

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

REBECA MANZONI GARCIA

RELATÓRIO FINAL

PROGRAMA DE IC:	MODALIDADE:
(X) PIBIC	() CNPq
() PIBIC Af	() UFPR TN
() PIBIC EM	(X) Fundação Araucária
() PIBITI	() Voluntária

PERFORMANCE NA PANDEMIA – FESTIVAIS ONLINE PROMOVIDOS POR BRASILEIROS

Relatório apresentado à Coordenação de Iniciação Científica e Tecnológica da Universidade Federal do Paraná como requisito parcial da conclusão das atividades de Iniciação Científica ou Iniciação em desenvolvimento tecnológico e Inovação. - Edital 2022

Orientadora: Prof.^a Dr^a. Luana Marchiori Veiga

Título do Projeto: Performance na Pandemia – Festivais Online Promovidos por Brasileiros

CURITIBA*

2022

RESUMO

A pesquisa “Performance na Pandemia – Festivais Online Promovidos por Brasileiros” coleta dados de eventos brasileiros de *performance* que aconteceram *online* durante a pandemia da Covid-19, com recorte na *performance* e *videoperformance*. A primeira fase do plano de trabalho houve um aprofundamento teórico em *videoperformance* e telepresença a partir de uma pesquisa teórica, também houve a busca de dados de eventos brasileiros de performance que aconteceram online durante a pandemia da Covid-19. Na segunda fase, entrevistamos um dos coordenadores de um festival pesquisado e a partir disso, fizemos uma análise das informações baseada em questionamentos e tópicos levantados sobre a documentação da performance brasileira

INTRODUÇÃO

A pesquisa “Performance na Pandemia – festivais *online* promovidos por brasileiros” é a continuação da “Crônicas de Arte Ação – registros e leituras de arte não objetual baseada em ação na América Latina”, investigação feita no segundo semestre de 2020 e primeiro de 2021, que teve como objetivo a coleta de dados documentais de performance no Brasil. Nesta nova etapa, o estudo passou a ser sobre os eventos de Arte Ação que aconteceram *online*, com recorte na *performance* e *videoperformance* promovidos por eventos brasileiros durante a pandemia da Covid-19, em 2020 e 2021 e como se desenvolveu a documentação dos trabalhos de *performance* e *videoperformances*. Como forma de compreender melhor os fatos que englobam este assunto, em um primeiro momento foi feita a investigação e aprofundamento teórico sobre *videoperformance*, vídeo e telepresença, com a escolha de textos a partir da seleção de palavras como “*videoperformance*, *performance*, vídeo e telepresença”. A partir disso, houve a coleta de dados de festivais que se encaixam na descrição feita no início, enquanto fomentava os questionamentos que já eram existentes desde 2020, que giravam em torno de saber a jornada da *performance* no Brasil, quais eram as formas de seus registros e como a *performance* iria seguir a partir da pandemia. Na segunda fase foram usadas as informações coletadas dos festivais para entrar em contato com os organizadores e entrevistá-los. Foram levantados tópicos sobre como foram criados os eventos, como lidaram com ele online, como foi feita a documentação dos trabalhos que foram submetidos e como pensam em seguir com os próximos festivais. A partir dessa

conversa foi feita uma reflexão sobre como a documentação da performance brasileira afeta a continuação dessa forma de arte.

REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Com o objetivo de aprofundar o pensamento sobre arte de ação realizada remotamente em vídeo, foi realizada a leitura de uma seleção de textos sobre videoarte, telepresença, arte participativa e temas afins.

Arlindo Machado importante pesquisador brasileiro do vídeo, em “O Vídeo e a sua Linguagem” (1993), divide o texto em duas partes. Na primeira parte fala sobre a linguagem e o vídeo. Na segunda parte discute sobre três tendências gerais que se apresentam no universo do vídeo.

Machado inicia o texto com relações históricas sobre a televisão, cinema e vídeo. Para seguir em frente, é preciso saber diferenciá-las. O cinema é a combinação do movie theater com o filme, a televisão é uma forma de distribuição de broadcast (mídias de massa) e o vídeo, que o autor dá um enfoque maior em todo texto, é muito parecido tecnicamente com a televisão e seus assuntos tinham haver com essa, mas também com o cinema, por isso o autor comenta que:

“Ao herdar da televisão o seu aparato tecnológico, o vídeo acabou por herdar também uma certa postura parasitária em relação aos outros meios, uma certa facilidade em se deixar reduzir a simples veículos de outros processos de significação.” (1993, p.7).

Antes da origem do vídeo, as separações das Mídias eram mais visíveis e era dito sobre diversas “linguagens” que existia no cinema, televisão, rádio, etc. Porém com o passar do tempo e a adição de novos meios mediáticos, essa busca por uma linguagem generalizada ficou mais confusa e é nisso que o autor foca no decorrer do texto. Usando o exemplo da linguagem gramatical, Arlindo Machado fala que se utilizar um termo errado no português, estará errado, porém no meio áudio visual não há “linguagem errada”, pois não há uma linguagem universal do assunto. A videoarte aparece assim que o vídeo surgiu (1970) e ela questiona exatamente essas linguagens, tanto da televisão quanto do cinema.

Partindo para a segunda parte do texto, Machado discorre seu olhar analítico sobre três tendências que ele acha que os vídeos estavam tomando no início do século XX. A primeira é a imagem de vídeo capturada pela tecnologia de 1990. Por conta das linhas de varredura, a imagem não pode conter muitos detalhes e informações, então, o enquadramento adequado seria o primeiro plano. A segunda é o que ele chama de “a estrutura circular e reiterativa de sua forma sintagmática”. Ao

contrário do cinema que as pessoas se encontravam e se arrumavam para o evento que ocorria em um local escuro, com o vídeo não é assim. O vídeo decorre em locais iluminados em um ambiente com circulação de pessoas e uma tela pequena reproduzindo o vídeo. Além do mais, o espectador é alguém involuntário que está de passagem no local de exibição que pode não ter visto o começo e nem ver o final do vídeo. A terceira e última tendência é a metamorfose da imagem.

“Se há algo que marca profundamente essa imagem é a sua extraordinária capacidade de metamorfose: ela está sujeita a todas as transformações, a todas as anamorfoses e a todas as distorções, bastando para isso alguns ajustes de circuitos.” (1993, p.16).

Beatriz Medeiros, importante pesquisadora e artista da performance inicia seu texto “Performance Artística no Vivo e Ao Vivo.” (2009), discorrendo sobre o que é performance e a existência do caráter efêmero, na opinião dela:

“A performance é arte tornada ação corporal efêmera, realizada no vivo ou ao vivo, isto é, realizada com a presença de performers, artistas e interatores (spectadores convidados à participação) ou realizada por meio de novas tecnologias de comunicação, como a interNet.” (MEDEIROS, 2009- p.23).

A autora vê a performance como uma ação de intersubjetividade, que não envolve apenas a visão, mas o tato, cheiro, som e movimento. Então, as ações que ocorrem a distância e transmitidas por máquinas (performances em telepresença) podem ser consideradas arte, mas Medeiros não as considera como performance. “Do nosso ponto de vista, o “mover robôs à distância” não configura performance artística, arte corporal ou happening, por não envolver geração de intersubjetividade.” (MEDEIROS, 2009,-p.24).

Em todo o texto, enfatiza o caráter efêmero e de fluxo que possui essa arte.

“Sendo fluxo, fluido, mas sobretudo gasoso, o espaço da ciência nômade deve ser necessariamente todo o espaço: espaço “público”, a rua, o espaço institucionalizado, a praia, lá onde você caminha, lá onde me sento para ler na rua, na rede mundial de computadores. Trata-se de compor: composição.” (Medeiros,2009- pg 25).

Todavia, no final retoma a importância da relação entre corpos e que os acontecimentos se dão através disso.

Já Cohen possui uma ideia diferente de Medeiros e deixa isso claro em “Performance e telepresença.” (2004). Para ele, “A questão central da arte da performance – busca de mediação e intervenção nos planos de realidade, superando e criando ambiguidades aos estatutos do real e do ficcional – está amplificada pelos novos mídias tecnológicas.” (COHEN, 2004,-p.160). Em todo seu texto, enfatiza que as mídias tecnológicas acrescentam na performance e não a paralisam. Um exemplo

disso são as redes da internet. Nas elas há uma nova relação de tempo, espaço, memória e presença. Antes o espaço da performance era nas ruas, edifícios, museus, etc., agora o espaço é o do domínio das redes da internet. Ao fim do texto o autor fala de “Performance e mediação”. A partir das novas mídias presentes, há outros tipos de performance que podem ser feitas e relacionadas com a tecnologia, por isso Cohen criou nomenclaturas para separar esses tipos de performance.

- “1. Corpos Estendidos – termo que fala sobre a telepresença citada anteriormente.
2. Corpos Híbridizados – Trabalhos que possuem instalação de sensores e afins nos corpos dos artistas. A interferência está no corpo do performer e não a partir dele.
3. Hipermídias - “Prolongamento das pesquisas modernistas, de uso de máquinas e suportes eletrônicos, no campo digital, que opera outros níveis de memória e de criação de realidades visuais.”
4. Criação de ambientes e Interferências - performances que trabalham com sinais e rastreamentos de campos, corpos ou objetos como por exemplo sinais de satélite e mapas.
5. Performances em tempo real – trabalhos que são exibidos em tempo real em alguma rede online.
6. Interescrituras - “Trabalhos com realização de dramas e textos – em autoria compartilhada na rede.” (COHEN,2004,- p.161-162).

Medeiros (2009), Partindo da ideia de rizoma de Deleuze e Guattari, que é utilizada como metáfora para articular a estrutura em rede, traz sua opinião de que a arte da performance é uma ciência nômade (limite territorial apagado), pois ela vem transformando o mercado econômico em que a arte ficou no conforto (visão dela).

Em contrapartida, às ideias de Medeiros, Richard Schechner no texto “Vanguarda conservadora” (2013), reflete sobre como depois dos anos 70 os grupos e trabalhos de performance dos artistas já eram conhecidos, então os grupos seguintes só seguiram um padrão estabelecido. Se uma vanguarda representa a ruptura, subversão e anarquia, refazer performances mostra um enquadramento que Schechner chama de “Nichoguarda”. Utiliza esse nome pois se refere a novos artistas que seguem o mesmo padrão de artistas, grupos e trabalhos já reconhecidos no meio artísticos. “Os grupos mais jovens entram na fila atrás dos seus predecessores, no padrão familiar da tradição e do marketing: tomar muito, mudar pouco e fazer do velho algo emocionantemente novo.” (SCHECHNER, 2013, p.180).

A vanguarda como marca ou produto têm sido algo previsível, ou seja, se adapta ao ambiente em que está, não há “quebra de paradigmas”. Ela necessita, na visão do autor, ser reconhecida antes de ter a vivencia; “nome” do artista, ação ao invés da experiência. A vanguarda permeia por palavras como “novo”, “revolucionário”, “anti” algo, mas ela tem convergido com a cultura popular e com a mesmice (SCHECHNER, 2013).

Anne Wagner em “Performance, Vídeo and the Rhetoric of Presence” (2000), inicia o texto falando sobre um vídeo feito por Bill Viola chamado “He Weeps for You”. Feito em 1976, registra uma gota caindo de uma torneira lentamente em um tambor repetidamente. Além disso podemos ver o espectador observando a obra através da gota. A autora trouxe essa obra em seu texto para iniciar sua fala sobre a performance, o vídeo e o espectador diante dos trabalhos de arte ação. A gota saindo de forma lenta da torneira e caindo no tambor repetidamente mexe com as emoções do espectador. A filmagem da gota mostrando o público, revela o início da videoarte e performance.

Outro exemplo de performance que a autora traz para falar dos três assuntos é “An artist leaves his Studio”. Nessa performance, Vito Acconci cria um esquema e o segue diariamente: escolher uma pessoa que está em um local público e segui-la, terminando quando ela entrar em um local privado. O artista também combinou com Betsy Jackson para fotografá-lo enquanto seguia a pessoa. Essa performance inverte os papéis, já que ao invés do público observar a obra, ele vira a obra e é observado pelo artista, e ainda há uma câmera que registra e faz parte da performance.

O trabalho levanta diversas questões da arte performática de vídeo em 1970 e a relação com o público. Como é a escolha do público? Qual a relação do artista com o público? Como o público pode notar a câmera? Se notar, o que fazer com essa informação? Essas perguntas apontam para a preocupação que havia na época de Acconci que era fazer uma forte ligação com o público através da performance em vídeo. Ao final, a autora conclui que é preciso de uma reestruturação das testemunhas dos trabalhos. Testemunhas feitas para ver novamente e analisar minuciosamente as performances.

Em “Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção” (1990), Júlio Plaza cita três graus que usa para trabalhar com a relação autor-obra-recepção e interatividade.

“A Obra Aberta se identifica com a “abertura de primeiro grau” pois remete à polissemia, à ambigüidade, à multiplicidade de leituras e à riqueza de sentido. Já a “abertura de segundo grau” da obra se identifica com as alterações estruturais e temáticas que incorporam o espectador de forma mais ou menos radical. Trata-se da chamada “arte de participação”, onde processos

de manipulação e interação física com a obra acrescentam atos de liberdade sobre a mesma. Agora, com os processos promovidos pela Interatividade tecnológica, na relação homem-máquina postula-se a “abertura de terceiro grau”. Esta abertura, mediada por interfaces técnicas, coloca a intervenção da máquina como novo e decisivo agente de instauração estética, próprio das Imagens de Terceira Geração.” (PLAZA,1990,-p.9).

Levando em consideração a visão da arte interativa, o autor escreve que no século XX esse tema é bem recorrente. “M. Duchamp já afirmara que “é o espectador que faz a obra” e “a arte nada tem a ver com democracia” (PLAZA,1990,-p.9). Posteriormente, em 1922 Moholy Nage fez uma série de pinturas por telefone e assim deu o primeiro passo para o universo da “interatividade”, como diz Plaza. Ele também fala que para ocorrer essa relação, há diferentes caminhos como a participação passiva, participação ativa e participação perceptiva.

Para explicar o primeiro grau, Plaza discorre sobre várias teorias e conceitos de autores que falam sobre o assunto. A teoria da Obra Aberta de Haroldo de Campos é sobre a pluralidade de significados em cima de uma obra e nisso Júlio Plaza se baseia para abertura do primeiro grau, porém ele mesmo fala que a poética do artista determina a formação da obra. Outra teoria que aparece em 1920 e 30 é a das “Funções da Linguagem” de Roman Jakobson, o que inaugura o estudo funcional da linguagem distinguindo a função da linguagem prática e emotiva e a função poética. Para Plaza, é a partir dessa teoria que há o estabelecimento e uso das funções das linguagens verbais e não-verbais.

No segundo grau Plaza fala sobre a “arte de participação” que se acentuou na década de sessenta. Segundo Frank Popper, citado pelo autor, a criação coletiva trouxe um nivelamento entre vários meios de expressão, como as artes visuais e também aumentou a responsabilidade do público para as propostas artísticas. Um exemplo disso são os happenings que o público participa do trabalho do começo ao fim. A arte de participação diminui o espaço entre o criador e espectador, obra e público, fazendo com que haja exploração do objeto e seu espaço. Mais um exemplo de participação na obra é os parangolés de Hélio Oiticica que são obras que precisam ser vestidas e movimentadas para funcionarem.

O terceiro grau é sobre arte e interatividade. Para o autor, a primeira exposição sobre esse assunto foi a “Cybernetic Serendipity” (Londres,1968) que trouxe à tona questões como “pode o computador criar obra de arte?” “Qual o valor estético das obras criadas a partir da informática?”. Em 1987, o artigo “Art ou non-Art?” levantou

outras questões sobre o mesmo tema. Houve opiniões diversas entre os artistas como Jasia Reichardt que disse que um computador não poderia produzir obra de arte ou Yoichiro Kawaguchi que disse:

“É natural e evidente que a arte tradicional e a infográfica recorrem a métodos diferenciados para perceber o tempo e o espaço, mas se pode pensar, hoje, que virá o tempo onde a imagem e o som infográficos vibrarão sob o mesmo diapasão de qualidade que as artes tradicionais”. (Plaza, 1990 p.16).

A tecnologia trouxe novos meios para as relações de primeiro e segundo grau acontecerem. A telepresença, os códigos, telecomunicações e todas as formas de trabalhar com a tecnologia revelam novos problemas e novas realidades no mundo da arte. Plaza cita Forest mais uma vez, que resume as artes que possuem relação com a tecnologia em três palavras: “simulação”, “interatividade” e “tempo real”. Para ele, o artista dessa área e sua obra só existem quando há participação verdadeira do público.

“Nas artes da interatividade, portanto, o destinatário potencial torna-se co-autor e as obras tornam-se um campo aberto a múltiplas possibilidades e suscetível a desenvolvimentos imprevistos numa co-produção de sentidos. É assim que nasce a chamada inteligência distribuída ou “coletiva”. (Plaza, 1990,-p.20).

Plaza fala que o conceito de interatividade não é somente aplicado nas ciências tecnológicas, uma vez que também funciona como nova forma de comunicação já que isso virou uma realidade mundial. Para finalizar, o autor parte da interatividade para falar da mudança que ocorre na comunicação quando insere o programa que seria o novo canal da comunicação entre o emissor, receptor e máquina.

O texto “Acocoré um projeto de resistência à pandemia ou arte em tempos telepresença.” de Beatriz Medeiros apresenta o projeto “Acocoré” (2021), criado a partir da performance “Descobrindo Máscaras”. Aos sábados de 2020, alguns artistas se reuniam no Zoom para performarem simultaneamente em suas casas. Normalmente as performances não se conectavam no assunto, mas havia um novo movimento criado através de várias “telas”. Além disso, havia encontros no Instagram e discussões no WhatsApp sobre diversos assuntos dentro da performance. Acocoré foi um projeto que, como diz Bia Medeiros, foi “porta para outros devires, sonhos por outros espaços, lance de felicidade, fagulha de delícia e um bocado de risada.” (Medeiros, 2020,-p.275).

MATERIAIS E MÉTODOS

A primeira fase da pesquisa a revisão bibliográfica a partir da leitura de textos sugeridos pela professora para embasar a reflexão de arte ação com recorte em vídeo e telepresença. Como este é o segundo ano em que participo da pesquisa, essas leituras complementaram o estudo realizado no ano passado, que trazia textos de fundamentação e base histórica sobre Arte de Ação.

Num segundo momento, realizamos um levantamento de dados de festivais de performance que ocorreram online durante 2020 e 2021. Essa busca se deu através de pesquisas feitas em redes sociais como *Instagram* e *Facebook*, notícias e sites de eventos na web, por seleção de palavras chave como “videoperformance, telepresença e performance e vídeo”.

Com o objetivo de fazer entrevistas com os organizadores, tentamos contatar os organizadores dos cinco eventos encontrados. Desses cinco, apenas dois responderam e apenas um aceitou participar da entrevista. A entrevista foi feita remotamente, foi gravada e deixada no arquivo do projeto da pesquisa.

Por fim, na última reunião com a orientadora para contar como havia sido a entrevista, descobrimos que havia uma experiência compartilhada na cena de Arte de Ação descrita pelo entrevistado, ela então relatou sua experiência como artista de arte ação durante os anos 2000, e compararamos com a cena descrita na entrevista.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A base teórica que estudamos no ciclo de pesquisa 2020-2021 permitiu uma compreensão mais ampla do que é *performance* e formas de fazer sua documentação. A bibliografia estudada no ciclo atual procurou aprofundar o pensamento sobre performance realizada no vídeo, já que percebemos a migração da produção para as telas por consequência da pandemia.

Antigamente a linguagem da televisão e a linguagem do cinema eram distintas, mas com a videoarte, surgida a partir de 1970 essas diferenças entre as linguagens foram questionadas. Machado (1993) fala que não há uma linguagem errada quando se trata do áudiovisual, pois sempre há uma adição de novos termos mediáticos. Nesse caso, a *videoperformance* tem ligação com esses conceitos, principalmente porque quando passou a ser utilizada na pandemia como alternativa às ações presenciais, há muito tempo já havia *performance* gravada e *videoperformance*. O que percebemos é que outras maneiras de realiza-las foram propostas durante esse

tempo. Um exemplo disso pode ser percebido nos trabalhos realizados pelo coletivo de Bia Medeiros.

Em “Acocoré um projeto de resistência à pandemia ou arte em tempos telepresença.” Medeiros relatou a experiência de utilizar a tela para experimentações em *performance* de uma forma coletiva. Utilizaram de diversas plataformas digitais, como *Instagram* e *WhatsApp* para isso. Essas experimentações feitas pela Acocoré podem ser classificadas como sendo de abertura de terceiro grau, de acordo com Plaza (1990), pois as performances feitas foram mediadas por interfaces técnicas.

A partir do levantamento feito nas redes sociais e na internet de eventos de Arte Ação que ocorreram online durante 2020 e 2021, encontramos 5 eventos. Foram levantadas as informações a seguir: nome do evento, edição, data, período de inscrição, acesso, local para encontrar mais informações, tema do evento.

Nome	Durante	Perfídia Niterói 2021	Festival Margem Visual	AdF22 – Materializar os Impossíveis	Imaginários Urbanos: Desobediências Poéticas
Edição	12ª EDIÇÃO	5ª edição.	1ª edição.	6ª edição.	
Por onde acessar	https://www.festivalduranterio.com.br/	https://www.plataformaperfidia.com	https://festivalmarginvisual.com/ Site expirou	https://www.atosdefala.com.br/	<i>Instagram-@imaginarios_arte</i>
Data	8 a 12 de abril de 2021.	4 a 6 de março de 2021.	18 a 22 de março de 2021.	19 de janeiro a 6 fevereiro de 2022.	22/03 a 31/03 de 2021
Data de Inscrição	22 de fevereiro a 7 de março de 2021.	Não disponível	1 a 12 de fevereiro de 2021.	Não disponível	25/01 a 01/02 de 2021.
Disponibilidade de acesso	Somente durante o festival	Youtube do evento	Redes Sociais do Mó Coletivo e site do Festival.	Cada trabalho ficou disponível por 4 dias	Somente durante o festival.

É interessante notar que alguns dos eventos possuem um tempo limitado de acesso aos trabalhos, com o registro sendo apenas escrito para dar uma introdução a performance.

Após analisar os dados introdutórios coletados sobre os eventos, foram levantados questionamentos:

- O que é *performance* para o coordenador do evento?
- Como o festival lida com a documentação dos trabalhos?
- Por que a maioria dos trabalhos disponibilizam o acesso apenas durante o evento?
- Como se originou o evento?
- Qual a diferença entre fazer um festival presencial de um online?

Em seguida procurei entrar em contato com todos os organizadores do evento para realizar entrevistas a partir das questões levantadas. Houve sucesso em contatar dois deles, mas apenas Eduardo Bruno, um dos coordenadores do “Imaginários Urbanos: Desobediências Poéticas” concordou em ser entrevistado.

Eduardo Bruno é um artista e curador de Fortaleza que se formou em 2015 em Licenciatura em teatro. Ele narra que desde a época da faculdade, fazia experimentações que não se encaixavam em dança e nem teatro e quando foi estudar mais a fundo, descobriu que era *performance*.

Perguntamos a ele como se originou o evento. Eduardo contou que ele e os outros fundadores do “Imaginários Urbanos” já faziam trabalhos e experimentações artísticas da área desde 2015 em suas casas, mas apenas em 2018 conseguiram fazer um evento. A primeira edição chamou “Imaginarios Urbanos- Fertival de Performance Urbana no ceará” e ocorreu em Fortaleza contando com 10 trabalhos que eram feitos na cidade, pensando a violência urbana. Essa edição finalizou com um livro. Desde o começo o artista deixou claro que se preocupa com a documentação dos eventos.

A segunda edição de 2020 chamou “Imaginários Urbanos: Cidades Utópicas”. Foram 14 trabalhos que abordavam o tema urbano, mas dentro de casa através de *performances* e *vídeoperformances*.

Já na terceira edição feita em 2021, “Imaginários Urbanos-Desobediências Poéticas”, foram pensadas propostas que abordavam o presencial e *online* através de

QRcodes, nos ônibus, pois o evento seria em uma época em que a pandemia estava liberando aos poucos para andar na rua e voltar as coisas dentro das medidas de segurança. Eduardo contou que quando já estava tudo pronto para eles colocarem os *QR codes*, as leis de medida de segurança fecharam novamente as cidades e não puderam realizar essa proposta. Mas como os trabalhos eram através da *web*, o festival ficou apenas *online*. Essa foi a primeira edição com participação de artista internacional (Colômbia).

Em relação a documentação, publicaram um livro contendo a documentação das duas últimas edições. Em todas as três edições, os trabalhos ficaram disponíveis apenas durante o evento.

Cohen diz que as mídias tecnológicas acrescentam na *performance* e não a paralisam. Ele usa o exemplo das redes da *internet* para destacar isso. Também diz que “A questão central da arte da *performance* – busca de mediação e intervenção nos planos de realidade, superando e criando ambiguidades aos estatutos do real e do ficcional – está amplificada pelos novos mídias tecnológicas.” (COHEN, 2004,- p.160). As edições de 2020 e 2021 do “Imaginários Urbanos” servem como um exemplo do que o autor propõe. A pandemia deixou mais evidente as questões de Cohen por todos estarem mais conectados as redes de *internet*.

Ao final da conversa com Bruno, ele falou que estão lutando para a valorização da *performance* em sua região e que ele percebia que esse movimento era algo novo na região de Fortaleza.

Posteriormente à entrevista com Bruno, ao conversar com a orientadora Luana Veiga, que em 2004 viveu e trabalhou como artista de *performance* em Fortaleza, ela relatou que nessa época havia uma grande movimentação de grupos de Arte Ação, de arte urbana nas ruas e coletivos de diversos artistas. Mas pouco a pouco os artistas se dispersaram pelo Brasil, e a falta de registros, estudos ou publicações sobre essa produção provavelmente e romperam a continuidade dessa pesquisa poética, criando um lapso entre as gerações, provavelmente produzindo para os artistas como Eduardo Bruno a percepção de que não havia pesquisa nessa área.

Dois questionamentos foram levantados depois dessas duas conversas e análise dos festivais. Porque Eduardo não sabia dessa produção em arte de ação e arte urbana de Fortaleza realizada na década de 2000? Porque a maioria dos eventos *online* realizados recentemente só deixaram o acesso durante o período ditado?

Para Schechner 2012, os trabalhos de *performance* depois dos anos 70 só seguiram um caminho que já fora estabelecido. A vanguarda se tornou algo previsível sem quebra de paradigmas. A escolha por limitar o acesso às performances realizadas durante os festivais online provavelmente apenas seguem uma espécie de tradição, como diria Schechner, uma vez que trabalhos de arte de ação ao vivo são efêmeros. Por outro lado, a decisão dos eventos de remover os trabalhos que já estão online corrobora para a descontinuidade das pesquisas. Isso só revela a importância da documentação dos trabalhos. A *performance* pode possuir seu caráter efêmero, mas isso não retira a necessidade de uma documentação dela.

REFERÊNCIAS

- COHEN, R. Performance e Telepresença - Comunicação Interativa nas Redes. São Paulo 2003 (CD-ROOM).
- Heathfield, A. “Alive: (Ao) Vivo”. ERevista Performatus, Inhumas, ano 2, n. 9, mar. 2014. ISSN: 2316-8102.
- MACHADO, A. O vídeo e sua linguagem. **Revista USP**, [S. l.], n. 16, p. 6-17, 1993. DOI: 10.11606/issn.2316-9036.v0i16p6-17. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/25681>. Acesso em: 3 fev. 2022.
- MEDEIROS, M. B. DE . Acocoré um projeto de resistência à pandemia ou arte em tempos telepresença. REVISTA POIÉSIS, v. 22, n. 38, p. 266-278, 7 jul. 2021.
- MEDEIROS, M. B. DE. Performance Artística no Vivo e Ao Vivo. PERFORMANCE PRESENTE FUTURO, v.2, p.23-27. Rio de Janeiro, Aeroplano, 2009.
- PLAZA, Júlio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. “Brasssilpaissssdooofuturoborosss”, 1990. Revista ARS, USP SP, 1990. Páginas 8-29.
- SCHECHNER, Richard. A Vanguarda Conservadora. **Rev. Bras. Estud. Presença**, Porto Alegre, v. 2, n. 2, p. 573-600, Dec. 2012.
- WAGNER, A.M. (2000). Peformance, Vídeo ante the Rhetoric of Presence. The MIT Press, v.91, p. 59-80. Out. 2000.