



CONDICÃO GLITCH

DA FALHA COMO COMPETÊNCIA

MAFALDA LENCASTRE

MAFALDA LENCASTRE

DOUTORANDA EM ESTUDOS ARTÍSTICOS – ESPECIALIZAÇÃO EM ESTUDOS TEATRAIS E PERFORMATIVOS, UNIVERSIDADE DE COIMBRA

Mafalda Lencastre é atriz, criadora e formadora. Estudou Som e Imagem (mestrado na UCP, Porto e Pompeu Fabra, Barcelona), Teatro (frequentou a Act e ESTC, Lisboa), e fez formação paralela em Fotografia e Filosofia para crianças. Colabora regularmente com o Centro Educativo do TNSJ e com o Balleteatro (Porto). Em 2020 cofundou a PLATAFORMA UMA. Procura cruzar interpretação, criação e educação artísticas.



RESUMO

A crise epistemológica sugerida pela “incapacidade de as imagens representarem sujeitos e objetos” que Anthony Downey refere (2020), numa era aqui entendida como pós-representacional e pós-digital, parece perturbar três eixos subjacentes a uma metafísica de presença antropocêntrica e dualista, muito queridos no campo das artes: representação, subjetividade e visibilidade. Proponho caracterizar a condição ontológica de sistemas pós-representacionais tomando partido do termo *glitch* (cujo sentido tente expandir além do contexto em que este surge no manifesto *Glitchfeminism* de Legacy Russel), enquadrando essa condição no pensamento orientado para o objeto (num posicionamento mais compatível com a perda da centralidade da imagem) e na revisitação de pressupostos que informam as Artes Performativas, nomeadamente a *Ontologia da Performance* de Peggy Phelan. Para isso, percorro vários tipos de “desaparecimentos” e referências e acolho o conceito de ontologia *glitch* como condição inerente à tomada de consciência de um humano pós-humanista, ontologicamente mais preparado para lidar com o mundo-além-de-si, onde coexiste com outros objetos. As imagens não representarem nem sujeitos nem objetos não é sintoma de falha de competências, é sintoma da falha como competência.

PALAVRAS-CHAVE

Desaparecimento, Glitch, Ontologia, Performance, Pós-representação.

ABSTRACT

In a post-representational and post-digital era, the epistemological crisis suggested by Anthony Downey (2020), when considering the “inability of images to represent subjects and objects”, seems to disturb three important axes for the arts underlying an anthropocentric and dualistic metaphysics of presence: representation, subjectivity and visibility. I propose to characterize the ontological condition of post-representational systems taking advantage of the term *glitch* (whose meaning I try to expand beyond the context in which it appears in Legacy Russel's *Glitchfeminism* manifesto), framing this condition within an object-oriented thinking (as more compatible with the loss of the centrality of the image) and by revisiting assumptions that inevitably seem to inform Performing Arts, namely Peggy Phelan's *Ontology of Performance*. I'll go through various types of “disappearances” and references and welcome the concept of *glitch ontology* as an inherent condition of a post-humanist-human consciousness and ontologically more prepared to deal with the world-beyond-itself, where it coexists with other objects. The fact that images can't represent subjects or objects anymore is not a symptom of skills' failure, it is symptom of failure as skill.

KEYWORDS

Disappearance, Glitch, Ontology, Performance, Post-representation.

CONDIÇÃO GLITCH DA FALHA COMO COMPETÊNCIA

INTRODUÇÃO

No ensaio intitulado “Onde está o conhecimento que perdemos na informação? Pesquisa especulativa e metodologias digitais”, do livro *Institution as Praxis. New Curatorial Directions for Collaborative Research*, o professor de cultura visual Anthony Downey revisita o conceito de *operational images*, usado em 2000 pelo cineasta Harun Farocki a propósito da sua série de vídeo e instalação, *Eye/Machine*, para dar conta de imagens configuradas por e para máquinas (Downey, 2020: 226-249).^[1] As imagens operacionais, hoje presentes nos múltiplos dispositivos que moldam a realidade, não representam um processo, mas são parte dele, fruto da comparação entre uma ideia e a realidade: “Numa era pós-representacional e pós-digital, as imagens já não representam sujeitos nem objetos; têm, entre si, uma operação e gramática próprias e geram um novo regime visual que vai além da interpretação humana” (Downey, 2020: 27). O autor articula uma crise epistemológica de produção de sentido para pesquisar sobre o modo como a prática artística desconstrói a construção, disseminação e receção da imagem como veículo de conhecimento numa era de aparente distopia digital. Esta crise epistemológica, subjacente à incapacidade de as imagens representarem sujeitos e objetos (numa era entendida como pós-representacional e pós-digital) perturba eixos centrais da imagem com particulares repercussões na arte: representação, subjetividade e visibilidade. Apesar de a afirmação de Downey surgir no contexto ensaístico sobre

[1] No contexto da instalação, com vídeos da Guerra do Golfo em que imagem fotografada e imagens simuladas por computador não se distinguem, “a perda da imagem genuína significa que o olhar perde o lugar de testemunho histórico” (Farocki, 2000: s.p.).

produção de conhecimento numa era pós-digital, foi a frase-motor da presente pesquisa em torno da condição ontológica de produção de sentido quando confrontada com a irrepresentabilidade da imagem em tempos de soberania da visibilidade. O objetivo é encontrar uma rede conceptual que possa servir também a condição ontológica das artes performativas neste contexto geral.

O desaparecimento que percorro, ancorado em estudos pós-humanistas e no desejo de desmantelar o pensamento antropocêntrico, procura averiguar o processo construtivo de produção de conhecimento não refém da imagem. Se, por um lado, o prefixo pós-remete para um prévio desaparecimento de algo, a ideia de *glitch* (que aparecerá neste texto por empréstimo) parece caracterizar a condição atual desse processo, já que é o próprio erro ou disjunção entre real e imagem (no sentido da irrepresentabilidade da imagem), a falha em si, não encerrando um pré- e um pós-, parecendo, aliás, estar em movimento continuado. Assim, proponho relacionar desaparecimentos de naturezas distintas que enformam inevitavelmente as artes performativas (ao evocarem eixos centrais da imagem e da performance), e a própria estrutura formal deste ensaio será, também ela, uma aproximação a uma experiência *glitch*.

As hipóteses relacionais que escolho para caracterizar a condição ontológica de sistemas pós-representacionais, e em torno das quais se (des)organizam desaparecimentos, são: o pensamento orientado para o objeto (por se deslocar do Antropoceno e procurar um posicionamento metafísico não dualista, mais compatível com a perda da centralidade da imagem); a “Ontologia da Performance – representação sem reprodução”, de Peggy Phelan, enquanto argumento precursor que foca o desaparecimento na (e da) performance; e o próprio termo *glitch*, como aspiração quase utópica de produção de sentido

antidualista (expandindo a abrangência do *glitch* a que se refere Legacy Russel no manifesto *Glitchfeminism*).

Os conceitos de representação, subjetividade e visibilidade são também, além de questões formais, problemáticas recorrentes da investigação artística, facto que parece sintomático de uma contemporaneidade da arte que procura lidar com o pós-antropocentrismo e com a reformulação de sentidos inerente à fratura com a lógica anterior do mundo (antropocêntrico e pré-virtual). Sinais de crise numa lógica tipicamente dualista, de subjetividades alicerçadas no visível e representável.

A banalização de uma ideia de desaparecimento do mundo merece especial atenção na medida em que abala três coisas que são caras à humanidade: o mundo, o conhecimento e o desaparecimento. Aliviamos a pressão do fim, adotando a postura de Timothy Morton (2018: 213) no seu livro *Being Ecological* (filósofo associado à *object-oriented-ontology*):^[2] “O mundo tal como o conhecíamos não acaba em breve, ele já acabou.” Para o autor, esta crise de sentido é consequência da possibilidade real de extinção, que se, no século XIX, abalava a crença do homem em Deus, abala agora, antes de mais, a crença do homem no homem (Morton, 2018: 63).

Extinção, portanto, de uma ideia de mundo tal como o conhecíamos, antropocêntrico, à imagem do Homem. Um mundo que não se

[2] Object-oriented-ontology, ou OOO, é o termo cunhado em 1999 por Graham Harman na sua tese, e em 2002 no livro *Tool-Being: Heidegger and the Metaphysics of Objects*, para dar conta de uma filosofia do século XXI, influenciada pelo pensamento de Heidegger, que rejeita o privilégio humano em relação a objetos não humanos, por contraste com o antropocentrismo. Para a OOO, os objetos (incluindo o humano) existem todos da mesma maneira. Muitas vezes associado ao realismo especulativo, distancia-se deste em alguns pontos, apesar de também criticar o correlacionismo, que privilegia o sujeito humano nas relações que estabelece.

reconhece, não se representa. Acolhendo esta ideia, parece-me necessário questionar o modo como se renovam as ferramentas com que podemos representar este novo mundo, como que para “reaprender a ver” (ou talvez aprender a não ver), apesar da irrepresentabilidade sugerida. Alguns desafios e manifestações artísticas desta necessidade nas artes performativas, como a de criar narrativas menos dependentes da soberania da visibilidade numa era pós-representacional e pós-digital (como sugerido por Downey), são tema da edição “On disappearance”, do *Journal of the Performing Arts* (2019).^[3]

Apesar do investimento em metodologias positivas e ativas para lidar com questões dos sujeitos e objetos na atualidade, tais como a reestruturação transdisciplinar de uma área tão abrangente como a das Humanidades, no caso do pós-humanismo,^[4] algumas investigações teóricas e práticas artísticas têm sido particularmente

[3] Na introdução a este volume do *Journal of the Performing Arts* dedicado ao desaparecimento, Esther Belvis Pons sublinha o sentido de desaparecimento manifesto nos vários artigos enquanto dramaturgias em torno do isolado, escondido ou desconectado: “A soberania que concedemos ao visível é indicativa da nossa inaptidão para respeitar as nossas vidas, prestar contas da nossa história e desmantelar o antropocentrismo (...). Esta edição procura informar sobre tudo o que estamos a perder e tudo o que já perdemos por não termos tempo de contar as histórias que precisamos de contar para entender o mundo” (Pons, 2019: 1-5).

[4] O termo pós-humanismo abrange várias definições e teorias que partilham o objetivo de pensar a condição humana olhando para o antropocentrismo de forma crítica. O pós-humanismo não é anti-humano, é pós-antropocêntrico. Uma filosofia que não separa a relação do homem com a tecnologia e a ecologia. A urgente mudança de paradigma a uma escala global implica um contributo filosófico, científico, artístico, social, político e em todas as subcategorias de pensamento e prática para construir uma resposta alternativa à crise humanista. Duas autoras incontornáveis nesta missão são Rosi Bradotti e Francesca Ferrando. Algumas publicações fornecem uma ampla e esclarecedora visão do alcance e dos obstáculos da convergência pós-humana e pós-antropocêntrica. Respetivamente: *Posthuman Knowledge* (Bradotti, 2019) e *Philosophical Posthumanism* (Ferrando, 2019).

O fim já não assusta ninguém.



PILOTO, DE MARIA INÉS MARQUES, ENC. JOANA MAGALHÃES, PLATAFORMA UMA, 2023
(SÉRGIO MARTINS, CRISTA ALFAIATE, MARIA LEITE, JOANA MAGALHÃES E RUI LIMA), [F] MAFALDA LENCASTRE.

férteis – não só para localizar presságios desta crise, por exemplo, como a *Eye/Machine*, de Farocki, o ensaio “Ontologia da performance”^[5] de Peggy Phelan (1993), ou “Cyberfeminism with a Difference” (Braidotti, 2001), mas também para propor a sua hibridização, problematização ou atualização, em casos como o *Manifesto Hacker* (Wark, 2004), o *Object-Oriented-Feminism* (Behar, 2016) ou o *Glitchfeminism* (Russel, 2020).

O desaparecimento é uma estratégia comum a várias manifestações que respondem à questão da irrepresentabilidade, não por acaso associada a uma crescente consciencialização da extinção humana. Tratando-se de uma crise de representação, não é surpreendente a especial maturidade que alguns estudos e práticas de herança feminista têm vindo a demonstrar para entender ou subverter a condição pós-humanista. Outro campo familiarizado com a visibilidade da representação e a partilha de subjetividade são as teorias da performance que, por sua vez, evocam de modo mais óbvio uma ontologia ancorada na presença e no corpóreo. Na relação de ambos (feminismo e performance), o conceito de *Glitchfeminism*, manifesto que assume a herança do cyberfeminismo e dos estudos sobre performatividade (neste caso, de corpos reféns de uma ideia de género), Legacy Russel remete para obras de vários artistas que exploram léxicos para o desaparecimento enquanto infiltração no espaço digital, um espaço

[5] “Ontologia da performance” é o capítulo do livro *Unmarked* a que se referem todas as considerações neste ensaio (cf. Phelan, 1993).

→ [6] “White cyberfeminist landscape marginalized queer people (...) Despite this, those early days of cyberfeminism lay important ground-work in introducing the technological, the digital, even the cybernetic as a computational imaginary to mainstream feminism. With cyberfeminism, feminists could newly network, theorize, and critique online, transcending (if only temporarily, if only symbolically) sex, gender, geography. With this also came a foundational awareness of how power operates as an agent of capitalism within the edifice of online space, spurred forth by technological builders who shape how we as users experience digital worlds and their politics” (Russel, 2020: 19).

entre, usando a virtualidade (com todos os perigos de um sistema algorítmico e dualista por definição) como ferramenta de infiltração no sistema capitalista para desconstruir o corpo binário.^[6] A materialização dessa infiltração, no entanto, é difícil de esclarecer no manifesto, ficando sobretudo sugerida em obras ensaísticas e poéticas dos artistas. *I'm not opaque. I'm so relevant I'm disappearing.* Anaïs Duplan, “On a Scale of 1–10, How ‘Loving’ Do You Feel?” (Russel, 2020: 22).

Seja como for, o desaparecimento de que se ocupa este texto, apesar de contextualizado enquanto reflexo de um desaparecimento existencial (de desmantelamento do Antropoceno), é um desaparecimento enquanto condição ontológica daquilo que escapa à representabilidade, seja em regime frequentemente visual ou em regime presencial, como ocorre sobretudo nas artes performativas.

Partindo do desaparecimento da imagem do mundo desenhado à imagem do humano e do confronto com as novas subjetividades que a virtualização do conhecimento e das práticas possibilitam, partilho de seguida uma série (não por ordem cronológica) de desaparecimentos: exemplos ensaísticos (e artísticos) que ora antecedem, ora atualizam a crise que escolhi observar.

DESAPARECER I DA IMAGEM DO MUNDO-À-IMAGEM-DO-HOMEM

Nas possibilidades híbridas da teoria e prática artísticas podemos identificar surpreendentes pistas para abordar a visibilidade através do desaparecimento como forma de lidar com a representação do novo mundo. Se a identidade do que é o humano hoje, segundo Rosi Braidotti, só pode ser entendida à luz da incorporação das dimensões pós-humana e não humana para definir o contexto histórico em que vivemos, então a condição pós-antropocêntrica sugere novas e criativas subjetividades, não dualistas, não normativas, capazes de operar numa realidade ao mesmo tempo física e virtual (Braidotti, 2019). Neste sentido, trata-se de uma representação que assenta num léxico partilhado com o não humano, nomeadamente o virtual, por sua vez nem sempre visível ou mesmo inteligível. A ideia de que a coexistência entre humanos e não humanos (entenda-se: entre animais, humanos ou não, ideias, hiperobjetos,^[7] realidade virtual, etc.) é a chave para a sobrevivência no mundo pós-antropocêntrico tem vindo a consolidar-se desde o final do século XX. Pensemos, por exemplo, no impacto transversal que o *Manifesto Cyborg*, de Donna Haraway, teve, e ainda tem, ou no inegável alcance da já mencionada *object-oriented-ontology*, assim designada em 1999. O recente contexto pandémico também acelerou de forma exponencial processos de consciencialização dessa extinção e coexistência, por vezes contraditória mas com certeza irreversível, pela crescente e imposta dependência do virtual.

[7] O filósofo Timothy Morton (2013) define como hiperobjetos entidades de tal forma distribuídas no espaço e no tempo que ultrapassam a experiência humana imediata, mas que, mesmo sem fronteiras tridimensionais, têm um impacto real no território humano, tais como buracos negros, alterações climáticas ou outras crises ecológicas. Curiosamente, Legacy Russel (2020: 38) recorre ao termo hiperobjeto de Morton para definir a ideia de género enquanto algo inconcebivelmente vasto.

DESAPARECER II DO SUJEITO-OBJETO

No seu ensaio de 1993 “Ontologia da performance – representação sem reprodução” (do livro *Unmarked*), Peggy Phelan percorre as problemáticas da subjetividade, representação e visibilidade nas artes performativas com o objetivo de resistir particularmente à metáfora de género e à sua reprodução. Numa ontologia que parece adivinhar o agudizar desta resistência nas décadas que lhe sucedem, Phelan descreve uma subjetividade da performance que se dá no seu desaparecimento (a partir de obras como, por exemplo, as de Angelika Festa). No ensaio, reconhece na visibilidade de um corpo feminino um veículo problemático para a representação. Defende uma passagem do corpo metafórico para o corpo metonímico, para uma gramática horizontal e associativa, e não vertical e reprodutiva (a da metáfora). O corpo metonímico em cena transforma-se noutra coisa e é irreprodutível.

Esta coisa “outra” passa a ser o objeto do espectador, o signo deixa de representar o referente. “A performance usa o corpo do *performer* para questionar a incapacidade de assegurar a relação entre a subjetividade e o corpo em si; a performance usa o corpo para enquadrar a falta de existência prometida por e através do corpo” (Phelan, 1993: 150-151). O desaparecimento, aqui, é a tomada de consciência do espectador do que não se pode, à partida, reproduzir.^[8]

[8] É interessante comparar esta qualidade da ausência em Phelan com a noção de permanência da performance de Rebecca Schneider, em *Performing Remains, Art and War in Times of Theatrical Reenactment* (2011). Apesar de duas visões aparentemente opostas, o sentido ontológico para que Phelan remete nesta passagem não parece totalmente incompatível com uma certa reproduzibilidade, ainda que apenas de reprodução da certeza de uma ausência.



CACTUS – ANTOLOGIA NÃO POÉTICA DO PERFIL DE PERSONAGEM FEMININA,
ENC. MAFALDA LENCASTRE, PLATAFORMA UMA, 2022 (DIANA SÁ), [F] JOÃO DUARTE.

A alternativa de jogo com a (in)visibilidade, ou de promessa de ausência imanente à presença do corpo, sugere uma ontologia de manifestações de resistência, explícita em trabalhos como o de Lorna Simpson, desafiando o estímulo à desigualdade que, segundo Phelan, muito do teatro europeu potencia: o domínio silencioso do espectador, compatível com as noções de desejo masculino e modelos dependentes de posições de visibilidade. Na ausência desse ponto de vista, o espectador só consegue ver o seu próprio desejo de ser visto. Phelan (1993: 163-164) assume que resistir à representabilidade é, no entanto, uma tarefa muito difícil, já que a ausência da mulher pode perpetuar a presença do desejo masculino insatisfeito. Assim, em *Unmarked*, Peggy Phelan reconhece, em objetos artísticos de âmbito performativo, propostas de desaparecimento como resposta a premissas que viriam a afetar a arte e a filosofia para além do contexto cénico e da esfera do corpo feminino.

A problemática da subjetividade de Phelan, transversal às teorias da performance, é também objeto de estudo de linhas filosóficas que andam em torno do sujeito e do objeto como o object-oriented-feminism (*OOF*). Consideremos, por exemplo, a definição de Katherine Behar (2016). Esta filosofia tira partido das contribuições do realismo especulativo^[9] (em especial da *OOO*, object-oriented-ontology) e dos chamados novos materialismos,^[10] mas reconhece que a fuga às armadilhas humanistas da condição do sujeito (a fuga aos compromissos do correlacionismo^[11] com a subjetividade), apesar de facilitar a coexistência com não humanos, permanece apenas aspiracional. Para o *OOF*, o desaparecimento do sujeito e a sua inclusão na

[9] O realismo especulativo, termo de 2007, define-se como um realismo metafísico que critica as filosofias pós-kantianas, como o correlacionismo, que privilegia o sujeito na sua relação com os objetos e o mundo. Tal como o novo materialismo, concede aos objetos, às coisas e a toda a matéria o mesmo grau de existência.

objetividade “pode ser esclarecedora, mas raramente será libertadora, já que demasiados humanos são conscientes da sua objetificação, sem para isso encontrarem motivos de celebração” (Behar, 2016: 5). A intervenção feminista do *OOF* (sendo quase “parasitária”, como Behar assume) nesta linha de pensamento parte de uma noção do humano como matéria objetual, não dualista, em direção a um terreno mais ativo, político e *embodied* (no sentido de corporizado e implicado), distanciando-se da *OOO*. Behar não menciona, no entanto, que a *OOO* não assume defender um sujeito objetificado e objetificável. Ainda assim, a distância do *OOF* entende-se mais facilmente se pensarmos no interesse que tem pela esfera política e pela abertura à ambiguidade. Particularmente atenta aos estudos do Antropoceno e dos *media* digitais nas práticas artísticas, o *OOF* procura relações de representação e não representação entre objetos, e assume uma preocupação com o efeito contraditório que a condição objetual pode provocar: a de poder, eventualmente, aumentar o controlo e a programação a que estamos sujeitos na conjuntura atual (Behar, 2016: 3-6).

Em 2018, numa conferência organizada pela CUNY (The City University of New York) para se refletir sobre questões de materialidade

← [10] Novos materialismos é o nome dado para abranger as críticas que pensam os processos de materialização, e que consideram obsoletas as teorias que privilegiam a subjetividade dos humanos, nomeadamente as correlacionistas, na medida em que não dão conta das exigências da biopolítica e economia contemporâneas, nem da condição pós-humanista do homem imerso num mundo material. Tal como o realismo especulativo, concede aos objetos, às coisas e a toda a matéria o mesmo grau de existência.

← [11] O correlacionismo, muito famoso no pós-modernismo, pressupõe que nada existe no sentido em que a existência é uma construção humana, levando ao extremo de que as coisas não existem até existirem para o humano, ou seja, da ideia do mundo ser como os humanos o fazem. Os novos materialismos e o realismo especulativo pretendem contrariar esta tendência do pensamento do século XX (muito forte nas artes), que tem em parte impossibilitado desmantelar o antropocentrismo e as suas dramáticas consequências ecológicas.

e conhecimento que o pensamento orientado para o objeto levanta no contexto das artes performativas, foi reforçada a ideia de uma subjetividade partilhada com o público. A de que as artes performativas são, por excelência, o palco onde o humano (*performer* ou espectador), sendo também um objeto, é celebrado na mesma rede de produção complexa e ativa do não humano. Numa rede onde, aliás, o corpo não pode ser objetificado. Outra reflexão que emerge da conferência é relativa à própria necessidade que temos de definir o “objeto de estudo” da performance, numa aparente compulsão pela objetividade, que tende a impedir-nos de ampliar a sua relação com outros modelos de conhecimento (onde, por exemplo, a maior dramatização e implicação corporal na própria investigação seriam produtivos) (Farjoun/Lucie, 2018).

DESAPARECER III O GLITCH DO REPRESENTÁVEL, DA PRESENÇA, DO VIRTUAL, DO SONORO

A transdisciplinaridade da investigação e das práticas artísticas é hoje amplamente reconhecida e legitimada. Muitos outros modelos de conhecimento, nomeadamente os saídos do *boom* dos vários *studies* (Braidotti, 2019: 167-203), enformam a crise atual e a missão que as Humanidades enfrentam, nomeadamente contra a negação da crise do humanismo:

Transdisciplinary Exuberance: The Humanities have proved perfectly capable of re-inventing themselves. They are already embracing the multiple opportunities offered by the posthuman convergence, by setting new and distinctive objects of enquiry, free from the traditional or institutional assignment to the human and its humanistic derivatives. The field is richly endowed with the methodological and theoretical resources to set up original and necessary debates with the sciences and technologies and other grand challenges of today, in the posthuman era and after the decline of the primacy of ‘Man’ and of *Anthropos*. (Braidotti, 2019: 167)

Há, no entanto, do ponto de vista da evolução tecnológica, problemáticas que dificultam a deslocação do Antropoceno e a pluralidade da discussão pós-humanista, já que refletem lógicas internas de sistemas de aprendizagem binários e polarizantes que emergem do algoritmo. Para caracterizar a produção de novas subjetividades no aparato digital, dividindo sujeitos em verdadeiros (normativos) e não verdadeiros (não normativos), Anthony Downey (2020: 240) relembra duas exposições do artista Trevor Paglen: *From Apple to Anomaly*, inaugurada em 2019 no Barbican Centre, que traduz a estrutura

e funcionamento do algoritmo, especificamente dentro de uma base de dados de inteligência artificial chamada *ImageNet*; e *Training Humans*, inaugurada em 2020 em colaboração com Kate Crawford (investigadora de inteligência artificial). Estes projetos expõem a problemática da rotulação binária de imagens de humanos numa base de dados criada para a aprendizagem de máquinas e demonstram tomadas de decisão da inteligência artificial baseadas em premissas raciais, com o objetivo de alertar para o processo de subjetificação com o qual coexistimos (Balaskas/Rito, 2020: 27). Já em 2001, Rosi Braidotti apelava à necessidade de se falar de tecnologia como aparato material e simbólico. No artigo “Cyberfeminism with a Difference”, aponta dois géneros como especialmente eficazes na abordagem não nostálgica às contradições do nosso tempo e na passagem do humanismo para o pós-humanismo: a ficção científica e o seu subgénero *cyberpunk*. A autora sugere que “os maiores leitores da crise contemporânea são as feministas, alguns artistas e ativistas multimédia” (Braidotti, 2001: 2) como as *Riot grrrl*, Laurie Anderson ou Cindy Sherman. Um detalhe que Braidotti destaca, e de que vários artistas desde então se servem no ativismo digital para abranger a complexidade da crise epistemológica numa realidade híbrida e virtualizada, é o tom com que o fazem, muitas vezes devotos da política de paródia (a autora não menciona, por exemplo, as *Pussy Riot*, que só viriam a formar banda em 2011).

A apropriação criativa do espaço digital na arte é comparável à atitude de *hacking*, tal como defende McKenzie Wark no *Hacker Manifesto*. O *hacking* é uma construção de novas conceções e percepções que partem de dados e começam numa abstração. Os *hackers* são criadores e produzem informação livre. Para o *hacker*, tudo são códigos, seja a programação, a linguagem poética, a matemática, a música, etc. A “criação” do *hacker* nem sempre é positiva, mas é sempre nova,

num modelo de produção de conhecimento que representa uma classe emergente na sociedade. O opositor do *hacker*, diz Wark, é o que ela denomina classe *vetorialista*, a que controla e medeia a produção e o acesso livre à informação (Wark, 2004).

Para o que poderia ser um exemplo de “atualização” da ontologia da performance de Peggy Phelan neste contexto pós-digital, e reconhecendo (como Rosi Braidotti) a eficácia singular demonstrada por artistas feministas e multimédia, proponho olhar para o *Glitch-feminism*, livro e manifesto da artista Legacy Russel, publicado online em 2013 e editado em 2020, justamente por ter por objetivo expandir a ideia de corpo binário explorando as potencialidades da internet através do *glitch*, aqui entendido positivamente como erro, falha. Enquanto manifesto feminista, o *glitch* aparece como condição e ponto de partida de construção de género e sexualidade, como correção e não como erro.

In a society that conditions the public to find discomfort or outright fear in the errors and malfunctions of our socio-cultural mechanics – illicitly and implicitly encouraging an ethos of “Don’t rock the boat!” – a “glitch” becomes an apt metonym. Glitch Feminism, however, embraces the causality of “error”, and turns the gloomy implication of glitch on its ear by acknowledging that an error in a social system that has already been disturbed by economic, racial, social, sexual, and cultural stratification and the imperialist wrecking-ball of globalization – processes that continue to enact violence on all bodies – may not, in fact, be an error at all, but rather a much-needed erratum. This glitch is a correction to the “machine”, and, in turn, a positive departure. (Russell, 2013)^[12]

[12] Consultado em <https://www.legacyrussell.com/GLITCHFEMINISM>.

A irrepresentabilidade, neste caso do corpo, é extremada pelo desaparecimento entre algoritmos. Corpos que existem “entre”, antibinários, sempre presentes online enquanto avatares, além do arquivo, da linearidade (Russel, 2020). O desaparecimento da representação imagética do corpo, neste contexto, conciliada com a desidentificação. A artista fala em infiltrações no sistema como forma de trabalhar o *glitch* como correção, mais do que o *glitch* como erro. O *glitch*, tal como o *hacking*, devolve um sentido de abstração ao sujeito, o corpo é uma abstração entendida como matéria. Russel identifica na falha “a metonímia adequada” (uma espécie de virtualização do corpo de performance de Phelan). O manifesto *glitch*, não estando, no entanto, só a referir-se ao corpo feminino, parece responder de forma original a uma questão de Phelan em “Ontologia da performance”: a da possibilidade de representar o corpo feminino, “uma vez que o corpo da mulher e a personagem feminina não podem ser postos em cena ou vistos dentro de um *medium* representacional sem desafiar a hegemonia do desejo masculino” (Phelan, 1993: 164). Estas formas alternativas de construção de subjetividade que radicalizam a representação da imagem visível através da “infiltração” no sistema, como propõe Russel, permitem trabalhar um gesto artístico de desaparecimento enquanto dissimulação, adaptação, encriptação, usando modelos de conhecimento multimédia como subversão e alerta. Ou seja, parece haver um potencial criativo na consciência de que o algoritmo produz novas subjetividades (considerando a preocupação de Downey) e na procura do lugar ambíguo “entre” polaridades binárias, o espaço de reivindicação de um sistema não normativo.

Na edição mencionada do *Journal of the Performing Arts*, no artigo “Presence and Disappearance”, José A. Sánchez escreve sobre o valor da presença na conceção da teatralidade do século XX (a propósito da representabilidade do corpo ausente no contexto performático, não obrigatoriamente virtualizado) enquanto

garantia de autenticidade e implicação política e ética, em contraste com a sua ausência ou necessidade de desaparecimento no século XXI, às vezes como resistência à transparência das imagens, que falsamente representam a realidade e que perversamente constroem desejo; outras, como resposta a um desaparecimento forçado de corpos numa realidade cuja opacidade desafia qualquer intuito de transparência. (Sánchez, 2019: 6)

No artigo “Seeping Out” da mesma edição, Sebastian Althoff observa, por seu lado, a provocadora proposta da artista multimédia Hito Steyerl no filme *How Not to Be Seen. A Fucking Educational .MOV File*,^[13] de 2013, sobre o empoderamento do sujeito, não na resistência à presença, mas na sua capacidade de se esconder ou desaparecer digitalmente, numa espécie de tutorial da artista para combater qualquer tipo de vigilância (Althoff, 2019). A invisibilidade surge também como dissidência, explícita, neste caso, nas várias instruções/lições do vídeo.^[14] Invisibilidade como objetivo e, nesse sentido, desaparecimento enquanto promessa, como uma receita para o *glitch* de Russel. Ainda no *Journal of the Performing Arts*, Esther Belvis Pons introduz a pesquisa de artistas que exploram apenas a sonoridade em performances e instalações, como veículo, por excelência, de desafio ao visual. Esta proliferação da exploração meramente

[13] O vídeo está disponível no site da ARTFORUM: <https://www.artforum.com/video/hito-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-2013-51651>.

[14] Exemplos de lições e respetivas instruções de Hito Steyerl do vídeo: “How to be invisible by disappearing: living in a gated community; living in a military zone; being in an airport, factory or museum; owning an anti-paparazzi hand bag; being a super-hero; being female and over 50; surfing the dark web; being a dead pixel; being a wifi signal moving through human bodies; being a disappeared person as an enemy of the state, eliminated, liquidated, and then dissimulated. In the decades of the digital revolution one hundred and seventy thousand people disappeared.”

sonora foi potenciada na conjuntura pandémica, inclusive nas artes visuais e performativas. Enquanto reduto último da mediatização do corpo e da saturação da imagem, a divulgação de *podcasts*, áudio-peças, percursos, conversas e *playlists* ganhou um expectável fôlego na fase de imposta pausa na relação presencial artista/espectador, apesar da acessibilidade do vídeo e das plataformas *streaming*. Uma tendência, talvez mais ou menos consciente de um contexto de descrença na imagem, e mais ou menos consequente da carência de meios, mas uma tendência eficaz enquanto resposta ao “desaparecimento da nossa capacidade para analisar criticamente o que vemos” (Pons, 2019: 4).

CONCLUSÃO

As premissas a que o desaparecimento como estratégia artística dá resposta (na medida em que as contraria) são as subjacentes a uma metafísica da presença antropocêntrica e, portanto, dualista, assente no preconceito de que “as aparências são superficiais ou de que a essência é algo que está além da aparência” (Morton, 2018: 131). No desaparecimento há um sentido de fantasmagoria, seja este hibridização virtual ou eco de um corpo ausente, que perturba a necessidade humana de representação associada ao visível. Esta perturbação reflete a crise de negação do pós-humanismo, a inaptidão de desmantelar o Antropoceno e devolver ao humano o sentido de coexistência com o não humano e com a natureza. O vício do correlacionismo alimenta apenas o inteligível, o abarcável, o representável^[15] (Morton, 2018).

Uma metafísica da presença compatível com a condição pós-humana é uma metafísica que não exige às coisas uma estabilidade presente e aparente. Não exige, sequer, como é sugerido pelos vários autores que evoco, inteligibilidade. Proponho ler a crise da subjetividade, representação e visibilidade como uma crise de amadurecimento da humanidade, uma crise resultante da “passagem para a vida adulta”, sobre a qual algumas materializações referidas neste texto são sintomáticas, qual ritual de emancipação: a exploração do virtual como arma; a desidentificação como alternativa à desconstrução; a abstração como matéria corpórea; etc. Assim, escolho adotar o termo *glitch* e deslocá-lo para uma abrangência mais ampla, uma espécie de atualização da condição ontológica contemporânea do desaparecimento não exclusivo à representabilidade do(s) corpo(s), mas inerente ao movimento de passagem para o pós-humanismo e à materialização desse movimento artisticamente.

→ [15] Morton acrescenta que a exclusão do invisível, do paranormal e do fantasmagórico é também uma consequência da religião monoteísta e da modernidade.

Se aceitarmos, numa atitude “orientada para uma ontologia do objeto” (em que “objeto” inclui ideias, algoritmos, abstrações, redes digitais, etc.), que todas as coisas existem da mesma maneira, entendemos que a convergência pós-antropocêntrica e pós-humanista implica considerar a estranheza, a irrealidade, a fantasmagoria e o paranormal, por exemplo, na medida em que implica a coexistência com o não inteligível.^[16] A rejeição da imagem e a sua utilização ou desmaterialização virtual parecem corresponder mais ao amadurecimento do humano no seu caminho para o pós-humano (aberto à estranheza e à inapreensibilidade das coisas) do que apenas a uma saturação da imagem polida e positiva. Mas esta evolução não tem que ser sinónimo de negatividade e fatalismo. Aliás, como sugerem Braidotti, Morton e Russel, a construção de novas subjetividades, assentes em sujeitos libertos do “mundo à sua imagem”, e em sintonia horizontal com todos os humanos e não humanos, é cada vez mais irónica, provocadora e humorística, encriptada, com buracos (falhas, *glitch*).

No entanto, as coisas serem como são e nunca como aparecem ser não implica que a sua aparência esteja separada de como elas são. A aparência é intrínseca ao ser, e é intrinsecamente estranha e misteriosa. O *glitch* é esta condição. Não é presente ou ausente. A coisa “outra” em que o corpo do *performer* se transforma, e de que Phelan fala na sua ontologia, tem a ver com este carácter não dualista de aparência/essência. Ou seja, a irrepresentabilidade do corpo feminino, por exemplo, não se avalia na sua ausência ou presença. Podemos pensar o desaparecimento (seja da problemática da representação feminina ou outra), apesar de aqui explorado nas suas formas mais

[16] O desaparecimento também de um sentido de beleza neoliberal, polida, sempre positiva e sem resistências, como a de beleza *slick* descrita por Byung-Chul Han no livro *A salvação do belo* (2016).

evidentes de fantasmagoria da imagem (do visível), como espécie de puberdade desse corpo em fase de tomada de consciência da fratura pós-antropocêntrica e pós-humanista. Uma consciencialização que não tem de ser dolorosa ou traumatizante, mas pode mesmo incluir paródia, humor, celebração, e na qual a arte, na sua natureza transdisciplinar, tem uma função agregadora, tradutora e politicamente potente. Em todo o caso, um processo de amadurecimento de noções tão importantes como a de não podermos ver de fora (e muito menos controlar) aquilo a que chamamos Natureza.

Proponho pensar uma ontologia *glitch*, uma condição intrínseca às manifestações artísticas que trabalham o movimento de tomada de consciência de um humano ontologicamente mais preparado para lidar com o mundo-além-de-si, onde coexiste com outros objetos. Hoje estamos mais próximos da pós-humanidade. As imagens não representarem nem sujeitos nem objetos, tal não é sintoma de falha de competências, é sintoma da falha como competência. Uma competência essencial aos desafios da pós-humanidade e da crise apontada por Downey. O caso das artes performativas, particularmente afetas à representabilidade e à copresença, desafia de forma mais evidente a condição *glitch*, mas considero que esse confronto, justamente por isso, pode provocar novos gestos e ferramentas interessantes.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALTHOFF, Sebastian (2019)**, "Seeping Out. The Diminishment of the Subject in Hito Steyerl's How Not to Be Seen", *Performance Research*, 24.7, 9298, [DOI: 10.1080/13528165.2019.1717871](https://doi.org/10.1080/13528165.2019.1717871).
- BALASKAS, Bill / Carolina Rito (eds.)**, *Institution as Praxis, New Curatorial Directions for Collaborative Research*, Berlim, Sternberg Press.
- BEHAR, Katherine (ed.) (2016)**, *Object-Oriented-Feminism*, Londres e Minneapolis, University of Minnesota Press.
- BRAIDOTTI, Rosi (2001)**, *Cyberfeminism with a Difference*. Disponível em: <https://rosibraidotti.com/publications/cyberfeminism-with-a-difference/>.
- BRAIDOTTI, Rosi (2019)**, *Posthuman Knowledge*, Cambridge e Medford, Polity Press.
- DOWNEY, Anthony (2020)**, "Where Is the Knowledge We Have Lost in Information? Speculative Research and Digital Methodologies", in Bill Balaskas / Carolina Rito (eds.), *Institution as Praxis, New Curatorial Directions for Collaborative Research*, Berlim, Sternberg Press, 226–249.
- FARJOUN, Amir / Sarah Lucie (2018)**, "Objects of Study: Methods and Materiality", in *Theatre and Performance Studies*. [Conference]. Nova Iorque, The Center for the Humanities, CUNY, 10 de maio. Disponível em: <https://www.centerforthehumanities.org/distributaries/thoughts-on-objects-of-study-methods-and-materiality-in-theatre-and-performance-studies-part-2>.
- FAROCKI, Haron (2000)**, *Eye/Machine*. Disponível em: <https://www.harunfarocki.de/installations/2000s/2000/eye-machine.html>.
- FERRANDO, Francesca (2020)**, *Philosophical Posthumanism*, Londres, Bloomsbury Publishing.
- HAN, Byung-Chul (2016)**, *A salvação do belo*, trad. Miguel Serras Pereira, Lisboa, Relógio D'Água.
- HARAWAY, Donna (2002)**, "O manifesto ciborgue: a ciência, a tecnologia e o feminismo socialista nos finais do século XX" [1985], trad. Ana Maria Chaves, in Ana Gabriela Macedo (org.), *Género, identidade e desejo – Antologia crítica do feminismo contemporâneo*, Lisboa, Edições Cotovia, 221–250.
- HARMAN, Graham (2002)**, *Tool-Being: Heidegger and the Metaphysics of Objects*, Chicago, Open Court.
- MORTON, Timothy (2013)**, *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the world*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- MORTON, Timothy (2018)**, *Being Ecological*, Londres, Pelican Publishing Company.
- PHELAN, Peggy (1993)**, *Unmarked. The Politics of Performance*, 2ª ed., Londres e Nova Iorque, Routledge.
- PHELAN, Peggy (1993)**, "The Ontology of Performance", in *Unmarked. The Politics of Performance*, 2ª ed., Londres e Nova Iorque, Routledge, 146–166.
- PONS, Esther Belvis (2019)**, "Introduction". *Performance Research*, 24.7, pp. 1–5, DOI: [10.1080/13528165.2019.1717855](https://doi.org/10.1080/13528165.2019.1717855).
- RUSSEL, Legacy (2020)**, *Glitch Feminism*, Brooklyn e Londres, Verso Books.
- SÁNCHEZ, José A. (2019)**, "Presence and Disappearance", *Performance Research*, 24.7, pp. 6–15, DOI: [10.1080/13528165.2019.1717858](https://doi.org/10.1080/13528165.2019.1717858).
- WARK, McKenzie (2004)**, *A Hacker Manifesto*, Cambridge e Londres, Harvard University Press.