

**RAUEN, Margie (Margarida Gandara Rauen).** Participação: o Ex-público e o Ativismo. Guarapuava: UNICENTRO (Univ. Estadual do Centro-Oeste); Professora Associada. Diretora Cênica, Dramaturgista.

### RESUMO

Este trabalho aborda ações artísticas, cujo objetivo é reposicionar o público como agente externo (RAUEN, 2009) ou explorar a arte como “interstício social”, termo *marxiano* aplicado na Estética Relacional (BOURRIAUD, 1998). A pesquisa prioriza a poética participativa, termo tomado da crítica pos-colonilista e utilizado, na Arte Contemporânea, para designar processos criativos que propõem a ação anárquica do ex-público. O campo de investigação consiste de vivências diversas em espaços públicos, transcendendo questões recepcionais e priorizando o tipo e o grau de interferência das pessoas no tempo real do evento. O estudo comparativo sugere que as poéticas participativas reconfiguram a arte como capital radical e não apenas cultural, produzindo grande impacto relacional ao potencializar redes de ativismo, embora se instaurem a partir de procedimentos de composição convencionais, tais como apropriação, ressignificação, transposição, modificação de convenções materiais, espaciais e/ ou suportes, inclusive em meios digitais.

**Palavras-chave:** Processos Criativos. Engajamento Político. Público.

### ABSTRACT

This paper addresses artistic actions that focus upon repositioning the audience as an external agent (RAUEN, 2009) or on exploring art as a “social interstice”, marxian term applied in Relational Aesthetics (BOURRIAUD, 1998). Research has focused on the so-called poetics of participation, a term which has been taken from post-colonial criticism and used to define creative processes in Contemporary Art that propose the anarchic action of the ex-audience. The investigation field is beyond the scope of reception theory. It consists in diverse experiences in public venues and pursues the kind and the degree of interference brought about by the people engaged during the actual time of the event. The comparative study has indicated that the participation poetics reconfigure art as radical capital, rather than merely cultural, producing great relational impact as they boost the potential of activism networks, in spite of emerging from conventional composition procedures, such as appropriation, re-signification, transposition, change of material, space and/or support conventions, including production in digital media.

**Keywords:** Creative Processes. Political Engagement. Audience.

Galerias de arte, museus e diversos outros ambientes tornaram-se espaços de troca entre artistas e público há mais de meio século. Num evento denominado “*The Art of Participation: 1950 to Now*” [A arte da participação: de 1950 até o

presente], o Museu de Arte Moderna de São Francisco (SFMOMA, Califórnia, EUA, 2008-2009) aproximou 70 projetos de 50 artistas e/ ou coletivos, engajando o público em processos de colaboração em tempo real no próprio museu ou na internet<sup>1</sup>. A curadoria desse evento mostrou que a arte participativa não está limitada à performance e pode ser verificada em processos criativos de fotografia, pintura, instalação, escultura, filme, vídeo e música, influenciada por modernistas como John Cage<sup>2</sup>, que também alteraram a relação estética do espectador com o objeto (convencionalmente chamado de obra).

Com o advento da rede mundial de computadores, os artistas passaram a utilizar o espaço virtual para lançar plataformas concebidas para ações colaborativas que podem envolver milhares de pessoas. Segundo Rincón, os projetos interativos telemáticos com digitalização da imagem e da presença iniciaram em meados dos anos 80, mas as plataformas abertas, tais como a série SITO, surgiram nos anos 90 em propostas de arte gráfica “HyGrid” (desde 1995)<sup>3</sup> e “Gridcosm” (desde 1997)<sup>4</sup>. A série SITO inspirou a “Commun Image”, uma plataforma de escultura virtual participativa disponível em inglês, francês, alemão e espanhol<sup>5</sup>, criada pelo coletivo calc<sup>6</sup> [sic] e Johannes Gees em 1999, para a “Swiss National Exhibition Expo. 02” [02 Exposição Nacional da Suécia], tornando-se autônoma em 2001. Na linha contemporânea de “work-in-progress” em vez de obra objeto, essas plataformas de arte gráfica permitem que qualquer pessoa se inscreva e colabore, transformando o conteúdo. Em alguns casos, enfatiza-se o grau de liberdade do manipulador das imagens, conforme se verifica em “PANIC – Frantic Collaboration”<sup>7</sup>. Rincón discute dois efeitos principais da participação em propostas de arte gráfica colaborativa na “web”:

Um deles é a abordagem discreta: [...] a manipulação ocorre como adição ao projeto, pois um artista não pode modificar ou apagar a contribuição do outro. O segundo método de cooperação é a abordagem de amálgama. Nela, a cooperação envolve a manipulação de um projeto coletivo por diversos artistas. O produto final revela os traços da contribuição de

---

<sup>1</sup> Realizado no SFMOMA de 8 de novembro, 2008 a 8 de fevereiro de 2009. A lista completa de artistas está disponível em <<http://www.e-flux.com/shows/view/6207>>; todos os acessos a *sites* listados nos rodapés ocorreram em 7 de agosto de 2011.

<sup>2</sup> Entrevistas com John Cage em:

<[http://www.sfmoma.org/explore/multimedia/audio/aop\\_tour\\_402](http://www.sfmoma.org/explore/multimedia/audio/aop_tour_402)>. Em sua peça musical 4'33", um músico senta diante de um piano sem tocar nenhuma nota durante os quatro minutos e trinta e três segundos da performance, cuja primeira realização foi feita com o músico David Tudor em 1952. O espectador deixa de ouvir um recital, portanto, para observar uma cena silenciosa.

<sup>3</sup> HyGrid (desde 1995): <<http://www.sito.org/synergy/hygrid/>>. A estrutura da plataforma “HyGrid” é hiperdimensional e não em duas dimensões. Conforme nota no *site*, essa hiperdimensionalidade ocorre porque os lados dos quadrados são fechados somente por referências na database e a conexão de dados puros instaura uma liberdade visualmente confusa das partes justapostas. Percebe-se pouco movimento na plataforma atualmente.

<sup>4</sup> Gridcosm (desde 1997): <<http://www.sito.org/synergy/gridcosm/>>.

<sup>5</sup> Disponível em: <<http://www.communimage.net/>>.

<sup>6</sup> Membros do calc: Teresa Alonso Novo, Thomas Scheiderbauer, Malex Spiegel, Daniel Gómez Blasco, Roger Luechinger em trabalho colaborativo com Johannes Gees.

<sup>7</sup> Disponível em: <<http://www.sito.org/synergy/panic/>>.

cada artista e não pode ser desmembrado pela simples observação porque cada pessoa interfere tanto no projeto inicial quanto nas manipulações subsequentes. Cada artista é livre para modificar toda a criação e ele ou ela pode, por meio de suas adições, mudar e deletar a contribuição de outro artista (RINCÓN, tradução minha).  
<<http://www.saddlesores.org/Coopart/history.html>>

As plataformas de arte gráfica ilustram a autoria coletiva e a inexistência de mercadoria, transcendendo inclusive a noção de arte conceitual implícita em muitos dos 70 trabalhos da mostra da Califórnia em 2008-2009: a reprodutibilidade de um objeto e/ ou evento não é o foco principal das propostas, e sim o seu caráter relacional. A identidade do(s) compositor(es) é transitória e irrelevante, dada a impermanência das obras. Apesar das implicações esteticamente transgressoras dos processos criativos que resultam na produção de imagens para apreciação e constante recriação coletiva, não podem ser considerados ativismo. A arte ativista denuncia questões sociopolíticas, mobilizando o público ao engajamento e manifestando-se ao longo da história do teatro do século XX e na arte da performance, mas ganha uma nova dimensão na performance digital (DIXON, 2007).

Para Nicolas Bourriaud, “Além de sua natureza mercantil e seu valor semântico, a obra de arte representa um interstício social. O termo interstício foi usado por Karl Marx para descrever as comunidades de troca que evitam o contexto econômico capitalista ao tangenciarem a lei do lucro...” (tradução minha, 2002, p. 16). Ao considerar como as pessoas estabelecem vínculos durante encontros que se transformam em arte, me parece cada vez mais interessante observar os modos de interação da arte contemporânea realmente evitando a venda e o lucro, produzindo a “moeda” alternativa que eu denomino capital radical, porque implica o poder de aproximar as pessoas para articularem as suas causas anarquicamente, com gestos em vez de objetos materiais.

O ativismo em ambientes específicos é um campo muito amplo. As intervenções urbanas do coletivo brasileiro BIJARI demonstram o interesse claro em temas sociais que são explorados em São Paulo e mostrados em seus vídeos “Punching Puppets” (São Paulo, 2005) e Sala Paulista (2009)<sup>8</sup>.

Os gestos decorrentes de ativismo na internet ficaram conhecidos como “desobediência civil eletrônica”, um conceito inspirado no poeta norte-americano Henry David Thoreau e proposto pelo coletivo Critical Art Ensemble (CAE)<sup>9</sup> para argumentar que a perturbação não violenta de centros de poder precisa ser substituída por estratégias sistemáticas com suporte na web. Um dos livros eletrônicos do CAE, intitulado *Marching Plague* (2006)<sup>10</sup>, por exemplo, critica a administração de Bush por suas ações de guerra.

---

<sup>8</sup> Disponível em: <<http://www.bijari.com.br/?lang=en>> ou <<http://www.bijari.com.br/2011/art/>>.

<sup>9</sup> Disponível em: <<http://www.critical-art.net/>>.

<sup>10</sup> Disponível em: <<http://www.critical-art.net/books/mp/>>.

Uma associação notável entre o suporte da internet e as performances em ambiente específico encontra-se nos trabalhos do “Improv Everywhere”, sediado na cidade de Nova York desde 2001 e autodefinido como um coletivo “prank” que instaura o caos e a “alegria em espaços públicos... *Improv Everywhere* realizou mais de 100 missões envolvendo dezenas de milhares de agentes disfarçados”<sup>11</sup>. O termo “agente” deve ser destacado, sugerindo que embora alguns participantes representem personagens de filmes e peças nas intervenções em locais públicos, os eventos engajam o público na missão “prank”<sup>12</sup>. Cerca de 3.500 pessoas se encontraram para ouvir músicas baixadas e socializar no “Experimento Mp3 Oito” (julho 2011) após receberem instruções virtuais. A proposta dessa missão era promover o encontro entre tribos e fazê-las respeitar as suas diferenças<sup>13</sup>. Em “Who you Gonna Call”, uma intervenção na Biblioteca Pública de Nova York (2010), o coletivo atendeu um pedido da administração da biblioteca para atrair a atenção da comunidade numa época de problemas de orçamento. Usaram personagens do filme “Ghostbusters” (originalmente feito no local), para interagir com os leitores e atrair a atenção para a biblioteca. As missões do *Improv Everywhere* proporcionam que os moradores de uma cidade enorme se manifestem de modos inusitados, ensaiando e reaprendendo sentimentos comunitários que foram reprimidos com a pesada rotina urbana de trabalho. O livro *Causing a Scene*, publicado pelos agentes Charlie Todd e Alex Scordelis (2009), sugere a dimensão política das missões, que desestabilizam hierarquias e provocam o repensar de tabus.

A análise de questões de poder relacionadas ao espaço virtual e aos sistemas de monitoramento é explícita nas instalações e performances de Julia Cher (1954), com interstícios que lembram jogos. A artista estrutura o seu *site* “Welcome to Security land”<sup>14</sup> em páginas chamadas “País das maravilhas”, “Uma casa”, “Clínica de consentimento”, “Engenharia de prospecção”, “Glossário” e “Mapa”. Enquanto os visitantes navegam, avisos aparecem, repetindo uma mensagem “O seu vazio é o nosso local de trabalho”. Uma enfermeira virtual prescreve receitas e responde perguntas, enfatizando que as pessoas podem ser controladas em locais públicos. Qualquer um pode comentar ou responder. O glossário tem vários *links* quebrados que levariam a listas de grupos reacionários/ ortodoxos nos EUA, listas pro-família e/ ou listas de violência doméstica e controle de acesso, entre outras.

O *work-in-progress* *The File Room* [O Arquivo], de Antoni Muntadas, destaca-se como proposta ativista por denunciar e combater a censura. Segundo o artista, o princípio de organização da plataforma “reconhece atos de censura em relação aos seus contextos sociais, movimentos políticos, crenças religiosas, condições econômicas, expressões culturais e/ ou identidades pessoais”

---

<sup>11</sup> Disponível em: <<http://improveverywhere.com/>>.

<sup>12</sup> No contexto do GT Territórios e Fronteiras da ABRACE, a pesquisa sobre “prank” foi compartilhada por Fabio Salvatti (2010).

<sup>13</sup> Disponível em: <<http://improveverywhere.com/2011/07/25/the-mp3-experiment-eight/>>.

<sup>14</sup> Disponível em: <<http://www.adaweb.com/project/secure/corridor/sec1.html>>.

(<http://www.thefileroom.org/documents/Intro.html>). *The File Room* foi lançado como instalação física no Centro Cultural de Chicago (EUA) entre 29/05 e 4/09/1994. Posteriormente, viajou para o Canadá, França, Alemanha, Espanha e transformou-se numa base de dados. O sítio é mantido pela Liga Nacional contra a Censura desde 2001, de modo que, do *status* de arte e instalação, passou ao de espaço público onde qualquer pessoa pode pesquisar ou submeter casos em qualquer lugar do mundo, colaborando no desenvolvimento contínuo da base<sup>15</sup>.

A pesquisa continuada sobre interatividade me leva a reafirmar o que argumentei em trabalhos anteriores, tendo Roger Caillois como referência (RAUEN, 2009): as dinâmicas de *ludus* e *paidia* geralmente emergem de eventos nos quais a participação do público é um princípio de composição. Os trabalhos aqui considerados certamente se configuram como arte relacional, expandindo redes de pessoas sem serem mercadorias. Claire Bishop (2006), no entanto, demonstra que o estudo da participação requer a articulação de diversas abordagens, além da teoria da recepção e da estética relacional. Embora os vários tipos de interação da atual arte participativa ofereçam modos inovadores de reposicionamento do público (capital radical), a sua composição é rica em referências familiares, tais como a atitude Dadaísta, a colagem, a transposição de pretextos e fontes de épocas diversas e/ ou procedimentos de jogo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BISHOP, Claire. **Participation**. London: Whitechapel/MIT Press, 2006.
- COHEN, Renato. **Work in progress na cena contemporânea**. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- DIXON, Steve; Smith Barry. **Digital Performance**. Cambridge: The MIT Press, 2007.
- RAUEN, Margarida G. **Do controle da cena a interações alostéricas**. In: Rauen, M. G. (org.) *A interatividade, o controle da cena e o público como agente compositor*. Salvador: EDUFBA, 2009, pp. 155-193.
- RINCÓN, Juan Felipe. *Artistic interaction and computer interactivity. Cooperative art on the Internet*. N.d. Available at: <http://www.saddlesores.org/Coopart/history.html>.
- SALVATTI, Fabio. **Consertando o mundo**. Os *pranks* dos Yes Men. In: *Anais do VI Congresso ABRACE, 2010*, disponível em: <http://www.portalabrace.org/vicongresso/territorios>.
- \_\_\_\_\_. **O prank como opção performativa para a rede de ativismo político contemporâneo**. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

---

<sup>15</sup> Disponível em: <http://www.thefileroom.org/documents/TofCont.html>.