

# MÍDIA, PERFORMANCE E PASSADOS- PRESENTES: AUTENTICIDADE NA ERA DIGITAL

*MEDIA, PERFORMANCE AND PASTPRESENTS:  
AUTHENTICITY IN A DIGITAL ERA*

*MEDIA, PERFORMANCE Y PASADO-PRESENTE:  
AUTENTICIDAD EN LA ERA DIGITAL*

**JOHN C. FINN, PHD**

Department of Sociology, Social Work, and Anthropology  
Christopher Newport University 1 Avenue of the Arts  
Newport News, VA 23601 - USA  
(+1) 757.594.7939  
[john.finn@cnu.edu](mailto:john.finn@cnu.edu)

**KATRINKA SOMDAHL-SANDS, PHD**

Department of Geography and the Environment  
Rowan University 201 Mullica Hill Rd  
Glassboro, NJ 08028 - USA  
(+1) 856.256.4811  
[somdahl-sands@rowan.edu](mailto:somdahl-sands@rowan.edu)

**RESUMO:** A paisagem da mídia digital do século 21 está mudando fundamentalmente a maneira em que entendemos a performance. Enquanto a autenticidade de uma performance muitas vezes é teorizada como dependendo da proximidade imediata dos artistas e o público no espaço e no tempo, propomos aqui que a mediação permite que as performances sejam transferidas de que uma vez ocorria em um determinado espaço-tempo a uma experiência particular. Assim, uma performance mediada pode “ter lugar” em diferentes locais e em diferentes épocas, e ainda manter a importância da relação entre a produção e o público que a experimentam. Ou seja, através de uma performance mediada, uma performance no passado e um momento presente se juntam em um “passado-presente”. Neste ensaio usamos três exemplos para expandir e ilustrar este argumento básico: 1) a dança por meio de filme, 2) performance de rua por meio da internet, e 3) a música “pop” por meio da música gravada. Em todos os casos, a autenticidade da performance mediada baseia-se na autenticidade imaginada da sua primeira aparição. Assim o espectador torna-se um participante ativo em criar sentido do passado, no presente.

**Palavras-chave:** Autenticidade, Benjamin, Mídia, Passado-presente, Performance

**ABSTRACT:** The digital media landscape of the 21<sup>st</sup> century is fundamentally changing the way we understand performance. While the authenticity of a performance is often theorized as depending on the immediate proximity of performers and audience in space and time, we argue here that mediation enables performances to be relocated from what once occurred in a specific space-time to a private experience. Thus a mediated performance can “take place” in different locations and at different times and still maintain the importance of the relationship between its production and the audience who experience it. That is, through mediated performance, a past performance and a present moment are collapsed into a “past-present.” In this essay we use three examples of mediation, performance, and past-presents to expand and illustrate this basic argument: 1) dance through the medium of film; 2) street performance through the medium of the internet; and 3) pop music through the medium of recorded music. In all cases, the authenticity of the mediated performance is based on the imagined authenticity of its first rendering, thus the viewer becomes an active participant in making meaning out of the past, in the present.

**Keywords:** Authenticity, Benjamin, Media, Pastpresent, Performance

**Resumen:** El panorama de los medios digitales del siglo 21 está cambiando fundamentalmente la forma de entender la performance. Aunque la autenticidad de una performance a menudo dependiendo se teoriza como la proximidad inmediata de los artistas y el público en el espacio y el tiempo, aquí sugieren que la mediación permite que las actuaciones sean transferidos de una vez se produjo en un espacio-tiempo determinado en un experimento particular. Así que una performance mediada puede “tener lugar” en diferentes lugares y en diferentes momentos, mientras que todavía mantiene la importancia de la relación entre la producción y el público que experimentan. Es decir, a través de una performance mediada, una performance en el pasado y el presente se unen en un “pasado-presente”. En este artículo se utilizan tres ejemplos para ampliar e ilustrar este argumento básico: 1) la danza a través del cine, 2) la performance de la calle a través de Internet, y 3) el “pop” a través de la música grabada. En todos los casos, la autenticidad de la performance mediada se basa en la autenticidad imaginada su primera aparición. Así, el espectador se convierte en un participante activo en la creación de sentido del pasado en el presente

**Palabras clave:** Autenticidad, Medios, pasado-presente, Performance

## INTRODUÇÃO

Enquanto a performance tem sido frequentemente teorizada como dependente do potencial radical do “estar junto” (DOLAN, 2001) no espaço e no tempo, neste ensaio argumentamos que as performances experimentadas por vários tipos de mídia—ou seja, uma performance mediada—têm a capacidade de mudar o que antes ocorria em o lugar e tempo específico da performance para uma experiência privada. Também sugerimos que esta experiência mediada ainda constitui uma performance “compartilhada” e autêntica (KING, 2011).

As performances que ocorrem fora dos “espaços performativos” tradicionais se articulam e se definem através de sentidos produzidos no espaço entre o evento de performance e sua localização (SOMDAHL, 2007). Da mesma forma, uma performance mediada pode “tomar lugar” em diferentes locais e em diferentes tempos, mas ainda manter a importância da relação entre a produção da performance e do público que a experimenta.

A distinção entre as performances ao vivo e gravadas - especificamente cinema -, foi o objeto do conhecido ensaio de Walter Benjamin “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica” (BENJAMIN, 1936). Neste ensaio Benjamin traçou a progressão de uma performance original e “autêntica” (aura) para formas culturais baseadas em reproduções. Benjamin afirma que a “aura” de uma performance ao vivo está baseada em uma relação espacial de distância: a obra de arte tem aura se tem distância do espectador (isto é, se tem proximidade ao espectador). Esta distância (proximidade) é criada pela especificidade no espaço e tempo da obra de arte (SAVAGE, 2000).

É justamente a sensação de ver algo no mesmo tempo que acontece, com imediatismo e intimidade, que fornece uma aura à um objeto de arte. As pessoas, nas teorizações de Benjamin, são atraídas para esta especificidade, para esta aura. Assim, ele argumentou, a popularidade da reprodução mecânica se deve principalmente à tentativa de encurtar a distância entre o artista e esse público através da capacidade de possuir literalmente uma reprodução - uma representação - dessa performance original.

A força da reprodução permitiu que o espectador/ouvinte superasse o tempo e o espaço, criando uma situação em que o espectador/ouvinte já não tinha, na verdade, que experimentar fisicamente a performance. Entretanto, ironicamente, de acordo com Benjamin, por conta das reproduções não serem capazes de manter a sua especificidade no espaço e no tempo, elas perdem a sua aura. Assim, através de nossa busca para nos aproximar ainda mais da performance (através da nossa posse da reprodução da performance), acabamos promovendo a distância no espaço e no tempo entre nós e a “autêntica” performance.

Com o advento da revolução digital, a experiência imediata e íntima que podemos ter com um objeto, no seu próprio espaço-tempo, é cada vez mais disponível em/através das reproduções meditadas (AUSLANDER, 1999). Performances mediadas já não *exigem* uma perda de aura—o deslocamento inevitável de um local distinto no espaço e no tempo.

De fato, a percepção do espaço-tempo da performance é influenciada pelas circunstâncias históricas. Quando Benjamin escreveu, na década de 1930, o principal desafio da performance dramática “ao vivo” era o filme. Para Benjamin, o filme representou o domínio da memória, repetição, e do deslocamento temporal.

Como um espaço de performance, o filme está *desconectado* da sua fonte de criação e, portanto, já não é específico no espaço-tempo. Susan Sontag também contrastou teatro e cinema, afirmando que, enquanto o “teatro está confinado a uma lógica contínua de uso do espaço, o cinema tem acesso a uma utilização alógica ou *descontínua* do espaço” (SONTAG, 1966, p. 108, grifos originais). Se apenas espaço e aura fossem os elementos constituintes de uma performance, então Benjamin estaria correto. Mas no século 21, com a performance mediada eclipsando o evento ao vivo, a nossa percepção de autenticidade na performance também se transforma.

De certa forma, uma performance mediada é uma espécie de reencenação. A maioria das performances consumidas pela população em geral são gravadas, editadas e apresentadas através de algum tipo de mídia (televisão, cinema, YouTube, iTunes, etc). O que faz isso interessante é a relação entre o espaço e o tempo nas performances mediadas. O ato físico de execução está no passado, mas o público experimenta a performance mediada no presente.

O passado da performance funde-se com o presente do público, criando o que a teórica feminista Katie King (KING, 2011, p. 12) chamou de “passado-presentes... onde passados e presentes literalmente constroem-se mutuamente.” Ou seja, através de uma performance mediada, uma performance no passado e um momento presente se juntam em um passado-presente.

Nós vamos usar o restante deste ensaio para expandir e ilustrar este argumento básico usando três exemplos: 1) a dança por meio de filme, 2) performance de rua por meio da internet, e 3) a música “pop” por meio da música gravada. Em todos os casos, a autenticidade da performance mediada baseia-se na autenticidade imaginada da sua primeira aparição. Assim o espectador torna-se um participante ativo em criar sentido do passado, no presente.

### PINA BAUSCH EM 3D

A criação de um passado-presente é exatamente o que Wim Wenders fez em seu filme-tributo *Pina* (Win Wenders. Documentário, França, Reino Unido, Alemanha. 1h 43min., 2011) . Como um diretor de cinema, Wenders criou uma nova forma de conhecer a icônica dançarina e coreógrafa moderna Pina Bausch, que morreu dias antes do início do projeto. *Pina* é um ato de preservação e um memorial que serve para desafiar a mortalidade (SCOTT, 2011), ou seja, Wenders apresenta em imagens cinematográficos, a potência dos corpos a partir da força emocional dos movimentos presentes na dança e coreografia de Pina Bausch, de maneira a estabelecer a duração desses movimentos enquanto arte redobrada (a do balé no cinema e de novo na dança), o que se desdobra na vida (seja dos bailarinos, seja na coreógrafo, seja no diretor, seja nos que assistem o documentário etc.).

Wenders deixou de fora do filme muitas das peças tradicionais de um documentário tributo: não há materiais biográficos nem pessoas entrevistadas. Na verdade, a única fala no filme veio na voz dos dançarinos sobre imagens dos seus rostos enquanto olhavam para a câmera em silêncio. O visual torna-se cinético enquanto o foco emocional do filme é encenado com os corpos (imagem I), o que é exatamente o que Bausch fazia com suas coreografias.

**IMAGEM I - Frame do documentário Pina**



Fonte: <http://setimacena.com/criticas/pina-mostra-grandeza-de-fazer-um-filme-de-arte-em-3d/>

Diferentemente da maioria dos outros gêneros de performance, a dança se inscreve no ar, não no papel, película (filme), tela, ou pedra. Exceto quando capturada em filme, uma obra de dança não dura mais do que a própria apresentação. A dança em filmes é, conseqüentemente, um tema muito debatido. Muitos privilegiam o corpo ao vivo, argumentando que na tela, falta à dança o elemento de risco incorporado em apresentações ao vivo. (BARNES e LIVET 1985; DODDS, 2001). Em um filme, o suspense está ausente, uma vez que os erros são editados e cortados.

Para além de um corpo “ao vivo”, também falta algo muito menos tangível: a dança em filme perde a transferência de energia entre os artistas e os membros do público; não existe a possibilidade de empatia cinética pela distância criada pela câmera. Ao filmar *Pina* em 3D, Wenders começou a desconstruir essa distância. Ele acreditava que mesmo com as câmeras de mão se movimentando entre os dançarinos, o filme se mantinha fora de ação.

Usando o recurso 3D, ele era capaz de trabalhar dentro do elemento próprio dos dançarinos (BLOOM, 2011). Suas câmeras estavam no meio da ação e mesmo assim podiam responder a todas as dimensões, criando-as tanto como participantes, quanto como gravadores (CROMPTON, 2011).

Se a câmera é uma participante, segue-se que o que vemos no desempenho é fortemente influenciado pela inserção do filme. A câmera direciona o nosso olhar. Assim, uma das diferenças essenciais entre a dança ao vivo e a dança mediada é como, e qual, movimento o público enxerga. Em filmes, os espectadores podem estar “incrivelmente perto dos artistas, mais perto do que jamais estariam em um teatro, e poderiam ver cada grão de poeira agarrados ao suor dos dançarinos” (HARSS, 2012, p. 1).

Mas também há algo diferente sobre o corpo na tela: ele é por um lado enquadrado e irreal; normalmente relegado a duas dimensões; a luz o afeta de forma diferente e é alterado pela qualidade do filme. A distância entre a câmera e o objeto, o ângulo e o foco, a cor, a iluminação e o estilo de edição, todos desempenham um papel importante na produção dessa diferença. A própria definição de dança como corpos em movimento através do espaço é modificada com a introdução da câmera.

As características do espaço, do tempo e de energia—as características fundamentais de dança—são facilmente distorcidas através do cinema. Em *Pina* no entanto, a inserção da câmara 3D permitiu que a intensidade do movimento fosse transmitida. A capacidades de cada dançarino, a sensualidade dos seus pés, tronco ou expressões faciais poderiam ser combinadas com as mudanças de padrões de fundo geométrico, apenas visíveis a partir do amplo ângulo fornecido por meio do cinema.

Há muitas formas de existências passadas que são trazidas para o presente no filme. O fantasma de Pina Bausch assombra o filme. Sua imagem, raramente incluída no filme, aparece apenas como uma fotografia em segundo plano, ou como imagem em preto-e-branco áspero. Ainda assim, sua inspiração está em todos os lugares. Sua presença se intensifica pelo enorme compromisso demonstrado à ela pelos artistas. Isso pode ser percebido na devoção completa que os artistas têm para a coreografia complexa e emocionalmente convincente, e nos depoimentos dados pelos dançarinos.

Nas entrevistas, os membros da companhia, que são diferentes em idade, tipo de corpo, e história pessoal, falam de como Bausch formou, salvou, e mudou cada um deles. O amor deles é especialmente impressionante porque Bausch morreu pouco antes do início da filmagem. Uma das dançarinas, a filha de dois ex-membros da companhia, afirma que ela “nunca conheceu um mundo sem Pina.”

“Dançar, dançar, de outro modo estamos perdidos”, dizia Bausch. “Isso é tanto o subtítulo do filme como sua força motriz” (CROMPTON, 2011, p. 1). Para subverter a efemeridade da dança, este filme se passa no presente. O filme em si é uma homenagem, um memorial, e um ato de preservação. Mas é um momento de passado em nosso presente—um passado-presente. Através deste filme, a coreografia de Bausch sobrevive a sua própria morte e é recriada toda vez que um espectador experimenta o filme.

## IMPROV EVERYWHERE

Enquanto o passado-presente cria uma sensação de que um evento gravado pode ser imediato e íntimo, o testemunho do evento é um ato separado; a dialética espacial da aura mantém-se intacta. Mesmo em uma performance mediada, a própria performance ainda preenche o espaço entre o artista e os membros da audiência, produzindo uma compreensão reflexiva das ações que estão acontecendo.

A performance inclui representação e ação, e apesar de que sejam muitas vezes construídas e compreendidas como termos opostos, eles são realmente determinados mutuamente, já que a representação só pode ser entendida em relação ao espaço/tempo específico em que ela se encontra. No caso de uma performance mediada, a performance conecta o mundo real (agora-em-tempo) do espectador com o mundo mediado (tempo passado-presente) da performance.

Improv Everywhere é “um coletivo de brincadeira baseado em Nova Iorque que produz cenas de caos e alegria em lugares públicos” (IMPROV EVERYWHERE, 2013). Em essência, eles são mestres do flashmob<sup>1</sup>, embora eles mesmos não usem esse termo para descrever seu trabalho, uma vez que suas “missões” muitas vezes envolvem ensaios e não acontecem, necessariamente, só em um “flash” (imagem II), podendo demorar horas.

### IMAGEM II - Fotograma de performance Improv Everywhere New York, outubro de 2010



Fonte: <http://www.theblogismine.com/2010/10/03/improv-everywheres-mp3-experiment-7-in-new-yorks-bryant-park/>

<sup>1</sup>Flashmob, ou flash mob, são ações rápidas e instantâneas de grupo de pessoas em certos locais públicos a partir de contatos via redes sociais. Não existe ensaios e preparos coletivos prévios, apenas o exercício político e estético de intervenção improvisada, mesmo que já planejada em seus referenciais balizadores.

O que eles têm em comum com a ideia de um flashmob é a existência de uma grande quantidade de pessoas fazendo uma atividade coordenada e inesperada em um lugar público. Eles pretendem fazer com que o seu trabalho seja uma fonte de entretenimento para os participantes, aqueles que assistem ao vivo, e os que veem pelos vídeos na internet (IMPROV EVERYWHERE, 2013).

Ao contrário do filme *Pina*, as “missões” da Improv Everywhere incluem interação direta com uma plateia ao vivo, que é então capturada em vídeo, editada e postada no YouTube. Contudo, apesar do público ao vivo, as missões são criadas de tal forma que o enquadramento do proscênio da tela do computador está na vanguarda das mentes dos criadores.

O líder de um outro movimento flashmob, Guerilla, disse que os membros do Improv Everywhere “gastam muito mais tempo se preocupando com o espectador final” (GAMERMAN, 2008, p. 3). Na verdade, Improv Everywhere é absolutamente meticuloso em documentar o que o grupo faz, e postar suas atividades na Web, a tal ponto que alguns dizem que o trabalho do grupo parece “mais orientado para a popularidade viral na internet que a diversão presencial” (GAMERMAN, 2008, p. 3).

Com os vídeos de Improv Everywhere, como em *Pina*, uma ação passada é gravada e entra no presente dos espectadores. No entanto, o que é tão diferente sobre as performances mediadas de Improv Everywhere é que existem maneiras claras para interagir diretamente com os artistas. Esses novos formatos de mídia incentivam um novo compromisso com a arte pública e um novo tipo de participação pública que está mudando o “diálogo entre artistas profissionais e curadores, por um lado, e públicos de massa do outro” (TOWNSEND, 2008, p. 2).

Por exemplo, o canal de vídeo no YouTube de Improv Everywhere é muito popular com milhões de visitas (“Frozen Grand Central”, por exemplo, teve mais de 33 milhões de visitas até agosto 2013). Os organizadores facilitam os comentários e a participação do público em geral, e têm recursos interativos, como uma lista de discussão, perfil no Facebook e Twitter, criando uma experiência interativa que ainda não é possível no filme.

Também é importante notar que essas performances mediadas ocorrem tanto online como ao vivo. As ações como as realizadas pelo Improv Everywhere podem realmente “mobilizar apenas as pessoas que estão em proximidade física em relação ao outro para serem capazes de dar o salto do ciberespaço para o espaço urbano” (MOLNAR, 2009, p. 16). Mas essa necessidade de proximidade para performances “ao vivo” não pode explicar a imensa popularidade dos vídeo-clipes curtos que são enviados para o YouTube e Facebook, e que dão visibilidade tanto à organização como às performances, proporcionando aos organizadores uma avenida pela qual é possível obter de volta as opiniões do público sobre os eventos.

O público pode, potencialmente, interagir com pessoas ao vivo na sua área, interagir com os criadores da arte de uma forma direta, e até mesmo com a fonte do seu contato com a performance (ou seja, o seu computador, iPad ou smartphone) de forma a produzir uma espécie de vivacidade, já que a máquina parece responder instantaneamente ou mesmo produzir a sensação de interagir com uma personalidade (AUSLANDER 1999).

Os ambientes da nova mídia para a performance estão mostrando a possibilidade nessas mídias “de oferecer um efetivo canal de comunicação de uma pessoa só à muitas,” cuja fonte reside na nossa interação com a máquina em si, e não apenas a interação com o mundo físico “real” (MOLNAR, 2009; veja também AUSLANDER, 1999; TOWNSEND, 2008). Como é claramente evidente através das missões do Improv Everywhere, os reinos físicos e virtuais não são domínios separados e paralelos, mas são “realidades sociais que estão continuamente interligadas” (MOLNAR, 2009, p. 4).

## RIHANNA

Nos dois exemplos anteriores, o passado-presente é constituído por uma performance passada vivida no presente através de algum tipo de mídia digital (dança experimentada por meio do cinema, ou flashmobs experimentados online). No caso da música, e especificamente a música “pop”, a performance mediada da música, isto é, a música gravada, cria a oportunidade para a vivacidade do momento passado-presente ser invertida. No início do desenvolvimento da gravação de som, a responsabilidade da gravação era reproduzir fielmente o que foi uma performance musical “autêntica” (embora uma performance em um estúdio de gravação) (MOWITT, 2012).

Hoje, na maioria dos casos, a música pop gravada *nunca foi* realizada; o pressuposto de que uma canção gravada é uma autêntica representação sonora de uma performance original ao vivo, é raramente verdadeiro. A música “Rude Boy” de Rihanna do ano 2009 fornece um caso ilustrativo. A canção, com letras hiper-sexuais como “*Come on rude boy, boy, can you get it up / Come on rude boy, boy, is you big enough*”, é típico (e clássico) de Rihanna. Mas, ao mesmo tempo, é o resultado final de um processo de produção que começou – e terminou em sua maioria – antes mesmo da cantora estar envolvida. Como explica Jason Seabrook:

A maioria das músicas tocadas no Top Quarenta são colaborações entre produtores como Stargate e escritores de “primeira-linha”, como Ester Dean: os produtores compõem as progressões de acordes, programam as batidas, e organizam os “synths”, ou seja, os sons instrumentais feitos por computador; e as “primeiras linhistas” [são quase sempre mulheres] surgem com a melodia principal, letras e os ganchos de suma importância, aquelas frases de efeito que grudam a gente na música...Atualmente, o Top Quarenta é quase sempre feito mecanicamente: paisagens sonoras exuberantes de batidas, loops e synths onde todos os sons têm bordas quadradas e superfícies brilhantes, as vozes são auto ajustadas, e não existem erros... As pessoas que criam as músicas estão muitas vezes em lugares diferentes. Os grandes artistas [Rihanna, Beyonce etc.], que passam a maior parte do ano em turnês, não têm tempo para ir ao estúdio, geralmente gravam novos materiais entre os shows, em estúdios de gravação móveis e quartos de hotel, trabalhando com “demos” que os produtores e “primeira-linhistas” fazem para eles, usando o demo como uma espécie de padrão vocal” (SEABROOK, 2012).

No caso de “Rude Boy”, era na verdade Tor Hermansen e Mikkel Eriksen (os produtores que compõem Stargate) e a “primeira-linhista” Ester Dean, juntamente com uma meia dúzia de outros produtores, programadores e engenheiros de som, que criaram a música e a gravaram como “demo” antes que chegasse até Rihanna.

De fato, quando se compara a versão final de “Rude Boy” com o “demo” original com os vocais de Ester Dean, fica claramente evidente que, com exceção das diferentes interpretações vocais de cada uma das cantoras, não existe diferenças perceptíveis entre as duas versões (veja <http://www.youtube.com/watch?v=e82VE8UtW8A> para o vídeo oficial da música, e <http://www.youtube.com/watch?v=jIdqeuXNuwU> para o “demo” de Ester Dean).

Assim, este *hit* de sucesso – “Rude Boy” passou cinco semanas na primeira posição Billboard Hot 100 dos EUA, vendeu mais de dois milhões de cópias e rendeu quase 240 milhões de visualizações no Youtube – não era uma representação sonora de uma performance musical originalmente “autêntica”. Em vez disso, a representação musical aponta para uma performance imaginada no passado, uma performance musical que nunca realmente aconteceu da maneira que o ouvinte imagina, uma performance musical que era, na realidade, o resultado de uma linha de montagem de produção musical impulsionada pelo mercado, e tremendamente cara (CHACE, 2011; SEABROOK 2012).

As novas formas de produção e consumo de música através de novas formas de mídia digital quebram a concepção de Benjamin de aura/autenticidade. O passado autêntico tornou-se, com a música pop gravada, um passado produzido. E o que entendemos como uma performance “autêntica” no passado – a saber, uma performance musical ao vivo que se grava e reproduz em vinil, CD ou mp3 – *nunca realmente ocorreu*.

No entanto, quando nós consumimos essas “músicas-sem-performance”, parece haver uma ampla, coletiva e voluntária suspensão da descrença enquanto nos permitimos imaginar que houve uma “autêntica” performance — uma performance com “aura” — que a gravação meramente procura captar e reproduzir. Então, embora a produção de música pop “sem-performance”, abertamente comercializada, não deveria ser surpresa para ninguém, ainda parecemos ter uma nostalgia coletiva para a música ao vivo, para uma performance “autêntica,” para “aura”. Assim, a ordem de representação é invertida.

Durante uma performance pop ao vivo, torna-se a responsabilidade de quem toca ao vivo reproduzir fielmente a gravação “autêntica”, que é apenas um simulacro de uma performance musical. Ou seja, quando Rihanna canta “Rude Boy” ao vivo, como ela fez no Rio de Janeiro em 2011 (<http://www.youtube.com/watch?v=gz4kpL93sxQ>), o público está lá para vê-la executar a canção *como nunca foi feita* na produção da gravação. Por exemplo, ao observar de perto essa performance ao vivo, há um baterista que está tocando o ritmo de abertura, e também um sintetizador reproduzindo os “samples” digitais da caixa que entra justamente antes de iniciar a voz.

Para que a performance ao vivo seja “autêntica”, precisa ter os instrumentos e os músicos tocando (ou seja, baterista, baixista, guitarrista, tecladista, etc.) que não estavam na gravação original, tanto como os sons e “samples” que vêm da gravação e que os instrumentistas não podem reproduzir ao vivo. O momento “autêntico” e ao vivo é uma performance de uma gravação manufaturada que pretende representar uma performance original que, na verdade, nunca aconteceu.

## CONCLUSÃO

Com este ensaio objetivamos utilizar o conceito do passado-presente para problematizar, complicar, e talvez até começar a quebrar a divisão assumida entre a performance ao vivo e a mediada usando as ideias de Benjamin de aura e autenticidade. É muitas vezes dito que as performances mediadas perdem sua aura – sua autenticidade – porque a especificidade do espaço-tempo da performance está alterada.

No entanto, o lugar das performances mediadas tem mudado drasticamente nos quase 100 anos desde que Benjamin escreveu seu influente trabalho, e hoje a grande maioria das performances que a população encontra são mediadas e não ao vivo. Este simples fato nos obriga a repensar os nossos pressupostos básicos sobre a “autenticidade” das performances mediadas.

O conceito do passado-presente é somente uma maneira de explicar e analisar a mudança de relação espaço-temporal entre o público e a performance, a partir das constantes transformações midiáticas atuais. Assim, neste ensaio exploramos três maneiras em que o passado-presente pode ser entendido através de três exemplos diferentes: 1) a presença do passado no presente através do cinema, 2) a interatividade entre a ação passada e presente momento através do YouTube, 3) a inversão do passado-presente através da música pop que cria um presente forçado a imitar um passado que nunca existiu.

Vale dizer que estes são apenas três casos. Dada a amplitude, profundidade e fluidez das mídias digitais no século 21, há, sem dúvida, inúmeros outros exemplos em que a produção de uma performance mediada permite o passado a existir autenticamente em nosso presente.

## REFERENCIAS

AUSLANDER, Phillip. **Liveness: Performance in a mediatized culture**. London: Routledge, 1999.

BARNES, Clive e LIVET, Anne, eds. **Contemporary Dance**. New York: Abbevill Press, Incorporated, 1985.

BENJAMIN, W. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. In: ARENDT, Hanah (Org.). **Illuminations: Essays and Reflections**. New York: Schocken Books, 1968.

BLOOM, Julie. A Vision of Dance, Preserved in 3-D. **The New York Times**, New York, p. AR17. 9 dezembro 2011.

CHACE, Zoe. How Much Does It Cost to Make a Hit Song? **NPR News**, Washington, D.C., <http://www.npr.org/blogs/money/2011/07/05/137530847/how-much-does-it-cost-to-make-a-hit-song>. 30 junho 2011.

CROMPTON, Sarah. Wim Wenders' Pina: The film that's added a new dimension to dance. **The Telegraph Online**, <http://www.telegraph.co.uk/culture/film/8407522/Wim-Wenders-Pina-The-film-thats-added-a-new-dimension-to-dance.html>. 28 março 2011.

DODDS, Sherril. **Dance on Screen: Genres and Media From Hollywood to Experimental Art**, 2<sup>nd</sup> edition. Hampshire, England: Palgrave Macmillan, 2001.

DOLAN, Jill. Performance, Utopia, and the “Utopian Performative”. **Theatre Journal**. V. 53. p. 455 – 479, 2001.

GAMERMAN, Ellen. The New Pranksters. **The Wall Street Journal**. New York, p. W1. 12 setembro 2008.

HARSS, Marina. Dancing in the Movies: Thoughts on “Pina,” “Balanchine in Paris” and “Joffrey: Mavericks of American Dance”. **The Faster Times**. <http://www.thefastertimes.com/arts-arts/2012/02/02/dancing-in-the-movies-thoughts-on-pina-balanchine-in-paris-and-joffrey-mavericks-of-american-dance>. 2 fevereiro 2012.

IMPROV EVERYWHERE. <http://www.improveverywhere.com>. 2013.

KING, Katie. **Networked reenactments: stories transdisciplinary knowledges tell**. Durham e London: Duke University Press, 2011.

MOLNAR, Virag. Reframing Public Space Through Digital Mobilization: Flash Mobs and Contemporary Urban Youth Culture. **Space and Culture**. V. 20. N. 10. p. 1 – 16.

MOWITT, John. The Sound of Music in the Era of Its Electronic Reproducibility. In: STERNE, Jonathan (Org.). **The Sound Studies Reader**. New York: Routledge, 2012, p. 213-224.

SAVAGE, Mike. Walter Benjamin’s urban thought: a critical analysis. In: CRANG, Mike e THRIFT, Nigel (Orgs.). **Thinking space**. New York: Routledge, 2000. p. 33-53.

SCOTT, A.O. 3-D Tribute to Artistic Impulse. **The New York Times**. New York, p. C1. 22 dezembro 2011.

SEABROOK, John. The Song Machine: The hitmakers behind Rihanna. **The New Yorker**, New York, [http://www.newyorker.com/reporting/2012/03/26/120326fa\\_fact\\_seabrook](http://www.newyorker.com/reporting/2012/03/26/120326fa_fact_seabrook). 26 Março 2012.

SOMDAHL, Katrinka Cleora. **Dancing in place: the radical production of civic spaces**. Austin, Department of Geography, University of Texas-Austin, 2007. 230. Tese (Doutorado em Geografia).

SONTAG, Susan. **Against Interpretation**. New York: Delta, 1966.

TOWNSEND, Anthony. Augmenting Public Space and Authoring Public Art: The Role of Locative Media. **Artnotes**, 8, 2008, p. 1 – 5.

## AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de agradecer a Mariana Vilhena, responsável pela revisão cuidadosa deste manuscrito.