

RESUMO / ABSTRACT

POÉTICAS PARTICIPATIVAS E A ESCRITURA DA ESCRITURA *IN PROGRESS*

Este artigo aborda as poéticas participativas como escrituras *in progress*, nas quais a noção de autoria é subvertida por meio da interação com o público em processos de composição coletiva, gerando a descontinuidade da experiência e exigindo também que a descontinuidade seja considerada, evitando-se a apropriação rasa de metáforas pós-estruturalistas em abordagens teóricas e críticas da arte relacional.

Palavras-chave: desconstrução; processos criativos; interatividade.

PARTICIPATORY POETICS: WRITING THE WRITING IN PROGRESS

This paper addresses participatory poetics as writing in progress, in which the notion of authorship is subverted by means of interaction with the audience in collective processes of composition, generating the discontinuity of experience, and also demanding the consideration of discontinuity, so as to avoid the simplistic appropriation of post-structuralist metaphors in the theoretical and critical appraisals of relational art.

Keywords: deconstruction, creative processes, interactivity.

POÉTICAS PARTICIPATIVAS E A ESCRITURA DA ESCRITURA *IN PROGRESS*

Margarida Gandara Rauen/Margie Rauen

Pós-doutora em dramaturgia e encenação pela Michigan State University, e diretora cênica
Professora da Universidade Estadual do Centro Oeste-Unicentro, Guarapuava-PR
margie.g.rauen@gmail.com

Introdução

Ao discutir textos como obras abertas, Umberto Eco (1962) considerava que não só os gêneros estritamente literários, mas todos os tipos contemporâneos de manifestação artística estão em permanente deslocamento. Os conceitos de escritura e texto, portanto, há muito podem ser estendidos, abarcando obras nas quais nem sempre predomina a palavra, mas outros códigos visuais e sonoros, outros elementos de composição. No livro *Os limites da interpretação* (1990), contra críticas de John Searle, Eco elogia a notável capacidade de Jacques Derrida,

quando sublinha, no âmbito de um texto, a ausência do emissor, do destinatário e do referente, e explora todas as possibilidades de uma interpretabilidade não unívoca desse texto; quando nos lembra que todo signo pode ser citado e, sendo assim, está em condições de romper com qualquer contexto dado, gerando uma infinidade de novos contextos absolutamente sem limites [...] (ECO, 1995, p. 286).

Eco, então, problematiza o discurso de Derrida e encerra o livro reafirmando a importância das comunidades críticas interpretativas e a noção de que a semiose “não é e não pode ser” (ECO, 1995, p. 291) ilimitada.

No entanto, é justamente a noção de semiose ilimitada e a fuga de hábitos de hierarquização, fechamento de sentido e consensos de leitura que caracterizam os processos relacionais da arte contemporânea, territórios movediços nos quais a diluição do sujeito autoral e o ceticismo são inerentes à experiência de escritura. Quanto à escritura da experiência, percebe-se a insuficiência da metalinguagem, principalmente quando o objeto de estudo é um acontecimento tornado possível pela ação do público.

A escritura sobre a arte contemporânea nem sempre caracteriza o abandono de certezas e crenças no percurso do sujeito questionador de si mesmo, que, segundo Maurice Blanchot, constitui a experiência limite. As poéticas participativas, porém, provocam o estranhamento estético e filosófico do espectador (o ex-público que interage na composição no tempo real do evento) e daqueles que se propõem acessá-las criticamente. Neste artigo, após considerar a abrangência desse tipo de arte, argumento as limitações dos conceitos de rizoma e fractal, aplicando a desconstrução na problematização da escritura de experiências pertinentes a poéticas participativas.

Poéticas participativas

Quando Derrida publicou *A escritura e a diferença*, nos anos 1960, ele ainda não reconhecera uma revolução que realmente tivesse rompido com a estrutura de representação. Ao discutir Antonin Artaud, problematiza o palco teológico e sua estrutura baseada no autor-criador vigilante, um texto arma e um público passivo “de espectadores, de consumidores, de ‘usufruidores’ – como dizem Nietzsche e Artaud – assistindo a um espetáculo sem verdadeiro volume nem profundidade, exposto, oferecido ao seu olhar de curiosos” (DERRIDA, 2002, p. 154).

A arte da performance, que desestabilizou o palco teológico, começou a ser reconhecida durante a década de 1970, como um gênero artístico por seu próprio mérito. Desde então, naturalmente passou a estimular uma diversidade de escrituras secundárias. Primeiro, surgiram resenhas e estudos de performances específicas e, depois, estudos mais gerais da nova abordagem e tentativas de situá-la na cultura contemporânea e numa tradição histórica, muito embora a natureza multiforme da performance, uma característica notável desde o início, tenha dificultado a tarefa de cronistas, comentadores e estudiosos de fontes. Richard Schechner (2002) trata da enorme diversidade de usos do termo performance e, para discuti-lo, retoma as formas do leque e da teia, que já adotara em seu livro seminal *Performance Theory* (1977). O verbo *to perform*, em língua inglesa, está relacionado com os verbos *ser*, *fazer* e *mostrar fazendo*. Schechner (2002, p. 25) destaca oito tipos de performance que, muitas vezes, coexistem e se interpenetram: 1. no cotidiano (cozinhar, socializar e mesmo viver); 2. nas artes; 3. nos esportes e em outros entretenimentos populares; 4. nos negócios; 5. na tecnologia; 6. no sexo; 7. em rituais sagrados e seculares; 8. em jogos.

RoseLee Goldberg observou que o fenômeno da performance “desafia uma definição precisa ou fácil além da simples declaração de que ela é arte ao vivo feita por artista” (GOLDBERG, 1988, p. 9). Goldberg argumenta que a constante mutação dessa arte resulta de seu enfoque iconoclasta: “A história da arte da performance no século XX é a história de um meio permissivo e aberto com infindáveis variáveis, executada por artistas impacientes com as limitações das formas artísticas mais arraigadas” (GOLDBERG, 1988, p.9). Goldberg traça essa história de revolta e experimentação, iniciando com o Futurismo e continuando com o teatro experimental da Revolução Russa, dadaísmo e surrealismo, Bauhaus, Cage e Cunningham, os *happenings*, Ann Halprin e a nova dança, Yves Klein, Piero Manzoni e Joseph Beuys, até chegar na *body art* e na performance contemporânea.

Galerias de arte, museus e outros ambientes tornaram-se espaços de acontecimento e 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 Internet¹. 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 Cage², que também alteraram a relação estética do receptor/espectador com a escritura, comumente chamada 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 com digitalização da imagem e da presença iniciaram em meados dos anos 1980, mas as plataformas abertas, tais como a série SITO, surgiram nos anos 1990 em propostas de arte gráfica HyGrid (desde 1995)³ e Gridcosm (desde 1997)⁴. A série SITO inspirou a

¹ Realizado no SFMOMA de 8 de novembro de 2008 até 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 entre 7 de agosto de 2011 e 25 de novembro de 2011.

² Entrevistas com John Cage em <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.

³ 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.

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

Communiimage, uma plataforma de escultura virtual participativa disponível em inglês, francês, alemão e espanhol⁵, criada pelo coletivo calc⁶ [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*” ao invés 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 Collaboration⁷. 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 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. Não cabem na noção de arte conceitual implícita em muitos dos 70 trabalhos da mostra da Califórnia em 2008-2009 porque a reprodutibilidade de um objeto e/ou evento não é o foco principal das propostas, e sim o seu caráter relacional. Dada a impermanência das obras, a assinatura torna-se secundária, ou seja, muitas assinaturas coexistem na escritura “*in progress*”, com as implicações esteticamente transgressoras dos processos criativos que resultam na produção de imagens para apreciação e constante recriação coletiva.

Outras experiências de escritura buscam, além da transgressão estética, a ação direta. A arte ativista denuncia questões sociopolíticas, mobilizando o público ao engajamento, manifestando-se ao longo da história do teatro do século XX e na arte da performance, e ganhando uma nova dimensão na performance digital (DIXON, 2007).

Para Nicolas Bourriaud, “[...] além de seu caráter comercial ou de seu valor semântico, a obra de arte representa um interstício social. O termo *interstício* foi usado por Karl Marx para designar

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

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

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

comunidades de troca que escapavam ao quadro da economia capitalista, pois não obedeciam à lei do lucro: escambo, vendas com prejuízo, produções autárquicas etc.” (BOURRIAUD, 2009, p. 22). Ao considerar como as pessoas estabelecem vínculos durante encontros que se transformam em arte, parece-me 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 ao invés 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)⁸.

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)⁹ 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)¹⁰, por exemplo, critica a administração de Bush por suas ações de guerra.

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”¹¹. 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*”¹². Cerca de 3500 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 respeitarem as suas diferenças¹³. Em “Who you Gonna Call”, uma intervenção na Biblioteca Pública de Nova York (2010), o coletivo atendeu um pedido

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

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

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

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

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

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

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 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 Securityland¹⁴ 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, numa escritura coletiva. O glossário tem vários *links* (quebrados) que levariam a listas de grupos reacionários/ortodoxos nos EUA, listas pró-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 escritura coletiva 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” (<<http://www.thefileroom.org/documents/Intro.html>>). *The File Room* foi lançado como instalação física no Centro Cultural de Chicago (USA) entre 29/05 e 04/09/1994. 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 mundo, colaborando no desenvolvimento contínuo da base¹⁵.

As escrituras aqui consideradas certamente se configuram como arte relacional, expandindo redes de pessoas sem serem mercadoria. Claire Bishop (2006), no entanto, demonstra que o estudo de poéticas participativas requer a articulação de diversas abordagens, além da teoria da recepção e da estética

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

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

relacional. Embora os vários tipos de interação da arte participativa contemporânea ofereçam modos inovadores de reposicionamento do público (capital radical), as escrituras são ricas em referências familiares, tais como a atitude dadaísta, a colagem, a transposição de pré-textos e fontes de épocas diversas e/ou procedimentos de jogo. Para Bourriaud, as práticas de arte contemporânea “[...] se mantêm essencialmente ilegíveis, pois não é possível perceber sua originalidade e sua importância analisando-as a partir de problemas resolvidos ou deixados em suspenso pelas gerações anteriores” (2009, p. 9).

Os parâmetros subjacentes às poéticas participativas são os do jogo, da loucura, do caos, sendo indispensável lembrar a influência de Mallarmé (“... este jogo louco da escrita”) e Nietzsche (“A fala é uma bela loucura”) na arte contemporânea¹⁶. Na escritura da experiência, portanto, os equívocos se instauram com a imposição de palavras, em tentativas de interpretação, conforme passo a considerar.

Os termos rizoma e fractal e o seu uso metafórico¹⁷

Na última década, ocorreu a metaforização [*sic*] dos termos rizoma e fractal, disseminando a doxa. A doxa é um repertório do senso comum, o discurso de uma coletividade indeterminada ou “lugares comuns costurados pela doxa, aos quais todos aderimos [...] o patrimônio recebido é retransmitido das ‘idéias prontas’ sobre a vida, a moral, a arte, o belo, o verdadeiro, a ciência, o progresso, a democracia...” (CAUQUELIN, 2005, p. 165). Para identificar os impasses da doxa, estabeleço a relação de cada um dos termos com as suas origens, para então abordar as suas limitações na escritura de experiências de arte contemporânea.

Rizoma é um termo técnico da Biologia Vegetal e caracteriza a estrutura subterrânea de certas plantas como a grama, a cana de açúcar, o bambu. Há tipos diferentes de rizomas, como o leftomorfo e o paquimorfo, verificados em bambus¹⁸. Segundo Vasconcellos, os rizomas leftomorfos são alongados e finos, com entrenós longos e espaçados. O crescimento é lateral e radial, gerando árvores cuja

¹⁶ O papel dos sujeitos/agentes compositores, nesses exemplos, também sugere o deslocamento do conceito de experiências limite. Como as obras de Maurice Blanchot (1907-2003), do final da década de 1960 e na segunda metade do século XX, a escritura de dramaturgos do século XX, especialmente Samuel Beckett (1906-1989) e Heiner Müller (1929-1995), oferece um potencial para reflexões sobre experiências-limite.

¹⁷ Uma versão preliminar deste subitem foi apresentada no 13º Encontro do Proler de Joinville / 7º SEL – Seminário de Estudos da Linguagem / 8ª Jornada de Estudos Pedagógicos / e 1º Fórum de Políticas de Leitura, 27/10/2009. Em minha pesquisa continuada, relacionei o tema com processos criativos e ensino de artes cênicas (RAUEN, 2009a). Agradeço a leitura crítica posteriormente oferecida pelo engenheiro florestal Prof. Dr. Carlos Firkowski (UFPR), proporcionando novos esclarecimentos sobre rizomas.

¹⁸ Para visualizar ilustrações desses padrões rizomáticos, acesse: Raphael Moraes Vasconcellos. Disponível em: <<http://www.bambubrasileiro.com/info/plantio/3.html>>.

disposição tem um afastamento linear. Os rizomas paquimorfos têm forma de bulbo, com entrenós curtos e compactos. Todos os tipos de rizomas são estruturas reprodutivas, ou seja, se constituem de si próprios, por reprodução assexuada (vegetativa) e mantêm interconexões. Portanto, numa floresta de bambu, assim como em canteiros ou matas de outras espécies que tem rizomas, todos os indivíduos descendem do rizoma primordial e são “[...] até um certo ponto, interdependentes e solidários. Os brotos utilizam as reservas de um grupo para crescerem e brotarem. Os bambus do centro do grupo são os mais velhos, e os da orla os mais jovens” (VASCONCELLOS, n.p. Internet).

Segundo Raven et al., “os rizomas invadem as áreas próximas à planta-mãe e cada nó pode originar um novo eixo caulinar...” (p. 172), com características idênticas genéticas idênticas à planta-mãe:

A reprodução sexuada resulta em diversidade, enquanto a reprodução assexuada não... Na ausência de recombinação e variabilidade genética, as plantas produzidas por reprodução assexuada não são capazes de se ajustar prontamente às condições em mudança, como as plantas da mesma espécie produzidas sexualmente (RAVEN et al., p. 174-175).

A maior utilização do termo rizoma, em particular, para remeter às redes virtuais, é problematizada como uma “euforia” (MOURÃO, 2009)¹⁹. Apesar de a dimensão metafórica do termo rizoma sugerir processos de contaminação, apropriação de espaço e o eventual afastamento de uma matriz (centro), contém também a sua contradição enquanto constituição de comunidades:

A idéia de que o usuário controla os fios de uma marionete marcam a criação e o devir-artista dos internautas conectados ao Orkut. E como o princípio de ruptura a-significante indica que o rizoma pode ser cortado ou rompido em qualquer lugar e posteriormente retomado [...] comunidades virtuais como essa reforçam a idéia de uma nova forma de sociabilidade no interior de um ambiente rizomático (SILVA FILHO, 2009, p. 7).

Em *Mil Platôs*, ao analisar a leitura e discutir o desejo, Deleuze e Guattari explicam que “o rizoma se refere a um mapa que deve ser produzido, construído, sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas, com suas linhas de fuga. São os decalques que é preciso referir aos mapas e não o inverso” (DELEUZE; GUATTARI, 2004, p. 33). Examinadas as características vegetais, porém, a metáfora de rizoma parece mais (e ainda) adequada para

¹⁹ MOURÃO, José Augusto. “O mundo das redes: a euforia rizomática”. Disponível em: <http://www.triplov.com/ista/cadernos/mundo_das_redes.html>. Acesso em: 25 abr. 2009.

a discussão psicanalítica sobre o sujeito e o desejo, associada ao pressuposto da forte presença dos temas de pai e mãe na constituição da pessoa, enquanto se amplia o rompimento de dicotomias como sujeito-objeto, interno-externo, verdade-ficção, corpo-alma: a árvore cresce mas estará sempre presa a um lugar (e sempre influenciada pela condições do lugar, sejam elas fixas ou variáveis, cíclicas ou ao acaso). Embora Deleuze e Guattari, ao propor a esquizoanálise, tenham feito a crítica dos procedimentos da Psicanálise e de sua abordagem do inconsciente investigando as conexões do indivíduo com os pais/família, a cultura e a sociedade, a metáfora do rizoma parece contradizer os pressupostos da esquizoanálise. A esquizoanálise não prioriza uma estrutura genética e problematiza o princípio psicanalítico de fatalidade decalcada (dados históricos, econômicos, estruturais ou hereditários pertinentes à biografia da pessoa). Colocadas num quadro comparativo, resumo as diferenças do seguinte modo:

Psicanálise	Esquizoanálise skhízein (esquizo) = dividir, fender
Eixo genético e estruturas sobrecodificantes	Intensidade, linhas de fuga ou entradas e saídas dos impasses políticos do cotidiano
Decalque fatal: História, Economia, pais (família)	Agenciamentos e escolhas políticas
Decalque = fixo num lugar	Linhas de fuga: novas conexões, rompimentos, devires*

* Para um estudo relativo à esquizoanálise, vide Baremlitt. Para terminologia, vide Zourabichvili.

Ao examinar o desejo, a esquizoanálise busca linhas de fuga ou rompimentos e novas conexões efetivadas pelo sujeito. A esquizoanálise investiga agenciamentos, sobretudo os que resultam em escolhas políticas efetivadas pelo sujeito frente aos impasses do cotidiano. Deleuze e Guattari também questionam a crença em referenciais cuja metáfora seja a árvore, nos sistemas arbóreos, representados por raízes e radículas, aplicados nas ciências em geral. No entanto, a existência subterrânea dos rizomas, embora marcada por um padrão de soma (1+1) e um desenho transversal, não deve ser desvinculada do resultado observável na superfície. Os rizomas não só geram árvores/plantas (haste, tronco, bulbo, colmos, a parte aérea de algumas plantas – em diferentes espécies, como orquídeas, bananeiras, bambus, as gramíneas de um modo geral), mas reproduzem a informação genética da planta-mãe.

Sendo assim, os regimes de signos inerentes ao rizoma não constituem metáfora de diferença, embora ilustrem uma distribuição caótica. Ironicamente, são múltiplos que derivam de Uno! Ou seja, o rizoma deriva do uno e, portanto, mantém a característica de uma estrutura decalque. O rizoma tem uma carga genética igual, mas que pode se manifestar de formas diferentes (fenótipo – expressão das características genéticas nas condições atuais do meio) dependendo do meio (físico, químico, espacial, e biológico) em que se encontra. Então, um pedaço dele será sempre o mesmo, mas com o tempo, a expressão pode mudar. Em teoria, cada pedaço pode reproduzir o todo. Na prática, há uma hierarquia que resulta em diferentes velocidades de resposta, mas, o todo será reproduzido, reforçando os aspectos genético e fenotípico.

Vale a crítica à psicanálise, com seus procedimentos de busca de sentidos imanentes por meio da linguagem, pois os padrões (sobretudo dos pais) conteriam essências a serem encontradas em seus paralelismos e ecos, equilíbrios, reflexos e repetições, contrastes, padrões: decalques! Mas isso não se aplica às poéticas participativas da arte contemporânea porque a reterritorialização de pré-textos é apenas uma dimensão superficial das mesmas.

A imagem do rizoma apropriada como metáfora constitui um nó, preso à representação do acontecimento caótico de contaminação, desterritorialização e proliferação, sem alcançar a diversidade resultante da participação de múltiplos sujeitos. Cabe questionar o que seriam arte rizomática, abordagem rizomática, processo rizomático. Certamente, são ações de invasão e ocupação nômade, mas a associação com o rizoma é equivocada porque rizoma é clone, estrutura que repete um padrão genético.

A arte contemporânea nas poéticas participativas busca exatamente o contrário, ao priorizar a subjetividade, a alteridade, a interatividade, as novas e infinitas combinações/ contestações possíveis, as possibilidades de diferenciar a escritura do centro. Cada acontecimento é singular. O principal pressuposto pós-estruturalista em jogo aqui é o de que um autor (pai/mãe/base genética) não restringe a interpretação da escritura. Enquanto a predominância de paradigmas dialéticos força a análise da linguagem como lugar/sítio de representação e repetição, a desconstrução expõe a potência do fora, ou seja, quem escreve se dissolve no ato da escritura (FOUCAULT, 2009)²⁰.

²⁰ “O que é um autor?”, *Bulletin de la Société Française de Philosophie*, 63º ano, nº 3, jul.-set. 1969, p. 73-104. (Société Française de Philosophie, 22 fev. 1969.) Sobre as várias versões desse texto, consulte <<http://www.scribd.com/doc/54002285/FOUCAULT-Michel-O-que-e-um-autor-IN-Ditos-e-Escritos-Estetica-%E2%80%93-literatura-e-pintura-musica-e-cinema-vol-III-Rio-de-Janeiro-Forense-Universit>>.

Uma alternativa para desatar o nó é o fractal²¹, que também oferece relações com agência²², mas numa lógica interativa. Segundo Parente, “fractal é todo objeto ou forma fragmentária e irregular” (1993, p. 283). O termo foi concebido pelo matemático Benoît Mandelbrot, do latim *fractus* (seixo como fragmento, forma irregular):

Por extensão se fala em imagens fractais, imagens de síntese construídas a partir das equações ou algoritmos de Mandelbrot. Geometria Fractal: resultante de um conjunto de conceitos e equações criadas por Benoit Mandelbrot para dar conta das formas irregulares da natureza – as nuvens, as montanhas, os rios, a costa marítima, as árvores etc. – bem como dos fenômenos dinâmicos não-lineares – turbilhões, instabilidades, flutuações (PARENTE, 1993, p. 283).

Na Física, estuda-se fractal como um tipo de estrutura com densidade não constante: “[...] os objetos fractais não possuem densidades volumétricas, superficiais ou lineares constantes, obedecendo, porém, a uma lei de formação tal que é possível definir uma densidade fractal, não constante [...]” (AMAKU et al, 2001, Internet). Conforme resultados obtidos em laboratório,

[...] está claro, hoje em dia, que a auto-similaridade pode ser entendida como propriedade média, do ponto de vista estatístico, não precisando se aplicar a todos os detalhes das estruturas [...]. Este é o caso mais comum na natureza e representa também alguns objetos fabricados pelo homem, em particular bolas de papel amassado (AMAKU et al., 2001, Internet).

As imagens digitais de fractais são diferenciadas e alteráveis por meio da modificação dos elementos no algoritmo. Cada imagem tem partes similares mas não idênticas à imagem de partida (como os rizomas de espécies vegetais) porque o fractal adquire novas e infinitas possibilidades de aparência com a substituição de sinais e algarismos no algoritmo. Com o poder de cálculo do computador, a equação não linear de Mandelbrot pode ser repetida milhões de vezes. Portanto, é correto relacionar rizoma e fractal a processos de repetição, mas isso acarreta a generalização equivocada de que ambos possam ser comparados com as idiosincrasias da ação humana.

²¹ Utilize ferramentas de busca de imagens como as oferecidas em Google e a expressão de busca “fractais” para visualizar possibilidades do desenho na Internet, abrangendo também o uso por artistas. Ex.: aplicação *Apophysis*, *freeware* de ambiente *Windows*, para produção de fractais, vista no trabalho de Joe Clark, disponível em <<http://www.apophysis.org>>.

²² “Agência é a capacidade de agir de modo autônomo [...] intimamente ligada à subjetividade, é a capacidade do sujeito pós-colonial reagir contra o poder hierárquico do colonizador” (BONNICI, 2005, p. 13).

O rizoma, por ser marcado como metáfora de reprodução assexuada, imagem padrão da planta mãe/centro, sugere uma negação da diferença. Embora o fractal também se forme a partir de um padrão, é resultado da interação do ser humano com o computador numa dinâmica de jogo muito similar a que utilizamos em processos relacionais na arte contemporânea: a agência de diferentes sujeitos compositores (como a opção por alterações complexas numa equação) agrega resultados imprevisíveis e impermanentes, observáveis no tempo real do evento. Diferente do fractal, não são passíveis de reprodução exata e se estilhaçam na performatividade, com a morte da “obra” no próprio ato de composição.

Seria ingênuo, portanto, afirmar que o fractal é a referência ideal para representar uma experiência limite porque a equação geradora constitui uma verdade, e abraçar qualquer verdade nos impede de avançar. Novo nó, esse que nos faz retornar no pensamento de síntese que, tanto quanto as relações metafóricas, fecha interpretações. Relacionar os processos de agenciamento e transformação com a produção de fractais auxilia a compreensão daqueles, mas a sofisticação da escritura da experiência requer o lançamento na espiral.

Descontinuidades

Há diferentes tipos e graus de interação na escritura teórica, crítica, artística e docente sobre a arte contemporânea. Tais tipos e graus de interação se assemelham à produção de fractais, com uma dinâmica de agenciamento/interatividade, com espaços para transformação. A relação semântica do fractal, embora insuficiente, é coerente para ilustrar a dimensão (ao invés de unidade), a transformação, a metamorfose, a diferença, enquanto ainda mantendo uma relação com escrituras de partida, mesmo quando há dinâmicas previsíveis ou planejadas, tais como as plataformas de arte gráfica, de ativismo e de intervenção urbana consideradas na primeira parte deste artigo.

Para nos colocarmos, como seres humanos, radicalmente em questão (BLANCHOT, 2007) não basta encontrar soluções de enquadramento (numa forma) e de síntese. A coexistência é um critério-chave das poéticas participativas, enfatizado na estética relacional, pressupondo-se não só que a escritura é interativa porque ocorre um processo recepcional quando o público se depara com ela, mas também porque agrega a agência do público na sua transformação em tempo real. A escritura não será apenas um meio de expressão de um autor e/ou co-autores, pois os/as artistas passam a propositores interessados/as em compartilhar uma proposta, ao invés de lançarem obras a serem assistidas por espectadores. O termo *interatividade*, entretanto, é usado abusivamente em inúmeros contextos, conforme observa Steve Dixon, ao diferenciar os tipos e graus de participação em primeira e terceira pessoa em diversas mídias:

Como a televisão é predominantemente unidirecional, quando um apresentador endereça o espectador diretamente, percebemos o apresentador na tela, tal qual fazemos na maioria das casos com atores no teatro e na performance, como uma terceira pessoa, “ele” ou “ela”, ao invés do “você” da interação na vida real. [...] Mas nas instalações interativas e performances nas quais o utilizador/público é diretamente endereçado e pode responder com sentido, o/a performer torna-se um “você”, agindo na segunda pessoa e não na terceira, em decorrência da interação direta, mesmo quando o/a performer está mediatizado(a) numa tela (DIXON, 2007, p. 561, tradução minha).

Dada essa relação entre primeira e segunda pessoa, além de polissemicamente aberta, a escritura das poéticas participativas e a escritura de sua escritura constituem espirais, um jogo interminável, podendo se transformar tantas vezes quantas forem as composições agregadas pelo público, na função de agente compositor, conforme os critérios da co-participação e da ação do *performer* em segunda pessoa, complementares ao critério de *paidia* ou jogo livre (RAUEN, 2009). *Paidia* também implica um uso versátil do tempo. Portanto, para além do estudo da forma e do teor político do conteúdo, a análise das dinâmicas de participação também permite acessar o tempo na arte e na recepção das escrituras. Bourriaud observa que todos os regimes totalitários evitam o tempo versátil livremente preenchido pelo indivíduo e o substituem por um tempo uniforme e coletivo, por um tempo ilusório onde seria possível entender (e atribuir) o significado da sociedade. O tempo versátil, associado ao inusitado, a subjetividade e as descontinuidades prevalece nas poéticas participativas. Independentemente de consensos, existe heterogeneidade, ao invés de repetições, clones e sínteses²³.

Ao reproduzir conceitos pré-estabelecidos pela doxa sem assimilar a sua complexidade, atores das Ciências Humanas, Letras e Artes fortalecem (ao invés de questionarem) o senso comum na coletividade acadêmica. O senso comum está geralmente associado à comunicação por meio de palavras cujo desmembramento é redutor e/ou ilusório. A abordagem transdisciplinar na desconstrução das escrituras permite, então, alcançar a complexidade dos elementos e processos, instigando-nos a nos arrancarmos de nós mesmos, a subvertermos a formação (na qual me incluo) sistemática e dialética que ainda marca a escritura da experiência e está profundamente arraigada nos currículos.

Tanto pesquisadores quanto artistas são agenciadores/mediadores de conceitos, pressupondo-se a dinâmica de interação na leitura e na recepção. Os processos da experiência da escritura e de escritura da experiência alcançam a dimensão da espiral sempre que acolhem, liberam, deixam ser os atos de compartilhamento e coexistência, percebendo a escritura e a arte como mais do que a afirmação de

²³ Söke Dinkla propôs o termo “*floating work of art*” [“obra de arte flutuante”] para definir tais concepções interativas (DIXON, 2007, p. 560).

um espaço simbólico autônomo e privado manifestado numa “obra” original e singular. A desconstrução, por meio dos procedimentos de identificação e problematização de origens e contradições, aguça a percepção dos aspectos descontínuos das poéticas participativas.

Referências Bibliográficas²⁴

AMAKU, M.; MORALLES, M.; HORODYNSKI-MATSUSHIGUE, L. B.; PASCHOLATI, P. R. “Fractais no laboratório didático”. *Revista Brasileira de Ensino de Física*. [online]. 2001, v. 23, n° 4, p. 422-428. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-4744-2001000400008&script=sci_arttext>.

BAREMBLITT, Gregório. *Introdução à esquizoanálise*. 2ª ed. Belo Horizonte: Biblioteca Instituto Félix Guattari, 2003, fonte.

BISHOP, Claire. *Participation*. London: Whitechapel/MIT Press, 2006, fonte.

BLANCHOT, Maurice. *A conversa infinita 2: a experiência limite*. Trad. de João Moura Jr. São Paulo: Escuta, 2007. [1ª edição: 1969], p. 185 /fonte.

BONNICI, Thomas. *Conceitos-chave da teoria pós-colonial*. Maringá: EDUEM, 2005, fonte. [Série Fundamentum 12].

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Trad. de Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009, p. 9, p. 22, 59-67...

CAUQUELIN, Anne. *Teorias da arte*. Trad. de Rejane Janowitz. São Paulo: Martins, 2005, p. 165.

COHEN, Renato. *Work in progress na cena contemporânea*. São Paulo: Perspectiva, 1998, fonte.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil Platôs*. v. 1. Trad. de Ana Lúcia de Oliveira, Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 2004, p. 33. [1ª edição: 1995].

DERRIDA, Jacques. *A escritura e a diferença*. 3ª ed. Trad. de Maria Beatriz Marques Nizza da Silva. São Paulo: Perspectiva, 2002, p. 154 e fonte. [1ª edição: 1967].

_____. “O teatro da crueldade e o fechamento da representação”. In: _____. *A escritura e a diferença*. 3ª ed. Trad. de Maria Beatriz Marques Nizza da Silva. São Paulo: Perspectiva, 2002, p. 149-177.

DIXON, Steve; Smith Barry. *Digital Performance*. Cambridge: The MIT Press, 2007, p. 560- 561.

²⁴ Sempre que existe paráfrase mas não houve citação literal, sendo indispensável indicar uma fonte, uso o termo “fonte” no final da referência, ao invés de paginação.

ECO, Umberto. *Os limites da interpretação*. Trad. de Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1995, p. 286-291.

FOUCAULT, Michel. “O que é um autor?”. In: _____. *Ditos e Escritos III. Estética: Literatura e Pintura. Música e Cinema*. 2ª. ed. Trad. de Inês Autran Dourado Barbosa. Rio de Janeiro: Forense, 2009.

GOLDBERG, RoseLee. *Performance Art: from Futurism to the Present*. New York: Harry N. Abrams, 1988, p. 9.

GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. Trad. de Cristina Pescador et al. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

PARENTE, André et al. (org.). *Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p. 283.

RAUEN, Margarida G. “Artes cênicas, metalinguagem e ensino”. *Cadernos do LINCC – Linguagens da Cena Contemporânea*. v. 1, nº 2, jan.-jun. 2009. Natal: Editora da UFRN, 2009a, p. 60-84.

_____. “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, 2009b, p. 155-193.

RAVEN, Peter H.; EVERT, Ray F.; EICHHORN, Susan E. *Biologia Vegetal*. 7ª ed. Trad. de Ana Cláudia de Macedo Vieira et al. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2007, 172-175.

RINCÓN, Juan Felipe. *Artistic interaction and computer interactivity. Cooperative art on the Internet*. N. d. Disponível em <<http://www.saddlesores.org/Coopart/history.html>>.

SALVATTI, Fabio. “Consertando o mundo. Os pranks dos Yes Men”. *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, fonte.

SARDINHA, Tony Berber. *Metáfora*. São Paulo: Parábola Editorial - (Lingua[gem]:24), 2007, fonte.

SCHECHNER, R. *Performance Studies: an introduction*. London; New York: Routledge, 2002, p. 25.

SILVA FILHO, Wilson Oliveira da. «Ambiente rizomático e/ou simplesmente meio? – Por uma compreensão da comunidade virtual Orkut no projeto de uma ciberdemocracia». Disponível em: <<http://>

www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNIrev_Oliveira.PDF>. Acesso em 28 abr. 2009. UNIrevista, v. 1, nº 3, jul. 2006, p. 7.

ZOURABICHVILI, François. *Vocabulário Deleuze*. Trad. de André Telles. Rio de Janeiro, 2004. Edição eletrônica da Faculdade de Ciências Humanas da UNICAMP. Disponível em [<http://escolanomade.org/images/stories/biblioteca/downloads/deleuze-vocabulario-francois-zourabichvili.pdf>], fonte.

Recebido em março de 2012

Aceito em abril 2012