



***IN CONCERT*: performance e experiência estética “limítrofe” de um concerto ao vivo¹**

Miriam Barros²

Universidade Federal da Paraíba

Resumo

O trabalho de *iamamiwhoami*, projeto audiovisual independente da Suécia, explora formas peculiares de construção narrativa voltadas para o meio digital, com destaque para o *IN CONCERT*, primeira performance considerada “ao vivo” pela banda. Utilizando conceitos dos estudos de performance levantados por Diana Taylor (2013), Marvin Carlson (2010) e Richard Schechner (2006), dialogamos com textos de Martin Seel (2014) e John Dewey (2005) acerca da experiência estética para analisarmos a cadeia de acontecimentos que levaram ao *IN CONCERT*. Nossa hipótese é a de que artefatos audiovisuais “limítrofes” como *IN CONCERT* parecem reformular os conceitos de presença - que já não se limita ao corpo físico -, de lugar - que não se resume ao espaço real -, de tempo e de incorporação, envolvendo as artes da performance.

Palavras-chave: iamamiwhoami; performance; internet; experiência.

Introdução

Na internet, a informação abundante unida à facilidade de acesso e aos recursos oferecidos fazem do ciberespaço um lugar propício para que, além dos artistas já consolidados na indústria musical, figuras emergentes encontrem um ambiente favorável para disseminar conteúdos audiovisuais como artes de performance, gerando uma memória que retroalimenta seus projetos e instaura formas peculiares de consumo.

A vasta disposição de ferramentas convida os indivíduos inseridos no meio artístico a explorarem as diversas possibilidades de criação e disseminação de seus produtos de ordens musical e visual através da internet, levando alguns a adotarem práticas que dificilmente seriam possíveis sem o agenciamento com grandes gravadoras

¹ Trabalho apresentado no GT Comunicação, consumo e memória: cenas culturais e midiáticas, do 6º Encontro de GTs de Pós-Graduação - Comunicon, realizado nos dias 14 e 15 de outubro de 2016. ² Mestranda em Comunicação, PPGCUFPB, Recife PE, miriamsmb@gmail.com



e produtoras ou uma considerável influência no meio. *Iamamiwhoami* é um exemplo dessas práticas, por se tratar de um projeto independente² que constrói toda a sua narrativa em formato audiovisual, buscando manter os elementos imagéticos e sonoros de sua obra sempre unidos, ocorrendo a separação apenas para que seus álbuns sejam comercializados (disponibilizados em LP, CD, DVD e digital). É importante ressaltar que mesmo com a possibilidade de consolidação de um público ativo, *iamamiwhoami* possui uma audiência relativamente restrita³ se levarmos em consideração outros artistas⁴ que se assemelham ao gênero musical adotado pelo projeto. A limitação de abrangência do *fandom*⁶ resulta em um modo diferente de pensar a performance da banda, que busca inserir a audiência em seu repertório, ao assumir que o público desenvolve um papel indispensável para a manutenção e existência do projeto, devido ao seu posicionamento como artista independente.

A partir da consciência do meio digital como plataforma capaz de criar novas dinâmicas para o conceito já disseminado de show pop, *iamamiwhoami* problematiza através de sua primeira apresentação ao vivo, o *IN CONCERT*, a abertura para se pensar novos formatos de espetáculo, resultando em diferentes experiências estéticas (SEEL, 2014) possíveis para concertos diante das dinâmicas da cibercultura, na medida em que propõe-se borrar os limites entre gêneros audiovisuais (marcadamente o videoclipe e a performance ao vivo gravada) e acionar uma espectralidade de performance ao vivo que se faz em outros ambientes midiáticos.

² *Iamamiwhoami* não é agenciado por nenhuma grande gravadora. O projeto construiu durante seu percurso o próprio selo, chamado *To whom it may concern*.

³ Atualmente a quantidade de fãs inscritos no canal do *YouTube* é de 80.552. No *Facebook*, a página oficial do projeto possui 77.342 (dados coletados em 20/02/2016).

⁴ Um exemplo é a cantora islandesa Björk, que tem seu trabalho citado com certa frequência entre os fãs de *iamamiwhoami*, devido a semelhanças estéticas e sonoras apontadas pelos admiradores de ambos. Sua página oficial no *Facebook* possui mais de 3 milhões de curtidas. No *Spotify*, *iamamiwhoami* possui cerca de 93 mil ouvintes, enquanto Björk possui mais de 600 mil. ⁶ Termo utilizado para se referir à subcultura dos fãs em geral, caracterizada por um sentimento de camaradagem e solidariedade com outros que compartilham os mesmos interesses. (JENKINS, 2006, p. 39)



Para refletirmos sobre os desdobramentos que emergem a partir de uma performance voltada para o meio digital, além de explorarmos textos de Martin Seel e John Dewey sobre a constituição da experiência estética, visitamos a obra *O arquivo e o repertório*, de Diana Taylor, que disserta sobre os estudos da performance a fim de analisar o contexto que caracteriza o *IN CONCERT* e toda a série de acontecimentos que o antecederam, como “uma experiência”. Problematizamos, através da análise, as questões de exposição, circulação, endereçamento e permanência que a performance em questão lida ao considerar as instâncias estética, narrativa e interacional como pontos relevantes para a construção do universo simbólico idealizado pelo projeto.

Experiência estética e a performance como manifestação artística

Martin Seel (2014) em seu texto "No escopo da experiência estética" levanta a tese de que a percepção estética representa a atenção ao aparecimento do que está aparecendo: uma relação com o aqui e agora, elevando o sentimento de instantaneidade que compete aos mais diversos fenômenos estéticos. Entretanto, o autor difere dois conceitos: percepção estética, que é inerente à vivência do ser humano, apresentando-se em qualquer lugar e a qualquer momento, e experiência estética, forma intensificada de percepção estética, quando a percepção assume caráter de evento e ganha sentido para aqueles que apreciam a experiência.

Devido à pluralidade de formas de se vivenciar a experiência estética, Martin Seel considera necessário o levantamento de um conceito restrito dentro deste campo voltado para a experiência da arte, na qual as obras permitem-nos percebê-las e vivenciá-las de forma diferenciada. Shows musicais fazem parte da biografia da carreira de um artista e, neste contexto, podem ser compreendidos como "eventos de apresentação", associados pelo autor às experiências de obras de arte, que correspondem a um tipo de percepção específica.

Os "eventos de apresentação" relacionam-se aos processos de apresentação nos quais a incerteza sobre o significado do ato artístico e do que ele apresenta são constantes, de maneira que "as possibilidades imprevistas de apresentação e as



possibilidades do que é apresentado se tornam evidentes" (2014, p. 30). Portanto, ao encararmos o *IN CONCERT* como um dos modos existentes de apresentação artística, questionamos o que o ato representa no universo de *iamamiwhoami* e como ele é desenvolvido dentro da lógica do show ao vivo, capaz de reconfigurar o simbolismo de sua narrativa através da memória do espectador em contato com uma nova forma de consumir as artes da performance.

Diana Taylor (2013), aborda o fenômeno da performance de duas formas: tanto como objeto/processo de análise nos estudos da performance, como por uma lente metodológica, uma epistemologia, um modo de transmitir conhecimento. Assumindo que a performance, segundo Schechner (2006), pode ser compreendida como ações realizadas em contextos específicos em função de certos tipos de comportamento daquele que a executa, esta terminologia acaba por englobar as mais diversas manifestações culturais.

Devido à vastidão de significados, faz-se necessária uma restrição do uso do termo para que possamos utilizar a performance como fenômeno de análise dos diferentes sentidos que emanam da manifestação realizada por um artista, além de pensar na relação entre os objetos e sujeitos envolvidos no ato, pois, mesmo que o corpo seja o pivô de uma ação performática, a *performance* se localiza entre quem a executa e quem a aprecia, tornando-se um fenômeno criado por ambas as instâncias (CARLSON, 2010).

Ao pensarmos em uma performance voltada para uma audiência - essa podendo ser constituída de um indivíduo ou vários - estamos nos relacionando com a transmissão de um ato que será compreendido de forma individual pelos sujeitos envolvidos na ação, resultando em uma forma inconsciente de reação, ou modo de agir. Diana Taylor afirma que "as performances funcionam como atos de transferência vitais, transmitindo o conhecimento, a memória e um sentido de identidade social por meio do que Richard Schechner denomina *comportamento reiterado*" (2013, p. 27). O comportamento reiterado, segundo o autor, condiz com a restauração de comportamentos anteriormente exercidos, podendo partir de quem performa como de quem observa.



O contexto, a audiência, o ambiente, a disposição do corpo no ato performático e outros diversos elementos envolvidos na cadeia de relações constituintes da performance impedem que o resgate de comportamentos exercidos anteriormente reproduza de forma idêntica uma apresentação que já foi executada. Mesmo quando refletimos sobre performances gravadas, sem a valoração do "ao vivo", a relação estabelecida entre o arquivo e quem o vivencia atribui ao ato um repertório que se atualiza. A memória "arquivada", ao ser revisitada, permite que o significado, importância e valor do arquivo se transformem e ganhem um novo sentido ao relacionar-se com a interpretação e memória daqueles que entram em contato com a obra.

Schechner (2006) aborda uma forma diferente de comportamento reiterado ao dissertar sobre o ensaio e a repetição como elementos da prática performática, majoritariamente relacionadas às performances artísticas. Estes elementos permitem que o artista e seus produtores revisitem o material elaborado para performances específicas com o intuito de editar o que julgarem necessário.

A performance será problematizada no presente trabalho como uma atividade composta de conteúdos produzidos para consumo de uma audiência. A relação construída fornece um diálogo entre ambas as partes - artista e público - no qual aqueles que assistem reconhecem em quem performa, traços de comportamentos e simbologias já familiares.

Para compreendermos como *iamamiwhoami* estrutura seu ato performático, torna-se essencial a contextualização de como sua narrativa e posicionamento se deu desde o momento em que emergiu no meio digital para, em seguida, refletirmos sobre seu primeiro contato direto com a audiência que, mesmo não sendo presencial, incluiu ativamente seu público antes, durante e após a experiência que fora mediada por dispositivos tecnológicos.

Experiência estética e participação de fãs na obra de *iamamiwhoami*
iamamiwhoami se refere ao nome da conta criada no *Youtube* que iniciou a publicação



dos primeiros vídeos do projeto audiovisual. O jogo de palavras (*i am. Am i? who am i? – eu sou. Sou eu? Quem sou eu?*) reflete de forma efetiva a abordagem feita pela banda no início da construção de seu discurso: ao fim de 2009, vídeos em formato de *teasers* (com duração curta de pouco mais de 1 minuto) foram gradualmente publicados no *Youtube*. A sequência de imagens enigmáticas seguidas de sonoridades de caráter experimental gerou uma movimentação frenética em torno do mistério que circundava os conteúdos que estavam sendo disponibilizados.

Em 2010, os primeiros videoclipes foram compartilhados com intervalos variados entre cada publicação. Ao todo, seu primeiro álbum intitulado *bounty* foi composto por 7 videoclipes (*b, o, u-1, u-2, n, t, y*) que tiveram suas faixas musicais disponibilizadas para compra na *Amazon* e no *iTunes*. Após o *IN CONCERT*, um epílogo constituído de dois videoclipes (*; john* e *clump*) completou o repertório da obra.

No dia 1 de outubro de 2010, um vídeo de 31 segundos intitulado "20101001" foi publicado no canal do projeto. Com uma imagem estática de um *background* com textura de quadro de avisos, uma mensagem foi repassada: "*To Whom it May Concern. We need one volunteer. We trust in you to find your representative. Let us know your decision by 20101008. Present it here with a full-name, home address and telephone number by 12am CET*"⁵. Chegara o momento em que o *fandom*, utilizando-se de seus diversos meios de interação (principalmente fóruns de discussão), precisava definir a figura que os representaria. Na descrição do vídeo, o link para o site <http://towhomitmayconcern.cc> fora apresentado, no qual encontrava-se um vídeo incorporado à página contendo um direcionamento formal para a comunidade de fãs, narrado em voz feminina: "*To Whom it May Concern. 101116 12AM CET. IN CONCERT. At 12:01 am, Swedish time, we act in concert on the wish of all. We will present you with a plausible path, available for six hours only. It is what it is.*"⁶

⁵ A quem possa interessar. Nós precisamos de um voluntário. Nós confiamos em você para achar o seu representante. Informe-nos de sua decisão em 20101008. Apresente-a aqui com um nome completo, endereço e número de telefone às 12am CET. (Tradução nossa)

⁶ A quem possa interessar. 101116 12AM CET. *IN CONCERT*. Às 12:01am, horário da Suécia, atuaremos em um concerto pelo desejo de todos. Apresentaremos a você um caminho plausível, disponível por apenas 6 horas. É o que é. (Tradução nossa)



Esta publicação iniciou uma série de eventos dentro da comunidade de fãs, ainda restrita, até o instante em que o representante foi de fato escolhido. Nesse momento percebe-se que a relação criada entre artista e o público se desenvolvia de maneira que a performance alterou o grau de imersão da audiência dentro do universo da obra. Os fãs, nesta etapa, assumiam papel ativo na construção da memória biográfica e narrativa da banda, ao assumirem a responsabilidade de decidir qual corpo os representaria presencialmente no evento que iria acontecer.

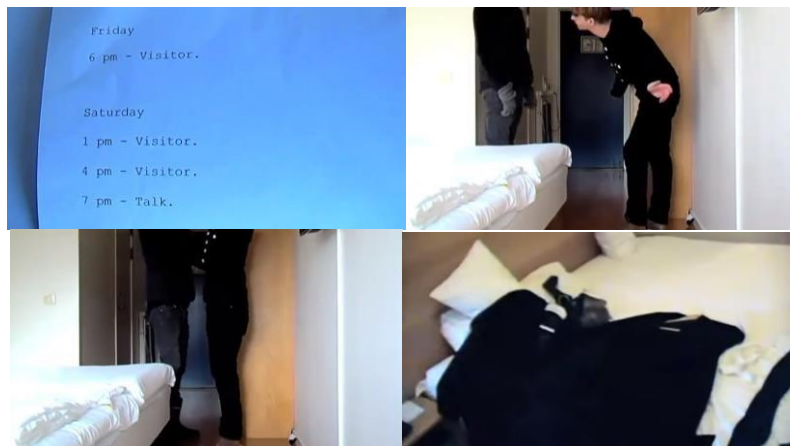
O vídeo que daria continuidade ao processo foi intitulado de “20101109”, no qual fora revelado que a usuária escolhida pelo público (identificada como *tehhils*) não atendia aos requerimentos necessários para participar da dinâmica do “voluntário” proposta pelo projeto devido a complicações com o seu passaporte. O vídeo apresenta o e-mail enviado pela usuária no qual ela indica outro membro da comunidade para substituí-la no processo, junto ao seu telefone para contato: *ShootUpTheStation*. Em seguida, um telefonema é feito e a câmera muda para um enquadramento de *ShootUpTheStation* de costas, respondendo uma breve entrevista contendo as mais diversas questões (desde as mais objetivas como “o que você gosta de comer?”, “o que você gosta de beber?”, “possui alguma alergia?”, até questões mais complexas como “você acredita em evolução?”).

A partir do dia 12 até o dia 16 de novembro, uma sequência de vídeos gravadas por *ShootUpTheStation* foram ao ar. A série de filmagens se inicia com o voluntário embarcando em um avião, registrando todo o processo de sua viagem. O deslocamento de *ShootUpTheStation*, com a ausência de imagens do seu próprio rosto, impulsiona uma possível sensação de observarmos o mundo através de seus olhos, criando para cada espectador um repertório diferenciado a partir da experiência de ter acesso àqueles arquivos e estar de certa forma presente no momento em que acontece. No vídeo seguinte, ao chegar no hotel, o voluntário se depara com um envelope escrito “*To whom it may concern*” contendo um papel com o itinerário dos dias seguintes, especificando



três momentos em que *ShootUpTheStation* receberia um "visitante" em seu quarto. A primeira visita mostra apenas um plano filmando a cama do quarto, com uma música tocando ao fundo e alguns barulhos não identificáveis seguidos de um flash de câmera. No segundo encontro, *ShootUpTheStation* recebe aulas de valsa e do que viria a ser um ato de reverência. Por se tratar de uma visita objetiva, breve e com ausência de qualquer comunicação verbal, pode-se encarar este vídeo como uma espécie de roteiro ou ensaio, elementos levantados por Schechner (2006) como pertencentes à prática performática.

O vídeo seguinte retratava o voluntário recebendo peças de roupa para vestir. Sua última gravação, publicada no dia 16 de novembro (data do show), se resumia à câmera filmando de modo estático a porta do quarto enquanto *ShootUpTheStation* recebia uma ligação e em seguida batiam à sua porta.



Figuras 1, 2, 3 e 4: itinerário de visitas, ensaio de ato de reverência, ensaio de valsa e entrega de roupas.

A expectativa criada em torno do evento principal - considerado a culminância dos acontecimentos anteriores -, finalmente seria saciada pelo *fandom* ao fim das publicações do *voluntário*. Todo o contexto que se criou ao redor do *IN CONCERT*, na construção de uma experiência prévia de preparação de um indivíduo (e consequentemente do *fandom*) criou o que Dewey chama de "uma experiência". As condições situacionais que se desenvolveram para culminar no ato performático da



banda (o primeiro considerado ao vivo), anunciaram um horizonte de expectativas, partindo tanto dos produtores como também de sua audiência.

Diana Taylor afirma que "as tecnologias digitais nos convidarão, mais e mais, a reformular nossa compreensão de questões como "presença", lugar (agora o "site" online, não localizável), efêmero e incorporação" (2013, p. 29). Os meios de comunicação fazem parte do conjunto de forças que participam dos processos de agenciamento cultural e político (CARDOSO FILHO, p. 46) tornando-se necessária uma atenção direcionada para tais. Pensar nos aparatos que possibilitam a captura, o armazenamento, a transmissão e a reprodução desta performance nos faz enxergar os possíveis "ruídos" consequentes da tecnicidade utilizada para a realização do show. No caso do *IN CONCERT*, por constituir uma série de práticas não convencionais para a produção de um concerto ao vivo, "as mediações sociais e suas qualidades materiais específicas conferem à situação uma condição determinada, condição de possibilidade da experiência estética se manifestar" (CARDOSO FILHO, 2011, p. 49).

IN CONCERT: "uma experiência" mediada pela tecnologia

Os encontros estéticos marcados pela experiência estética, por mais efêmeros que sejam, são potencialmente capazes de deixarem marcas. Estas marcas ultrapassam os limites do indivíduo que as experiencia, marcando também outras esferas envolvidas nestes encontros, podendo constituir um conjunto de memórias e arquivos a serem acessados por terceiros. Dessa forma, a efemeridade se transforma em uma possibilidade de permanência.

A interação entre criatura e ambiente pode desenvolver a experiência estética a partir do conceito levantado por Dewey (1980) de *situação*:

O que é designado pela palavra *situação* não é um objeto ou evento singular, ou um conjunto de objetos ou eventos. Pois nós jamais experienciamos nem formamos juízos acerca de objetos e de eventos isoladamente, mas apenas em conexão com um todo contextual. Esse último é que é chamado uma *situação* (DEWEY, 1980, p. 58).



Cardoso Filho comenta que esse todo contextual desenvolve uma espécie de estímulo para a criação de “uma experiência”, afirmando que “é nessa condição situacional que estão as bases para o desenvolvimento da experiência presente, anunciadoras de horizontes de expectativas.” (2011, p. 45). O contexto da performance analisada era constituído de diversas incertezas e expectativas, entre elas: qual seria o papel atribuído à *ShootUpTheStation* na performance, quais elementos já conhecidos pelo *fandom* estariam presentes no ato, a ansiedade gerada pela possibilidade de músicas novas etc., além da expectativa em conhecer como seu ídolo performa para além da linguagem habitual.

No dia 16 de novembro de 2010, um vídeo foi disponibilizado via *streaming* no site anteriormente revelado. A filmagem se iniciava com uma câmera assumindo função subjetiva, simulando o olhar de *ShootUpTheStation*. Neste momento, o indivíduo escolhido pelo *fandom* servia como seu representante não só como um corpo fazendo-se presente na performance, mas também como um olhar oferecido para o público que, de forma democrática, gozava do mesmo ângulo de visão de todos que estavam vivenciando aquele momento.

A performance já se inicia de forma curiosa se refletirmos sobre a experiência estética que emerge em um show "comum" (presencial, com aproximação física entre as instâncias), no qual cada indivíduo ocupa um espaço diferente do ambiente, adotando uma visão própria e única da performance, que constituirá a sua memória singular da experiência. Neste momento, uma diversidade de fãs espalhados pelo mundo experienciavam a performance de forma igualitária, sem os privilégios que existiriam entre quem estaria mais perto ou mais longe do ato performático, caso este fosse presencial. Cada indivíduo, por assistir ao *IN CONCERT* de forma remota, criou um repertório daquele momento diferenciado, que não poderia ser captado ou arquivado devido à imensidão de particularidades envolvidas em cada vivência: o clima, a hora (que, devido às questões de fuso horário, aconteceu em momentos diferentes do dia para cada pessoa), os barulhos e cheiros ao redor, todos os elementos presentes no momento



do ato moldaram, mesmo que de forma imperceptível, a memória de cada sujeito integrante da performance.

O ato inicia-se de maneira silenciosa, com a visão das costas de um corpo coberto por uma roupa branca. Os indivíduos se deslocam e entram em um carro, até que o silêncio é quebrado pela voz feminina já familiar para a audiência: cantando o single *b* em versão *acappella*, a cantora Jonna Lee apresenta-se como dona do corpo revestido de branco, ainda sem revelar o rosto.

Após aproximadamente 10 minutos, o carro finalmente chega ao local de destino: uma floresta com poucas intervenções no meio para que se forme o palco ideal para guiar a performance. Todo o espetáculo se passa neste ambiente, constituindo-se da apresentação de 7 singles com interlúdios entre um e outro. Um dos singles, chamado na época de “.” foi apresentado ao público pela primeira vez no *IN CONCERT*. Seus versos já haviam se mostrado presentes em um vídeo intitulado 20101104, transformando a execução da música em um comportamento reiterado partindo do performer e da audiência, no momento em que o conhecimento é acionado e atualizado através da memória de cada indivíduo, gerando novos sentidos para a mensagem. O fato de já terem ouvido aquele verso anteriormente faz emergir diversas interpretações atualizadas sobre a simbologia de sua mensagem, enriquecendo suas referências relacionadas àquele universo. É interessante salientar que posteriormente, em seu terceiro álbum (*BLUE*), a música “.” foi finalmente gravada em estúdio, recebendo o nome de *shadowshow*, invocando mais uma vez o resgate de experiências anteriores para a constituição de um repertório atualizado.



Figura 5 e 6: Primeiro ato ainda dentro do carro e chegada na floresta.



Como forma de preservar a estética adotada desde o seu primeiro lançamento, sempre com a presença da performer no meio-ambiente, o formato de exibição do *IN CONCERT* foi bastante plausível visto que, além de possuir um *fandom* restrito, o acesso de sua audiência ao local do concerto, que necessitaria de uma constante movimentação do público para acompanhar todos os atos do show inviabilizaria uma experiência visual democrática e a presença de uma quantidade considerável de admiradores. A natureza, dessa forma, ao mesmo tempo que limita a forma de apreensão (destinando à internet o papel de possibilitar essa experiência), aumenta o poder de significação dentro do contexto narrativo da obra, reiterando seu posicionamento estético e abrangendo seu potencial simbólico.

O meio-ambiente e seus fenômenos naturais passam a atuar na performance, modificando a iluminação de seu cenário. O horário em que o ato foi exibido pode tornar essa informação duvidosa ao refletirmos sobre o valor de *agoridade* da performance. Segundo os membros do projeto, o show aconteceu de fato ao vivo, porém, neste caso, nos deparamos com a exibição de um arquivo, o que fica perceptível pelos poucos cortes de câmera e também pela forma como foi disponibilizado, estando disponível para ser acessado durante 6 horas (que, na realidade, foram apenas 4 horas de permanência do vídeo no site).



Figuras 7 e 8: cenas de noite e de dia, retratando a passagem natural do tempo

O fato de se tratar de um arquivo não exclui sua qualidade de performance com características de um show ao vivo, visto que os planos de sequência são extensos, além de termos contato com versões reformuladas de *singles* que já eram conhecidos



anteriormente ⁷. A hipótese que poderia ser levantada é que o *IN CONCERT* habitaria um entrelugar de gênero entre videoclipe e show, assumindo características de ambas as linguagens para formar um modo diferenciado de interagir com uma audiência com caráter de performance ao vivo.

Durante todo o percurso do ato performático, a memória do espectador que já possui familiaridade com a banda é constantemente acionada ao incorporarem elementos presentes na biografia imagética da banda à performance. Estes elementos, por termos nosso olhar guiado pela câmera que captura toda a performance, recebem uma atenção maior das lentes que captam o movimento, como uma forma de dar ênfase no que está sendo transmitido e reiterar seu significado e ligação com a obra.



Figuras 9 e 10: elemento de videoclipe anterior (marionete) reutilizado como referência imagética no *IN CONCERT*.

Além da memória relacionada à familiaridade com os videoclipes previamente publicados, uma outra memória mais recente é invocada à medida em que se presencia a interação entre *ShootUpTheStation* com Jonna Lee, na qual os passos de valsa e atos de reverência que foram ensaiados são postos em prática, no momento de maior contato entre ambos.



Figuras 9 e 10: Dança de valsa e ato de reverência entre Jonna Lee e *ShootUpTheStation*.

⁷ O single “o” ganhou um arranjo completamente diferente do original em sua versão *IN CONCERT*.



Este é um momento oportuno para pensarmos no comportamento reiterado como uma forma de explorar-se novos conceitos a respeito de elementos presentes no passado, que são vivenciados no presente e que podem moldar o futuro. Segundo Salgado:

Essa dimensão ritualística apropriada por Schechner nos auxilia a compreender a performance como uma prática processual e relacional, que se dá no espaço e no tempo e que implica passado, presente e futuro ao recombinar modos de agir. O processo performático indica, ainda, uma temporalidade estendida e dilatada, aberta e cíclica, no sentido de que as ações em curso na vida nunca estariam completas, mas em constante vir a ser, em um constante rearranjo de experiências passadas que novamente podem ser vivenciadas e narradas. (SALGADO, 2013, p. 79)

Por fim, as práticas desenvolvidas na experiência estética revelam competências pragmático-performativas (relacionadas a um aspecto de singularidade e caráter irrepetível da performance) e cognitivo-posicional (ligadas aos esquemas interpretativos adquiridos através da experiência) que surgem através da interação dos que vivenciam a experiência. O movimento de buscar compreender a relação entre essas duas competências reforça a ideia de que a experiência estética pertence a um contexto específico, no qual a prática já adotada pelo *fandom* (de buscar explorar a simbologia presente no projeto audiovisual) se fortalece, se reinventa e permite criar novas visões para diferentes pontos de vista a partir das novas significações levantadas pela atualização de seus repertórios.

Considerações finais

Retomando o que Diana Taylor afirma em sua obra *O arquivo e o repertório*, estamos testemunhando uma reformulação dos conceitos de memória e de presença - que já não se limita ao corpo físico -, de lugar - que não se resume ao espaço real -, de tempo e de incorporação com a constante evolução dos recursos oferecidos pela internet.

O mundo digital abre espaço para projetos como *iamamiwhoami*, que tem como grande motivador criacional o campo da experimentação audiovisual e as interações sociais em torno de sua obra. O *IN CONCERT*, refletindo sua primeira grande interação com o público, traz consigo algumas considerações relacionadas à sua configuração como performance. Apesar de possuir uma estrutura típica de “show ao vivo”, o fato de



ser um arquivo fragiliza, de certa forma, o valor de efemeridade e irrepetibilidade do concerto, tendo em vista que, possuindo o devido acesso ao código-fonte do site em que foi disponibilizado, o download do arquivo torna-se possível⁸.

Conclui-se que o arquivo nesse momento assume o papel de imortalizar a memória visual do espetáculo em questão, possibilitando que novos indivíduos tenham acesso à performance, atualizando, dessa forma, as percepções, interpretações e repertório acerca do objeto admirado.

REFERÊNCIAS

- CARDOSO FILHO, Jorge. Para “apreender” a experiência estética: situação, mediações e materialidades. *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 22, p. 40-52, dez. 2011.
- CARLSON, Marvin. *Performance: uma introdução crítica*. Belo Horizonte: UFMG, 2010.
- DEWEY, John. *Art as experience*. 3. ed. New York: Perigee Books, 2005.
- _____. *Lógica: a teoria da investigação*. In: Os pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1980.
- IAMAMIWHOAMI. **IN CONCERT**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HIJEzrfXdGY>>
- _____. **u-1**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=izejVXJ_arQ> _____.
- y. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LEoGQU_k78k> JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2006.
- KNIGHT, Kim A. *The Work of iamamiwhoami in the Age of Networked Transmission*. Disponível em: <http://www.theprojectorjournal.com/uploads/5/4/9/9/54999077/projector_downloadable_winter2015.pdf>. Acessado em 15/02/2016.
- SALGADO, Tiago Barcelos. *PERFORMANCE*. In: *Dispositiva*, Minas Gerais, v. 2, n. 2, jun. 2014
- SEEL, Martin. *No escopo da experiência estética*. IN: PICADO, Benjamin; MENDONÇA; Carlos Magno Camargos e FILHO, Jorge Cardoso. *Experiência estética e performance*. Salvador: EDUFBA, 2014.
- SIBILIA, Paula. *O artista como performer: Dilemas do eu espetacular nas artes contemporâneas*. In: LABRA, Daniela (Org.). *Performance presente futuro*, vol. II. Rio de Janeiro: Ed. Aeroplano e Oi Futuro, 2010. p. 14-20.
- TAYLOR, Diana. *O arquivo e o repertório: performance cultural nas Américas*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

⁸ Atualmente o show encontra-se disponível no *Youtube*, publicado por fãs e recentemente foi adicionado à área de downloads do *ISLAND*, site criado para constituir a versão digital de seu terceiro álbum (que além de oferecer todo o conteúdo audiovisual do *BLUE*, também disponibiliza outros arquivos, incluindo o *IN CONCERT*).