

# Síndrome de Realidade

versão apresentada em palestra durante o Festival É Tudo Verdade, em março de 2006

por Lucas Bambozzi

## introdução à fala:

Como acreditam os organizadores deste festival, eu também entendo que em vários campos e práticas, não apenas artísticas, não apenas audiovisuais, há uma busca incessante por uma "estética de realidade", estética documental, que nem sempre tem no que pode ser descrito como "real" um lastro legítimo. Este texto deriva de uma série de encontros na casa do cineasta Marcelo Masagão [que nos recebia aos sábados em sua casa para encontros e discussões chamados de Congresso do Real, por volta de 2002, em um período posterior a Nós Que Aqui Estamos Por Vós Esperamos]. As discussões eram próximas dos motivos dessa busca que se faz aqui hoje,. Falávamos de um suposto impulso documental em diversos campos.

Nesse debate, em parte polarizado entre Arlindo Machado e Jean-Claude Bernadet, estavam presentes também, além do anfitrião Marcelo Masagão, Gustavo Steinberg, Patricia Moran, Kiko Goifman, Marcelo Machado, Irene Machado, eu próprio e outros. A partir de minhas posições ali colocadas escrevi um texto tentando elencar situações onde essa estética documental aparece de maneira às vezes pertinente, mas às vezes como mera estratégia, superficial e estetizante, um mero verniz de "realidade", uma camada documental.

Porque essa estratégia? É a pergunta que vejo embutida na idéia do "impulso documental".

O aspecto mais complexo dessa discussão, a meu ver, continua sendo definir 'filosoficamente' o que vem a ser nesse contexto: *realidade*, *real*, *representação*, *verdade*, *construção de realidades*, etc. Voltando ao texto que escrevi [o tal Congresso foi em 2002, e escrevi o texto em 2003 – há 3 anos, mas fui revendo-o e atualizando-o quando podia], ainda o vejo com alguma inconsistência científica, mas que reflete bem um período interessante da produção artística e cultural. Como essa produção que busca pela 'fachada' do documental é bastante voraz, os exemplos também podem ter se tornado inócuos ou inadequados se listados de forma muito rápida. Espero que o sentido original esteja resgatado de alguma forma.

A quem se atribui o impulso documental em outros campos? Parto do princípio de que no campo do cinema as coisas são relativamente simples e mais claras que em outros campos:

Existem dados estatísticos que [tanto nas salas de exibição como na TV] que confirmam a emergência de um extraordinário interesse por filmes documentais e narrativas centradas numa idéia de “realidade”, o que já foi detectado como um fenômeno em expansão no terreno audiovisual nos últimos 15 anos. Festivais como É Tudo Verdade, Cinéma du Réel, Fid Marseille e IDFA Amsterdam não apenas alimentam este circuito mas são também resultado de um contexto de efervescência em torno destes formatos. Como já foi dito aqui, as dificuldades técnicas dos pesados equipamentos cinematográficos supostamente limitavam o contato com um tipo de ‘realidade’, especialmente aquela que envolve ‘o outro’, de uma outra classe, de uma forma menos intrusiva. Ao mesmo tempo, era um obstáculo que impedia mais cineastas de lançarem-se na aventura de registrar as pessoas e o mundo ao seu redor. Agora, a vida não é apenas fisgada subrepticamente mas também existe uma explosão de filmes “baseados na realidade”, com repercussões na quantidade mas também na qualidade e multiplicidade do olhar. Da mesma forma que as primeiras câmeras da Kodak possibilitaram o registro de ‘toda estátua e todo lugar turístico’ ao redor do globo, a pequena câmera de vídeo, associada às recentes tecnologias de transmissão, tem oferecido um fluxo de todos os impulsos de extroversão, sinceridade (e também idiotice) do comportamento humano. E isso tende a crescer. Nunca o indivíduo comum esteve tão perto de se tornar um emissor, um fotógrafo, um videomaker. A câmera acoplada ao celular espalha esse suposto potencial a níveis pouco imaginados antes. Para os mais afoitos com as tecnologias, antes carregar uma câmera era uma situação especial, de excessão, hoje não carrega-la é a excessão.

Mas vamos a alguns exemplos: filmes como **Aconteceu Perto Da Sua Casa (1992) do belga Rémy Belvaux** ou **A Bruxa de Blair (1997)** utilizaram uma suposta credibilidade do formato documentário. e pretenderam nos fazer crer, ao menos por instantes, que tudo se passou como registrado nesses filmes. Ali, o blefe passou a ser estratégia de linguagem. Pode-se dizer que nesses filmes (assim como acontece de forma um tanto distinta em **Os Idiotas (1998)** de Lars Von Trier) as estruturas narrativas traem os espectadores.

Outros podem dizer que o que interessa é a oscilação da verdade [e isso os tornaria interessantes].

Mas há também a busca por procedimentos em que o real se manifesta de forma menos espetacular. Falo de filmes onde é a própria postura do documentarista que se torna passível de transformação e não a realidade retratada, o que se observa é que estrutura do trabalho trai o próprio diretor -- e o que se revela a partir disso carrega uma honestidade e uma poética peculiar. Mais uma vez foi Jean-Claude Bernadet quem nos apontou esse aspecto, como no embate entre o entrevistado e o diretor em **Casa de Cachorro** (2002), de Thiago Villas Boas, ou nos questionamentos dos personagens de **À Margem da Imagem** (2003), de Evaldo Mocarzel.

Bernadet menciona o princípio da incerteza contido no processo documental ao se referir especificamente aos chamados "documentários de busca" <sup>1</sup> cujo título exemplar seria o filme **33** de Kiko Goifman. Alí o autor enfrenta a si próprio, uma vez que é sujeito/objeto de seu documentário.

Em meu último documentário, **Do Outro Lado do Rio** sofri um processo extremamente angustiante porém rico que foi a necessidade de se refazer o roteiro de gravações a cada dia, em função da indisponibilidade dos personagens e a instabilidade absoluta do contexto retratado. Fui ameaçado pelo personagem e não havia como não colocar isso na edição final, pois era o termômetro da situação vivida. A metáfora da mosca na parede de Wiseman simplesmente não era válida por não haver a perspectiva de uma parede de apoio. Em situações como essa o filme acaba por evidenciar suas próprias contradições, o risco de se fazê-lo, a fraqueza da câmera como ferramenta de mediação. A realidade se impõe de tal forma que a grande transformação se dá no percurso do realizador, em seu processo de ver e se relacionar com o ambiente, em riscos de várias naturezas. Foi isso que tentei apontar ontem: sobre as relações que se travam no embate do realizador com essa realidade, e isso pode modificar o realizador – a invisibilidade seria um componente antagônico.

São situações que se configuram como uma necessidade de “sofrer” o processo, de ser afetado quase que incondicionalmente pela experiência.

---

<sup>1</sup> Folha de S. Paulo, Ilustrada. 14 de março de 2004

No filme **Afinal Quem é Juliette** (1997 - Quién Diabos Es Juliette), do mexicano Carlos Marckovich, a cubana Juliete sente dificuldades em pronunciar a palavra “actuar” (atuar em português). Em tropeços naturais ou induzidos pelo diretor, ouvimos um delicioso jogo de sedução e trocadilhos quando ela repete: actual, actuar (atual, atuar). No sé decir-lo, no sé hacer-lo finaliza depois de algumas tentativas. A fala de Juliet, metáfora latente de uma cubana que como muitas outras sai com estrangeiros em troca de alguns trocados, umas boas refeições e "eventualmente" sexo, nos faz pensar que cada vez menos temos certeza do que é a realidade e o que é atuação, ou o que ela sabe ou não fazer direito. Atuar sugere representação, e em certo sentido um distanciamento da realidade. É justamente através dessas frestas de indefinição que o diretor se coloca enternecido, nos solicitando que a garota nos fascine. Após a realização do filme, o diretor se juntou à personagem, com quem vivia até alguns anos atrás no México. Isso me lembra de forma um tanto distorcida, a definição do **Eduardo Coutinho** para diferenciar a ética na ficção e no documentário: no documentário, os personagens viveram, vivem e viverão no mundo histórico. Aqui a obra entrou na vida de outras formas – esse tipo de casamento é definitivamente mais comum na ficção.

Esta produção busca conexões entre tecnologia, fenômenos de mercado e estratégias de linguagem capazes de oferecer, de vislumbrar um mecanismo que conspira para a existência disso que o crítico Jean-Claude Bernardet chamou de "a esfera documental", que se constituiria acima de tudo pela progressiva mediação da realidade pelos atuais mecanismos da produção cultural. Formalmente constituídas, fabricadas ou simplesmente reveladas, estas versões da realidade hoje em dia sobrepõe-se ao "real" não mais como "espetáculo", mas como janelas abertas, como um fluxo estético, como uma linguagem.

Acompanhando-se os desenvolvimentos ocorridos com as mídias em vários formatos e gêneros, constatamos que a idéia de uma metáfora baseada no documentário também se expandiu, alcançando outros campos de exploração do sensível, da subjetividade, da enunciação do processo e da

impossibilidade de isenção diante do real. Aqui complicam-se as definições. O que é documentar a realidade? O que é documentar e o que é realidade?

Alguns fatos: um tempo atrás colhi esses artigos:

#### **Diário eletrônico indexa a vida do usuário em fotos**

A Microsoft está trabalhando em uma espécie de diário fotográfico, que o dono deve carregar o tempo inteiro. O diário tem capacidade para tirar cerca de 2.000 fotos automaticamente e funciona 12 horas por dia.

O aparelho, que ainda é um protótipo, registra as imagens de acordo com as variações de luz e movimento de um ambiente. Com o tempo, o diário pode tirar fotos de acordo com o batimento cardíaco, capturando momentos de alegria ou tensão da vida do usuário. (Folha On-Line, 03/05/2004)<sup>2</sup>

#### **Coisas bacanas de que você ainda não sabe que precisa**

A SenseCam, considerada um tipo de diário visual, pode colher imagens quando há movimentos abruptos, alterações de temperatura, variações de luz e mesmo mudanças nas batidas do coração do usuário, capturando momentos de alegria ou tensão na vida de cada um. A Microsoft também sugere que o diário pode ajudar as pessoas a reconstruir cenas, lembrando onde um objeto foi esquecido ou registrando momentos especiais como um jantar agradável. O diário, desenhado para que o usuário o utilize pendurado no pescoço registra 2.000 fotos automaticamente por 12 horas sem que o usuário tenha que fazer nada. De acordo com o time de pesquisadores da Microsoft, futuras gerações da SenseCam poderão capturar áudio e, possivelmente, ritmos cardíacos e outros dados fisiológicos. (USA Today.com, 03/04/2004)<sup>3</sup>

Consideremos então essa atual inundação de gadgets e engenhocas sedutoras, cheias de promessas de eliminar distâncias entre o real e suas representações, trazendo o ideal de uma intimidade fácil e segura. Esses dispositivos trazem a perspectiva de anexar em nossa memória todos aqueles pequenos detalhes e ternos momentos que provavelmente iríamos esquecer.

**A chamadas tecnologias da intimidade estão mudando não apenas as formas de representação do mundo, mas muitas vezes as próprias relações que nos dão o sentimento de pertencimento nesse mundo.** As fronteiras entre público e privado por exemplo, estão se apagando sob a influência das novas tecnologias digitais, desde os celulares aos

---

<sup>2</sup> Fonte: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u15377.shtml>>  
Acessada em: 12/06/2004

<sup>3</sup> Fonte: <[http://www.usatoday.com/tech/news/techinnovations/2004-03-04-techfest\\_x.htm](http://www.usatoday.com/tech/news/techinnovations/2004-03-04-techfest_x.htm)>  
Acessada em: 12/06/2004 Mais informações na Microsoft:  
<<http://research.microsoft.com/hwsystems>>

computadores que se pode vestir, desde as mídias com possibilidades táteis (interfaces hapticas) aos instrumentos de comunicação instantânea, até os mais recentes e 'pervasivos' sistemas, baseados na posição e localização do usuário (location-based, locative media).

Nos relacionamos com as várias 'realidades' à nossa volta de forma mediada. Há uma rede de conexões sugerida pelas tendências de comunicação da vida contemporânea. Será que ainda podemos pensar na intimidade como um terreno de prazer, proximidade, fruição ou apreciação? O quanto nos tornamos dependentes dos sistemas de **mediação** de realidades [falo do contato com o outro, o estranho, aquele que nos ameaça ou nos seduz?

Ou seja, as noções mais atuais de intimidade, privacidade e realidade estão interconectadas a uma série de circunstâncias e mecanismos, tanto culturais como tecnológicos.

Ou melhor, e talvez radicalizando um pouco mais: palavras como 'real' e 'realidade' já não dizem muita coisa. No campo filosófico essas definições podem provocar debates infundáveis e não é essa a intenção aqui. Interessa aqui: como uma determinada estética acaba sendo autenticada como "estética da realidade", em processos de legitimação nem sempre legítimos.

A crítica e psicanalista Suely Rolnik reserva a palavra realidade para "a realidade tal como ela está formatada e estruturada" (2004: 13). Consequentemente, Rolnik define o 'real' como algo "mais amplo e talvez mais intangível, que se vive como experiência sensível" (p.13). O real seria algo que já está sendo experimentado, embora não tenha sido previamente expressado, nas atuais formas de realidade e suas representações, vindo mesmo a conflitar com elas. "Esta fricção se torna subjetiva porque não captamos o mundo apenas através da percepção, que recebe formas que traduzimos como representações; também captamos o mundo como um campo de força que afeta nosso corpo, no que há de intensivo e nem tão perceptível." (p.13). A realidade seria assim passível de representações enquanto o real seria traduzido muito mais por sensações.

Se entendermos que as sensações são mais possíveis de serem expressas, não exatamente representadas, há aqui uma fenda: o que tem sido usado para representar a realidade pode não ser uma maneira eficaz de tornar-se parte da realidade comum, como se não estivéssemos inseridos na realidade, ou como se ela não nos pertencesse.

### **Realidade comodificada: ‘a tal síndrome’**

Aos fatos: o "discurso" de realidade. A publicidade há muito se apropriou de uma estética supostamente documental, baseada na ‘realidade’ ou na legitimidade oferecida por fatos reais – como em testemunhos colhidos com câmeras trêmulas, criando sintaxes de uma ‘precariedade que se pretende verdade’. Trata-se de uma estética conhecida, tomada por empréstimo dos programas policiais, das reportagens onde a equipe sempre enfrenta situações de risco ou tensão. O fato é que essa mesma estética se encontra hoje presente em anúncios de sabão em pó, produtos eletrodomésticos e numa infinidade de produtos que nada têm em comum com processos documentais caracterizados pela urgência ou pela precariedade.

São formas de representação que, de certa forma, evidenciam esta suposta procura pelo que seria a “realidade mais autêntica”. Como se tal abordagem da realidade (em alguns casos apenas a pele, a realidade mais aparente, o verniz) pudesse levar-nos a tocar uma suposta ‘verdade’, que anseia pelo real.

Num processo um pouco diferente, o design há um certo tempo vem se inspirando na autenticidade de coisas populares e espontâneas, nas letras manuscritas imperfeitas, reproduzindo caligrafias e fontes toscas, referenciadas na escrita vernacular e espontânea de uma população parcamente alfabetizada.

Os blog supostamente se constituem hoje num veículo de legitimação jornalística e literária. São de fato um fenômeno nitidamente inspirado na banalidade da vida e das coisas comuns, capaz de dar poder ao ponto de

vista "anônimo". Na medida em que sugerem uma descentralização do pensamento institucionalizado, eles foram, durante a última Guerra do Iraque, por exemplo, fontes confiáveis de informação, um registro "direto", supostamente imparcial do sofrimento de civis e populares feridos. Atestam a potencialização do "ordinário" em contraposição a um momento em que os veículos constituídos não mais são uma janela aberta para a realidade (um dos propósitos da CNN). Há pouco tempo porém soube-se que a rede de supermercados Wal Mart estava cooptando bloggers para escreverem favoravelmente sobre sua atuação trabalhista. Ou seja, o blog já se institucionalizou de tal forma como imparcialidade que agora há a mimese da imparcialidade, comprada ou trocada por favores.

No universo das imagens de síntese, ou nos vídeo games, onde potencialmente a realidade não se impõe como convenção estrutural, na forma de pré-condição técnica ou diegética, mesmo ali toma-se emprestado não apenas uma estética, mas conceitos e situações da realidade que servem de base para toda uma geração de jogos. Em muitos, o avatar não é mais um super-homem, mas um cidadão comum, membro não da classe dos especiais mas dos oprimidos.

Vagamundo <sup>4</sup> de Ricardo Zuñiga (Guatemala/USA) é um game que reflete as dificuldades e preconceitos sofridos por imigrantes latino-americanos vivendo em Nova York. O usuário deve se esforçar para conseguir trabalho ilegal e ser socialmente incluído na cadeia produtiva. Bom, é um projeto de um artista-ativista, que viu nesse formato uma forma de expressar a visão de sua própria condição. Mas existem games que buscam também a parodia do ativismo, em missões anti-capitalismo, que simulam a vida da bandidagem comum e mais ainda, do desejo de cada um de fazer coisas ilegais ou inseqüentes, como no caso dos **GTA's** (Grand Theft Auto, para Playstations) onde o sujeito passa a experimentar coisas bem prováveis de se acontecer com um indivíduo como roubar, fugir e eventualmente matar para se manter vivo.

---

<sup>4</sup> <<http://www.ambriente.com/cart/index.html>>



Existem games em que o usuário é convidado a experimentar a condição de uma pessoa negra tentando construir uma vida digna na situação incerta imposta pela dura realidade. O "simulador de realidade" The Sims tornou-se um fenômeno de vendas oferecendo uma série de situações absolutamente triviais.

Num outro extremo, mas que vale citar apesar de lidar com outras questões, está o grupo britânico **Blast Theory**, com "jogos" como Can You See Me Now? (2001) e Uncle Roy All Around You (2003). Personagens reais recebem informações via celular, GPSs e aparelhos portáteis, cumprindo tarefas que envolvem complexas trocas de informação entre usuários online e outros que estão pelas ruas, configurando assim uma espécie de ambiente híbrido, um sincronismo de situações e espaços virtuais e reais, buscando conexões com a vida pública e urbana contemporânea<sup>5</sup> -- **e construindo uma percepção distinta de realidade, pela perspectiva de participação na vida pública.** Games 'locativos', que empregam celulares em uma locação física e específica, parecem ser a onda do momento. O game Navigate the Streets<sup>6</sup> pode ser jogado em várias cidades do Canadá. O Pac Manhattan<sup>7</sup> foi desenhado por estudantes de pós-graduação do Interactive Telecommunication Program (ITP), da NYU, para ser jogado nas ruas em torno da Washington Square, em Manhattan. Os participantes recebem instruções enviadas via telefone celular por jogadores na sala central de controle. Existe um módulo para download, permitindo que pessoas em outras cidades desenvolvam seus próprios games.

Partindo de casos como o da SenseCam é possível acreditar que a tecnologia digital potencializa exacerbações e formas radicais de captura da

---

<sup>5</sup> Mais informações a respeito de games sem fio pode ser acessadas no blog Mobile Games, que possui uma extensa lista de URLs sobre projetos recentes, indicada por Anne Galloway, Clay Shirky e Régine

Debatty: <[http://mobilegames.blogs.com/mobile\\_games\\_blog/location\\_based](http://mobilegames.blogs.com/mobile_games_blog/location_based)>. Outra fonte confiável é Computergames and Urban Perception: <<http://www.we-make-money-not-art.com/archives/001653.php>>

<sup>6</sup> <<http://www.navigatethestreets.com>>

<sup>7</sup> <<http://pacmanhattan.com>>

realidade. Em circuitos de vídeos alternativos, mais além das salas escuras de cinema, podemos ver a realidade e os documentários expandindo seus domínios, como uma força a intervir na própria realidade, como acontece com determinados registros de ações e intervenções urbanas, numa utilização táctica desses meios. Finalmente, numa rua de mão dupla, o vídeo digital associado ao potencial das redes telemáticas oferece a perspectiva de uma produção descentralizada e autônoma explodindo em todas as direções. São vídeos que registram e fortalecem ações, intervenções, protestos, eventos políticos e sociais "inspirados" pelas contradições urbanas, pelas rachaduras do capitalismo, pelos tortuosos movimentos pró-globalização, ou por como táctica de difusão ideológica. A profusão e a potência destes formato cada vez mais 'instantâneos' de registro vem sendo potencializados e acolhidos por centros de mídia independente (Indymedia, CMI) ao redor do mundo. Em termos de estrutura e linguagem, atuam deliberadamente na contra-mão da imparcialidade pregada pelas cartilhas jornalístico-documentais ao intervirem deliberadamente sobre a realidade, ao buscarem a mudança da própria realidade que retratam.

Mas é em nome das tecnologias digitais que os hábitos de consumo vem se expandindo, o que repercute também em formas de acesso à cultura. Recorto notícias de jornal, gravo programas de tv, leio livros e organizo as informações que indicam que algo se passa de forma diferente.

Tendo a acreditar que existe uma inegável euforia em torno das mazelas do cidadão comum, com um interesse incomum sobre a vida 'mediana', as coisas mundanas. Existe uma profusão de e-mails que prometem informar sobre os segredos dos vizinhos, sobre a doença de uma pobre menina de sete anos, sobre coisas 'normais' que nunca despertaram maior interesse, mas que uma vez que estão disponíveis, passam a exercer um fascínio perverso e irresistível.

Mencionando apenas de passagem os já cansados reality shows, vale observar que eles foram inicialmente estimulados por uma série de tecnologias hoje banais, como a miniaturização das câmeras, as

possibilidades dessas câmeras de 'enxergar' no escuro (através do infravermelho) e a seguir potencializados pelo boom das web-cams, pela própria evolução da internet e pelo alargamento das bandas de transmissão, mas passaram a ocupar o lugar que ocupam sobretudo por estratégias de linguagem, pelo poder de transformar algo falso numa idéia de verdade.

### **Uma residência na realidade em busca do real**

Cada vez mais presentes em nossos mailboxes, o universo do spam simula fatos que se pretendem realidade. É mesmo na rede que os exemplos são mais implacáveis. Os 'reality porn-sites' (o Google listava 2.710.000 deles em menos de 0,06 segundos em 2003) são uma categoria relativamente nova, simulando situações do imaginário popular em suas mais diretas manifestações: gang-bangs, adolescentes que fazem sexo por dinheiro, parceiras sexuais trazidas da rua, garotas latinas, filmes de estupro, festas universitárias, vizinhas safadas, garotos e garotas bêbadas, etc. AS "novas tendências" em 2003 incluíam furos de reportagem mostrando mulheres iraquianas sendo violentadas por soldados americanos, propostas indecentes, abordagens diretas nas ruas, colhidas por micro-câmeras, a mulher do vizinho em poses convidativas, em suma, tudo parece convergir em uma série de situações, verdadeiras ou não, mas todas buscando a todo custo "parecerem reais" e **documentais** como a "realidade".

São muitos os casos de ficção travestida de documentário, e ainda assim queremos mais reality shows, queremos continuar a nos entorpecer desse verniz, nos alimentando continuamente da cultura e da sintaxe do fake. Há alguns anos, um anúncio chamou minha atenção:

#### **Turistas podem comprar "pacote de férias sem-teto"**

Instituições de caridade acusam companhia holandesa de trivializar os sem-teto

A empresa Kamstra Travel, da cidade de Eemshaven, ao norte da Holanda, está oferecendo a turistas a oportunidade – ao custo de 300 libras – de viver como mendigos nas ruas de Londres, Paris, Bruxelas, Praga e Amsterdam.

Como parte do pacote, eles recebem bilhetes para o voo de volta, são distribuídos pelas cidades em pequenos grupos na companhia de um guia e levados a cuidar de si mesmos, sem nenhum dinheiro, por três noites.

Os turistas em férias recebem um saco de dormir, além de um instrumento musical ou material de desenho com o qual devem tentar conseguir algum dinheiro. Apenas na quarta noite eles recebem alimentação e acomodação, embora os turistas que acharem tudo muito difícil podem ir para um hotel a qualquer momento.

Uma porta-voz da força policial de Londres avisou que os turistas poderiam ser presos. Ela disse que o conceito de "turistas mendigos" era, no melhor dos casos, "de muito mau gosto e, no pior dos casos, poderia ter sérias consequências".

(CNN.com, 28/09/2001, 8:14, Peter Wilkinson)<sup>8</sup>

Desse contexto sobressaem-se conjecturas diversas, como por exemplo a de que "realidade" seria mesmo um modismo corrente, já há algum tempo. A idéia de "realidade documental" estaria sendo perseguida em campos antes insuspeitáveis, além desses já citados.

O apelo de marketing tem a ver com a existência de demanda. Notícias como a da agência de turismo holandesa podem nos levar a pensar em várias questões: a necessidade de experimentar "outras realidades"; a necessidade de conscientização sobre a "realidade"; a necessidade de entender o que é viver a vida do outro, relacionar-se com as pessoas de forma diferente; a necessidade de eliminar os mediadores (pelo menos temporariamente) como forma de relacionar-se mais efetivamente com a cidade.

Tais considerações também sugerem que, de fato, o elo entre a vida e a realidade foi quebrado, como se a realidade estivesse "fora", separada de nós e pudesse ser consumida, e não vivida. Como se nossa posição fosse irreal e precisássemos nos proteger a maior parte do tempo dessa realidade que nos afeta e pode nos colocar em confronto com intensidades não desejadas. Conectando este fenômeno com as novas tecnologias móveis, podemos estabelecer elos com um tipo de rede emergente que não é virtual nem real e combina novas tecnologias que fazem possível a comunicação instantânea com a vida pública e urbana atual.

### **Realidade documental portátil**

O pretexto inicial de aproximar as pessoas e a premissa aparentemente louvável de colocar o indivíduo em comunicação e contato íntimo com o outro

---

<sup>8</sup> Fonte: <<http://archives.cnn.com/2001/WORLD/europe/08/28/britain.homeless>>

são eventos de marketing sugerindo novas configurações de palavras como 'intimidade' e 'privado'. A diferença, com as tecnologias portáteis, é que estes sistemas são 'locais' (locative), imersos no ambiente público, onde supostamente aprimoram a experiência da 'realidade', instantânea e imediata.

**Connecting People, Soluções Para um Mundo Pequeno, Viver Sem Fronteiras**, são alguns dos mundos criados a partir de slogans, de tecnologias que prometem que a mediação pode substituir a experiência.

In order to appear as 'real as possible', language and technology, more often than not, mimic and simulates the aesthetics of 'reality', based on an individual's ordinary life. The key elements for the engagement in a mediated event is the promise of feelings of privacy and intimacy. Telecommunications corporative slogans usually bring these elements to the front line of their plea. It can be a SMS message sent in a specific special moment, a chat with the kids on their birthday, soft words exchanged anytime with one's boy/girlfriend.<sup>9</sup>

Mas que tipo de trabalho de arte emerge destes sistemas? Agir em zonas de conflito com o outro, em zonas marginais e desprotegidas, em situações não-institucionais, já é uma indicação de que algo diferente está acontecendo no sistema da arte, e não foi uma tendência ditada por curadores ou galerias. Trabalhos como esses não jogam exatamente/necessariamente com o sistema da arte, mas sim com as realidades à nossa volta e suas complexidades.

### **Urgências (arte-realidade)**

Em abril de 1981, atendendo a meu pedido, minha mãe foi a uma agência de detetives. Ela os contratou para me seguirem, para reportarem minhas atividades diárias e para fornecerem evidência fotográfica de minha existência. Sophie Calle, "The Detective" (1981)

---

<sup>9</sup> Public Life and Pervasive Life: A Critical Practice, dissertação de mestrado de de Lucas Bambozzi, University of Plymouth, 2006

Na produção artística contemporânea, a relevância da "realidade documental" forja um cenário multifacetado. **Consuelo Lins** citou **Sophie Calle** [vários trabalhos dela seriam exemplares] e **Voracidade Máxima do Mauricio Dias & Walter Riedweg**. Há muitos outros. Praticamente todas as minhas instalações tem um componente ou procedimentos documentais muito nítidos. **Hades/Subterrâneos no Arte/Cidade; Conversa Particular; O Tempo Nao Recuperado** (neste último não exatamente documental mas um documental autobiográfico. Em trabalhos coletivos haveriam uma lista bastante extensa.

Mas haveriam ainda outros trabalhos de arte que desafiam inclusive as questões comumente ligadas à tecnologia portátil. Num outro lado das estratégias de utilização dos aparatos celulares, estão alguns projetos voltados para as possibilidades de compartilhamento e colaboração em rede, onde a produção visual se confunde com sua própria forma de distribuição e disseminação.

A série *Canales* de Antoni Abad com os projetos **Taxi, Gitano, Prostitutas, Acessible** ou **Motoboy**<sup>10</sup>, são um exemplo de como a viabilização essencial do trabalho se dá através de sua própria produção. Descrito pelo artista como um projeto de “comunicação audiovisual celular para coletivos sem a presença ativa nos meios de comunicação preponderantes”<sup>11</sup>, estes sitios funcionam como *blogs*, mas potencializados pela espontaneidade de uma comunidade que não teria o acesso a determinados meios não fosse a existência do projeto do artista. Neste projeto as questões tipicamente ligadas ao audiovisual cedem espaço para as conexões formadas pela rede instaurada pelo trabalho. Os participantes são os próprios emissores, e o projeto suscita reflexões sobre as formas de interfaceamento de realidades nem sempre permeáveis entre sí, e a potencialização do indivíduo como representante de grupos e comunidades à margem da sociedade. Aqui também ocorre o espelhamento de um universo privado, e novamente

---

<sup>10</sup> Os trabalhos são acessáveis em modo on-line na URL do artista: <[www.zexe.net](http://www.zexe.net)>

<sup>11</sup> *idem*

observa-se uma proposta onde “produzir” se torna “publicar” (no sentido de tornar público).

Na sociedade mediada em que vivemos, utilizar os mecanismos de mediação a favor dos usuários se torna de fato uma função a ser bastante considerada sob o ponto de vista artístico e cultural.

O confronto com a “verdade”, a fricção com a realidade, tem sido o leitmotif de um número de coletivos e artistas que lidam com intervenções e trabalhos capazes de produzir conscientização, e tem sido veiculado em slogans de coletivos ao redor do mundo.

Recentes projetos do grupo The Yes Man, envergonhando organizações pró-globalização, ou o desmantelamento de sites de produtores de alimentos transgênicos (RTMark), bem como a proliferação de websites de paródia, tem se tornado a marca registrada do conflito entre a arte e a necessidade de ação no universo do real.

O slogan "Onde Está o Horizonte?", usado pelo grupo Contra-Filé, pôde ser visto em passagens subterrâneas em São Paulo. "Algumas coisas você jamais ficará sabendo pela mídia" foi uma provocação impressa do grupo Formigueiro, colocada em postes de eletricidade ao longo da Avenida Brasil, em São Paulo (uma cidade que tem sido suporte e inspiração para várias ações deste tipo). Semelhante ao que acontece com o grafitti, Holmes sugere que estas inscrições na realidade, distanciadas do óbvio, pode adquirir o potencial de enunciado de um hieróglifo, uma pista para se entender a arte produzida neste tempo (2003: 2). Durante o projeto Zona de Ação (realizado em 2004 e envolvendo os grupos Bijari, Contra-Filé, Cobaia, ARNSTV e GAC, da Argentina), o Grupo Contra-Filé criou a intervenção 'Campanha para Descatracalização da Própria Vida', uma série de ações que gerou incisões de caráter durador e efetivo na memória coletiva.

Atentos observadores das contradições na trama urbana, os integrantes do grupo criaram uma suposta campanha utilizando um mecanismo banal de

controle biopolítico existente na sociedade. As catracas, metafóricas ou não, são aparatos de um controle efetivado pelas forças de poder sobre os cidadãos. A ação inicial e que disparou uma série de acontecimentos correlatos consistiu na colocação de uma catraca enferrujada sobre um pedestal no largo do Arouche, onde se encontra uma praça com bustos de poetas e escritores como Olavo Bilac, Guilherme de Almeida e outros “nobres” da literatura brasileira.

Poucos conseguiram explicar o ocorrido. A Prefeitura de São Paulo se manifestou dizendo que iria providenciar a retirada o mais breve possível. O fato é que a catraca virou não apenas fato mas passou a ser realmente uma metáfora para muitos dos problemas encontrados pelos cidadãos na cidade de São Paulo. Os jornais passaram a noticiar o assunto, nas colunas de leitores e através de seus principais colunistas, questionando a condição de arte ou não do projeto. O grupo lança as questões: “Por quantas catracas passamos diariamente?” Por quantas não passamos, apesar de termos a sensação de passar?” Entre outros aspectos de interesse, vale ressaltar o quanto a ação repercutiu nos meios de comunicação, criando mesmo incidentes em torno do projeto. O cartunista Laerte retomou seu personagem homem-catraca, agora inserido no discurso de descatracalização sugerido pela obra do Contra-Filé. Em janeiro de 2005, mais de 6 meses após a ação, a Fuvest, o maior vestibular brasileiro, usou o fato como tema da maior prova de redação do país. Pouco tempo depois o Banco Itaú inseriu o tema em seus anúncios publicitários (numa atitude típica de apropriação e ou subversão de sentido, diga-se de passagem), com os dizeres: Vestibulando, descatracalize sua vida: abra uma conta no Itaú. Mais tarde, estudantes em protesto contra a taxa do vestibular reforçam o sentido de uso da catraca como objeto de uso controlador ao incendiar uma catraca antes de invadir um prédio da Fuvest. O círculo de relações mútuas se demonstra de maneira exemplar com esse projeto, não apenas interferindo no curso da realidade, mas criando uma própria realidade, factual e potente.

As ações ensejadas no projeto Zona de Ação se desdobraram no projeto coletivo CUBO, realizado em 2005, cujos resultados foram levados ao público



durante 3 finais de semana no centro da cidade de São Paulo. O CUBO foi um desses projetos que se lançam sobre o embate com as condições sociais muitas vezes intagíveis do centro da cidade, que optam por deixar de lado as situações mais protegidas, enfrentando os riscos advindos do 'deixar-se afetar pela realidade'. Concebido pelos Grupos A Revolução Não Será Televisada, Bijari, COBAIA, Contra-filé, Cia Cachorra e Perda Total, o CUBO foi planejado como um dispositivo não exatamente de espetáculo, mas de interação e diálogo com um tipo de público e com um ambiente mais ou menos específico: o centro da cidade e seus habitantes, aqueles que efetivamente circulam ali e fazem daquele ambiente sua vida. Queríamos fazer um tipo de trabalho em que houvesse um diálogo mais estreito com esse público que se vê inserido hoje em um discurso de revitalização do centro, na perspectiva de ser expulso dali por conta de um processo eminente de gentrificação. As gravações produzidas foram resultados de meses de captação atenta de imagens, fruto de um convívio com gente que circula pelo centro, trabalha no centro, habita o centro, empresta vida ao centro e que gostaria de viver ali de forma mais digna -- como o pessoal do MSTC por exemplo reivindica. O projeto foi uma busca de conexão mais estreita com essa realidade, de forma a fazer com que o CUBO fosse um canal, um veículo para que todos o público presente pudesse se expressar - caso quisessem.

Apesar das dificuldades observadas nas primeiras apresentações, no último final de semana do projeto (Praça da Sé) a apresentação funcionou de forma bem próxima das expectativas.

### **Produção de realidades**

A proposta aqui passa a ser pensar de que forma estes trabalhos podem nos dar pistas sobre como a realidade tem gerado preocupações na esfera da arte e como a arte tem respondido a esta realidade.

Estamos observando o quanto a mídia não só representa uma realidade 'pret-a-porter' mas se torna, cada vez mais, uma forma de construir

realidades. Sistemas baseados na mídia não retratam o mundo existente; eles o substituem por "realidades midiáticas". Como as diferentes mídias formam uma "nova realidade" é outra questão **complicada**.

Este parece ser o contexto em que os papéis estão sendo constantemente trocados. Documentar e ser documentado, observar e ser observado, invadir e sofrer invasões...

O que está acontecendo, afinal? Projetos artísticos frequentemente sugerem: o outro e o imediato produzem interesse. Chamemos isso realidade, intimidade, mediação ou 'verdade fabricada, existem arremedos de linguagens e mimetismos tecnológicos que simulam, mais do que nunca, uma suposta estética –documental.

É no outro que nos espelhamos, pois são as mazelas ou as virtudes dos outros que nos interessam, porque estão perigosamente ou deliciosamente próximos de nós.

Podemos dedicar atenção especial aos elementos subjetivos que começam a dar forma ao real, mencionando o desenvolvimento de produtos e tecnologias. Co-optado por estratégias de consumo, o indivíduo nunca teve tanto valor enquanto alvo.

Estamos nos adaptando a tecnologias que alargam nossas fronteiras pessoais para além da zona de conforto. Em muitos lugares, as pessoas usam seus celulares continuamente, como se estivessem cercadas por suas próprias casas. Novamente, o que é a intimidade? Quão íntimas queremos que sejam as nossas tecnologias?

### **A privacidade revisitada**

Questões ligadas à realidade têm afetado não somente a arte, mas a própria vida. Uma arte conectada com a vida (com a realidade?) deve lidar com estas

questões, oferecendo conexões e, se não fornecendo respostas, pelo menos levantando questões cruciais.

Os instrumentos para estas intervenções de arte podem consistir de interfaces: algo que não somente vai mediar os indivíduos na direção de espaços públicos compartilhados – realidade – mas também pode sugerir conscientização. Mesclando conceitos relacionados com contexto, mediação tecnológica e uso do espaço, eu chamaria de ‘interfaces baseadas na realidade’ [reality-based interface] aquelas tentativas de produzir uma conexão mediada entre certas máquinas e trabalhos inspirados pela realidade. Interfaces baseadas na realidade levariam em consideração a instabilidade da mídia, questões culturais, identidade, o outro e o espaço que nos circunda. Elas também podem ser interfaces de simulação, já que usam modelos encontrados na vida real para produzir aproximação, empatia e um sentido de atenção.

O sucesso das formas de entretenimento baseados nos Big Brothers e vários outros formatos de reality shows ao redor do mundo cria, por outro lado, um ambiente favorável e sem precedentes para a exploração maciça da intimidade. Na verdade, o interesse na vida do cidadão comum nunca foi tão exercido e tais programas não são os únicos responsáveis pelo contexto. Haja visto os conhecidos fenômenos dos chats, weblogs, webcams, fotoblogs, flogs, messengers e outros recursos que enaltecem modos de auto-exposição em tempo real.

Em se tratando de sistemas de mediação, é fácil chegar à conclusão de que as mesmas tecnologias que permitem um encontro mais íntimo com a realidade, a qualquer hora, em qualquer lugar, em comunicações privadas, podem também abrir as portas para níveis inimagináveis de intrusão, cerceamento e controle.

O que se observa na prática é que em nome de uma maior proximidade do ‘real’, sob o pretexto de atingirmos alguma verdade contida no que ainda há

de real em nosso mundo, vivenciamos (já há algum tempo) uma nova indústria, que vende a realidade como consumo, como mercadoria.

Enfim, seria exagerado concluir que as palavras real e realidade se tornam uma espécie de embalagens para produtos diversos? Essa série de ocorrências sugere a **"realidade" como um mero discurso, um discurso que se forja como "real", emoldurado por estéticas que se travestem de real, mas que buscam na realidade mais rasa o substrato de seus produtos, mercadorias e serviços.** É também claro que nossa noção de "realidade" é, na sociedade ocidental contemporânea, fortemente influenciada pela esmagadora abundância de imagens, slogans ["mundos"] produzidas diariamente pela mídia – e isso é um outro fenômeno: o do Capitalismo Semiótico apontado pelo Maurizio Lazaratto e outros.

Torna-se necessário melhor entender esse corpo de relações e suas camadas. Interessa saber quanto as mediações nos aproximam ou nos distanciam da realidade. Onde está o verniz, qual a espessura dessa película de "realidade documental" que cobre todas as manifestações culturais e artísticas. E se esse verniz esconde o real ou o liberta.

---

#### **Referências bibliográficas:**

Bambozzi, Contra-filé e Rosas, (2004) Urgency. in Rolnik, Suely (ed.) (2004) Parachute Contemporary Art n.116 Montreal: Parachute

Holmes, Brian (2003) Hieroglyphs of the Future: Art and Politics in a Networked Era Zagreb: Arkzin

Holmes, Brian (2004) Reverse Imagineering: Toward the New Urban Struggles or: Why Smash the State When Your Neighborhood Theme Park Is So Much Closer? Nettime  
<http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0403/msg00087.html>  
licensed under the Creative Commons  
Acessado em: 10/12/2004

Rheingold, Howard (2002) Smart Mobs. The Next Social Revolution Cambridge: Perseus

Rolnik, Suely (2004) Awaken from Lethargy: Art and Public Life in São Paulo at the Century's Turn. in Parachute Contemporary Art n.116 Montreal: Parachute  
<<http://www.parachute.ca>>