdo e o comportamento do YouTube incorporam e são incorporados em nossa cultura atual de modo dinâmico, rápido e interativo.

Em artigo da coletânea *The YouTube Reader*, Thomas Elsaesser (2009) diz que a experiência caótica que o usuário tem no site pode ser chamada de rizomática, conforme definem Deleuze e Guattari, citados no compêndio *O vocabulário de Deleuze*, escrito pelo filósofo também francês François Zourabichvili (2009):

> Diferentemente das árvores ou de suas raízes, o rizoma conecta um ponto qualquer com outro ponto qualquer, e cada um de seus traços não remete necessariamente a traços de mesma natureza, ele põe em jogo regimes de signos muito diferentes, inclusive estados de não-signos. O rizoma não se deixa reduzir nem ao Uno nem ao múltiplo... Ele não é feito de unidades, mas de dimensões, ou antes, de direções movediças. Não tem começo nem fim, mas sempre um meio, pelo qual ele cresce e transborda. Ele constitui multiplicidades. (DELEUZE e GUATTARI, apud ZOURABICHVILI, pp. 51-52)

Neste capítulo, inspirado por tal imagem, faremos um panorama de perspectivas sobre o YouTube, lembrando que, tal como num rizoma:

- qualquer ponto pode se ligar a qualquer outro ponto;
- é um sistema *heterogêneo* e não há hierarquias;
- é múltiplo: não tem sujeito nem objeto, mas *agenciamentos*;
- as rupturas não são tão significantes quanto numa estrutura hierárquica,
- geram *linhas de fuga*;
- é, enfim, um sistema *a-centrado*. (DELEUZE, G.; GUATARRI, F., 2000)

Portanto, nenhuma das visões apresentadas a seguir se sobrepõe ou exclui a outra. Podem se ligar umas às outras e não há uma visão central, uma hierarquia de sentidos. O que farei será *cartografar* tal rizoma, enxergar certos nódulos e agenciamentos que nele existem e experienciar suas *linhas de fuga:*

> A linha de fuga é uma desterritorialização. […] Fugir não é absolutamente renunciar às ações, nada mais ativo que uma fuga. É o contrário do imaginário. É igualmente fazer fugir, não obrigatoriamente os outros, mas fazer fugir algo, fazer fugir um sistema como se arrebenta um tubo... Fugir é traçar uma linha, linhas, toda uma cartografia. (DELEUZE apud ZOURABICHVILI, p. 29)

1.1. Meme: a “nova" prática cultural?

Num ensaio da coletânea *Video Vortex Reader – Responses to YouTube*, Jean Burgess propõe que olhemos para o YouTube não como um dos meios pelos quais funciona o marketing, mas sim pela perspectiva da participação cultural:

> Vistos da perspectiva da participação cultural em vez do marketing, vídeos não são “mensagens” nem tampouco “produtos” que são distribuídos via redes sociais. Eles são mecanismo mediador pelo qual práticas culturais se originam, são adotadas e às vezes retidas dentro de redes sociais. (BURGESS, 2008, p. 102)

Dessa maneira, o vídeo, e qualquer objeto cultural dentro das redes sociais, se torna menos algo a ser analisado isoladamente e mais uma parte de um contexto cultural maior. O YouTube e outras redes sociais centradas em um tipo de produção estética participativa e interativa (por meio de comentários, rankings, compartilhamentos), tais como o 9GAG, voltado para a produção de imagens humorísticas, tendem de fato a criar uma cultura muito própria, gerando um certo número do que é atualmente chamado de “memes”: formatos estéticos com estrutura fixa, sobre o qual o participante cria uma variação de acordo com sua intenção, que varia no grau de subversão, criatividade, expressividade e singularidade. No YouTube há alguns exemplos históricos de vídeos que se tornaram memes, dois dos quais serão analisados a seguir.

O meme *#OppaGangnamStyle*

O mais notável meme do YouTube talvez seja o vídeo que quebrou o recorde de visualizações no site, sendo o primeiro a ultrapassar a marca de um bilhão de visualizações: o clipe do cantor sul-coreano Psy, *Oppa Gangnam Style*. Até então desconhecido fora do nicho de fãs do gênero musical em ascenção K-pop (pop coreano), Psy ficou famoso tanto pela divulgação feita (aparentemente) espontamente por celebridades em seus perfis no Twitter quando, principalmente, pelo número de vídeos no YouTube que, de maneira imprevisível e incontrolável para os produtores do vídeo original, passaram a replicar o meme, o vírus *Oppa Gangnam Style*: versões instrumentais de diversos músicos amadores ou já conhecidos por sua virtuosidade com o violino, piano, violão e até ukulelê. Grupos de dançarinos faziam para câmera sua versão da coreografia apresentada no clipe, enquanto outros ensinavam a coreografia passo a passo para que o espectador assistisse em casa. Nesse caso, como vemos, é impossível distinguir se os memes vieram por causa da fama ou se a fama veio por causa dos memes. Cada vez mais os fenômenos audiovisuais contemporâneos, sejam eles apenas vivenciados pela comunidade cativa do YouTube ou estrondosos a ponto de se difundirem pelas mídias "tradicionais" como jornais e TV, passam a acontecer nesse processo duplo, muitas vezes chegando a superar seu original.

O meme *#HarlemShake*

No caso do meme *Harlem Shake*, o original não tem destaque e é raramente mencionado. O meme, no entanto, é amplamente difundido. Ao som da música *Harlem Shake* – de autoria irrelevante para os que a ela aderiram e que, inclusive, contém um *sample* (trecho de uma música preexistente usada como base ou parte que se repete de uma nova música) "roubado" do artista e rapper Jayson Musson, citado nesse trabalho –, um grupo de participantes executa a mesma partitura: na primeira parte, num ambiente cotidiano, pessoas realizam atividades comuns correspondentes ao ambiente, enquanto um único indivíduo destoante, com algum adereço que esconde seu rosto, dança lascivamente no ritmo da música. Há um corte repentino – característica fundamental do meme –, na segunda parte da música, após uma virada em que o ritmo se torna mais contagiante. Então, todos os participantes passam a dançar no ritmo da música, com suas vestimentas originais

modificadas, lembrando o antigo contexto e as antigas atividades ordinárias, mas semidespidos ou com adereços festivos ou inusitados. Além disso, nesse segundo momento estão todos amontoados em torno daquela primeira pessoa que dançava sozinha, como se o espaço houvesse se reduzido a uma sala apertada, típica de baladas ou festas de apartamento.

Nesses dois exemplos bastante representativos da prática viral do YouTube os elementos que caracterizam o meme são estéticos e, acima de tudo, performativos. Burgess destaca:

> Notavelmente, como muitos dos vídeos mais populares de todos os tempos do YouTube, eles são baseados na performance e na música, mais do que em narrações ou informações.[...] Mais além, e contra muito do *hype* em torno das novas mídias, muitas das práticas performativas e comunicativas que se espalham através do vídeo viral não são nada novas, mas profundamente situadas em tradições criativas cotidianas e até mundanas. (BURGESS, 2008, p. 103-108)

Harlem Shake parodia situações mundanas opostas: o trabalho *versus* a diversão, o sóbrio *versus* o bêbado, o apropriado *versus* o inapropriado, o dia *versus* a noite – dualidades tão óbvias no cotidiano que facilmente se tornam clichês. As variações propostas pelos participantes não são interessantes em si, por serem extremamente caricatas e estereotipadas, mas aumentam o fenômeno, que só existe graças a esses milhares de participações.

Já *Gangnam Style* surpreende por quebrar a expectativa de um Oriente exótico, reservado, e apresentar um oriente pop, exagerado, *nonsense*. O distante (Coreira do Sul, cultura oriental) se torna familiar (cultura capitalista, o exagero consumista, a moda, a coreografia pop).

1.2. Narcisismo na cultura e na sociedade e a prática cotidiana do YouTube

Em *A cultura do narcisismo*, Christopher Lasch vê nossa "sociedade do espetáculo" como uma reprodução mecânica da cultura, com a proliferação audiovisual de imagens: "Vivemos num redemoinho de imagens e ecos que prendem a experiência e a reproduzem em câmera lenta. Câmeras e dispositivos de

gravação não transcrevem a experiência, mas alteram sua qualidade, dando à vida moderna o caráter de uma enorme câmara de ecos, uma sala de espelhos" (1983, p. 47). O YouTube seria então uma dessas grandes salas de espelho, em que cada um vê a si mesmo refletido nos diversos videologs e personalidades que nele se expõem.

Lasch lembra Susan Sontag em sua reflexão sobre câmeras fotográficas que, hoje em dia, poderia se aplicar a todas as produções cotidianas audiovisuais. "A realidade veio a se parecer mais e mais com o que nos mostram as câmeras" (SONTAG apud LASCH, 1983, p. 47), cita Lasch, que reflete: "Imagens fotográficas nos fornecem provas de nossa existência, sem a qual nós acharíamos difícil até mesmo reconstruir uma história pessoal" (LASCH, 1983, p. 47). De fato, a preocupação do sujeito que posta fotos cotidianas em redes sociais como o Facebook e o Instagram, e vídeos cotidianos no YouTube, é provar sua existência para o mundo e para si, construindo uma história pessoal – necessidade aliás muito bem explorada pelo recurso *Timeline* do Facebook, que forma uma linha do tempo de eventos e fotos da sua vida, estimulando o usuário a sempre postar algumas palavras sobre "o que está sentindo agora" ou propondo diversos "eventos cotidianos" a serem marcados na linha do tempo, desde o início de um namoro até a decisão de ser doador de órgãos.

Lasch destaca que estudar o narcisismo seria um jeito de entender o impacto psicológico de mudanças sociais recentes (Ibid.), já que, para ele, a personalidade com traços narcísicos seria a melhor forma encontrada pela subjetividade contemporânea de lidar com as tensões e ansiedades da vida moderna. Esse sujeito é caracterizado por uma ética da autopreservação e sobrevivência psíquica, numa sociedade que objetivamente é marcada por guerra econômica, alto índice de criminalidade e caos social. Segundo o autor, nesta sociedade o que se experimenta subjetivamente é a experiência de vazio e isolamento.

A sensação de vazio e isolamento descrita por Lasch pode ser um grande fator por trás da necessidade de conectar-se ao mundo por meio das redes sociais. Muitas vezes podem-se formar conexões complementares às conexões off-line nessas redes, mas frequentemente pode haver uma linha tênue entre a complementaridade e a substituição de amizades por conexões, sejam elas virtuais (sites, redes sociais) ou físicas (ambiente de trabalho, família), já que, ainda

segundo Lasch, em nossa cultura narcísica há a convicção de que até mesmo as relações íntimas são dominadas por inveja e exploração. Com isso, o culto das relações pessoais se intensifica conforme diminuem as esperanças de soluções políticas; manifesta-se de modo superficial e glamouroso – por exemplo, ter mais de mil amigos no Facebook ou seguidores no YouTube e no Instagram que nos admirem e nos deem atenção. Na verdade, segundo Lasch, esse culto estaria escondendo um desencanto com as relações pessoais.

Para o psicanalista brasileiro Jurandir Freire Costa, em seu livro *Violência e psicanálise*, observa-se no indivíduo ocidental, historicamente, uma cisão entre as esferas pública e a privada, ainda que haja uma mediação social nesses dois campos: a vida social pode até desequilibrar a esfera do íntimo em situações extremas ou paulatinamente, mas o privado não perde seu caráter de privado. O público e o privado, para ele, "contrapõem-se como esferas autônomas de sentido". (1983, p.134) Ele destaca as tecnologias do *self* (de si) propostas por Foucault, exercidas no privado pelo próprio sujeito, com a finalidade de produzir interioridades com características peculiares a determinados períodos históricos.

Vemos que em redes sociais como o YouTube essa prática de si é feita com um fim público ou, como não é veículo de massa como a TV, com fins comunitários – a tentativa de gerar uma comunidade em torno de si, de sua personalidade, gostos e interesses pessoais. É comum que nessas redes o subjetivismo da cultura narcísica apareça com força – conteúdos que vão desde o cuidado pessoal e a beleza até temas políticos e sociais são tratados do ponto de vista pessoal, do depoimento íntimo e da sensação. Ainda assim, uma parcela de usuários preocupados com a noção de comunidade no site tenta inserir-se no debate maior, conciliando e contrastando opiniões e ideias e explicando conceitos mais abrangentes, como no caso de PC Siqueira em seu vídeo publicado na época das manifestações de junho de 2013, no qual ele explica a seu público já cativo as noções de direita e esquerda na política, na tentativa de suprir a demanda gerada pelo subjetivismo e a falta de formação política da geração de que faz parte.[5]

---

[5] SIQUEIRA, PC. *Diferença entre direita e esquerda* (2013).

1.3. Comunidade e prática cotidiana fundamental

A prática de se colocar à frente da webcam e "ser você mesmo", ou seja, dançar do seu jeito, contar sua história, fazer e até ensinar algo que só você sabe fazer, enfim, "performar-se", encontra atualmente o auge da popularidade, graças ao site de vídeos on-line YouTube. Apesar de grande parte das pessoas ver o site como um arquivo de vídeos ou entretenimento efêmero, para uma parcela significativa dos usuários ele é muito mais do que isso: é uma comunidade. No site, pessoas que têm a necessidade cotidiana de produzir vídeos estabelecem uma relação entre si de um modo que não conseguem fazer em suas relações pessoais, como relata Patricia G. Lange, que estuda as relações e dinâmicas sociais desses usuários no YouTube:

> Falar sobre "o usuário" do YouTube é arriscar perder de vista que, para um subgrupo bem visível do YT, o site traz mais do que entretenimento efêmero. Muitas pessoas sentem que o site já é, ou tem o potencial para ser, uma comunidade de participantes com um apreciação e afinidade por trocar vídeos e comunicar-se com outras pessoas que têm interesses em comum ou conexões sociais. [...] O YouTube é mais do que um "site". [...] Para uma parcela da população, o YouTube é um comunidade imaginada de pessoas que compartilham um interesse em fazer vídeos ou se comunicar através de vídeo interativo.(LANGE, 2008. p. 87)

As conexões formadas no YouTube chegam a transbordar do site e até geram grandes encontros e reuniões presenciais, constituindo relações de fato comunitárias e revelando traços de ligações sociais como

> intensidade de interesses em comum, vontade de se engajar em atos recíprocos de gentileza, seja emocional ou financeiramente, e até a inevitável fricção e o drama que resultam da participação em comunidade. (LANGE, 2008, p. 93).

O "drama", ou seja, desentendimentos – que levam alguns dos usuários a apelidar o site de DramaTube –, acontece tanto entre os produtores de vídeos quanto em relação a seus espectadores. No YouTube, quem coloca um vídeo está sujeito à ação dos chamados *haters*: pessoas que, pelo motivo que seja, insistem em fazer comentários maldosos e até mesmo perseguir e fazer ameaças de morte aos criadores de vídeos. O fenômeno é bastante comum e muitas vezes é tema de alguns dos vídeos do canal, com criadores fazendo apelos numa tentativa de diminuir essas incidências.

No entanto, para a maioria dos chamados *vloggers*, ou seja, pessoas que mantêm um canal próprio de vídeo na internet, a experiência no site é positiva e até mesmo "fundamental" para sua existência – como prova o canal de Talia Castellano, uma americana de 13 anos que, durante seus dois últimos anos de vida, padecendo de dois tipos raros de câncer, manteve um *vlog* no YouTube sobre sua grande paixão: maquiagem (tema que reúne centenas de vloggers e milhões de espectadores no site, sendo assim um dos mais relevantes e populares). Referindo-se à queda de cabelos provocada pela quimioterapia e sua recusa em disfarçar a condição, ela tinha como lema: "Make-up is my wig" ("Maquiagem é a minha peruca"). Ocasionalmente, Talia mantinha os espectadores informados sobre a evolução de seu câncer, o tratamento que iria fazer, os remédios que estava tomando e até mesmo sua decisão de parar o tratamento e aceitar que viveria dali para frente seus últimos meses de vida – fazendo o que mais gostava: vídeos para o YouTube.

O caso de Talia é certamente mais extremo e emocionante do que a maioria, mas seu discurso sobre como seus espectadores são essenciais para sua vida, fazem parte de seu cotidiano e a motivam diariamente é extremamente comum entre os vloggers.

1.4. Os vloggers: autorrepresentação em vídeos na internet

Em sua tese de mestrado *Autorrepresentação em vídeos na internet*, Gabriel Sotomaior investiga o histórico da autorrepresentação humana por meio das técnicas das imagens até chegar aos atuais vídeos do YouTube. Fica claro o caráter performativo dos vídeos, o papel fundamental do corpo no processo, e são investigados os modos de produção de subjetividade no site.

Sotomaior conta, na introdução de seu trabalho, que resolveu concentrar parte de sua pesquisa nos vlogs, vídeos em que um sujeito único se filma em plano único e realiza ações performativas diretamente para a câmera:

> Então, pensei em estudar os processos subjetivos a partir de uma construção de si e de um corpo-linguagem da performance. Através do plano único, feito com câmeras amadoras (celulares, mini-DVs, webcams, câmeras fotográficas), a corporalidade se constitui como o elemento criador, expressivo.
>
> Acreditei ser interessante analisar a performance daquele que filma e/ou é filmado, seja ele cantando, reclamando, dançando ou

> atuando, como o elemento importante para ser estudado. (SOTOMAIOR, 2009, p. 7)

Ele observa que, conforme avançaram seus estudos dos vídeos, destacaram-se “o corpo como elemento expressivo, o ‘eu’ como construção e a performance como linguagem predominante” (SOTOMAIOR, 2009, p. 7).

Olhando para trás, ele encontra um momento-chave na história ocidental, quando se constitui o que é conhecido como "o sujeito moderno", interessado na própria subjetividade: o Renascimento. Naquele momento histórico, o homem, que sempre produziu imagens por meio de tecnologias (as "máquinas de imagens", como conceitua Philipe Dubois), viveu a "ascensão dos autorretratos e autobiografias" (2009, p. 9). O surgimento do cinema marcou a continuidade desse processo de ascensão da autorrepresentação. Agora o autor de filmes é um "corpo-sujeito que pode se representar com o advento das técnicas da imagem em movimento" (2009, p. 9). Sotomaior destaca, no entanto, que eventos históricos recentes, bem como movimentos sociais, políticos e culturais, transformaram a posição soberana do sujeito moderno, trazendo um sujeito contemporâneo mais fragmentado e automaticamente questionador:

> Citando Stuart Hall, falamos de um “deslocamento” ou "descentramento” do sujeito e da identidade que modificam o status do indivíduo moderno e sua presença como ser altamente definido em sua individualidade. Na década de 60 o pensamento desconstrucionista e pós-estruturalista faz uma releitura dessas rupturas, colocando o sujeito soberano, consciente e “senhor de si” na berlinda, chamando a atenção para os processos de significação e a importância da linguagem na constituição dos processos comunicativos. (SOTOMAIOR, 2009, p. 9)

Destacam-se, nesse processo, os novos movimentos sociais e o entendimento do indivíduo como pertencente a identidades que o atravessam: a raça, o gênero e a sexualidade, por exemplo. Movimentos como o feminismo, as lutas LGBT e de combate ao racismo "[...] fragmentaram as identidades fixas, o sujeito moderno integral, complexificando a luta pela construção subjetiva do indivíduo da contemporaneidade, além de colocar a luta contra a opressão e libertação do corpo como temas centrais” (SOTOMAIOR, 2009, p. 10). Tais transformações do entendimento do sujeito como fragmentado e atravessado por diversos vetores levaram à necessidade de representação desses grupos, o que,

juntamente com a crise representativa nos âmbitos político, econômico e acadêmico, gerou uma crescente necessidade de "obras performáticas e de autorrepresentação" (SOTOMAIOR, 2009, p. 10).

A pesquisa de Sotomaior se volta então para o conceito de "construção de si", explorado por Foucault e para os "modos de subjetivação" de Guattari em diálogo com o contexto do indivíduo que se autorrepresenta em vídeos na internet. A partir dessa pesquisa, o autor destaca que "vem se fortalecendo o conhecimento dos indivíduos em relação às linguagens e mediações para uma construção de si. [...] o humano, mais do que nunca, está ciente destas possibilidades de subjetivação (2009, p. 140) -- embora esse conhecimento esteja muitas vezes a serviço da "sociedade de controle" formulada por Deleuze, na qual o poder disciplinar se transforma em atividades voluntárias de subjetivação que legitimam a opressão, por meio da exposição contínua a grandes corporações que dominam a internet (no caso do YouTube, do gigante Google). Ao mesmo tempo, "essa 'cultura de si', essa ciência do poder da performance de cada um e a vontade de ocupar um lugar no espaço comunicativo são peças-chave para uma reação" (2009, p. 141).

1.5. A performance no YouTube: o desejo mutante

De acordo com Felix Guattari em seu artigo “Subjectivities; for better and for worse”, publicado na compilação *The Guattari Reader*, editada pelo filósofo Gary Genosko, a subjetividade é produzida por fatores individuais, coletivos e institucionais, de modo não determinado, nem obrigatório ou hierárquico, mas polifônico e heterogêneo (GENOSKO, 1996). A mídia de massa, os computadores, a telecomunicação, enfim, as máquinas tecnológicas "operam no coração da subjetividade humana” (1996, p. 194), pois lidam com a memória, a inteligência, a sensibilidade, os afetos e as fantasias subconscientes.

Guattari propõe que se apreenda a subjetividade "não reificando e cientificizando-a, mas por sua dimensão de criatividade processual", e, dessa forma, o "paradigma moral passa a ser paradigma estético” (1996, p. 195). Assim, a arte passa a ser não apenas a representação da subjetividade, mas a própria "criação do real" por meio da experimentação. Em diálogo com o conceito de *autopoiesis*, dos biólogos chilenos Humberto Maturana e Francisco Varela, que se refere a sistemas com capacidade de reproduzir-se e manter-se em funcionamento e que para isso

geram feedbacks para si mesmos a fim de se auto-organizar, a subjetividade para Guattari é entendida em sua autonomia. Assim, a capacidade do sujeito de "geração de novos campos de referência, singularização existencial consecutiva à gênese de novos coeficientes de liberdade" (1996, p. 198) e um subsequente "destaque de um objeto parcial do campo das significações dominantes" (1996, p. 198) criariam o que Guatarri chama de *desejo mutante*, a consumação de certo desinteresse em relação àquelas significações dominantes.

Essa "catálise poético-existencial" (1996, p. 201) seria eficiente na medida em que promoveria "rupturas ativas ou processuais num tecido significacional e denotacional semioticamente estruturado, produzindo novos universos de referência" (1996, p. 201), sendo, enfim, um processo de "autoessencialização": sair da serialidade e embarcar em processos de singularização.

Inspirados por essa teoria, podemos entender os nichos de vlogs no YouTube – tais como *vlogs* de humor, de confissão e diário pessoal, de ensinamentos de maquiagem e moda, de formação de opinião e de performance virtuosa – como serialidades e participações desses sujeitos no que seriam fluxos de significações dominantes, que já existiam, de fato, de outras maneiras nos rituais performativos de nosso cotidiano e nas mídias tradicionais.

Ao mesmo tempo, podemos identificar performers que, a partir dessas mesmas serialidades, criam uma ruptura ativa que gera novos referentes, ou seja, imitam os estratos da sociedade para criar uma *linha de fuga*, ainda que sutilmente, partindo desse rizoma de práticas culturais e subjetivas que é o YouTube.

Tal uso da ferramenta de vídeo mais popular do mundo harmoniza para nós com os ideais de Kaprow e Beuys quando buscam uma arte menos "artística" e uma revolução menos "sociológica", enfatizando que sejam acima de tudo lúdicas: talvez não uma obra de arte ou uma revolução social, mas uma atitude daquele que brinca com o que já existe – ações que criam e revolucionam em seu espírito de jogo em relação às práticas e profissões cotidianas.

Passaremos então a uma análise da arte possível na rede, com exemplos de *performers* que, muitas vezes sem ser reconhecidos pelo espectador como artistas, jogam com a serialidade e produzem vídeos partindo de uma atitude crítica, lúdica, ousada ou absurda. Esses *performers* utilizam procedimentos que partem de seu *background* de formação artística mas não se limitam a eles: partem deles.

2. Performers no YouTube

Na primeira parte parte do trabalho procurei apreender o YouTube como um rizoma, nos termos de Deleuze e Guattari. As análises feitas nos campos do cinema, do vídeo, da comunicação e da cultura nos trazem visões valiosas. Faz-se necessário, porém, como diria Deleuze, começar pelo *meio* e cartografar as experiências que surgem a partir daí. Os caminhos que se percorre no YouTube, afinal, começam com um vídeo ou palavra-chave qualquer, que por meio de links nos levam a outro vídeo, e a outro vídeo e a outro vídeo, numa experiência de *epifania e entropia*[6]. Em certos momentos se esbarra em algo fantástico, raro e valioso, e em outros o usuário se vê preso num labirinto de experiências tão entediantes quanto viciantes.

As experiências aqui apresentadas acontecem na maioria das vezes fora do circuito artístico e não se pretendem simples críticas ou elogios ao YouTube e a toda uma cultura da internet que inclui gurus amadores em diversas áreas, fetiches e confissões, exposição e quase-celebridade, humor e choque. Elas, justamente, entram pelo meio, atravessando alguns dos vetores constituídos pelas performances dos usuários, criando uma experiência original, um processo que talvez inaugure outros fluxos.

Ollivier Dyens, em seu texto "A arte na rede", destaca que obras que acontecem na internet não chegam a criar um objeto, e sim um trajeto de exploração: seu suporte, antes de ser a tela do computador, é a navegação em si, que altera discretamente o percurso pelas estruturas dominantes:

> Nesta arte, as obras não falam, elas murmuram; elas não se impõem, elas existem, aparecendo repentinamente e desaparecendo também repentinamente.[…] trata-se mais de uma perversão, de uma alteração, de uma contaminação das estruturas dominantes por diversas bolsas de resistência. […] Para esses artistas, as tecnologias permitem a descoberta de incalculáveis escalas do real embrenhadas por cada pessoa e perdidas na densidade de todos. (DYENS, 2003, p. 266)

Essas obras, para Dyens, criam um ambiente sem fisicalidade, inatingível e multidimensional. E a escolha das tecnologias em profusão se dá porque

---

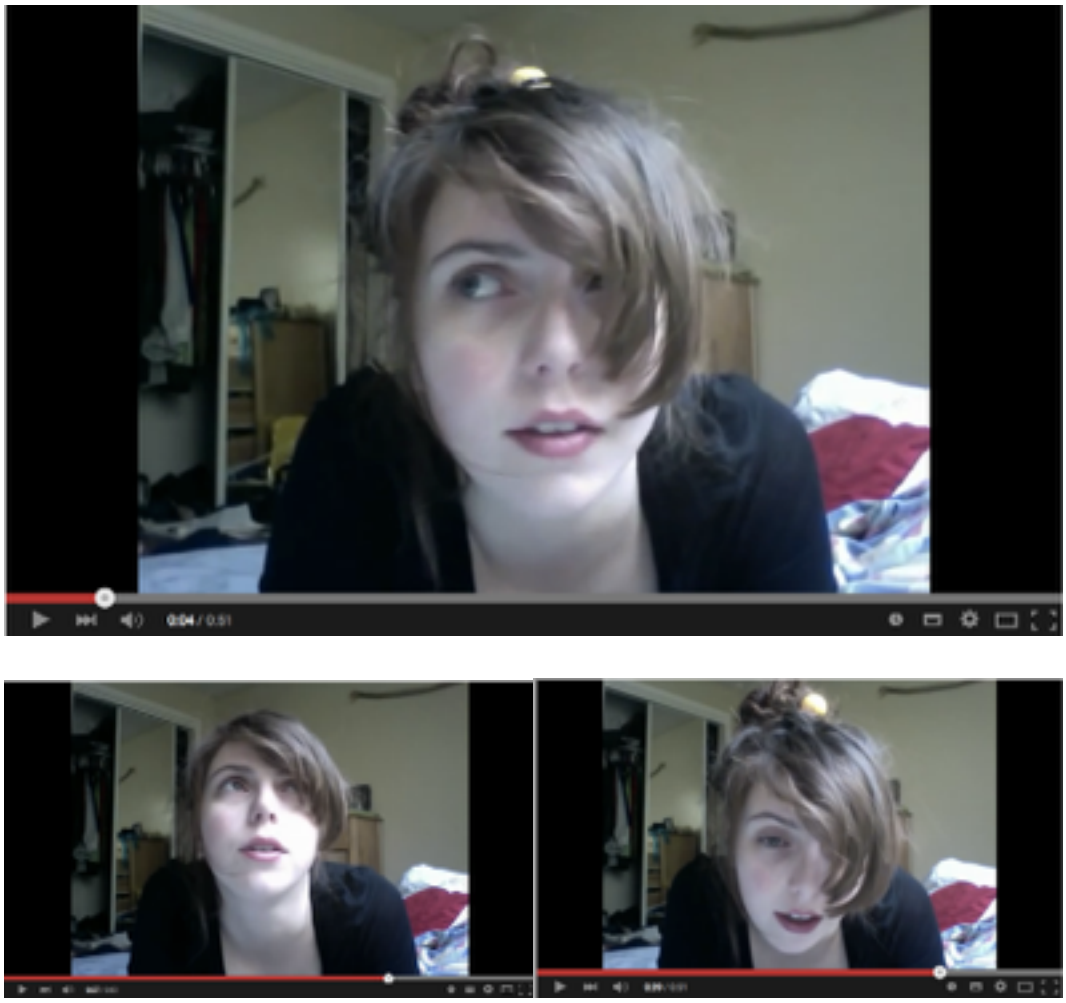
6 Como descrito por Thomas Elsaesser em "Tales of epiphany and entropy: around the world in eighty clicks", artigo que faz parte da coletânea *The YouTube reader*, de 2009.

“reconhecem que a psique, o eu, o ego humano estão há muito tempo escondidos nas máquinas e na tecnologia tanto quanto nos corpos, nos órgãos e nos genes.” (Idem, p. 269)

Destaco, então, o jogo possível entre a fisicalidade da performance virtuosa, dominante e popular na internet, e a efemeridade da presença, a não-virtuosidade dos corpos, da confissão e exposição contínua e voluntária das personalidades, a construção de uma autoridade baseada no expertise-amador, com as personas inventadas, as autoridades parodiadas, as instruções absurdas. Tais resistências se destacam não por seu virtuosismo, mas por seu absurdo, pelo desconforto de algo que deveria estar ali para impressionar o usuário, ganhar votos positivos, interações e comentários, mas se autoboicota de maneira ora misteriosa, ora autoparódica. Não é de surpreender que os caminhos adotados por esses artistas sejam tão heterogêneos quanto as formações e práticas da rede que os produziu.

2.1. #camgirls-attwhores

"Chamar uma mulher de camwhore é só uma desculpa pra chamá-la de whore [vadia]."
(Jennifer Chan)



FIGURAS 1, 2 E 3: FRAMES DE AM I PRETTY/AM I UGLY? (2011), SOPHIE ROESSLER.[7]

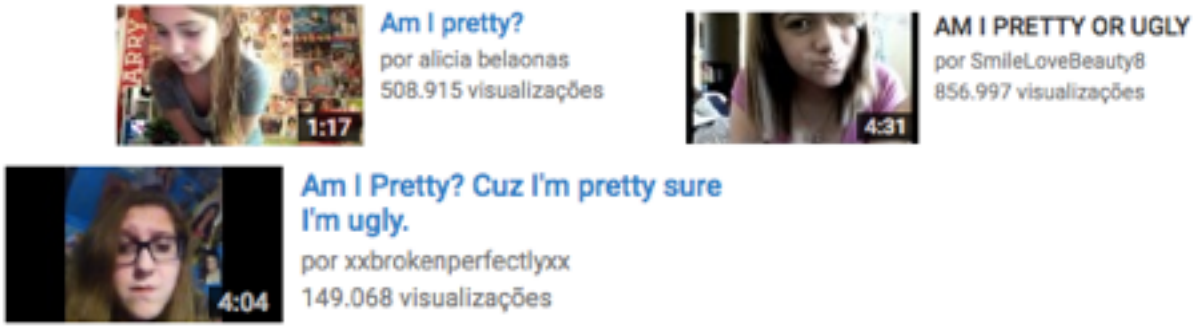
No vídeo *Am I pretty/Am I ugly?*, uma pré-adolescente pergunta a seus espectadores se eles acham que ela é bonita ou feia, pois está em dúvida: as amigas dizem que ela é bonita, mas os meninos não se interessam por ela. E pede: "podem me falar a verdade, eu aguento."

---

[7] Todos os vídeos citados neste capítulo podem ser visualizados em: http://performyourself.tumblr.com/

Sophie Roessler, com essa e outras obras em seu canal *wickedlemons1*, pregou uma peça na internet. Fez vídeos de si mesma como se fosse uma garota pré-adolescente, colocando-se no lugar dela e fazendo as coisas que ela faria. Depois de revelar ao mundo sua verdadeira identidade e idade, Roessler declarou na descrição de *Am I pretty/Am I ugly?*, seu vídeo mais famoso:

> Eu sou uma artista de 21 anos e fiz esse vídeo quatro meses atrás como uma obra sobre os desafios pelos quais garotas devem passar, ao fazer a transição para a vida de mulher adulta. É uma experiência confusa e difícil e meu vídeo tem o objetivo de expressar alguns dos sentimentos associados com esse período incerto da vida. O vídeo atuou com um experimento social e um comentário sobre essa tendência perturbadora. (ROESSLER, op. cit.)



FIGURAS 4, 5 E 6: LINKS QUE APARECEM COMO SUGESTÕES RELACIONADAS AO VÍDEO DE ROESSLER NO YOUTUBE.

A insegurança com a aparência na adolescência, e também entre mulheres de todas as idades, pode ser um lugar-comum. Mas como isso se relaciona com a autorrepresentação de mulheres jovens na internet é um fenômeno bastante novo.

Há um termo muito usado para denominar (e denegrir) mulheres que chamam a atenção para si na internet por meio de autorretratos e vídeos: *camwhore.* O termo é semelhante a *attwhore* (contração de *attention whore*), mais difundido no Brasil. Erica Scourti, em seu ensaio que retomaremos mais à frente, explica as expressões:

> a *camwhore*, também conhecida como “attention whore”, precisa que a audiência valide sua existência. [...] O clichê da *camwhore*: a mulher jovem insegura, que chama a atenção e que tem sua vida experienciada através de uma interface gráfica." (SCOURTI, 2013, p. 41)

A autora cita Eva Ilouz, referindo-se às *camwhores* dentro do que chama de capitalismo emocional: "o afeto se torna um aspecto essencial do comportamento econômico e [...] a vida emocional segue a lógica das relações e trocas econômicas" (ILOUZ apud SCOURTI, 2013, p.44).

> Assim, para essas camgirls e *camwhores*, as lágrimas, os colapsos e as histórias trágicas são colocadas a serviço do capital, gerando números de visualizações, audiências leais e até mesmo avaliações políticas, uma fascinação afetiva que é proeminentemente reiterada através do público-íntimo no qual as mulheres consomem mídia. (Ibid, p. 45)

Jennifer Chan, ainda sobre o termo:

> Chamar uma mulher de *camwhore* é só uma desculpa pra chamá-la de *whore* (vadia). O mundo não gosta de mulheres que querem atenção ou usam seus corpos de maneiras que não interessam aos homens. A noção de que as autoimagens das mulheres poderiam ser descontextualizadas ou agregadas para entretenimento ou ridicularização produz uma invariável quantia de ansiedade para qualquer mulher que escolhe mostrar seu rosto ou corpo na rede. (CHAN, 2015)

Em artigo publicado pelo site Rhizome, Chan destaca que a mulher que coloca o corpo e o rosto na internet em vídeo ou fotografia (as famosas *selfies*, os autorretratos feitos para a rede) terá sua beleza julgada em termos de discrição ou sensualidade, ousadia ou suavidade – critérios já bastante difundidos pelo sexismo da sociedade patriarcal moderna —, um jogo de padrões duplos no qual a mulher nunca pode ganhar:

> O autorretrato é o trabalho emocional de mulheres jovens que — por meio do feedback espelhado da webcam e pré-visualizações de vídeos — observam a si mesmas tanto como sujeito quanto como objeto digitais. Elas aprendem os ângulos e gestos certos das poses do tipo sexy-sem-ser-“vulgar”, ousada-mas-não-“megera". No seu melhor, câmeras de celular e webcam proveem meios para reinventar representações corporificadas de nós mesmas. No entanto, as respostas que as imagens resultantes evocam — tais como cantadas on-line, insultos e sermões — alimentam uma necessidade vigente de autopoliciar a performance da representação feminina. (CHAN apud DARLING, 2013)

Ela destaca que, particularmente no YouTube, "vídeos com muitas visualizações de garotas bêbadas ou dançando refletem nosso desejo popular de continuar rindo e olhando para mulheres. Em particular, a mulher jovem performando é algo que ainda recebe muitas risadas e difamação.” (CHAN, 2011,p.15)

É interessante que a cultura da internet tenha criado e popularizado um termo para expor e julgar mulheres que gostam de chamar a atenção nas redes sociais, difundindo a percepção de que elas ocupam espaço afetivo demais — seja em relação aos homens na internet, seja em relação à moralidade ou papéis de gênero que persistem na cultura patriarcal — quando, na realidade, as mulheres ocupam pouco espaço por meio de autorrepresentação visual on-line.

Em "Novas mídias visuais e gênero: uma análise de conteúdo, de imagem e de audiência de vlogs no YouTube", pesquisadoras do National Research Council do Canadá chegaram a um resultado de disparidade: homens postam 58% dos vlogs, enquanto mulheres postam 33% (não sendo possível determinar o gênero em 9% dos vídeos). Além disso, as autoras acrescentam que "quando os vlogs contêm mais do que um participante, a maior parte dos participantes secundários também é homem." (MOLYNEAUX et al., p. 4) Além disso, assim como nas obras de videoartistas, os temas pessoais predominavam (60%) nos vlogs feitos por mulheres. A diferença não é apenas de postagens, mas também de uso do site:

> Mais homens do que mulheres em nosso estudo visitam o site diariamente – 26,7% dos homens comparados a 3,3% das mulheres. Uma grande porcentagem de mulheres eram visitantes infrequentes, visitando o YouTube uma vez por mês ou menos, enquanto apenas 6,7% dos homens entrevistados disseram que era visitantes infrequentes dos YouTube. […] [Além disso], homens são mais propensos a postar vídeos ou comentários no YouTube. Uma alta porcentagem de homens afirmou que eles postavam comentários nos vídeos dos sites (40%), comparados às mulheres (13,3%). Quando questionados se alguma vez já haviam postado comentários em vídeos ou publicado vídeos no YouTube, apenas 13,3% das entrevistadas mulheres disseram que sim, em comparação com 50% dos homens. (MOLYNEAUX et al., 2006, p. 8)

O artigo "Como o YouTube está deixando as vlogueiras na mão", do site Daily Dot, tem depoimentos de vlogueiras sobre cotidianas ameaças de estupro, ridicularizações, opiniões racistas, entre outros comentários não solicitados sobre sua aparência, que as deixam inseguras ao postar vídeos no site e até mesmo com medo de falar sobre o assédio. A autora lembra ainda que "Apenas 17 dos 100 canais mais populares do YouTube são feitos por mulheres".[8]

---

8 DUNN, Gaby. "How YouTube is failing women", Daily Dot, 23 set. 2013.

Essas estatísticas revelam baixo ou pouco crescimento da participação feminina nas representações visuais de tecnologia, apesar do fato de que "mulheres costumam usar tecnologia em seus trabalhos, e usavam no passado – como digitadoras ou operadoras de telefone […]", continua o estudo de Molyneaux et at., colocando ainda em xeque a ideia de que o surgimento da internet deu uma nova voz a todos:

> Trabalhos relacionados à tecnologia não servem para criar uma voz para mulheres (Rakow e Wackwits, 2004b). O termo 'voz' se refere não só ao ato de falar mas também aos meios e habilidade de falar, ser ouvido e afetar a vida política e social. (...) a Internet está seguindo os antigos padrões de tecnologia, onde as vozes das mulheres não se tornaram realidade. (MOLYNEAUX et al., 2006, p. 2)

Os números da baixa autorrepresentatividade e os assédios relatados pelas vlogueiras se tornam ainda mais angustiantes se comparados com a crescente "proliferação da imagem da mulher em material pornográfico em revistas, filme e na internet." (MULVEY, 1989, apud MOLYNEAUX et al., 2006, p. 2). As autoras destacam que

> a representação visual das mulheres é em imagens aproveitadoras, que retratam as mulheres não como sujeitos mas como objetos para o olhar masculino. Uma maior representação das mulheres na internet, por exemplo, não é necessariamente um sinal de progresso para as mulheres, já que maior representação pode significar maior exclusão (MOLYNEAUX et al., 2006, p.2)

Segundo CHAN, em "Why are there no great woman net artists?" (2011), o fenômeno se repete no mundo da arte e, em sua abordagem específica, na net.art e na videoarte: "O sexismo corrente do qual estou falando se manifesta mais em padrões de distribuição e oportunidades em arte; não é limitado à diferença de pagamento entre os gêneros", apesar de essa diferença financeira ser tão concreta entre artistas quanto em qualquer área de trabalho[9]. Esse sexismo a que Chan se refere tem que ver, por exemplo, com estereótipos perpetuados em instituições e exposições de arte, como o de que o trabalho de mulheres é mais pessoal, sensual, confessional, enquanto os de homens são mais racionais e estoicos. Isso faz com

---

[9] Nos Estados Unidos, artistas mulheres ganham 75 centavos para cada dólar que artistas homens ganham, segundo o documento "Woman artists: 1990 to 2005", da agência National Endowment for the Arts.

que muitos trabalhos realizados por mulheres, quando saem dessa linha, sejam ignorados pelo mercado e pela academia. (CHAN, 2011)

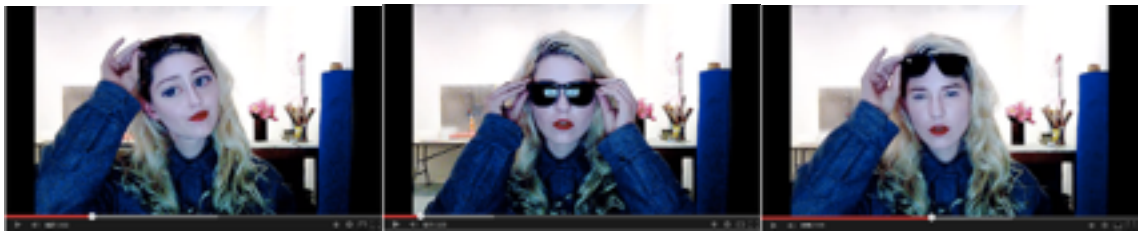
Chan retoma os primeiros vídeos feitos por feministas com o surgimento das câmeras portáteis, e eles parecem falar de um mesmo problema que se perpetua apesar das vitórias do movimento social e artístico do feminismo:

> Artistas mulheres usaram o vídeo como um meio para destacar questões que eram relevantes para suas vidas pessoais. Para as mulheres, a política de presenciar o *self* e o pessoal num meio de comunicação de massa como a TV era fundamental para que fossem ouvidas, além de vistas, como mais que um sujeito sexualizado. Nesse período, performance de resistência e contação de histórias (que remetem ao *videolog* confessional dos dias de hoje), reencenação e reapropriação eram comuns entre as *videomakers* mulheres. [...] O vídeo se tornou um veículo para visibilidade pessoal e política. Confrontando a câmera de maneira confessional ou olhando-a diretamente, as mulheres se colocavam como agentes na contação das histórias de suas vidas da maneira que gostariam de ser representadas. (CHAN, 2011, p.5-6)

No entanto, a partir dos anos 1990, as artistas passam a usar estratégias diferentes, como a ironia e o humor:

> A diferença entre o tom pessoal das videoperformances feministas dos anos 1970 e os atuais vídeos de webcam é o aumento do uso da autodepreciação humorística como dispositivo para falar de regimes de representação na cultura popular. Enquanto algumas trabalham nas fronteiras queer, outras *reperformam* ou *ressexualizam* performances de gênero da cultura popular.(CHAN, 2011, p. 23, grifo meu)

Exemplo desse tipo de estratégia irônica, incluída por nós, é “buggin' out”, vídeo no qual a artista visual Petra Cortright brinca com o software da webcam que detecta os olhos da pessoa filmada e faz distorções exageradas. O jogo ironiza os exagerados atributos que conferem feminilidade a uma pessoa, em uma brincadeira que lembra a representação de mulheres em desenhos japoneses, sempre infantilizadas, com olhares doces, ou ângulos altos de autorretratos na internet (as “selfies”) muito praticados por mulheres, que conferem à fisionomia uma testa e olhos enormes, e maxilar pequeno e fino.



FIGURAS 7, 8 E 9: FRAMES DE *BUGGIN' OUT,* PETRA CORTRIGHT (2013).

A performer repetidamente coloca um par de óculos escuros e, ao tirá-lo, ora está transformada em alguma variação de mulher hiperfeminina de olhar doce, ora está com olhos pequenos. Seu estado é afetado pela visão de si mesma, correspondendo seu gestual e expressões delicadas e tímidas aos grandes olhos, e, depois, rapidamente ela experiencia o mundo e a visão de si com olhos pequenos.

As obras de Roessler e Cortright citadas acima poderiam facilmente ter sido incluídas no ensaio “The female fool” ("A boba"), no qual Erica Scourti seleciona e analisa obras de artistas mulheres que, em performances mediadas, utilizam tais estratégias, que ela chama de "estratégias subversivas da mulher boba". Ela identifica nas obras uma "coleção de estratégias caracterizadas por uma atitude de 'brincadeira séria'" para desafiar os "estereótipos negativos que envolvem as mulheres por meio de uma imitação subversiva que estabelece sua recusa por repetição cômica e intencionalmente falha". (SCOURTI, 2013, p.4)

A autora argumenta que os trabalhos feitos no meio digital refletem a mediação tecnossocial da feminilidade, ou seja, "a mediação do gênero por sistemas tecnológicos e sociais interconectados" e que, pela imitação subversiva, a boba torna visível a afirmação de Judith Butler segundo a qual "a identidade de gênero é a repetição estilizada de atos ao longo do tempo, e não uma identidade aparentemente contínua" (BUTLER, 1988 apud SCOURTI, 2013, p. 5). Sendo assim, as obras expõem os "roteiros socialmente construídos da feminilidade normativa" (SCOURTI, 2013, p. 5).

A “boba" se submete aos códigos convencionais de feminilidade para fazer uma "paródia ridícula da lei por meio de uma dedicação exorbitante e ao pé da letra à lei". Esse mecanismo expõe o poder em vez de deixá-lo se esvair à naturalidade, mostrando o absurdo e o vazio da convenção que decreta que o corpo feminino seja mediado a serviço do prazer masculino. (SCOURTI, 2013, p. 5).

Segundo Scourti, a atitude das artistas de se exibir e brincar com a câmera

> reflete a influência da economia da atenção nas mulheres jovens, que executam a importância da visibilidade mostrando seu corpos como meio de ganhar e manter a atenção on-line. […] Trocando seu apelo sexual por participação [de outros], fica evidente a internalização da ampla instrumentalização dos corpos femininos dentro do capital, principalmente a realidade de que para muitas mulheres jovens, seus corpos – e, mais amplamente, sua aparência – são suas principais, ou até mesmo únicas, commodities econômicas." (SCOURTI, 2013, pp. 38-40)

A feminilidade, argumenta Scourti, é uma entidade mercantilizada, construída em ligação com o consumismo e o capital global: uma esfera mediada e voltada para o mercado, baseada na intimidade pública da cultura feminina – um reino afetivo de identificação das mulheres que transcende divisões políticas e raciais, por meio de uma mídia voltada para mulheres. Por isso, Scourti questiona "o quão autêntica pode ser a expressão não apenas dentro do capitalismo, mas dentro das teorias de performatividade de Butler". (SCOURTI, 2013, p. 8)

As performances analisadas por Scourti, que se utilizam da linguagem da *camwhore* ou *camgirl*, "são trabalhos site-specific, interativos, que se localizam e se desenvolvem num espaço midiático sobre o qual elas não têm controle da 'autoria', expandindo os limites da performance [...] e reperformando a lógica do self tornado mercadoria". (SCOURTI, 2013, p. 42)

Tanto Scourti como Chan destacam os vídeos de Ann Hirsch em seu canal *Scandalishious* (2008-9). Chan diz que o canal é criado sob o pretexto de

> seduzir e provocar os espectadores com danças descaradas (e às vezes embaraçosas) em sua casa. Às vezes performando danças requisitadas por usuários e ocasionalmente postando vlogs emotivos, seu comportamento dramático parodiava as representações populares das mulheres nos reality-shows. (CHAN, 2011, p. 21)

Scourti avalia que o canal ecoa perfeitamente o estereótipo feminino da *camwhore* on-line, representando uma

> ceWEBridade vadia chamada Caroline que construiu um mini-império midiático que inclui um canal de YouTube, um blog Tumblr e um site em torno de sua "persona hipster". Dançando de maneira provocante ao som de músicas pop em seu quarto, em roupas reveladoras, a objetificação do corpo feminino corre por seu trabalho, visto que, como ela argumenta, "sempre que você coloca o seu corpo on-line, de alguma maneira você estabelece um diálogo com a pornografia". (SCOURTI, 2013, p.41)

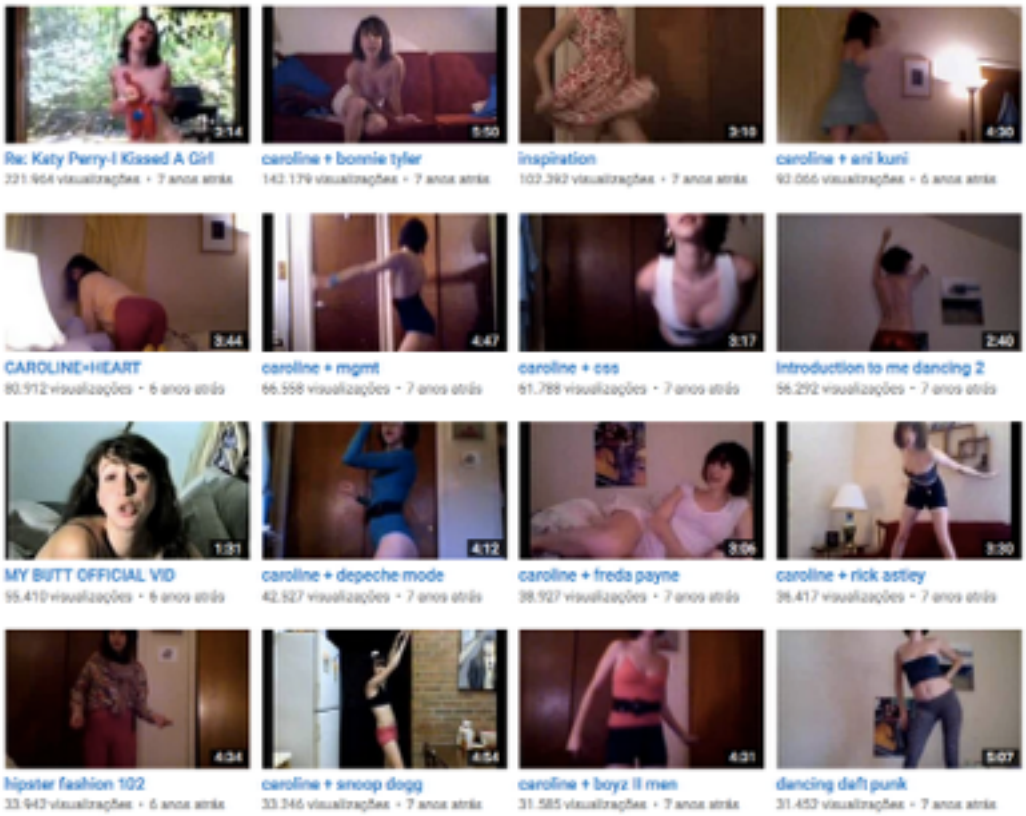


FIGURA 10: PRÉ-VISUALIZAÇÕES DE VÍDEOS DO CANAL DO PROJETO *SCANDALISHIOUS*, DE ANN HIRSCH (2008-9).

Hirsch diz, sobre o canal *Scandalishious*, que, por não se colocar como uma "artista elitista", ela não dá "sermões" em seu público sobre suas convicções feministas, mas coloca sutilmente comentários e atitudes que mostram, como ela diz, que as mulheres podem ser sexuais (e não apenas sensuais) e humanas. (HIRSCH apud SCOURTI) Ela diz que a intenção de sua performance era que o público "visse que eu não era quem eles pensavam que eu fosse – que nenhuma dessas mulheres que fazem esses shows [de *reality TV,* ou de dança e *striptease*] são." (HIRSCH, 2012, apud SCOURTI, p. 43)

A crítica, no entanto, muitas vezes tacha tais trabalhos, como os citados nesse primeiro vetor que construímos na presente pesquisa, como *puramente narcisistas* (CHAN, 2011). Por mais que as mulheres, desde o surgimento de tecnologias portáteis de vídeo, tenham tomado atitudes de apropriação desses meios, eles ainda ficam aquém das apropriações masculinas. Isso acontece tanto em números quanto em percepções de qualidade das obras, sejam elas artísticas ou não.

As instituições, com seus curadores, críticos e acadêmicos, ecoam os comentários de *trolls*[10] nos fóruns na internet que bradam: CAMWHORE! ATTWHORE!

Chan lamenta essa dinâmica, acrescentando que

> apesar do alto número de visualizações, performances irônicas de webcam ainda servem como entretenimento ambíguo para o público masculino. Enquanto isso, mais artistas mulheres anti-imagem que trabalham conscientemente com propriedades técnicas do meio digital permanecem subpromovidas. Do mesmo jeito que o vídeo feminista falhou em subverter o meio midiático de massa da televisão com uma agenda que pedia por representação igualitária, performances ridículas de webcam e estética folk art são raramente exibidas em mostras ou galerias. (CHAN, 2011, p. 25)

Em 2015, Chan se uniu a Leah Schrager, dançarina e modelo que se transformou em artista visual, para criar a exposição on-line Body Anxiety, que segundo texto em seu site, consiste em uma coleção de obras de empoderamento feminino. Schrager, em seu texto curatorial, faz algumas indagações, que compartilhamos:

> Talvez o homem que transforma uma mulher em arte crie uma história de amor, enquanto a mulher que torna a si mesma arte cria… o quê? Uma bagunça egocêntrica? Um protesto político? Uma crítica social? Suicídio artístico? Talvez a mulher que exibe sua libido seja uma ameaça maior para a sociedade (leia-se casamento) do que o homem que o faz. (SCHRAGER, 2015)

---

10 "Um *troll* de internet é alguém que chega nas discussões e posta comentários feitos para atrapalhar a conversa. Frequentemente, de fato, parece que não há nenhum propósito real por trás de seus comentários, exceto chatear todos os envolvidos. *Trolls* irão mentir, exagerar e ofender para conseguir uma resposta." GOLBECK, J. "Internet trolls are narcissists, psychopaths and sadist." *Psychology Today Blog*, set. 2014.

2.2. #persona-ironia

“Toda persona de internet é uma performance.”
(Molly Soda)

FIGURAS 11-14: FRAMES DE BEUYS-Z , VÍDEO DA SÉRIE *ART THOUGHTZ* (2011), HENNESSY YOUNGMAN/JAYSON MUSSON.

Em vídeo denominado *Beuys-Z*, um “guru de crítica de arte” chamado Hennessy Youngman faz uma comparação entre Joseph Beuys e o rapper norte-americano Jay-Z. Ele diz que os dois são artistas que criaram uma “mitologia pessoal” em suas carreiras e até mesmo boatos sobre suas biografias que jamais foram desvendados, como a história de Beuys sobre a Segunda Guerra Mundial e um episódio da adolescência de Jay-Z em que, segundo ele, alguém do gueto começou a atirar contra ele, e ele conseguiu fugir desviando de todos os tiros.

Hennessy explica essas mitologias pessoais (“ou ‘Tomar liberdades biográficas’, segundo ele) dizendo que ser uma pessoa “real” é suficiente para ter uma vida normal, mas aos olhos da posteridade isso não tem efeito – se você quer ser um artista famoso, tem que inventar uma mitologia pessoal e vivê-la. Após expor as duas histórias inventadas pelos artistas, faz uma comparação propositadamente

absurda e engraçada entre os dois. Por exemplo: a ideia de Beuys do mundo como "escultura social" construída por todos é comparada à boate que Jay-Z construiu para que os ricos e famosos pudessem dançar, beber e "socializar-se". Hennessy diz com ironia: "É quase a mesma coisa."

Jayson Musson, o performer por trás de Hennessy, é pintor e crítico de arte, e em seu canal *Art Thoughtz* mistura o papel de guru do YouTube – prática comum que consiste em aconselhamentos de usuários, profissionais ou amadores, que em seus canais lotados de seguidores explicam certos temas e ensinam técnicas que vão da maquiagem feminina ao comportamento amoroso, da astrologia à moda – com o de comediante stand-up. O nome de seu vídeo, *Beuys-Z*, sugere que ele mesmo seria uma mistura das duas celebridades: ele é artista e performer e, ao mesmo tempo, negro e rapper. A persona Hennessy Youngman é, além de crítico, uma paródia de um típico rapper americano, com gírias, entonação e vestuário característicos e exagerados dos artistas famosos de hip-hop.

Seus temas são geralmente a própria arte contemporânea e a crítica de arte: num dos vídeos ele explica *How to make an art* ("Como fazer uma arte"); em outro, *Performance Art*, ele faz, à sua maneira, um histórico da performance art e sugere para o espectador performances que ele mesmo pode fazer, como por exemplo levar um fora da namorada.

Musson, que em diversas ocasiões se refere a Hennessy, descompromissadamente, como seu primo, conta que:

> Começou como uma personagem no meu primeiro semestre de pós-graduação [na Universidade da Pensilvânia]. Comecei a adquirir conhecimento de história, uma certa linguagem para discutir arte, e pensei que seria engraçado se um comediante como os Def Comedy Jam [série de TV da HBO de 1992] discutisse esses tópicos. Não tinha um nome nem uma plataforma, e nunca havia feito performance, era majoritariamente um escritor e desenhista.[11]

Em seu livro *Performance como linguagem*, Renato Cohen refere-se muitas vezes a Beuys como uma das origens da performance contemporânea, pois vê nele o trabalho do performer como criador de personas a partir de si mesmo, utilizando, como diria Richard Schechner, o "self as context". Essa ideia foi expandida por Ana

---

[11] MUSSON, J. Jayson Musson is more than Hennessy Youngman. *Interview.* Entrevista concedida a Alexander Cavaluzzo.

Goldenstein em sua tese de mestrado na FFLCH-USP intitulada *Persona performática: alteridade e experiência na obra de Renato Cohen*. Usarei essas obras como referência, bem como outras obras citadas na bibliografia.

Beuys fez parte do movimento Fluxus, sendo profundamente inspirado por ele mas sempre se mantendo como um fenômeno à parte. Tinha uma presença pública bastante polêmica e estilizada, sempre com seu chapéu, que se tornou um símbolo. Costumava contar uma história passada durante seu serviço militar como justificativa para a utilização de certos materiais em suas obras:

> Foi durante suas experiências como operador de rádio para a força aérea da Alemanha, que surgiu seu interesse em utilizar gordura e pele animal em suas obras. Em muitas ocasiões ele contou que em um destes combates seu avião foi alcançado, caiu e ele foi resgatado por nativos tártaros que curaram suas feridas com gordura e o envolveram com peles para manter seu corpo quente. [12]

Cohen destaca que Beuys tinha uma diferença de estados: que o Beuys-ritual não era o mesmo do Beuys do dia-a-dia. Reforça que o papel de ator/ performer já é em si um papel, uma máscara, e que na performance a auto-representação vem para romper com a representação de uma personagem externa e pre-existente, remetendo ao conceito de Schechner de "self-as-context", onde a performance é organizada a partir do Self e o mote é o ego pessoal do artista, construindo-se assim uma persona autorreferente.

Beuys realiza um processo diferente, já que não cria outro nome e personagem baseado em si, mas sim uma mitologia que se confunde com sua própria vida aos olhos do público. Ele não deixa clara a linha de separação entre o que é fato e o que é invenção, mas segundo Cohen isso não é importante. O importante é que essa mitologia, seja inventada ou não, dialoga e dá um sentido maior à sua obra, criando uma simbologia singular aos materiais que ele usa e às escolhas que ele faz, enfim, uma mitologia pessoal que "justificava e trazia valor e densidade ao seu fazer."

Cohen argumenta que essa é uma estratégia da performance, que usa as mesmas armas da mídia para revertê-la, já que esta constrói padrões, mitos e imagens que passam a ser aceitas como verdade. Para Cohen, na performance e na

---

[12] "25 anos da morte do artista alemão Joseph Beuys", Embaixada e Consulados Gerais da Alemanha no Brasil, 26 de janeiro de 2011.

live art o artista não encara esse processo apenas como uma profissão mas “como um palco de experiência ou de tomada de consciência”.

A partir da ironia e do humor, que são técnicas de estranhamento da realidade, Beuys e Musson construíram personas para suas obras artísticas, inventando desde detalhes autobiográficos até uma personalidade distinta com vida e nomes próprios.

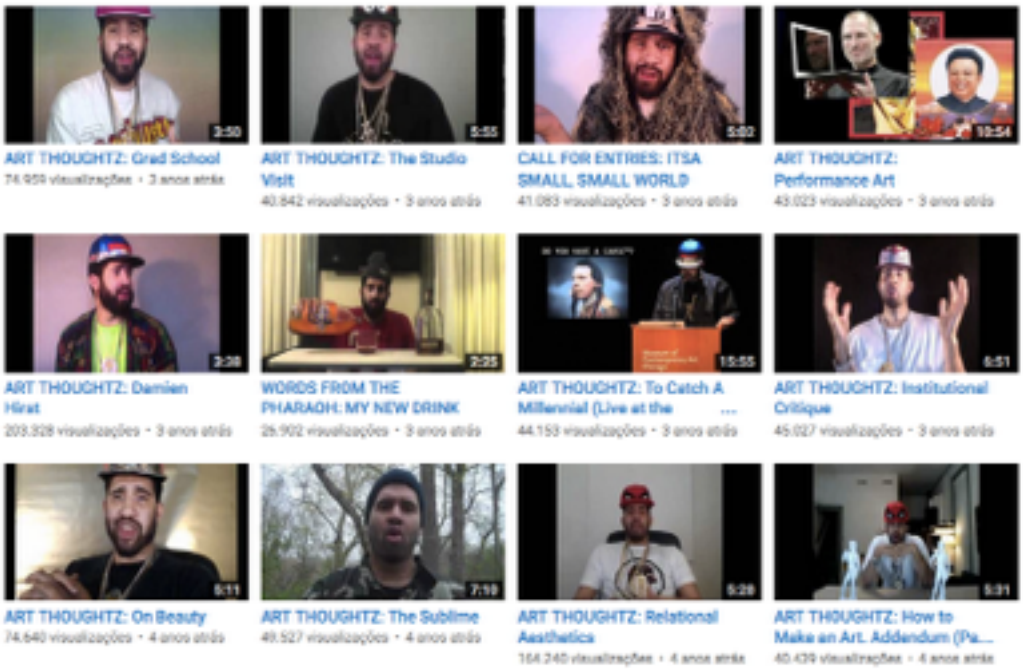


FIGURA 15: PRÉ-VISUALIZAÇÕES DE VÍDEOS DO CANAL *ART THOUGHTZ* (2011).

A persona não surge *a priori*, mas sim gerada em um processo orgânico do artista. Supomos que Beuys já se identificava bastante com os materiais como feltro, mel e gordura – que já tinham um significado simbólico para ele e que foram ganhando significado e justificativa conforme sua história fabricada foi sendo contada e sua persona pública foi sendo criada por ele e por outros. Musson tinha conflitos internos por ser negro, rapper e um artista plástico inusitado, e estar dentro da academia tendo que se relacionar com uma história da arte que parece não se relacionar com sua vivência e identidade pessoais. Para isso criou Hennessy, personagem que juntava as duas partes conflituosas de seu Self de maneira engraçada e autocrítica.

Como Cohen e Carvalhaes indicam (e é ironizado pelo próprio Hennessy) esses processos parecem menos tentativas fúteis para criação de celebridades e mais algo que é fruto de questões urgentes para os artistas, seus arquétipos mais profundos e seu imaginário. A persona surge como que para lidar com o mundo, com o ser artista numa sociedade midiática e cheia de mitos fabricados, e para dar significado e singularidade à própria obra.

FIGURAS 16 E 17: FRAMES DO VÍDEO *DITADURA GAY - O GOLPE* (2012), DE RAFUCKO.

O brasileiro Rafucko, ou Rafael Puetter, realiza em seu canal vídeos de cunho paródico e político, relacionados à luta LGBT no Brasil e aos protestos de junho de 2013. Puetter, sempre tendo ele mesmo como protagonista e muitas vezes até como coadjuvante também, realiza em seus vídeos paródias de gêneros televisivos como programas de aeróbica, telejornal, talk-show e até pronunciamentos presidenciais. Em diversos vídeos há a presença de sua persona do Ditador Gay, inspirado em figuras como Hitler e Mussolini: ele toma o poder do país e impõe para a população brasileira medidas absurdas advindas dos clichês do estilo de vida gay. Essa figura passou a frequentar os protestos reais na época das manifestações.

Puetter leva ao extremo as visões da mídia sobre os manifestantes, encenando situações que parecem realizações das características exageradas sugeridas por colunistas da direita sobre os militantes de esquerda e os manifestantes. Ao incorporar essas fantasias, ao encarnar os fantasmas profetizados pela crítica conservadora, retira dela os misticismos e os tabus, revelando o quão ridículas as próprias ideias originais dos autores seriam se se concretizassem, como a ideia de uma “ditadura gay”.

O artista grego Georges Jacotey também tem uma relação de alteridade consigo mesmo na internet, relacionando-se com a figura da cantora Lana Del Rey. Em diversos vídeos ele aparece cantando ou dançando músicas dela, e em seu blog postou fotomontagens de si mesmo fundido a imagens da cantora.

No vídeo *Lana Del Rey – old money (Lyric Video) HQ [Georges Jacotey Version]*, Jacotey dubla, para uma plateia, uma música de Lana del Rey. A imagem, em branco e preto, é duplicada e exibida numa janela menor em cores.

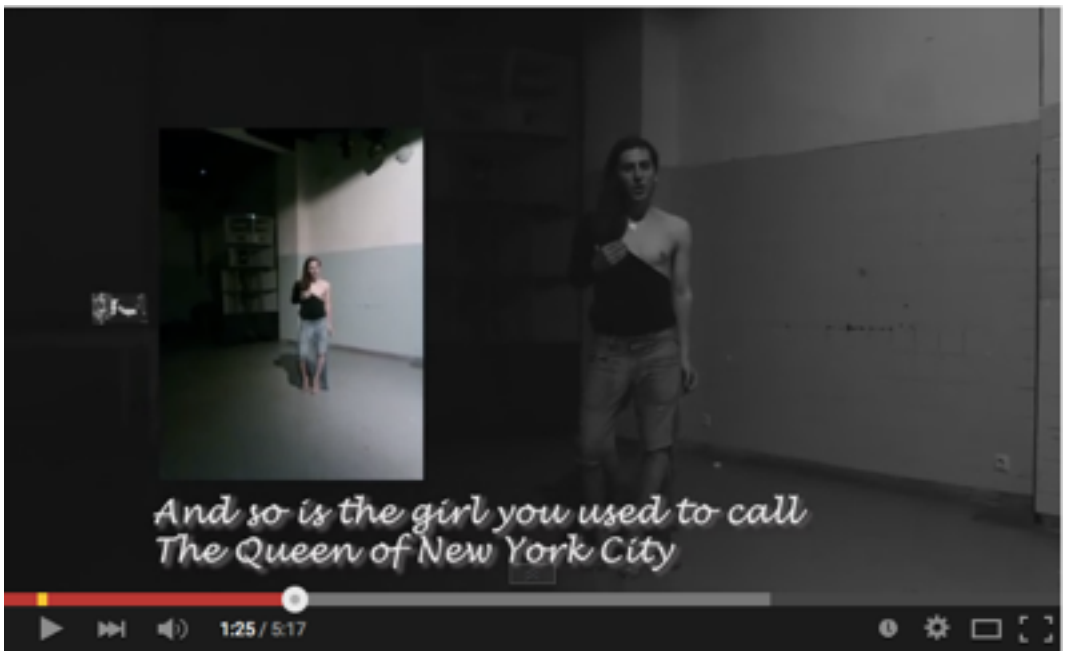


FIGURA 18: FRAME DE *LANA DEL REY - OLD MONEY (LYRIC VIDEO) HQ [GEORGES JACOTEY VERSION]* (2015), DE GEORGES JACOTEY.

Em sua fala "Performando sua identidade", feita na Escola de Belas Artes de Atenas, Jacotey se refere a essa persona como Jana: uma mistura entre Lana e Jacotey. Em seu blog publicou parte dessa fala como um poema:

> Nadando num mar de lágrimas masculinas,
> Há essa Esfinge,
> Parte Lana Del Rey, parte Jacotey
> Vagando, atravessando os imóveis,
> Tendo a impressão de que
> Tudo que há sobre ela é bastante auto-explicativo
>
> […]

Vamos chamá-la de Jana então.

Em seus encontros com homens
Jana pode perguntar:
“Seu corpo está pronto para o retorno de Jana?”
Se eles parecem remotamente perplexos
Ela arranca suas cabeças.
Seus corpos decapitados
Vagam sem rumo de um aplicativo de namoro para outro.
Essa é a maldição de Jana.

As Esfinges não são uma narrativa desligada da realidade
Elas são seres feministas com muitas camadas
Alargando as zonas cinza da mídia que elas habitam
Com sua presença desafiadora
Elas são militantes do amor
Jana acredita
Enquanto ela nada contra a maré
Num mar de lágrimas masculinas[13]

FIGURAS 19, 20 E 21: IMAGENS MANIPULADAS POR GEORGES JACOTEY E POSTADAS EM SEU BLOG (TUMBLR) MISTURAM SEU ROSTO COM O DA CANTORA LANA DEL REY.

No poema, Jacotey se refere a alguns memes que circulam na internet utilizando a figura ou nome de Lana del Rey, como por exemplo uma imagem da cantora nadando no mar com um sorriso no rosto e que diz: “Nadando em lágrimas

[13] JACOTEY, G. “Performing your identity”, post em seu blog.

masculinas”. A imagem é usada por feministas para zombar de homens que reclamam do feminismo, do alto de seus privilégios masculinos. No poema, o meme é ressignificado pelo performer, que cria uma persona que possui um pouco dos dois gêneros, que é feminista e talvez tão misândrica quanto os homens antifeminismo sugerem que as feministas sejam. O performer frequentemente em sua obra desconstrói sua masculinidade e vivencia sua homossexualidade de maneira a desconstruir também os papéis de gênero impostos a ele, e a figura de Jana serve como uma ferramenta poética e autoparódica para vivenciar o mundo como *gay* e sua possível expressão em forma de performance “afeminada”, ao mesmo tempo esperada e temida pela sociedade.

FIGURA 22: FRAME DO VÍDEO *CAROLINE POEM* (2008), DE ANN HIRSCH.

É também em forma de poema que Ann Hirsch faz um manifesto sobre sua persona performática. Em *Caroline poem*, vídeo que faz parte de seu canal *Scandalishious*, Hirsch, como a *camwhore* chamada Caroline, faz uma "declamação": uma voz eletrônica recita o poema enquanto Caroline o dubla:

> Sou assistida, logo existo
> Um poema por Caroline B.
>
> As pessoas muitas vezes se perguntam quem eu sou
> Menino ou menina

Alta ou baixa
Berverly Hills 90210 ou New York
Burra ou inteligente
Vadia ou frígida
Ingênua e boba ou autoconsciente
Artista ou amadora
Mas a verdade é que eu não existo
Você só me vê pelo YouTube ou no meu site
Uma garota mediada
[…]
Minha vida, minhas ações
São validadas somente se forem vistas
Mas de fato ser assistida
Nega a minha existência
O que você vê foi visto antes
Não o que está diante de você agora
Você nunca me amará
Nunca me conhecerá
Você só vai me odiar ou odiar me amar
Ou amar a si mesmo
[…]
Eu me amo porque você pode me ver
Eu me odeio porque você não pode[14]

No site *Scandalishious.com*, onde Hirsch mantinha o pequeno império da *camwhore* Caroline, havia uma seção chamada "MEME", que podia significar o *meme* como forma cultural da internet e também podia ser traduzido como "EUEU". Em um dos tópicos, da seção Perguntas Frequentes, Caroline/Hirsch explica:

> *O que é um meme?* Ótima pergunta! Os novos memes culturais são ME-MEs [EU-EUs] (indivíduos incorporados em nosso sistema de narcisismo — a estrela dos reality-shows, o adolescente do MySpace, o blogueiro e, claro, o vlogger de YouTube). A impossibilidade da precisão de representação humana não permite que as ações do MEME [EUEU] se preencham. Leva a uma obsessão com a perfeição e o controle total dessa representação. (HIRSCH, em seu site *Scandalishious.com*)[15]

---

14 Transcrição e tradução livre do vídeo Caroline Poem.

15 http://scandalishious.com/meme/faq.html

Ann Hirsch já teve outras experiências como personas “famewhore" como ela se autodenomina. Em um *reality-show* de relacionamentos, ela fingiu se chamar Annie e incorporou uma artista excêntrica, para poder participar do programa. Segundo o pesquisador Mikhel Proulx, ela viveu a persona Annie desde os testes até o final do programa, e só se revelou em uma série de artigos na revista *Bust* chamada *Shaming Famewhores*. Segundo ela, suas intenções eram

> atuar a ridicularidade da *reality-TV* e as personagens que ela produz, uma sátira num gênero que já é uma sátira em si. Mas em última instância, eu queria me tornar uma famewhore. Me atraí por famewhores desde que começou a haver reality-shows ruins, socialites vazando vídeos de sexo, desde que a primeira mulher balançou a bunda no YouTube. Eu estava lá, assistindo e pensando. (HIRSCH apud PROULX. *dpi - Feminist Journal of Art and Digital Culture*)[16]

Proulx conclui que as personas de Jacotey e Hirsch não se opõem diretamente aos “protocolos de imagens do self na cultura digital”, mas se utilizam de uma cumplicidade desconfortante desses protocolos, que permitem a “expressão de processos complexos de auto-identificação”.

Ana Goldenstein Carvalhaes, em sua pesquisa *Persona performática*, expande a função da persona performática na obra de Cohen. Referindo-se ao livro *Work in progress*, ela sublinha como por meio da persona o processo e a experiência tornam-se a obra de arte: o trajeto do performer em direção à construção dessa persona, que não é estática mas sim dinâmica e maleável, e a vivência do performer dessa persona é a obra de arte em si. E seria um “estranhamento de si”, um processo de “achar o Outro em mim” e experienciar a alteridade de maneira autorreferente: cria-se no performer uma polifonia: a persona é uma multiplicidade de indivíduos e referências, diferentes possibilidades de ser e estar em relação com os outros e com as coisas do mundo. (2010)

Ela define a performance da persona como uma *estrutura estética experimental*, que pode ampliar a compreensão que temos de nós mesmos e dos

---

[16] Queer Technologies of the Selfie: Radical Self-Imaging in the Online Performances of Ann Hirsch and Georges Jacotey - http://dpi.studioxx.org/en/no/30-cyber-surveillance/queer-technologies-selfie-radical-self-imaging-online-performances-ann

outros. Essa estrutura gera, dialoga com a discussão da alteridade que ocorre na produção cultural contemporânea (2010).

Poderíamos pensar na prática artística no YouTube, que se baseia na criação de uma persona, como uma subversão do subjetivismo e da auto-identificação? Será que assim poder-se-ia revelar a subjetividade do usuário do YouTube? Seria uma subjetividade narcísica, performada cotidianamente, que se revelaria justamente ao ser reperformada artisticamente como persona? Persona essa que não deixaria de incorrer em um processo semelhante ao da personalidade narcísica ao basear-se em si, em sua história pessoal e intimidade psíquica, e no seu isolamento frente ao mundo selvagem, mas que o faria de maneira subversiva e irônica?

Baseando-se na criação da persona como prática performativa que joga com a própria produção de subjetividade, mas de maneira criativa e artística, o artista encontraria em si mesmo a alteridade que se revela ao público do YouTube ao mesmo tempo como familiar e como estranha, como um reflexo e como uma paródia, seja cômica ou romântica, bem delineada ou apenas sugerida – talvez, assim, criando uma ruptura e chamando a atenção para os modos de vida e de subjetivação que a contemporaneidade produz.

2.3 #anti-confissão

"O vídeo pode ser a mídia do narcisista, mas ser um narcisista não te faz um performer."
(Jennifer Chan)

FIGURAS 23-31:FRAMES DE *REAL FEELINGS* (2012), JENNIFER CHAN.

Um cartão de anotações surge na frente da webcam, segurado por mãos femininas, de unhas pintadas. Atrás dele, a partir da metade do vídeo, podemos ver parte de um rosto maquiado e uma parede de cozinha. Vários cartões vão sendo mostrados um a um bem próximos à câmera, cada um com uma frase escrita. Reproduzimos o texto na íntegra:

> Essa é só uma mensagem para todos os que me odeiam / Um monte de gente pensa que estou fazendo arte sobre eles /Mas apenas para que vocês não se confundam / Não é sobre vocês. / É minha vida. / Eu trabalho muito duro para manter minha vida pessoal fora da rede / E o que eu estou prestes a dizer não vai ser fácil… / Porque meus

> segredos são entediantes / Mas eu só quero aproveitar a chance de compartilhar uma mensagem muito pessoal / Com um alguém muito especial / Aqui vamos nós… [Pausa. Jennifer aparece, dá um sorrisinho e pega uma segunda pilha de cartões.] Eu nunca gostei muito de você, na verdade / Gostaria que as coisas entre nós nunca tivessem acontecido / Não me arrependo de ter sido uma vaca / Se você acredita ou não, eu nem me importo / Não me arrependo de nada / Nós dois erramos / Especialmente você / A última coisa que eu queria era ser magoada / O jeito que você mentiu sobre não estar com ela pra ficar comigo foi terrível mas eu não sabia que você era uma pessoa má / Se eu dissesse você não estaria ouvindo / Mas você me ajudou a perceber / Que há algumas coisas sobre as quais você não pode ser honesto não importa o quão próximo você ache que é de alguém / E trepar com alguém pra tentar fazê-lo se apaixonar por você é uma ideia idiota / Você não pode substituir nada por qualquer coisa / Essa é a melhor lição / Obrigada por nada ☺ / Da verdadeiramente sua / Jennifer Chan / 15 de julho de 2012. (CHAN. *Real feelings*, 2012)

Jennifer Chan estabelece no início desse vídeo que ele se dirige aos "haters", ou seja, pessoas que fazem comentários maldosos. Diz que não gosta de falar sobre sua vida pessoal na internet, principalmente porque seus segredos são entediantes. Mas diz que, no entanto, quer aproveitar a oportunidade para dar um recado para *alguém*. Chan se dirige a partir de então a um ex-amante, e o público, antes seu interlocutor direto, torna-se *voyeur* desse acerto de contas, desse discurso que, como ela mesma diz, o amante não ouviria caso ela falasse diretamente para ele.

Em seu artigo "Atuar 'de verdade'", Óscar Cornago analisa obras de arte que fazem uso do uso da "confissão" cênica, na qual o ator divide pedaços de sua história, além de medos e aspirações. O tom confessional é legitimado, segundo ele, pela verossimilhança e autenticidade aparentes do discurso, no qual o espectador não sabe de fato o que é verdade ou mentira mas, num "ato de fé", crê e torna aquilo verdade.

Cornago retoma o conceito de "tecnologias de si" de Foucault, práticas estéticas de subjetivação que seriam

> práticas sensatas e voluntárias pelas quais os homens não somente fixam regras de conduta, mas também buscam transformar-se a si mesmos, modificar-se seus seres singulares e fazer de suas vidas obras que apresentam certos valores estéticos e respondem a certos critérios de estilo. (FOUCAULT apud CORNAGO, 2009, p.102)

Para Foucault, a confissão seria uma “tecnologia de si”, tendo o “outro”, o que ouve, evoluído da figura do padre à figura do psicanalista, e culminando, segundo Cornago, na mais recente “tecnologia de si”: a webcam.

> Frente à webcam, uma câmera próxima, quase familiar, o falante se vê transformado em sua própria intimidade em um eu-atuo cuja verdade resulta construída em forma de relato, não somente verbal, mas também físico, o relato da experiência quando esta ainda não foi contada, a experiência que fica escrita no corpo, em um modo de atuar, de mover-se, de olhar o outro, de estar frente à câmera. […] Não deixam de aparecer os temas do egocentrismo, a necessidade de confissão [...] a necessidade de público, que te olhem… (CORNAGO, 2009, p. 108)

Chan parece explicitar que estar à frente da webcam e ter um público é o que a motiva e dá segurança para dizer o que *realmente* gostaria de ter dito a esse ex-namorado. Segundo Cornago, "o espectador é o outro, o que não se conhece, mas que sempre está presente, do outro lado da câmera ou da tela do computador, é o que desencadeia a confissão, o que exige toda sinceridade” (2009, p.104). A performer opera um reconhecimento, ainda que irônico, do que o autor afirma sobre a confissão:

> Trata-se de um gesto de afirmação e de dúvida ao mesmo tempo, de afirmação de uma necessidade de encontrar um sentido para uma história e de dúvida sobre como fazê-lo. Somente uma coisa fica clara, o caminho é através do outro, a confissão não faz sentido, não pode ter verdade, se não for através da confrontação com que está em frente, uma necessidade de comunicação explícita. (CORNAGO, 2009. p. 107)

Vamos comparar esse vídeo de Jennifer Chan, *Real feelings*, com um trecho de um vídeo da vlogger e guru de maquiagem e beleza Blair Fowler. No vídeo *Sad days* ela se dirige a sua audiência numa monólogo honesto e ingênuo sobre seus sentimentos em relação às cobranças de seu público:

> E às vezes tem coisas acontecendo na minha vida pessoal sobre as quais eu não quero falar. Eu sei que falo pra vocês sobre tantas coisas nesses vídeos, mas eu tenho coisas que estão acontecendo que talvez eu precise do meu próprio tempo para processar e registrar. [...] Eu posso estar tendo um dia ruim e você pensa que seu comentário não significa nada, mas é... é como chutar alguém que já está caído. Quero que vocês saibam que eu leio sim seus comentários. E que... eu sou uma pessoa real, não sou uma imagem atrás de uma tela. (Blair Fowler, juicystar07 – *Sad days*, trecho 5:57 – 7:08)

Comparando esses dois vídeos, podemos perceber que a artista Jennifer Chan propositalmente faz referências aos discursos e práticas de *videologgers* do YouTube como Blair Fowler. Blair tem um dos canais mais populares do YouTube, sobre maquiagem e moda, e nesse vídeo ela faz uma pausa em sua agenda de vídeos "alegres" para se confrontar com os espectadores, pedir que eles a vejam como uma pessoa "real" e dizer que ela lê os comentários maldosos deixados em seus vídeos e eles por vezes a afetam. E se justifica dizendo que não se sente à vontade para falar nos vídeos sobre tudo o que acontece em sua vida.

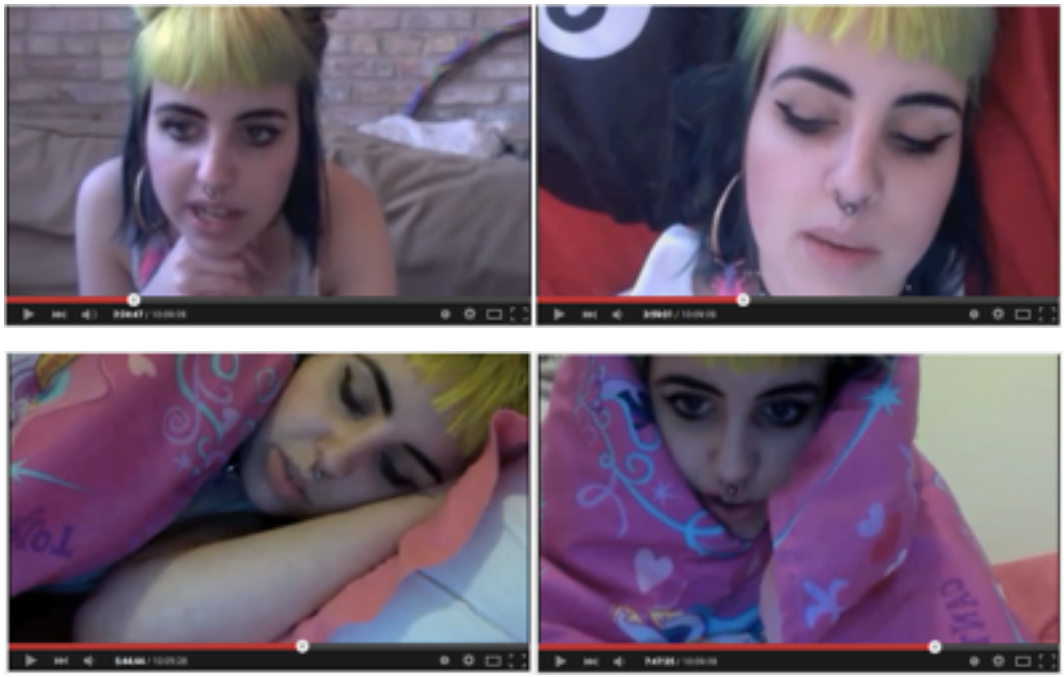
Enquanto Blair Fowler não tem nenhuma intenção artística e faz o vídeo *Sad days* numa tentativa de se resolver com seu público e continuar colocando seus vídeos normalmente, Jennifer Chan adota estratégias que distanciam o público (palavra escrita, rosto escondido, música de fundo) e criam uma intimidade ao mesmo tempo escancarada e escondida, num jogo de sedução. Chan brinca com o fetiche do segredo e da exposição dos sentimentos mais íntimos do performer diante do público, ao mesmo tempo que admite que essa exposição é necessária, acima de tudo, para que ela mesma supere o romance malfadado. Reforça o narcisismo de sua própria prática através do subtítulo "Coisas importantes de uma artista importante para pessoas importantes", além de sublinhar e questionar o valor da "realidade" da situação com o título *Sentimentos reais*.

Chan conhece e torna visível a relação complexa entre a identidade e o discurso, a descontinuidade da naturalidade de quem conta em relação àquilo que é contado, além da tensão que há entre o que fala e o que ouve.

Poderíamos comparar a prática de Blair e Jennifer da seguinte maneira: Blair, em seu vídeo *Sad days*, performa seu estado de espírito e suas motivações para e diante de seu público e de sua comunidade do YouTube. Jennifer Chan realiza uma anticonfissão: uma performance sobre a performance de fazer um discurso sobre si frente à webcam.

No vídeo *Inbox full* (2012) ("Caixa de entrada lotada"), a artista Amalia Soto, conhecida na internet como Molly Soda, faz sua anticonfissão: passa nada menos que dez horas lendo em voz alta cada uma das questões enviadas por leitores a seu blog. Atividades como ir ao banheiro, almoçar, tomar banho, deitar para dormir, são

na medida do possível incluídas no vídeo e feitas enquanto continua lendo as questões, levando seu laptop para os respectivos cômodos. Apesar do cansaço evidente, Molly não se irrita ou demonstra muita reação emocional às questões.



FIGURAS 32-35: FRAMES DE *INBOX FULL* (2012), MOLLY SODA.

Seu blog na rede social Tumblr tem milhares de seguidores, e nele Molly posta diariamente fotos e imagens diversas, algumas vezes fotos de suas roupas, suas cores de cabelo mutantes e seus piercings. Além disso, em seu canal no YouTube há muitos clipes de si mesma, em seu quarto, cantando e dublando músicas pop, casualmente; há também um clipe simples de 30 segundos dela chorando em sua cama, não se sabe por quê, e outro de uma dança desajeitada, em sua casa bagunçada, vestindo lingerie vintage e, na cabeça, uma meia-calça opaca e estampada.

Em um artigo curatorial de Molly Soda para a revista on-line *Culture Castle*, chamado “Webcam girls”, estão selecionados alguns vídeos no YouTube de garotas pré-adolescentes interagindo de diversas maneiras (dançando, cantando, falando) com a webcam. Na introdução, Molly revela que esses vídeos são parte de sua inspiração e escreve: “Webcams permitem um tipo diferente de performance. Tem algo de especial no jeito que uma menina interage com sua webcam quando está

sozinha, apesar do fato de que ela tem total intenção de tornar aquele vídeo público". (SODA, "Webcam girls")

As perguntas dos leitores de seu blog, sobre os mais diversos assuntos, revelam o desejo do espectador de entrar mais a fundo na intimidade de Molly Soda, de saber tudo o que ela pensa e faz. O vídeo *Inbox full* funciona como um espelho, uma resposta subversiva a esse desejo: você, espectador, vê o cotidiano em tempo real de Molly, como desejava, mas tudo o que você ouve são suas próprias perguntas.

Molly Soda apenas está presente e totalmente disponível, senão refém, para as perguntas do público. Sua reação não se expressa por gestos ou palavras: sua reposta a todas essas perguntas é apenas a ação de permanecer submetida às questões: "o que importa não é a palavra da testemunha, mas sim a presença desse corpo que esteve ali e agora está aqui". (CORNAGO, 2008, p. 102)

2.4. #corpo-efeitos

"Nunca me vejo objetivamente. É através da câmera que vejo a mim mesma me tornar não-eu, ou o eu que não posso ser."
(Jennifer Chan)

FIGURA 36: FRAME DE ~*~* ~*~*~* (2011), DE JENNIFER CHAN.

Jennifer Chan, no vídeo ~*~*~*~*~*, olha fixamente para a câmera, virando o rosto ora para a esquerda, ora para a direita. O software detecta o movimento da cabeça e o piscar dos olhos, e distorce as partes do rosto e do cabelo que se movem. Chan parece estar a observar a própria imagem, como num espelho – só que a cada vez que se move seu rosto é distorcido pelo computador. Se a performer fica parada, conseguimos ver seu rosto como veríamos se ela estivesse a nossa frente. É uma imagem perfeita, real, reconhecível, humana. Porém, como humana que é, ela respira, pisca os olhos, muda de posição – e ela se torna brevemente deformada: partes de seu rosto se tornam pixels liquidificados aleatoriamente. Surge então um ruído entre nós: ela se torna menos um ser humano real como eu e mais uma imagem na tela. A performer se configura, para a espectadora, como uma mistura complexa entre matéria e informação.

Segundo N. Katharine Hayles, o momento cultural em que vivemos tem como característica a “crença de que a informação pode circular inalterada por diferentes substratos materiais” (HAYLES, 1999, p. 1). Segundo ela, a informação *perdeu seu corpo*. Em sua pesquisa, ela procura não só investigar como isso aconteceu, mas explorar e questionar as consequências.

Nessa visão pós-humana que a cultura adota em nosso tempo, "igualar humanos e computadores se torna fácil", e está implícito o entendimento de que o corpo não é necessário para o ser humano (ibid., pp. 2-4). A própria divisão informação/meio é um ato imaginário, que cinde um "fenômeno holístico numa dualidade informação/matéria” (ibid., p. 13).

As obras que selecionamos nesse vetor parecem criar ruídos entre o corpo e a informação em que esse corpo foi “convertido". Assistindo a vídeos na internet, temos a impressão de uma tradução, de uma transposição fiel do corpo do indivíduo filmado, como se esquecêssemos que ele está sendo mediado. As câmeras de celular, webcams e até semiprofissionais portáteis são cada vez mais baratas e avançadas, prometendo alta-fidelidade, pouca distorção e muitos detalhes para aquela que quer se automediar, como imagem estática ou em movimento, nas redes sociais.

Fazendo contraponto a essa ilusão do corpo que é fielmente transformado em informação, os performers que estudamos criam vídeos em que seus corpos são alterados e distorcidos por efeitos simples e amadores. Eles usam softwares gratuitos e feitos para leigos e exploram a quebra de continuidade entre seus corpos físicos e as imagens da tela.

Hayles diz que, na tela do computador, o corpo é uma “imagem cintilante”, e a obra de Chan parece nos lembrar disso: a imagem não é uma existência constante, mas é construída por uma luz emitida em ondas, produzida por uma máquina e que vai da tela até os nossos olhos. Essas luzes cintilam num padrão reconhecível aos nossos olhos como um rosto ou corpo humano. Mas quando adicionamos ao *padrão* o seu complementar, a aleatoriedade, pensamos naquele corpo à nossa frente como uma complexidade de informações. Segundo Hayles, sobre os estudos cibernéticos:

> A informação é um padrão, em vez de uma presença. […] Se informação é padrão, então não-informação deveria ser a ausência de padrão, isto é, aleatoriedade. […] Identificar informação com

> ambos, padrão e aleatoriedade, provou-se um paradoxo poderoso, levando ao entendimento de que, em algumas instâncias, uma infusão de ruído em um sistema pode causar sua reorganização num nível maior de complexidade. […] [Padrão e aleatoriedade], cada um define o outro; cada um contribui para o fluxo de informação no sistema. (HAYLES, 1999, p. 25)

Para Pierre Levy, assim como nossos pensamentos são *virtualizados,* transpostos para posts de blogs e de Facebook, discursos de vlogs e frases no Twitter, nosso corpo salta, à procura de “curtidas" (ou *likes*) para as fotos no Instagram, danças para a webcam enviadas para o YouTube, nossas vozes são gravadas em caixas postais de celular ou mensagens em áudio em aplicativos instantâneos como o WhatsApp: essas operações configuram uma *virtualização do corpo*, segundo Pierre Levy. Para ele, a virtualização se define como oposto da *atualização*:

> Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização. Esse complexo problemático pertence à entidade considerada e constitui inclusive uma de suas dimensões maiores. (LEVY, 1996, p.16)

Levy diz ainda que, quando virtualizamos uma entidade, fazemos uma operação que consiste em "descobrir uma questão geral" à qual essa entidade se relaciona: "fazer mudar a entidade em direção a essa interrogação e em redefinir a atualidade de partida como resposta a uma questão particular". (Ibid., p. 18)

A virtualização do corpo, para Levy, acontece no momento em que vivemos de diversas maneiras: as *reconstruções* do corpo por meio de enxertos, dietas, drogas; as *percepções* e *projeções* nos aparelhos de TV, telefones, máquinas fotográficas; as *intensificações* nos esportes extremos; o *hipercorpo* híbrido e mundializado do qual cada corpo invidual faz parte e, finalmente, a *resplandescência,* sobre a qual ele diz:

> A virtualização do corpo não é portanto uma desencarnação mas uma reinvenção, uma reencarnação, uma multiplicação, uma vetorização, uma heterogênese do humano. Contudo, o limite jamais está definitivamente traçado entre a heterogênese e a alienação, a atualização e a reificação mercantil. (Ibid., p. 33)

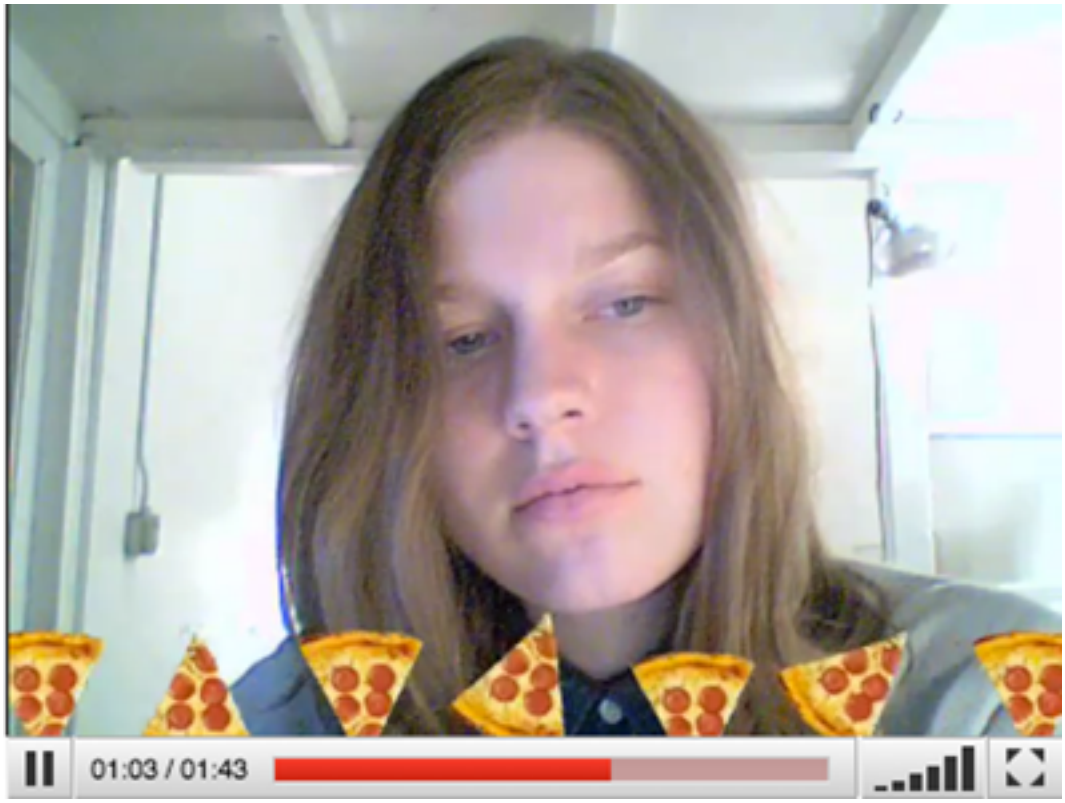


FIGURA 37: FRAME DE *VVEBCAM* (2007), DE PETRA CORTRIGHT.

Em *VVEBCAM* (2007), vídeo que tornou a artista Petra Cortirght conhecida no meio artístico digital, Cortright simplesmente "olha para a câmera enquanto voam sobre seu rosto animações kitsch de pizzas balançantes ou neve caindo" (CHAN, 2011, p. 9). O vídeo teve milhares de visualizações internacionalmente, no entanto foi censurado pelo YouTube em 2011 por contar linguagem ofensiva nas 733 *tags* associadas a conteúdo de *spam*[17]. A artista utilizou propositalmente *tags* associadas a *spam* para identificar o vídeo, atraindo visualizações de usuários que procurassem por vídeos etiquetados como "fuck", "girl", "bitch", "porn", "nude", entre outras. Quando esses usuários se deparavam com o vídeo apático de Cortright após procurarem por palavras-chave que não têm a ver com seu conteúdo, se configurava também uma situação de *prank*, ou "pegadinha", vetor desenvolvido no próximo tópico.

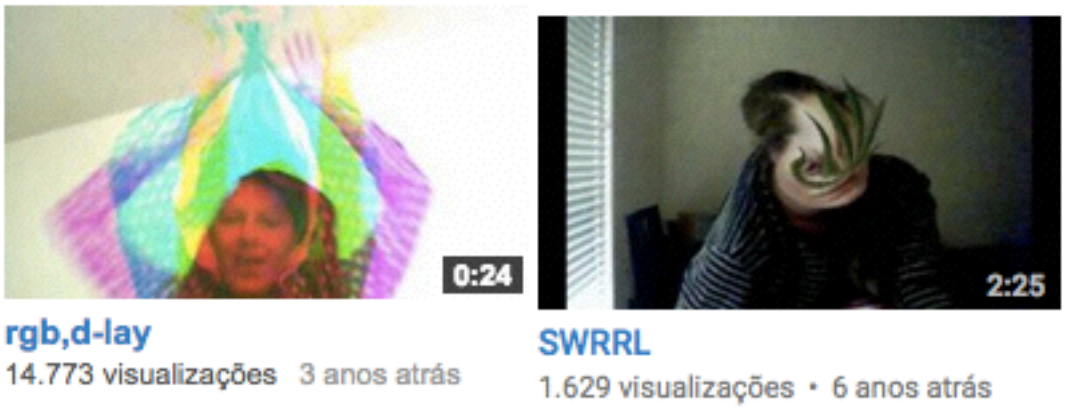
Segundo o site Studio Beat, "VVEBCAM não é um vídeo terrivelmente excitante. Por um minuto e 43 segundos, nós, do lado receptor da webcam,

---

[17] YouTube Art Project "VVEBCAM" Censored Because Of Its Tags, Huffington Post, 15 de dezembro de 2011.

assistimos Cortright clicando por uma lista de *clip art,* seu rosto mostrando o familiar estoicismo entediado dos absortos em computadores.” O artigo questiona, então, o porquê da arte de Cortright ser “boa” — e responde dizendo que não é boa, *per se*, mas é importante: as obras de Cortright são um marco da banalidade da internet, e podem parecer obras de arte mimadas, mas “nós, na era das selfies e dos tweets, também somos um pouco mimados”.[18]

Chan destaca sobre Cortright que "sua juventude, beleza e jogo sem esforços com o software da webcam remetem às propriedades narcisistas do vídeo on-line com filtros amadores". Nos oito vídeos que selecionamos a seguir, notamos que suas ações, ou até mesmo sua *personalidade*, são afetadas por esses filtros, produzindo versões enigmáticas de si mesma, que parecem existir apenas no contexto daquele vídeo:



FIGURAS 38 E 39: PRÉ-VISUALIZAÇÕES DE *RGB, D-LAY* (2012) E *SWRRL* (2009), DE PETRA CORTRIGHT.

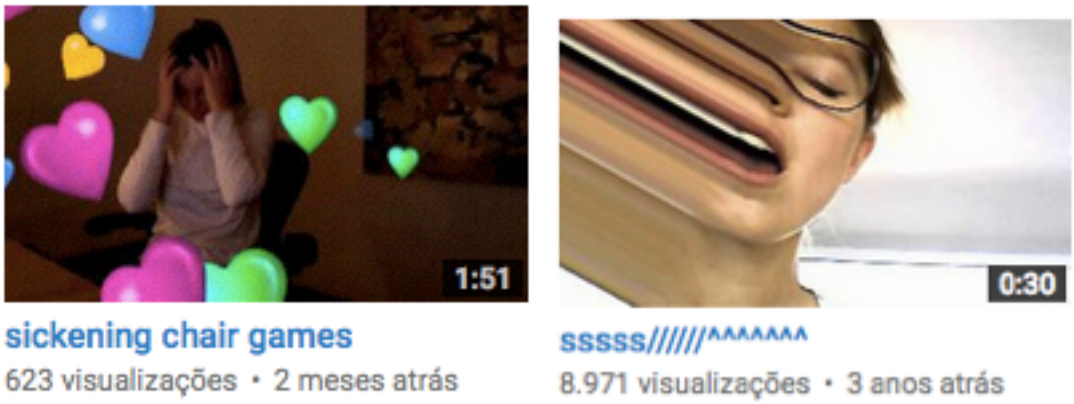
- ***rgb, d-lay:*** Cortright levanta os braços e segura o cabelo para cima, e então solta-os para baixo: cada camada de cor solta os cabelos e os braços num tempo. As camadas de cores RGB (vermelho, verde e azul) são separadas e se movem com um *delay* entre elas.
- ***SWRRL:*** uma “máscara” cobre seu rosto com uma imagem de folha de maconha e um redemoinho que distorce seu corpo, rosto, e as estampas de sua roupa.

---

18 "Modern Art & a Webcam: Petra Cortright”, Sutdio Beat Art News Blog.

FIGURAS 40 E 41: PRÉ-VISUALIZAÇÕES DE *SWICKOOF.MOV* (2012) E *SICKHANDS* (2012), DE PETRA CORTRIGHT.

- ***sickwoof.mov*** e ***sickhands:*** os movimentos da performer têm sua velocidade e forma distorcidas, em fragmentos retangulares e *pixelizados* que se movem sinuosamente. Ela parece introjetar essas sensações em seu estado, mantendo no entanto uma expressão de leve curiosidade, quase apática.



FIGURAS 41 E 42: PRÉ-VISUALIZAÇÕES DE *SICKENING CHAIR GAMES* (2015) E *SSSSS////// ^^^^^^^* (2012), DE PETRA CORTRIGHT.

- ***sickening chair games:*** ela gira numa cadeira de escritório, rodeada por corações multicoloridos, com as mãos na cabeça denotando tontura e enjoo.

- ***sssss//////^^^^^^^:*** seu rosto surge aos poucos, se desfazendo do canto esquerdo da imagem, onde o rosto é alongado por meio da repetição de pixels em diagonal. De olhos fechados e boca aberta, a performer sente o descolamento de sua imagem até que ela se completa.

Hayles define o pós-humanismo como uma visão que configura “o ser humano de tal maneira que possa ser articulado de modo contínuo com máquinas inteligentes” (HAYLES, 1999, p. 3) e que, separando informação e materialidade, cria uma hierarquia em que a materialidade está num “distante segundo lugar […]. O corpo continua a ser discutido como um suplemento a ser expurgado, […] um acidente da evolução que agora temos a capacidade de corrigir” (ibid., p. 12). Ela diz que, em sua pesquisa, pretende complicar o salto da realidade encarnada à informação abstrata (ibid., p. 12). O campo em que Cortright parece criar suas obras, como destaca o artigo em Studio Beat, é o da banalidade com que esse salto mencionado por Hayles é feito por nós nas redes sociais e na internet e nas telecomunicações em geral.

Se é verdade o que Levy diz, que "a virtualização que experimentamos hoje é uma nova etapa na aventura de autocriação que sustenta nossa espécie” (LÉVY, 1996, p. 27), as obras que se situam no campo dos *corpos virtualizados* participam dessa aventura de maneira por vezes lúdica, crítica ou irônica.

2.5. #prank

"Você procura uma saída com esse tipo de vídeo, você quer poder abandonar e esquecer. Você diz a si mesmo que não é real, que é tudo encenação, mesmo que no fundo você saiba que não é."
(Franco Mattes)

FIGURAS 43, 44 E 45: FRAMES DE *RITA AND ROBERT'S REACTION TO EMILY'S VIDEO* - PARTE DE *EMILY'S VIDEO* (2012), DE FRANCO E EVA MATTES.

Ao clicarmos em um dos vídeos do canal *Emily's Video*, sem nenhuma indicação de autoria ou explicações, nos deparamos com um casal que assiste a um vídeo que não sabemos qual é e tem reações distintas a ele. Transcrevemos partes do diálogo, correspondentes aos frames capturados acima:

FRAME 1:

ROBERT: Isso está estragando o meu dia. Estou tentando ter um bom dia.

RITA: Você pode se levantar e ir embora.

ROBERT: Não estou assistindo. Essa é a minha reação.

FRAME 2

RITA: É arte, Burt. É falso.

ROBERT: Ok. Claro.

FRAME 3

ROBERT: Isso não é arte.

O vídeo, que em sua descrição tem os primeiros nomes dos participantes – Rita e Robert –, faz parte de uma série. Eles foram propostos pelos artistas Eva e

Franco Mattes, que atuam sob o codinome coletivo 0100101110101101.ORG. No site dos artistas, eles descrevem o processo dessa obra:

> *Emily's video* compila as reações de pessoas assistindo a um vídeo misterioso. Os espectadores são voluntários aleatórios que responderam à nossa convocatória para assistir ao "pior vídeo do mundo". Depois nós destruímos o vídeo, que havia sido retirado da Darknet. Você nunca vai saber o que eles estavam assistindo. Essas experiências em segunda mão são a única prova de sua existência.[19]

A chamada Darknet ou Deep Web é quinhentas vezes maior que a internet que conhecemos e tem conteúdos perturbadores. O vídeo chamado de *Emily's video* é uma montagem feita pela dupla de artistas, ao som da música *Aguirre I*, da banda Popol Vuh. Entre as diversas reações das pessoas, há aqueles que ficam parados e em silêncio, aqueles que cobrem os olhos de si mesmos e dos parceiros, outros que ficam com a cabeça abaixada durante todo o vídeo e até mesmo alguns que riem. Em geral, há alguma ou muitas expressões faciais e verbais de "horror" ou "nojo".

Marina Galperina, em artigo para o site Animal New York, relata que

> assistir às reações dos outros é um pouco estarrecedor. Parece que aqueles que assistiram em duplas ou grupos estão quase apoiando uns aos outros. Parecem menos afetados. Estavam rindo. Eles sequer viram o que eu vi? […] Eu fiquei com as imagens – neve, galhos nus, sangue, carne, risadas maníacas, manias borradas e abstratas – marcadas em meu cérebro por semanas.[20]

Podemos definir essa e outras obras dos artistas como uma *prank:* algo como "pregar uma peça", uma travessura, uma sabotagem. Pressupõe irreverência, uma certa molecagem desautorizadora" e ainda "um golpe, uma ruptura jocosa da ordem, da hierarquia, da autoridade". (SALVATTI, 2010, p. IV-2) A obra *Emily's video* seria o que Fabio Salvatti caracterizou como "*prank* de armadilha": "ações preparadas para resultar em um prank *a posteriori*, isto é, em que o alvo dos pranksters só sofre a consequência depois da ação". (Ibid., p.47). Franco Mattes conta, em entrevista, que quando faz as convocatórias para suas obras não avisa aos participantes, a princípio, que se trata de uma obra de arte:

> na maior parte do tempo implica em algum tipo de notícia falsa, então eles se envolvem de uma maneira muito espontânea.

---

19 MATTES, E.; MATTES, F. *Emily's video* (2012).

20 Watching "Snuff" With Eva and Franco Mattes, Animal New York, 2012.

> Frequentemente incorporamos suas reações no trabalho final. Quando a obra é revelada, é apresentada como uma obra de arte e as pessoas tomam consciência de sua natureza. […] Tentamos atingir um público mais amplo do que a usual turma das artes. Nosso público ideal é o vizinho ao lado. Nossa esperança é ter reações genuínas, e para fazê-lo devemos envolver as pessoas quando elas menos esperam. Digamos que você esteja andando por uma rua e veja dois caras numa garagem atirando um no outro, sua reação seria bem diferente do que ir a uma performance de Chris Burden na galeria. Estou interessado no momento do choque, aquele "momento WTF [What The Fuck, 'Que porra é essa?']".

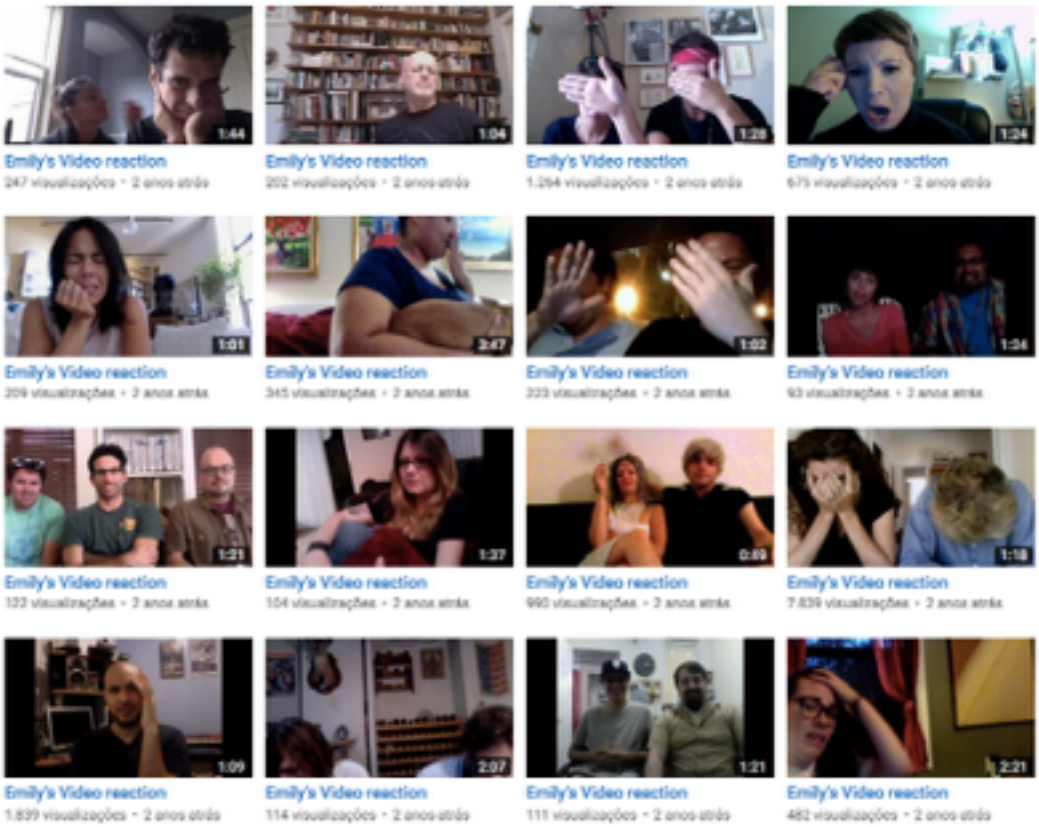


FIGURA 46: PRÉ-VISUALIZAÇÕES DE VÍDEOS NO CANAL *EMILY'S VIDEO* (2012).

Para Priscilla Frank, em artigo para o *Huffington Post*, nessa obra "os voluntários se tornam a tela, espelhando os horrores do material original". Salvatti chama a atenção para nós, que assistimos a esses voluntários, sendo uma audiência de segundo nível:

> os pranks são dirigidos para uma"vítima" ou um alvo específico, mas também para uma plateia mais ampla. De acordo com o folclorista Barre Toelken, pranks têm várias plateias: insiders que performam o truque, desavisados que sabem pouco ou nada a respeito e

espectadores que são iniciados, que se tornam insiders também.[21]

Os próximos trabalhos que serão citados não se encontram na plataforma do YouTube, mas no site Vimeo. Por acreditarmos que os artistas tinham a intenção de colocá-los no YouTube mas foram impedidos pelas normas do site, que proíbem nudez e conteúdos de “mau gosto”, vamos incluí-las aqui.

Nas obras *factum/mirage, factum/mirage II* e *factum/mirage III,* Jennifer Chan capturou *pranks* que realizou no site ChatRoulette. Neste site, os usuários são sorteados para conversar por webcam e por texto com qualquer pessoa do mundo. Em qualquer momento, eles podem *passar* o parceiro e girar novamente a “roleta”. A particularidade do site é que há altas chances de você ser sorteado para conversar com alguém, principalmente do sexo masculino, que esteja se masturbando para a câmera — apesar de tal prática ser proibida pelo site e haver a possibilidade de dencunciar e banir usuários que quebrem as regras. Os *wankers* são vistos como desagradáveis e incômodos pelas pessoas que gostariam de usar o site para conhecer e bater papo com pessoas ao redor do mundo — mas, ao mesmo tempo, tornam a “roleta" mais perigosa e a experiência do site mais aventuresca.

No primeiro vídeo, Chan mostra videocapturas de *chat* com um desses *wankers*[22]*,* como são chamados na rede. Ele começa uma conversa superficial com ela e então coloca seus genitais à mostra e passa a se masturbar. A imagem de Chan se afasta da câmera e começa a tirar a blusa. O vídeo trava e repete os últimos movimentos, sem revelar nudez alguma da performer. A imagem de Chan retorna ao início e repete os mesmos movimentos, até travar de novo. Seu parceiro começa a notar que há algo estranho. Seu rosto volta para a tela e ele pergunta se está tudo bem. Ele percebe, talvez, que a imagem de Chan nunca foi uma imagem ao vivo, e sim um vídeo editado e colocado em loop.

No segundo e terceiro vídeos, a situação é parecida, mas os vídeos em loop não são de Jennifer prestes a se despir, e sim, respectivamente, mostrando figuras em um livro de arte e uma recém-adquirida lâmpada de tratamento para depressão sazonal.

---

[21] Eva And Franco Mattes' *Emily's Video* Combines Viewers' Reactions To 'The Worst Video Ever' (VIDEO). Huffington Post, 30 abr. 2014.

[22] No Brasil, *wankers* seriam algo como “punheteiros".

Novamente, temos duas plateias: um espectador que é a vítima e nós, a plateia secundária e cúmplice do performer/*prankster.* As ações de Chan, *pranks* de armadilha, são parecidas com as *pegadinhas*, em que assistimos a pessoas que são enganadas ou constrangidas. Temos reações diversas e por vezes confusas ao assistir tais *pranks*, como riso, desconforto, espanto; temos ao mesmo tempo vontade de parar de ver e desejo de continuar vendo. O duplo prazer/sofrimento que experienciamos ao assistir evidencia o caráter perfomativo e lúdico do *prank*, que pode levar a questões mais profundas. Segundo Salvatti (2010), a performatividade dos *pranks*

> enfatiza a qualidade de evento, de acontecimento presente e autoexpressivo que é a tônica dos pranks de situação, ou de alguns pranks de armadilha. O risco real do processo performativo evidencia a materialidade dos pranks, que por um lado cobra uma avaliação de seus desempenhos, por outro sublinha seus aspectos lúdicos. […] A ludicidade dos pranks cumpre, ao mesmo tempo, uma tarefa de proporcionar prazer, e outra de estabelecer parâmetros pedagógicos. Muitos pranks pretendem direcionar o olhar dos espectadores para algum assunto que se encontra camuflado, inacessível, afastado da análise pública.(SALVATTI, 2010, p. 135)

Ainda no ChatRoulette, Eva e Franco Mattes fizeram uma de suas mais cruéis *pranks*: para *No fun* (2010, “Sem diversão”), Franco ficou falsamente enforcado em sua sala de estar e Eva atrás da câmera, e enquanto capturavam as reações dos usuários do site que se deparavam com o suposto suicídio.

Segundo os artistas:

> Agora plataformas como o ChatRoulette dão a todo mundo um canal ao vivo que é muito mais sofisticado, um tipo de TV feito por todos para ninguém. Nós recentemente trabalhamos num projeto que usava uma dessas plataformas de bate-papo on-line, mas em vez de viver on-line, estamos tentando morrer on-line. (MATTES, E.; MATTES, F. *Life after death: an interview with Eva and Franco Mattes*)

Alguns usuários ficavam espantados e sem reação, outros riam por acreditar que se tratava de uma piada. Houve um espectador que tentou ligar para a polícia, para então descobrir que não poderia ajudar, por mais que quisesse: não sabia sequer o país de onde vinha a imagem do suicida.

Salvatti cita V. Vale, em edição especial da revista *Re/Search*:

> Um prank conota diversão, risada, chiste, sátira, pilhéria, fazer

> alguém de bobo. Assim os pranks camuflam o ferrão de denotações mais profundas e críticas, com o seu desafio direto às rotinas verbais e comportamentais, a sabotagem da autoridade soberana das palavras, linguagem, imagens e convenções sociais em geral. [...] Grandes pranks criam experiências sinestésicas que são sem dúvida excitantes, originais e reverberantes, assim como criativas, metafóricas, poéticas e artísticas. [...] Colocando em questão conceitos inerentemente dúbios como "realidade", "confiança", "crença", "obediência" e "contrato social", os pranks ocasionalmente são bem-sucedidos em implantar uma profunda e duradoura desconfiança sobre as convenções sociais e as instituições. (VALE apud SALVATTI, 2010, p. 2)

Podemos ressaltar que tanto a obra de Chan quanto a de Eva e Franco Mattes de fato colocam esses conceitos citados por Vale em questão, no contexto *on-line*: a realidade da imagem e da presença da pessoa que conversa com você na internet, a confiança no outro como parceiro de diálogo e o contrato social do site, que é feito para conversas ao vivo. A dubiedade já existe de antemão, e Chan e os irmãos Mattes apenas a exploram. No caso de *factum/mirage,* diante da não-presença física da pessoa com quem você conversa, você não pode ter certeza de sua identidade e de sua imagem; a confiança é superficial já que o usuário que passa a se masturbar sem pedir a permissão do parceiro também se arrisca e extrapola o contrato social do site, que não foi originalmente criado para essas interações eróticas.

Já *No fun* coloca em xeque a convenção social da intimidade nas interações na internet, algo que a cada dia mais nos acostumamos em nosso cotidiano. Quanto mais a falta de tempo e as distâncias das grandes cidades se colocam como regras em nossas relações sociais, mais utilizamos a rede para nos mantermos em contato com amigos e familiares e até mesmo conhecer pessoas e ter interações afetivas ou sexuais. Segundo os Mattes:

> *No fun* tenta criar uma situação da mais arrebatadora solidão e afeto, exagerando a distância e a falta de real engajamento nos encontros virtuais, para desacelerar ao infindável fluxo da mídia social com um momento de realidade absoluta. (MATTES, E.; MATTES, F. *No fun*)

Enxergamos, ainda, em todas as obras que citamos, propriedades que Salvatti atribui aos "pranks de comentário":

> […] a característica de abordar fragmentos preexistentes de cultura para se posicionar politicamente em relação a eles. […] Enquanto

atuam no “território inimigo”, transformam imagem em “contra-imagem”, tomando o domínio da publicidade e da mídia em um momento fugidio de ataque. (SALVATTI, 2010, p. 136)

3. Experimentos práticos

3.1: Sendo uma “desartista” no YouTube: motivações lúdicas e libertárias

Allan Kaprow, artista estadunidense que participou do movimento Fluxus, declara em “On the way to un-art”, prefácio de seu livro *Essays on blurring art and life*: “Deixar a arte é a arte. Mas é preciso tê-la para deixá-la”. (KAPROW, 1993, p. xxix)

Kaprow, após as primeiras experiências com *happenings*, passou a fazer obras artísticas que não eram obras de arte, mas sim *atividades,* deixando cada vez mais para trás a moldura da arte. Passou a fazer o que ele chamou de *un-art*, que podemos traduzir como *an-arte* ou *desarte.*

Na série de textos “The education of the un-artist”, dividida em três partes, ele relata como e por que devemos deixar a arte e nos tornar desartistas: "para nos transformarmos em não-arte, evitarmos todos os papéis estéticos, desistirmos de todas as referências e de sermos artistas de qualquer tipo” (KAPROW, 1993. p. 210). Segundo ele, a arte como conhecemos, dentro da história da arte, é obsoleta. Essa obsolescência “não desacredita o impulso mimético, mas coloca em destaque o papel histórico da arte como uma disciplina isoladora num momento em que a participação é evocada” (KAPROW, 1993, p.169). Kaprow vai desenvolver a ideia de que o artista passa a ser um jogador, alguém que participa da sociedade em diversas instâncias com uma atitude brincalhona, lúdica.

Joseph Beuys, que esteve ao lado de Kaprow no movimento Fluxus, destaca a justificativa política para que adotemos a estratégia lúdica. A revolução, para Beuys (2006), é equivocadamente pensada pela perspectiva científica e lógica e, para ele – e imaginamos que também para Kaprow – “somente a arte pode ser revolucionária”. Isso se dá porque a liberdade seria o verdadeiro objetivo de qualquer revolução, é exercendo-a de maneira artística que somos revolucionários: “A revolução só pode brotar da liberdade, de um modelo radical de liberdade, da arte” (BEUYS, 2006, p. 304).

Beuys cita Schiller quando vai definir como se daria essa liberdade: por meio da estética e do lúdico. Para Schiller, “apenas o homem que joga, livre dos vínculos

da lógica, sensível apenas às injunções do belo e da estética, apenas um homem que se autodetermina é um homem livre" (SCHILLER apud BEUYS, 2006, p. 305), logo, para Beuys, o homem só é homem ao jogar – a arte é então entendida em sentido lúdico: liberdade absoluta. Ele diz que a liberdade do cientista "para diante dos vínculos da lógica" e que

> o conceito positivista, burguês da ciência não pode representar um método prático para o desenvolvimento da sociologia, de que somente na arte e através da arte pode-se encontrar um instrumento e um método de realização e de desenvolvimento (BEUYS, 2006, p. 318)

Para Kaprow, os artistas que seguirem o caminho da desarte não têm nada a perder, "a não ser suas profissões" (KAPROW, 1993, p. 226). Pode parecer irônico, mas Kaprow enxerga na perda da profissão e na inversão da ética do trabalho um valor revolucionário. Ele destaca que nosso vício na ideia de trabalho é um tabu que impede a brincadeira. Para atingirmos um mundo sem preocupações, devemos adquirir a ética da brincadeira e, gradualmente, "o pedigree 'arte' cairá na irrelevância". O artista passa a ser um jogador, "como quem adota um codinome", e com isso alterna uma identidade fixa, sendo um princípio de mobilidade. Para Kaprow, a brincadeira "faz o que todas as palavras fazem: desnuda o mito da cultura por seus artistas" (KAPROW, 1972, p.181).

Para Kaprow, o desartista se baseia em *contextos* e não em *categorias,* passando a atuar não mais pelo paradigma da *obra*, e sim pelo da *fluidez.* Ele denomina essa atitude de *intermídia:*

> O termo intermídia implica fluidez e simultaneidade de papéis. Quando a arte é apenas uma das várias funções possíveis que uma situação pode ter, ela perde seu status privilegiado e se torna, de certa forma, um atributo menor. (KAPROW, 1971, p. 222)

Ele destaca que os desartistas vão brincar no contexto da tecnologia e da mídia de massa, que se tornam o grande campo de participação:

> Agências para disseminação da informação via mídia de massa e para a instigação de atividades sociais se tornarão os novos canais de percepção e comunicação, não substituindo a clássica "experiência da arte" (porém, muitas coisas que podem ter sido), mas oferecendo aos antigos artistas meios compulsivos de participar de processos estruturados que podem revelar novos valores, incluindo o valor da diversão. […] Brincadeira e o uso brincalhão da tecnologia sugerem um interesse positivo nos atos de contínua descoberta. (KAPROW, 1971, p. 223)

É pelo prisma da *desarte*, que tem como perspectiva artística o abandono da arte rumo a um paradigma lúdico de liberdade absoluta e, portanto, revolucionária, inserida no *contexto* da mídia de massa, que enxergo algumas das obras e trajetórias citadas aqui, bem como meu percurso sob sua inspiração – objeto dos tópicos seguintes.

3.2. Experimentos participativos e individuais

3.2.1. Evento: "Quem sabe para onde o tempo vai?"

O *evento* que apresento adiante foi uma performance participativa feita totalmente pela internet, que se centrava em vídeos do YouTube e se valia também de outras redes sociais no processo, como Facebook, Google Hangouts e e-mail.

A performance começou como um projeto da disciplina optativa intitulada Práticas Performativas no Departamento de Artes Cênicas da Universidade de São Paulo. A ideia era simples: a "autora" ofereceria páginas aleatórias de seus diários (escritos desde os sete anos de idade, em 1994, até o ano de 2013, aos 25 anos) para qualquer pessoa que desejasse participar do projeto. Teriam um prazo de duas semanas para criar e postar um vídeo no YouTube baseado naquela página do diário. Um evento no Facebook foi criado para que os participantes escolhessem um diário pela capa, postassem seus vídeos, comentassem nas obras de outros e convidassem mais participantes.

A principal inspiração para essa performance foi a obra *Cuide de você*, da artista francesa Sophie Calle:

> […] tudo gira em torno da carta que Sophie recebeu do escritor Grégoire Bouillier na qual ele rompia o romance dos dois.
>
> "Cuide de você" ou "Prenez soin de Vous", em francês, era a frase final do "fora" mandado por e-mail. "Levei essa recomendação ao pé da letra", afirma Sophie, que convidou 107 mulheres (entre elas, as atrizes Victoria Abril, Jeanne Moreau e Elsa Zylberstein) a interpretarem a carta e, a partir desse mote, criou uma instalação com textos, fotografias e vídeos, apresentada, pela primeira vez, em 2007, na Bienal de Veneza.[23]

---

[23] MOLINA, C. Carta de ex-namorado motiva exposição de Sophie Calle em SP. São Paulo, *O Estado de S. Paulo*, 10 jul. 2009.

O evento “Quem sabe para onde o tempo vai?” durou três meses, de dezembro de 2012 a março de 2013, e ao final os participantes celebraram numa “Vernissage Virtual” usando a ferramenta de videoconferência Google Hangouts, com transmissão ao vivo (e posteriormente arquivada) no YouTube.[24]

A performance tinha quatro camadas diferentes, dinamicamente ligadas entre si:

Evento de Facebook: convites, escolha de diários, postagem de vídeos, interação

Os participantes eram convidados pela autora ou por qualquer outro participante para o evento no Facebook. Na área de descrição do evento, as principais regras eram explicadas e foi afixado um vídeo ilustrando as instruções. Nele, apareço realizando o primeiro dos sorteios, em companhia da primeira participante.

O participante poderia, no evento, ver fotos das capas de todos os diários e escolher uma delas. Era instruído a deixar um comentário definindo sua escolha e deixando seu endereço de e-mail. O vídeo criado deveria ser postado em até duas semanas na página de Facebook.

Eu postava, também, vídeos de mim mesma com *feedbacks*, novas instruções e documentação do processo de sorteio das páginas para cada participante.

Todas as pessoas convidadas para o evento, mesmo que não pretendessem escolher diários ou enviar vídeos, eram estimuladas a assistir e comentar os vídeos postados por outros. Todo tipo de discussão sobre o projeto, desde dúvidas até trocas de impressões e sensações, era feito no evento de Facebook.

E-mail: envio da reprodução da página sorteada, instruções, dúvidas e expectativas

---

[24] Todos os vídeos deste projeto podem ser visualizados em: “Quem sabe para onde o tempo vai?”, *lista de reprodução* no YouTube (lista de reprodução: reunião de todos os vídeos em ordem cronológica e seu compartilhamento com o mundo). Disponível em: <http://bit.ly/paraondeotempovai>.

Por e-mail, o participante recebia instruções detalhadas e a imagem (fotografada/escaneada) da página sorteada, que serviria de inspiração para o vídeo que ele criaria. Dúvidas e expectativas também eram discutidas ocasionalmente por e-mail.

Uma lista de reprodução pública no YouTube foi feita, e todos os vídeos enviados eram adicionados a ela assim que postados pelos participantes, incluindo meus vídeos e as sessões de Hangout, as chamadas "Vernissages Virtuais".

Qualquer usuário no YouTube pode acessar a *playlist* e assistir a todos os vídeos, inclusive o primeiro que apresenta o projeto e descreve as instruções.

Google Hangout: vernissage, reflexões

O evento de Facebook mostrava 22 de março de 2013 como data final. Nesse dia se encerraria o projeto e faríamos uma "Vernissage Virtual", utilizando a ferramenta de videoconferência Google Hangouts, na qual assistiríamos e discutiríamos todos os vídeos dos participantes, além de fazer uma reflexão geral sobre o projeto. A conferência foi transmitida ao vivo e arquivada no YouTube.

A seguir, vamos analisar os vídeos produzidos ao longo da performance, divididos em três categorias de acordo com suas funções no evento.

Vídeos dos participantes

Os vídeos que os participante produziram como resposta às paginas de diários vieram de diversas maneiras, muitas vezes ligados a experiências pessoais e linguagens artísticas já desenvolvidas por eles. A *playlist* conta com dezesseis vídeos feitos por participantes, todos com práticas artísticas prévias.

FIGURAS 47-54: FRAMES DOS VÍDEOS REALIZADOS PELOS PARTICIPANTES DO PROJETO "QUEM SABE..." (2013).

Dos procedimentos e linguagens utilizados pelos participantes, destacamos:

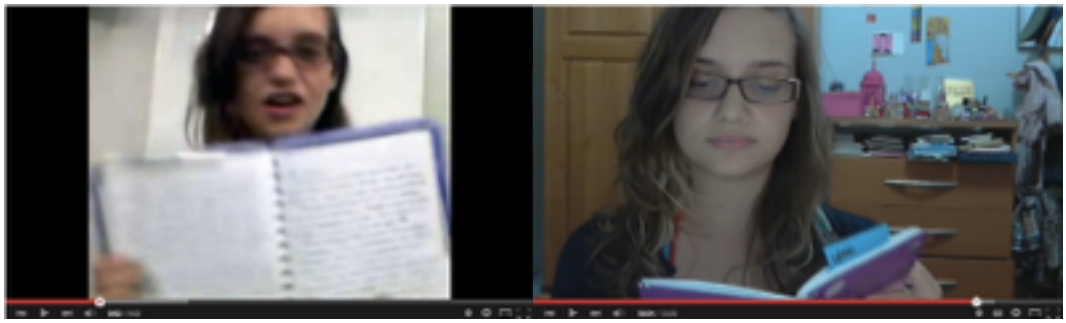
- o modelo curta-metragem daqueles envolvidos com práticas audiovisuais, com roteiro prévio, montagem profissional e até mesmo créditos finais;
- videopoesia, poesia concreta;
- performance corporal com objetos como lençóis, barbantes e canetas, em plano-sequência;

- poesia falada com imagens em movimento sobrepostas;
- filmagem de pintura com trilha musical;
- vídeos capturados na rua ou no metrô.

Se por um lado é interessante a pluralidade de linguagens artísticas desenvolvidas, por outro se revela um apego a procedimentos advindos de outras áreas artísticas. São poucos os trabalhos que se aproximam do conteúdo já disponível no YouTube (como videologs ou capturas de momentos cotidianos). É verdade que nenhuma instrução foi dada a respeito das linguagens, apesar de ter sido destacada a espontaneidade e a rapidez das respostas: propositadamente, o tempo de duas semanas não tornaria possível a realização de uma obra muito complexa e elaborada – ainda assim, a maioria dos participantes preferiu ultrapassar a data estipulada e ter ideias mais desenvolvidas, menos espontâneas e simples, dispondo-se também a uma maior dificuldade de execução. A exceção, em relação a essas formas, eram os vídeos capturados em situações cotidianas ou trechos de vídeos em que os participantes resolviam fazer um depoimento oral, para a webcam, sobre o vídeo que haviam feito – o que se aproximava muito da forma *vlog*.

Apesar de a proposta ter sido feita em redes sociais nas quais predominam conteúdos banais e o convite para a participação ter sido feito para artistas e não-artistas, a etiqueta “arte" parecia presente durante todo o projeto. Apenas artistas se envolveram com o projeto e o fizeram, em sua maioria, expressando seu fazer artístico como tal. Penso que se, como afirma Kaprow, é necessário deixarmos a arte, mas ao mesmo tempo “é preciso tê-la para deixá-la”, uma intenção artística para o projeto ou uma trajetória artística dos participantes não constituíram problemas. Mas a partir dessa experiência percebi que seria necessário um direcionamento mais simples e direto para a participação em projetos futuros, para que se realizassem obras mais “desartísticas".

Meus vídeos



FIGURAS 55 E 56: FRAMES DE VÍDEOS REALIZADOS POR MIM DURANTE O PROJETO "QUEM SABE…" (2013).

Os vídeos realizados por mim tiveram uma trajetória artística particular. Eles começaram bastante simples, sem cortes, com explicações diretas das instruções para os participantes. Os conteúdos abordados eram instruções, dúvidas, reflexões. Ao fim dos primeiros vídeos, no entanto, havia uma ação performativa sendo realizada: o sorteio das páginas dos diários. Essa ação exigia uma edição na hora da montagem, conforme passou a se alongar no tempo devido ao número de sorteios acumulados. Uma das participantes destacou o potencial poético dessa ação e das edições experimentadas. No quarto e último vídeo, decidi apropriar-me diretamente dessa potência. Trata-se de uma experimentação audiovisual e poética a partir das ações envolvidas no sorteio:

1. encontrar o diário escolhido pelo participante;
2. sortear uma página;
3. ler e deixar-se reagir ao conteúdo;
4. colocar um *post-it* com o nome do participante da página.

Há quatro camadas de vídeo, sendo que três delas ficam lado a lado e a última fica como plano de fundo. Todas elas contêm as ações do sorteio e leitura das páginas, mas o vídeo é desacelerado. O primeiro quadro tem um tempo ligeiramente lento e aparece sozinho no começo, e em seguida vão surgindo os quadros seguintes, cada vez mais lentos, até chegar ao último que forma um plano de fundo quase estático. Cada quadro tem um contador de tempo, e a música utilizada é do

tipo *glitch,* misturando ruídos diversos, acordes e melodias de piano com períodos de silêncio.

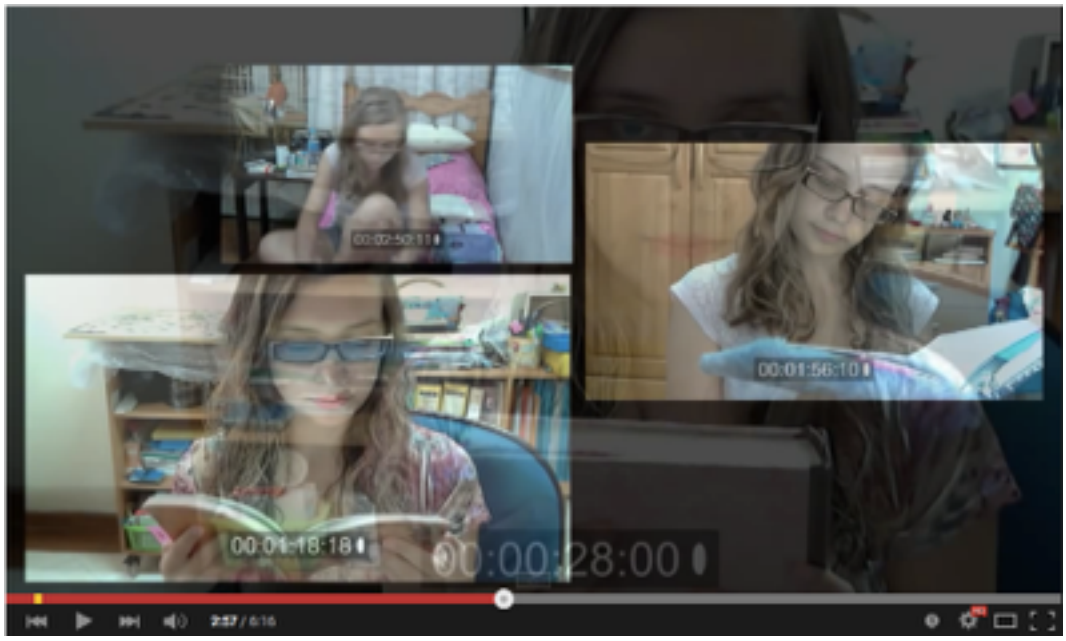


FIGURA 57: FRAME DO VÍDEO *DIÁRIOS.SORTEIO.O.TEMPO.*, REALIZADO POR MIM DURANTE O PROJETO "QUEM SABE…" (2013).

O vídeo, como os outros, foi postado no evento do Facebook como uma documentação do sorteio das páginas para os participantes, mas também podia/ pode ser fruído como experiência estética por si só. A apropriação da ação simples do sorteio, em ambiente doméstico e pessoal, de forma experimental pretende fazer a obra oscilar entre os planos cotidiano/individual e poético/universal.

Vernissage Virtual

Ao final dos dois meses de duração da performance, cerca de metade dos participantes se encontrou em videoconferência, que foi transmitida ao vivo. Assistimos juntos aos vídeos de todos os participantes presentes e discutimos tanto o processo da performance quanto as obras resultantes. Foram trocadas informações sobre as trajetórias artísticas de cada um, de onde surgiu o interesse para participar do projeto e o que significou a experiência para cada um.

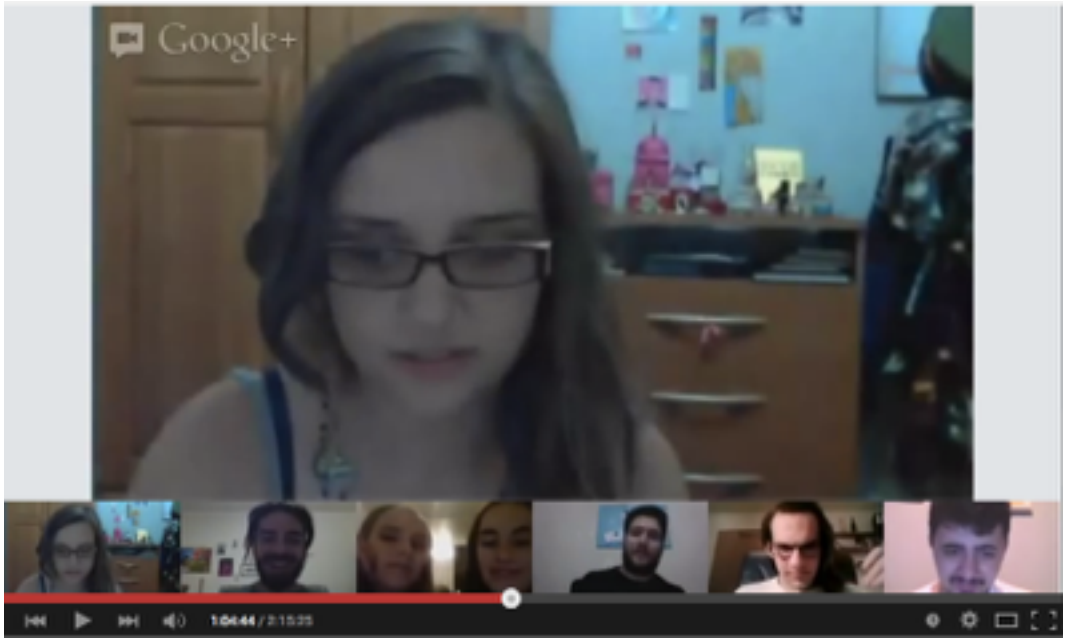


FIGURA 58: FRAME DO VÍDEO ARQUIVADO DA "VERNISSAGE VIRTUAL" DO PROJETO "QUEM SABE…" (2013).

O projeto, visto como um todo, explorava a natureza paradoxal ao mesmo tempo íntima e pública das redes sociais como o Facebook e o YouTube. Nesses sites cria-se um tipo de concurso de popularidade, no qual os participantes transformam suas vidas pessoais numa *commodity* pública. Essas práticas podem ser chamadas de *performativas.*

Erika Fischer-Lichte indica no livro *The transformative power of performance, a new aesthetics* (2008) que práticas performativas, tais como as de gênero teorizadas por Judith Butler, são utilizadas por indivíduos para performar suas subjetividades e identidades. Eles podem performar normas culturais dominantes ou subverter essas normas pelos mesmos processos de performatividade.

Ao compartilhar minha vida íntima e meus diários e transformá-los em uma experiência digital coletiva, fiz com que minha vida privada se tornasse um evento público como muitos videologs, blogs e posts de Facebook. Minhas memórias não eram mais arquivos escritos estáticos e não pertenciam mais a mim. Minhas próprias palavras e minha "identidade" (rosto, nome, origem) não estavam explicitamente presentes nas obras criadas pelos participantes, o que criou uma subjetvidade coletiva pulverizada e híbrida.

3.2.2. *Happenings* e atividades: Perform Yourself

Após a experiência do evento “Quem sabe para onde o tempo vai?”, alguns participantes manifestaram desejo e disponibilidade de participar de novas experiências propostas por mim, que seguiam por essa mesma motivação. Foi então criado um grupo de experimentos, divulgado pelo Facebook para atrair também novos participantes. O grupo se chamava “Perform Yourself – Performance no YouTube”.

Partindo das contradições verificadas no primeiro experimento, minhas inquietações, bastante influenciadas pelo pensamento de Allan Kaprow, eram: como deixar a arte? Como deixar a arte partindo dela, se é preciso tê-la para deixá-la? Como não cair nas categorias estritas de “arte" ou “cotidiano”? Como deixar de ser artista para ser brincalhão? Como jogar em vez de expressar?

Foram feitas algumas propostas, duas das quais destacaremos aqui. Elas serão analisadas em relação às experiências dos *happenings* e das atividades, realizadas em momentos distintos da carreira de Kaprow.

Happening: regras do jogo

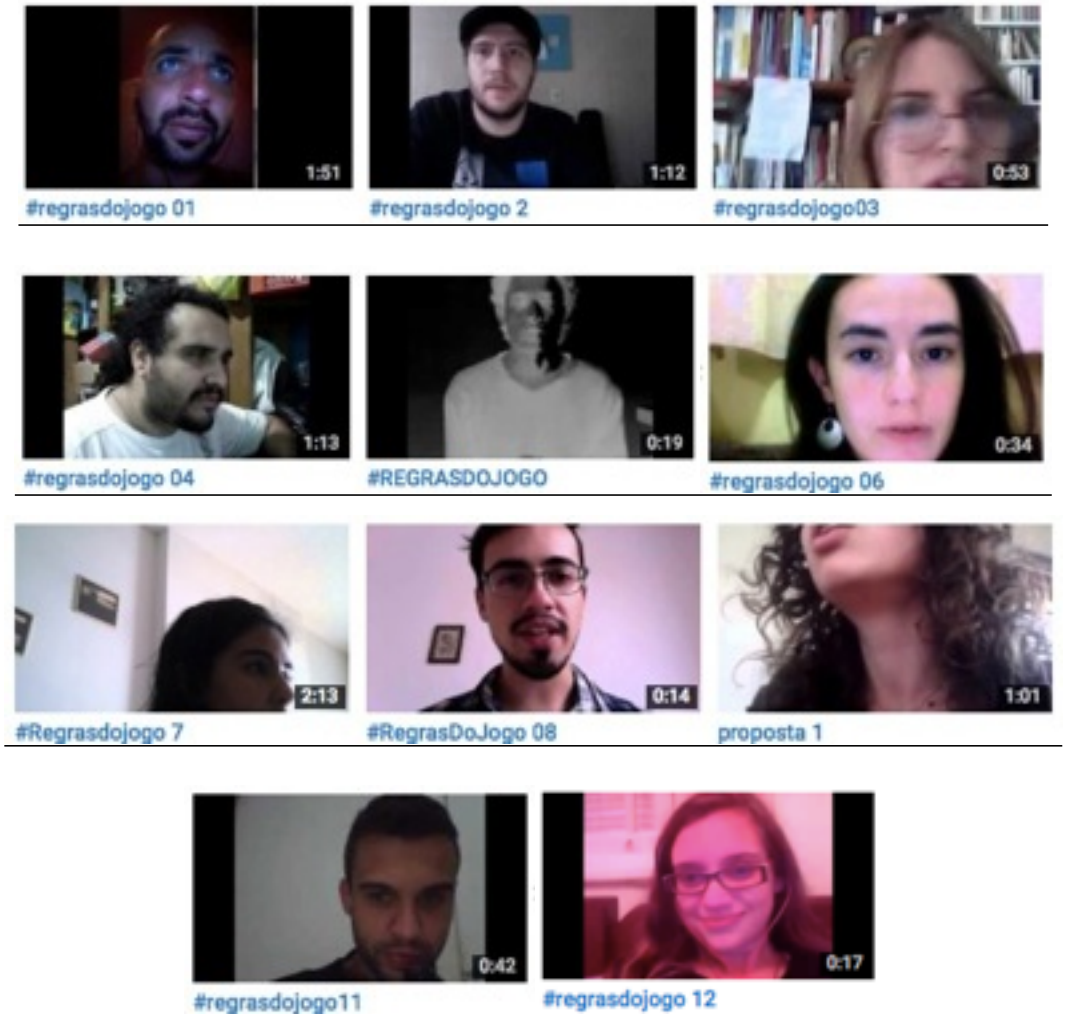
Foi proposto para esse *happening* um jogo bastante metalinguístico: o sorteio das "regras do jogo”, originalmente propostas por Kaprow para seus *happenings*. Elas foram editadas para se encaixar mais ao contexto da internet – já que o texto original priorizava a espacialidade, a rua, o encontro físico –, divididas em doze tópicos (o texto original tinha apenas onze) e sorteadas entre os participantes, sendo que cada um escolhia às cegas um número de 1 a 12. O termo *happening* foi substituído por *performance* para que os participantes não identificassem imediatamente a origem do texto.

> 1. Esqueça todas as formas-padrão da arte. Não pinte quadros, não faça poesia, não construa arquitetura, não coreografe danças, não escreva peças, não componha música, não faça filmes, e, acima de tudo, não ache que conseguirá fazer uma performance combinando todas essas coisas.
> 2. A ideia é fazer algo novo, algo que não lhe faça lembrar nem remotamente de cultura. Você tem que ser bem cruel quanto a isso, se livrando, em todos os seus planos, de qualquer eco daquele ou aquele outro conto ou trecho de jazz ou pintura que eu prometo que continuará vindo inconscientemente.

3. Você vai conseguir ficar longe da arte misturando sua performance com situações da vida real. Deixe pouco claro até pra você mesmo se a performance é vida ou arte. A arte sempre foi diferente dos assuntos mundanos, agora você deve se esforçar pra deixar essa linha indefinida.
4. As situações para as performances devem vir do que você vê no mundo real, de lugares e pessoas reais e não da sua cabeça. Se você se prender demais à imaginação, vai acabar tendo feito a velha arte de novo, já que a arte sempre foi feita da imaginação.
5. Aproveite-se de eventos já prontos, "readymade". Um incêndio, um provador de lojas, um lugar após uma tempestade. Você pode aproveitar mais dessas coisas do que de Beethoven, Michelangelo e Racine juntos.
6. Quebre o seu tempo e deixe ser o tempo real. O tempo real é achado quando coisas estão acontecendo em lugares reais. Não tem nada a ver com o tempo unificado de peças ou de música. Tem muito menos a ver com acelerar ou desacelerar ações porque você quer fazer algo expressivo ou quer que funcione numa composição. O que quer que aconteça deve acontecer no seu tempo natural.
7. Organize todas as suas performances de uma maneira prática, não de uma maneira artística. Evite a forma do soneto, os múltiplos pontos de vista cubistas, a técnica dodecafônica, desenvolvimento em temas e variações, progressões lógicas, etc. Se uma galinha cacareja, se abaixa e põe ovos, já há forma suficiente nisso. A natureza pode parecer sem forma pelo jeito que o cérebro funciona, por que se importar?
8. Pegue as coisas do jeito que elas vêm e combine-as da maneira menos artificial e mais fácil que puder. Algumas surpresas podem acontecer se você esquecer toda as lições de composição que ensinaram para você.
9. Já que agora você está no mundo e não na arte, jogue o jogo pelas regras reais. Decida quando uma performance é apropriada. Se você precisa do presidente e do vice-presidente jogando moedas de ouro na sua performance e não consegue que eles o façam, então esqueça e parta pra outra coisa. Se precisa cortar madeira com uma serra elétrica fazendo barulho, ache alguém que já precisava cortar madeira mesmo.
10. Quando você tiver os recursos, não ensaie a performance. Isso vai deixá-la antinatural porque vai trazer a ideia de uma "boa" performance, ou seja, "arte". Não há nada a ser aperfeiçoado numa performance, você não precisa ser profissional. É melhor se não for artístico, para o bem ou para o mal. Se não funcionar, faça outra performance. E as performances que você vai fazer não precisam ser ensaiadas, de qualquer jeito.
11. Faça a performance apenas uma vez. Repeti-la torna-a estéril e lembra teatro, e tem o mesmo efeito de um ensaio: achar que dá pra melhorar alguma coisa.
12. Não pense em fazer "uma obra para pessoas assistirem".

Aconteça. Tenha um plano e o execute.[25]

Cumpre agora analisar se o jogo, o *happening* proposto, corresponde às regras propostas por Kaprow.



FIGURAS 59-69: PRÉ-VISUALIZAÇÕES DOS VÍDEOS DA PROPOSTA "REGRAS DO JOGO" (2013).[26]

Em primeiro lugar, destacamos que a experiência teve um bem-vindo *acidente tecnológico*: o arquivo enviado em formato de texto simples para os

---

[25] Traduzido e adaptado livremente de "How to make a happening", de Allan Kaprow, originalmente lançado como palestra em áudio em formato LP.

[26] Os vídeos do item 3.2.2. entre outros não destacados no trabalho, estão reunidos no canal *Perform Yourself*, no YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/performyourself>

participantes tinha uma codificação que não foi bem interpretada por todos os computadores. Por causa disso, havia erros no meio do texto, que tornavam algumas palavras (provavelmente aquelas com acentos e pontuações) ininteligíveis no momento da leitura. Os participantes tiveram que reagir a esse acidente na hora da leitura: espremendo os olhos, inventando palavras e sons, ou simplesmente pulando esses trechos. Além disso, houve um outro imprevisto: um dos participantes simplesmente não realizou a ação de gravar e enviar o vídeo.

Os imprevistos foram incorporados à performance, realizando e destacando formalmente algumas das não-regras de Kaprow: a abertura a surpresas, a execução a partir de um plano simples, sem ensaio, e a não-repetição da ação. Afinal, segundo Kaprow: "não há nada a ser aperfeiçoado" numa performance/ *happening*.

Certamente, a experiência não se encaixa nas formas-padrão citadas por Kaprow na regra número 1, como teatro, dança e música. Além disso, apesar das próprias categorias, *happening* e performance, terem cada vez mais encontrado seu espaço como formas artísticas reconhecidas no mercado da arte e no meio acadêmico, experiências feitas na internet ainda são bastante marginalizadas e desconhecidas para o público leigo ou especializado. Certas experiências em vídeo na internet são reconhecidas como *arte* justamente por serem versões de categorias já estabelecidas: curtas-metragens, videodanças, esquetes de comédia etc. Os vídeos resultantes dessa experiência, no entanto, lembram menos tais formas de arte, assemelhando-se mais a vídeos *vernaculares* (SHERMAN, 2008). Da mesma forma, não se assemelham a uma ideia erudita de cultura (e sim a práticas amadoras e cotidianas de pessoas comuns que possuem webcams). Diferentemente do experimento "Quem sabe…", os participantes não tinham chances de trazer essas outras referências culturais por estarem completamente envolvidos no jogo proposto. Como na regra número 3, os participantes faziam em grande parte uma ação cotidiana, incorporada em sua vida: no quarto, em frente ao computador pessoal, utilizando a webcam embutida no equipamento, ler um arquivo de texto recebido por e-mail. Ao mesmo tempo, estavam participando de um jogo com desconhecidos, lendo em voz alta um texto de origem também desconhecida. Não está claro para o participante, ao executar as instruções propostas, o limite entre arte e vida cotidiana.

Acreditamos que o “lugar real” que é sugerido por Kaprow na regra número 4 pode se encaixar com as redes sociais, vistas como “lugares" virtuais frequentados cotidianamente pelos participantes. Entendemos como *readymade*, neste caso, a própria lista elaborada por Kaprow: de regras para uma proposta performática, foi transformada em performance em si. O tempo e a organização certamente foram estabelecidos em termos práticos, não tendo em vista uma composição supostamente artística: as instruções foram dadas com uma semana de prazo para que houvesse apenas tempo suficiente para realizar cada ação (escolher um número, gravar um vídeo e enviar), e o tempo do vídeo era exatamente o tempo de sortear e ler as regras. Não houve intencionalidade de composição, como é sugerido nas regras 7 e 8. No entanto, os vídeos foram numerados e organizados numa lista de reprodução referente à ordem correspondente às regras. Imaginamos que Kaprow sugeriria que organizássemos de acordo com a ordem em que os vídeos foram gravados e postados. Talvez tenhamos organizado dessa forma pensando no espectador que iria assistir aos vídeos, quebrando a regra número 12. No entanto, o público principal da obra foi, de fato, o dos próprios participantes. O jogo foi elaborado e executado pensando neles e nas etapas de envolvimento e descoberta que eles teriam, e menos para que um espectador assistisse *a posteriori*.

Os títulos numerados, porém, sugerem ao espectador que aquilo faz parte de uma lista que ele não sabe qual é – e as regras se referem a uma performance que ele pode apenas imaginar a partir de um vídeo, deixando-o em um lugar parecido com o dos participantes antes de ser revelada a origem do texto e antes de terem acesso aos vídeos dos outros colegas. Tais revelações, aliás, são bem menos instigantes que o processo do jogo em si.

Atividade: Perguntas

A proposta seguinte visava a continuar a experimentação com elementos do *happening,* como aleatoriedade, sorteio, espontaneidade e imprevisibilidade, e adicionar a eles a questão que motivava o primeiro experimento: os limites do privado e do público, da intimidade e da exposição – novamente, questões muito pertinentes no contexto do YouTube, do videolog e das redes sociais em geral.

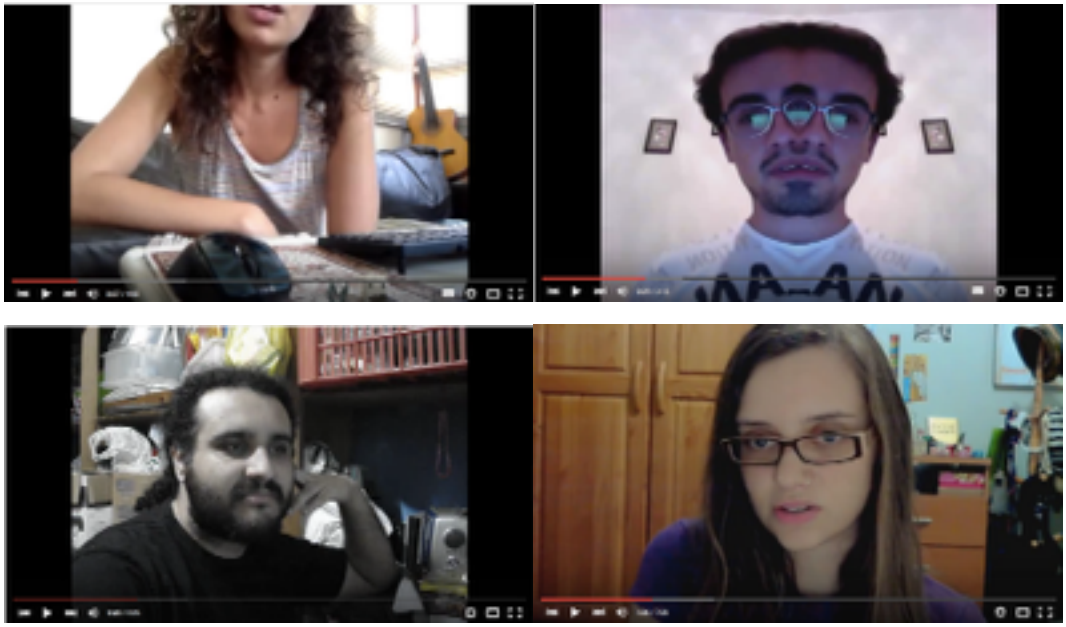
Os participantes deveriam enviar por e-mail para a autora duas perguntas pessoais sobre o cotidiano de outros participantes. Foi compilada a seguinte lista de perguntas, em dois blocos:

BLOCO 1

1. Como você se prepara para ir dormir?
2. O que você faz para conseguir dormir quando não consegue pegar no sono?
3. Você costuma lembrar-se dos seus sonhos? Como foi o último que teve?
4. Como você acorda? (Depois de dormir, depois de tirar um cochilo, se está na rua andando desatento, os diferentes "acordes", como numa música quando prestamos atenção e faz com que nosso corpo acorde para aquilo.)
5. Você toma café de manhã? Se não, por que não? Se sim, o que você gosta de comer?
6. Como você chegou em casa hoje?

BLOCO 2

1. Como você se comunica no dia a dia? Com quem?
2. Quantos fios de cabelo você deixa cair no chuveiro?
3. Tem alguma coisa que você costuma fazer na hora do banho, que só você faz?
4. Como você costuma se limpar após ir ao banheiro?
5. Como você faz sua higiene bucal? Tem uma parte preferida do ritual?
6. Quantos pares de sapatos você tem? Por quê?



FIGURAS 70-73: FRAMES DOS VÍDEOS REALIZADOS DA PROPOSTA “PERGUNTAS" (2013).

A lista foi postada no grupo e cada participante deveria, com a webcam ligada, sortear com um dado uma pergunta de cada bloco e respondê-la. Certas perguntas eram banais, enquanto outras eram quase uma invasão de privacidade, mas a expressividade dos participantes era bastante limitada.

Relacionamos esse experimento com alguns princípios das *Atividades* de Allan Kaprow tais como descritas por James T. Hindman no artigo "Self-performance: Allan Kaprow's activities" para um número da revista *The Drama Review*. Ele diz:

> As Atividades de Allan Kaprow são estruturas de performance que utilizam a experiência direta da vida de pequenos grupos de participantes não-treinados que seguem o plano de ação do artista num contexto não-teatral e não-artístico. Como desenvolvida por Kaprow, a Atividade é a mais recente evolução numa série contínua de estruturas experimentais de performance.[…] Em tais trabalhos, ator e espectador são fundidos no participante autoconsciente que performava, voluntariamente, dentro do enquadramento gerado pelo artista — trabalho compartilhado pelo grupo que colaborava. Os “roteiros” de Kaprow levantavam questões fundamentais para o teórico da performance: Quem está de fato performando o que para quem? Desde 1971, Kaprow desenvolveu a Atividade como uma exploração surpreendentemente simples de transações sociais limitadas performadas por diversos grupos pequenos de duas ou três pessoas, sob sua supervisão e seu envolvimento direto como mais um participante. (HINDMAN, 1979, p. 99)

Kaprow partiturizava "ações simples e expressivamente neutras, que são intensamente envolventes […], os elementos são cuidadosamente combinados para reforçar a concentração forçada em partes simples da vida dos participantes" e o resultado seria que "o que aparenta ser comportamento ordinário é isolado e focado tão intensamente que perde sua ordinariedade, se torna distorcido, confuso". (HINDMAN, 1979, p. 99)

Apesar de não seguirmos à risca as características das Atividades, que envolvem poucos participantes e ações repetitivas, identificamos no experimento certas características descritas por Hindman.

Segundo ele, nas atividades há *paradoxos sociais*: uma "tensão entre superfícies comportamentais e transações não ditas". (HINDMAN, 1979, p. 100) Em nosso experimento, o desconforto ora com a invasão de privacidade, ora com a banalidade das perguntas, é ocultado pelos participantes, que se limitam a executar as ações. A privacidade e a banalidade, não sendo abordadas diretamente, mas sim vividas performativamente pelos participantes: o subtexto vira conteúdo da obra. O que é dito são as respostas das perguntas, e não a relevância delas ou a motivação do participante para revelar aspectos de sua vida privada. Segundo o autor, sobre a *tensão público/privado* desse tipo de experimento "o que é dito e feito *versus* o que é sentido, provém muito da operação dinâmica, inatamente dramática das atividades". (Ibid.)

No artigo, Hindman destaca o caráter extremamente individual das atividades que, no entanto, são necessariamente vividas em grupo: há uma *autoabsorção/autorreflexão*, pois muitas vezes há nos trabalhos "ações deliberadamente narcisistas e diálogo que encoraja a autoabsorção", adotando a interação com parceiros de grupo "como suporte para a exploração individual". Há ainda, para o autor, um *autovoyeurismo,* um prazer de observar a si mesmo em uma ação íntima. (1979, p.101)

As atividades caracterizam, enfim, uma *autoperformance*, ou seja, uma performance que "esteticiza os materiais e contextos da própria vida". (Ibid.) Os atos autorreflexivos geram uma percepção elevada e, para Hindman,"a autoperformance no fim leva o participante além do autoconteúdo e autoconsciência para um sentido de relação com o universo, que continuamente se desenvolve". (Ibid.)

3.2.3. Canal “solo”: Anita B.

FIGURAS 74-76: FRAMES DOS VÍDEOS *WAR-HOLY WEBCAM*, *EU JOSEPH* E *FOOOOOOOOOOL*.[27]

Nesse ponto da pesquisa, eu já havia tido contato com grande parte dos artistas expostos no capítulo 2 deste trabalho. Ao mesmo tempo que a participação dos colaboradores do projeto foi diminuindo (cada vez menos pessoas aderiam às propostas), a necessidade de experimentar alguns procedimentos utilizados por aqueles artistas foi-se tornando evidente.

A grande influência para os vídeos que postei em meu canal pessoal, chamado de *Anita B.*, foi a artista Petra Cortright. Ela utiliza em suas obras softwares comuns. Jennifer Chan destaca que o uso que Cortright faz revela o potencial de transformação do self por softwares acessíveis e que, apesar da simplicidade, os trabalhos são marcados por irreverência. Além disso, destaco que o uso dessas ferramentas enfatiza o diálogo com a forma audiovisual amadora da internet e tira as obras do campo da linguagem artística profissional, bem-acabada, comercial.

Em *WAR-HOLy webcam* e *eu joseph*, há referências visuais a artistas que influenciaram minha trajetória até esse ponto. O software usado, chamado Photobooth, já embutido em computadores da Apple, grava vídeos da webcam e tem uma opção de efeitos amadores que podem ser aplicados. O efeito de “war-HOLY" chama-se Pop Art, lembrando as obras de Andy Warhol. Uso esse efeito sobre a imagem do meu rosto olhando fixamente para a câmera por alguns segundos, como as imagens estáticas de Warhol. Já em “eu joseph”, imagens de artistas são colocadas sobre o meu rosto, escondendo-o. O efeito visual, da ferramenta de

---

[27] O leitor pode encontrar os vídeos citados neste item no canal *Anita B.* Disponível em: <https://www.youtube.com/user/anitapb87/videos> .

edição do próprio YouTube, é parecido com o anterior. A última imagem sobreposta é um cartão-postal com uma fotografia quádrupla de Joseph Beuys, tirada por Andy Warhol.

Em *fooooooooool*, utilizando o efeito “Lovestruck” (termo usado para se referir a alguém que foi atingido por uma paixão fulminante), que coloca corações cor-de-rosa pairando sobre a cabeça da pessoa filmada, interajo com a webcam usando pijama e segurando uma xícara das mesmas cores. A movimentação de minha cabeça e da xícara confunde o software, que por vezes não consegue identificar meu rosto e não coloca corações pairando sobre ele – outras vezes parece pensar que a xícara é um rosto e coloca os corações sobre ela. O título do trabalho se refere ao termo “lovefool”, usado para falar de alguém apaixonado e não correspondido.

FIGURAS 77-79: FRAMES DOS VÍDEOS”LY" AQUI^^^”, E "ISN’T ALWAYS”.

Em *ly* (que, assim como *fooooooooool*, é uma parte que sugere um todo: teria seu nome completo como “lovely”, ou simplesmente seria uma abreviação de “love you”), explorei outro software gratuito, chamado MotionFX. Ele cria fumaças multicoloridas a partir de movimentos ou cores, conforme escolha do usuário, presentes na imagem original. Utilizando a opção de gerar fumaça a partir dos meus movimentos, gravei um vídeo dublando a música pop *Never ever* do grupo anglo-canadense All Saints. O vídeo mostra minha boca em close, soltando fumaças multicoloridas, e a letra é bastante melosa.

Já *isn't always*, o terceiro trabalho que pode ter seu título complementado pela palavra “love”, consiste numa dublagem da música *Hold the line*, da banda americana de rock Toto, cujo refrão diz: “Hold the line / Love isn’t always on time”. Inspirada por essa última frase, que diz que o “amor nem sempre acerta o tempo”, explorei as manipulações de tempo permitidas pelo software amador de edição de

vídeo iMovie, embutido no sistema operacional da Apple, afetando a imagem e o som: aceleração, desaceleração e reversão. Tanto as mudanças repentinas de tempo quanto os movimentos exagerados de cabeça que executo dão um efeito inesperado e cômico ao vídeo.

O vídeo “aqui^^^”, filmado no Photobooth e editado no iMovie, também é uma dublagem e utiliza dois tempos diferentes: a tela está dividida em dois e o quadro da esquerda tem tons de sépia e velocidade normal, enquanto o quadro da direita tem tons violeta e um tempo acelerado. Estou debaixo de minha escrivaninha, ao lado de uma CPU de computador, sob o vento de um ventilador. O vídeo não tem som e por esse motivo tem-se a impressão de que estou conversando com a câmera.

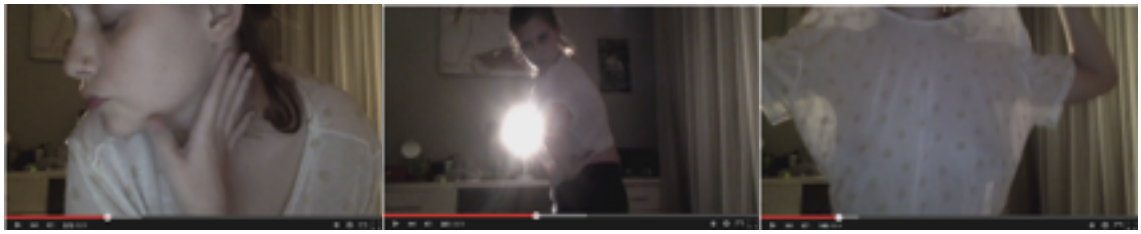


FIGURA 80: FRAMES DO VÍDEO *MIRROR IN THE MIRROR.*

Já *mirror in the mirror* é inspirado tanto na função narcisista e autovoyeurística da webcam como espelho quanto na música *Spiegel im Spiegel* (1978), de Arvo Pärt. Enquanto me movimento lenta e languidamente fazendo poses para a webcam, a música lembra uma imagem de um espelho que se reflete em outro espelho, criando infinitos reflexos. A imagem e o som do vídeo foram revertidos na edição, sendo executados de trás para frente. Curiosamente, a qualidade dos meus movimentos e da música não torna isso imediatamente perceptível para quem assiste.

Nessas obras, procuro seguir a linha de Cortright, que utiliza esses efeitos simples com ironia e irreverência. Meus experimentos, tais como todas as obras descritas neste trabalho, não *expressam* uma mensagem específica nem uma identidade artística ou pessoal. Segundo Fischer-Lichte (2013, p. 137), essa é a propriedade marcante do que é performativo: "Performativo é aquilo que produz o

que é executado, e expressividade, você tem que expressar algo que está em outro lugar".

Ainda que essas fossem as minhas intenções, é impossível garantir que o espectador que encontre essas obras aleatoriamente na internet tenha uma recepção correspondente.

> No Ocidente, damos um foco muito grande para a intencionalidade. Certo, isso acontece, pois pretendemos algo, mas temos que entender que os outros vão receber isso que realizamos com a melhor das intenções de maneira diferente. Posso transmitir, mas o resto não é possível. E temos que entender isso. […] o interessante sobre as performances é que envolve tudo: intuições, emoções, respostas, energia; envolve tudo isso mais a cognição. Eu não separaria uma coisa da outra. Tudo está envolvido e, já que cada um de nós traz consigo alguma coisa para dentro da performance, as respostas serão diferentes. (FISCHER-LICHTE, 2013, pp.133-134)

Prova desta condição da performance são três comentários recebidos no Facebook, vindos de uma espectadora desconhecida, em resposta ao vídeo *mirror in the mirror*: "QUE? louca"; "podre"; "pobre". Não posso dizer que são reações erradas ou inesperadas: o vídeo não é normal, não tem sentido *a priori*, e propositadamente, não é sofisticado.

No entanto, para refletir sobre meus experimentos, recorro ainda a um trecho de *Art which can't be art,* de Kaprow:

> A menos que a identidade e o sentido do que o artista faz oscilem entre atividade comum, reconhecível, e a ressonância dessa atividade num contexto humano maior, a atividade em si se reduz a comportamento convencional. Ou se estiver emoldurado como arte por uma galeria, se reduz a arte convencional. […] Vida comum performada como arte/não-arte pode carregar o cotidiano de poder metafórico. (KAPROW, 1986, s.p.)

Penso que meus experimentos, tanto os participativos quanto os individuais, assim como todas as obras expostas neste trabalho, buscam trilhar esse caminho desconfortável e necessário, indicado por Kaprow.

Considerações Finais

Este trabalho teve como inspiração inicial as ideias de Joseph Beuys, Allan Kaprow e o movimento Fluxus. Tais artistas, autodenominados “neodadaístas”, procuravam novas formas de arte que se aproximassem mais da vida cotidiana, participando de processos sociais, com atenção especial para os meios de comunicação e das novas tecnologias.

A performance art feita no YouTube surgiu como sugestão de pesquisa e revelou-se um dos caminhos possíveis de quem se deixa afetar pelas aspirações do Fluxus. Embora grande parte das obras não faça nenhuma referência direta a essas aspirações, entende-se em muitos momentos, a partir das intenções declaradas por alguns dos artistas, que estão em consonância com esse caminho inaugurado na década de 1960. Mais do que isso, essas obras permanecem mais fora do mercado da arte e mais perto da vida cotidiana do que boa parte da assim chamada arte contemporânea.

As obras aqui expostas não só não circulam no mercado da arte como perderiam parte de seu sentido se o fizessem. São obras que existem no *contexto* da internet, das redes sociais, da cibercultura, sendo ao mesmo tempo frutos de seu tempo e críticas a ele.

Foram exploradas as *potências* específicas das performances no YouTube, revelando que mesmo em sua diversidade é possível traçar vetores por meio delas, fazendo sobressair questões atuais sobre nosso modo de vida e nossa cultura — tanto as novas maneiras de viver o gênero, o corpo e a performance quanto nossa impessoalidade e sadismo possibilitados pela tecnologia de massa.

Além disso, apresentei um trajetória artística pessoal, que passou da inspiração direta das experiências do Fluxus para uma apropriação de procedimentos analisados ao longo da pesquisa com os quais houve maior afinidade.

Artistas contemporâneos têm a seu dispor o legado da década de 1960, que propunham borrar as fronteiras entre arte e vida e entre as diversas formas artísticas. Com a consequente virada performativa em que vivemos hoje, culminaram diagnósticos e propostas sobre o fim da arte, da história da arte e dos

artistas. Esses artistas encaram, assim, um desafio que pode e deve gerar uma prática surpreendente, irreverente, e que muitas vezes, como é o caso das obras exploradas aqui, quase se confunde com o cotidiano e o banal.

Percebe-se na pesquisa que o fazer artístico da performance no YouTube muitas vezes vem de especialistas de outras áreas: pintores, críticos de arte, fotógrafos, videoartistas, atores, que partiram em busca de uma relação mais direta com o público, uma prática cotidiana, um diálogo com o mundo cibernético, que se torna cada vez mais presente em todos os aspectos da vida, e com a invenção de uma persona virtual – enfim, uma *brincadeira* com uma tecnologia banal que explora a fronteira entre o que é arte e o que não o é.

Espera-se que o presente trabalho abra caminhos para os artistas, não-artistas e desartistas que busquem, por meio da performance, explorar as potências das redes sociais, da internet e do vídeo on-line; e, da mesma maneira, que os usuários das redes virtuais passem a ver sua utilização cotidiana como performance e procurem maneiras de vivê-las de um jeito criativo, subversivo, crítico, brincalhão.

A partir daí, podem-se elaborar questões próprias sobre nosso modo de vida, a produção de subjetividade, os dispositivos de poder, as dinâmicas midiáticas, a existência pós-humana e a cultura cibernética, e agir dentro dessas redes de modo a participar delas como agentes criadores.

Referências Bibliográficas

Livros, dissertações e teses

ADRIANI, G. *Joseph Beuys, life and works.* Woodbury, Nova York: Barron's Educational Series, 1979.

BEUYS, J. *What is art?: conversation with Joseph Beuys / edited with essays by Volker Harlan.* Londres: Clairview Books, 2004.

BORER, A. *Joseph Beuys.* São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

BURGESS, J.; GREEN, J. *YouTube: online video and participatory culture.* Cambridge: Polity Press, 2009.

CARLSON, Marvin. *Performance, uma introdução crítica.* Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2010.

CARVALHAES, A. G. *Persona performática: alteridade e experiência na obra de Renato Cohen.* Dissertação de Mestrado, FFLCH-USP. São Paulo, 2010.

COHEN, R. *Performance como linguagem.* São Paulo: Perspectiva, 2007.

COSTA, J. F. *Violência e psicanálise.* Rio de Janeiro: Graal, 1986.

DANTO, A. *O que é fluxus? O que não é! O porquê.* DAP-Distributed Art, 2003.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia.* vol.1. São Paulo: Editora 34, 2000.

_____. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia. v*ol. 3 São Paulo: Editora 34, 1996.

FIRMEZA, Y. *Performance e tecnologia – o lugar do corpo.* Dissertação (Mestrado), Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2010.

FISCHER-LICHTE, E. *The transformative power of performance: a new aesthetics*. Nova York: Routledge-USA, 2008.

GLUSBERG, J. *A arte da performance.* São Paulo: Perspectiva, 2005.

GOLDBERG, R. *Performance Art, from futurism to the present.* Londres: Thames and Hudson, 1988.

GUATTARI, F. *Caosmose; um novo paradigma estético.* São Paulo: Editora 34, 1992.

GUATTARI, F. *The Guattari reader.* Editado por Gary Genosko. Oxford: Blackwell, 1996.

HAYLES, N. K. *How we became posthuman: v*irtual bodies in cybernetics, literature, and informatics. Chicago: University of Chicago Press, 1999.

KAPROW, A. *Essays on blurring art and life.* Editado por Jeff Kelley. Berkeley/Los Angeles: University of California Press, 1993.

LASCH, C. *A cultura do narcisismo.* Rio de Janeiro: Imago, 1983.

LÉVY, P. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.

MELLO, P. (org) *Ciantec – Congresso internacional em artes, novas tecnologias e comunicação.* São Paulo: Museu de Arte Contemporânea (MAC),Universidade de São Paulo, 2008.

SALVATTI, F. *O* prank *como opção performativa para a rede de ativismo político contemporâneo.* Dissertação (Doutorado). Universidade de São Paulo, Escola de Comunicações e Artes. São Paulo, 2010.

SANTAELLA, L. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura.* 2. ed. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005.

SNICKARS, P; VONDERAU, P (eds.). *The YouTube Reader.* Estocolmo: National Library of Sweden, 2009.

SOTOMAIOR, G. *Autorrepresentação em vídeos na internet.* Dissertação (Mestrado). Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes. Campinas, 2009.

ZOURABICHVILI, F. *O vocabulário de Deleuze.* 2. ed. Rio de Janeiro: Sinergia/ Relume Dumará, 2009.

Artigos

ASCOTT, R. Arte emergente: interativa, tecnoética, e úmida. In: SZTURM, E.; VENTURELLI, S. *Imaginário, real, virtual – I Encontro Internacional de Arte e Tecnologia*. Brasília, Ed. UnB, 1999.

BEUYS, Joseph. A revolução somos nós. In: *Escritos de Artistas: anos 60/70*. COTRIM, Cecilia; FERREIRA, Glória (org). Rio de Janeiro. Jorge Zahar, 2006. pp. 300-324.

BURGESS, J. All your chocolate rain are belong to us? – Viral video, YouTube and the dynamics of participatory culture. In: LOVINK, G. e NIEDERER, S. (eds.) *Video Vortex Reader — Responses to YouTube*. Amsterdã: Institute of Networked Cultures, 2008. pp.101-107. Disponível em: <http://networkcultures.org/wpmu/portal/publications/>. Acesso em: 29 jul. 2015.

DARLING, J. Performance GIFs 7: Jennifer Chan. *Rhizome.org*, 11 de junho de 2013. Disponível em: <http://rhizome.org/editorial/2013/jun/11/performance-gifs-7-jennifer-chan/>. Acesso em: 29 jul. 2015.

CHAN, How we become objects. In: *Body anxiety*. Disponível em <http://bodyanxiety.com/jen/>. Acesso em: 29 jul. 2015.

CHAN, J. *Why are there no great women net artists?* 2011. Disponível em: < http://www.jennifer-chan.com/index.php?/writing/no-women-net-artists/>. Acesso em: 29 jul. 2015.

COOLEY, H. R. Ecologies of practice. In: WIEDEMANN, C. e ZEHLE, S. (eds.), *Depletion Design – Theory on Demand.* Amsterdã: Institute of Networked Cultures, 2008. pp. 59-64. Disponível em: <http://networkcultures.org/wpmu/portal/publications/>. Acesso em: 29 jul. 2015.

CORNAGO, ÓSCAR. Atuar “de verdade”. A confissão como estratégia cênica. *Revista Urdimento*, Florianópolis, v.1, n.13, 2009. pp. 99-112.

DUNN, Gaby. How YouTube is failing women. *Daily Dot*, 23 set. 2013. Disponível em: <http://www.dailydot.com/lifestyle/youtube-women-laci-green-wonderly/>. Acesso em: 29 jul. 2015.

DYENS, Ollivier. A arte na rede. In: DOMINGUES, Diana. *Arte e vida no século XXI:* tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Unesp, 2003.

ELSAESSER, T. Tales of epiphany and entropy: around the world in eighty clicks. In: SNICKARS, P; VONDERAU, P. (eds.). *The YouTube reader.* Estocolmo: National Library of Sweden, 2009. pp. 166-186.

EMBAIXADA E CONSULADOS GERAIS DA ALEMANHA NO BRASIL. *25 anos da morte do artista alemão Joseph Beuys.* 26 de jan. 2011. Disponível em: <http://www.brasil.diplo.de/Vertretung/brasilien/pt/__pr/Nachrichten_20Archiv/26.01_20Beuys.html>. Acesso em: 29 jul. 2015.

GOLBECK, J. Internet Trolls are narcissists, psychopaths and sadist. *Psychology Today Blog*, set. 2014. Disponível em: <https://www.psychologytoday.com/blog/your-online-secrets/201409/internet-trolls-are-narcissists-psychopaths-and-sadists>. Acesso em: 29 jul. 2015.

HICKE, K. Modern Art & a Webcam: Petra Cortright. *Studio Beat - Art News Blog.* Disponível em: <http://www.studio-beat.com/art-news-blog/modern-art-webcam-petra-cortright/>. Acesso em: 29 jul. 2015.

HINDMAN, J. Self-performance: Allan Kaprow's activities. *The Drama Review,* vol. 23, n. 1, mar. 1979. pp. 95-102.

KAPROW, A. Art which can’t be art (1986). *UbuWeb*. Disponível em <http://www.ubu.com/papers/kaprow_art-which-cant.html>. Acesso em: 29 jul. 2015.

LANGE, P. G. (Mis)Conceptions about YouTube. In: LOVINK, G. e NIEDERER, S. (eds.) *Video Vortex Reader — Responses to YouTube.* Amsterdã: Institute of

Networked Cultures, 2008. pp. 87-100. Disponível em: <http://networkcultures.org/wpmu/portal/publications/>.

MOLYNEAUX et al. Exploring the gender divide on YouTube: an analysis of the creation and reception of vlogs. *American Communication Journal.* Charleston, v. 10, n. 2. 2008.

MOLYNEAUX et al. New visual media and gender: a content, visual and audience analysis of YouTube vlogs. *International Communication Association Annual Conference (ICA 2008)*. Montreal, maio 2008.

NATIONAL ENDOWMENT FOR THE ARTS. *Woman artists: 1990 to 2005*. Disponível em: <http://arts.gov/sites/default/files/96.pdf>. Acesso em: 29 jul. 2015.

PETERS, K.; SEIER,A. Home Dance: Mediacy and aesthetics of the self on YouTube. In: SNICKARS, P; VONDERAU, P. (eds.). *The YouTube Reader.* Estocolmo: National Library of Sweden, 2009, pp. 187-203.

PRADO, G. Cronologia de experiências artísticas nas redes de telecomunicações. *Trilhas*, n. 6, vol.1, julho/dez. 1997, pp. 77-103.

_____. *Experimentações artísticas em redes telemáticas e web.* Disponível em: <http://www.iar.unicamp.br/disciplinas/ap858/AXILA/paggilberttoprado.html>. Acesso em: 29 jul. 2015.

PROULX, M. Queer Technologies of the selfie: radical self-imaging in the online performances of Ann Hirsch and Georges Jacotey. *dpi - Feminist Journal of Art and Digital Culture.* Disponível em: http://dpi.studioxx.org/en/no/30-cyber-surveillance/queer-technologies-selfie-radical-self-imaging-online-performances-ann. Acesso em: 29 jul. 2015.

RHIZOME.org: *Five Videos: Lucky PDF's Sincerely Yours.* Disponível em: <http://rhizome.org/editorial/2012/sep/24/five-videos-lucky-pdfs-sincerely-yours/>. Acesso em: 29 jul. 2015.

SCHRAGER, L. The female painter. In: *Body Anxiety.* Disponível em: <http://bodyanxiety.com/leah/>. Acesso em: 29 jul. 2015.

SCOURTI, E. *The female fool: subversive approaches to the techno-social mediation of femininity.* Londres: Central Saint Martins College of Art and Design, University of the Arts London, 2013.

SHERMAN, T. Vernacular Video. In: LOVINK, G. e NIEDERER, S. (eds.) *Video Vortex Reader — Responses to YouTube.* Amsterdã: Institute of Networked Cultures, 2008. pp.161-168. Disponível em: <http://networkcultures.org/wpmu/portal/publications/>. Acesso em: 29 jul. 2015.

SODA, M. (Amalia Soto). Webcam girls. *Culture castle.* Disponível em: <http://culturecastle.us/fnmvc/molly-soda-webcam-girls/> Acesso em: 29 jul. 2015.

WESTCOTT, J. A culture of 'Perform Yourself'. *New York Times.* Nova York, 18 ago. 2011. Disponível em: <http://www.nytimes.com/roomfordebate/2011/08/18/did-youtube-kill-performance-art>. Acesso em: 29 jul. 2015.

Vídeos, listas de reprodução e canais de YouTube

BERTELLI, A. *Anita B.* Disponível em: <https://www.youtube.com/user/anitapb87>. Acesso em: 29 jul. 2015.

BERTELLI, A. *aqui^^^*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=B0ILKYqjx98>. Acesso em: 29 jul. 2015.

BERTELLI, A. *eu joseph.* Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0hOBYIDhipM>. Acesso em: 29 jul. 2015.

BERTELLI, A. *fooooooooool.* Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dFkbw_clHAc>. Acesso em: 29 jul. 2015.

BERTELLI, A. *isn't always*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fgxdB8hgGG8>. Acesso em: 29 jul. 2015.

BERTELLI, A. *ly.* Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=I6jfxmNECNo> Acesso em: 29 jul. 2015.

BERTELLI, A. *mirror in the mirror.* Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0s3DIxgN4gs>. Acesso em: 29 jul. 2015.

BERTELLI, A. *WAR-HOLy webcam.* Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OciztfGtyUo>. Acesso em: 29 jul. 2015.

BERTELLI, A. *Quem sabe para onde o tempo vai?,* lista de reprodução no YouTube. Disponível em <http://bit.ly/paraondeotempovai>. Acesso em: 29 jul. 2015.

BURDEN, C. *TV Ad.* Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=v6CMzcfBL2U>. Acesso em: 29 jul. 2015.

CASTELLANO, Talia. *taliajoy18 .* Disponível em: <http://www.youtube.com/user/taliajoy18>. Acesso em: 29 jul. 2015.

CHAN, J. *~*~*~*~*~*.* Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HGNXpCsKz8Q>. Acesso em: 29 jul. 2015.

CORTRIGHT, P. *VVEBCAM*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=k50Mj8ZY-xY>. Acesso em: 29 jul. 2015.

CORTRIGHT, P. *buggin out*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vqfgPrQZYGQ>. Acesso em: 29 jul. 2015.

DizastaMusic. *DO THE HARLEM SHAKE (ORIGINAL)*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8vJiSSAMNWw>. Acesso em: 29 jul. 2015.

FOWLER, M. *Sad Days….* Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XUtr9CcIQ34>. Acesso em: 29 jul. 2015.

HIRSCH, A. *Caroline Poem*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tkpJCENxotE>. Acesso em: 29 jul. 2015.

_____. *Caroline's fun fun channel*. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/scandalishious> Acesso em: 29 jul. 2015.

JACOTEY, G. *Lana Del Rey - Old Money (Lyric Video) HQ [Georges Jacotey Version]*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=y7ZpcR26FAc>. Acesso em: 29 jul. 2015.

KAPROW, A. *How to make a happening*, originalmente lançado como palestra em áudio em formato LP. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TrH8fFxih6k>. Acesso em: 29 jul. 2015.

MATTES, E., MATTES, F. *Emily's Video*. Disponível em: <http://0100101110101101.org/emilys-video/>. Acesso em: 29 jul. 2015.

PSY (Park Jae-sang). *Oppa Gangnam Style*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9bZkp7q19f0>. Acesso em: 29 jul. 2015.

RAFUCKO. (Rafael Puetter). *Ditadura gay - o golpe.* Disponível em:<https://www.youtube.com/watch?v=DknyqGd0VdI>. Acesso em: 29 jul. 2015.

ROESSLER, Sophia. *Am I ugly/Am I pretty?* <http://www.youtube.com/watch?v=P2IESvDMBbw>. Acesso em: 29 jul. 2015.

SIQUEIRA, PC. *Diferença entre direita e esquerda*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5pPsAAnNHl0>. Acesso em: 29 jul. 2015.

SODA, M. (Amalia Soto). *INBOX FULL.* Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XdfIXkwvU1Y>. Acesso em: 29 jul. 2015.

YOUNGMAN, H. (Jayson Musson). *ART THOUGHTZ.* Disponível em: <https://www.youtube.com/user/HennesyYoungman>. Acesso em: 29 jul. 2015.

_____. *Beuys-Z.* Disponível em:<https://www.youtube.com/watch?v=Wcu60--J99w>. Acesso em: 29 jul. 2015.

Entrevistas

FISCHER-LICHTE, E., BONFITO, M. Entrevista com Erika Fischer Lichte. *Conceição / Conception*. Campinas, v.1, n. 2, jun. 2013.

MATTES, E., MATTES, F. , SHINDLER, K. Life after death: An interview with Eva and Franco Mattes. *Art21 Blog,* 28 maio 2010. Disponível em: <http://blog.art21.org/2010/05/28/life-after-death-an-interview-with-eva-and-franco-mattes/#.VYw9EKY0pk0>. Acesso em: 29 jul. 2015.

MUSSON, J. Jayson Musson is more than Hennessy Youngman. *Interview.* Entrevista concedida a Alexander Cavaluzzo. Disponível em: <http://www.interviewmagazine.com/art/jayson-musson-hennessy-youngman>. Acesso em: 3 ago. 2015.

SODA, M. (Amalia Soto). Internet Friends: Molly Soda. *I don't like mondays,* 1 jun. 2012. Disponível em: <http://idontlikemondaysblog.blogspot.com.br/2012/01/internet-friends-molly-soda.html>. Acesso em: 29 jul. 2015.

Reportagens

MOLINA, C. Carta de ex-namorado motiva exposição de Sophie Calle em SP. São Paulo, *O Estado de S. Paulo,* 10 de jul. 2009. Disponível em <http://cultura.estadao.com.br/noticias/geral,carta-de-ex-namorado-motiva-exposicao-de-sophie-calle-em-sp,400772>. Acesso em: 29 jul. 2015.

FRANK, P. Eva And Franco Mattes' 'Emily's Video' Combines viewers' reactions to 'The worst video ever' (VIDEO). *The Huffington Post*, 30 abr. 2014. Disponível em: <http://www.huffingtonpost.com/2013/04/30/eva-and-franco-mattes-emilys-video-combines-viewers-reactions-to-the-worst-video-ever-video_n_3156561.html>. Acesso em: 29 jul. 2015.

GALPERINA, M. Watching "Snuff" With Eva and Franco Mattes. Nova York, *Animal*, 20 set. 2012. Disponível em: <http://animalnewyork.com/2012/watching-snuff-with-marco-and-eva-mattes/>. Acesso em: 29 jul. 2015.

YouTube Art Project 'VVEBCAM' Censored Because Of Its Tags. *The Huffington Post*, 15 dez. 2011. Disponível em: <http://www.huffingtonpost.com/2011/12/15/youtube-art-project-vvebc_n_1152395.html>. Acesso em: 29 jul. 2015.

Páginas da Web

BEUYS, J. *Speech made during live satellite telecast of opening of Documenta 6*, 1977. Disponível em: < http://www.medienkunstnetz.de/works/rede-in-der/ >. Acesso em: 29 jul. 2015.

Documenta 6, por Art News. Disponível em: <http://artnews.org/documenta/?exi=18077&Documenta&Documenta_6>. Acesso em: 29 jul. 2015.

JACOTEY, G. *Performing your identity*. Disponível em: <http://georgesjacotey.tumblr.com/post/121540525968>. Acesso em: 29 jul. 2015.

MATTES, E., MATTEs, F. *No fun (2010). Disponível em:* <http://0100101110101101.org/no-fun/>. Acesso em: 29 jul. 2015.

SODA, M. (Amalia Soto). *Inbox full.* Disponível em: <http://mollysoda.biz/inbox.html>. Acesso em: 29 jul. 2015.