



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL COM HABILITAÇÃO EM
JORNALISMO**

MARCOS WILLIAM SANTOS DE OLIVEIRA

(RE)PRODUÇÃO DE PRESENÇA

Salvador - Bahia

2017

MARCOS WILLIAM SANTOS DE OLIVEIRA

(RE)PRODUÇÃO DE PRESENÇA

Trabalho de conclusão de curso para obtenção de grau de Bacharel em Comunicação com Habilitação em Jornalismo, pela Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Regina Lucia Gomes Souza e Silva

Salvador

2017

RESUMO

Este memorial traça o caminho percorrido para a elaboração do projeto de artes integradas *(re)produção de presença* – como trabalho de conclusão de curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo pela Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia. *(re)produção de presença* pretende refletir se a reprodução técnica da performance, através do audiovisual (captação de gestos, voz, olhar etc), cria níveis de presença, ao deslocar a experiência do corpo (sua performatividade) na escala do tempo e do espaço, desvinculando essa experiência da materialidade do corpo, isso, a partir da ênfase no sentido que esses elementos performativos reunidos criam: o de estar presente.

Palavras-chave: corpo; materialidade; audiovisual; performance; presença; comunicação; tecnologia.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	4
2. [RE]PRODUÇÃO DE PRESENÇA.....	5
2.1. O sentido significado de presença.....	5
2.1.1 Corpo significante.....	7
2.1.2 Presença é performance.....	7
2.2. O audiovisual como [re]produtor de presença.....	9
2.2.1 A neorrealidade da imagem.....	11
2.2.2 Mediação de experiência, (i)materialização das relações....	13
2.3 Até que ponto estamos presentes?.....	15
3. JUSTIFICATIVA.....	16
4. PROCESSO DE PRODUÇÃO.....	18
4.1 A videoarte.....	18
4.2 A performance.....	20
5. CONCLUSÃO.....	20
6. REFERÊNCIAS.....	21

1. INTRODUÇÃO

Já pensou se, em vez de estar escrevendo isso, o proponente deste projeto estivesse aí contigo falando sobre seu objeto de pesquisa? Não por email, por videoconferência ou etc, mas com sua presença física, com seu corpo *in loco*? Isso mudaria tudo. De fato ele estaria mais presente.

Se houvesse uma foto dele anexada a este memorial, você teria ideia de sua aparência e poderia imaginar seus trejeitos ou até mesmo imaginá-lo discursando sobre isso. Com o vídeo, todos esses elementos estariam postos e talvez nem fosse absolutamente necessário que ele estivesse aí para esclarecer a proposta dele.

Pode-se dizer que, com a capacidade que o audiovisual tem de captar e reunir elementos da performance humana (gestos, olhar, voz etc.), ele cria um outro nível de presença - entendida, anterior a essa mediação tecnológica, apenas através da materialidade do corpo em um determinado lugar no presente (tempo da ação).

Por isso, resolvi criar o projeto *[re]produção de presença*, conjugando a performance e a videoarte para discutir os efeitos da mediação realizada pelo audiovisual no significado de presença humana, ou no significado de “estar presente”. Ao reunir essas duas linguagens, estabeleço uma comparação entre a presença física, relacionada à materialidade do corpo e de uma ação *in loco*, e a presença mediada pelo audiovisual, a partir da reprodução da performance desse corpo e do deslocamento dessa ação do seu aqui e agora.

Mesmo me graduando com habilitação em jornalismo, *[re]produção de presença* revela o meu interesse maior pela grande área da Comunicação Social e seu fenômenos, aliada à criação artística. Por esse motivo, situo meu trabalho dentro da Estética da Comunicação e do diálogo entre a Comunicação

e a Arte, razão pela qual convoco alguns pesquisadores dessas áreas neste projeto.

2. [RE]PRODUÇÃO DE PRESENÇA: EXISTÊNCIA DA AUSÊNCIA

Em *[re]produção de presença*, pretendo refletir sobre como a presença de alguém não está necessariamente vinculada à matéria do corpo, mas ao que interpretamos ou entendemos a partir da ação desse corpo. A partir da ação do corpo de alguém é que sentimos ou determinamos se esse alguém está presente ou não. A presença humana não é matéria. Presença até supõe a existência de uma matéria, mas ela está no campo das ideias: da interpretação. Não vemos alguém que está dormindo ao nosso lado como completamente presente, ao passo que podemos sentir a presença de uma pessoa, mesmo distante, através de uma chamada em vídeo, por exemplo. Presença é o significado das ações que significam vida. Presença é o que nós conseguimos interpretar como tal e não o que realmente é. A presença humana não é matéria.

Nessa perspectiva, o audiovisual pode reproduzir a presença, porque consegue captar as ações que significam a vida de uma pessoa: seu olhar, seus gestos, sua voz, sua aparência - sua performance. No entanto, não é qualquer performance que significa presença. Uma performance com um corpo *in loco* também pode indicar uma certa ausência, é o caso do exemplo citado acima, de quando alguém está dormindo. Por isso, volto a dizer: presença é o que interpretamos ou entendemos a partir da ação de um corpo, próximo ou distante.

2.1 O sentido significado de presença

A presença é um significado. Sentir que alguém está ou esteve presente depende da nossa capacidade de interpretação e não propriamente da existência de um corpo humano em um determinado lugar.

Desde 1987, quando organizou o colóquio *Materialidades da Comunicação*

em parceria com outros pesquisadores, Hans Ulrich Gumbrecht já declarava sua aversão ao fato das Ciências Humanas extrair ou atribuir sentido aos fenômenos que analisam. Entretanto, é somente através do livro *Produção de presença: o que o sentido não quer transmitir* que Gumbrecht (2010) vai forjar uma nova epistemologia para as Humanidades, dessa vez, com ênfase nas materialidades.

Para Gumbrecht (2010), as ciências humanas prezam pelo “sentido” em detrimento da “materialidade”, e essa inclinação se deve à transformação de mentalidade pela qual o ser humano passa entre a Idade Média e a Idade Moderna. No primeiro momento, a autodescrição do homem não envolvia sua separação do mundo; no segundo momento, ele passa a ver o todo e a si mesmo como parte conectadas, mas distintas, e sendo ele produtor ativo de conhecimento. Para o autor, a mudança na ótica de autorreferência vai interferir, inclusive, nessa produção de conhecimento, que tem como foco agora a hermenêutica e a metafísica; esta última que ele define como “atitude, quer cotidiana, quer acadêmica, que atribui ao sentido dos fenômenos um valor mais elevado que à sua presença material” (GUMBRECHT, 2010, p. 14). Entretanto, Gumbrecht (2010) não é anti-hermenêutico, o pesquisador apenas defende que pensemos os fenômenos a partir de uma alternância entre o seu sentido e a sua concretude. E é justamente nesse ponto que este projeto se insere.

A construção de *(re)produção de presença* se baseia no argumento de que a presença não é entendida necessariamente pela matéria do corpo, mas na capacidade dele de abrigar sentidos, inclusive, o de estar presente. Com isso, não pretendo excluir a relevância da matéria desse corpo no significado de presença, até porque, qualquer noção de presença pressupõe uma ação do corpo. O que defendo aqui é que, o corpo de uma pessoa, sem nenhuma ação realizada, não indica absolutamente a presença dela. Na verdade, o caminho é inverso: é uma ação que indica um corpo que indica uma presença. Ou ainda ações que indicam ausência. Por exemplo: não se diz estar presente uma pessoa onde dela só tem o cadáver, se diz estar morta, portanto, ausente. Não se diz também estar presente uma pessoa onde dela só tem um corpo em sono

profundo, se diz estar dormindo, portanto, também ausente (esses exemplos só corroboram a ênfase na metafísica, no sentido concebido por Gumbrecht). Vê-se aí que o corpo não significa necessariamente a presença de alguém, mas sim a ação desse corpo. Aliás, a ação do corpo pode significar também a ausência.

2.1.1 - Corpo significante

O corpo é um significante. Ele não indica absolutamente a presença de uma pessoa. Ele é um vetor que reúne elementos pelos quais se pode sugerir a presença, especialmente se pensarmos na distinção entre matéria e materialidade feita pelo pesquisador Paulo Laurentiz:

A matéria é a preocupação mecânica com o suporte material, ao passo que a materialidade abrange o potencial expressivo e a carga informacional destes suportes, englobando também a extramaterialidade dos meios de informação. (LAURENTIZ, P., 1991, p. 22)

Sendo assim, pode-se dizer que o corpo, apenas o corpo, é uma matéria. E a sua materialidade está no que esse corpo pode produzir de sentido. Portanto, a presença é fruto dessa produção. Presença são as ações do corpo. Presença é performance.

2.1.2 - Presença é performance

No livro *Introdução à Poesia Oral*, Paul Zumthor (1997), inclusive, um dos pesquisadores que ajudam a criar o colóquio *Materialidades da Comunicação*, chega à conclusão de que presença é performance; de que a presença não é exatamente entendida pela materialidade do corpo, mas pela performatividade dele, ou que ele produz concretamente (voz, gestos, olhar etc.), mesmo antes de pensar nos sentidos a partir dessa performatividade ou nas mensagens que esses elementos performativos podem abrigar (a exemplo da voz, não é pensar na fala, que executa um idioma/código a ser interpretado, isso já pressupõe uma

ideia de construção de sentido, mas é focar no som em si, na vibração das ondas sonoras, na sua materialidade). Supõe-se que, se uma pessoa está gritando alguma frase ou até mesmo ruídos isentos de sentido, antes mesmo de tentar interpretar ou conseguir interpretar o que essa pessoa está dizendo, pode-se concluir que ela está presente naquele momento, somente pelo fato de seu corpo estar “produzindo presença” (GUMBRECHT, 2010, p. 13).

Zumthor (1997) também defende que a voz (uma ação do corpo) sempre pressupõe a performance de uma pessoa (portanto, presença). Se ouvirmos a voz de alguém gravada, mesmo sem vê-lo ou conhecê-lo, vamos imaginar a sua pessoa, supor a sua performance. Vamos pensar na ação do seu corpo em um espaço imaginado (só que esse nosso pensamento se dá no presente).

Devido à ênfase na materialidade, *presença* “refere-se a uma relação espacial” (GUMBRECHT, 2010, p. 13), mas, por estar ligada ao espaço do aqui e do agora, sugere também uma relação temporal, expressa, especificamente, no presente (o que indica uma ação). Para o autor, a experiência estética sempre traz à tona o confronto entre a presença e o sentido. Essa concepção traz um elemento de violência. Em uma entrevista concedida ao blog *Estado da Arte*, publicada no dia 04 de outubro de 2016, Gumbrecht afirma o seguinte:

a presença inevitavelmente convoca corpos em espaços, então a experiência estética terá sempre um potencial de violência - que defino como “a ocupação do espaço com corpos contra a resistência de outros corpos”[...]os espectadores de uma bela performance teatral são levados à violência física em seu entusiasmo por aquilo que viram.¹

A ideia de Gumbrecht (2016), ao enfatizar uma relação espacial, portanto, no presente, se alinha com a concepção de *art performance* desenvolvida por Cohen (2009), que mais parece com o conceito de ação:

podemos entender a performance como uma função do espaço e do tempo $P = f(s, t)$; para caracterizar uma performance, algo precisa

¹ Disponível em:

<<http://cultura.estadao.com.br/blogs/estado-da-arte/hans-ulrich-gumbrecht-todo-o-passado-de-que-conseguimos-lembrar-esta-presente-quase-que-de-maneira-fisica-em-nosso-presente/>>

Acesso em: 23 de outubro de 2016

estar acontecendo naquele instante, naquele local. (COHEN, 2009, p. 28)

Até caminhando pela contramão de Gumbrecht (2010) e analisando o dicionário, onde os termos são elencados pelo sentido, vê-se a ênfase na dimensão temporal (presente) em relação à presença. Portanto, na ação. No dicionário Michaelis Online, “presença” significa:

sf (lat praesentia) 1 Fato de estar presente. 2 Existência, estado ou comparecimento de alguém num lugar determinado. 3 Existência de uma coisa em um dado lugar. 4 Aspecto, conjunto fisionômico, semblante. 5 Talhe, figura. 6 Modos, porte, ademanes. 7 Juízo, opinião, parecer, voto. Antôn (acepção 1): ausência. P. de espírito: desembaraço, presteza em dizer ou fazer imediatamente aquilo que mais convém no momento. De presença a presença: diretamente, sem intermédio de outrem. Em presença de: em vista disso.

Nota-se novamente que o que se entende por presença, não está intrinsecamente relacionado à materialidade, à concretude, neste caso, do corpo do ser humano. Não é o corpo de uma pessoa que a faz presente em um determinado lugar. A definição fala de “fato de estar presente”, “estado ou comparecimento de alguém”, “existência de uma coisa em um dado lugar”. E aqui, “comparecimento” e “existência”, depois de tudo que já foi dito, não são entendidos como algo inerente à materialidade do corpo, mas aos elementos performativos desse corpo. Por isso, será possível pensar numa ideia de reprodução da presença, pois essa existência pode ser mediada por tecnologias da comunicação. Aqui, especificamente, pelo audiovisual. E este é o próximo foco do projeto.

2.2 O Audiovisual como [re]produtor de presença

Se retomarmos o que foi dito sobre uma ação que indica um corpo que indica uma presença, podemos afirmar que o audiovisual pode reproduzir a presença humana na medida em que essa tecnologia consegue recriar a performance de alguém de maneira mais verossímil do que qualquer outra

tecnologia da comunicação (escrita, fotografia, áudio).

Ao longo de sua carreira, o Coordenador do Programa de Pós-graduação da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO-UFRJ), Paulo Roberto Gibaldi Vaz, pesquisou sobre Teorias da Comunicação, Filosofia Moderna e Contemporânea, mas, sobretudo, sobre os efeitos da mídia em determinados aspectos sociais. Em seu artigo *Consumo e risco: mídia e experiência do corpo na atualidade*, o pesquisador aponta que “o conceito de risco orienta a concepção contemporânea de moralidade” (VAZ, 2016, p. 40), mas para chegar a essa conclusão (que não anuncia nenhum caminho neste projeto), Vaz (2006) indica dois vetores de mudança: as novas tecnologias e a mutação do capitalismo. No primeiro capítulo, *Vetores de mudança da experiência de corpo*, Vaz (2006) analisa os efeitos das tecnologias biomédicas e da comunicação na experiência que temos de nossos corpos. Em relação às tecnologias de comunicação, chega à seguinte conclusão:

[...] as novas tecnologias de comunicação afetam a experiência do corpo ao promover a mediação generalizada. A materialidade do corpo e da experiência sensorial é constitutiva da definição do imediato da experiência, do aqui e agora. Sabe-se que as tecnologias de comunicação são modos de mediar uma experiência: a escrita, ao substituir o oral, torna presente alguém que pode nem sequer estar vivo; a secretária eletrônica torna desnecessário que duas pessoas estejam presentes em simultâneo para haver comunicação; a televisão e a internet tornam próximo o que está longínquo no espaço etc. (VAZ, 2006, p. 41-42)

Vaz (2006) é extremamente contundente quando afirma que as tecnologias de comunicação promovem uma “mediação generalizada” da experiência física. Se analisarmos com mais afinco a sua proposição, podemos concluir que as tecnologias de comunicação se inserem como uma nova maneira de um indivíduo se fazer presente, porque proporcionam uma independência da presença física em relação ao agora, atual:

as tecnologias da comunicação também propiciam certa independência do pensamento em relação à materialidade do corpo na medida em que fazem do imediato – definido pelo nexos entre a extensão perceptiva e motora do corpo com o entorno espacial –

apenas mais um modo de os homens interagirem entre si e com o mundo. (VAZ, 2006, p. 42)

Quando Vaz se refere à “materialidade do corpo”, ele está falando de presença física. Logo, percebemos que as tecnologias de comunicação estabelecem uma nova maneira de presença, pois, “ao transformarem o sentido da presença, as novas tecnologias da comunicação também colocam à deriva a distinção entre real e imaginário” (VAZ, 2006, p. 41). Por isso, pode-se dizer que a presença mediada por um meio de comunicação também é real e é mais uma maneira do indivíduo interagir com o outro.

2.2.1 - A neorrealidade da imagem

A [re]produção de presença só é possível porque vivemos numa espécie de neorrealidade onde as imagens e os sentidos que damos a elas formam o universo como conhecemos e moldam nosso entendimento em relação às coisas e a nós mesmos.

Na obra *Sociedade do Espetáculo*, o pesquisador francês Guy Debord (1997) chega à conclusão de que a representação está presente em toda a sociedade:

toda a vida das sociedades nas quais reinam as modernas condições de produção se apresenta como uma imensa acumulação de espetáculos. Tudo o que era vivido diretamente tornou-se uma representação. [...] O espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens. (DEBORD, 1997, p.13)

Na perspectiva do audiovisual, a “distinção entre o real e imaginário” (VAZ, 2006, p. 41) fica ainda mais à margem, se pensarmos na ideia de simulacro, desenvolvida a partir das teorias de Debord (1997), na obra *A Sociedade do Consumo*, pelo sociólogo francês Jean Baudrillard (2007):

o conceito de espetáculo foi substituído pela fantasmagoria do simulacro – pela imagem autorreferente, a imagem que se refere a si mesma em sua livre arbitrariedade, em seu “jogo aleatório dos

significantes”. (BAUDRILLARD, 2007, apud FREDERICO, 2010, p. 187)

Na contemporaneidade, segundo Baudrillard (2007), o mundo fantasmagórico do simulacro substitui a realidade. O que há agora é uma hiper-realidade, uma neorrealidade. O pesquisador conclui que:

a verdadeira realidade é abolida e volatizada, em proveito da neorrealidade do modelo materializado pelo próprio meio de comunicação. (BAUDRILLARD, 2007, p. 133)

Ao considerar essa “neorrealidade” da qual fala Baudrillard (2007) pode-se supor que a reprodução técnica da performance pelo audiovisual (a captação de gestos, olhar, voz, cena etc.) permite a substituição, de alguma forma, da presença física. Primeiro, porque o audiovisual capta o presente e, a cada dia que passa, essa “cópia” da realidade é cada vez mais real e mais verossímil (a exemplo das tecnologias 3D e 4D); segundo, porque, em consequência do primeiro, a imagem audiovisual cria uma espécie de simulacro, que permite a existência de uma realidade própria, embora essa imagem não se oponha ao mundo real, mas sim ao atual, ao temporal e ao espacial². Dessa forma, o audiovisual desloca situações/momentos na escala do tempo e do espaço. E isso só é possível, como foi dito anteriormente, devido à “atitude, quer cotidiana, quer acadêmica, que atribui ao sentido dos fenômenos um valor mais elevado que à sua presença material” (GUMBRECHT, 2010, p. 14).

Essa espécie de mediação temporal, a partir do foco no sentido, pode ser percebida na experiência do corpo, no que tange à presença, pois a imagem e seu simulacro criam uma realidade própria. Neste caso, porque possui mais elementos da realidade, e ainda, mais elementos da presença física. No vídeo, há a reprodução da aparência, da voz, da maneira de falar, dos gestos – da performance. É como se essa pessoa pudesse estar em um determinado local, sem necessariamente estar ali naquele momento.

² Mais sobre o assunto em LEVY, Pierre. O que é Virtual. São Paulo. ed. 34, 1996. p. 16, 17

É importante lembrar que, ao lançar mão das ideias de Debord (1997) e Baudrillard (2007), não pretendo ser tão trágico como os autores, a ponto de achar que a sociedade é essencialmente mediada pela imagem. Entretanto, as suas teorias nos ajudam a refletir sobre a influência da imagem em nossas relações. Além dos outros sentidos humanos, somos seres visuais também, mas não somos tão passivos como defendem esses autores. A partir desse ponto de vista, revendo a citação de Paulo Laurentiz (1991) sobre o suporte material e a materialidade, as imagens e vida são inseparáveis, mas nenhuma se sobrepõe a outra - elas estão justapostas. As imagens existem, porque as reconhecemos e damos sentido a elas; e damos sentido a elas, porque elas existem e as reconhecemos. Numa revisão de ideias de Paulo Laurentiz e análise de trabalhos artísticos que discutem a matéria e a materialidade da imagem, a pesquisadora Silvia Laurentiz (2004) nos fala o seguinte:

[...]temos por um lado a matéria da imagem, regida por ações mecânicas, e por outro, a carga informacional, regida por ações do signo, e ambas são inseparáveis pois imagem-matéria sem deixar de ser imagem-matéria é também imagem-pensamento e, imagem-pensamento só pode ser imagem-pensamento, porque é também imagem-matéria. [...] não podendo existir um estado sem o outro. (LAURENTIZ, S., 2004, p. 3)

2.2.2 Mediação de experiências, (i)materialização das relações

Com a mediação do audiovisual, não é absolutamente necessário que duas pessoas se encontrem para uma estar presente para outra, para que as duas se comuniquem. Claro que o audiovisual não é a primeira tecnologia a permitir essa conexão entre pessoas distantes. Como já foi dito, a carta, através da escrita, o áudio, a partir da voz, a fotografia, a partir da reprodução da imagem estática, já faziam isso. Mas, se observarmos, cada uma dessas tecnologias reproduzia apenas um elemento da performatividade do corpo. Com o audiovisual, quase todos os elementos estão postos e a reprodução é cada vez mais real. Isso afeta diretamente o modo como nos relacionamos com o outro; isso afeta diretamente a forma de nos comunicar. Exemplo disso são as constantes ferramentas de

comunicação nas quais o audiovisual se insere como um mediador da comunicação: o Skype, o Facetime, as videoconferências, as transmissões em vídeo feitas pelo Facebook etc. Isso em tempo real, porque os vídeos que produzimos e guardamos ou os que recebemos de alguém, sempre que assistimos, evoca em nós um sentimento de que aquela pessoa está presente. Sentimento este assegurado pela memória e pelo sentido que damos a ela.

Um exemplo interessante é citado por Gumbrecht (2010). O pesquisador fala da experiência de seu colega Jean-François Lyotard que, já em 1985, organizou em Paris, no Centro Pompidou, uma exposição chamada *Les Imatériaux*. A tese principal da exposição era a de que a revolução dos meios eletrônicos iniciava um processo de “desmaterialização”, o que poderia causar uma “descorporalização da vida humana” (em relação à matéria do corpo). Se a vida humana e as relações que a permeiam pode ser descorporalizada, então, pode existir presença sem que um corpo esteja *in loco*, porque presença não depende só do fato de alguém (um corpo) existir em um determinado lugar, mas do reconhecimento da presença desse alguém por outra pessoa. Como diria Gumbrecht (2016), durante a entrevista para o blog *Estado da Arte*, citada anteriormente, a presença sempre traz à tona um “potencial de violência” entre dois corpos, de um que existe e outro que reconhece e/ou vice-versa.

Vale observar que, no exemplo dado por Gumbrecht (2016), o segundo “corpo” não é exatamente um corpo humano, mas sim uma peça de teatro. O que nos leva a acreditar que esse “segundo corpo”, do qual supostamente se reconhece a presença, pode não ser exatamente um corpo humano, mas uma ação (ou aqui, especificamente, a reprodução de uma ação pelo audiovisual), já que a experiência depende do “entusiasmo” de espectadores “levados à violência física [...] pelo que viram”. Vemos aí que presença depende do que o outro vê e interpreta (alguém que está sozinho em um lugar não está presente para ninguém nesse lugar, a não ser para si mesmo). E isso muito se aproxima do fato de alguém que assiste à performance de uma pessoa reproduzida pelo audiovisual, porque esse vídeo pode acionar em quem assiste o que Gumbrecht

(2016) chama de “entusiasmo”, seja pela memória que esse vídeo convoca, seja pela comunicação que se concretiza a partir dele. Com isso, temos aí o que vou chamar, a seguir, de outro nível de presença.

2.3 - Até que ponto estamos presentes?

Se presença depende do reconhecimento de outra pessoa, pode-se dizer que presença é tudo o que essa outra pessoa identifique como tal. Além da comunicação em tempo real mediada pelo audiovisual (videoconferências ou chamadas em vídeo), há outros meios de sentir que alguém está presente, mesmo em um vídeo gravado de uma pessoa onde o tempo da ação dela não ocorre no tempo de quem assiste. De qualquer forma, quem assim é levado a lembrar dessa pessoa: sua performance e um pouco da sua personalidade está ali. É muito comum guardarmos fotografias e, aqui especificamente, vídeos de pessoas para vermos quando sentimos saudade delas. Isso ocorre também em relação às pessoas que sequer conhecemos. Quantos cantores, por exemplo, já morreram e quando nós assistimos à performance deles por um vídeo é como se ainda estivessem vivos?! O fato é que assistir a uma performance gravada de alguém sempre convoca em nós um sentido de que esse alguém, de alguma forma, está presente. Mesmo sem haver uma comunicação simultânea, a ação de uma pessoa em vídeo pode nos levar a um estágio de emoção quase como se estivéssemos com essa pessoa. E digo “quase”, porque este modo seria, então, um segundo nível de presença. Um outro modo de sentirmos a presença de outra pessoa muito mais real do que se apenas imaginássemos a sua personalidade. Esse segundo nível de presença é exatamente as ações ou vestígios de ação de um corpo que indica a presença de uma pessoa sem a existência desse corpo em um determinado lugar. Fotografias, cartas, vídeos de uma pessoa podem convocar em outra um sentimento de presença. Se entramos, por exemplo, no quarto de uma pessoa, o cheiro dela impregnado em roupas, a maneira como ela dispõe os sapatos e outros objetos, a cama onde dormiu, mesmo que esta pessoa não esteja ali, nos remete à sua existência, à

sua presença. Assim, esse outro nível de presença seria o sentimento de que alguém está presente, mas com uma presença descorporalizada.

3. JUSTIFICATIVA

O audiovisual capta momentos e, a cada dia que passa, essa “cópia” da realidade é cada vez mais real e mais verossímil (a exemplo das tecnologias 3D e 4D); isso porque, como já discutimos, a imagem audiovisual cria uma espécie de simulacro, que permite a existência de uma realidade própria, embora essa imagem e esse som não se oponham ao mundo real, mas sim ao atual, o temporal e o espacial. Dessa forma, o audiovisual desloca situações/momentos na escala do tempo e do espaço.

Essa espécie de mediação temporal pode ser percebida na experiência do corpo, no que tange à presença. Uma carta escrita por uma determinada pessoa substitui a sua presença (ou a desloca) em um determinado lugar e horário para dizer algo. Isso quando nos referimos à escrita, pois em relação ao audiovisual esse deslocamento é muito mais evidente. A imagem e seu simulacro permite uma versão mais próxima do simulado. Sendo assim, um vídeo de uma pessoa com uma mensagem igual à de uma carta, além de possuir uma realidade engendrada pela imagem, é mais real, porque possui mais elementos da realidade, e ainda, mais elementos da pessoa a qual se avalia a presença, pois no vídeo há a aparência física, a voz, a sua maneira de falar, os seus trejeitos – a sua performance. É como se essa pessoa pudesse estar em um determinado local, dizendo algo, sem necessariamente estar ali naquele momento.

A criação de *[re]produção de presença* surge a partir de alguns motivos específicos, alguns até de ordem pessoal. Entender o fenômeno da comunicação e seus imbricamentos sociais, políticos e culturais é algo que não ficará à deriva na minha vida, os conhecimentos adquiridos ao longo da graduação e em todas as circunstâncias provocadas por ela, serão, sem dúvida

alguma, de uma utilidade que talvez eu nem consiga conceber agora. De todo modo, este trabalho enseja essa empreitada.

Ao criar um projeto de comunicação e arte para discutir qual a influência do audiovisual no entendimento da presença humana, eu estou tentando utilizar algumas das experiências proporcionadas pelo curso de comunicação. Eu quero usar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso para provocar reflexões sobre o fenômeno da comunicação, seus métodos, suas técnicas e suas tecnologias na vida social. E, pensando nas teorias do pesquisador galês Raymond Williams, que pensa a cultura como um modo integral de vida (WILLIAMS, 2008), sei que essas tecnologias, de fato, são fruto de processos sociais. Não só as tecnologias em si, mas a maneira de utilizá-las. E esses processos sociais também são frutos dessas tecnologias. Isto é, concordo também com Williams (2005) quando ele conclui que há uma relação de troca simultânea entre a cultura e a tecnologia.

Em relação ao audiovisual, ele se insere, não só na arte ou na comunicação, mas nas relações sociais, com uma proporção no mínimo relevante. Não é preciso olhar muito para ver que essa mistura de vídeo e áudio está presente na vida das pessoas e interfere, em vários níveis, nas relações sociais. E para justificar a execução desse projeto com exemplos da vida cotidiana, basta prestar atenção no frequente uso de videoconferências, transmissões ao vivo e até mesmo transmissões ao vivo de caráter pessoal, como as que são feitas em redes sociais, como o Facebook, por exemplo. Me incomoda o esvaziamento das experiências entre as pessoas, que agora são mediadas por esses meios de comunicação. Este trabalho é uma análise e, ao mesmo tempo, uma crítica a esta nova forma das pessoas se relacionar, que pode desembocar num processo infinito de imaterialidade.

Sobre a proposta de um projeto de artes integradas, não sou o primeiro, na Faculdade de Comunicação da UFBA, a tentar inscrever uma proposta de comunicação e arte como trabalho de conclusão de curso em Jornalismo. Há cerca de dois anos, a estudante Denise Firmo Rodrigues Marinho levou para a

banca a videoperformance “Madalena”, sob a justificativa de que o vídeo, sendo um desdobramento da televisão e do cinema, assume hoje outros formatos artístico comunicacionais, como a videoarte, a videoperformance e a videoinstalação. Isso, à luz de pensamentos de pesquisadores como Arlindo Machado e Maria Angélica Millendi.

4. PROCESSO DE PRODUÇÃO

A criação deste projeto começou na disciplina “Elaboração de Projetos”, há mais de um ano. Desde o início sabia que queria realizar uma proposta de comunicação e arte utilizando a performance, que se estabelece não só como uma linguagem artística, mas também com um produto comunicativo. Mas qual fenômeno da Comunicação eu iria analisar? Foi quando decidi falar do significado de presença humana, do que entendemos por “presença” e como isso afeta a nossa comunicação com o outro. Não há comunicação sem presença, seja ela física ou mediada. E para deixar o meu objetivo ainda mais próximo da área da comunicação, decidi refletir sobre a presença mediada pelo audiovisual. Por essas razões, desenvolvi um projeto de artes integradas reunindo a performance e a videoarte. Os dois produtos serão exibidos simultaneamente, estabelecendo uma comparação sobre os dois níveis de presença. O intérprete sou eu mesmo. Utilizo o meu corpo e as minhas ações como substrato para os produtos.

4.1 A videoarte

O vídeo será projetado na sala onde acontece ao mesmo tempo a performance. E, além da reprodução da presença, a partir de áudios com a minha voz e da captação de gestos, reúne também *takes* com vestígios de ações que acredito indicar presença: como sombras, imagens de objetos usados, imagem de cama amassada etc. Nessas imagens há ações, mas não

corpos. Um exemplo claro é de uma rápida cena gravada de madrugada. A imagem revela uma rua deserta por onde passa um carro. Não vemos ninguém, mas ao vermos o carro passando, subentende-se que há alguém ali. Outros *takes* foram produzidos nesse sentido.

As imagens são todas autorais e produzidas por mim mesmo com uma câmera DSLR, a Canon EOS 60D. A ideia não era fazer um vídeo extremamente técnico, mas algo experimental e caseiro, como os vídeos que normalmente são trocados por pessoas. O objetivo é estabelecer a própria produção do vídeo como um ato performático. O vídeo e a sua produção faz parte da performance e revela uma ação de alguém sem muitas pretensões cinematográficas, mas que utiliza a linguagem audiovisual para se comunicar, como acontece normalmente com as pessoas.

Como sou eu mesmo o intérprete, as imagens foram gravadas dentro da minha casa, e por vezes, dentro do meu próprio quarto. Ao todo, mais de 1h de imagem foi produzida.

Apesar da ideia de um vídeo caseiro, todo o material foi filmado em *full HD*. Como ele será projetado, quis me certificar de que teria uma qualidade visual considerável. Em razão do *zoom*, próprio da projeção, a imagem em qualidade inferior poderia ficar pixelizada, desconfigurada.

O critério de decupagem foi a partir do que funcionava visualmente e em termos do que pretendo discutir. Também utilizei alguns critérios como o foco, o enquadramento, o ângulo - a fotografia, para decidir o que usaria no produto final. Após a decupagem, criei um roteiro de edição com as imagens, áudios e a trilha sonora, mas, como era de se esperar, algumas coisas foram alteradas durante o processo.

A edição foi realizada em três dias diferentes. Inicialmente, aconteceu a montagem das imagens decupadas. No segundo dia, foram os ajustes de imagens, efeitos, nivelção do áudio etc. E também utilizo alguns “filtros” que aludem à edição caseira de fotografias e vídeos. No terceiro e último dia, fiz a revisão do vídeo para corrigir eventuais erros. Nesse momento, concluí a

edição com os créditos de produção. Todo o processo se deu no laboratório de vídeo da Faculdade de Comunicação (Facom) com o auxílio do editor Cadu Oliveira.

4.2 A performance

Para conservar o ineditismo, próprio da performance, não posso dar detalhes da ação a ser realizada. Mas a sala onde acontecerá será ocupada com objetos pessoais e com artigos que conectam a performance à videoarte. Alguns *takes* do vídeo também são uma espécie de recriação (ou lembrança) das situações aludidas pela disposição dos objetos na sala. Assim, pretendo enfatizar a capacidade do audiovisual de mediar experiências e transportá-las de seu aqui e agora, tornando-as, de certa forma, sempre presentes.

5. CONCLUSÃO

O objetivo do projeto *[re]produção de presença* é estabelecer uma comparação entre os dois níveis de presença: a mediada, a partir da videoarte, e a física, a partir da performance. Enquanto a videoarte é reproduzida, o intérprete, que sou eu mesmo, permanece parado frente à projeção. Dessa forma, acredito que, mesmo com um corpo na cena, o espectador prestará mais atenção ao vídeo, onde acontecem (ou são reproduzidas) algumas ações. O próprio andamento de exibição do vídeo é uma ação que prende a atenção do espectador. Quando a videoarte acaba, acontece a performance, deslocando a atenção do espectador, nesse momento, para a presença física. Nesse processo, pode-se perceber que a presença é sentida/interpretada a partir de ações, não exatamente pela materialidade do corpo. Esse ponto me incomoda muito, razão pela qual decidi criar esse projeto. Acho que, com a

constante utilização de tecnologias da comunicação, caminhamos para uma “descorporalização” da vida humana, como falou Lyotard.

6. REFERÊNCIAS

_____, _____. **Dicionário Michaelis Online**. Disponível em: < <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=presen%E7a> >

Acesso em: 26 de março de 2016.

BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Lisboa: ed 70, 2007.

COHEN, Renato. **Performance como Linguagem**. São Paulo, ed. 2, 2009.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. Rio de Janeiro, Contraponto, 1997.

FIRMO, Denise. **Madalena**. Videoperformance. 2014.

FREDERICO, Celso. Debord: Do Espetáculo ao Simulacro. **Revista MATRIZES**, São Paulo, ano 4 – n. 1, p. 179-191, julho/dezembro 2010.

Disponível em: <

<http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/viewFile/38283/41099> > Acesso em: 23 de outubro de 2016.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir**. Tradução Ana Isabel Soares - Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2010.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Hans Ulrich Gumbrecht: “Todo o passado de que conseguimos lembrar está presente quase que de maneira física em nosso presente”**: depoimento. [04 de outubro de 2016]. São Paulo: *Blog Estado da Arte do O Estado de São Paulo (ESTADÃO)*. Entrevista concedida a Cláudio Ribeiro. Disponível em: <

<http://cultura.estadao.com.br/blogs/estado-da-arte/hans-ulrich-gumbrecht-todo-o-passado-de-que-conseguimos-lembrar-esta-presente-quase-que-de-maneira-fisica-em-nosso-presente/> > Acesso em: 23 de outubro de 2016.

LAURENTIZ, Paulo. **A Holarquia do pensamento artístico**. Capítulo 2.

Disponível em: < http://www.hrenatoh.net/curso/artetec/1_txt_paulolaurentiz.pdf > Acesso em: 4 de março de 2017.

LAURENTIZ, Silvia. **Imagem e (I)materialidade**. Disponível em: <

http://www2.eca.usp.br/cap/slaurentz/text/Imagem_Imaterialidade.pdf > Acesso

em 13 de Janeiro de 2017.

LEVY, Pierre. **O que é Virtual**. São Paulo. ed. 34, 1996.

VAZ, Paulo. Consumo e risco: mídia e experiência do corpo na atualidade. Revista Comunicação, Mídia e Consumo. **Revista Comunicação, Mídia e Consumo**. São Paulo, v. 3, n. 6, p. 37-61. 2006. Disponível em: < <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/58> > Acesso em: 20 de março de 2016.

WILLIAMS, Raymond. **Television. Technology and cultural form**, 2^a, London/New York, Routledge, 2005.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura**. 3. ed. São Paulo, Paz e Terra, 2008;

ZUMTHOR, Paul. **Introdução à Poesia Oral**. São Paulo, 1997.