

Quando os olhos já não escutam:
uma aproximação à pós-
formance

*When the eyes no longer listen: a closer
to the pós-formance*

Andrés Felipe Restrepo Suárez¹

1. Pesquisador, educador, artista e performer. Doutor em Artes Visuais pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista (IA-UNESP). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0520-3195>. E-mail: andres.rsuarez@unesp.br

Resumo |

Neste artigo se discute a fragilidade do olhar, especificamente a partir da documentação da *performance*. Pois a mesma legitimidade que arquiva, tem sido usada para simular uma ação que nunca aconteceu. Para objetivar essa hipótese, se apresenta o conceito pós-formance, como nova vertente das artes visuais que divergem da *performance* de execução tradicional. Pleiteia-se, no reconhecimento da pós-formance, a necessidade de categorizar certos tipos de ações que apresentam uma execução simulada e, mesmo assim, com o passar das décadas, têm conseguido se solidificar até obter uma equivalência ao princípio de procedência arquivístico da *performance*. Embora, os casos de estudo aqui apresentados como pós-formance, sejam ações que de fato nunca foram executadas, as ações, têm obtido legitimidade, validação, comercialização e inserção pelo próprio sistema da arte, alcançando lugares privilegiados na *performance* ocidental. Identifica-se na “pós-formance” a desconstrução da condição de presença, pois assume-se que, para a criação de uma ação de teor artístico, já não é necessária a fisicalidade dos corpos, a execução efetiva da ação e menos a construção temporal, condições estas que antes eram inalienáveis na *performance*. Nesse caso, o visual perceptivo da *performance* fica relegado pelo desenvolvimento discursivo (grafemas e fonemas). Para a confirmação dessa hipótese, tomam-se como casos de estudo as obras: *Action 2. Aktion Sommer* (1965), de Rudolf Schwarzkogler, e *Fantasia de Compensação* (2004), de Rodrigo Braga.

Palavras-chaves: Corpo; Documentação; Olhar; *Performance*; Pós-formance.

Abstract |

This article discusses the fragility of the gaze, specifically from the perspective of performance documentation. The same legitimacy that archives can be used to simulate an action that never happened. To materialize this hypothesis, the concept of pós-formance is presented, a new branch of visual arts that diverges from traditional performance. In recognizing pós-formance, the need to categorize certain types of actions that present a simulated execution is argued, and yet, over the decades, they have managed to solidify themselves until they obtain an equivalence to the archival principle of performance provenance. Although these are actions that were never actually performed, they have obtained legitimacy, validation, commercialization and insertion by the art system itself, reaching privileged places in Western performance. pós-formance identifies the deconstruction of the condition of presence, since it is assumed that, in order to create an action of artistic content, the physicality of the bodies, the effective execution of the action and even less the temporal construction are no longer necessary, conditions that were previously inalienable in performance. In this case, the perceptive visual aspect of the performance is relegated to the discursive development (graphemes and phonemes). To confirm this hypothesis, the following works are taken as case studies: *Action 2. Aktion Sommer* (1965), by Rudolf Schwarzkogler, and *Fantasia de Compensação* (2004), by Rodrigo Braga.

Keywords: Body; Documentation; Gaze; Performance; Pós-formance.

“Quão sabiamente a Natureza decretou,
Com os mesmos olhos para chorar e ver!
Que tendo visto o objeto em vão,
poderíamos estar prontos para reclamar
[...]

Abra então, meus olhos, sua dupla eclusa,
E pratique para seu melhor uso;
Pois outros também podem ver ou dormir,
Mas só os olhos humanos podem chorar.
[...]

Assim, deixe seus riachos derramarem suas fontes,
Até que olhos e lágrimas sejam a mesma coisa:
E a diferença um do outro suporta;
Esses olhos chorando, aqueles vendo lágrimas.”
(Eyes and Tears, Andrew Marvell)

1 Introdução

Gostaria começar com o olhar, especificamente com a fragilidade que esse órgão tem. Essa instabilidade pode estar nas novas formas em que as imagens nos visitam. A relação entre o que se vê e o que vem de fora já não repousam em nossas retinas, e sim em nossos ouvidos e mãos, pois as imagens já ultrapassaram o ocularcêntrico.

A metáfora que pretendiam no início dos anos 1990, com a massificação da *World Wide Web* (WWW), onde ofereciam o mundo ao alcance das mãos, tornou-se um fato. Assim sendo, as imagens repousadas no sentido visual nunca estiveram tão próximas do tato, do tangível, e porém do verás. Da mesma forma que na *Web*, com a mesma luz com que tocam nossos olhos, as imagens os deslumbram, no êxtase gerado pelo excesso de *lumens*. Nessa dualidade, a mesma ferramenta que revela, também anestesia.

As imagens têm achado formas de movimentar-se ao ritmo da luz, e cada vez com mais urgência, reduzindo a distância entre o evento contido em imagem e os olhos. Isso é visível em dois processos, sendo o primeiro analógico, de baixa propagação e condensado na fixação da imagem: o que antigamente era um processo de revelação da fotografia - que utiliza produtos químicos onde se sensibiliza o papel e, depois, se expõe à luz para fixar a imagem -, de algum modo, mantinha uma atmosfera sobrenatural e religiosa da imagem. Mesmo assim, era uma revelação, que correspondia a um passado fático, um passado com um princípio de procedência "verás". O segundo, virtual, possui uma veloz propagação: trata-se da imagem do outro enquanto lúmens materializados em códigos binários, em telas e equipamentos eletrônicos. Ao desdobrar em lúmens o corpo humano, assim como os eventos, gera-se a ilusão de estar ainda mais próximo deles, posto que os eventos e as pessoas, agora, se encontram nas nossas mãos, ou nas telas. Nesse ponto, fica no nevoeiro

a presentidade física, no agora com o outro. Transformando a presentidade dos outros e os eventos em pulsões de lúmens .

Pelo uso excessivo das telas, o que vem de fora tem se reduzido ao visual. As telas não só têm extraído os corpos (assim como os acontecimentos) do outro, mas também têm extraído da fisicalidade do mundo a presença de quem olha, transformando as imagens em efeitos incandescentes, que criam fatos. Nessas duas possibilidades, uma analógica e a outra digital, a imagem diante dos olhos nunca tem deixado de ser um truque do mágico, que esconde e revela o que pode ser entendido como o real. Assim sendo, torna-se importante perguntar quem pode ser o mágico, ou aquele ente que tem o poder de administrar o que os olhos vêem?

Diante das mãos habilidosas do mágico, o olhar pode ser frágil, posto que as imagens são facilmente manipuladas, transformando-se em dispositivos dóceis e maleáveis. As imagens também podem ser entes paradoxais e espectrais (Derrida, 2013)² possuindo mínimo duas faces: a primeira dá às imagens um passado tangível, e a segunda, simplesmente pode estar esvaziada de fatos. Mesmo assim, as duas versões correspondem ao mesmo truque, tendo o poder de nos revelar, nos surpreender e nos fantasiar.

Entendo que uma das funções dos olhos é tocar, sempre à distância. Dessa forma, a distância, elemento tão ambivalente, esse vão que se posiciona entre os olhos e o que se enxerga, é o que pode transfigurar as imagens em espectros. Surgem entes movediços, desvanecendo o “verás” em jogos interpretativos. São jogos onde quem controla – o mágico – é quem tem o poder de preencher ou esvaziar o repertório das imagens.

Esse efeito encontra-se na pós-modernidade. Jacques Derrida (2013) já fazia um apelo para a fragilidade do olhar, ao afirmar que “[...]”

2. Sobre a ideia de espectro, Derrida aponta: “[...] un espectro es alguien o alguna cosa que se ve sin ver o que no se ve viendo, es una forma, la figura espectral, que oscila de manera totalmente indecible entre lo visible y lo invisible. El espectro es lo que pensamos que vemos, “pensar” esta vez en el sentido de “creer”. Hay ahí un “pensar que vemos”, un “ver que pensamos”. Pero nunca se lia visto pensar” (Derrida, 2013, p. 57).

como é sabido, os olhos não só são feitos para ver, como também estão feitos para chorar” (Derrida, 2013, p. 56, tradução nossa)³. Segundo ele, as imagens já não são tocadas pelos olhos, pois elas têm conseguido ultrapassar a carícia leve, para penetrar até a retina e incrustar-se no cérebro, transformando o que antes era um elemento meramente visual em uma grande constelação de repertórios conceituais.

Na mesma linha, Jean-François Lyotard (2009), em seu informe sobre a pós-modernidade, aponta que as imagens são dispositivos conceituais de subjetividades, onde se põe em jogo, por cima do que se vê, a imagem midiática como um grande metarrelato. Deixando de ser elementos de contemplação visual, transforma-se em uma ferramenta do poder institucional – onde se legitimam e sedimentam o saber a partir de jogos da linguagem (Lyotard, 2009, p. 83). Nesse caso, as imagens além de serem *lumens*, estão compostas por jogos dialéticos.

Então, o visual e a voz misturam-se, criando uma interseção entre os dois sentidos, entre os olhos e a escritura. Em suma, entre o visual e o performativo⁴ – enquanto ideia derridiana, onde se propõe que todo o real estrutura-se a partir de grafemas e fonemas, visto que para o autor, nada há fora de texto (Derrida, 1994, p. 194). Derrida consegue entrever a substância dos atos de fala performativos nas transformações do discurso em ação e da imagem em acontecimento.

Lyotard e Derrida concordam que os relatos e metarrelatos, desde a pós-modernidade, estruturam-se a partir de discursos performativos, os quais produzem imagens que se transformam em grandes “cavalos

3. No original: “[...] como es sabido, los ojos no solo fueron hechos para ver, fueron hechos para llorar”

4. O conceito performativo que interessa neste texto tem sua origem na filosofia da linguagem, mais especificamente, no formulado por John Austin. No livro póstumo *Quando dizer é fazer* (1962), reúne uma série de conferências que delimitam sua concepção dos Speech acts, ou atos de fala performativos (Austin, 1990). Para o autor, coube à tradição filosófica e aos linguistas ocuparem-se dos enunciados constatativos, cuja função consistia em atos descritivos das coisas, em emissões linguísticas que podem ser resumidas em verdadeiras ou falsas (Austin, 1990, p. 21). O filósofo, ao elaborar uma revisão das formas em que os atos de fala se constituem, constata que tradicionalmente os atos de fala na filosofia só serviam para descrever as coisas. Dessa forma, Austin coloca em questão a tradição, pois, segundo ele, os atos fonéticos não servem para enunciar ou descrever, mas têm por sentido realizar ações, já que para ele “todo dizer é um fazer” (Austin, 1990, p. 13).

de Tróia” que entram pelos olhos, produzindo o sabido. Assim sendo, os olhos, enquanto órgãos do sentido que a tradição “olhocentrista” privilegiava e que detinham o poder de tocar e apresentar o real, ficam em xeque diante das mãos que escrevem e dos ouvidos que escutam.

Nesse ponto nasce o intuito deste texto, que pretende refletir sobre a fragilidade do olhar, desta vez, nas artes da presença, onde o acontecimento da presentidade e a fisicalidade da ação também tem sido homologadas a um efeito discursivo, e onde a performance (ação em presença viva) vira **pós-formance** (simulação da ação enquanto discurso visual).

A vista disso, sugerimos que as documentações⁵ da performance podem ter desnaturalizado a necessidade da presença física do performer, para se transformarem em repertórios, em códigos performativos que, posteriormente, serão transformados em imagens discursivas, para além do real e tangível. Entretanto, não pretendo acreditar no que os olhos estão vendo. Antes, vou à procura de analisar como tem se validado e legitimado os dois casos de estudo que aqui proponho, *Action 2. Aktion Sommer* (1965) e *Fantasia de Compensação* (2004). Entendidas como performances de execução tradicional⁶, esses casos apresentam em sua estrutura uma desconstrução da ação, uma vez que são produtos do verbo, da fala. É ali (como sugere o poema *Eyes and Tears*, citado na epígrafe) onde os olhos, antes de ver, reclamam, com o choro. As duas performances desmistificam, sugerimos, a função do olho voltado à visão enquanto único sentido capaz de administrar o que se vê e o que se imagina.

Ao mesmo tempo, pretendo dismantelar a execução tradicional da *performance*, pois os dois exemplos servem para demonstrar que

5. É importante destacar que neste texto a documentação da *performance* é compreendida da mesma forma que propõe a mexicana Diana Taylor, a saber, um dispositivo que estende o ato vital do acontecimento ao vivo (Taylor, 2017, p. 55).

6. Entende-se neste texto que a *performance* de execução tradicional apresenta como característica a execução corpórea de uma ação física e presencial, onde o caráter temporal – início e fim da ação – estão muito bem definidos.

uma ação de teor artístico também pode ser construída a partir do performativo, deixando de lado o uso do corpo pelo acionar e pela presença física do performer. Entendo com isso que o discurso – especificamente, dos performers –, materializados por fonemas e grafemas, pode evidenciar que artistas também podem ser mágicos que conseguem transformar um ato performativo em um efeito visual, e a imagem em potência discursiva. Isto é, eles possuem poder e legitimidade para criar uma documentação construída ou simulada, e inseri-la no sistema da arte como um ato veraz, mesmo que de fato ele nunca tenha acontecido.

Nessa passagem da execução tradicional da performance, troca-se o acionar físico e presencial pela performatividade. A esse “entre”, onde os olhos ficam contemplando um evento inexistente, dou o nome de **pós-formance**, uma nova vertente das artes visuais que diverge da execução da performance tradicional. Nessa identificação conceitual, pleiteio a necessidade de categorizar certos tipos de ações que apresentam uma execução simulada⁷ e, mesmo assim, com o passar das décadas, têm conseguido se solidificar até obter uma equivalência ao princípio de procedência arquivístico da performance. Embora os dois casos de estudo que aqui analiso sejam ações que de fato nunca foram executadas, têm se solidificado como fatos históricos da tradição da arte da performance, obtendo legitimidade, validação, comercialização e inserção pelo próprio sistema da arte, alcançando lugares privilegiados.

7. Esta pesquisa reconhece que o contexto das duas últimas décadas do século XX é marcado pelo nascimento dos efeitos de pós-verdades e *fake news*, notavelmente teorizado a partir de 2015 como política pós-factual. Esses efeitos são definidos, principalmente, como modeladores de subjetividades por meio da produção de notícias, eventos ou saberes que não se fundamentam na comprovação fática dos eventos, mas se divulgam como efeitos do hiper-real, perpassando o fluxo natural dos eventos (Baudrillard, 1997). Ao contrário, baseiam-se na criação e produção de comunicados que têm por fundamento a fabricação de contrapontos argumentativos que afastam o espectador dos fatos verazes, criando uma manipulação por meio das mass medias (Derrida, 1998, p. 75). Tais estratégias de dissuasão são entendidas a partir de Baudrillard e sua ideia de efeitos de simulacros breves (Baudrillard, 1991b), visto que em ambas o que se emite não se funda na correspondência com os fatos biológicos, e sim na produção sintética de um conjunto de provas onde se gera um subproduto, uma realidade alternativa onde o real e a representação têm alcançado uma equivalência. Ademais, as duas ideias têm sido caracterizadas por uma funcionalidade específica, comumente breve e com uma instabilidade latente, posto que, como sua criação é midiática e instantânea, apresenta desde seu surgimento um estado verídico frágil. Uma vez revelada sua não correspondência com o factível, perdem todo seu caráter de simulação, para se tornarem uma pós-verdade ou *fake news*. Nesse sentido, uma simulação é a produção do evento; já uma *fake news* é o desvelamento do efeito simulado.

Ambos os casos, desse modo, são exemplos-chaves para entender a desnaturalização da essência da execução da performance tradicional. Por isso, a necessidade de achar uma nova categoria, que proponho como novo modelo de possibilidades, e aqui nomeio de **pós-formance**. Na **pós-formance** não se requer a execução física da ação, tampouco o corpo do performer e sua presença. Muito menos, uma construção temporal onde se demarque o início e fim da ação. Ao invés disso, o “acionar” se dá por meio da voz e da escritura. Nesse movimento, os olhos são substituídos pelos ouvidos: para a existência dessas ações de teor artístico, é necessário o discurso performativo, de forma que as ações se enxergam com os ouvidos.

Para rastrear a desnaturalização do fenômeno ocularcêntrico, que tem a ver diretamente com a identificação da **pós-formance**, é necessário começar com o trânsito entre as imagens que correspondem a um fato e as imagens que enunciam um evento que nunca teve lugar. Entendemos nesse trânsito os primórdios da fragilidade do olhar nas artes, justamente, no paradoxo da equivalência entre o acontecimento mediado e o acontecimento vivido. Esta mudança é gerada ao preferir olhar um registro de uma performance, para além de assisti-la no presente vivo. É ali onde as imagens enganam os olhos do receptor, mas também é ali onde o discurso performativo dos artistas ganha relevância para a criação de outras formas, em que é possível a concessão de uma ação de teor artístico.

Para conferir esta hipótese, é necessário voltar à questão da equivalência dos acontecimentos vividos e os mediados, os quais por mais próximos que estejam de nós – em nossas mãos por meio das telas –, podem diferir dos fatos.

2 Do acontecimento vivido ao acontecimento mediado: entre a desnaturalização da *performance* e os atos de fala performativos

Na sociedade, a desnaturalização da presença física, coetânea dos atos performativos, é uma consequência do uso massivo de dispositivos mecânicos e eletrônicos, os quais habilitaram ao longo do século XX modalidades de presença que facultam a troca de informações sem que as pessoas estejam no mesmo lugar e ao mesmo tempo. Dessa forma, as câmeras e as telas deram origem a outros formatos de presença a partir da ausência física, assim como motivaram outras maneiras de se relacionar com o presente vivo dos acontecimentos, partindo da mediação virtualizada. Como resultado, as tecnologias digitais atuam como próteses ou extensões da ação, as quais moderam.

Esses sistemas que desnaturalizam a presença física qualificam um substrato da comunicação, um resíduo documental em texto ou vídeo que, uma vez administrado, favorece a mediação indireta dos acontecimentos. Em alguns casos, são geradas anamorfoses, isto é, distorções próprias da linguagem verbal, mas que são intensamente acentuadas pelos recursos típicos das linguagens eletrônicas diacrônicas, como seleção, edição e difusão das imagens. Dessa forma, o projetado nas telas – em casos específicos – são desdobramentos performativos, porque não têm por interesse constatar ou descrever eventos, e sim criá-los.

Os desdobramentos a que nos referimos podem, então, ser entendidos como “efeitos do real”⁸, próximos às hiper-realidades identificadas por Baudrillard. Tais efeitos, onde não se está frente à ação e sim frente à documentação, criam um vazio de percepção física e presencial do aconte-

8. Nesse sentido, a ideia de efeito está delimitada pela lei de seu efeito = causa. Porém, a noção de efeito que se traz envolve um potencial que excede o princípio de causalidade porque não precisa ser acionada, não precisa ser executada, é “efeito-sem-causa”; ela em si mesma é ponto de origem e consequência. A ideia de efeito daqui em diante tem relação próxima a uma reação ou resultado sem execução prévia, é uma derivação sem causa prévia; é um acontecimento criado a partir da não ação; o efeito diz respeito àquilo que é linguagem (texto) em ação.

tecimento vivido no agora, produzindo algo próximo à ilusão de saber o evento, um saber de caráter especulativo. Essa variável funcional de um evento real simula e introduz testemunhas particulares com valor geral, a fim de construir certezas.

Essa produção de presença oferecida pelos meios de comunicação, nos quais os acontecimentos mediados são produtos de hiper-realidades ocorre, inclusive, em acontecimentos dissuasórios produzidos e disseminados nas telas, como foi com a Guerra do Golfo (1991),⁹ tornando evidente a possibilidade de gerar causalidades, sem para tanto possuir um princípio de procedência nos acontecimentos vivos, isto é, sendo efeitos sem causas. Sintetizando o acontecimento multissensorial até a mediação bidimensional (nas telas eletrônicas), o uso dos dispositivos audiovisuais mostra-se produtor do hiper-real. Sobre esse efeito das mídias, tomando por base o conceito *semblant*,¹⁰ Slavoj Žižek¹¹ escreve:

A verdadeira paixão do século XX por penetrar a Coisa Real (em última instância, o Vazio destrutivo) através de uma teia de semblantes -Semblant- que constitui a nossa realidade culminou assim na emoção do Real como o “efeito” último, buscado nos efeitos especiais digitais, nos *reality shows* da tv e na pornografia amador, até chegar aos *snuff movies* (Žižek, 2003, p. 26).

Žižek evidência no “efeito do real” uma estrutura que tem como ponto de partida a produção de códigos visuais, de imagens e de documentos – originados nas telas – que ultrapassam as margens do tangí-

9. Segundo Baudrillard, a transmissão da Guerra do Golfo (1991) é considerada a primeira transmissão ao vivo na televisão de um conflito bélico que utilizou a mediatização da imagem como dispositivo de guerra. Esse evento foi estudado por Baudrillard no ensaio *La guerra del golfo no ha tenido lugar* (Baudrillard, 1991a), no qual analisa o modo como as mídias modernas transformaram-se em produtoras e simuladoras de uma guerra hiper-real. Baudrillard estuda o poder da indústria televisiva na fabricação dos acontecimentos, o qual origina nos espectadores a preferência do Acontecimento Mediado nas telas em vez dos Acontecimentos Vividos. Tal predileção modifica a relação de estar em frente deles, visto que o produzido nas telas sobrepassa o próprio real, propagando um efeito próximo ao esgotamento do natural.

10. Alain Badiou define o *semblant* como uma aparência falsa que se dá por real. Na versão em português do livro *Em busca do real perdido* (2017), tal termo é traduzido de forma incorreta como “semelhante”, o que remete a uma aparência ou uma face, mas deixa de fora o intuito do conceito, isto é, a transformação de uma “coisa” que tem se tornado real.

11. Slavoj Žižek, filósofo esloveno, tem como áreas de concentração filosofia continental, estudos culturais, psicanálise e marxismo, entre outros.

vel. Como linguagens, não são formas de traduzir o mundo, e podem ser subprodutos visuais e imagéticos. Ao mesmo tempo que aquilo que está sendo apresentado relaciona-se com aquilo que está sendo produzido, já não se encontra evidência dos fatos. Dessa forma, os acontecimentos vividos foram reduzidos a efeitos bidimensionais, que deslocam o fluxo perceptivo, ocasionando outras maneiras de acessar o sabido. Mesmo que externo ao aqui e agora da ação, o olhar pode assumir os relatos apresentados em arquivos como experiências próprias.

O efeito bidimensional do acontecimento mediado também pode ser identificado na performance, onde a documentação é o mediador entre o ato efêmero, a perenidade e o espectador, permitindo-lhe acessar a obra, gerando no registro da ação o tal “efeito do real”.¹² Essa aproximação da ação artística mediada pelo registro cria outras formas de percepção: a documentação da performance potencializa e alonga o presente da ação; ao passo que propõe ao espectador formas de definir a presença e a ação. Por mais que o espectador não consiga alcançar a presença viva e física da ação, consegue preencher esses vazios com os efeitos do acontecimento, objetivado nos documentos, imagens e relatos.

Uma vez que o acontecimento mediado que produz a documentação da ação efêmera também pode ter sua origem na simulação do evento, emerge nossa questão chave. Isto é, temos a mesma equivalência entre signos do registro de uma ação que de fato foi executada e a produção de uma documentação construída onde o evento deu-se através de um efeito hiper-real. A discussão entre o arquivo como testemunha do que de fato aconteceu e a simulação da ação permite propor uma analogia entre a documentação da performance de execução convencional e a produção de arquivo sem que a ação artística tenha sido executada.

12. É importante esclarecer que mesmo que as ações sejam simuladas no registro, elas contêm desdobramentos, mas não oferecem a mesma experiência dada no Acontecimento Vivido, pois, além do *environment* - envoltório energético - da acontecência do presente e o caráter energético, sempre haverá alguma parte da ação ao vivo que não possa ser registrada ou que fique de fora, parte que é o que não se consegue simular, sendo irredutível à simulação..

Enquanto evidência do princípio de procedência arquivística, isso pode tornar indistinguível o registro de uma performance e sua simulação.

No caso da ação simulada, é facultada a identificação do mesmo efeito do real que produz uma ilusão no espectador de ter assistido à ação artística, pois se teria na construção da documentação uma referência factível da produção performativa como provas que garantem dito efeito. Nesse caso, o espectador não tem como distinguir entre uma documentação de uma ação que de fato aconteceu e uma simulação do evento artístico, pois ambas documentações (a simulada e a que de fato aconteceu) são produtos da mediação do acontecimento. É preciso, diante disso, reconhecer a instabilidade do vazio da presença no acontecimento mediado na performance – documentação da ação –, onde a produção e validação histórica das ações já não dependem exclusivamente da execução de um corpo na presença física.

Para demarcar essas hipóteses, encontro traços que exemplificam como a simulação da ação artística tem conseguido uma equivalência histórica ao entendido como performance nas obras que nomeio como exemplos da **pós-formance**: *2. Aktion Sommer* (1965), de Rudolf Schwarzkogler, e *Fantasia de Compensação* (2004), de Rodrigo Braga. O diferencial desses dois artistas é terem conseguido escalar até o território do real uma ação artística que, de fato, nunca aconteceu, obtendo para suas ações lugares privilegiados no sistema da arte ao serem teorizadas, entendidas e inseridas como performances verídicas. Décadas depois, foi revelado pelos artistas como constituíram as simulações do acontecimento, e mesmo assim, ainda na atualidade, as obras mantêm lugares privilegiados na história da arte da performance.

O interessante pode ser que a simulação das ações não deslegitimou nem reduziu o efeito do real ou sua autenticidade diante do sistema da arte. Contrariamente, adquiriram novo interesse, posto que essas obras conseguiram de fato desnaturalizar a presença do artista, a execu-

ção da ação e a documentação da obra. Assim, ambas situam-se no limite entre o ato de fala performativo, o acontecimento, a simulação, o arquivo e o hiper-real, estabelecendo-se como processos divergentes das categorias tradicionais. Nascidas em contextos específicos, foram criadas principalmente pela impossibilidade para a sua realização de fato, por razões de cunho político, social, religioso, cultural, físico, temporal ou financeiro.¹³

Nesse sentido, a **pós-formance** faz uso de dispositivos operativos como estratégias de resistência e blindagem, ao oferecerem ao fazer artístico processos legais, éticos ou morais que protegem a integridade dos e das artistas, mantendo o mesmo status transgressor das ações verídicas. As duas ações descritas a seguir são exemplos de como o fazer artístico também sustenta o poder do mágico, de modular realidades com o discurso, onde a voz perpassa o visual.

3 Do contexto às ações: 2. *Aktion Sommer*, de Rudolf Schwarzkogler

A produção dos artistas vienenses foi fundamental para demarcar, por meio da arte, a insurgência do fascismo e do nacionalismo austríaco. Eles foram pioneiros em dar origem às chamadas *Aktionismus* ou *Politik der Erfahrung* – acionismo ou políticas da experiência –, as quais sobrecarregaram Viena, de 1950 até 1965.¹⁴

13. Durante os anos de 1960 até o final dos anos de 1980, alguns contextos específicos da Europa impossibilitaram o desenvolvimento de proposições artísticas, quando os e as artistas levaram em consideração estratégias, como a simulação dos acontecimentos. Essas estratégias são identificadas em contextos políticos herdados das ditaduras europeias, mas sua produção também decorre das mudanças globais da época. Esses tipos de obras serão caracterizadas ao longo do texto.

14. É importante esclarecer que o contexto da Viena dos anos 1950-70 ainda tinha tradições muito marcantes do Nazismo. Durante esse período, houve uma etapa de grande repressão social e política herdada dos ideais nazistas, sendo uma das suas consignas a arte como mecanismo de revolução e resistência ao contexto.

Esses acontecimentos de resistência política demarcados pelo caos, destruição, violência, sangue e sexo foram pensados a partir de lineamentos conceituais, tais como a virada linguística da filosofia (Schimmel, 2012b, p. 130), mais conhecida como os atos perforamitivos de fala. Sobre isso, Schimmel escreve:

Desde o início, foram estes artistas (os vienenses) os que colocaram o corpo no centro da obra de arte, no contexto de uma tendência geral para uma concepção *Konkrete* da arte [...] Nos *Aktionismus* o corpo se transforma em superfície concreta (...) O grau de libertação que as ações tentavam alcançar potencializava as capacidades cognitivas do empírico, na tradição de uma escola austríaca específica de filosofia e ciência analítica [...] Nos *Aktionismus* eles estavam interessados em dar à obra de arte, seja pintura, objeto, fotografia ou ação, o potencial narrativo do texto que se perdeu na abstração¹⁵ (Schimmel, 2012b, p. 140, tradução nossa).

Outro aspecto que interessa destacar é que essas ações para os vienenses tinham como referentes diretos aspectos dialéticos, configurando narrativas complexas e vanguardistas, sendo um dos seus objetivos demarcar novos limites do próprio corpo, transformando-os em matéria e linguagem de produção e, sobretudo, dispô-lo de forma concreta no centro da obra. Mas, sua importância não se restringe ao corpo em movimento como estratégia de expressão artística, mas também na introdução do uso dos fluidos corporais, por exemplo, sangue, sêmen, urina, saliva, excremento etc. como materiais de criação de suas ações.

Dentre os acionistas vienenses, Rudolf Schwarzkogler explorou, no começo da sua produção artística, a representação do corpo como expressão em formatos bidimensionais tradicionais, principalmente na pintura e gravura. No início de sua formação, esteve fortemente influen-

15. No original: "Desde el principio fueron estos artistas (los vieneses) quienes colocaron el cuerpo en el centro de la obra de arte, en el contexto de una tendencia general hacia una concepción del arte *Konkrete* [...] En los *Aktionismus* el cuerpo se convierte en una superficie concreta [...] La extensión de liberación que trataron de alcanzar las acciones realizaba las capacidades cognitivas de lo empírico, en la tradición de una escuela específica austríaca de filosofía y ciencia analítica [...] En los *Aktionismus* estaban interesados en darle a la obra de arte, ya fuera una pintura, un objeto, fotografía o acción, el potencial narrativo del texto que se había perdido en la abstracción."

ciado pelo expressionismo austríaco, em especial pela movimentação dos corpos nas pinturas e desenhos do artista Egon Schiele.¹⁶ Posteriormente, Schwarzkogler interessou-se pelo xamanismo, obscurantismo e misticismo oriental, que permitiram que sua poética se desligasse da bidimensionalidade para encarnar seu próprio corpo como suporte das suas obras. Nessa fase, sua referência eram as ações pictóricas com o uso do próprio corpo como pincel.

O uso do corpo como matéria prima foi disruptivo para o contexto do artista, pois em Viena daquele período se conservavam fortemente as tradições machistas e opressoras. Em *2. Aktion Sommer* (1965) (Fig. 1), o artista condensa todos os valores pelos quais tinha interesse, assim como mostra a relevância das suas influências práticas, conceituais e contextuais: para Schwarzkogler, seu fazer mantinha conexão com as forças místicas de cura do corpo e da alma. Uma das estratégias que encontrou para objetivar essa relação foi trabalhar com binarismos antagônicos, como cura e doença, vida e morte, e costura e mutilação.

A obra *2. Aktion Sommer* (1965) mostra o corpo humano devastado por conflitos e repressão no período posterior à Segunda Guerra, apresentando ao espectador uma ação pensada para ser captada em registro e sem a presença do público. Nela, Schwarzkogler priorizou o cuidado com a captação de cada um dos detalhes, perseguindo a relação íntima com os objetos que a tradição de artistas Vienenses usava regularmente para suas ações. Assim, os elementos usados na ação, além de servirem como metáforas, eram reconhecidos pelos acionistas como corpos artificiais que produziam afecções.

Schwarzkogler calculou milimetricamente o posicionamento e o desenvolvimento das ações, oferecendo ao espectador do registro um corpo cuja carne era lacerada, bem como o sangue e a costura eram aparentes. Para a realização da ação *2. Aktion Sommer*, convidou como dire-

16. Egon Schiele (1890-1918) foi um pintor austríaco ligado ao movimento expressionista.

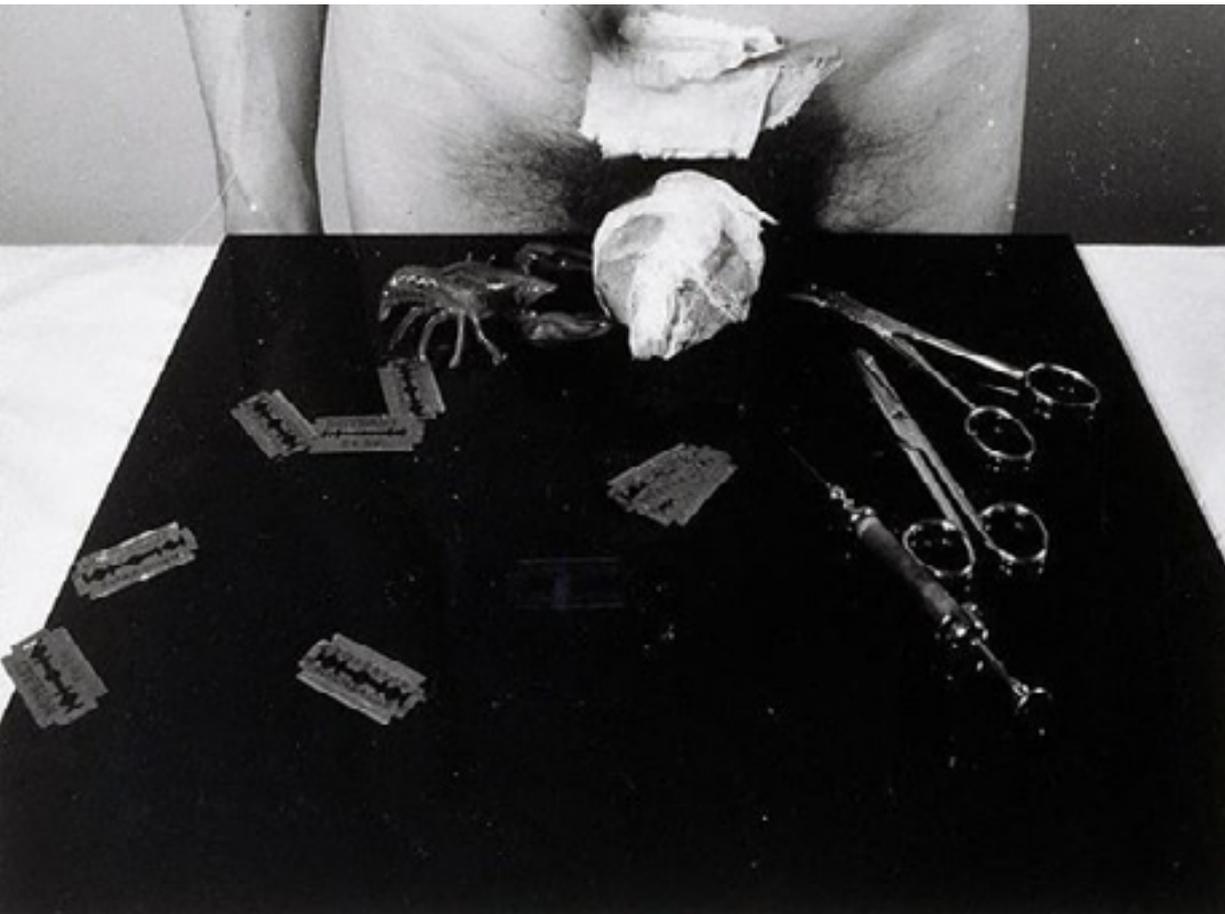


Figura - 2. Aktion Sommer (1965), de Rudolf Schwarzkogler, Coleção Galerie Krinzinger, Vienna. Disponível em: <https://galerie-krinzinger.at/artists/rudolf-schwarzkogler-32556e6e/>

tor do registro seu amigo Ludwig Hoffenreich, um experiente fotojornalista. Como fotógrafo, Hoffenreich já tinha alcançado a fama no circuito dos artistas vienenses porque registrava com a maior sensibilidade as testemunhas – mediante a câmera – das ações mais perturbadoras, grotescas e incendiárias dos vienenses.

Como era de costume, Schwarzkogler usou a câmera como extensão do corpo, tendo como objetivo usar as mesmas práticas da empresas de mídias, que transmitiam ao vivo cenas de violência devastadoras¹⁷. Nesse caso, existia uma necessidade do uso das câmeras para o artista, “[...] posto que para ele a *performance* só conseguia ser completada no acercamento dialético com a fotografia” (Schimmel, 2012b, p. 146).

Pode-se localizar a importância da imagem bidimensional na concepção do arquivo como testemunha da ação, também no contexto do artista, em relação às nascentes mídias de comunicação. Sobre isso, Schimmel escreve: “O corpo toma o papel de uma superfície de projeção para a compulsão de comunicar determinada pelas tecnologias de comunicação dos meios massivos. As metáforas se transformam em uma demonstração.” (Schimmel, 2012b, p. 134, tradução nossa)¹⁸. Para Schwarzkogler, a câmera já não era um simples suporte ou meio de documentação; servia também como dispositivo pelo qual a metáfora operaria no plano ficcional, conseguindo ascender até a compreensão do real. Dessa forma, a imagem fotográfica, mais que um recurso, apresenta um conceito na obra, produto do contexto.

Evidenciando a necessidade do trânsito do acontecimento multisensorial para a bidimensionalidade das telas, na ação 2. *Aktion Sommer*, Schwarzkogler expõe uma série de registros fotográficos onde a aparente mutilação de seu pênis é apresentada (Fig. 2). A intenção, assim como

17. Segundo Schimmel, as imagens produzidas pelo artista misturam-se às propagadas pelas mídias televisivas da época, usadas como dispositivos que estavam começando a modificar e naturalizar a relação com os corpos violentados (Schimmel, 2012b, p. 146-147).

18. No original: “El cuerpo toma el papel de una superficie de proyección para la compulsión de comunicar determinada por las tecnologías de comunicación de los medios. la metáfora se convierte en una demostración.”

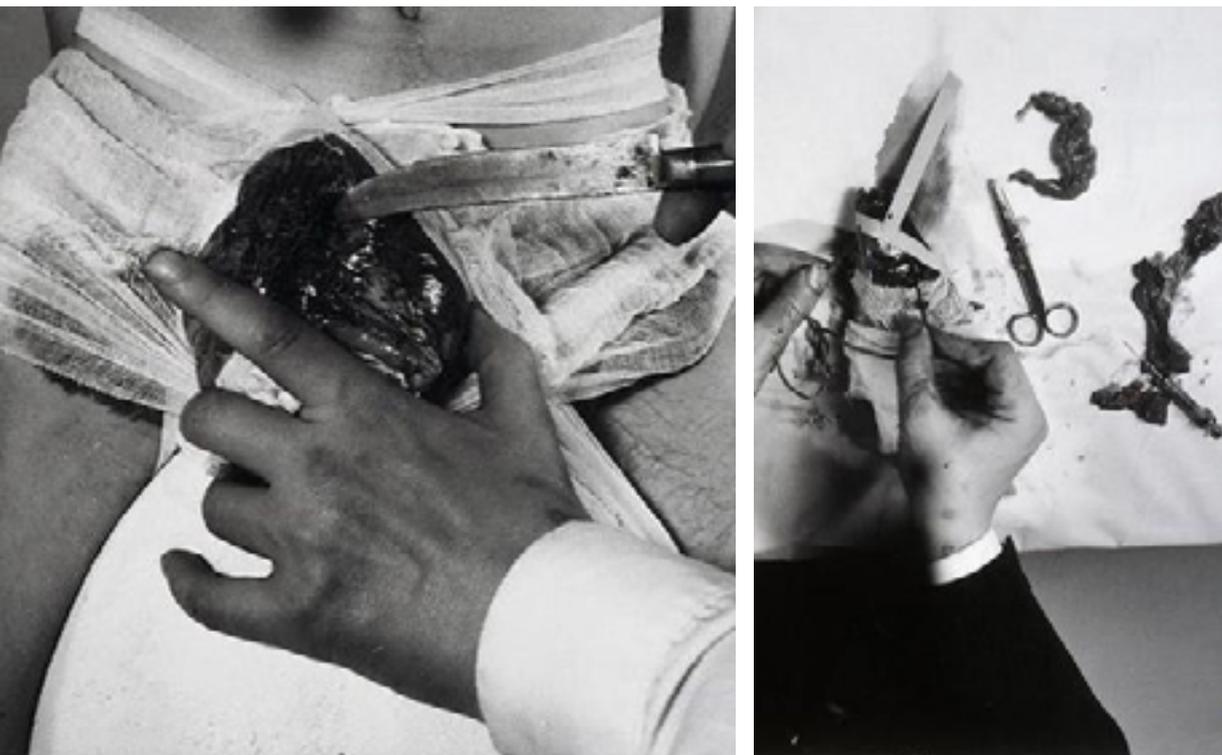


Figura 2 - 2.
Aktion Sommer.
Rudolf Schwarzkogler (1965). Coleção
Galerie Krinzinger,
Viena. | Disponível
em: <https://galerie-krinzinger.at/artists/rudolf-schwarzkogler-32556e6e/>

a produção dos próprios cenários e a disposição de cada elemento são “[...] o plano, o ícone, o documento, o armamento, as análises, a marca, o ponto focal, mas também a sombra de formas artísticas” (Schimmel, 2012b, p. 148, tradução nossa)¹⁹.

Nesse sentido, a produção das fotografias, a encenação de cada um dos objetos, o sangue, os fluidos, as vendas, as facas e o material cirúrgico serviram como cúmplices e testemunhas da realização de uma ação fadada ao impossível. Diante disso, o estado de simulação da ação conseguiu transcender e ser validada como uma das performances mais radicais do artista dentro do sistema da arte: o registro da ação *2. Aktion Sommer* (1965) foi reconhecido e validado rapidamente pelo sistema da arte como mutilação factual criada pelo acionista. A esse respeito, o teórico Nicolas Calas escreveu na revista *Artforum*: “[...] não devemos esquecer que Rudolf Schwarzkogler foi mais longe do que qualquer outro massoterapeuta masoquista, pois ele amputou seu pênis centímetro por

19. No original: “[el objeto] es el plano, el icono, el documento, el armamento, el análisis, la arma, el punto focal pero también la sombra de formas artísticas.”

centímetro enquanto um fotógrafo registrava esse evento artístico” (Calas, 1978, p. 36, tradução nossa)²⁰.

A popularização da obra *2. Aktion Sommer*, veio com a apresentação das imagens na V Documenta de Kassel (1972). Durante muito tempo, os espectadores e teóricos, tais como Arthur Danto, promoveram a leitura do registro da ação como uma execução real “[...] da mutilação do pênis do artista” (Danto, 2004, p. 86). Em muitos casos, teóricas da importância de Goldberg immortalizaram aquela mutilação do pênis – que se manteve no registro simulado –, afirmando que essa teria sido a causa da sua morte (Goldberg, 1978, p. 106).

Em posteriores revisões da ação, Keith Seward desmistifica os fatos na revista *Artforum*, de 1994, onde foi divulgado que o corpo que performa na frente da câmera não é o do Schwarzkogler, e sim de um dos modelos do artista. De qualquer forma, teria sido impossível uma automutilação (Seward, 1994, p. 104). Sabe-se, atualmente, que Schwarzkogler não mutilou o pênis de seu modelo, pois a obra foi uma construção do acontecimento gerada pela encenação da ação. Essa versão é verificada também pelo teórico Albarrán:

Essas imagens não são documentos de uma *performance* realizada sem público – como acontecia com a maioria das imagens –, mas imagens de ação criadas pela lente fotográfica. Uma fotografia mostrando o modelo com seus genitais enfaixados contribuiu para espalhar o boato de que Schwarzkogler havia morrido após amputar seu pênis na execução de sua ação (Albarrán, 2019, p. 48, tradução nossa)²¹.

O particular da obra *2. Aktion Sommer* é que a simulação da ação foi legitimada como um dos pilares da *performance* como um ritual me-

20. No original: “We must not forget that Rudolf Schwarzkogler went further than any other masochist body worker, for he proceeded inch by inch to amputate his penis whilst a photographer recorded this art event.”

21. No original: “Estas tomas no son documentos de una *performance* desarrollada en público - como sucedía con la mayoría de las imágenes -, sino imágenes acciones creadas por el objetivo fotográfico. Una fotografía que muestra al modelo con los genitales vendados contribuyó a extender el rumor de que Schwarzkogler había fallecido tras amputarse el pene en la ejecución de su acción.”

tafórico da ponte entre vida e morte, representação e execução. Isso deixa claro o critério de autenticidade materializado no poder que possuíam os artistas ao inserirem fatos que nunca aconteceram como ações validadas pela história da performance.

Além disso, a obra perpassa o campo da encenação e da produção visual, permitindo a criação de discursos independentes aos fatos da ação, assim como o uso de recursos próximos ao arquivo da ação tradicional para simular a mutilação. Na ação de Schwarzkogler, abre-se a possibilidade de repensar a ação artística como um dispositivo performativo presencial, corporal e efêmero, porque posiciona uma ação onde não se tem execução corporal, nem um tempo e espaço específico. Assim, pode servir para questionar formatos outros de produzir efeitos similares à performance, mesmo sem expor o corpo do artista ao perigo ou à morte.

4 Fantasia de Compensação, de Rodrigo Braga

No cruzamento entre política, ações artísticas, uso dos meios massivos de comunicação e arquivo, os fatos transformam-se em imagem, e as imagens simuladas, em fatos. Para conferir essas apreciações, elenco outra ação que merece destaque: *Fantasia de Compensação* (2004), de Rodrigo Braga, que traça um vínculo entre o olhar humano e o animal. Além de rastrear a conexão entre as criações no Cone Sul e a **pós-formance**, a obra demonstra a forma como, a partir do reconhecimento do outro, pode-se reconhecer o que tem ficado fora da justiça e dos direitos.

Com a chegada da *performance* como linguagem artística ao Cone Sul, no início dos anos 1950, muitos artistas tiveram as vanguardas históricas da Europa como referências diretas. Esse período é caracterizado por conceber a função da arte como um dispositivo revolucionário, mas

também por ter como interesse a propagação de uma arte desmaterializada e fora das instituições.

À época, era comum o uso do arquivo, da publicidade, dos jornais, da exploração das nascentes mídias audiovisuais²² e, sobretudo, da agitação dos espectadores como parte ativa na construção da obra. As ruas também eram palco de militância, onde o corpo do artista começa a misturar-se com o corpo social. Assim, a forma de arte e de vida adquiriu fundamento na mudança política, social e cultural. Por isso, essas manifestações artísticas e políticas foram proibidas pelos regimes ditatoriais da região.

Essas ações nasceram também em um contexto de globalização, onde a relação entre imagem, acontecimento e veracidade estavam em transformação. Se o surgimento da televisão ao vivo reduzia a relação entre acontecimentos e público, com a mudança do milênio a *internet* ampliou drasticamente a forma como os seres humanos podem fazer-se presentes e, sobretudo, conseguem emitir e divulgar imediatamente essa presença. Ao ampliarem-se as possibilidades de receber e emitir, o público abandona o lugar passivo imposto pelas mídias de informação, onde ocupam prioritariamente o lugar de receptor, para se tornarem também emissores de informações ou de acontecimentos. A partir disso, a informação já não tem que esperar para ser impressa em jornais físicos ou ser habilitada na televisão, passando a ser parte integral do dia a dia dos espectadores, que também podem produzir e transmitir eventos.

A ação *Fantasia de Compensação* (2004), de Rodrigo Braga (Fig. 3), traz à tona essa discussão, em especial, em torno da forma como a produção de uma documentação construída é equivalente a uma ação verídica. Naquele momento, a *internet* tornou viral a ação do artista, transformando-a em uma epidemia midiática, que ainda hoje gera discussões.

22. Embora a internet hoje hiper acelere os modos em que se emitem e percebem os acontecimentos, naquela época a imagem e o arquivo eram ainda provas suficientes e verídicas dos acontecimentos. Assim, todo o emitido que tinha como sustento o suporte visual conseguia ser catalogado como verídico.

Figura 3 - Rodrigo Braga, *Fantasia de Compensação* (2004). Disponível em: <https://www.rodrigobraga.com.br/Fantasia-de-compensacao>



Rodrigo Braga (1976) nasceu em Manaus, o que explica o vínculo inalienável entre suas poéticas e o Amazonas, assim como entre o ritual e a natureza, a cidade e a floresta, e o humano e o animal. Em sua fértil e ampla produção poética, o artista faz uso com grande habilidade das linguagens artísticas do vídeo, foto, performance e novas mídias. Em *Fantasia de Compensação* (2004), explora alguns entrecruzamentos entre o olhar animal e o humano, discutindo o que acontece quando se é visto pela animalidade, no reconhecimento da existência da “outridade”, considerada o oposto de nós. Esse outro que tem sido sacrificado para a sobrevivência do humano. Esse outro sacrificado, que tem ficado fora da lei, dos direitos, da sociedade e da ética.

Na obra, o artista expõe o registro de uma cirurgia em vinte fotografias, onde a cabeça de um cachorro da raça rottweiler é implantada em seu corpo e, assim, torna-se parte dele. O artista tira da cabeça do cachorro olhos, focinho, orelhas e fronte, costurando-os em sua própria face (Fig. 4). Em entrevista para Dolores Galindo, Braga comenta:

O trabalho é bastante autobiográfico, embora possamos admiti-lo sem minhas referências pessoais. Para quem vê o trabalho sem conhecer nada sobre mim vai, com um pouco de sensibilidade, fruir pela questão da antropofagia. Estou me valendo dos poderes simbólicos de um ser diferente de mim, daí a compensação. Estou colocando uma máscara de outro ser que, penso ser mais forte, tem dentes, força, coragem – é um cão feroz (Braga *apud* Galindo, 2006, p. 69).

Para a construção de *Fantasia de compensação* (2004), o artista, em um intento autobiográfico, é tomado pelas lembranças de infância, no momento em que observava um cachorro magro, doente e próximo da morte. Nesse dia, Braga diz ter se sentido olhado pela sua própria animalidade. Nesse processo de autorreconhecimento da fragilidade do outro – o cachorro adoentado –, Braga concebe a ideia de apropriar-se do



Figura 4 - *Fantasia de Compensação* (2004). Disponível em: <https://www.rodrigobraga.com.br/Fantasia-de-compensacao>

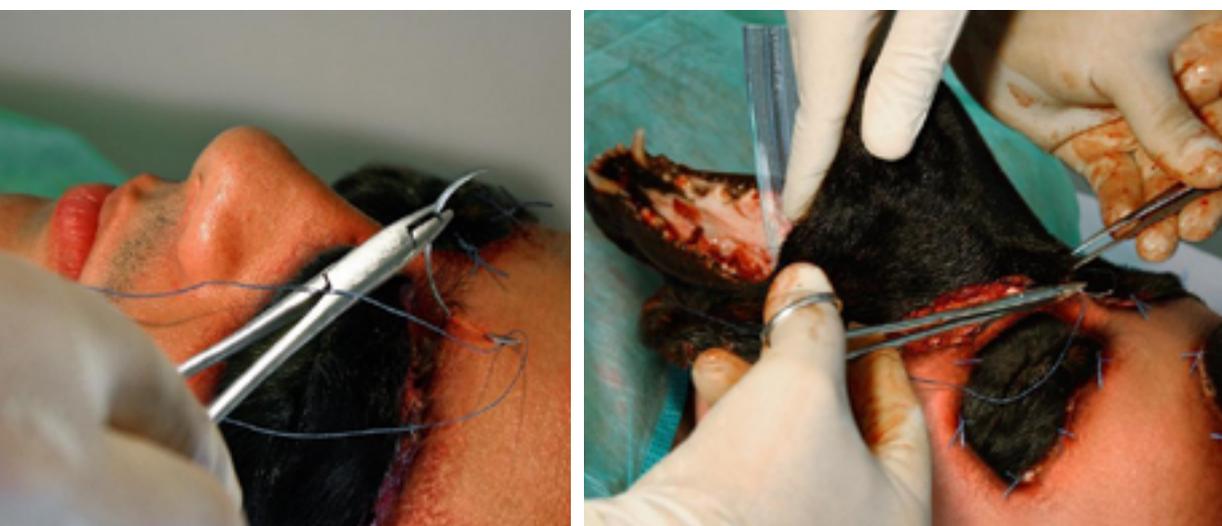


Figura 5 - Rodrigo Braga, em *Fantasia de Compensação* (2004). Disponível em: <https://www.rodrigobraga.com.br/Fantasia-de-compensacao>

vigor, do ímpeto e da força de um rottweiler, para ajustar suas carências. Nessa dimensão, o artista concebe na obra *Fantasia de Compensação* a possibilidade de tornar-se um só com o cão (Fig. 5).

Nesse gesto de perceber-se olhado por um animal e nele autorealizar-se, identifico a condição da animalidade, conforme teorizada por Derrida (2002), para quem o “animal”²³ não tem face, pois nós não o olhamos. Por isso, a sociedade, em parte, não responde a ele. O animal é usado, explorado, domesticado e caçado. Sobretudo, não é possível vê-lo como um ente detentor de direitos, porque ele não é humano; o animal é sempre a outridade. Temos como herança, desde a gênese, que o animal tem que ser combatido (Derrida, 2002, p. 52).

Derrida reconhece no olhar animal o mesmo que é descoberto por Braga: ser ciente de ver-se visto pela animalidade do outro. Sobre isso, Derrida escreve:

Há muito tempo, pode-se dizer que o animal nos olha?

Que animal? O outro.

Frequentemente me pergunto, para ver, *quem sou eu* - e quem sou eu no momento em que, surpreendido nu, em silêncio, pelo olhar de um animal, por exemplo os olhos de um gato, tenho dificuldade, sim, dificuldade de vencer um incômodo.

Por que essa dificuldade?

Tenho dificuldade de reprimir um movimento de pudor. Dificuldade de calar em mim um protesto contra a indecência. Contra o mal-estar que pode haver em encontrar-se nu, o sexo exposto, nu diante de um gato que nos observa sem se mexer, apenas para ver (Derrida, 2002, p. 15).

O que encontra Derrida no olhar animal, desta vez, em seu gato, não é um mero objeto de visão, e sim um sujeito. Nisso se baseia a importância do olhar para o filósofo, já que para ele o gato que o observa tem corpo. Derrida considera os animais como possuidores de corpos vivos, que merecem ser olhados de volta, pela ética, pela justiça, pela política e pelo direito.

23. Para Derrida, o “animal” (sempre entre aspas) é todo ser vivo que o ser humano não reconhece como próximo ou como irmão (Derrida, 2002, p. 65).

Segundo Derrida, o olhar do outro produz um mal-estar, identificado na existência de sua capacidade de ver (de volta) e de julgar. A obra de Braga causa também um mal-estar, mas desta vez, na nudez visceral e na crueldade que se remete ao cão: nu, o animal expõe suas entranhas, em suma, sua dor. Contudo, essa “dor visual” é dada pela sobreposição e incorporação do cão ao rosto humano do artista. O mal-estar não é pelo sacrifício do homem à soberania do *rottweiler*, mas pelo fato da existência do cão tornar-se visível, pública.

Nas perspectivas de Derrida e de Braga, reside a humanidade dos pets – gato e cachorro. Ainda assim, Derrida identifica que uma das condições do ser humano é ter a liberdade e o poder de nomear o outro ser vivo como animal – ou seja, não-humano –, o que caracteriza a remoção de seu olhar e sua exclusão da esfera dos direitos, da ética, da moral e, sobretudo, da política. Consegue-se com isso uma justificativa lógica para impedir o reconhecimento do altero e validar repressões, genocídios e massacres. Isso é visível quando se nomeia povos originários, afrodescendentes, mulheres, judeus, palestinos, etc. como “outros”, ou grupos minorizados que não têm necessidades e que não são aceitos como cidadãos plenos de direitos.

Contrariamente a isso, Braga incorpora o *rottweiler* e o apresenta da única forma que é cabível para a humanidade vê-lo: pelo feitiço humano. Em síntese, mais que dar visibilidade ao animal, ele permite ao animal olhar aos humanos como iguais, emprestando seu corpo para que o olho do animal fique à altura do público. Desse modo, dá ao cão o poder de dirigir sua mirada até o espectador; um olhar que questiona, interpela e julga a própria condição humana. Nesse sentido, se aquele que não é humano não tem rosto nem olhos, Braga, de forma poética, reivindica o olhar animal e dá a ele, para além de rosto e olhos, uma expressão humana que lhe permite falar.

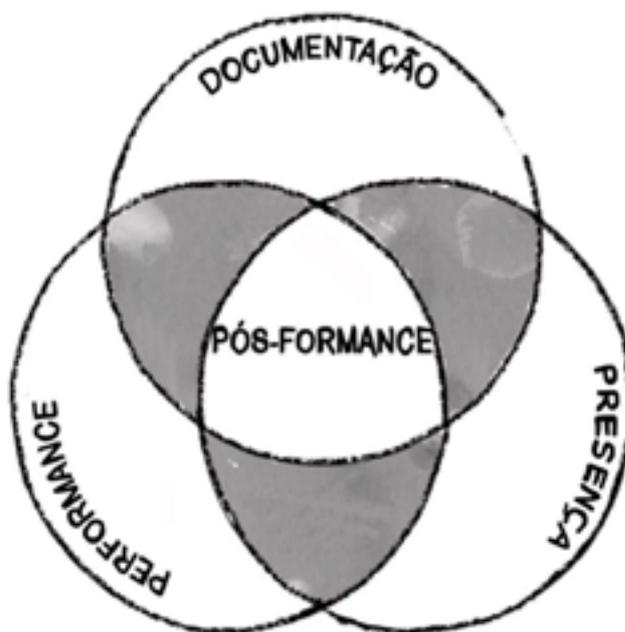
Fantasia de compensação é uma das mais polêmicas e midiáticas ações do artista. Por mais que o artista tenha esclarecido que nunca usou

algum animal vivo, e que tudo foi produto de uma construção do acontecimento, ela habilita ao público identificar-se na sua própria animalidade. Como pós-formance, a ação borra de maneira indistinguível onde começa a animalidade do homem e onde o animal torna-se humano.

5 Enxergos sobre a pós-formance

- A **pós-formance** estrutura-se, principalmente, em atos de fala performativos, em que dizer a ação é fazê-la.
- A **pós-formance** é um estado de simulação, um efeito do hiper-real da presença na ação artística que tem alcançado legitimidade diante do sistema da arte.
- A **pós-formance** é a produção e a legitimação de um passado que nunca esteve presente.
- A **pós-formance** é um efeito espectral, esvaziado do princípio de causalidade.
- A **pós-formance** assemelha-se à documentação da performance, quando simula o acontecimento vivo, produzindo estados outros de história, de passado, de presença e de memória do acontecer.
- A **pós-formance** resulta de algum tipo de impossibilidade política, econômica, ética, física, temporal etc., que impede sua execução convencional como performance.
- A **pós-formance** tem por interesse discutir e entender as estruturas da performance nas artes visuais, além de, a partir da mudança da condição de presença, compreender como é possível gerar condições outras para a germinação de ações de teor artístico.

- A **pós-formance** pode evidenciar um estado novo na concepção, conceptualização e elaboração da performance, em que a concretização da ação radica numa execução dialética.
- A **pós-formance** cria seu próprio princípio de procedência. Ela é um binômio indissolúvel entre ponto de origem e “arquivo”. Porém, o nomeado como “arquivo” na **pós-formance** corresponde sempre ao ponto de origem e vice-versa.
- A **pós-formance** desmonta a condição de presença natural, oferecida exclusivamente na presentidade dos corpos, onde o estado de presença física tem tido supremacia nos modos de entender e praticar a performance. Desse modo, a **pós-formance** evidencia que os modos em que a ação é legitimada pela história, como fato que corresponde a uma realidade, não necessariamente corresponde a um princípio de procedência natural.
- A **pós-formance** tem como propósito identificar metodologias, procedimentos e formas divergentes às tradicionais (corpo físico acionando no presente), em que se pode produzir uma ação diante da história da arte.
- Se num primeiro momento as obras em estudo conseguiram escalar até serem inseridas, categorizadas e normalizadas dentro da história da performance tradicional, em um segundo momento, com a revisão e a identificação da **pós-formance**, esses casos de estudo não neutralizam sua relevância histórica. Pelo contrário, reafirmam a legitimação da **pós-formance** como procedimento que tem o poder de estabelecer rotas divergentes às tradicionais, em que se pode produzir, criar e executar uma ação, mesmo que tenha sido simulada.



A **pós-formance** se estrutura a partir de três eixos delimitadores (Fig. 6): A. **performance**; B. **documentação**; C. **presença**. Proponho a **pós-formance** como uma nova categoria das artes da ação, divergente da forma tradicional em que se executa a *performance*.

A **pós-formance** é um termo novo e em desenvolvimento. Suas margens formais partem da justaposição composta de /pós-/ e /-formance/. O prefixo (*pós -*) evidencia a relação de dependência com o contexto em que as obras em estudo foram identificadas – o pós-modernismo –, marcado pela desnaturalização dos metarrelatos, ampliando novas formas de conceber, mas também de desnaturalizar a condição de presença. Essa primeira visada dá-se, então, como esfacelamento das formas e procedimentos reconhecidos historicamente na *performance* tradicional do Ocidente, capazes de ensejar outras maneiras de compreender a *performance*. Esta tem se estabelecido como única forma de originar uma ação a partir do desenvolvimento de um evento corporal no presente vivo, no aqui e no agora, onde o início e o fim estão marcados pela efemeridade da ação. Desse modo, a desnaturalização que proponho demonstrar neste artigo, fundamenta-se em formas outras de se inserir na história das práticas em *performance*, sem acionar, sem o corpo e sem a presença.

Ao prefixo *pós* também é dada a condição do espectro derridiano. Isto é, a possibilidade de existência de um efeito sem causa, a aparição sem corpo físico, um evento determinado pela simulação da existência, adjetivo. O prefixo *pós* não descreve antes ou depois, atrás ou à frente, isto é, não define posição no espaço e no tempo, mas sim um caminhar entre temporalidades concomitantes. Caminhar com o espectro é semelhante ao se relacionar com a memória, com o repertório, com aquilo que contém e está contido no arquivo, que não aconteceu, mas existe. É só no percurso do presente que aquele *pós* vai mudando de forma, anunciando um acontecimento que não aconteceu, mas que pode ser visto em registros. Esse primeiro prefixo faz referência ao mesmo estado do espectro, por isso, é extemporâneo, encontrando seu sentido no presente. Tendo o dom de anunciar o que é (*pos*)to de novo no tempo em pé.

Encontro no prefixo *pós* mais que um sentido denotativo, literal da linguagem, a indicação desvelada permanentemente do acontecimento, uma vez que indica, em síntese, “pôr” no presente. É aquilo que se põe no tempo; a simulação do arquivo que não é originária do passo do tempo, nem pertence ao desdobramento do princípio de procedência do arquivo indicial. Porém, está fora do tempo linear, sem validade fixa e em constante fuga da sua origem. *Pós* é uma chave para entender a inserção de uma presença simulada, de um tempo disruptivo encarnado na expressão hauntológica “*The time is out of joint*” (Derrida, 1994, p. 34): ele está fora do eixo porque o passado sem passado torna-se presente.

Por outra parte, (*-formance*) está associado com dar forma ou formar-se. É o produto do esfacelamento, de uma explosão causada pela presentidade que tem experimentado os corpos pela chegada dos transistores da imagem e o som, inaudível na superfície das telas, nas ondas do rádio. Esse termo é uma modalidade da condição de presença que os corpos têm experimentado, e que dá novas formas de dar o corpo, mas também o desnaturaliza, o que pode ter aberto um vazio de presença no

presente vivo. Dessa maneira, o corpo do *performer* já não é de carne, mas uma “nova” forma ou unidade abstrata: um código, um símbolo, uma letra, um pixel, ou uma ideia, os quais vão habitar de forma performativa corpos artificiais, tais como telas, *notebooks*, folhas de papel, rádios etc.

(*-formance*) delimita uma ação, sempre em condição performativa. Em outras palavras, vai transformando-se – pelos discursos performativos – cada vez que os e as artistas adicionam detalhes da simulação da ação. Por isso, (*-formance*) faz referência à “trans-formação” constante do novo corpo enquanto ação, indicando naquele (*trans*) um trânsito permanente.

Já a união dos dois termos, em (**pós-formance**), denota um retorno à presentidade da ação, uma análise dos mecanismos performativos em que artistas conseguem emitir ou inserir no tempo uma presença a partir da simulação da ação, o que ativa o efeito do hiper-real. Por isso, é necessário que essa presença que se procura criar por meio da simulação seja validada, assim como entendida como verídica pelos entes administrativos da arte, como é o caso das obras *2. Aktion Sommer* (1965) e *Fantasia de Compensação* (2004).

A **pós-formance** é como uma serpente, que vai mudando e, ao mesmo tempo, deixando a sua pele no caminho, sendo essa pele seus outros corpos, suas outras definições. Ela deixa as peles para ser renovada e encarnar outras possibilidades, outros corpos, outros estados “performativos” da presença da ação e outros efeitos do hiper-real. Interessante notar que essas outras peles - novos corpos da **pós-formance** – são indícios da potência do discurso artístico (visual, imagético, dialético e físico), o qual é capaz de promover cumplicidade de teóricos, galeristas, jornalistas, curadores e outros agentes da arte que validam e contribuem, de forma mais ou menos consciente, para a produção de arquivos construídos da ação.

Com isso, é possível dizer que a **pós-formance** pode ser uma construção de indícios individuais, mas também uma construção de provas colaborativas pelos diversos agentes envolvidos na validação da ação.

Resta enfatizar que a noção de **pós-formance** não concorre com a de *performance*; antes, é uma ramificação da segunda, mas que se estrutura a partir de modos diferentes em que os corpos podem gerar um acontecimento. A **pós-formance** pode criar um uma nova maneira de entender como os acontecimentos se produzem a partir do efeito do hiper-real, tendo em vista criação, registro e acontecimento. Porém, se a **pós-formance** não consegue ir além do espectro, é importante ressaltar, por outro lado, que ela pode gerar suas próprias afecções, seus próprios *multiplex codes*, que são definidos por Cohen como “[...] o resultado de uma emissão multidinâmica (drama, vídeo, imagem, sons etc.) que provoca no espectador uma percepção que é muito mais cognitivo-sensorial do que racional” (Cohen, 2011, p. 30). Essas emissões, classificadas como agenciadoras de afecções ou *multiplex codes*, valem tanto na conceituação de ação, como nas evidências que nascem na construção da **pós-formance**.

6 A modo de Coda

Devo me permitir finalizar com a fragilidade dos olhos. Essa fragilidade que apresentam as ações, 2. *Aktion Sommer* (1965) e *Fantasia de Compensação* (2004). Pois enquanto mágicos e artistas, Schwarzkogler e Braga, propõe o discurso performativo como uma forma outra de gerar ações de teor artístico. As duas ações, desde seu surgimento, têm o paradoxo de estarem inseridas na performance e, mesmo sem atenderem aos critérios estabelecidos pela historiografia tradicional, apresentam formas legítimas de produção de ação no campo das artes. Uma forma outra

de nomeá-las é como **pós-formance**, caracterizada principalmente pela produção do princípio de procedência, entendido como a ordem linear e originária em que se dá o arquivo. Se na performance de execução tradicional o princípio de procedência é linear e contínuo, tal princípio é na **pós-formance** artificial, em suma, simulado.

Para produzir essas afirmações, identifico ao longo deste artigo estruturas técnicas, processuais e conceituais que vão a contrapelo da performance tradicional – cuja tríade que tem delimitado é: A. a presença física dos corpos do público e do performer; B. a execução da ação no presente vivo; C. uma linha temporal onde se demarque o início e o fim da ação. Desse modo, torna-se necessário, no reconhecimento da **pós-formance**, nomear e diferenciar os processos de produção que fazem inferência quanto às intenções dos artistas que promoveram a identificação da **pós-formance** como categoria divergente. Nesse caso, o discurso performativo do artista é o principal dispositivo de produção não apenas de ações, mas também de realidades dentro do campo das artes.

De fato, nos casos de estudo, consigo identificar que o interesse na produção poética não corresponde à execução corporal; porém, eles sustentam a preocupação de questionar e movimentar as estruturas da performance.

Esse olhar divergente já não é produzido a partir da equivalência histórica com a *performance*, mas sim como gênero ou ramificação contida nas artes da ação, em seus métodos e formas. A **pós-formance** pode preencher vários temas (falar do vazio, do corpo como dispositivo político, como dispositivo emancipatório, da violência, do feminismo, entre muitos outros), pois o concreto é que os artistas usaram, antes, a não ação do corpo. Assim, desvelam a possibilidade de olhar para o transfundo conceitual produzido no *efeito do real*.

O que Schwarzkogler e Braga enfrentaram nas temáticas que trabalharam em suas ações vai além da ação, além das margens técnicas e

processuais que a *performance* traz. Nas duas obras, questiona-se a *performance* como estrutura, como novas possibilidades de construir, produzir, executar e definir as ações no campo das artes visuais, produzindo antes que uma ação para ser vista com os olhos, uma **pós-formance** para ser vista com os ouvidos.

Voltando ao poema de Andrew Marvell, epígrafe deste texto, resta-nos concordar com a necessidade de desabilitar os olhos como sentido principal do tato. Ao mesmo tempo, fazemos também um apelo para, no campo das artes, praticarmos o olhar duas vezes para o que já foi definido como ação e presença; mas, desta vez, com os ouvidos.

Referências

ALBARRÁN, Juan. **Performance y arte contemporáneo, discurso, práctica, problemas**. Madrid: Editora Cátedra, 2019.

AUSTIN, L. Jhon. **Quando dizer é fazer**. Palavra e ação. Porto Alegre: Editora Arte Medical Sul, 1990.

BADIOU, Alain. **Em busca do real perdido**. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2017.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulação e simulacro**. Lisboa: Editora Antropos, 1991b.

CALAS, Nicolas. Bodyworks and porpoises. **Artforum**: Revista de Arte, New York, n.5, v-16, Jan. 1978. Disponível em: <https://www.artforum.com/print/197801/bodyworks-and-porpoises-35947>. Acesso em: 13 abr. 2025.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2011.

DANTO, Arthur. Arte y perturbación. In: CRUZ, Pedro A.; HERNÁNDEZ, Miguel A. **Cartografías del cuerpo: la dimensión corporal en el arte contemporáneo**. España: Centro de documentación y estudios avanzados en arte contemporáneo (CENDEAC), 2004.

DERRIDA, Jacques. **Arte de lo visible (1979-2004)**. Pontevedra, Espanha: Editora Elago Edições, 2013.

DERRIDA, Jacques. **Espectros de Marx, o Estado, o trabalho do luto e a nova internacional**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1994.

DERRIDA, Jacques. **O animal que logo sou (A seguir)**. São Paulo: Editora Fundação Editora da UNESP (FEU), 2002.

LYOTARD, J. François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: Editora José Olympio, 2009.

SEWARD, Keith. *Altered*. **Artforum**, New York, n.1, v. 33, n.p., sep. 1994. Disponível em: <https://www.artforum.com/print/reviews/199407/altered-54051>. Acesso em: 09 out. 2024.

SCHIMMEL, Paul. **Campos de acción 1: entre el performance y el objeto, 1949-1979**. Ciudad de México: Editora Alias, 2012a.

SCHIMMEL, Paul. **Campos de acción 2: entre el performance y el objeto, 1949-1979**. Ciudad de México: Editora Alias, 2012b.

SCHIMMEL, Paul. **Campos de acción 3: entre el performance y el objeto, 1949-1979**. Ciudad de México: Editora Alias, 2012c.

TAYLOR, Diana. **El archivo y el repertorio, la memoria cultural performática en las Américas**. Santiago de Chile: Editora Ediciones Universidad Alberto Hurtado, 2017.

ŽIŽEK, Slavoj. **Bem-vindo ao deserto do real**. São Paulo: Editora Boitempo. 2003.

Submetido em: 30/11/2024

Aceito em: 13/07/2025