

**O Corpo Masculino *Queer* e Digital na Arte Contemporânea:
Ryan Trecartin e Jacolby Satterwhite**

Miguel Arrais Pacheco

**Dissertação de
Mestrado em Ciências da Comunicação**

Abril, 2015

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção
do grau de Mestre em Ciências da Comunicação, realizada sob a orientação
científica de António Fernando da Cunha Tavares Cascais

AGRADECIMENTOS

Ao Professor Doutor António Fernando da Cunha Tavares Cascais, pelo rigor da sua orientação e pelo seu auxílio prestado a nível de conhecimentos.

À minha família.

O CORPO MASCULINO *QUEER* E DIGITAL NA ARTE CONTEMPORÂNEA:

RYAN TRECARTIN E JACOLBY SATTERWHITE

MIGUEL ARRAIS PACHECO

[RESUMO]

PALAVRAS-CHAVE: arte contemporânea, *queer*, corpo, corporalização, digital, performance

Esta dissertação pretende analisar as práticas de dois artistas contemporâneos, Ryan Trecartin e Jacolby Satterwhite, nomeadamente a nível do modo como trabalham a intersecção do vídeo digital e da performance como forma de manifestação de corporalizações *queer* através do corpo masculino. Mais concretamente, interessa-nos focar processos de “queerificação” e de produção de corpos que emergem intrinsecamente pelo médium digital, e que exploram as possibilidades transformativas do médium tanto a nível de representação, criação e mutação de formas, como a nível comunicacional e de possibilidades de subjectivação e corporalizações múltiplas. Para tal, partimos dos dois campos teóricos que se mostraram mais pertinentes relativamente aos processos artísticos em análise, nomeadamente: a teoria *queer* pelo modo como definiu o carácter performativo das normas de género e as categorizações identitárias sexuais como suporte da heteronormatividade, identificando estratégias para a sua re-significação; e o pensamento sobre a relação do corpo com o médium digital, pelo modo como delineou processos de corporalização através da tecnologia digital. A análise dos processos artísticos de Ryan Trecartin e Jacolby Satterwhite demonstra como a arte contemporânea é um território fértil não apenas para a exposição de matrizes normativas de opressão, mas também para a criação de mundos radicalmente *queer* em que, fazendo uso do potencial transformativo do médium digital, se manifestam realidades e corpos onde a normatividade é totalmente implodida.

**THE QUEER AND DIGITAL MALE BODY IN CONTEMPORARY ART:
RYAN TRECARTIN AND JACOLBY SATTERWHITE**

MIGUEL ARRAIS PACHECO

[ABSTRACT]

KEYWORDS: contemporary art, queer, body, embodiment, digital, performance

This dissertation has the purpose of analysing the practices of two contemporary artists, Ryan Trecartin and Jacolby Satterwhite, more specifically the way that their work intersects digital video with performance as a means to manifest queer embodiments through the male body. Therefore, we are interested in focussing on processes of queering, as well as the production of bodies, that emerge intrinsically through the digital medium, and which explore the potential for transformation afforded by the medium, both in terms of representation, creation and mutation of forms, and in terms of communicability and possibilities for multiple subjectivities and embodiments. For this purpose, we begin with the two most relevant theoretical fields for the artistic practices under analysis, namely: queer theory, for the way it defined the performative character of gender norms and sexual identity categories as a support of heteronormativity, as well identifying strategies for its resignification; and theoretical work on the relation of the body with the digital medium, for the way it sketched processes of embodiment through digital technology. The analysis of Ryan Trecartin and Jacolby Satterwhite's artistic processes demonstrates how contemporary art is a prolific field not only for exposing normative frames of oppression, but also for the creation of radically queer worlds where, through the use of the transformative potential of the digital medium, it is possible to manifest realities and bodies in which normativity is totally collapsed.

ÍNDICE

Introdução	1
Capítulo I: Re-subjectivação e Performatividade	3
Capítulo II: O Corpo (<i>Queer</i>) pela Tecnologia Digital	15
Capítulo III: Análise de Práticas Artísticas	35
III. 1. Ryan Trecartin: Teatros Esculturais <i>Queer</i>	35
III. 2. Jacolby Satterwhite: Universos <i>Queer</i> em Movimento	49
Conclusão	64
Bibliografia	66
Videografia	75
Anexos: Imagens	77
Anexo 1	77
Anexo 2	78
Anexo 3	79
Anexo 4	80
Anexo 5	81
Anexo 6	82
Anexo 7	83
Anexo 8	84

INTRODUÇÃO

A manifestação de vozes *queer* na criação artística tem surgido ao longo dos tempos de modos variados e seguindo diferentes estratégias, intimamente ligadas às dinâmicas sociais e políticas presentes, visível ou invisivelmente, em épocas diversas. A criação de uma genealogia da presença *queer* artística, muitas vezes seguindo leituras reinterpretativas do passado, permitiu identificar modos de codificação ou sublimação de subjectividades posicionadas periféricamente em relação à dominante heteronormativa, algo que Eve Kosofsky Sedgwick (1990) identificou como uma “epistemologia do armário”, ou seja, um modo próprio de pensamento e criação artística que assume a sua condição de ocultação ou velamento.

No contexto das artes visuais, a década de 60 do século XX marcou um período de mudança e o início da maior visibilidade *queer* que podemos observar hoje em dia, o que aconteceu em paralelo com as transformações sociais e políticas das últimas décadas. Ingrid Schaffner (2010) refere, no entanto, que, se nos anos 60 a voz artística *queer* era de início marcadamente *underground*, circulando à volta da ideia de culto, e principalmente transgressiva, actualmente transformou-se numa voz *queer* de “entretenimento, *online* e acessível”, tendo efectuado uma “transição para a cultura de massas”, em que é crucial o “papel dos média e da tecnologia na sua construção” (Schaffner, 2010: 171).

Neste sentido, a contínua penetração *queer* no contexto da cultura popular e artística tem vindo a manifestar-se através de diversas lógicas culturais e segundo diferentes vozes, das quais aqui destacamos duas, nomeadamente os artistas contemporâneos Ryan Trecartin e Jacolby Satterwhite. No território da arte contemporânea, a utilização de média tecnológicos na representação de corpos e identidades e a sua “queerificação” têm vindo a afirmar-se como um campo criativo não normativo proli-fero. Com as possibilidades criadas pelas tecnologias digitais a nível de sistemas de comunicação em rede, e de criação e distribuição de conteúdos, surgiram diversos canais e estratégias artísticas para a exploração, reinvenção e subversão de subjectividades e das corporalizações a elas associadas. Neste sentido, diversos artistas traba-

lham a relação intrínseca entre o médium digital e o seu potencial transformativo e não normativo de manifestação de corpos e identidades.

Este texto procura centrar-se no corpo masculino como objecto de uma análise *queer* em termos da produção artística digital de alternativas à heteronormatividade, à rigidez da identidade binária de género e à cristalização de sexualidades. A escolha exclusiva do corpo masculino para uma análise *queer* poderá parecer uma contradição, mas a sua escolha concreta prende-se com a posição central que o corpo masculino assume na dominante patriarcal heteronormativa. Desta forma, pretende-se que o corpo masculino como objecto de análise permita precisar mais explicitamente as transformações não normativas operadas através da tecnologia digital no contexto da arte contemporânea.

A organização do texto pretende então traçar um percurso em direcção às práticas artísticas de Ryan Trecartin e de Jacolby Satterwhite. Neste sentido, os dois primeiros capítulos manifestam os dois campos de análise que se demonstraram mais úteis ao pensamento sobre o corpo *queer* masculino e digital na arte contemporânea. O primeiro capítulo elabora os traços gerais da teoria *queer*, que teve as suas raízes em Michel Foucault e que foi depois formulada mais concretamente por Judith Butler e Eve Kosofsky Sedgwick. Estes autores criaram a possibilidade de se pensar a sexualidade como dispositivo, e a identidade de género como performatividade passível de reinvenção. O segundo capítulo, por outro lado, trata da relação entre a tecnologia digital e o corpo, focando-se em autores que recuperaram a materialidade do corpo na relação com o médium digital, explorando também o potencial não normativo na criação de corporalizações digitais *queer*.

O terceiro capítulo analisa as práticas artísticas de Ryan Trecartin e de Jacolby Satterwhite, focando o modo como os dois artistas criam, nos seus filmes e vídeos, mundos *queer* digitais habitados por corpos que não se reportam à matriz heteronormativa ou ao binário de identidade de género.

CAPÍTULO I: RE-SUBJECTIVAÇÃO E PERFORMATIVIDADE

A obra de Michel Foucault introduziu profundas alterações no modo de analisar sociedades e políticas, continuando a exercer grande influência no pensamento contemporâneo. Efectuou uma mudança de paradigma ao expor diferentes formas de o Poder ser exercido hoje em dia, não apenas de forma directa e repressiva, mas principalmente de modos dispersos e segundo lógicas de incorporação pelo sujeito. Neste contexto, o seu conceito de “dispositivo” foi determinante para sistematizar dinâmicas de poder distribuídas e dissimuladas. Foucault (1975) tomou como modelo o Panóptico, protótipo de prisão criado por Jeremy Bentham em 1787, para analisar a sociedade moderna, ou o “panoptismo” desenvolvido no século XIX, “o qual vai muito para além da estrutura arquitectónica das instituições panópticas e que de algum modo constituíram os laboratórios de manipulação dos indivíduos humanos com vocação para se disseminarem por todo o tecido social e dar origem ao homem moderno que somos” (Cascais, 2009: 33). O Panóptico de Bentham definia uma estrutura arquitectónica prisional que instalava um sistema de visibilidade total sobre os prisioneiros, sem que estes tivessem a possibilidade de saber se estariam ou não a ser vigiados a cada momento. Esta dúvida alteraria o comportamento dos prisioneiros, na medida em que estes assumiriam poder estar a ser vigiados continuamente e tornar-se-iam dóceis por antecipação, incorporando assim o sistema de poder distribuído, um poder que não se baseava tanto na repressão física sobre o corpo do prisioneiro, mas na instauração de um “poder sobre o espírito” (Cascais, 2009: 33), um poder “invisível e inverificável” (Michel Foucault, citado em Cascais, 2009: 34).

A partir do modelo panóptico, Foucault vai identificar dinâmicas de poder análogas no modo como a sociedade moderna se organizou em torno de outras instituições, sendo esta forma de poder estendida de forma a contribuir para a generalização de “sociedades normalizadoras e disciplinares”, onde se pretendeu uma “visibilidade absoluta como sistema generalizado de controle dos corpos e das almas” (Cascais, 2009: 33). É aqui que o conceito de “dispositivo” se insere, na instauração de um “poder furtivo que tudo vê sem se deixar ver a ele próprio” (Id., 33) e que cria uma “sujeição real que nasce mecanicamente de uma sujeição fictícia” (Id., 35). O dispositivo vai

então constituir um sistema de poder complexo, muito para além da opticalidade do Panóptico, cuja execução se dissimula de modo a parecer ser não uma causa ou origem, mas um efeito. António Fernando Cascais (2009) sistematiza o dispositivo de Foucault segundo diferentes características: reticularidade, carácter estratégico e performatividade. A reticularidade define-se pela estrutura complexa, heterogénea e acentrada de elementos discursivos, não discursivos e espaciais. O carácter estratégico refere-se à contínua sustentação do dispositivo, com a criação de “relações de forças que sustentam tipos de saber e que são por eles sustentadas” (Michel Foucault, citado em Cascais, 2009: 39), ao mesmo tempo que as relações entre os diferentes componentes do dispositivo se vão regenerando, podendo “mudar de posição ou modificar a sua função numa espécie de *jogo*” (Ángel Gabilondo, citado em Cascais, 2009: 39-40). O carácter performativo do dispositivo prende-se com “a sua capacidade de produzir efeitos de sentido” (Cascais, 2009: 40), constituindo “o indivíduo moderno como objecto e como sujeito” (Hubert Dreyfus e Paul Rabinow, citados em Cascais, 2009: 40), ou seja, não apenas submetido, mas também participante do processo da sua subjectivação.

Foucault não vai apenas falar do dispositivo panóptico, mas também de outro dispositivo de disciplina dos corpos que ganhou igualmente força no século XIX: o dispositivo da sexualidade. Foucault (1977) define então a sexualidade como dispositivo de poder e de saber, que organiza os corpos e constrói identidades, as quais por sua vez são incorporadas pelo sujeito e constituídas como suas. O autor esquematiza este modelo normativo como estando interligado com práticas jurídicas e científicas, e afasta-o da ideia de repressão que até então era considerada a característica central da era vitoriana. De facto, Foucault vai dizer que o pensamento sobre a sexualidade não efectuou um silenciamento de sexualidades não normativas (concentradas na heterossexualidade reprodutora da família) mas, muito pelo contrário, operou segundo o princípio de “disseminação e de implantação das sexualidades polimorfos, e que a vontade de saber não se deteve perante um tabu que não se devia destruir, mas se obstinou – através de muitos erros, sem dúvida – em construir uma ciência da sexualidade” (Foucault, 1977: 18).

Segundo esta vontade epistemológica, organizaram-se os corpos, compartimentaram-se as práticas sexuais e, fundamentalmente, construíram-se identidades.

Foucault aponta desde logo para a psiquiatria e outras práticas médicas e institucionais como agentes centrais neste dispositivo de poder que controla e inscreve os corpos sexuais. Aqui, Foucault fala de um duplo processo: por um lado, uma “economia restritiva” e um policiamento dos enunciados e das enunciações (Id., 22); por outro lado, uma “explosão discursiva” sobre o sexo (Id., 21), “incitamento institucional a falar dele” (Id., 22), tratando o sexo como “uma coisa que não se tem simplesmente que condenar ou tolerar, mas que gerir, que inserir em sistemas de utilidade, que regular para o bem de todos, que fazer funcionar em ordem a um óptimo” (Id., 28-9), ao mesmo tempo que, aparentemente em paradoxo, se instala nas sociedades modernas a saliência do sexo como “o segredo” (Id., 40).

Esta produção discursiva de organização do sexo vai, no entanto, ter uma função ainda mais fundamental, que é a produção dos próprios efeitos que vai analisar. Foucault vai explicar que, a par da normalização da sexualidade, se operou a medicalização de todas as práticas sexuais divergentes dessa norma, dando origem à produção efectiva de “heterogeneidades sexuais”, “uma dispersão das sexualidades, um reforço das suas formas diversas, implantação múltipla das ‘perversões’.” (Id., 42). De facto, tal como João Manuel de Oliveira (2011) refere, Foucault “encara o discurso como uma forma de poder e que ao representar identidades, também as está a construir. A constituição das subjectividades é maneira de incorporarmos as normas e práticas socialmente construídas (...). E é precisamente a partir deste conceito de subjectivação que constitui identidades, em vez de meramente as representar” (Oliveira, 2011: 57-8). Assim, o dispositivo da sexualidade exerce e difunde o seu poder sobre os corpos de diversas formas, nomeadamente ao criar categorias e identidades sexuais fixas pelas quais pretende penetrar os corpos, disseminando essas categorias, semeando-as no real e incorporando-as nos indivíduos (Foucault, 1977: 49); ao estabelecer interdições e sistemas de vigilância (Id., 47); ou ao definir espaços que aparentam separar ou segregar identidades, impulsos e prazeres, mas que funcionam como um “mecanismo iniciador e multiplicador” daquilo que estaria a inibir (Id., 51). Foucault fala também da relação crucial entre prazer e poder, que se reforçam e prolongam mutuamente e segundo um “duplo efeito”: “prazer de exercer um poder que interroga, vigia, espreita,

espia, rebusca, apalpa, traz à luz; e, do outro lado, prazer que se ateia por ter de escapar a esse poder, fugir-lhe, enganá-lo ou mascará-lo" (Id., 50).

Um dos aspectos mais eficazes do dispositivo de sexualidade é o facto de exercer um poder que oculta os seus mecanismos (Id., 90), sendo a sexualidade "um efeito com valor de sentido" (Id., 152). Assim, ao penetrar os corpos, fixar sexualidades e construir identidades, o poder exercido é incorporado pelo sujeito, passando a parecer ser aí, na sua constituição enquanto sujeito, que se acredita estar a sua origem. Foucault afirma, no entanto, que "onde há poder há resistência e que, contudo, ou talvez por isso mesmo, esta nunca está em posição de exterioridade relativamente ao poder" (Id., 99). Aponta também para o facto de os "nexos de poder" não poderem "existir senão em função de uma multiplicidade de pontos de resistência, que desempenham, nas relações de poder, o papel de adversário, de alvo, de apoio, de pretexto para uma intervenção" (Id., 100), e refere a criação de discursos "em troca" da parte das figuras cujas sexualidades fixadas são discriminadas, que funcionam também, juntamente com os discursos de poder, como "elementos ou blocos táticos no campos das relações de força" (Id., 106). Mas talvez o ponto fulcral do dispositivo de sexualidade, que o tornou "indispensável" (Id., 159) foi a "armação de uma teoria geral do sexo" (Id., 158), segundo a qual "a noção de «sexo» permitiu reagrupar, segundo uma unidade artificial, elementos anatómicos, funções biológicas, comportamentos, sensações, prazeres, e permitiu fazer funcionar esta unidade fictícia como princípio causal, sentido omnipresente, segredo a descobrir por toda a parte: o sexo funcionou, pois, como significante único e como significado universal", como "linha de contacto entre um saber da sexualidade humana e as ciências biológicas de reprodução" (Id., 159).

Foucault refere mesmo que através desta noção unitária de sexo, "o dispositivo de sexualidade suscitou um dos seus mais essenciais princípios internos de funcionamento: o desejo do sexo – desejo de o ter, desejo de a ele aceder, de o descobrir, de o libertar, de o articular em discurso, de o formular em verdade" (Id., 161), segundo o qual pensamos que "afirmamos contra todo o poder os direitos do nosso sexo, quando, na realidade, [ele] nos amarra ao dispositivo de sexualidade" (Id., 161). Foucault localiza então a possibilidade de resistência ao poder exercido pelo dispositivo da sexualidade não no desejo em si, mas nos corpos e nos prazeres, e nos saberes múltiplos

daí provenientes (Id., 162). É aqui que existem possibilidades de re-subjectivação, que são inadvertidamente abertas pelo próprio processo de subjectivação exercido pelo dispositivo de poder. Assim, se o sujeito é construído pelo dispositivo, e não é definido à partida por uma sexualidade essencial, poderá então interferir nesse processo e re-subjectivar-se.

O pensamento de Foucault foi extremamente influente no modo de pensar a sexualidade e a identidade, nomeadamente para o desenvolvimento da teoria *queer*. Ao desconstruir a “teoria geral do sexo” e ao delinear a importância dos discursos na criação e fixação das categorias da sexualidade e identidades decorrentes, Foucault criou as ferramentas de análise para que Judith Butler (1990) reflectisse sobre a construção discursiva e social das identidades de género, algo que Foucault problemáticamente não referiu na sua obra (Butler, 1990: xxxiii).

João Manuel de Oliveira (2011) refere que “Butler (1990) parte da preocupação em pensar a multiplicidade dentro do género e cruzá-lo com outras categorias, como seja o sexo e o desejo. (...) Para Butler (1990), o sexo é uma categoria genderizada. Ao contrário de uma imutabilidade biológica, o sexo é estabelecido pelos dispositivos de produção de género (ver também, Butler, 1993). Logo, o género é mais do que a atribuição de significados sobre a diferença biológica, é igualmente um meio discursivo, através do qual se constitui a naturalização do sexo ou a natureza dos sexos” (Oliveira, 2011: 57). De facto, Butler segue a distinção de “sexo” e de “género”, mas não os opõe enquanto análogos, respectivamente, a “natureza” e “cultura”: “o género não está para a cultura como o sexo está para a natureza; o género é também os meios discursivos/culturais pelos quais a “natureza sexuada” ou “um sexo natural” é produzido e estabelecido como “pré-discursivo”, anterior à cultura, uma superfície politicamente neutra *sobre a qual* a cultura actua” (Butler, 1990: 10). Butler alerta então que “esta produção do sexo como o pré-discursivo deve ser entendida como o efeito do aparato de construção cultural designado pelo género” (Id., 10).

Butler parte também da ideia de que “a normatividade sexual fortifica a normatividade de género” (Id., xi). O dispositivo de sexualidade exerce poder e controlo sobre possibilidades de género, inscrevendo um “conhecimento naturalizado de género [que] opera como uma circunscrição preemptiva da realidade” (Id., xxiv), que se apoia

nas supostas “categorias fundacionais da identidade – o binário do sexo, do género, e o corpo” (Id., xxxi), além do próprio desejo –, que Butler pretende expor como tendo sido “designadas enquanto uma origem e causa”, quando na verdade são “efeitos de instituições, práticas, discursos com múltiplos e difusos pontos de origem” (Id., xxxi). Sendo o falocentrismo e a heterossexualidade compulsória as instituições por detrás da normatividade de género (Id., xxxi), que consolidam a heteronormatividade reprodutora, esta mesma normatividade vai também definir os corpos aos quais é concedida a inteligibilidade, e aos quais esta é negada, os corpos “considerados falsos ou irrealis ou ininteligíveis” (Id., xxv).

Ao nível do processo de subjectivação, Butler vai fazer o cruzamento do pensamento de Foucault com a psicanálise (Oliveira, 2011: 60), definido este processo como não “apenas um processo de internalização normativa, mas também um modo de inaugurar uma vida psíquica que permite distinguir a vida interior e exterior” (Oliveira, 2011: 59). Aqui, Butler dá também particular importância ao modo como Foucault fala do processo de subjectivação segundo o qual “a lei não é literalmente internalizada, mas incorporada, com a consequência de que são produzidos corpos, os quais significam essa lei sobre e através do corpo; aí a lei é manifesta enquanto a essência dos seus seres, o significado da sua alma, a sua consciência, a lei do seu desejo” (Butler, 1990: 171). Butler vai então defender que a identidade enquanto essência interior é uma ilusão, resultado de processos de subjectivação que se baseiam na “identificação enquanto fantasia encenada ou incorporação” (Id., 173).

Butler caracteriza então a identidade de género como processo performativo, na acepção linguística do termo proveniente da teoria do acto falado, que descreve a “prática discursiva que encena ou produz aquilo que nomeia” (1993: xxi). O género é, desta forma, um contínuo “fazer” que é resultado de “actos, gestos, e desejo [que] produzem o efeito de um núcleo ou substância internos”; “tais actos, gestos, encenações, entendidos em termos gerais, são *performativos* no sentido de que a essência ou identidade que de outro modo dão a entender expressar são *fabricações* manufacturadas e sustentadas através de sinais corporais e outros meios discursivos”, criando ilusões de “interioridade” que servem o propósito de “regulação da sexualidade dentro do quadro obrigatório da heterossexualidade reprodutora” (1990: 173), ou seja, uma

“interioridade” que Butler expõe como “efeito e função de um discurso decididamente público e social” (Id., 173). Aqui, Butler dá também importância à performatividade enquanto simultaneamente linguística e teatral e ao modo como estas características se relacionam e interligam (Id., xxvi). E, fundamentalmente, caracteriza o género performativo como repetição, análoga a um ritual: “a acção do género requer uma performance que é repetida. Esta repetição é a um tempo reencenação e reexperiência de uma série de significados já socialmente estabelecidos” (Id., 178), segundo o binário masculino-feminino que consolida a matriz heterossexual através do “tácito acordo colectivo para performar, produzir, e sustentar géneros discretos e polares enquanto ficções culturais” (Id., 178). Todo este processo introduz então o género como “construção que regularmente esconde a sua génese” (Id., 178), estabelecendo os seus efeitos como se fossem essências naturais.

No entanto, sendo a identidade de género um processo, uma actividade, e não um estado ontológico fixo, criam-se modos da sua desestabilização, nomeadamente pela “prática sexual [que] tem o poder de destabilizar o género” (Id., xi). Primeiro que tudo, Butler refere o ponto de vista segundo o qual a própria matriz heterossexual “oferece posições sexuais normativas que são intrinsecamente impossíveis de incorporar, e que o persistente fracasso em identificar-se totalmente e sem incoerência com estas posições revela a heterossexualidade em si não apenas como lei compulsória, mas como uma inevitável comédia” (Id., 155). Por outro lado, Butler refere também outras práticas e discursos presentes na cultura *gay* e lésbica em que “proliferam identidades sexuais especificamente *gay* ao apropriarem-se e redistribuírem-se as categorias do sexo” (Id., 156), ou seja, criando justaposições, tensões ou transgressões entre o corpo e as categorias de “feminilidade” e “masculinidade”, multiplicando os “possíveis locais de aplicação do[s] termo[s], para revelar a relação arbitrária entre o significante e o significado” (Id., 156), ao mesmo tempo que são criadas relações eróticas dinâmicas e a produção de desejo daí decorrente (Id., 157).

A nível de estratégias de apropriação e re-significação das categorias de género, Butler vai referir a prática *drag* como paradigmática, na medida em que expõe do modo mais directo a performatividade dos processos de identificação de género, enfraquecendo e desnaturalizando os mecanismos pelos quais a matriz heterossexual se

consolida continuamente. Apesar de alertar para o facto de nem todas as práticas *drag* serem subversivas (1993: 176), Butler sublinha o seu potencial subversivo e paródico relativamente ao poder do binário de género instituído pela heteronormatividade: “o *drag* subverte completamente a distinção entre espaço psíquico interior e exterior e parodia efectivamente tanto o modelo expressivo de género como a noção de uma identidade de género verdadeira” (1990: 174). Butler define então o próprio género como um processo de imitação sem original (Id., 173), ou seja, uma cópia de uma cópia com “a aparência de substância” (Id., 179), que nunca pode ser verdadeiramente internalizada porque as normas de género são “fantasmáticas, impossíveis de incorporar” (Id., 179). Estas normas não são expressivas, porque não expressam uma essência interior, mas sim performativas, porque no seu processo constituem a ilusão dessa mesma interioridade do sujeito (Id., 180), sujeito que é então formado por esse mesmo processo: “sujeitado ao género, mas subjectivado pelo género, o “eu” não precede nem sucede o processo desta genderização, mas emerge apenas dentro de e enquanto a matriz das próprias relações de género” (1993: xvi).

Se o género é o resultado de um “processo regulado de repetição” (1990: 185), cujas regras de significação “não só restringem, mas permitem a asserção de (...) novas possibilidades de género” (Id., 185), é então nessa repetição que se podem manifestar práticas subversivas e onde a possibilidade de “agência” se pode localizar (Id., 185). Aqui, é importante a distinção que Butler faz entre performatividade e performance de género e o modo como estas se relacionam com o género enquanto construção que não implica “voluntarismo ou individualismo” nem uma escolha da parte de um sujeito (1993: xxiii): a performatividade do género constitui “uma reiteração forçada de normas” (Id., 59), “uma modalidade discursiva que irá constituir os sujeitos, pela atribuição de uma ontologia” (Oliveira, 2011: 59) e que “precede, constrange, e excede o performer” (Butler, 1993: 178); a performance, por seu lado, é um contínuo conjunto de actos, “uma produção ritualizada, um ritual reiterado sob e através de estrangimento” da norma performativa (Id., 60), mas que não é reduzido a essa norma. Assim, se “o género opera num sistema de normas”, “as performances de género partem dessas normas para se concretizarem em consonância ou para as tentarem re-significar,

no caso de performances subversivas de género como o *drag* ou as afirmações *queer*" (Oliveira, 2011: 59).

Eve Kosofsky Sedgwick (1990), cujo contributo para a delineação da teoria *queer* foi igualmente fundador, vai também partir do pensamento de Foucault acerca do dispositivo da sexualidade e da criação da figura do homossexual, para reformular o pensamento e a produção cultural do século XX segundo a égide da definição do binário homo/heterossexual. Referindo-se ao momento em que "a palavra "homossexual" entrou no discurso Euro-Americano" no último terço do século XIX, Sedgwick diz que, tal como cada pessoa era definida pelo seu género masculino ou feminino, passou também a ser obrigatoriamente definida por "uma homo- ou hetero-sexualidade, uma identidade binária que estava cheia de implicações, não obstante confusas, relativas até aos aspectos ostensivamente menos sexuais da existência pessoal" (Sedgwick, 1990: 2). Como tal, Sedgwick defende que "a linguagem da sexualidade não apenas intersecta mas transforma as outras linguagens e relações" pelas quais adquirimos conhecimento (Id., 3).

Partindo da desconstrução que Foucault (1977) operou em relação à teoria da repressão da sexualidade, Sedgwick vai também desconstruir o binário homo/heterossexual, defendendo que a homossexualidade foi e continua a ser um factor indispensável à instituição da heterossexualidade, tendo sido produzida enquanto o seu negativo, condensando todo uma série de excessos à heterossexualidade que permitem a constituição desta como aparentemente estável. Assim, Sedgwick vai "demonstrar que categorias presentes numa cultura como oposições binárias simétricas – heterossexual/homossexual neste caso – na realidade subsistem numa relação tácita mais indecisa e dinâmica" (Id., 10), repletas de contradições e significações múltiplas. Sedgwick fala então na criação de uma relação de subordinação ontológica, exclusão e marginalidade da homossexualidade em relação à heterossexualidade, ao mesmo tempo que a própria definição de heterossexualidade depende desse processo. Assim, a homossexualidade é simultaneamente externa e interna à heterossexualidade, criando uma simultânea relação de exclusão e dependência, o que instala uma crise no interior desta definição binária (Id., 10). Este binário é então colocado por Sedgwick numa posição central "a toda a identidade e organização social moderna Oci-

dental (e não meramente à identidade e cultura homossexuais)", a par dos "pontos cruciais mais tradicionalmente visíveis do género, classe e raça", com os quais, de resto, estabelece também relações internas (Id., 11).

Partindo do modo como, principalmente desde o final do século XVIII, "o 'conhecimento' e o 'sexo' se tornam conceptualmente inseparáveis um do outro" (Id., 73), Sedgwick refere-se a como "a cultura do indivíduo do século XIX procedeu a elaborar uma versão de conhecimento/sexualidade cada vez mais estruturada pela sua assinalada *recusa* cognitiva da sexualidade entre mulheres, entre homens", cujo "efeito gradualmente reificante (...) significou que ao final do século XIX (...) se tinha de facto desenvolvido uma sexualidade particular que era distintivamente constituída *como* segredo" (Id., 73). Assim, com a homossexualidade produzida epistemologicamente distinta como segredo, a "imagem do armário" (Id., 75) obteve particular força na sua representação ou invisibilidade, tanto segundo um discurso homofóbico, como ocupada pelos sujeitos que são constituídos pelo processo de identificação homossexual. Sendo o armário uma posição de instabilidade entre segredo e revelação, opacidade e visibilidade, Sedgwick descreve a sua ocupação pelo sujeito como performativa, na medida em que o sujeito é constituído pelo próprio processo desta ocupação; mas também produtiva, dado que "o aparato do armário" é caracterizado por uma série de "ausências [que] não são apenas o local de supressões brutais, mas persistem em consequência das suas proibições enquanto uma série de indirectões, substituições, e vacilações sexuais que invocam um modo específico de leitura" (Butler, 1993: 102). Tal como Judith Butler (1993) refere em relação ao pensamento de Sedgwick, estes processos de transferência possibilitam então ambiguidade de leituras, que "tanto permitem como escondem os mecanismos do desejo" (Butler, 1993: 106).

Sedgwick (1990 e 1993) dá importância central à performatividade ou pragmática da linguagem na constituição do sujeito homossexual ou *queer*, considerando que "as relações do armário – as relações do conhecido e do desconhecido, do explícito e do implícito em torno da definição homo/heterossexual – têm o potencial de ser peculiarmente reveladoras, de facto, dos actos falados em geral" (1990: 3). Neste sentido, o silêncio é um elemento central que também "conta como um acto falado" (Id., 3), na medida em que é tão produtivo como a própria palavra. Assim, a condição de

“estar no armário” é “uma performance iniciada como tal pelo acto discursivo de um silêncio” constituído particularmente “em relação ao discurso que o rodeia e o constitui diferencialmente” (Id., 3). E também a “saída do armário”, o “*coming out*”, é desde logo um processo performativo e um acto discursivo, dado que a sua nomeação constitui efectivamente a sua produção (Id., 4).

Neste contexto, Sedgwick (1993) vai também trabalhar a questão da “performatividade *queer*”, interligando-a especificamente aos mecanismos produtivos da vergonha, também relacionados com a pragmática da linguagem (1993: 4). A vergonha, antes de mais, “de modo oposto à culpa, é um sentimento negativo que não se anexa àquilo que alguém faz, mas àquilo que alguém é” (Id., 12). Por outro lado, a vergonha “é definida não através da proibição (nem, como tal, pela repressão)”, mas enquanto “um momento disruptivo, num circuito de comunicação identificatória constitutiva de identidade” (Id., 5), algo que Sedgwick relaciona com teorias de desenvolvimento infantil que identificam o surgimento da vergonha como resposta afectiva da criança ao momento em que o seu olhar ou sorriso não é correspondido por outros, resposta esta que se manifesta através de uma “proto-forma (olhos baixos, cabeça desviada) (...) num momento particular numa narrativa repetida particular” (Id., 5). Neste sentido, a vergonha surge como interrupção da identificação da criança, mas que Sedgwick refere ser também constitutiva de “identidade”, ao mesmo tempo que “deriva e visa a sociabilidade” (Id., 5). Sedgwick defende então a vergonha como elemento formador do “carácter” ou “personalidade” do indivíduo, em que “histórias individuais” são transformadas, pela vergonha, ao ponto de “instituírem mudanças bem mais duráveis e estruturais nas estratégias relacionais e interpretativas do indivíduo em relação a si mesmo ou a outros” (Id., 13).

A vergonha enquanto momento “simultaneamente desestruturante e fundacional” da identidade (Id., 5) constitui então o sujeito segundo este mecanismo de disrupção. Por outro lado, “a ‘performatividade *queer*’ é o nome de uma estratégia para a produção de sentido e de ser, relativamente à afeção da vergonha e ao posterior facto do estigma que com ela está relacionado” (Id., 11). Deste modo, “pelo menos para certas pessoas (“*queer*”), a vergonha é simplesmente o primeiro facto estruturante da identidade, que se mantém permanente” e “que tem as suas próprias possibili-

dades metafóricas fortemente produtivas e fortemente sociais” (Id., 14). Sedgwick diz que a identidade é estruturada pela disrupção da vergonha e pelas formas assumidas por esta, que “são integrais a, e excedentes dos processos pelos quais a própria identidade é formada”, mas que simultaneamente “estão disponíveis para o trabalho de metamorfose, redefinição, refiguração, transfiguração, carga e deformação simbólica e afectiva, mas talvez demasiado potentes para o trabalho de expurgo e término deontológico” (Sedgwick, 2003: 63). Assim, “o lugar da identidade que é delineado pela vergonha não determina a coerência ou o sentido dessa identidade, e a raça, o género, a classe, a sexualidade, a aparência e perfeição física são apenas algumas das construções sociais que vão aí cristalizar, derivando dessa afeção originária as suas particulares estruturas de expressão, de criatividade, de prazer e de luta” (1993: 13).

A vergonha é então um elemento crucial na estrutura da identidade “na origem do impulso para o performativo” e, crucialmente, “sem conceder a esse espaço-identidade o carácter de essência” (Id., 14). Identificando este processo como particularmente importante para a performatividade *queer*, Sedgwick refere que a vergonha constitui a identidade enquanto “para-ser-constituída” e, como tal, disponível para processos de “desconstrução” e “desidentificação” (Id., 14); e que, como tal, pode também possibilitar identidades segundas processos de consciência e criatividade em relação a esse mesmo factor estrutural da vergonha (Id., 13). Será então esse o espaço aberto ao agenciamento da performatividade *queer*.

A teoria *queer* e as ferramentas que esta possibilita para (re)pensar uma posição *queer* continuam a mostrar-se influentes hoje em dia, nomeadamente no campo da produção artística que manifesta agências potencialmente subversivas e expositivas dos mecanismos da heteronormatividade. Fazendo uso da constituição social e performativa da identidade e do género, a arte contemporânea é um território fértil *queer*, onde é possível identificar esforços de materializações de corpos e identidades fluidos e mutáveis. Neste contexto, as novas tecnologias digitais, e o seu potencial transformativo tanto a nível social como representacional, são também utilizadas como forma de produção e manifestação de subjectividades e corporalizações *queer*.

O CORPO (*QUEER*) PELA TECNOLOGIA DIGITAL

Marshall McLuhan afirmou, de forma marcante, que os média tecnológicos são “extensões do homem [sic]” (1964: 3). Mais concretamente, identificou também distinções nos modos como estes processos de extensão são operados, de acordo com o tipo de tecnologia: “durante as eras mecânicas tínhamos estendido os nossos corpos no espaço. Hoje, depois de mais de um século de tecnologia electrónica, estendemos o nosso próprio sistema nervoso central num abraço global, abolindo tanto o espaço como o tempo enquanto respeitantes ao nosso planeta” (Id., 3). Para McLuhan, os média tecnológicos como extensões do sujeito produzem toda uma série de “consequências psíquicas e sociais” decorrentes dos “designs ou padrões que amplificam ou aceleram processos existentes” (Id., 8), com impactos múltiplos e profundos a nível político, social e humano.

McLuhan referiu mesmo que nos estaríamos a aproximar do momento da “simulação tecnológica da consciência”, uma afirmação que dava continuidade a todo um discurso relativo ao desenvolvimento tecnológico pensado a nível de paralelismo ou equiparação entre humano e máquina. De resto, esta “fase final das extensões do homem [sic]” (Id., 3) revelava a cisão que McLuhan estabeleceu desde logo entre o corpo e a tecnologia, quando fez subentender que essa relação era característica da era industrial da tecnologia mecânica, tendo depois sido abandonada com a passagem para o momento da tecnologia electrónica, em que a dinâmica passou a ser estabelecida entre a tecnologia e a mente humana.

Katherine Hayles (1999) é uma das vozes que vai criticar o modelo que fez associar os média electrónicos, nomeadamente digitais, exclusivamente à perspectiva da informação, por sua vez definida de modo semelhante a determinadas considerações sobre o funcionamento e a função do pensamento humano. Hayles vai traçar o percurso do processo de “apagamento da corporalização [*embodiment*]” presente no pensamento sobre a relação entre humano e tecnologia, que, no caso concreto da tecnologia digital, se concretizou fundamentalmente a partir do desenvolvimento da cibernética nos anos 40 (Hayles, 1999: xi). Para tal, foi crucial a definição de “informação

como uma entidade distinta dos substratos que a transportam”, que levou à concepção de “informação como uma espécie de fluido sem corpo que poderia fluir entre diferentes substratos sem perda de significado ou forma” (Id., xi). Esta definição de informação abriu também caminho para a continuação do pensamento, desenvolvido desde há vários séculos, assente na comparação entre humano e máquina. Assim, seguindo o pensamento cartesiano de que a identidade humana assenta na consciência, e transformando o conceito de consciência em pensamento enquanto informação, foi possível uma comparação directa entre o funcionamento do computador e do cérebro humano. Neste contexto, o cérebro humano é pensado como processador de informação, mas o processo simétrico ganha também força conceptual, possibilitando a especulação de computadores como entidades vivas e pensantes (Id., 7). Hayles refere também que no centro deste encadear de pensamentos está a ideia mais englobante e “difundida no final do século XX, de que todos os objectos materiais são interpenetrados por fluxos de informação, desde o código ADN até ao alcance global da *World Wide Web*”, além da própria estrutura do universo (Id., 14). Neste sentido, é também facilitada a perspectiva que considera o “código informacional” como a “forma da vida” (Id., 11), não só transformando o conceito do humano, mas facilitando a aceção do corpo como acessório a essa mesma condição.

Por um lado, invocando Carolyn Marvin, Hayles refere também que “uma construção descontextualizada da informação tem implicações ideológicas importantes, incluindo um etnocentrismo Anglo-Americano que considera a informação digital mais importante do que a informação analógica mais ligada ao contexto” (Id., 19). Por outro lado, a cisão entre matéria e informação, com privilégio desta última, que Hayles identifica como estando na base da “condição da virtualidade” característica do nosso tempo, permitiram ver a tecnologia digital como extensão da consciência humana, facilitando fantasias de imortalidade, e funcionando segundo um modelo reticular de acessibilidade e conectividade criador de uma consciência simultaneamente colectiva e heterogénea (Id., 3). É aqui que Hayles identifica a passagem do humano para o pós-humano, em que o sujeito é considerado “uma série de processos informacionais”, e que, tendo a informação “perdido o seu corpo”, constitui a “corporalização como não essencial ao ser humano” (Id., 4). Hayles fala então de novos modelos de subjectivida-

de decorrentes do pós-humano, que implicam “uma cognição distribuída localizada em partes díspares” (Id., 3). Assim, não só se coloca o humano a par das tecnologias de informação que utiliza, como deixa de fazer sentido pensar na subjectividade humana como exterior aos mecanismos informacionais de que faz parte. Hayles não se mostra contrária a este último aspecto, mas sim à descorporalização, tanto da informação como do sujeito (Id., 5). Ao frisar que a visão da informação enquanto padrões independentes da sua materialização foi um processo historicamente construído segundo determinados preceitos, Hayles defende que esta perspectiva nunca foi inevitável, e apela a que se considere a questão da corporalização dentro da condição virtual pela tecnologia, que constitui “a percepção cultural” dos nossos tempos (Id., 13). Ao restituir o corpo à informação, restitui-se também o contexto material e a especificidade à formação ou performatividade da subjectividade do indivíduo, que é constituído como “uma amálgama, uma colecção de componentes heterogéneas, uma entidade material-informacional cujas fronteiras sofrem contínuas construções e reconstruções” (Id., 3) e que assenta “no cruzamento entre a materialidade da informática e a imaterialidade da informação” (Id., 193). Hayles utiliza o termo “informática” segundo a acepção de Donna Haraway, que designa tanto “as tecnologias de informação, tal como as mudanças biológicas, sociais, linguísticas e culturais que iniciam, acompanham, e complicam o seu desenvolvimento” (Id., 29). Parte inerente deste processo de conectividade, o sujeito é reformulado em termos das suas “fronteiras relevantes” ou do modo como interage com a tecnologia e com outros sujeitos, deixando de fazer sentido a questão da presença ou ausência, e passando a ser cruciais as novas modalidades de corporalização do sujeito e produção de significados, mais ligados a processos de transformação e mutação do que a conceitos ou corpos estáveis (Id., 27).

Aqui é importante desde logo referir Donna Haraway (1991) e o conceito de ciborgue que desenvolveu enquanto figura metafórica de fusão entre humano e tecnologia, em que as fronteiras do sujeito se esbatem, mas onde o corpo não desaparece. “Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, simultaneamente criatura com realidade social e uma criatura de ficção” (Haraway, 1991: 222), mas também “uma criatura de um mundo pós-género” (Id., 224). Definindo ainda o ciborgue como uma figura de parcialidades e contradições, Haraway determina

que esta figura é manifestação de diversos esbatimentos de fronteiras que vinham a delinear-se em relação ao humano: “a fronteira entre o humano e o animal” (Id., 225), “entre o organismo animal-humano e a máquina” (Id., 226) e “a fronteira entre o físico e o não-físico” (Id., 228). Haraway aponta para o potencial da tecnologia em devir controlo sobre os corpos, com “construções electrónicas aperfeiçoadíssimas [que] estão em toda a parte e são invisíveis”, definindo mesmo a “maquinaria moderna [como] um deus irreverente e convencido que zomba da ubiquidade e da espiritualidade do Pai” (Id., 229). Aqui, vemos já como a subjectivação do humano pela tecnologia não é em si neutra nem libertadora de dispositivos de controlo, não apenas em termos de controlo-vigilância, mas também controlo-patriarcado.

No entanto, Haraway apela à importância de ter uma “visão dupla”, atenta não apenas às “dominações”, mas também às “possibilidades inimagináveis” (Id., 231) defendendo que “um mundo ciborgue poderia ter a ver com as realidades sociais e corporais realmente vividas” (Id., 231). Sublinhando que “a consciência de género, raça ou classe é uma conquista que nos é imposta pela terrível experiência histórica das realidades sociais contraditórias do patriarcado, do colonialismo e do capitalismo”, Haraway condensa no ciborgue a possibilidade de este, não estando escrito à partida por essas histórias de poder, pegar nas mesmas ferramentas de inscrição dos corpos e escrever novas histórias (Id., 244), sendo que nestas ferramentas de produção de significados se inscrevem as “tecnologias literais – tecnologias que escrevem o mundo, biotecnologia e bioelectrónica – que recentemente textualizaram os nossos corpos como problemas em código” (Id., 244).

Haraway cria a figura do ciborgue sem género como foco de resistência e ferramenta feminista, ou seja, como transgressão às fronteiras de género, mas enquanto corpo material e tecnológico. Neste sentido, o ciborgue não é apenas uma figura feminista, mas pode ser interpretado como figura *queer*. De facto, “os ciborgues podem considerar mais seriamente o aspecto parcial, por vezes fluido, do sexo e da corporização sexual”, em que “o género pode não ser afinal uma identidade global, apesar de toda a sua abrangência e profundidade históricas” (Id., 249). Aqui, “o género dos ciborgues é uma possibilidade local que assume uma vingança global” (Id., 249), abrindo caminho para a desconstrução de outras matrizes de poder, como a raça, o capital e a

sexualidade, através do “*prazer* da confusão de fronteiras e responsabilidade na sua construção” (Id., 224), manifestando assim uma identidade fragmentada, contraditória e parcial, e uma constituição interpenetrada tecnologicamente.

No entanto, a figura do ciborgue marcou também presença em diversos campos de produção cultural, nomeadamente a nível teórico e científico especulativo, na literatura de ficção científica (de forma particularmente incisiva na literatura *cyberpunk*) e na cultura popular mais abrangente. Neste contexto, Claudia Springer (1996) analisou o ciborgue como figura de fusão entre humano e tecnologia, e as diferentes tensões de género que se condensam neste organismo cibernético. Springer refere desde logo que a genderização de objectos mecânicos é um fenómeno que dura desde há séculos, e que “as representações de máquinas têm sido usadas para expressar ideias acerca de identidade sexual e papéis de género”, nomeadamente na era industrial em que era frequente associar-se “energia potente à virilidade masculina” e em que os movimentos rápidos e eficientes da máquina eram imbuídos de carácter sexual, sendo também outro tipo de máquinas, como barcos ou navios, associadas à feminilidade (Springer: 1996: 9). No entanto, com a passagem para a era da tecnologia electrónica, em que o computador se tornou a tecnologia fundamental e representativa a partir do final do século XX, Springer defende que o processo de genderização da tecnologia se complexificou, representando tanto “a relação ambígua do computador com o género” (Id., 9), como “os conflitos contemporâneos culturais sobre a sexualidade e os papéis de género” (Id., 10), nomeadamente com o enfraquecimento parcial da estrutura patriarcal e heteronormativa. Neste sentido, Springer fala do computador como um objecto cujo *design* “apresenta uma superfície descaracterizada e assexuada” e que, como tal, o seu mecanismo é passível de ser tanto masculinizado, pelo seu poder, força, eficiência e velocidade, como feminizado, pelo seu “reduzido tamanho, funcionamento tranquilo e fluido, e a capacidade de absorver o ego do utilizador num elo enfático” (Id., 9). Por outro lado, o computador é também visto como potenciador de maleabilidade de normas de género, nomeadamente ao mais facilmente permitir aos utilizadores assumirem diferentes personagens *online* com diferentes genderizações (Id., 10). A conclusão a que Springer chega é a de que as “metáforas de género contraditórias” em torno do computador reflectem potencialidades subversivas a nível

de género, mas reflectem também esforços em manter normas que apoiam a matriz heteronormativa patriarcal, o que é manifestado no modo como o ciborgue é representado culturalmente. Neste sentido, analisando diversas versões do ciborgue manifestadas na cultura popular, Springer percebe que, “apesar de a cultura popular explorar entusiasticamente o colapso das fronteiras entre humanos e computadores, as fronteiras de género são tratadas menos flexivelmente nos mesmos textos. Os cibercorpos, de facto, tendem a parecer masculinos ou femininos a um nível exagerado” (Id., 64), pelo que se percebe que “o imaginário ciborgue até agora não realizou largamente o ideal “desgenderizado” [*ungendered*] que Donna Haraway teoriza” (Id., 66). Neste contexto, Springer evoca Janet Bergstrom, que refere que “os géneros exagerados são dominantes na ficção científica porque “onde o facto básico da identidade enquanto humana é suspeito e sujeito a transformação no seu oposto, a representação da identidade sexual transporta uma significância potencialmente intensificada, porque pode ser usada como a marca primária de diferença num mundo de outro modo para além das nossas normas”” (Springer, com citação de Bergstrom, 1996: 67). Springer não deixa de encontrar maior fluidez sexual e erótica em alguns textos, directamente decorrentes de processos de fusão com a tecnologia, em que a matéria do corpo é muitas vezes desconsiderada, dando origem a experiências sexuais descorporalizadas, em que o “sexo virtual é puramente cerebral e não-físico” e a estimulação e o prazer sexuais são associados exclusivamente à consciência e representados como “mais poderosos, mais abrangentes” (Springer, 1996: 83). É então curioso constatar como, mesmo quando o corpo é deixado para trás, as definições de género mantêm pelo menos parte do seu exercício normativo.

Ainda no contexto da relação entre o corpo e as tecnologias digitais, Katherine Hayles (1999) refere os estudos de Sherry Turkle, que analisou a questão da identidade simultaneamente dispersa e corporalizada tecnologicamente e os novos processos de subjectivação daí decorrentes. Turkle (1997) analisou o impacto das tecnologias digitais no modo como os sujeitos se relacionam entre si, e sobretudo no modo como constituem a sua subjectividade. A autora percebe que a utilização cada vez mais ubíqua das tecnologias digitais altera o modo como o sujeito pensa sobre si próprio, os outros e a realidade em termos gerais. Contextualizando as alterações trazidas pela

utilização das novas tecnologias em relação a desenvolvimentos nas áreas da ciência, psicologia e pensamento filosófico, Turkle fala fundamentalmente de questões de identidade através da tecnologia do computador, em que “a identidade dum pessoa no computador é a soma da sua presença distribuída” (Turkle, 1997: 17), sendo o sistema digital em rede utilizado “para expandir a presença física do indivíduo” (Id., 29). A identidade forma-se então na tensão entre diferentes tipos de corporalização, enquanto multiplicidade e experimentação: “o eu é múltiplo, fluido, e constituído em interacção com uma rede de máquinas; é formado e transformado pela linguagem; as relações sexuais são trocas de significantes; e a compreensão resulta da navegação sem rumo aparente, mais do que da análise” (Id., 21). Este é um processo performativo, não apenas porque envolve performances dos sujeitos, que recriam ou experimentam com a sua identidade, mas também porque o próprio processo forma essa mesma identidade de modo contínuo e transformativo, produzindo identidades enquanto “novas imagens de multiplicidade, heterogeneidade, flexibilidade e fragmentação” (Id., 263).

Neste sentido, Turkle refere as “janelas” como constituindo “uma poderosa metáfora para pensar o eu como sistema múltiplo e fragmentado” (Id., 18). Por um lado, os mundos em janelas criados pelo computador alteram o próprio modo de pensar a realidade dos indivíduos, em que a realidade física é passível de ser vista como demasiado restrita, não permitindo a intensidade de possibilidades de transformação que é atribuída à Internet, vista como domínio de liberdade e extensão infinitas onde o desejo comanda a experiência (Id., 18). Por outro lado, a aparente simbiose entre sujeito e máquina, em que a utilização do sistema digital em rede produz processos identitários, leva a que os sujeitos se pensem a si próprios como múltiplos e fragmentados. Aqui, Turkle identifica um “novo discurso” decorrente da “presença cultural destas máquinas românticas”, segundo o qual “tanto as pessoas como os objectos foram reconfigurados, as máquinas como objectos psicológicos, as pessoas como máquinas vivas” (Id., 35) ou como “tecno-corpos ligados à corrente” (Id., 262).

Turkle identifica uma grande variedade de experiências na Internet, em que a vida real física e a vida virtual se interligam numa lógica variável de permeabilidade, sendo esbatida a fronteira entre “eu e simulação” (Id., 284). Por um lado, identificou

diversos modos segundo os quais as normas da realidade física penetram os ambientes virtuais, nomeadamente a nível de processos de projecção ou transferência de aspectos relativos à identidade do indivíduo. Mas, por outro lado, identificou um fenómeno inverso, segundo o qual “as normas em permanente mutação do mundo virtual extravasam para a vida real” (Id., 343), criando tensões a nível emotivo e ético entre expectativas e comportamentos, em que as palavras têm muitas vezes a função de acção, com consequências reais sociais. Turkle defende então que as experiências na Internet existem num espaço liminar, em que é reconhecida “a natureza construída da realidade, do eu e do outro” (Id., 394), ou seja, em que os pontos de contacto e interpenetração entre mundo real e mundo virtual potenciam reflexões acerca das dinâmicas sociais, psicológicas e corporais fora do ecrã.

Julian Dibbel (1998) é outro autor que define a experiência na Internet como localizada num espaço entre o real e o imaginário. Utilizando como objecto de análise os ambientes virtuais textuais e interactivos *MUD (Multi-User Dungeon ou Multi-User Domain)* de modo a teorizar sobre a experiência virtual da Internet, Dibbel fala de “novos corpos” e das “diferenças socialmente significativas entre estes corpos e os nossos corpos físicos”, diferenças estas que não estabelecem uma lógica de cisão mas de permeabilidade, que exige constantes negociações e reconfigurações de fronteiras esbatidas (Dibbel, 1998: 12). Dibbel localiza então a experiência da Internet, e a sua criação de significado e valor experiencial, no hiato entre a “vida real” com as normas que a regem, e a “vida virtual” enquanto domínio simbólico onde “quaisquer interações físicas que ocorram consistem numa mistura de sinais electrónicos enviados de locais (...) distantes entre si” (Id., 14). É então este hiato que define a corporalização digital, resultante da constante interacção entre as codificações virtuais e o corpo físico do utilizador.

Neste sentido, referindo-se a experiências sexuais textuais na Internet, Dibbel diz que, “participar, por isso, nesta encenação descorporalizada da actividade da vida mais centrada no corpo é arriscar a compreensão que quando se trata de sexo, talvez o corpo em questão não seja o físico de todo, mas o seu duplo psíquico, a auto-representação à imagem do corpo que transportamos nas nossas cabeças” (Id., 16). No entanto, Dibbel refere desde logo que neste processo de troca simbólica sexual, “até

[nas] agitações das mais apressadas descrições de carícias, suspiros, ou penetrações, as glândulas empenham-se, e frequentemente de forma tão latejante como fariam num encontro romântico da vida real” (Id., 16). Trata-se então de uma experiência que envolve diferentes tipos de corporalizações actuando em tensão, que Dibbel analisa no contexto específico dos *MUD*, mas que servem de analogia à Internet como potenciadora de determinados tipos de experiência e de criação de mundos que “não são exactamente reais nem exactamente fictícios, mas todavia profundamente (...) e emocionalmente verdadeiros” (Id., 17), com a sua própria “poderosa gravidade” (Id., 28). Esta gravidade e intensidade não são diminuídas pela aparente imaterialidade do médium digital, mas baseiam-se exactamente nessa lacuna material, que é preenchida pelo domínio simbólico em interacção com o corpo físico, em que as diferenças entre discurso e acto se esbatem (Id., 27). Dibbel refere também que este hiato simbólico-corporal preenchido pelo utilizador leva a que, quando se trata de troca de estimulações eróticas, o “desejo virtual” por um outro corpo dependa menos desse corpo enquanto “real” do que das codificações segundo as quais ele se apresenta e é passível de ser interpretado (Id., 228). O desejo virtual pode mesmo depender desse próprio carácter simbólico e da “relação sedutoramente indefinida” entre representação e realidade (Id., 229); pode também originar situações de intensas e “lúcidas” corporalizações, caracterizadas por uma “atenção concentrada dirigida a (...) corpos virtuais” (Id., 251) e ao modo como os contornos destes são “modelados” (Id., 230). Por outro lado, é também neste hiato que se negociam tensões entre normas sociais vigentes na realidade física, e a sua transfiguração ou subversão na criação de alternativas virtuais fluidas e múltiplas, nomeadamente a nível de “atitudes relativas ao género” que, no mundo virtual, se manifestam “de modos simultaneamente floridamente inventivos ou venenosamente brutos” (Id., 208).

Allucquère Rosanne Stone (1991 e 1996) vai também partir da questão da interactividade e sociabilidade no uso de tecnologias digitais, mais especificamente o computador e a Internet, para pensar as transformações que ocorrem em termos da questão da corporalização e da constituição de comunidade nesse domínio. Neste sentido, define o “espaço virtual” como um espaço de “interacção criado por acordo comunal”, segundo códigos específicos que dão origem a “mudanças radicais nas con-

venções sociais”, e onde “conceitos como distância, interior/exterior, e mesmo o corpo físico tomam significados novos e frequentemente perturbadores” (Stone, 1991: 83-4). No seguimento de Haraway, Stone define também o espaço virtual do ciberespaço como instanciando “o colapso das fronteiras entre o social e o tecnológico, biologia e máquina, natural e artificial” (Id., 85), criando um domínio que denomina “tecnosocial, de reinvenção e encontro num espaço ele próprio visto como ambiente social e físico, como um tipo de natureza” (Stone, 1996: 42). Aqui, Stone defende um conceito de natureza enquanto as “formas sociais para as quais a tecnologia se tornou invisível” (Id., 38-9), ou seja, quando seres sociais interagem e constituem a sua subjectividade e agência no domínio da “tecnologia-vista-como-natureza” (Id., 38), que se torna o seu “habitat natural”.

No entanto, Stone identifica como questão central ao ciberespaço a alteração da relação entre corpo físico e o “sujeito” que o habita. Stone defende que essa relação tem vindo a ser quebrada, pelo menos desde que começaram a ser criadas comunidades virtuais constituídas através da tecnologia (1991: 85). Alertando para o facto de esta quebra se distinguir marcadamente do binário cartesiano corpo-mente, Stone refere que o elo corpo-sujeito foi utilizado como forma de controlo social e político, aliado a “sistemas de mensuração tanto no domínio do físico como do simbólico”, permitindo a criação do cidadão como entidade fixa e controlável (1996: 90). No entanto, com a criação de comunidades virtuais, o “eu” que tradicionalmente define o sujeito já não está acoplado ao corpo físico mas, a partir deste, vai localizar-se noutra espaço, o espaço virtual tecnológico, onde assume a sua agência.

Assim, processa-se a “extensão da instrumentalidade do participante num espaço social virtual” (1991: 89), nomeadamente o ciberespaço, que Stone não deixa de caracterizar como háptico (Id., 90), no modo ultrapassa os limites da sua estreita largura de banda e apela aos sentidos e ao corpo do utilizador. Stone define os processos de reconfiguração da corporalização pela mediação tecnológica como um complexo de codificações e criação de significados relativos ao corpo, traduções da realidade física que activam um “desejo ele próprio reconfigurado em termos de largura de banda e diferença interna” (Id., 109). Stone fala desta codificação (ou “compressão” e “descompressão”) do corpo como fazendo uso de “um repertório de códigos culturais”

comuns aos utilizadores, que lhes permite representar simbolicamente e interpretar “os gestos, a aparência, a propensão” de cada sujeito e da sua corporalização (Id., 103). Deste modo, “o desejo surge como um produto da tensão entre a realidade corporalizada e o vazio do sinal”, ou seja, é levado a preencher esse vazio através da negociação entre o corpo físico do utilizador e os “códigos preexistentes pelos quais o sinal foi constituído” (Id., 103). Através deste “aparato de produção do corpo” (Id., 104) são também criadas identidades múltiplas, contraditórias ou temporárias, que não só manifestam um potencial erótico e sexual, como implicam questões éticas e de privacidade, segundo formulações alteradas de moralidade e de espaço público e privado.

Sendo o ciberespaço um espaço simbólico em que as codificações e interpretações são cruciais, em que é necessário preencher sinais, é assim instalada a importância da fantasia nesse processo, pela “qualidade lúdica irruptiva e o seu potencial para a experimentação e emergência” característicos do “espaço tecno-social dos sistemas virtuais” (1996: 50-60). Assim, a criação de identidades múltiplas e significados múltiplos dão origem à criação de discursos pelos quais a subjectividade é performada segundo tensões, “ligações e afrouxamentos” entre “corpos e sujeitos, mediados por tecnologias de comunicação, dentro de um campo de forças de relações de poder” (Id., 86). Stone refere então que, se a interactividade social no ciberespaço segue alguns preceitos da comunicação e da espacialidade *offline*, implica também uma reconfiguração radical de outros processos simbólicos *online*. Como tal, as relações de poder instaladas entre os diversos sujeitos no ciberespaço e as estruturas colectivas criadas reflectem este processo complexo: “algumas são triviais, outras são definitivamente não triviais e têm efeitos reais fora das redes. Algumas interacções são diferenciadas racialmente e genderizadas, estereotipadas e Cartesianas, reificando diferenciais de poder antigos cujos mecanismos são familiares e cujos efeitos são bem compreendidos. Mas algumas das interacções são novas, estranhas, talvez transformativas, e seguramente disruptivas de muitos intentos tradicionais de categorização” (Id., 36). A tensão entre transformação e constrangimento significa que este é um campo prolífero de possibilidades mas também de situações potencialmente problemáticas, dado que “nem todas as posições subjectivas têm as mesmas implicações e consequência” (Id., 180). Neste sentido, Stone refere o exemplo do “desempenho de papéis” de género,

em que se verifica uma negociação entre um potencial para a experimentação de género e a manutenção de relações de poder normativas (Id., 120).

No entanto, o propósito de Stone ao redefinir o sujeito pela tecnologia e o modo como este é caracterizado pela multiplicidade, tanto de identidades como de corporalizações, não é apenas o de apontar para modalidades emergentes de subjectividade e agência no domínio tecno-social da Internet. Stone pretende que a sua análise destas novas modalidades demonstre que o enfraquecimento do elo corpo-sujeito é também potenciador do enfraquecimento de outras construções sociais rígidas baseadas no corpo, nomeadamente o género e a raça: “As nossas noções de senso comum de comunidade e dos corpos pelos quais as comunidades são formadas têm como pontos de partida, entre outros, que as comunidades são feitas de agregações de “sujeitos” individuais e que cada “sujeito” é equipado com um único corpo físico. (...) Foi este mesmo tipo de história que contámos uns aos outros de modo a esconder as complexidades de género e daquilo a que chamamos raça, até que teóricos do género, da sexualidade, e da cultura tornaram as práticas visíveis e mostraram como a sua invisibilidade autorizava e ancorava sistemas de opressão entrelaçados. (...) Mas a maioria das teorias Ocidentais do sujeito, até teorias feministas, detêm-se mesmo antes de mexerem com o quadro de referência da autopercepção do indivíduo em relação ao corpo físico” (Id., 84-5). Assim, ao reconceptualizar as dinâmicas entre “corpo, sujeito e comunidade” no ciberespaço através de identidades múltiplas e performativas, e de corporalizações e percepções de fisicalidade diversas, podendo o corpo e o sujeito ocupar diferentes espaços, Stone pretende que este sujeito distribuído tecnologicamente contribua também para a desconstrução de outros mecanismos de opressão. Neste sentido, Stone diz que “no ciberespaço o corpo transgénero é o corpo natural. As redes são espaços de transformação, fábricas de identidades em que os corpos são máquinas de significados, e o transgénero – identidade como performance, como jogo, como deslocação nas engrenagens suaves do aparato social da visão – é o estado fundamental” (Id., 180), que evoca um questionamento “não apenas da mascarada de género mas da factualidade da identidade social em si” (Id., 181).

Por outro lado, é importante referir que o fenómeno do ciberespaço como palco de interações sociais evoluiu desde os finais da década de 90, nomeadamente no

sentido do enfraquecimento do anonimato. Na verdade, se o anonimato era uma dimensão estruturante do tipo de identidades e corporalizações múltiplas analisadas por Sherry Turkle (1997), Julian Dibbel (1998) e Alluquère Rosanne Stone (1991 e 1996), actualmente o mesmo não acontece com a mesma intensidade. De facto, “o paradigma da representação *online*, para a maioria das pessoas, mudou radicalmente do anonimato de há vinte anos atrás (...) para a vigilância intensa, partilha de dados pessoais, e o culto da ‘autenticidade’ que surgiu com as redes sociais da Web 2.0, mais notavelmente o *Facebook*” (McHugh, 2014: 31). Se o anonimato permitia uma maior experimentação e fluidez a nível de criação e performance de identidades e corporalizações, hoje em dia “a internet proporciona uma abundância de contextos extremamente complexos através dos quais o utilizador tem de navegar e performar-se diariamente enquanto si mesmo (ao invés de um avatar anónimo)” (McHugh, 2014: 31). Gene McHugh refere que “isto não significa que as pessoas não utilizem a internet como escape (...), mas apenas que a maior parte do que as pessoas fazem quando usam um computador e estão *online* hoje em dia não é desempenho de papéis de fantasia, mas quase o exacto oposto”, ou seja, negociar “o mundo ‘real’” (2014: 32). Referindo-se às interacções sociais na Internet, McHugh diz então que estas são experienciadas hoje em dia como “naturais”, algo que é particularmente presente nas gerações mais jovens que “cresceram enquanto indivíduos e seres sexuais *online*”, para quem “a internet não é um canto esotérico da cultura onde as pessoas vão para escapar à realidade”, mas “é a realidade” (Id., 31).

Sherry Turkle (2011) analisou também recentemente este fenómeno, referindo que, com a ubiquidade do uso de computadores em rede e com a introdução das tecnologias móveis ligadas à Internet, o indivíduo está “sempre ligado” (Turkle, 2011: 151), quer esteja ou não activamente a utilizar essas tecnologias a cada momento, pois a possibilidade de comunicação é constante e como tal a conexão é sentida como contínua (2011: 13). Esta condição de conectividade, no entanto, altera o modo como as relações entre os indivíduos se processam e como são sentidas, nomeadamente com a reformulação do conceito de intimidade, que já não implica necessariamente privacidade (Id., 172). Por outro lado, Turkle aponta também para a tendência segundo a qual o acto de comunicar faz parte constitutiva daquilo que é comunicado, nomeadamente

a nível de sentimentos, originando “um estilo emocional no qual os sentimentos não são completamente experienciados até serem comunicados” (Id., 175). Neste sentido, Turkle fala do conceito de “sujeito colaborativo”, em que a “partilha de sentimentos faz parte da sua descoberta” (Id., 176), o que implica desde logo um carácter performativo na identidade e nas relações pessoais tecnologicamente mediadas.

Turkle fala também da performance do sujeito pela criação de identidades *online*, em que “jogos, mundos e redes sociais (à superfície muito diferentes) têm muito em comum”, na medida em que todos “pedem que se componha e projecte uma identidade” (Id., 180). No entanto, cada sujeito não tem uma identidade coesa *online*, mas sim diversas variantes da identidade, consoante as plataformas que utiliza e os perfis pessoais que aí cria, que poderão servir propósitos diferentes mas ao mesmo tempo deverão coincidir parcialmente entre si de modo a assegurar a sua leitura como autênticos (Id., 183). A criação e manutenção da presença *online* do indivíduo reflectem então desejos de auto-representação, segundo regras sociais difusas em permanente negociação, mas implicando também uma “representação de nós mesmos de modo simplificado” (Id., 185). Estas auto-representações, ao reflectirem uma construção e edição que o sujeito faz de si próprio, “escondem tanto quanto mostram”, dado que o sujeito se apresenta como deseja ser visto (Id., 207).

A aproximação entre “real” e “virtual”, ao ponto de a distinção parecer uma formulação imposta, é claramente manifestada actualmente, em que a tecnologia digital medeia grande parte das relações interpessoais, e onde as consequências físicas e psicológicas (além de sociais, políticas e económicas) dessas interacções são relativamente visíveis. Com estas consequências, têm também vindo a ser negociadas socialmente as implicações éticas que emergem na realidade mediada digitalmente. No entanto, este esbatimento entre as fronteiras do digital e do físico (ou do *online* e *offline*), resultando da maior “naturalização” do uso da tecnologia digital e dos seus códigos, tem também vindo a tornar “invisíveis” esses mesmos processos de codificação que, no entanto, continuam a possibilitar a comunicação e as corporalizações digitais. De facto, a passagem de um contexto dominado pelo texto para a condição actual do ciberespaço enquanto condensação de imagens estáticas e em movimento, áudio e texto, e a passagem da condição de anonimato para a dinâmica presente de identifica-

ção pessoal e de exposição de identidades e corpos, poderá fazer parecer que as codificações comunicadas na Internet serão de menor grau ou intensidade. No entanto, as corporalizações digitais através desses processos simbólicos de comunicação dos sujeitos e dos corpos são permanentes e multiplicam-se, ainda que de forma cada vez mais difusa e interligada com a realidade física dos utilizadores.

Assim, juntamente com as performances de identidade, manifestam-se continuamente as performances do corpo, apoiadas na constante criação, edição e partilha de imagens, sons e vídeos que apresentam os corpos dos utilizadores como veículos da identidade, e que constituem experiências específicas de corporalização digital do sujeito. A corporalização digital constitui então um corpo performativo, múltiplo, espacialmente disseminado e temporalmente presente, editado e partilhado, resultado de escolhas e movimentos voluntários mas também involuntários (Brian Massumi, em Cascais, 2013: 201) e possivelmente indesejados, um corpo codificado que “não se limita a expandir os sentidos” mas “remodela a própria percepção” do sujeito (Cascais, 2013: 200), ou um corpo exteriorizado como imagem dinâmica e em rede, mas ainda assim em diálogo com o corpo físico.

A nível da relação do corpo com os média electrónicos, Allucquère Rosanne Stone (1991) vai fazer também a crítica ao pensamento de Vivian Sobchack, que “exclui o espaço do ecrã de vídeo e do computador da participação na produção de um “aparato de engajamento”” (Stone, 1991: 13), aparato este que Sobchack associa apenas à experiência cinemática. Comparando os tipos de experiência criados pelo cinema e pelos média electrónicos, Sobchack (2004) dá ênfase aos diferentes tipos de corporalização originados por cada uma das mediações.

O cinema é analisado fenomenologicamente por Sobchack como criando uma temporalidade vivida, baseada numa “acumulação de experiência”, que “não só representa visivelmente objectos móveis mas também – e simultaneamente – apresenta o *próprio movimento da visão*” (Sobchack, 2004: 146). Neste sentido, o cinema é definido como “testemunhando não apenas o mundo objectivo mas também, e mais radicalmente, um sujeito anónimo, móbil, corporalizado, e eticamente investido no espaço mundano” (Id., 147). Ao apresentar esta visão com intencionalidade e agência, o cinema produz também uma “compreensão concreta e empírica que torna objectivamente

visível a natureza reversível, dialéctica e social da nossa própria visão subjectiva”, o que permite ao espectador “não apenas olhar *para*, mas também olhar *através*” desta mesma visão (Id., 149). Este processo permite então a criação de um espaço com “espessura”, passível de ser habitado. Por outro lado, “o estado demonstrável de descontinuidade” (Id., 151), decorrente da simultaneidade do fluxo temporal de direcção irreversível do filme e das temporalidades e espacialidades “não lineares e multidireccionais da subjectividade” (Id., 150), vai ser “activamente e constantemente *sintetizado como coerente* numa experiência específica de corporalização viva” pelo espectador (Id., 151).

Sobchack, por outro lado, vai definir os média electrónicos como constituindo uma “materialidade e formas várias [que] engajam os espectadores e “utilizadores” numa estrutura fenomenológica de experiência sensitiva e psicológica que, em comparação com a cinemática, parece tão difusa de modo a não pertencer a *nenhum corpo*” (Id., 152). Aqui, Sobchack fala de um “novo sentido de presença (...) intimamente ligado a uma estrutura descentrada e reticular do presente, de estimulação instantânea e desejo impaciente”, criando “um mundo electrónico alternativo e absoluto de experiência imaterializada” que “incorpora o espectador/utilizador unicamente num estado espacialmente descentrado, fracamente temporalizado e quase descorporalizado (ou difusamente corporalizado)” (Id., 153). Neste sentido, os média electrónicos constituem “semioticamente e significativamente (...) um sistema de simulação”, em que “o valor estético e o investimento ético tendem a localizar-se na representação-em-si” (Id., 154). O afastamento da materialidade significa, para Sobchack, um correlativo afastamento da “gravidade moral e física” e “do peso das consequências do mundo real” (Id., 154), dado que o “meta-mundo” electrónico é um mundo “formalmente esquematizado e intertextual”, em que a relação entre a “significação e o seu referente” é percebida como “diluída ou inexistente” (Id., 154). Neste contexto, a experiência temporal é baseada no “presente instantâneo” que poderá ser “seleccionado, combinado, repetido e reexecutado instantaneamente” (Id., 155), dando origem a uma dispersão de temporalidades discretas que formam uma “rede literal de instantes e instâncias” e produzem uma temporalidade “constituída e vivida paradoxalmente como uma experiência homogénea de descontinuidade” (Id., 156). A espacialidade elec-

trónica é “correlativamente experienciada como abstracta, infundada, e plana”, como “um sítio ou ecrã” caracterizado por um “espaço superficial” (Id., 158). O achatamento do espaço é então uma “função da falta de espessura temporal e de investimento corporal”, e como tal “tem que atrair o interesse do espectador/utilizador à superfície”, nomeadamente com a “saturação da cor e a atenção hiperbólica ao detalhe [que] substituem a profundidade e a textura na superfície da imagem, e a acção constante e a activa e simultânea multiplicidade de ecrãs e imagens [que] substituem a gravidade que fundamenta e orienta o movimento do corpo vivido, com um sentido de liberdade corporal (e de liberdade em relação ao corpo) puramente espectacular, cineticamente excitante, e frequentemente vertiginoso” (Id., 158). No contexto destas alterações estéticas, e da sua correspondente “transformação dos investimentos éticos” (Id., 158), Sobchack refere então que os média electrónicos tornam “a presença carnal do corpo humano e as dimensões do seu mundo material” fenomenologicamente difusas, resultando na marginalização ou trivialização do corpo (Id., 161).

Allucquère Rosanne Stone (1991), por outro lado, refere que a teoria de Sobchack “parece ser verdadeira, desde que o modo de engajamento permaneça o do espectador”, ou seja, do sujeito que apenas contempla e não interage com as imagens no ecrã (Stone, 1991: 106). De facto, Stone refere “o potencial para a interacção” como um dos aspectos que distinguem o ciberespaço do modo cinematográfico, segundo o qual se opera “a concretização física de um desejo de escapar ao achatamento e fundir-se com o sistema criado”, processo que manifesta uma “qualidade de engajamento físico e cinestésico directo” e háptico (Id., 106). O sujeito torna-se então “tanto participante como criador da simulação” (Id., 107), sendo criadas novas corporalizações que, ainda que veiculadas pelas superfícies desmaterializadas no ecrã, nunca estão desligadas do corpo do sujeito. A interacção e a socialização que Stone focaliza na sua análise do ciberespaço, com toda a variedade de experiências que daí resultam, implicam, de resto, uma gravidade ética, ainda que permutável, que Sobchack não reconhece. Stone diz então que “o ciberespaço descorporaliza (...) mas também re-corporaliza na figura policroma” e de múltiplas superfícies do ciborgue, e que, nesse processo, “o espaço conotado, multigénero, alucinatório colapsa sobre a fisicalidade pessoal” do sujeito,

dando origem a um corpo reconfigurado associado a uma “intensa taticidade” que “constitui a qualidade sedutora do (...) acto cibernético” (Id., 109).

Laura U. Marks (2004), por outro lado, vai partir do pensamento de Vivian Sobchack para analisar fenomenologicamente o carácter háptico do vídeo. Marks defende que o processo de “troca mutuamente constitutiva” e produtora de subjectividades entre o sujeito e o objecto da sua visão (Marks, 2004: 13), que Sobchack relaciona com a experiência cinematográfica, pode igualmente aplicar-se ao vídeo, segundo parâmetros diferentes, nomeadamente de acordo com as suas materialidades próprias que, com “a negação da visão em profundidade e a multiplicação de superfícies” que atraem o olhar do espectador, “permitem uma percepção corporalizada”, em que o espectador responde “ao vídeo como a outro corpo, e ao ecrã como a outra pele” (Id., 4).

Central ao argumento de Marks é o conceito de “imagem háptica”, que apela a uma “visualidade háptica, [em] que os próprios olhos funcionam como os órgãos de tacto”, ou seja, em que é estabelecida “uma relação corporal entre o espectador e a imagem” através do apelo que o olhar faz a “outras formas de experiência sensitiva, principalmente o tacto e a cinestesia” (Id., 2). Este modo de olhar “tende a manter-se sobre a superfície do seu objecto ao invés de mergulhar em profundidade”, além de privilegiar a textura em relação à forma, e o movimento em relação ao foco (Id., 8). Marks refere que este tipo de visualidade se distingue da “visualidade óptica” (Id., 4), que privilegia a clareza, a profundidade, a definição das formas, e processos de significação e conhecimento que contribuem para uma noção de “domínio” sobre, e de identificação com o objecto da visão (Id., 4). Marks, no entanto, refere que estes dois tipos de visualidade estão simultaneamente presentes na maioria dos processos da visão, com diferenças de gradação, criando “um movimento dialéctico” entre o “apenas óptico e o multissensorial” (Id., 3), cuja “oscilação (...) cria uma relação erótica, uma alternância entre distância e proximidade” (Id., 13).

É então através do conceito de “imagem háptica” que Marks estabelece a relação entre o vídeo e o corpo do espectador, recuperando assim a “gravidade ética” que Sobchack atribui exclusivamente à experiência cinematográfica. Marks refere que a utilização e manipulação das características estéticas e estruturais do vídeo permitem a criação desta imagem que apela a uma visualidade háptica, levando a que “a nossa visão

se dissolva” no espaço criado pelo vídeo, ou seja, nas superfícies sobre as quais o olhar navega (Id., 10). Marks defende então a imagem háptica do vídeo enquanto superfície sensual, que introduz também um elemento erótico específico no seu visionamento, nomeadamente ao apelar à tactilidade e ao investimento do corpo do espectador, mas também ao levar o espectador a “entregar o controlo visual” sobre a imagem e a sua significação. Neste sentido, o espectador “preenche as lacunas da imagem”, ou seja, “interage proximamente com a imagem, (...) [e] entrega o seu próprio sentido de separação da imagem” (Id., 13). No entanto, no contexto do vídeo Marks apenas reconhece este processo erótico e háptico a imagens produtoras de uma “visibilidade limitada” (Id., 15), que privilegiam a indefinição ou apenas a sugestão de formas, associando assim a representação clara de figuras à leitura da “visualidade óptica”. Como tal, considera que a hipervisualidade funciona de modo contrário à imagem háptica e ao seu carácter erótico particular (Id., 15). No entanto, podemos pensar também em imagens caracterizadas por uma hipervisualidade, nomeadamente de vídeo de alta-definição, em que uma proliferação de formas e movimentos cria um excesso de estímulos visuais que o espectador não apreende totalmente com os seus mecanismos de visualidade óptica. Este excesso, que apela também a um olhar em movimento e não a uma focagem visual e cognitiva, fica então disponível para ser apreendido pelos sentidos como imagem háptica, como estimulação táctil com carácter erótico.

Marks vai ainda falar do “corpo” do vídeo digital e das corporalizações que veicula na experiência do espectador, nomeadamente no contexto artístico. Neste sentido, refere que, se o médium digital “traduz a realidade” em código binário, cria “bases de *informação*” (Id., 148) e “experiencia todos os seus objectos simbolicamente”, isto não significa que “também o espectador humano tenha que o fazer” (Id., 149). A análise de Marks aponta para o médium digital como mantendo uma “ligação existencial com o mundo físico (...) bastante atenuada”, o que leva a que “a videoarte digital explore a corporalização do médium ao jogar (...) com um conjunto discreto de informação” (Id., 149). Por um lado, o artista tem ao seu dispor variadas possibilidades de escolha de apresentação e manipulação dessa informação, através de diferentes tipos de plataformas digitais e *software* (Id., 149). Por outro lado, “os fenómenos digitais também têm propriedades que imitam as nossas extraordinárias capacidades corporais”

(Id., 149) e que, como tal, apelam ao nosso corpo. No entanto, ainda em termos da relação do vídeo digital com o corpo, Marks refere que, sendo “uma manipulação de base de dados, o vídeo digital elimina a diferença entre edição, animação e efeitos especiais”, o que é mais directamente perceptível no uso da animação digital para criar metamorfoses entre objectos ou corpos (Id., 151). Referindo-se ao pensamento de Vivian Sobchack, Marks refere que a técnica da metamorfose digital, ao transformar os corpos de um modo totalmente “reversível e sem esforço” (Sobchack, citada em Marks, 2002: 151), parece “obliterar a morte e substituí-la pela interminável recuperabilidade da base de dados”, segundo o “*argumento visual*” de que qualquer objecto pode transformar-se noutra (Marks, 2002: 151), e tendo no espectador um efeito potencialmente *uncanny*, pela simultânea semelhança e diferença radical entre o seu corpo físico e o corpo digital artificial e mutável (Id., 152).

No entanto, Marks não vê o corpo digital como humanamente perverso, mas sim como uma oportunidade de explorar corporalizações alternativas, múltiplas e disseminadas. De facto, diz mesmo que “se o vídeo digital pode ser pensado como tendo um corpo, é um corpo notavelmente *queer*, no sentido de que a teoria *queer* separa o corpo vivo de qualquer essência de género, sexualidade, ou outro modo de ser fundamentado na ontologia da diferença sexual” (Id., 152). Marks refere então o potencial criativo e transformativo do médium digital e a flexibilidade que permite, ao mesmo tempo que, deixando de ser central a questão da sua “naturalidade”, a imagem não se ocupa da “procura das suas origens”, mas apenas reflecte o resultado de processos transformativos (e também, podemos acrescentar, de novas gravidades éticas) que produziram activamente aquele corpo digital (Id., 152) – tanto a nível do “corpo” do médium, como dos corpos digitais que são manifestados pela imagem.

CAPÍTULO III: ANÁLISE DE PRÁTICAS ARTÍSTICAS

A obra dos dois artistas contemporâneos em análise, Ryan Trecartin e Jacolby Satterwhite, destaca-se sobretudo pela produção de vídeos digitais performativos nos quais são criados mundos *queer* onde o binário de género e a heteronormatividade são totalmente implodidos, e onde os corpos assumem corporalizações digitais múltiplas e mutantes. Em análise estão os processos criativos dos artistas e a manifestação de corpos e espaços *queer* que nos seus vídeos são produzidos e transformados enquanto corpos e espaços digitais.

As obras que fundamentam esta análise são, no caso de Ryan Trecartin, o filmes *I-BE AREA* (2007), a série de sete filmes *Any Ever* (2009-10), e os mais recentes *CENTER JENNY*, *Comma Boat* e *Item Falls* (2013a,b,c); e, no caso de Jacolby Satterwhite, os vídeos e animações 3-D *Reifying Desire 1* (2011), *Country Ball 1989-2012* (2012a), *Reifying Desire 3* (2012b) e *Reifying Desire 5* (2013). Não se pretendeu a análise de cada uma das peças em separado, mas dos aspectos comuns que atravessam as práticas de cada artista e que dizem respeito à criação de mundos *queer* digitais.

III. 1. RYAN TRECARTIN: TEATROS ESCULTURAIIS *QUEER*

Ryan Trecartin, artista Norte-Americano nascido em 1981, tem vindo a destacar-se no campo do vídeo digital com obras que reflectem hiperbolicamente as mudanças instauradas pela utilização de tecnologias digitais no modo como comunicamos e nos relacionamos em sociedade e como constituímos identidade e codificamos os nossos corpos. Mais concretamente, o artista é visto como tendo criado “uma nova linguagem cinemática que corresponde ao modo como as pessoas experienciam a Internet” (Jeffrey Deitch, citado em Cwelich, 2010: §4), ao mesmo tempo que “procura dar forma física às abstracções que governam a vida na era digital”, através do “corpo humano falível” que é manifestado e transformado digitalmente (Davies, 2010: §1).

Ao mesmo tempo que reflecte o impacto da Internet na sociedade contemporânea, Trecartin explora também diversas temáticas nos seus filmes (o termo preferido

pelo artista é “movies”), criando narrativas fragmentadas em que as personagens manifestam performativamente as suas personalidades em “situações surrealmente anárquicas” (Pulitzer, 2011:§1) e em contextos como a família (*I-BE AREA*, 2007; *Sibling Topics (section a)*, 2009), o mundo empresarial na era da globalização, da cultura consumista e da cultura da celebridade (*Any Ever*, 2009-10), ou um futuro imaginário em que os seres humanos foram substituídos por “animações” (*CENTER JENNY*, 2013). Segundo o artista, os temas que explora na sua obra são “universalmente pessoais e, até agora, (...) intemporais em relação à raça humana, como a família, a identidade, a gravidez, a sexualidade, os negócios, o dinheiro, a propriedade, o comércio, a partilha, comer, fazer dieta, a amizade, a traição” (Trecartin e Lange, 2008: §5), temas que são sempre reconfigurados em situações em que a tecnologia digital assume um papel estrutural e ontológico nos modos de existência humana. A performance é um elemento central aos filmes de Trecartin, mas na verdade estes incorporam muitos outros “médiums” artísticos, podendo a sua obra ser considerada uma “obra de arte total” [*Gesamtkunstwerk*] (Jeffrey Deitch, em McGarry, ed., 2011: 7) sob a égide do médium digital e enquanto resposta a determinadas lógicas produzidas na Internet. Sendo assim, as performances filmadas por Trecartin mostram-nos personagens visualmente caracterizadas com grande artifício e exuberância, em cenários marcadamente pictóricos, com proliferação de objectos comuns transformados em adereços escultóricos, onde se ouve música ambiente, *pop* ou electrónica, além de toda uma série de elementos textuais e efeitos digitais visuais que constantemente interferem com as imagens no ecrã. Trecartin diz que o carácter multimédia do seu trabalho é o reflexo do momento artístico contemporâneo, em que é “natural não reconhecer fronteiras entre os “médiums” artísticos” (Trecartin e Podesva, 2011: §5), cuja fluidez, no entanto, surge no trabalho do artista pelo médium digital enquanto potenciador de “remediação” (Bolter e Grusin, 2000). Neste sentido, Trecartin não só explora o filme como modo de “considerar diversos médiums simultaneamente” (Trecartin e Podesva, 2011: §5), como reapropria a lógica do computador e da Internet enquanto potenciadores de experiência no contexto da convergência de diferentes “médiums”.

Trecartin manifesta a influência da Internet enquanto mediação tecnológica de diversas formas no seu trabalho. Por um lado, as narrativas dos seus filmes quebram

totalmente com a narrativa linear, na medida em que o encadeamento das diferentes cenas não contribui para a constituição de significados coesos, havendo a preferência por um “estilo de associações livres” repleto de contradições, próximo da lógica da hiperligação ou do hipertexto (Langley, 2012: §22). De facto, os filmes compõem “narrativas múltiplas individuais que se desdobram simultaneamente” (Tomkins, 2014: 39), manifestadas muitas vezes através da criação de múltiplos ecrãs na superfície de visualização do filme, de forma análoga a um ecrã de computador com diferentes janelas abertas (Langley, 2012: §10), forçando o espectador a escolher a cada momento a cena na qual quer focar a sua atenção (Anexo 1). De forma geral, os significados das histórias de cada filme importam menos do que o acto de gerar conteúdo (Schjeldahl, 2011: §3; Pulitzer, 2011: §1), um reflexo dos processos acelerados de criação e circulação de informação no ciberespaço. A elevada saturação de imagens, sons e linguagem nos filmes de Trecartin cria então a impossibilidade de percepção e compreensão de todo o conteúdo e significados, ao mesmo tempo que cria um ambiente imersivo, em que uma leitura completa e analítica é preterida em favor de uma recepção parcial, sensorial e emotiva.

Por outro lado, as personagens dos filmes de Trecartin são marcadamente contraditórias, manifestando identidades compósitas construídas como “híbridas e infinitamente variáveis” (Linda Norden, em McGarry, ed., 2011: 14), algo que se manifesta não apenas a nível da personalidade, mas também a nível de mudanças de aparência física. Este carácter de instabilidade é intensificado ainda mais nos casos frequentes em que uma personagem é interpretada por vários performers, ou quando um performer interpreta várias personagens. Neste sentido, se Erving Goffman caracterizou o sujeito como “um efeito dramático que surge difusamente de uma cena que é apresentada” (Goffman, citado por Maitreyi Maheshwari, em Luckraft et al., eds., 2014: 13), Trecartin por seu lado diz que está “interessado no modo como as pessoas simultaneamente negociam apresentações divergentes de si mesmas numa variedade de contextos” (Trecartin e Lehrer-Graiwer, 2013: 24), algo que o artista vê como particularmente presente nas performances de identidade tecnologicamente mediadas. E de facto, como foi visto anteriormente com o trabalho teórico de Sherry Turkle (1997 e

2011), a utilização da Internet e outras tecnologias de comunicação é potenciadora de performances identitárias múltiplas.

Assim, as personagens de Trecartin definem as suas personalidades ao falarem continuamente, fazendo asserções permanentes acerca de si próprias, mas interrogando-se também acerca da sua existência. Aqui, a linguagem é sinónimo da própria existência, segundo uma lógica hiperbolicamente análoga ao que Sherry Turkle (2011) identificou na partilha de sentimentos através da tecnologia, em que o acto de comunicar é constitutivo do próprio sentimento que é partilhado (2011: 176). Através da linguagem exclamativa e interrogativa, as personagens dos filmes de Trecartin exercem também os seus “privilégios de alterar e ajustar os seus resultados pessoais, de reescrever os seus passados e editar as suas situações actuais” (Lauren Cornell, em McGarry, ed., 2011: 55). No entanto, dado o carácter contraditório que é manifestado por cada personagem, e dada a constante alternância de personagens a quem é concedido espaço de ecrã, cada asserção resulta na anulação da anterior. Instala-se assim uma contínua e caótica negociação de presença por parte das figuras, em que o “objectivo é normalizar e radicalizar a auto-determinação” (Linda Norden, em McGarry, ed., 2011: 14). Os diálogos funcionam então em desconexão, assumindo o carácter de monólogos múltiplos, o que é realçado pelo facto de muito frequentemente as personagens falarem directamente para a câmara (Kenneth Goldsmith, em Luckraft et al., eds., 2014: 94).

Neste contexto, Trecartin fala também da influência da *reality TV* e do modo como este género de programas de televisão instalou um tipo de performance de identidade em que a fronteira entre realidade e ficção é esbatida (Trecartin e Franco, 2010: 142). Por outro lado, com a criação, edição e partilha de conteúdos na Internet, as performances de identidade tornaram-se ainda mais frequentes, com plataformas digitais como o *Youtube*, que encorajam a criação de vídeos pessoais em que até o registo mais confessional envolve à partida uma performatividade decorrente do contexto público da sua apresentação (Davies, 2010: §6), o que, de resto, acontece também noutros contextos *online* como as redes sociais (Turkle, 2011: 180). Trecartin procura então reconfigurar estas “diferentes qualidades”, criadas pelas novas tecnologias, em termos da “compreensão e apresentação de nós mesmos performativamente”

(Trecartin e Lange, 2008: §18). É importante também realçar que nos filmes do artista, embora as personagens lutem pela assertividade das suas personalidades contraditórias, existe uma certa homogeneização no modo como o fazem (Koestenbaum, 2009: §5), sendo comum a todas o seu modo de representação artificial, o tipo de linguagem que proferem, além do género de caracterização física exagerada e pictórica. Assim, Trecartin reflecte desde logo uma ambivalência na performance de identidades através da tecnologia, pela tensão entre as performances múltiplas do indivíduo e a generalização estilística que é produzida.

A linguagem utilizada pelas personagens de Trecartin recorre também a uma lógica próxima da Internet, podendo mesmo ser caracterizada como “uma forma de Twitter, cheia de códigos, citações, elipses, e lixo” (Schaffner, 2010: 170). Para escrever as falas das personagens, Trecartin utiliza uma mistura de padrões de conversação *online*, “spam”, “buzzwords” populares na Internet, linguagem retórica da publicidade, linguagem típica de adolescentes, referências à cultura popular, ou jargão do mundo empresarial (Droitcour, 2011: §13; Kramer, 2011: §2; Davies, 2010: §4). No entanto, se as palavras utilizadas pelas personagens são de simples compreensão, o modo muitas vezes absurdo como são encadeadas em frases não permite uma compreensão completa do seu significado. Trecartin trabalha também a linguagem de forma a multiplicar significações, nomeadamente ao criar jogos de palavras, ao explorar ambiguidades entre palavras homónimas ou homófonas, ao insistir na repetição de frases, ao quebrar com regras gramaticais e de sintaxe, ao criar neologismos, ou ao activar simultaneamente diversos significados de uma palavra (Kevin McGarry, em McGarry, ed., 2011: 112; Kenneth Goldsmith, em Luckraft et al., eds., 2014: 93; Langley, 2012: §23).

De facto, apesar da sua qualidade fortemente visual e sonora, os filmes de Trecartin têm por base a linguagem que, de resto, constitui o modo privilegiado de asserção da personalidade e manifestação de agência por parte das personagens, e define o avançar da narrativa. O processo criativo de Trecartin estrutura-se, como tal, em torno da produção de linguagem, a partir da qual são definidas as ideias que darão origem à caracterização das personagens, tanto a nível de personalidades, do modo de representação performativa (com a definição de trejeitos ou pronúncias específicos, mas também linguagem corporal), como da aparência física dos seus corpos. Trecartin dis-

tingue diferentes tipos de “guiões” para a produção de cada filme, que vão sendo criados e alterados ao longo de cada projecto. Por um lado, o artista começa por criar um guião escrito, que pode ser mais tradicional com diálogos atribuídos a personagens, ou apenas “uma lista de frases, um monólogo, ou um poema sem qualquer delineação concreta de personagens” (Trecartin e Prathler, 2012: 205); por outro lado, o guião pode também consistir numa “agenda estruturada” cujos objectivos “são explorados com base em sugestões” dos performers, permitindo colaboração na criação e “tradução de frases e ideias” (Trecartin e Sherman, em McGarry, ed., 2011: 145); “os cenários, adereços, vestuário, penteado, e maquilhagem também constituem um tipo de guião”, criado em colaboração com a artista Lizzie Fitch, e definem um “espaço físico narrativo [que] intersecta o guião escrito durante as filmagens e cria um receptáculo intuitivo para o performer activar uma espécie de improvisação condicionada” (Trecartin e Prathler, 2012: 205); “a montagem, *design* de som, e efeitos [digitais] são outra fase da escrita que reconsidera tudo o que foi capturado pela câmara como material em bruto”, sendo criado assim um novo guião, ou seja, o filme finalizado, que Trecartin considera que será performado pelo espectador, através da sua experiência de “visionamento e leitura” do filme, ou seja, pelo modo como este foca a sua atenção e interpreta o que vê (Trecartin e Prathler, 2012: 205). Os dois últimos tipos de “guiões” que Trecartin refere (cenários e caracterização física das personagens, e a montagem e pós-produção) são particularmente importantes para o modo como os corpos das personagens são apresentados e para as relações que estes estabelecem com o espaço que os rodeia e com as tecnologias digitais que os modelam.

A caracterização física das personagens é quase sempre artificial, sendo muito frequente a utilização de perucas, de guarda-roupa extravagante, de lentes de contacto coloridas, ou a aplicação exagerada de maquilhagem, com particular enfoque nas zonas ligadas à fala, nomeadamente os pescoços e as bocas (Cwelich, 2010: §10), contribuindo para uma lógica disseminada de corpos em *drag* (Anexo 2). Por outro lado, os cenários dos filmes são frequentemente ambientes domésticos e algo caóticos, repletos de objectos reconhecíveis cuja função é subvertida, mas que reflectem as personalidades das personagens. Trecartin refere que tanto os elementos de caracterização dos corpos como os cenários e os objectos que os rodeiam funcionam como “ex-

tensão da personalidade de uma personagem”, ou seja, são intuitivamente definidos como interpretação das personalidades das personagens. Além disso, o artista fala de processos de substituição, segundo os quais materializa visualmente, por exemplo, a tentativa de “interpretar um anúncio publicitário de um carro como um penteado, uma ideologia como um tom de pele, uma situação bancária como um osso malar, questões de direitos de autor como uma mandíbula” (Trecartin e Sherman, em McGarry, ed., 2011: 144). De resto, as próprias personagens muitas vezes “falam de si próprias não como pessoas mas como ideias ou empresas” (Franco, em Trecartin e Franco, 2010: 141), contribuindo para a sua auto-representação como produtos, confundindo-se personalidades e corpos com valores de mercado, em que a auto-representação dá origem a auto-promoção (*K-CoreaINC.K (section a)*, 2009-10) (Langley, 2012: §5). É perceptível assim como os corpos materializam na sua superfície uma série de referências tanto às personalidades das personagens como a toda uma série de objectos e ideias com os quais estas se identificam.

As personagens de Trecartin são também frequentemente de difícil definição em termos raciais e de género, algo que é veiculado pela artificialidade das suas aparências físicas. A maquilhagem utilizada pelas personagens cobre muitas vezes todas as suas faces, nomeadamente com a aplicação de cores saturadas e artificiais enquanto tons de pele, camadas pictóricas que se sobrepõem às significações sociopolíticas das construções raciais. Por outro lado, se algumas personagens aparentam mudar de identidade de género ao longo dos filmes (Tomkins, 2014: 39), todas em geral aderem à estética da prática *drag*, ou seja, independentemente dos corpos masculinos ou femininos dos performers que as representam, a caracterização visual e a representação performativa das personagens é sempre intensa e artificial, o que, pelo seu carácter hiperbólico, dissolve a correspondência entre significantes e significados de género. Aqui, o ponto central não é a comparação entre um quadro normativo de géneros e a aparência física da personagem, porque é o próprio quadro de referência que é implodido: “não existe uma política de “alteridade” (...) porque a noção de binário de género ou um *status quo* ao qual [as personagens] seriam alternativas não existe aqui” (Lauren Cornell, em McGarry, ed., 2011: 55). Neste contexto, Trecartin diz que, mais do que uma “ausência de distinção em termos binários”, pretende manifestar “uma ex-

ploração de territórios no contexto de criação infinita de género, individualização e especificidade” (Trecartin e Ford, n.d.: §7). Como tal, os seus filmes “celebram a transição como processo generativo”, em que proliferam corpos marcados ou acentuados de formas diversas, caracterizados pelo artista como o resultado de uma ““queerificação” para além do género ou da orientação sexual e em direcção ao apagamento de [mecanismos] de alteridade, em direcção ao seu colapso” (Trecartin et al., 2011: §14). Em resposta à pergunta frequente acerca da razão de não existirem personagens masculinas nos seus filmes, Trecartin diz que “existe masculinidade, mas que [as pessoas] não a vêem, porque está colapsada” (Trecartin et al., 2011: §14). A contradição entre existência e colapso da masculinidade é então resolvida pela prática de um “*drag radical*” (Lorenz, 2012), que não só expõe a performatividade das normas do binário de género que sustentam a heteronormatividade (Butler, 1990 e 1993), como também as elimina, instaurando uma realidade em que a transição de géneros define uma nova normatividade em constante fluxo. Como tal, Trecartin manifesta nos seus filmes algo próximo do paradoxo de uma “normatividade *queer*”, ou seja, radicalmente oposta tanto à heteronormatividade como à “homonormatividade” (Lisa Duggan, citada em Halberstam, 2005: 19).

Nestas realidades radicalmente *queer*, é notório o modo como não existe espaço para a vergonha, algo que Trecartin identifica especificamente como uma característica do impacto real das tecnologias de comunicação, principalmente a Internet, enquanto potenciadoras de performances múltiplas de identidade desprendidas de qualquer embaraço (Trecartin e Franco, 2010: 142). Assim, o radicalismo dos mundos de Trecartin opera também a eliminação da vergonha enquanto “facto estruturante da identidade” (Sedgwick, 1993: 14). Aqui, as matrizes normativas são totalmente deslocadas ou implodidas e não existe espaço para o “momento disruptivo num circuito constitutivo de comunicação identificatória” que institui a vergonha como elemento “desestruturante e fundacional” da identidade (*queer*) (Sedgwick, 1993: 5). Com Trecartin, as identidades são sempre identidades “para-ser-constituídas” e fruto do “trabalho de metamorfose, redefinição, refiguração, transfiguração, carga e deformação simbólica e afectiva” (Sedgwick, 1993: 13-14), mas aqui a performatividade *queer* é efectivamente expurgada da afeção da vergonha.

Por outro lado, se Trecartin pretende criar realidades pós-género e pós- raciais tecnologicamente mediadas, estas podem também ser caracterizadas como mundos pós-sexuais (Koestenbaum, 2009: §10) ou pós-eróticos (Princenthal, 2012). De facto, apesar da lógica de multiplicidade de corpos e géneros, a erotização das relações interpessoais ou quaisquer actos sexuais estão conspicuamente ausentes, e parecem ter sido substituídos pela concepção de corpos enquanto objectos ou imagens, territórios de experimentação material e imagética que obedecem exclusivamente à afirmação de individualidade, sem culminar em actos de intimidade com outros corpos. Se existe afiliação entre as personagens, baseia-se em características comuns como o vestuário usado ou “a performance de um sotaque ou comportamento”, ou seja, o corpo é produzido como sendo “governado não por necessidades ou capacidades carnis mas por afiliações, comportamentos e aparências” (Bridget Crone, em Luckraft et al., eds., 2014: 121). Neste sentido, os corpos nos filmes de Trecartin substituem os seus prazeres carnis por prazeres ligados às performances das suas personalidades.

Se os filmes de Trecartin podem ser vistos como manifestando realidades pós-género, pós- raciais e pós-sexuais, os sujeitos que habitam essa realidade são profundamente pós-humanos, ou seja, caracterizados por corpos e subjectividades mutantes mediadas ou mesmo produzidas pela tecnologia, próximos da figura do ciborgue de Donna Haraway (1991). Como tal, as personagens “transformam-se cirurgicamente ou, como se através de Photoshop, aclaram ou escurecem a sua pele, tingem o seu cabelo com todas as tonalidades de uma paleta gráfica; esquecem os seus chamamentos genitais e reatribuem-se de todas as formas, criando etnicidades e subculturas itinerantes” (Lauren Cornell, em McGarry, ed., 2011: 55). Assim, “a identidade transgénero é metaforicamente fundida com o fluxo distribuído da Internet”, em que “estas personagens são constantes “transições” (...) para além de definições binárias de identidade”, exactamente porque desde logo “emergem como compósitas” a todos os níveis e mediadas pela tecnologia (Lauren Cornell, em McGarry, ed., 2011: 56). Os filmes de Trecartin podem então ser vistos como manifestando de forma literal as ideias de Allucquère Stone quando defendeu que “no ciberespaço o corpo transgénero é o corpo natural”, porque “as redes são espaços de transformação, fábricas de identidades em que os corpos são máquinas de significados” (1996: 180).

A tecnologia como constituição central das personagens é então explícita com Trecartin, não apenas em termos da subjectivação das personalidades, mas também em termos da própria constituição da imagem digital e da estrutura do filme. De facto, se as personagens demonstram a sua dependência tecnológica pelo constante uso de telemóveis ou pelo modo “tecnologicamente mediado” de pensar e falar, os seus corpos e personalidades são também intrinsecamente digitais enquanto produto da sempre óbvia pós-produção que sofrem. As vozes são quase sempre alteradas digitalmente, criando tons exageradamente altos ou baixos; as sequências filmadas são frequentemente aceleradas ou apresentadas em câmara lenta; o ritmo da montagem é frenético, com planos que por vezes não duram mais do que um segundo, o que significa que as falas se limitam a curtas asserções, e que a alternância entre as personagens é feita a grande velocidade. Os diálogos sofrem constantes interferências de diversos efeitos sonoros, e os efeitos digitais visuais definem permanentemente a imagem, tanto a nível estrutural na organização entre os planos (efeitos de *fade-in* e *fade-out*, sobreposição de imagens, criação de ecrãs dentro de ecrãs), como a nível da imagem de cada plano (alterações cromáticas, metamorfoses de figuras, *zooms*, justaposição de animações digitais ou de elementos textuais). Se Trecartin diz que o seu foco é a manifestação de “indivíduos que exercem “liberdade total” de ser, de se comportar, e de performar como desejam” (Schjeldahl, 2011: §6), estes só podem existir como produto de manipulações digitais tão incansáveis que acabam por funcionar como demonstração da retórica de possibilidades infinitas do médium digital. Assim, os “corpos-imagens” (Crone, 2014) presentes no ecrã materializam sujeitos de fusão simultaneamente físicos e digitais (Langley, 2012: §17). Neste contexto, faz todo o sentido que Trecartin diga que a montagem e pós-produção constituem um tipo de guião dos seus filmes, e que “as performances são executadas para ser cortadas, alteradas, repropositadas e realçadas”, ou seja, “tudo é performado para a montagem – performado para ganhar vida através da mediação” (Trecartin e Sherman, em McGarry, ed., 2011: 114).

Trecartin posiciona assim o corpo não como território de inscrição de significações normativas, mas como manifestação performativa e tecnologicamente mediada, em contínua transformação, das personalidades das personagens. Aqui, o artista diz

mesmo que encara a performance da personalidade como a “localização” do sujeito, enquanto “o género, a raça, a classe, a idade, as sexualidades, tornam-se todos filtros que aplicamos para melhor reflectir o momento em relação às nossas redes de ligações sociais” (Maitreyi Maheshwari, em Luckraft et al., eds., 2014: 15). Trecartin defende então o corpo como “neutro e maleável”, e todas as construções sociais a ele ligadas como “ferramentas de expressão” (Trecartin e Podesva, 2011: §21). Os seus filmes aproximam-se assim de uma realidade em que, pela tecnologia e pela linguagem, é “possível manifestarmo-nos à velocidade do pensamento criativo”, na qual “enquanto dizemos uma ideia estamos também a transformar o nosso corpo e a transformar o nosso cenário”, na medida em que esses componentes físicos são também “extensões da linguagem” que constitui o pensamento e a formação de personalidades (Trecartin e Franco, 2010: 141). É neste sentido que Trecartin opera “a metamorfose e colapso do corpo (e da sensação) e da linguagem conjuntamente, de modo a que os corpos sejam “lidos” como um tipo de linguagem e a linguagem seja materialmente manifestada na actividade (ou movimento) dos corpos” (Bridget Crone, em Luckraft et al., eds., 2014: 121). O corpo nos filmes de Trecartin é sempre um corpo codificado que manifesta na sua superfície a personalidade totalmente exteriorizada da personagem, demonstrando que a personalidade é “o aspecto mais definidor da identidade” (Trecartin, em Trecartin e Ford, n.d.: §7). Como foi referido anteriormente, Trecartin vê esta realidade como uma hipérbole dos processos de comunicação e produção de identidade na Internet, segundo os quais “estamos todos ligados em rede” e simultaneamente “mantemos as nossas redes discretas de “eus” múltiplos” (Trecartin et al., 2011, §18). No entanto, se relativamente à Internet podemos falar de um corpo físico que se desmultiplica em corporalizações digitais, nos mundos criados por Trecartin os corpos das personagens são as suas corporalizações digitais, fruto do colapso da diferença entre corpo físico e virtual. Se Allucquère Stone (1991 e 1996) e Julian Dibbel (1998) descrevem as corporalizações no ciberespaço como processos de codificação e descodificação de corpos que transitam entre o espaço físico e o espaço virtual, Trecartin torna literais esses processos, mas condensa-os e inscreve-os materialmente nos corpos das suas personagens. Com Trecartin, a codificação-descodificação não existe nas transições bidireccionais entre espaço físico e virtual, porque aqui os corpos são simultaneamente físicos e virtuais e tanto codificam referências a outros objec-

tos/sistemas/ideologias como materializam performativamente as personalidades das personagens.

O corpo “neutro e maleável” que Trecartin manifesta nos seus filmes, no entanto, cria fricções com a realidade física em que vivemos, onde os corpos são constituídos socialmente segundo processos de significação diferentes. Neste sentido, Kareem Estefan critica as ideias veiculadas por Trecartin acerca deste corpo “neutro e maleável”, questionando a sua “visão de autonomia total, um mito de liberdade radical que parece ao mesmo tempo utópico e distópico” e que “desconsidera a força de estruturas políticas” (2014: §29). Estefan relaciona a política do corpo neutro de Trecartin, que sugere que “podemos transcender os constrangimentos sociais da raça, classe, e género e eliminar as limitações corporais”, com “fantasias libertárias de solucionismo tecnológico”, cuja ideologia celebrativa e emancipatória da tecnologia deveria, diz a autora, considerar “questões biopolíticas inflectidas com histórias de opressão racial e de classe” (2014: §29-30) e, podemos acrescentar, de género e sexualidade. Apesar de Trecartin apresentar nos seus filmes realidades pós-raciais, radicalmente *queer* e pós-género em que os corpos e as identidades são permanentemente editados e efectuam constantes transições, estas preconizam também uma lógica potencialmente problemática que justifica o questionamento de Estefan: “quem edita e quem é editado?” (2014: §30), o que sugere desde logo que o uso da tecnologia sobre os corpos nunca é um processo neutro.

A questão levantada por Estefan prende-se também, em termos mais gerais, com o posicionamento crítico manifestado pela obra de Trecartin. O artista refere que não pretende comentar as realidades sociais tecnológicas que reflecte nos seus filmes, mas apenas apresentá-las e explorá-las naquilo que têm de produtivo e transformativo (Trecartin e Franco, 2010: 141). E de facto, o trabalho afasta-se de uma crítica desconstrutiva da “cultura dos média saturada e fortemente corporativizada”, para incorporar de modo hiperbólico o “potencial que encontra até nas nossas piores tendências, [imaginando] possibilidades liberatórias para a identidade, a comunicação e as relações pessoais” (Lauren Cornell, em McGarry, ed., 2011: 55). Apesar disto, é notório também que estas possibilidades liberatórias coexistem nos filmes com hierarquias sociais estabelecidas entre as personagens e com um sentido de semelhança no modo

como estas afirmam as suas personalidades contraditórias, o que questiona desde logo a possibilidade de verdadeira individualidade das figuras.

Por outro lado, se a *distância* crítica é colapsada nos filmes de Trecartin pelo modo como o seu trabalho nunca faz um julgamento directo sobre aquilo que apresenta, isto não significa que as suas estratégias não procurem uma interpretação e reflexão por parte do espectador. Trecartin sugere, desde logo, que existe um apelo a essa reflexão quando refere que encara o filme finalizado como um “guião” que será interpretado pelo espectador. Esta interpretação, no entanto, mais uma vez não resulta de um distanciamento em relação ao conteúdo do filme, mas de uma experiência imersiva decorrente do carácter hipermediado dos filmes, que apelam à “hiperatenção” (Hayles, 2007: 187) do espectador. Este é então levado a “concentrar-se na distracção” que o ecrã obrigatoriamente induz (Koestenbaum, 2009: §13), num processo em que a absorção sentida pelo espectador coexiste com o facto de este muitas vezes ter que fazer escolhas em relação ao modo como distribui a sua atenção. Desta forma, a saturação de estímulos visuais e sonoros dos filmes funciona também como um modo de activar experiências e leituras pessoais.

Os filmes de Trecartin assumem também diferentes contextos de visualização, que condicionam a relação do espectador com a obra tanto a nível do seu investimento de atenção como a nível da relação com o seu corpo. De facto, Trecartin considera os seus filmes “nativos” a contextos múltiplos, nomeadamente o contexto *online*, as salas de cinema, e as galerias e os museus de arte (Trecartin e Franco, 2010: 142). Trecartin disponibiliza os seus filmes gratuitamente na Internet, onde considera que o contexto do ciberespaço realça certas ideias dos filmes, nomeadamente as lógicas e estruturas dos enredos e dos cenários (Trecartin e Lange, 2008: §16), além das relações directas que os filmes fazem à estética do ecrã de computador. Por outro lado, quando os filmes são vistos em salas de cinema, é criado um contexto privilegiado para o espectador “pensar mais sobre a forma do filme”, nomeadamente a nível de “arcos narrativos, desenvolvimento das personagens, encadeamento de cenas, e dinâmica de enredo”, o que contribui para se “processar os elementos narrativos mais facilmente” (Trecartin e Sherman, em Luckraft et al., eds., 2014: 16).

No contexto expositivo de galerias ou museus de arte, Trecartin colabora com a artista Lizzie Fitch para criar instalações complexas denominados “teatros esculturais”, que consistem em elementos arquitectónicos onde, além do filme projectado, é instalada uma grande proliferação de objectos escultóricos semelhantes aos objectos utilizados nos cenários dos filmes, tendo mesmo alguns destes sido utilizados como adereços nas filmagens (Anexos 3 e 4). Estes objectos escultóricos são constituídos pela combinação de objectos domésticos de modo a subverter a sua função, parecendo “ter sido explodidos e deixados cair: todos estão mais ou menos intactos mas nos lugares errados, empilhados, em combinações desadequadas, introduzidos uns nos outros” (Princenthal, 2012: 153). Desta forma, são criados ambientes que funcionam como extensão dos mundos digitais dos filmes, nos quais o espectador é levado a entrar e a tornar-se um espectador participante. Nestes teatros esculturais, a experiência do filme só é total com a utilização de *headphones*, colocados junto a diversos tipos de mobiliário onde o espectador se pode sentar ou deitar. Aqui, é comum a criação de micro-estruturas sociais, por exemplo pela disposição de cadeiras à volta de uma mesa, ou de camas justapostas, que levam a que os diferentes espectadores se posicionem de forma específica e em proximidade entre si, sendo assim introduzidos mais directamente no contexto de uma encenação. Esta encenação contribui então para que os indivíduos tenham consciência da sua condição de espectadores-personagens, sendo criada uma tensão entre os corpos físicos dos diferentes visitantes, que vai transformar também a experiência de visualização do filme. Assim, no confronto com os corpos *queer* digitais presentes no ecrã, o espectador é levado a oscilar entre a consciência da sua corporalização física (potencialmente normativa por comparação) e as corporalizações digitais que lhe são apresentadas pela experiência imersiva do filme. Os teatros esculturais funcionam assim como espaços de fronteira entre o físico e o virtual, e como tal possibilitam também experiências de corporalização na fronteira entre o físico e o digital *queer*.

III. 2. JACOLBY SATTERWHITE: UNIVERSOS *QUEER* EM MOVIMENTO

O trabalho de Jacolby Satterwhite, artista Norte-Americano nascido em 1986, posiciona-se na intersecção da animação digital e da performance. A sua obra destaca-se assim, fundamentalmente, pela criação de vídeos digitais onde insere filmagens de si próprio a performar em ambientes tridimensionais de animação digital 3-D (*Reifying Desire 1*, 2011; *Country Ball 1989-2012*, 2012a; *Reifying Desire 3*, 2012b; *Reifying Desire 5*, 2013). Os seus vídeos são caracterizados por uma enorme riqueza de elementos visuais, com grande plasticidade de formas animadas em constante mutação e metamorfose, exuberância de cores e efeitos digitais, e um permanente movimento de corpos e objectos através dos espaços criados, além da presença de elementos sonoros baseados em música de dança electrónica que impõem ritmo às imagens em movimento. Neste sentido, os seus vídeos são desde logo exemplo das possibilidades tecnológicas de criação de ambientes surreais digitais.

Os vídeos de Satterwhite cruzam também temas pessoais com o plano tecnológico. Por um lado, para a criação das animações digitais, o artista baseia-se em desenhos da sua mãe, que executou milhares de esquemas de objectos de consumo que concebeu com o objectivo de patentear e comercializar, influenciada por programas de televisão de tele-vendas (Adler, 2014: §2), que “manipulavam os espectadores de forma a acreditarem que poderiam tornar-se inventores” (Satterwhite, citado em Caruth, 2012: §6). Quando foi diagnosticada com esquizofrenia, os seus desenhos de objectos tornaram-se mais surreais, ainda que o seu propósito comercial se mantivesse, passando a mostrar objectos híbridos e frequentemente multifuncionais, compostos por combinações estranhas e inventivas de objectos utilitários reais, cujo produto deveria “antecipar as inconveniências da vida doméstica e procurar o seu facilitamento” (Zimmer, 2013: §3), e que vinham acompanhados por instruções escritas para o seu funcionamento. Neste sentido, Satterwhite diz que os desenhos da sua mãe “são acerca de assistir a performance do corpo e o espaço que esse corpo habita” (Satterwhite e Frank, 2013: §15), ou seja, a sua concepção, ainda que surrealizante, processa-se desde logo na relação com o corpo e o seu contexto, algo que vai influenciar a prática de Satterwhite.

Satterwhite começou a desenhar enquanto criança como forma de ajudar a mãe com as suas invenções, e refere que o desenho continua a influenciar o modo como conceptualiza as suas performances e animações digitais, na medida em que é através do desenho que “compreende os ângulos e as linhas e como o corpo se relaciona com o espaço” (Cercone, 2014: §12). Os seus vídeos partem então dos desenhos de objectos da sua mãe, que Satterwhite utiliza e manifesta de diversas formas, permitindo-lhe desde logo “restringir a [sua] criatividade”, criando um sistema de “ordem e regras” que apoia a materialização de ideias (Satterwhite, em Satterwhite e NY Arts, n.d.: §14). Como processo criativo na base dos seus vídeos, Satterwhite escreve um guião surrealizante inspirado numa determinada selecção que faz a partir dos desenhos da sua mãe, definindo assim a temática do seu projecto. Os objectos inventados pela sua mãe vão também servir de base às performances filmadas que o artista executa em frente a um ecrã verde e que depois introduz nas animações digitais. Satterwhite interpreta os objectos com o seu próprio corpo, criando movimentos de dança que reflectem e reconfiguram as funções destes objectos e as relações que criam com o corpo e o espaço. (Caruth, 2012: 3). Os desenhos de objectos e as instruções escritas correspondentes são também incluídos explicitamente nas animações digitais, onde ganham forma tridimensional e movimento, sendo-lhes concedidas novas funções que fazem avançar a narrativa. Satterwhite traça os desenhos e as palavras utilizando técnicas de rotoscopia digital, concedendo-lhes depois volume e inserindo-os no contexto da espacialidade criada digitalmente, onde os objectos são manipulados por, e metamorfoseados em outros corpos, ou transformados em estruturas arquitectónicas digitais. De resto, as performances do artista são inseridas nas animações digitais em diálogo com os objectos que as inspiraram, nomeadamente através de técnicas digitais que conjugam e sincronizam os movimentos do corpo do artista com os restantes elementos circundantes. Satterwhite fala da relação do seu corpo com estes objectos como operando uma ““queerificação” do significado dos objectos”, na medida em que as suas conotações prévias são “dissolvidas” e “incorporadas numa mitologia pessoal” que manifesta o modo como ganham “significado[s] para além da sua função” (Satterwhite, citado em Cornell, 2013: §11). Neste sentido, “o seu trabalho confronta “uma certa normatividade” que governa as nossas vidas consumistas”, nas quais são

atribuídos significados concretos e rígidos aos objectos que nos rodeiam (Cercone, 2014: §14).

Satterwhite reutiliza também fotografias e vídeos da sua infância, onde o ambiente doméstico e familiar é documentado e onde é possível também identificar muitos dos objectos que inspiraram os desenhos criados pela mãe do artista. Na reutilização deste material, Satterwhite atenta também na relação entre objectos e corpos, nomeadamente no modo como os objectos “influenciam o corpo no contexto de uma fotografia” ou vídeo, referindo que “uma fotografia [ou vídeo] de família [são] uma performance documentada, mas uma performance da vida real” (Satterwhite e Rae, 2013: §11). Satterwhite incorpora então estes vídeos e fotografias nos espaços tridimensionais das suas animações digitais, frequentemente criando simulações digitais de ecrãs ou de projecções de imagens enquadradas nas cenas digitais (*Country Ball 1989-2012*, 2012a) (Anexo 5).

Assim, ao utilizar todos estes materiais relacionados com a sua família, aos quais junta também imagens tematicamente próximas que encontra na Internet, Satterwhite recontextualiza todos os elementos segundo a sua lógica criativa e os seus desejos. Neste sentido, os objectos comerciais inventados pela sua mãe são reconfigurados como espaços de desejo onde diversas formas digitais se fundem e reconstróem em fluidez, onde corpos e objectos funcionam segundo uma lógica de mutação e sensualidade, e onde o desejo sexual não é distinguido do desejo material veiculado por objectos comerciais. Aqui, a sensualidade é criada tanto por aquilo que conseguimos discernir nas figuras e objectos, como pela própria qualidade digital das imagens, que manifestam um excesso de estímulos sensoriais e um sentido de dissolução da “matéria” digital. Neste sentido, podemos re-conceptualizar o pensamento de Laura U. Marks (2002) em relação à imagem táctil. Se Marks considera a imagem háptica do vídeo como uma imagem que apela aos sentidos pela sua taticidade, mas que revela o seu objecto apenas parcialmente ou de modo indefinido, criando assim uma dinâmica erótica no acto do seu visionamento (Marks, 2002: 15), com Satterwhite podemos identificar um tipo de imagem táctil baseada na hipervisualidade, no excesso de estímulos sensoriais que leva a que a visão do espectador “se dissolva” (Marks, 2002: 10) na superfície digital. Assim, através da experiência audiovisual dos vídeos de Sat-

terwhite, existe o potencial para que o corpo do espectador seja activado sensorialmente, criando sensações próximas da fusão entre a sua matéria carnal e os corpos fluidos e digitais no ecrã.

A fusão entre desejo sexual e desejo material é particularmente forte quando Satterwhite reapropria objectos, concebidos pela sua mãe, com funções directamente ligadas ao corpo e à sexualidade (*Reifying Desire 1*, 2011; *Reifying Desire 3*, 2012b), como produtos de higiene feminina (*Reifying Desire 5*, 2013), que o artista transforma em cenários sexualmente conotados onde proliferam órgãos, fluidos e actos sexuais. Assim, as intenções originais presentes nos desenhos são fundidas com as intenções do artista (Zimmer, 2013: §7). Por outro lado, a inclusão de fotografias e vídeos de infância nestes ambientes (*Country Ball 1989-2012*, 2012a) funciona como mais uma adição de estímulos audiovisuais, que reinscreve o passado do artista no carácter multisensorial e erótico das cenas sem constituírem elementos nostálgicos. Este é, desde logo, um dos aspectos centrais da “queerificação” que anima os vídeos de Satterwhite, em que a família é vista como parte da narrativa do artista, não enquanto estrutura impositora de normas, mas enquanto material reapropriado para a constituição do seu imaginário pessoal *queer*.

Por outro lado, a forte presença de elementos sexuais nos vídeos manifesta a reconfiguração *queer* que o artista faz da reprodução humana. Não só proliferam órgãos e fluidos sexuais, como estes dão origem a diversas modalidades alternativas de procriação, em que actos de inseminação e “ciclos surreais de gestação” e nascimento existem livremente, sem a necessidade de terem origem em qualquer acto sexual procriador (Satterwhite, em Satterwhite e Frank, 2014: §27). Vemos, por exemplo, um útero voador (*Reifying Desire 5*, 2013), uma imaculada concepção (*Reifying Desire 3*, 2012b), uma gravidez de um corpo masculino (*Country Ball 1989-2012*, 2012a) (Anexo 6), um corpo feminino que desenvolve um pénis que ejacula várias versões do artista a dançar (*Reifying Desire 5*, 2013) (Anexo 7), ou mesmo uma massa amorfa repletas de órgãos semelhantes a vaginas que se dissolve e gera a figura de Satterwhite (*Reifying Desire 3*, 2012b). No entanto, estes corpos em constantes fluxos procriadores também sofrem traumas, sendo comum ver corpos que sofrem deformações, que explodem ou definham, ou que são ingeridos por outras figuras (*Reifying Desire 5*, 2013) (Zimmer,

2013: §21-2). Satterwhite cria assim ciclos de vida e de morte em constante regeneração e movimento, cujo carácter frenético é acompanhado por uma concepção espacial desorientadora.

Satterwhite, de resto, define os seus vídeos de animação digital como “arenas de performance virtuais” que constituem “lugares *queer*” (Blas e Satterwhite, n.d.: §19). Aqui é importante o significado “espacial” que o artista dá ao termo “*queer*”, que se prende de forma abrangente com a criação de espaços não normativos, “espaços autónomos livres” para a criação de agência individual (Blas e Satterwhite, n.d.: §45), onde ciclos de reprodução *queer* definem o avançar da temporalidade da narrativa. Podemos então pensar nos conceitos de “tempo *queer*” e “espaço *queer*” de Jack Halberstam (2005), que refere que “as utilizações *queer* de tempo e espaço se desenvolvem, pelo menos em parte, em oposição às instituições da família, da heterossexualidade, e da reprodução” e “de acordo com outras lógicas de localização, movimento, e identificação” (2005: 1). Assim, utilizando o termo “*queer*” como referente a “lógicas e organizações não-normativas de comunidade, identidade sexual, corporalização, e actividade no espaço e no tempo”, Halberstam define “tempo *queer*” como os “modelos específicos de temporalidade que emergem no pós-modernismo assim que se abandonam os quadros temporais da reprodução e família burguesas, longevidade, risco/segurança, e herança”, enquanto “espaço *queer*” remete para “práticas de criação de lugar no pós-modernismo nas quais pessoas *queer* se envolvem”, além de “novos entendimentos de espaço permitidos pela produção de uma contraposição pública *queer* [*queer counterpublics*]” (2005: 6). Por seu lado, os espaços e tempos *queer* que Jacolby Satterwhite cria nas suas arenas de performance digitais não vão negar a existência da família ou da reprodução, mas vão reconfigurar esses modelos através de estratégias definitivamente não-normativas, criando “comunidades” de figuras que habitam o espaço segundo temporalidades *queer* nas quais a heteronormatividade não tem lugar.

Satterwhite tem formação em pintura, médium que utilizou nos primeiros anos enquanto artista, e que continua a influenciar o seu modo de utilização do médium digital. No entanto, o artista refere que o abandono da pintura foi uma decisão consciente, na sequência de se sentir determinado pelo peso da história da pintura e o modo

como ao longo dos tempos esta estabeleceu relações concretas com questões raciais e de género. Satterwhite diz que “se sentia obrigado a estabelecer um estranho binário entre a [sua] história e a história da arte” (Satterwhite e Frank, 2014: §14), dado que a pintura “calcula tudo acerca do corpo e do género em relação ao estilo [pictórico] que se escolhe usar” (Satterwhite, em Satterwhite e Berzon, 2013: §11). Assim, enquanto artista contemporâneo negro e homossexual, Satterwhite sentia que a prática da pintura implicava uma ligação histórica que obrigatoriamente associaria o seu trabalho a um carácter explicitamente político decorrente da sua identidade sobredeterminada (Satterwhite e Berzon, 2013: §11).

Querendo ter maior controlo sobre a mensagem do seu trabalho (Satterwhite e Small, 2014: §9), Satterwhite começou a utilizar o médium digital aliado à performance. No entanto, este não demonstrou ser um modo de evitar temáticas relacionadas com a sua raça e sexualidade, mas, pelo contrário, o modo de trabalhar esses temas “autobiográficos” segundo os seus termos, através da criação de uma “mitologia pessoal” (Satterwhite, em Satterwhite e Frank, 2014: §14). Assim, “a obra de Satterwhite não pode ser reduzida a um trabalho visual sobre as ansiedades acerca da sexualidade *gay*, identidade de género ou raça. [Mas] sabendo que estes tópicos seriam automaticamente anexados à sua produção, ele endereçou-os directamente” (Heller, 2012: 68). Neste sentido, a sua escolha temática revela desde logo uma estratégia de produção de agência. A performance mostrou-se um modo de controlar os significados do seu corpo (Satterwhite e Small, 2014: §9), mas o artista acabou por sentir a necessidade de utilizar a animação digital para “neutralizar” as implicações políticas do seu corpo, nomeadamente através da “descontextualização do corpo” que o médium digital lhe permitia, e a possibilidade de relocalizar o corpo num contexto de liberdade e espectáculo. (Satterwhite, em Satterwhite e Berzon, 2013, §16). Como tal, podemos considerar que Satterwhite utiliza de modo criativo, e enquanto produção de agência, aspectos decorrentes do médium digital que Vivian Sobchack interpreta como veiculando um afastamento da “gravidade moral e física” e do “peso das consequências do mundo real” (Sobchack, 2004: 154). Para Satterwhite, a “falta de espessura temporal e de investimento corporal” do médium digital (Sobchack, 2002: 158) são uma oportunidade para neutralizar a sobredeterminação do seu corpo e da sua identidade que resultam

de condicionantes históricas, e para criar novos significados fora de matrizes normativas de opressão.

Para Satterwhite, a utilização do médium digital é também a solução encontrada para condensar ou remediar toda uma série de “médiums” artísticos num plano historicamente descontextualizado, não só através do carácter fortemente pictórico dos seus vídeos (tanto a nível de possibilidades formais como a nível da reapropriação de referências à história da pintura), mas também reflectindo a influência de outras produções culturais como a moda e a fotografia de moda, a música *pop*, a dança e os jogos de vídeo, estes últimos reflectindo em particular a sensibilidade estética das animações digitais do artista e o seu uso de perspectivas aéreas e rotativas (Adler, 2014: §4). Por outro lado, a lógica de apropriação e remistura de materiais e referências possibilitada pela utilização do médium digital na criação dos vídeos reflecte também dinâmicas relacionadas com a utilização da Internet. De facto, Satterwhite não só utiliza a Internet como fonte de materiais e de criação de associações de ideias, como diz que a experiência espaço-temporal do ciberespaço influencia as narrativas fragmentadas e as temáticas “fugazes” dos seus vídeos (Satterwhite, citado em Cercone, 2014: §7).

As performances de Satterwhite são baseadas em movimentos reapropriados de diferentes estilos de dança, nomeadamente o *voguing* (ou *vogue*) e a dança moderna, que, tal como foi referido anteriormente, o artista utiliza como forma de interpretação dos objectos desenhados pela sua mãe. Satterwhite diz que “o estilo de movimento [o] assiste na forte construção de imagens” e que “fazer referência à dança moderna e ao *voguing* ecoa os ângulos líricos, as relações de espaço positivo e negativo presentes nos desenhos da [sua] mãe”, além de lhe permitir também criar novas morfologias (Satterwhite, em Satterwhite e Frank, 2014: §22). Assim, a dança é uma forma livre de desenho interpretativo, que cria imagens através de linhas e ângulos, mas também um léxico de entoações ou “pontuações”, em que os gestos corporais “actua[m] como vírgulas, pontos de exclamação, pontos de interrogação” que o artista utiliza como modo de conotação do seu corpo e do espaço onde este se insere. (Satterwhite, entrevista em vídeo: Art21, 2013).

Aqui, é especialmente crucial a apropriação que Satterwhite faz do estilo de dança *voguing*, que por definição teatraliza a performance de objectos e cenas imaginários (Satterwhite, entrevista em vídeo: Art21, 2013). O *voguing* teve origem na comunidade LGBT negra e latino-americana de Harlem, Nova Iorque, na década de 60 do século XX, segundo a maioria dos relatos históricos (McMains, 2015: 89; Upadhye, 2012: §5). Surgiu como forma de escapismo da opressão que os elementos desta comunidade sofriam, e ao mesmo tempo como uma “celebração de beleza” (Burris, citado em Upadhye, 2012: §7), com particular relação com a prática de *drag*. O *voguing* condensa e recontextualiza elementos de diversas referências culturais, nomeadamente poses de modelos de revistas de moda e das “mulheres brancas ricas e glamorosas” de Manhattan (Upadhye, 2012: §3); movimentos de *breakdancing*; e gestos representados em hieróglifos Egípcios (Becquer e Gatti, 1997: 445). O estilo de dança surgiu então como um encadear contínuo de poses e de “gestos de mãos exagerados” (Upadhye, 2012: §3), com os quais os bailarinos “criavam as suas próprias cenas (...) para contar as históricas de como se vestiam em *drag*, aplicavam maquilhagem, puxavam as suas meias, e penteavam os seus cabelos” (Upadhye, 2012: §6).

Marcos Becquer e Jose Gatti (1997) analisaram o modo como a apropriação e articulação de signos associados a “diversos contextos sociais, históricos e étnicos” permitiu a esta comunidade criar uma linguagem própria, que reflectia também o carácter culturalmente transversal, ainda que alvo de discriminação, da comunidade LGBT negra e latino-americana. Para Becquer e Gatti, o *voguing* “articula elementos de uma forma que modifica a sua inteligibilidade e transforma os seus espaços combinatorios” (Becquer e Gatti, 1997: 448), criando assim um espaço “onde diferentes formações discursivas podem figurar estrategicamente alinhamentos de significações que, ainda assim, permanecem distintos” (Id., 449). Este processo, segundo os autores, não opera uma simples aceitação dos discursos que apropria, mas a sua reestruturação crítica (Id., 448). Desta forma, a referência a elementos egípcios “pode ser vista como uma asserção da herança [africana] reivindicada” por esta comunidade, nomeadamente como ligação ao “orgulho do passado Africano, tal como [a] indícios de padrões de beleza não brancos” (Id., 448); por outro lado, os elementos egípcios ligam também o *voguing* à “tradição *gay* (branca) de auto-exposição através do ‘exótico’”, que traz para

a visibilidade elementos relativos a “narrativas Orientalistas, nas quais a supremacia Ocidental/masculina reprime os Orientais (demasiado) sensuais” (Id., 448); os movimentos de *breakdancing* relacionam o *voguing* com a cultura *hip hop*, “reposicionando o *breakdancing* na história emergente do orgulho *gay* negro e hispânico, e como tal criticando certas correntes (hetero)sexistas no *hip hop*” (Id., 449); por outro lado, a relação estabelecida com as “atitudes da moda” cria “tensões com a representação essencialista da mulher” expressada pelas revistas de moda, na medida em que o *voguing* “traz para primeiro plano o carácter construído da sua própria figura de mulher [womanness] pela performance” (Id., 449), o que segundo os autores “‘deforma’ representações dominantes da mulher-como-essência” e “re-formula o conceito de mulher naquilo que poderá ser denominado mulher-como-posicionalidade” (Id., 449).

No entanto, a prática de *voguing* é ainda complexificada pelo facto de ser performada no contexto específico dos salões de bailes [*ballrooms*], competições em que os performers, fundamentalmente da comunidade LGBT negra e latino-americana de classes económicas mais baixas, actuam com o objectivo de atingir o carácter de “realidade” [“realness”]. Neste contexto, Judith Butler (1993: 81-97) analisou a importância do factor “realidade” enquanto “padrão que é usado para avaliar cada performance segundo as categorias estabelecidas”, categorias que vão sobretudo ao encontro da “produção performativa ou reiterativa de feminilidade”, mas que, em alguns casos, seguem uma “conformidade performativa e gestual a uma masculinidade” (Butler, 1993, 88). Butler refere então que “o efeito da realidade é a capacidade de fazer acreditar, de produzir o efeito naturalizante” das categorias de género e, como tal, “a corporalização de normas” segundo “ideais morfológicos” de feminilidade e masculinidade (Id., 88). Neste sentido, Butler defende que as competições de *voguing* manifestam um “*drag* ambivalente” (Id., 84), na medida em que “envolvem a tentativa fantasmática de aproximar a realidade, mas também expõem as normas que regulam a realidade como elas próprias fantasmaticamente instituídas e sustentadas” (Id., 89) e, como tal, operam tanto uma apropriação/legitimação como uma subversão/deslegitimação de normas (1993: 87-8). Por um lado, Butler diz que a subversão de normas se relaciona também com a feminização do homem negro *queer* por parte da cultura heterossexual hegemónica e da sua “estratégia de abjecção” com origem “no complexo de constru-

ções racistas, homofóbicas, misóginas e classistas" (Id., 91), feminização que é "significativamente retrabalhada" pela "dimensão performativa do salão de baile" (Id., 90). Por outro lado, "na procura de realidade, este sujeito é produzido, [através de] uma procura fantasmática que mobiliza identificações, sublinhando a promessa fantasmática que constitui qualquer movimento identificatório – uma promessa que, levada demasiado a sério, pode apenas culminar em desapontamento" (Id., 90). Nesse caso, Butler considera que o processo de citação da norma resulta na identificação com essa norma e, como tal, não a subverte, tornando-se "o meio pelo qual essa norma dominante é mais dolorosamente reiterada enquanto o próprio desejo e a performance daqueles que sujeita" (Id., 91). No entanto, é importante referir que Butler identifica também nos salões de bailes processos de construção de comunidade segundo uma "re-significação da família", com a criação de equipas enquanto "casas" onde é estabelecida uma hierarquia de "mães" e "filhos" que "sustenta o salão de baile", tornando-se este "a ocasião para a construção [desta] série de relações de parentesco que gerem e sustentam aqueles [a] que [lhes] pertencem", pessoas que encaram problemas de "deslocação, pobreza e abrigo" (Id., 94).

Em relação ao *voguing* podemos identificar, então, a tensão entre, por um lado, a rearticulação crítica de diferentes produções culturais e formações discursivas correspondentes, nomeadamente a produção da noção do género-como-posicionalidade (Becquer e Gatti, 1997) e, por outro lado, os processos de identificação com a norma de género que Butler (1993) analisa na performance de "realidade". Jacolby Satterwhite, por seu lado, refere também o facto de "as casas de *voguing* frequentemente tentarem imitar um estilo de vida mais Ocidental, patriarcal Americano", algo que o artista, no contexto da sua prática, relaciona paralelamente com a tentativa da sua mãe de "subscrever a um estilo de vida empreendedor", ou seja, em consonância com a identificação com um sistema normativo, neste caso relativo à noção de sucesso veiculada pelo capitalismo tardio (Satterwhite, citado em Zimmer, 2013: §5). A performance do *voguing* pelo artista manifesta, assim, um duplo movimento: por um lado, ao descontextualizar o *voguing* do seu enquadramento social específico da sua origem, Satterwhite enfraquece o potencial crítico do estilo de dança que apropria, problematizando a visibilidade, ou mesmo a inteligibilidade, dos sujeitos *queer* negros e latino-

americanos de classes sociais baixas que criaram o *voguing* como forma de articular a sua posição social e cultural precária; por outro lado, ao recontextualizar nos seus vídeos o estilo de dança em ambientes digitais marcadamente *queer*, que manifestam intensamente uma plasticidade de géneros e desejos em metamorfose, Satterwhite cria um contexto em que os processos identificatórios do *voguing* com as normas binárias do género, e o desejo correspondente a esses processos, são neutralizados, na medida em que é a própria norma, a “realidade” que o *voguing* ambicionava alcançar, que é excluída. Ao fazer implodir as normas do binário de género e a heteronormatividade por elas sustentada, Satterwhite mantém ainda assim a dinâmica performativa de repetição de gestos que Judith Butler identificou como estando na base da produção dessas matrizes normativas (Butler, 1990 e 1993). Satterwhite sustenta então um processo de subjectivação pela apropriação e repetição de gestos, mas num contexto em que a sua reinvenção neutraliza os significados normativos decorrentes da sua origem, ao mesmo tempo que manifesta a criação de agência.

Satterwhite cria ambientes e narrativas onde é pedido ao espectador que se enquadre numa (ir)realidade alternativa e *queer* (Blas e Satterwhite, n.d.: §19), em que o corpo do artista é inserido num contexto onde corpos e desejos digitais se movimentam em constante fluxo e mutação. Estes corpos e desejos apontam, por seu lado, para uma realidade pós-género mas sexuada, em que os corpos sexuados são melhor descritos como transgénero em constantes transições, cuja manifestação está intrinsecamente ligada às possibilidades permitidas pelo médium digital. Estamos mais uma vez próximos do pensamento de Allucquère Stone, quando refere que, no ciberespaço, “o transgénero – identidade como performance, como jogo, como deslocação nas engrenagens suaves do aparato social da visão – é o estado fundamental” (1996: 180). Por outro lado, os corpos nos vídeos de Satterwhite estão também em consonância com a noção de Laura U. Marks de que, “se o vídeo digital pode ser pensado como tendo um corpo, é um corpo notavelmente *queer*” (2002: 152), ou seja, um corpo que não se preocupa com as suas origens, mas apenas com as suas possibilidades de transformação e agência.

Satterwhite cria então nas suas animações digitais um diálogo entre o seu corpo e os ambientes repletos de corpos e objectos digitais animados onde este se insere.

O tipo de agência que o artista concede ao seu corpo é criado segundo tensões de significados que, apesar de tudo, resultam da sua vontade de estabelecer no seu trabalho um “corpo político neutro” (Satterwhite, citado em Cercone, 2014: §10). O artista refere, por um lado, que “não queria que a política corporal de se ser negro entrasse no trabalho”, pretendendo assim veicular um “corpo pós-racial” (Blas e Satterwhite, n.d.: §13). No entanto, para dar corpo ao sujeito que o artista, de forma mais abrangente, denomina “pós-humano” (Cercone, 2014: §7), são utilizadas estratégias que articulam e recontextualizam a comodificação do corpo, algo particularmente significativo em relação ao corpo negro. Satterwhite diz mesmo que, enquanto performer, considera o seu corpo como escultura (Satterwhite e Berzon, 2013: §29) e que “o modo como usa o [seu] corpo é semelhante ao modo como jogava com brinquedos enquanto criança” (Satterwhite e NY Arts, §8). E, de facto, Satterwhite faz do seu corpo o centro da sua obra, executando performances em que veste fatos de corpo inteiro que, dado os tecidos sintéticos e elásticos dos quais são feitos, se colam ao seu corpo, constituindo assim uma segunda pele. O artista reapropria assim a constituição racista do corpo negro como puramente físico, sexual e sem agência, ou seja, reduzido à condição de corpo-objecto (Sobchack, 2004: 196-203). No entanto, nos seus vídeos o corpo negro reduzido à sua fisicalidade é simultaneamente invocado, recontextualizado e subvertido. O uso frequente de fatos de corpo inteiro que criam uma segunda pele, composta por tecidos com padrões coloridos e frequentemente transformada digitalmente, activam no corpo do artista um carácter formal digital, que neutraliza outras significações impostas ao corpo negro. Satterwhite defende mesmo que “uma outra estratégia na performance num espaço virtual enquanto performer negro é (...) a remoção do potencial para a política... tudo é removido do seu contexto original da realidade” (Satterwhite, citado em Zimmer, 2013: §17).

Porém, esta neutralização (e o potencial problemático no apagamento de especificidade política) não se manifesta através de uma total elisão do corpo negro. O seu corpo é apresentado de diferentes modos, em consonância com as possibilidades do médium digital em representar corpos e manifestar corporalizações várias: depois de nos vídeos mais recentes aparecer totalmente coberto pelo uso de fato e máscara (*Reifing Desire 1*, 2011; *Country Ball 1989-2012*, 2012a), Satterwhite passou a descobrir a

cara nas suas performances inseridas em animações digitais (*Reifying Desire 3*, 2012b; *Reifying Desire 5*, 2013); por outro lado, o seu corpo surge também por vezes quase totalmente descoberto, portando apenas ecrãs digitais ligados ao seu corpo (Satterwhite e Small, n.d.); além disso, em todos os seus vídeos o seu corpo é multiplicado de modo a popular o ecrã com a sua presença múltipla (Anexo 8). Aqui, o médium digital é mais uma vez crucial na descontextualização do corpo, abrindo espaço para a criação de um contexto em que, para além da pele que é repetidamente “transformada” numa superfície digital, o corpo, e qualquer superfície e tonalidade de pele humana exposta, não se reportam a construções sociais raciais impostas. Neste sentido, Satterwhite refere que “a ausência de raça” (ou seja, a ausência de categorias raciais e dos seus significados socialmente construídos) que pretende instalar nos seus vídeos digitais marcadamente *queer*, constitui também uma atitude “inerentemente política” (Satterwhite, citado em Zimmer, 2013: §10). De resto, no contexto dos mundos digitais criados nos vídeos, o corpo do artista ganha agência pela aplicação da sua fisicalidade, nomeadamente pelos movimentos que efectua continuamente em interacção com outros corpos e objectos, e que por vezes “conferem vida ou completa destruição” aos restantes corpos digitalmente animados que habitam as cenas (*Reifying Desire 5*, 2013) (Zimmer, 2013: §6).

É importante referir também que as estratégias utilizadas por Satterwhite o colocam no alinhamento do Afrofuturismo (Cercone, 2014: §4), termo que se refere a obras de produção cultural de “significação Afro-Americana que apropriam imagens de tecnologia e de um futuro prosteticamente otimizado [*enhanced*]” (Mark Dery, citado em Shaviro, 2010: 24). Tal como Steven Shaviro (2010) refere, “o Afrofuturismo usa os tropos da ficção científica e da especulação futurística, e uma visão da potencialidade transformativa das novas tecnologias, de modo a reavaliar todos os aspectos da experiência da diáspora Africana” (2010: 24-5). Referindo-se à produção musical Afrofuturista, Shaviro diz também que esta “invoca o imaginário da ficção científica – extraterrestres e robôs, e tecnologias electrónicas avançadas – de modo a figurar tanto a alienação, o sofrimento, e o horror da história da opressão negra, como a esperança utópica de escapar ou reverter essa opressão” (Id., 25). Neste sentido, por um lado, o Afrofuturismo interpreta o passado da escravatura como um episódio de “rapto extra-

terrestre”, em que os “Africanos foram dominados e subjugados por um invasor bárbaro, mas tecnologicamente avançado, vindo de outro mundo”; mas que, chegando a “esse novo mundo, foram os próprios Africanos que se tornaram extraterrestres, dado que a sua humanidade não foi reconhecida” (Id., 26). Por outro lado, o futuro é concebido como uma liberação, também esta segundo “termos derivados da ficção científica”, envolvendo uma “inversão radical”, na medida em que “figuras de opressão e alienação inumana – extraterrestres e robôs – agora funcionam como imagens de escape através de transfiguração pós-humana” (Id., 26). Desta forma, “o Afrofuturismo equaciona ‘o humano’ *per se* com a supremacia branca, e com as posições subjectivas normativas da sociedade branca e burguesa” e, assim, como “algo a ultrapassar”, pelo que “as limitações demasiado humanas são transcendidas através das novas tecnologias, e pela subsunção da carne pelas máquinas” (Shaviro, 2010: 26).

Podemos então perceber as estratégias de Jacolby Satterwhite ao construir mundos paralelos *queer* através da tecnologia, nos quais construções sociais que restringem o seu corpo no “mundo real” são implodidas e substituídas pela liberação de significações e desejos corporais. Neste sentido, faz todo o sentido que o artista afirme que o contexto do seu corpo enquanto performer “não é o planeta Terra, é a realidade virtual” (Blas e Satterwhite, n.d.: §33), um mundo pós-género e pós-racial onde os corpos são transgénero e “transraciais”. No entanto, é igualmente crucial perceber que as estratégias de neutralização do corpo que Satterwhite utiliza, nomeadamente a reapropriação do *voguing* e do Afro-Futurismo, ao mesmo tempo que implodem as matrizes heteronormativas e racistas, são estratégias que alinham o artista com práticas culturais *queer* e negras.

O significado que Satterwhite dá ao seu corpo no contexto digital prende-se ainda com outras tensões criadas entre fisicalidade e virtualidade. O facto de o artista inserir o seu corpo no contexto da animação digital cria desde logo essa dualidade, entre o seu corpo físico mediado e as animações virtuais 3-D com as quais interage. Satterwhite fala também da transformação que sente quando executa as suas performances, dizendo que, enquanto performer, transcende o corpo, aproximando-se de “uma figura digital”, um alter ego que denomina mesmo “avatar” (Blas e Satterwhite, n.d.: §33). No entanto, refere também que sente que as fronteiras entre o seu corpo e

o seu avatar se vão esbatendo gradualmente (Satterwhite e Berzon, 2013, §27). O esbatimento das fronteiras entre a realidade física e a dimensão virtual é tornado mais presente pelo facto de o artista performar também ao vivo, nomeadamente em espaços públicos (vídeo Art21, 2013). As performances em espaços públicos, como em ruas ou estações de metro de Nova Iorque, mostram o artista a executar os seus movimentos de dança característicos, incorporando ecrãs ou câmaras digitais no seu corpo, criando uma figura escultórica em movimento. Aqui, pelo contraste criado entre o corpo do artista e o espaço e corpos que o rodeiam, é notório um processo de “queerificação” do espaço público, contrariando o processo pelo qual “performances repetidas de identidades de género hegemónicas assimétricas e desejos heterossexuais se solidificam ao longo do tempo para produzir a aparência de que a rua é normalmente um espaço heterossexual” (Gill Valentine, citado em Ahmed, 2006: 563). Desta forma, Satterwhite cria um extravasamento do universo *queer* digital para o espaço público, um processo que é importante também para manter activa a tensão entre realidade e virtualidade que os seus vídeos manifestam.

CONCLUSÃO

As práticas artísticas de Ryan Trecartin e de Jacolby Satterwhite dão origem a mundos radicalmente *queer* cuja constituição é intrinsecamente digital. Ambos os artistas manifestam nos seus filmes e vídeos corpos cuja produção remete para as possibilidades que o médium digital oferece, tanto a nível da criação, transformação e metamorfose de corporalizações fluidas e múltiplas, como a nível do estabelecimento de contextos em que matrizes normativas são implodidas.

As suas estratégias de “queerificação” do real não assentam apenas na demonstração das normas de género como performativas nem apenas na re-significação dessas normas, mas demonstram esforços que apontam para o seu total desalojamento. Aqui, não existe lugar ou tempo para a heteronormatividade apoiada pelo estabelecimento do binário de géneros e, como tal, políticas de alteridade são neutralizadas. Por outro lado, se o corpo *queer* do vídeo digital é um corpo que não remete à ideia de origem ou de originalidade, mas apenas ao potencial transformativo e não normativo da imagem digital (Marks, 2002: 152), então Trecartin e Satterwhite utilizam esse potencial para materializar digitalmente mundos pós-género (e pós-raciais) habitados por corpos pós-humanos. Estes corpos, e os processos de subjectivação que manifestam performativamente, existem pela tecnologia, ou seja, são ontologicamente tecnológicos e existem em contextos em que a tecnologia constitui efectivamente o “natural”.

Os processos de subjectivação e agência tecnológicas subjacentes a estes corpos surgem também relacionados com a implosão dos efeitos da vergonha enquanto elemento estruturante da identidade (*queer*) (Sedgwick, 1993). De facto, com Trecartin e Satterwhite o momento disruptivo que constitui a vergonha como estrutura da identidade não tem qualquer presença e, como tal, os corpos e identidades criados pelos artistas manifestam-se em total liberdade, também enquanto identidades “a-ser-constituídas” (Sedgwick, 1993), mas através de uma performatividade *queer* totalmente “expurgada” de vergonha.

No entanto, vimos também como Trecartin e Satterwhite utilizam estratégias diferentes na criação de corpos *queer* digitais. Trecartin recorre a um “*drag radical*”

(Lorenz, 2012) que, na ausência de normas de género, funciona como um “estilo” generalizado que é apropriado pelas personagens independente dos corpos dos performers. Satterwhite, por seu lado, tanto neutraliza referências a noções de género no modo como manifesta o seu corpo enquanto performer, como cria diversos corpos digitais transgénero em constantes transições através de animação digital 3-D. Por outro lado, com Trecartin os corpos funcionam também segundo mecanismos ligados à linguagem, na medida em que são codificados como manifestações visuais de personalidades múltiplas e contraditórias, produzidas performativamente pela verbalização de asserções contínuas, ou de objectos e ideias com os quais as personagens se identificam. No trabalho de Satterwhite, pelo contrário, o seu corpo *queer* é um corpo que cria possibilidades de agência através do movimento, estabelecendo interações com os objectos e corpos digitais que o rodeiam e que constituem a mitologia pessoa do artista. Mas talvez a diferença mais marcante entre as estratégias de Trecartin e de Satterwhite seja o modo como manifestam as operações de funcionamento do desejo. Os mundos de Satterwhite são animados por desejos sexuais flutuantes que activam as interações entre as figuras, dando origem a processos *queer* de procriação e de deformação dos corpos. Com Trecartin, pelo contrário, as personagens aparentam uma condição pós-sexual ou pós-erótica, em que os prazeres da carne são substituídos pelos prazeres da performance de identidade.

Apesar de criarem realidades radicalmente *queer* e digitais, que operam determinadas cisões com a realidade física onde vivemos e neutralizam políticas do corpo, ambos os artistas utilizam a mediação digital como forma de integração do espectador corporalizado na experiência dos filmes e vídeos. Satterwhite cria imagens hápticas que apelam aos sentidos do espectador e a uma corporalização digital em que a visão se dissolve na hipervisualidade das imagens e apelam a uma sensação de fusão entre matéria carnal e digital. Trecartin activa o investimento da atenção e do corpo do espectador de diferentes modos, decorrentes dos diversos contextos onde os seus filmes podem ser experienciados, dos quais os teatros esculturais expostos em galerias e museus de arte criam uma maior dinâmica entre o corpo físico do espectador e as corporalizações digitais no ecrã.

BIBLIOGRAFIA

- Adler, Noah (2014). "How HSN Concept Products Became Art Objects". *Opening Ceremony* [online], 19 de Novembro. Disponível em <<http://www.openingceremony.us/entry.asp?pid=10651>> [Acedido a 29 de Março de 2015].
- Ahmed, Sarah (2006). "Orientations: Toward a Queer Phenomenology". *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies*, 12 (1), pp. 543-574. Duke University Press Journals.
- Barber, Tiffany (2013). "Radical Presence / The Shadow Took Shape". *Afterimage*, 41 (4), Janeiro-Fevereiro, pp. 20-22.
- Becquer, Marcos e Gatti, Jose (1997). "Elements of Vogue". In: Ken Gelder e Sarah Thornton (eds.). *The Subcultures Reader*. Londres e Nova Iorque: Routledge, pp. 445-453.
- Blas, Zach e Satterwhite, Jacoby (n.d.). "Adjust Opacity". *DIS Magazine* [online]. Disponível em <<http://dismagazine.com/discussion/61413/adjust-opacity>> [Acedido a 29 de Março de 2015].
- Bolter, Jay David e Grusin, Richard (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Londres e Cambridge, MA: The MIT Press.
- Butler, Judith (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. 1999. Nova Iorque: Routledge.
- (1993). *Bodies that Matter: On the Discourse Limits of "Sex"*. Nova Iorque: Routledge.
- Campbell, John Edward (2003). "Always Use a Modem: Frames of Erotic Play and Performance in Cyberspace". *Electronic Journal of Communication / La Revue Electronique de Communication*, 13 (1). Disponível em: *Communication Institute for Online Scholarship*: <<http://www.cios.org/EJCPUBLIC/013/1/01315.HTML>> [Acedido a 29 de Março de 2015].
- Caruth, Nicole J. (2012). "Gastro-Vision: Queer Cakes for a Country Cookout". *ART21 Magazine* [online], 20 de Abril. Disponível em

<<http://blog.art21.org/2012/04/20/gastro-vision-queer-cakes-for-a-country-cookout/#.VRhOSPzF-Sp>> [Acedido a 29 de Março de 2015].

Cascais, António Fernando (2009) "O Que é Um Dispositivo?". In: António Fernando Cascais, Nuno Nabais, e José Luís Câmara Leme (orgs.). *Lei, Segurança, Disciplina: Trinta Anos Depois de Vigiar e Punir de Michel Foucault*. Lisboa: Centro de Filosofia das Ciências da Universidade de Lisboa, pp. 31-53.

——— (2013). "La Reticularidad de Eros". In: José Gomes Pinto, e José A. Bragança de Miranda (eds.). *Perspectivas de la Comunicación: Arte, Cultura, Tecnología*. Madrid: Slurp & Cream, pp. 190-205.

Cercone, Katie (2014). "Katie Cercone Interviews Artist Jacolby Satterwhite". *Posture* [online]. Disponível em <<http://posturemag.com/online/2014/02/19/katie-cercone-interviews-artist-jacolby-satterwhite>> [Acedido a 29 de Março de 2015].

Cooper, Dennis (2006). "First Take: Ryan Trecartin". *Artforum*, 44 (5), Janeiro, pp. 188-189.

Cornell, Lauren (2013). "Techno-Animism". *Mousse Magazine*, 37, Fevereiro. Disponível em <<http://moussomagazine.it/articolo.mm?id=941>> [Acedido a 29 de Março de 2015].

Crone, Bridget (2014). "Image-bodies, Swamps and Stages". Disponível em: *Academia.edu*
<https://www.academia.edu/9870726/Image-bodies_swamps_and_stages>
[Acedido a 29 de Março de 2015].

Cwelish, Lorraine (2010). "Ryan Trecartin: Art for the Age of Youtube". *The Wall Street Journal* [online]. Disponível em
<<http://blogs.wsj.com/speakeasy/2010/07/20/ryan-trecartin-art-for-the-age-of-youtube>> [Acedido a 29 de Março de 2015].

Davies, Jon (2010). "Ryan Trecartin: Data Purge". Disponível em: *Jon Davies* [online]
<<http://www.jondavies.ca/DataPurge.pdf>> [Acedido a 29 de Março de 2015].

- DeVille, Abigail (2012). "Racial Redefinition in Progress 'Fore' at Studio Museum in Harlem". *The New York Times* [online], 29 de Novembro. Disponível em <http://www.nytimes.com/2012/11/30/arts/design/fore-at-studio-museum-in-harlem.html?_r=0> [Acedido a 25 de Abril de 2015].
- Díaz, Eva (2013). "Jacolby Satterwhite: Recess". *Artforum International*, Dezembro, 52 (4).
- Dibbel, Julian (1998). *My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World*. Nova Iorque: Henry Holt and Company.
- Droitcour, Brian (2011). "Making Word: Ryan Trecartin as Poet". *Rhizome* [online]. Disponível em <<http://rhizome.org/editorial/2011/jul/27/making-word-ryan-trecartin-poet>> [Acedido a 29 de Março de 2015].
- Durbin, Andrew (2014). "Island Life". *Cluster Mag, Issue #5: Islands*, pp. 26-31.
- Estefan, K. (2014). "A Cute Idea". *The New Inquiry* [online]. Disponível em <<http://thenewinquiry.com/essays/a-cute-idea>> [Acedido a 29 de Março de 2015].
- Foucault, Michel (1975). *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Trad. Alan Sheridan, 1991. Londres: Penguin Books.
- (1977). *História da Sexualidade, Volume 1: A Vontade de Saber*. Trad. Pedro Tamen. Lisboa: António Ramos.
- Glazek, Christopher (2011). "On Ryan Trecartin". *N+1* [online]. Disponível em <<https://nplusonemag.com/online-only/online-only/on-ryan-trecartin/>> [Acedido a 29 de Março de 2015].
- Gronlund, Melissa (2014a). "Return of the Gothic: Digital Anxiety in the Domestic Sphere". *E-flux Journal*, 51, Janeiro. Disponível em <<http://www.e-flux.com/journal/return-of-the-gothic-digital-anxiety-in-the-domestic-sphere>> [Acedido a 29 de Março de 2015].
- (2014b). "From Narcissism to the Dialogic: Identity in Art after the Internet". *Afterall*, 37, Outono/Inverno, pp. 5-13.

- Halberstam, Jack (enquanto Judith Halberstam) (2005). *In a Queer Time and Place: Transgender Bodies, Subcultural Lives*. Nova Iorque e Londres: New York University Press.
- (enquanto Judith Halberstam) (2011). *The Queer Art of Failure*. Durham e Londres: Duke University Press.
- Haraway, Donna (1991). "O Manifesto Ciborgue: A Ciência, a Tecnologia e o Feminismo Socialista nos Finais do Século XX". Trad. Ana Maria Chaves. In: Ana Gabriela Macedo (ed.). *Gênero, Identidade e Desejo: Antologia Crítica do Feminismo Contemporâneo*, 2002, Lisboa: Cotovia, pp. 221-250.
- Hayles, Katherine (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago e Londres: The University of Chicago Press.
- (2007). "Hyper and Deep Attention: The Generational Divide in Cognitive Modes". *Profession 2007*, pp. 187-199. MLA Journals.
- Heim, Michael (1993). "The Erotic Ontology of Cyberspace". In: *The Metaphysics of Virtual Reality*. Nova Iorque: Oxford University Press, pp. 82-108.
- Heller, Maxwell (2012). "Profile: Jacolby Satterwhite & The New Human Body". *The Brooklyn Rail* [online]. Disponível em <<http://www.brooklynrail.org/2012/08/artseen/profile-jacolby-satterwhite-the-new-human-body>> [Acedido a 25 de Abril de 2015].
- Karafin, Amy (2011). "Digital Days: Ryan Trecartin's 'Any Ever'". *Art & Australia*, 49 (2), pp. 294-299.
- Kennedy, Randy (2009). "His Nonlinear Reality, and Welcome to It". *New York Times*, 1 de Fevereiro, p. AR1. Disponível em <http://www.nytimes.com/2009/02/01/arts/design/01kenn.html?pagewanted=all&_r=0> [Acedido a 29 de Março de 2015].
- Kholeif, Omar (ed.) (2014). *You Are Here: Art After the Internet*. Manchester: Cornerhouse e Londres: SPACE.
- Koestenbaum, Wayne (2009). "Situation Hacker: Wayne Koestenbaum on the Art of Ryan Trecartin". *Artforum*, 47 (10), Verão, pp. 272-8.

- Kramer, David Jacob (2011). "Controlling the Chaos". *Paper* [online]. Disponível em <http://www.papermag.com/2011/06/controlling_the_chaos.php> [Acedido a 29 de Março de 2015].
- Krauss, Rosalind (1976). "Video: The Aesthetics of Narcissism". *October*, 1, Primavera, pp. 50-64.
- LaBruce, Bruce (2012). "Notes on Camp/Anti-camp". *Nat.Brut* [online], nº3. Disponível em <<http://www.natbrut.com/essay-notes-on-campanti-camp-by-bruce-labruce.html>> [Acedido a 28 de Março de 2015].
- Langley, Patrick (2012). "Ryan Trecartin: The Real Internet Is Inside you". *The White Review* [online], Abril. Disponível em <<http://www.thewhitereview.org/art/ryan-trecartin-the-real-internet-is-inside-you>> [Acedido a 28 de Março de 2015].
- Lorenz, Renate (2012). *Queer Art: A Freak Theory*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Luckraft, Paul, Maitreyi Maheshwari, e Isabel Venero (eds.) (2014). *Lizzie Fitch / Ryan Trecartin: Priority Innfield*. Londres: Zabludowicz Collection.
- Marks, Laura U. (2002). *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis e Londres: University of Minnesota Press.
- McGarry, Kevin (ed.) (2011). *Any Ever: Ryan Trecartin*. Nova Iorque: Skira Rizzoli Publications e Elizabeth Dee.
- McLuhan, Marshall (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. 1994. Londres e Cambridge, MA: The MIT Press.
- McMains, Juliet (2015). *Spinning Mambo Into Salsa: Caribbean Dance in Global Commerce*. Oxford e Nova Iorque: Oxford University Press.
- Muñoz, José Esteban (1999). *Desidentifications: Queers of Color and the Performance of Politics*. Minneapolis e Londres: University of Minnesota Press.
- Oliveira, João Manuel de (2011). "Fazer e Desfazer o Género: Performatividades, Normas e Epistemologias Feministas". In: Sofia Neves (ed.). *Género e Ciências Sociais*. Maia: Publismai, pp. 49-66.

- Princenthal, Nancy (2012). "Post-Erotics". *Art in America*, 100 (5), Maio, pp.148-155.
- Pulitzer, Sam (2011). "Ryan Trecartin: MOMA PS1, New York". *Artforum*, 50 (1), Setembro. Disponível em: *Electronic Arts Intermix* [online] <http://www.eai.org/user_files/supporting_documents/trecartin_artforum_09_11_all.pdf> [Acedido 29 de Março de 2015].
- Satterwhite, Jacolby e Berzon, Stephanie (2013). "My Avatar and Me: An Interview With Jacolby Satterwhite". *ArtSlant* [online]. Disponível em <<http://www.artslant.com/la/articles/show/37657>> [Acedido 29 de Março de 2015].
- Satterwhite, Jacolby e Caruso, Martina (2013). "Colloquy: Jacolby Satterwhite". *The Drawing Center* [online], 8 de Novembro. Disponível em <<http://thebottomline.drawingcenter.org/2013/11/08/jacolby-satterwhite>> [Acedido 29 de Março de 2015].
- Satterwhite, Jacolby e Frank, Priscilla (2014). "Artist Turns Mother's Old Sketches of Inventions Into Surreal Performance Art (NSFW)". *The Huffington Post* [online], 24 de Janeiro. Disponível em <http://www.huffingtonpost.com/2014/01/24/jacolby-satterwhite_n_4639876.html> [Acedido 29 de Março de 2015].
- Satterwhite, Jacolby e Kreutler, Kei (2014). "Artist Profile: Jacolby Satterwhite". *Rhizome* [online]. Disponível em <<http://rhizome.org/editorial/2014/jan/9/artist-profile-jacolby-satterwhite>> [Acedido a 28 de Março de 2015].
- Satterwhite, Jacolby e NY Arts (n.d.). "Playing G.I. Joes With Jacolby Satterwhite". *NY Arts* [online]. Disponível em <<http://www.nyartsmagazine.com/?p=16591>> [Acedido 29 de Março de 2015].
- Satterwhite, Jacolby e Rae, Haniya (2013). "A Family Portrait: Haniya Rae Interviews Jacolby Satterwhite". *Guernica: A Magazine of Art & Politics* [online], 15 de Janeiro. Disponível em <<https://www.guernicamag.com/art/a-family-portrait>> [Acedido a 29 de Março de 2015].

- Satterwhite, Jacolby e Small, Rachel (n.d.). "The Digital Creator". *Interview Magazine* [online]. Disponível em <<http://www.interviewmagazine.com/art/15-faces-of-2015-jacolby-satterwhite>> [Acedido a 29 de Março de 2015].
- Sauvalle, Julien (2014). "Hot List: Jacolby Satterwhite: Turning Hardship Into Visual Ecstasy". *Out* [online], 6 de Maio. Disponível em <<http://www.out.com/out-exclusives/hot-list-2014/2014/05/06/hot-list-jacolby-satterwhite-queer-artist-turning-hardship>> [Acedido a 29 de Março de 2015].
- Schaffner, Ingrid (2010). *Queer Voice*. Filadélfia: Institute of Contemporary Art, University of Pennsylvania.
- Schjeldahl, Peter (2011). "Party On: Ryan Trecartin at PS1". *The New Yorker* [online], 27 de Junho. Disponível em <<http://www.newyorker.com/magazine/2011/06/27/party-on-peter-schjeldahl>> [Acedido a 29 de Março de 2015].
- Sedgwick, Eve Kosofsky (1990). *Epistemology of the Closet*. Berkeley e Los Angeles: University of California Press.
- (1993). "Queer Performativity: Henry James's *The Art of the Novel*". *GLQ*, 1, pp. 1-16.
- (2003). *Touching Feeling: Affect, Pedagogy, Performativity*. Durham e Londres: Duke University Press.
- Shaviro, Steven (2010). *Post-Cinematic Affect*. Winchester e Washington: O-Books.
- Smith, Roberta (2011). "Like Living, Only More So". *New York Times* [online], 23 de Junho. Disponível em <<http://www.nytimes.com/2011/06/24/arts/design/ryan-trecartins-any-ever-at-moma-ps1-review.html>> [Acedido 28 de Março de 2015].
- Smith, William S. (2013). "First Look: Jacolby Satterwhite". *Art in America*, 101 (9), Setembro, p. 43.
- Sobchack, Vivian (2004). *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley, Los Angeles e Londres: University of California Press.
- (ed.) (2006). *Meta-morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change*. Minneapolis e Londres: University of Minnesota. Press

- Sontag, Susan (1978). "Notes on Camp". In: *Against Interpretation and Other Essays*. Nova Iorque: Octagon Books.
- Spielmann, Yvonne (1999). "Aesthetic Features in Digital Imaging: Collage and Morph". *Wide Angle*, 21 (1), pp. 131-148.
- Springer, Claudia (1996). *Electronic Eros: Bodies and Desire in the Postindustrial Age*. Austin: University of Texas Press.
- Stone, Allucquère Rosanne (1991). "Will the Real Body Please Stand Up?: Boundary Stories About Virtual Cultures". In: Michael Benedikt (ed.). *Cyberspace: First Steps*. Cambridge, MA e Londres: The MIT Press, pp. 81-118.
- (1996). *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*. Cambridge, MA e Londres: The MIT Press.
- Tomkins, Calvin (2014). "Experimental People: The Exuberant World of a Video-art Visionary". *New Yorker*, 24 de Março, pp.38-46. Disponível em <http://www.newyorker.com/reporting/2014/03/24/140324fa_fact_tomkins> [Acedido a 29 de Junho de 2015].
- Trecartin, Ryan e Franco, James (2010). "All-American Boy: Q-&-A Ryan Trecartin & James Franco". *Another Man*, 11, Outono/Inverno, pp.138-143. Disponível em: *Elizabeth Dee Gallery* [online] <http://www.elizabethdee.com/sites/opening_edg/files/webmaster/file/RT_2010_11_Another%20Man%20LR.pdf> [Acedido a 29 de Março de 2015].
- Trecartin, Ryan, Katie Kitamura, e Hari Kunzru (2011). "Ryan Trecartin: In Conversation". *Frieze* [online], Outubro. Disponível em <<http://www.frieze.com/issue/article/ryan-trecartin-in-conversation>> [Acedido a 29 de Março de 2015].
- Trecartin, Ryan e Lange, Jennifer (2008). "Interview with Director Ryan Trecartin". *Wexner Center for the Arts* [online]. Disponível em <<http://wexarts.org/blog/interview-director-ryan-trecartin>> [Acedido a 29 de Março de 2015].

- Trecartin, Ryan e Lehrer-Graiwer, Sarah (2013). "In the Studio: Ryan Trecartin". *Art in America* [online], 3 de Junho. Disponível em <<http://www.artinamericamagazine.com/news-features/magazine/in-the-studio-ryan-trecartin>> [Acedido a 29 de Março de 2015].
- Trecartin, Ryan e Ford, Whitney (n.d.). "The Q&A: Ryan Trecartin, Video Artist". *More Intelligent Life* [online]. Disponível em <<http://moreintelligentlife.com/blog/whitney-ford/qa-ryan-trecartin>> [Acedido a 29 de Março de 2015].
- Trecartin, Ryan e Podesva, Kristina Lee (2011). "When the Time Comes You Won't Understand the Battlefield". *Fillip*, Primavera, pp. 100-105.
- Trecartin, Ryan e Prather, Maria (2012). "Interview With Ryan Trecartin". In: Elisa Urbanelli (ed.). *Regarding Warhol: Sixty Artists, Fifty Years*. London: Tate, pp. 204-207.
- Turkle, Sherry (1997). *A Vida no Ecrã: A identidade na Era da Internet*. Trad. Paulo Faria. Lisboa: Relógio d'Água.
- (2011). *Alone Together: Why We Expect More From Technology and Less From Each Other*. Nova Iorque: Basic Books.
- Upadhye, Janet (2012). "Vogue: Not Madonna's Dance". *Huffington Post* [online], 21 de Junho. Disponível em <http://www.huffingtonpost.com/janet-upadhye/vogue-not-madonnas-dance_b_1613478.html> [Acedido a 21 de Abril de 2015].
- Wise, Lloyd (2013). "'Fore': Studio Museum in Harlem". *Artforum*, 51 (9), Maio, p. 332.
- Zimmer, A. E. (2013). "Jacolby Satterwhite's 'The Matriarch's Rhapsody'". *Idiom* [online]. Disponível em <<http://idiommag.com/2013/02/jacolby-satterwhites-the-matriarchs-rhapsody>> [Acedido a 29 de Março de 2015].

Nota: Todas as citações são de tradução nossa, excepto as citações de referências escritas originalmente em Português, as citações de referências já traduzidas para o Português, e as citações de Sedgwick (1993) e Sedgwick (2003), cuja tradução contou com o auxílio de António Fernando da Cunha Tavares Cascais.

VIDEOGRAFIA

Art21 (2013). *Jacolby Satterwhite Dances With His Self*. Vídeo, 8m58s. Disponível em: Art21 [online]: <<http://www.art21.org/newyorkcloseup/films/jacolby-satterwhite-dances-with-his-self>> [Acedido a 21 de Abril de 2015].

Satterwhite, Jacolby (2011). *Reifying Desire 1*. Vídeo HD, cor, animação 3-D, 4m2s. Disponível em: Vimeo [online] <<https://vimeo.com/groups/mica/videos/29528281>> [Acedido a 21 de Abril de 2015].

——— (2012a). *Country Ball 1989-2012*. Vídeo HD, cor, animação 3-D, 12m38s. Disponível em: Vimeo [online] <<https://vimeo.com/38621657>> [Acedido a 21 de Abril de 2015].

——— (2012b). *Reifying Desire 3: The Immaculate Conception of Doubting Thomas*. Vídeo HD, cor, animação 3-D, 16m58s. Disponível em: Vimeo [online] <<https://vimeo.com/44403442>> [Acedido a 25 de Abril de 2015].

——— (2013). *Reifying Desire 5*. Vídeo HD, cor, animação 3-D, 8m45s. Disponível em: Vimeo [online] <<https://vimeo.com/56882123>> [Acedido a 25 de Abril de 2015].

Trecartin, Ryan (2007). *I-BE AREA*. Vídeo digital, 1h47m50s. Disponível em: Youtube [online] <<https://www.youtube.com/watch?v=V27rH6b5ub4>> [Acedido a 25 de Abril de 2015].

——— (2009-10). *Any Ever* [7 filmes]. Vídeo HD, 3h55m

Trill-ogy Comp [3 filmes], 2009:

K-CorealNC.K (section a). 33m5s. Disponível em: UbuWeb [online] <http://ubu.com/film/trecartin_kcorea.html> [Acedido a 25 de Abril de 2015].

Sibling Topics (section a). 51m26s. Disponível em: UbuWeb [online]

<http://ubu.com/film/trecartin_sibling.html>

[Acedido a 25 de Abril de 2015].

P.opular S.ky (section ish). 43m51s. Disponível em:
UbuWeb [online]

<http://ubu.com/film/trecartin_popular.html>

[Acedido a 25 de Abril de 2015].

Re'Search Wait'S [4 filmes], 2009-10:

Ready (Re'Search Wait'S). 26m49s. Disponível em:
UbuWeb [online]

<http://ubu.com/film/trecartin_ready.html>

[Acedido a 25 de Abril de 2015].

Temp Stop (Re'Search Wait'S). 11m47s. Disponível em:
UbuWeb [online]

<http://ubu.com/film/trecartin_temp.html>

[Acedido a 25 de Abril de 2015].

Roamie View: History Enhancement (Re'Search Wait'S).
28m23s. Disponível em: *UbuWeb* [online]

<http://ubu.com/film/trecartin_roamie.html>

[Acedido a 25 de Abril de 2015].

The Re'Search (Re'Search Wait'S). 40m6s. Disponível em:
UbuWeb [online]

<http://ubu.com/film/trecartin_research.html>

[Acedido a 25 de Abril de 2015].

—— (2013a). *CENTER JENNY*. 50m6s. Disponível em: *Vimeo* [online]
<<https://vimeo.com/75735816>> [Acedido a 25 de Abril de 2015].

—— (2013b). *Comma Boat*. 31m23s. Disponível em: *Vimeo* [online]
<<https://vimeo.com/81315760>> [Acedido a 25 de Abril de 2015].

—— (2013c). *Item Falls*. 21m5s. Disponível em: *Vimeo* [online]
<<https://vimeo.com/75735815>> [Acedido a 25 de Abril de 2015].

ANEXOS

ANEXO 1



Figura 1: *Still* de Ryan Trecartin, *K-CoreaINC.K (section a)*, vídeo HD, 33m5s.

Fonte: *Andrea Rosen Gallery* [online]. Disponível em

<http://images.andrearosengallery.com/www_andrearosengallery_com/K_CoreaINC_K_013.jpg>

[Acedido a 29 de Abril de 2015].

ANEXO 2

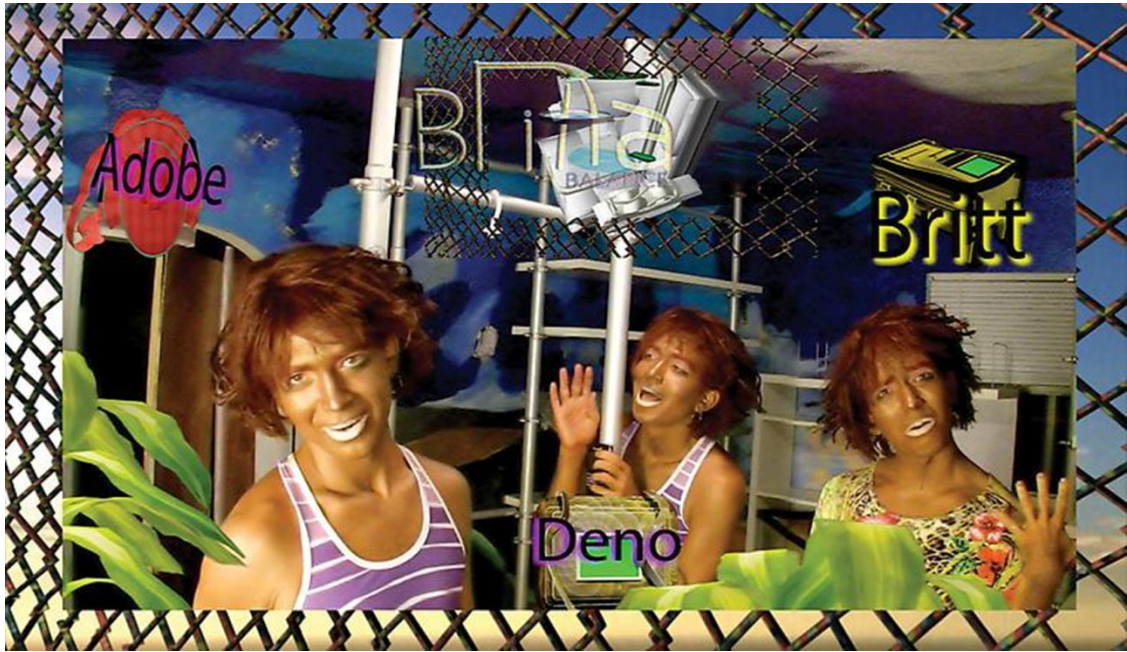


Figura 2: *Still* de Ryan Trecartin, *Sibling Topics (section a)*, vídeo HD, 51m26s.

Fonte: *Andrea Rosen Gallery* [online]. Disponível em

<http://images.andrearosengallery.com/www_andrearosengallery_com/Sibling_Topics_00542013.jpg>

[Acedido a 29 de Abril de 2015].

ANEXO 3



Figura 3: Ryan Trecartin e Lizzie Fitch, *Equal Plaza*, 2011, teatro escultural, com projecção de *KCoreaINC.K (section a)* (Ryan Trecartin, 2009, vídeo HD, 33m5s), instalação em MoMA PS1, Nova Iorque, 2011.

Fonte: *Andrea Rosen Gallery* [online]. Disponível em
<http://images.andrearosengallery.com/www_andrearosengallery_com/PS1_061811_0248r3NEW3.jpg>

[Acedido a 29 de Abril de 2015].

ANEXO 4



Figura 4: Ryan Trecartin e Lizzie Fitch, *Priority Innfield (Villa)*, 2013, teatro escultural, com projecção de *Junior War* (Ryan Trecartin, vídeo HD, 24m8s), 316.2 x 579.1 x 438.2 cm, instalação em 55ª Bienal de Veneza, 2013.

Fonte: *Andrea Rosen Gallery* [online]. Disponível em
<http://images.andreareosengallery.com/www_andreareosengallery_com/_MG_4297_Modifica3.jpg>
[Acedido a 29 de Abril de 2015].

ANEXO 5



Figura 5: *Still* de Jacolby Satterwhite, *Country Ball 1989-2012*, 2012, vídeo, animação 3-D, 12m38s.

Fonte: *Vimeo* [online]. Disponível em <<https://vimeo.com/38621657>> [Acedido a 29 de Abril de 2015].

ANEXO 6

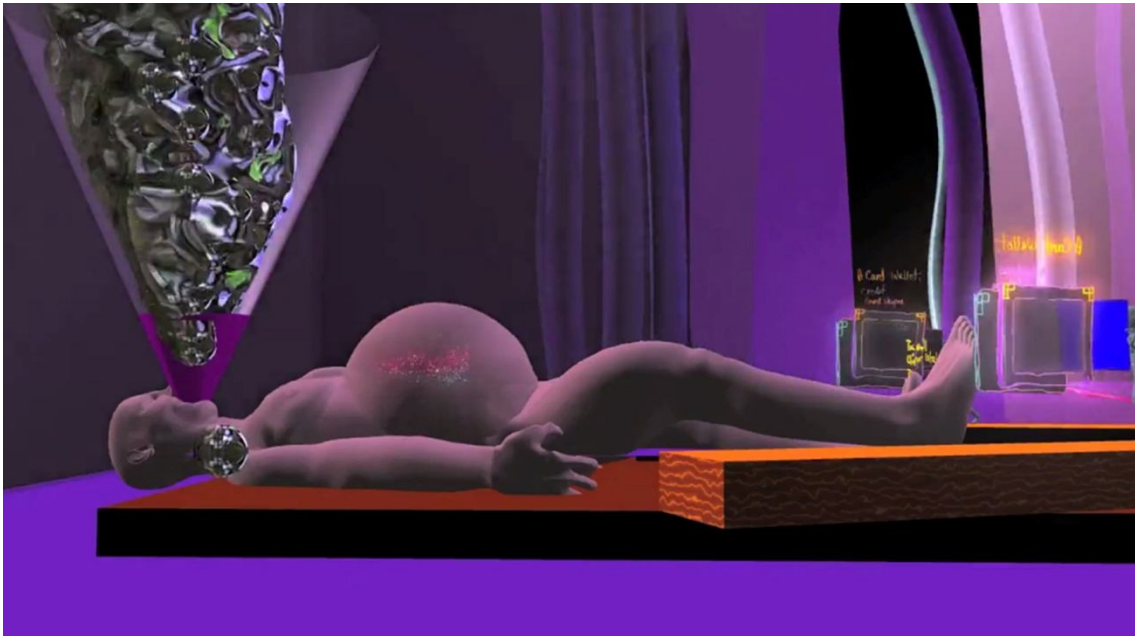


Figura 6: *Still* de Jacolby Satterwhite, *Country Ball 1989-2012*, 2012, vídeo, animação 3-D, 12m38s.

Fonte: *Vimeo* [online]. Disponível em <<https://vimeo.com/38621657>> [Acedido a 29 de Abril de 2015].

ANEXO 7



Figura 7: *Still* de Jacoby Satterwhite, *Reifying Desire 5*, 2013, vídeo, animação 3-D, 8m45s.

Fonte: *Vimeo* [online]. Disponível em <<https://vimeo.com/56882123>> [Acedido a 29 de Abril de 2015].

ANEXO 8



Figura 8: *Still* de Jacoby Satterwhite, *Reifying Desire 3: The Immaculate Conception of Doubting Thomas*, 2012, vídeo, animação 3-D, 16m58s.

Fonte: *Vimeo* [online]. Disponível em <<https://vimeo.com/44403442>> [Acedido a 29 de Abril de 2015].