

RESUMO: O artigo propõe uma reflexão sobre a videoinstalação performática ZOO, apresentada no Festival Internacional de Arte e Tecnologia F.A.S.E, realizado no Centro Cultural Recoleta, em Buenos Aires, Argentina, em 2013. O trabalho consiste de uma projeção de vídeo sobre uma instalação construída com caixas de arquivo que são movimentadas pelos artistas durante uma performance. Os performers assumem a posição de animais enjaulados, relacionando-se com um ambiente imagético artificial e essencialmente cultural. A obra discute criticamente as complexas relações entre homens e animais na sociedade contemporânea. Neste artigo, o trabalho ZOO é discutido a partir de um diálogo com autores como John Berger e Jacques Derrida, que se concentram nas questões éticas e filosóficas da relação homem-animal.

PALAVRAS-CHAVE: videoinstalação, performance, animal.

ABSTRACT: The paper proposes a reflection on the performatic videoinstallation ZOO, presented at the International Art and Technology Festival F.A.S.E., held at Centro Cultural Recoleta, in Buenos Aires, Argentina, in 2013. The work consists of a video projection on an installation built with archive boxes, which are moved by the performers during a performance. The performers take the place of caged animals in relation with a artificial and essentially cultural environment. The work critically discusses the complex relationships between men and animals in contemporary society. In this article, the work ZOO is discussed in dialogue with author such as John Berger and Jacques Derrida, who focus on ethical and philosophical issues of the man-animal relationship.

KEYWORDS: videoinstallation, performance, animal.

*Hugo Fortes é artista visual e Professor Associado na ECA - USP. Livre-Docente em Linguagem Tridimensional (2016) e Doutor em Artes Visuais (2006) pela ECA-USP, com doutorado-sanduíche na Universität der Künste Berlin, Alemanha.

O Museu Paraense Emílio Goeldi está localizado na cidade de Belém e possui uma importante história no estudo da fauna e da flora amazônica. No ano de 1861, no auge das expedições naturalistas à Amazônia, lideradas na maior parte das vezes por pesquisadores estrangeiros, foi proposto um aditivo à Lei do Orçamento Provincial sugerindo a criação do museu, embora ele só fosse oficialmente instalado dez anos depois. Em seu início, o museu surgiu com o intuito de servir de apoio às expedições naturalistas e iniciar as coleções que deveriam permanecer no próprio país. Ao longo de sua história, o museu teve um importante papel no combate à febre amarela e no desenvolvimento de estudos a respeito da população amazônica, seus espécimes naturais e suas condições arqueológicas. Hoje o museu apresenta extensões de pesquisa em diversas sedes, um programa de pós-graduação, além de diversas publicações. Sua sede principal ocupa um casarão antigo em Belém, que é circundado pelo Parque Zoobotânico, que abriga diversos animais amazonenses em pequenas jaulas, além de uma exuberante vegetação. O Parque Zoobotânico e o Museu atraem diversos turistas que visitam Belém, procurando entrar em contato com a natureza amazonense.

Pude visitar o Parque Zoobotânico e o Museu em 2012 com bastante ansiedade, na busca de conhecer um pouco mais sobre nossa história natural. Porém chamou-me a atenção uma certa atmosfera decadente do parque zoobotânico, que abriga animais em espaços exíguos, e nem sempre muito estimulantes para os animais. Este antigo modelo de exibição dos animais, embora conte um pouco da história das ciências naturais e tenha sido importante para a pesquisa científica, apresenta um ar melancólico e animais muitas vezes entediados em seu aprisionamento, sem muito espaço para gastar energia. Há até mesmo animais maiores como onças ali aprisionadas, que têm sido aos poucos deslocadas para outros zoológicos com melhores condições de espaço.

O Mangal das Garças, também em Belém, é um parque de 40.000 metros quadrados às margens do rio Guamá, que busca representar as diferentes vegetações existentes na Amazônia Paraense, como as matas de terra firme, as matas de várzea e os campos. O parque apresenta também alguns viveiros de pássaros, além de uma grande quantidade de pássaros soltos que visitam o local, e também um borboletário, um orquidário, o memorial amazônico da navegação, entre outras atrações. O parque foi fundado em 2005 e é hoje uma das principais atrações turísticas de Belém. Sua implementação procurou aproveitar ao máximo as condições paisagísticas já existentes na área. Diferentemente do Museu Goeldi, seu objetivo não é

prioritariamente científico, mas sim turístico. Sua infraestrutura turística é bastante moderna e ali o visitante pode passar algumas horas agradáveis em contato com a natureza, sem precisar se embrenhar na mata fechada e podendo contar com o acesso a restaurantes, lojas de souvenirs, etc. Trata-se de uma forma confortável de se aproximar do mundo natural a partir das necessidades de entretenimento turístico do homem contemporâneo.

Pascoal e Pantaleão são respectivamente meu gato e meu cachorro, animais domésticos urbanos que habitam a cidade de São Paulo. Ambos foram retirados da rua em situação de abandono e passaram a conviver conosco em nossa residência. Como a maioria dos pets contemporâneos, eles possuem as tradicionais regalias dos animais domésticos, como caminhas, coleiras enfeitadas, biscoitinhos, idas frequentes ao veterinário, além de saberem reconhecer diversas palavras de ordem de seus donos. É comum que os animais domésticos se adequem à personalidade e estilo de seus donos, sendo muitas vezes humanizados. Da mesma forma, o convívio com animais domésticos é bastante enriquecedor e nos ensina outras formas de perceber, além de atender nossas necessidades de contato com a natureza, principalmente em grandes metrópoles como São Paulo.

É comum também que os humanos, principalmente os que apreciam animais, busquem cercar-se de imagens de bichos, consumindo produtos culturais que os retratam, como livros de fotografias de pets, filmes e animações, animais de pelúcia, entre outros objetos. Entre as mais novas atrações culturais estão também os jogos eletrônicos, com os quais é possível construir pequenas narrativas com animais, salvando-os de perigos ou colocando-os em aventuras. Um destes jogos mais populares, disponível tanto na internet como em celulares, é o *Pet Rescue*. Lançado em 2012 pela empresa King.com, o jogo logo se tornou popular, pela facilidade com que pode ser acessado e o apelo visual de simpáticos animais coloridos que devem ser salvos pelo usuário. O jogo utiliza um esquema simples, comum a diversos *games* eletrônicos, no qual o jogador deve clicar sobre blocos coloridos que eliminam outros blocos da mesma cor a seu redor, liberando assim espaço para que os bichinhos que estão empilhados sobre os blocos venham caindo até o chão, por onde podem fugir caminhando e serem salvos. Com o avanço das fases no jogo, surgem outras ferramentas que auxiliam o jogador a eliminar os blocos, entre elas foguetes, bombas e balões que explodem, além de chaves que abrem pequenas jaulas ou marretas que quebram caixas de vidro. Conforme se avança no jogo, os animais começam a aparecer em caixas para pets e vai se tornando cada vez mais

difícil sua libertação. Quando são libertados, os cachorrinhos, passarinhos, porquinhos e até peixinhos emitem sonzinhos alegres, além de sorrirem para o jogador.

A despeito da interface colorida e da simpática presença dos bichinhos animados, *Pet Rescue* apresenta-os de forma bastante artificial, que pouco tem em comum com animais reais, a não ser seu subjugo à dominação humana. Os animaizinhos são apresentados como mercadorias empilhadas, junto a caixas, parecendo estar sendo transportados e armazenados em um cais de porto. Não se trata exatamente de uma arca de Noé, mas sim uma visão estereotipada de animais como mercadorias. A inserção de imagens de bombas, foguetes, cadeados e chaves, que em princípio nada teriam a ver com o mundo animal, parece um pouco sem sentido no início, mas se pensamos sobre isso podemos perceber a violência e a dominação de uma mecânica mercantilista à qual os animaizinhos estão sujeitos. Logicamente a intenção do jogo não é despertar questionamentos filosóficos e sim divertir, assim a convivência dos animais com estes elementos díspares e agressivos geralmente nem é percebida pelo jogador, que quer cada vez explodir mais bombas e foguetes para libertar mais animaizinhos, para assim ganhar mais pontos no jogo e em sua consciência.

Ao mesmo tempo que este jogo diverte os humanos aficionados por animais, criando uma empatia com eles, ele denota a grande artificialidade e dominação com a qual nos relacionamos com o mundo natural. É bem mais confortável nos divertirmos com jogos que representem bichinhos no meio eletrônico do que nos relacionarmos diretamente com animais reais, principalmente em seu habitat natural.

Mas afinal, o que tem em comum o Parque Zoobotânico do Museu Goeldi, o Mangal das Garças, o jogo *Pet Rescue* e meu gato e meu cão domésticos? Os animais presentes em todos estes casos perdem algo de sua animalidade para se tornarem mais acessíveis às necessidades humanas. São as imagens destes animais, selvagens, amazônicos, domésticos ou midiáticos que aparecem no vídeo que compõe a videoinstalação ZOO, de minha autoria em conjunto com Síssi Fonseca. O trabalho busca refletir sobre o aprisionamento dos animais e sua relação com os homens. A videoinstalação é complementada por uma performance, que aprofunda as questões poéticas do trabalho. As imagens que compõem o vídeo projetado são bastante contrastantes entre si. À primeira vista, não há nenhuma conexão entre elas. É bastante estranho contrapor animações de bichinhos eletrônicos com imagens de garças e

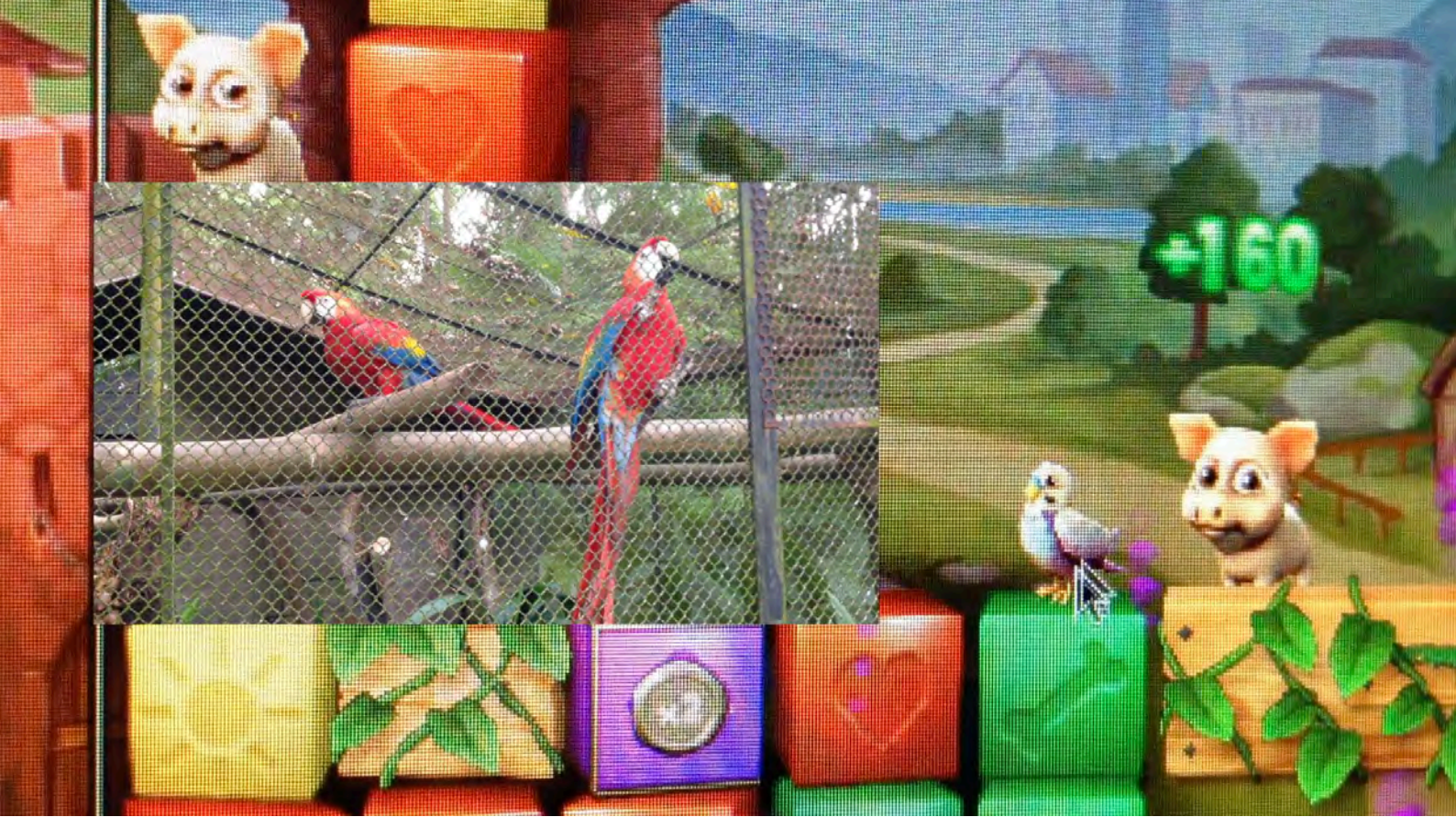
outros pássaros exóticos, macacos irritados em jaulas, tartarugas, jacarés e animais domésticos em suas atividades cotidianas. São imagens de naturezas distintas, algumas de qualidade fotográfica, outras com uma evidente construção eletrônica. Este estranhamento também é ressaltado pela forma como o vídeo é editado.



Frame do vídeo **ZOO**, de Hugo Fortes e Sissi Fonseca, 2013

Inicialmente vemos a imagem da cabeça de uma mulher de costas, com o cabelo vermelho, e uma borboleta se aproximando e pousando em sua orelha, como se fosse um brinco. A filmagem refere-se a uma cena acontecida naturalmente no borboletário do parque Mangal das Garças. É a única cena do vídeo na qual aparece um humano, porém já oferece pistas de que as imagens a seguir terão a ver com a relação entre homens e animais. Na sequência vemos imagens de garças pousadas sobre uma construção arquitetônica, a imagem de um cão doméstico, um outro engraçado cão em animação eletrônica, macacos agitados dentro de uma jaula, e assim por diante. Na maior parte das imagens há cortes secos entre uma e outra, sem haver muita conexão narrativa entre elas. A partir da imagem dos macacos é introduzido um efeito de luz estroboscópica que pisca muito fortemente sobre as imagens, ofuscando a vista do observador. Além de imprimir um certo ritmo ao vídeo, este recurso aumenta a artificialidade das cenas, e apresenta os animais em uma situação mais irritante, que remete a faróis de emergência ou alerta. No desenrolar do vídeo, a tela começa a ser dividida em partes, às vezes mostrando imagens dos animais reais dentro do mesmo campo visual que as imagens dos jogos eletrônicos. Há também alguns momentos em que se percebe uma sobreposição entre essas imagens de naturezas distintas, de forma que as imagens de caráter fotográfico percam seu aspecto ilusionista e passem a figurar como construção artificial misturada às imagens eletrônicas. Em algumas partes, percebe-se uma correlação formal entre as imagens sobrepostas, como, por exemplo, as cenas em que a textura dos pixels ampliados dos jogos eletrônicos se assemelha à malha das grades das jaulas dos animais do zoológico. Outras vezes as conexões entre as imagens são mais cromáticas, como a correlação da plumagem das araras e das cores berrantes dos jogos eletrônicos. Há também alguns casos em que se dá uma insinuação narrativa irônica na sequência de imagens, como o caso do gato que parece querer agarrar os pássaros que aparecem logo a seguir.

Embora possa-se perceber às vezes algumas destas conexões, o vídeo apresenta uma edição bastante fragmentada, que não tem o objetivo de contar uma história com começo, meio e fim, já que na videoinstalação ele é apresentado em *looping*. Na verdade, o vídeo já foi concebido para ser utilizado exclusivamente na videoinstalação, onde aparece ainda mais fragmentado devido ao fato de sua projeção não ocorrer sobre uma tela plana, mas sim sobre uma construção tridimensional feita de caixas de plástico translúcido. A construção é uma espécie de pirâmide montada com caixas geralmente utilizadas para arquivos de escritório. As caixas



Frame do vídeo **ZOO**, de Hugo Fortes e Sissi Fonseca, 2013

são dispostas em fileiras, com um certo espaço entre si, de forma que a fileira da camada superior possui uma caixa a menos do que a da camada inferior e se equilibra sobre os vãos da camada inferior. Desta forma, ao projetarmos o vídeo sobre esta construção, parte das imagens aparece na superfície frontal das caixas e outra parte vaza pelos vãos entre as caixas, sendo projetada ampliada na parede que está ao fundo. Assim, as imagens do vídeo, que já são fragmentadas pelos recursos de edição, apresentam agora uma configuração ainda mais complexa, em uma rede de camadas de imagens decompostas em diferentes planos espaciais. Mesmo com essa fragmentação, entretanto, é possível reconhecer as imagens originais.

O fato das caixas serem feitas de plástico políonda translúcido confere uma certa textura à projeção luminosa, que intensifica o seu aspecto eletrônico. Além dos aspectos formais, a utilização de caixas de plástico geralmente utilizadas como arquivos ou para acondicionamento visa remeter ao aprisionamento dos animais, além de intensificar a artificialidade da construção na qual são projetadas cenas do mundo natural domesticado. Há também uma correlação entre as caixas da instalação e as caixas que aparecem no jogo eletrônico *Pet Rescue*, que aparece no vídeo. No jogo, as caixas aparecem empilhadas juntos com os animais e vão caindo conforme se clica nelas, para se fazer pontos e liberar os pequenos bichinhos. É bastante clara a representação dos animais como objetos, empilhados em meio a mercadorias. O movimento das caixas virtuais, que ocorre no jogo, é também reproduzido durante a performance ao vivo, na qual duas pessoas interagem com as caixas de plástico da instalação.

Embora a videoinstalação possa existir independentemente da performance, é no momento da atuação da performance que seus conteúdos semânticos se tornam mais claros. Durante a performance, os artistas Hugo Fortes e Síssi Fonseca movimentam as caixas de plásticos, desmontando a construção piramidal e remontando-a novamente ao final. Conforme os *performers* vão movimentando as caixas, a projeção vai se alterando também, já que são modificados os vãos entre as caixas por onde a projeção atravessa formando imagens fragmentadas na parede. Em sua ação, os *performers* criam diversas outras construções com as caixas, ora deixando a projeção totalmente aberta, ora obstruindo suas imagens com as construções. Ambos *performers* usam roupas todas brancas, de forma que a projeção também seja visível sobre seus corpos. Seus movimentos são lentos e repetitivos, como os de funcionários que transportam caixas em um armazém. A construção com caixas também remete a construções infantis, como uma espécie de jogo. Em alguns momentos, os *performers* se assemelham a animais enjaulados, espiando por trás das estruturas de caixas ou interagindo de forma tediosa com o ambiente artificializado. Há um certo ritmo no desenrolar da performance, ainda que seja principalmente lento. As expressões dos *performers* são neutras, remetendo a um certo enfado ou cansaço.

A performance funciona como uma espécie de atualização da videoinstalação, imprimindo energia a um espaço anteriormente estático. Porém mesmo quando a videoinstalação se apresenta sem a performance, percebe-se um ritmo pulsante no trabalho, obtido principalmente através da repetição dos momentos da luz estroboscópica que aparece em algumas



Videoinstalação **ZOO**, de Hugo Fortes e Sissi Fonseca
Centro Cultural Recoleta, Buenos Aires, 2013

das imagens. O trabalho foi apresentado integralmente pela primeira vez no FASE 5.0, festival de arte e tecnologia realizado no Centro Cultural da Recoleta, em Buenos Aires, em 2013. Dependendo do espaço expositivo, o trabalho pode se alterar, bem como a performance pode assumir novas configurações. Acho interessante pensar uma obra de arte que não possui uma única forma fixa de apresentação, mas uma estrutura poética e alguns elementos e procedimentos norteadores, que podem receber diferentes atualizações. A introdução da performance junto a instalações, busca evidenciar o caráter dinâmico da prática artística e acrescenta um conteúdo poético que reforça o caráter de transformação a que esses trabalhos estão sujeitos.



Performance na Videoinstalação **ZOO**, de Hugo Fortes e Sissi Fonseca
Centro Cultural Recoleta, Buenos Aires, 2013.
Foto Patricia Moreira

Várias das questões tratadas neste trabalho são discutidas filosoficamente no belo texto “Porque olhar os animais?,” de John Berger (1980), que tem se tornado um dos escritos semi-nais para os estudiosos dos *animal studies*¹. Embora eu tenha tomado conhecimento do texto após a realização do trabalho “ZOO”, chama-me a atenção a proximidade entre as colocações de Berger e as questões propostas pelo meu trabalho. Assim, encontro em seu texto questões intuídas em meu trabalho de arte, que porém ainda não haviam sido por mim totalmente verbalizadas. O autor busca compreender a relação entre homens e animais, considerando os aspectos simbólicos envolvidos nesta relação e, sobretudo, as questões éticas relacionadas a nossa lida com os animais. Inicialmente, Berger afirma:

Os animais nascem, são sencientes e mortais. Nestas coisas eles lembram o homem. Em sua anatomia superficial - e menos em sua anatomia profunda - em seus hábitos, em seu tempo, em suas capacidades físicas, eles diferem do homem. Eles são ao mesmo tempo parecidos e diferentes. (BERGER, 2009, p.13)²

Berger procura investigar quais são as questões que nos tornam ao mesmo tempo parecidos e diferentes dos animais. O autor é um dos primeiros a introduzir a questão do olhar dos animais para os homens, que posteriormente será retomada por autores como Jacques Derrida (2011), entre outros.

Em “O animal que logo sou”, Jacques Derrida afirma que a história da filosofia, em geral, observa o animal como um objeto de estudo distante, que se coloca em oposição ao homem e não se manifesta como sujeito. Para Derrida, os discursos de Descartes, Kant, Heidegger, Lacan e Levinas “faziam do animal um teorema, uma coisa vista que não vê” (DERRIDA, 2011, p. 33). O animal, portanto, era visto como um objeto de estudo, sem direito a uma existência enquanto indivíduo subjetivo. O fato de ser observado por um animal, mais precisamente por seu gato, leva Derrida a pensar que o animal teria também uma subjetividade, uma forma de percebê-lo que é própria de sua experiência enquanto animal, a qual é inacessível aos humanos, porém existe peremptoriamente.

Para Berger (2009) a troca de olhares entre um homem e um animal, ao mesmo tempo em que estabelece uma relação, representa também um abismo entre duas existências inescrutáveis. Ainda que possa haver um abismo entre dois seres humanos, este abismo pode ser minimizado através da comunicação por meio da linguagem, o que se torna mais difícil

na relação homem-animal. Berger estabelece ainda um paralelo entre os binômios natureza-cultura e animal-homem. O homem seria portanto um animal que se tornou cultura.

A relação do ser humano com o animal é de fato mediada pelas questões culturais. Ao longo da história, os animais foram diversas vezes utilizados para simbolizar questões culturais próprias dos homens. Os vários aspectos nos quais os animais superam os humanos, como sua capacidade de voo, seus sentidos apurados, sua força e rapidez, entre outras qualidades, foram contados em inúmeras narrativas culturais da história humana. Os animais muitas vezes tornaram-se representações das aspirações dos homens, sendo comum sua visualização como deuses ou seres mágicos que estabelecem uma certa relação com forças superiores.

Apesar de toda esta história pregressa, com o processo de industrialização e o êxodo rural, os animais foram perdendo sua força mítica no imaginário coletivo humano para se tornarem puramente mercadorias, integradas ao sistema de produção capitalista. Para Berger, "esta redução do animal, que tem uma história tanto teórica como econômica, é parte do mesmo processo através do qual o homem foi reduzido a unidades produtivas e consumidoras isoladas."³ (BERGER, 2009, p. 23)

Berger também reflete sobre a representação dos animais nos produtos da indústria cultural e a sua incorporação como animais domésticos. Para o autor, nessas representações a categoria "animal" perdeu sua importância e os animais foram cooptados pela situação do espetáculo midiático, sendo humanizados ou tratados como membros da família. Os personagens de Disney, entre tantos outros animais dos filmes e histórias em quadrinhos, são um exemplo claro disso. Eles vivem em cidades, vestem roupas, possuem empregos e dinheiro e comportam-se como humanos. Os livros de fotografia de animais e os documentários sobre a vida selvagem, ao mostrarem cenas construídas com aparatos tecnológicos que permitem ver coisas difíceis de serem visualizadas a olho nu, como o congelamento dos movimentos das asas de um beija-flor ou uma vista aproximada da boca de um leão, são para Berger uma forma de tornar o animal ainda mais invisível, na medida em que minimizam o mistério em que os animais estavam envolvidos ao longo de sua história mítica. Sua espetacularização banaliza sua importância como um ser que possui sua própria alteridade em relação ao homem, tornando-o acessível e manipulável. Berger critica ainda a humanização dos *pets* no ambiente doméstico. Para ele, o crescimento da incorporação dos animais à família e o desenvolvimento

do comércio de produtos para *pets* se deu em função do processo de separação do homem do ambiente do campo. Os animais domésticos, embora possam suprir nossas necessidades de estar próximos da natureza, perdem o que lhe seria mais próprio enquanto animais, adequando-se à vida de seus donos.

Os zoológicos também surgem no mesmo período em que o homem se afasta da vida campestre. Os primeiros zoológicos públicos aparecem principalmente no século XIX e foram pensados de forma a endossar o poder colonialista moderno. A captura de animais servia como representação das terras conquistadas e a troca de animais entre governantes de diferentes países era uma forma de simbolizar e afirmar suas relações diplomáticas. Como vimos, o próprio surgimento do Museu Goeldi e Parque Zoobotânico de Belém está relacionado com estas questões políticas, já que se pretende estabelecer uma coleção zoobotânica nacional, uma vez que a flora e fauna brasileira estavam sendo muito mais estudadas nos países europeus do que em seu país de origem. Pelo que vemos, esta situação não mudou muito hoje e ainda é bastante grande a presença de estrangeiros na Amazônia nos dias atuais.

John Berger nos conta também que o surgimento dos zoológicos trouxe consigo o implemento da indústria de brinquedos como animais de pelúcia e jogos com representações de bichos. Se antes os animais eram imaginados pelas crianças, que podiam ver em um pedaço de pau um cavalo galopante, acessando assim as forças míticas que envolviam os animais, agora os bichinhos de pelúcia cada vez mais realísticos servem para alienar cada vez mais os animais do mundo natural, tornando-os domesticáveis e transformados em simples objetos. Esta mesma lógica é a que vemos no game *Pet Rescue*, utilizado na videoinstalação ZOO. Os simpáticos bichinhos, empilhados entre caixas, balões e bombas, pouco guardam de seu aspecto mítico, apresentando-se muito mais próximos das convenções dos desenhos ilustrados do que da configuração formal dos corpos de animais reais.

Berger também menciona o certo desapontamento que temos quando vemos os animais em zoológicos. Aquele comportamento selvagem e livre que atribuímos aos animais míticos é muito distante do tédio em que os animais enjaulados estão imersos. A decoração teatral que procura reproduzir o habitat natural do animal acaba por reforçar a própria marginalização a que os animais estão sujeitos. Se por um lado o seu isolamento nos zoológicos pode até contribuir para a perpetuação de espécies ameaçadas (pelo próprio homem) e para o estudo da biologia, por



Performance na Videoinstalação **ZOO**, de Hugo Fortes e Sissi Fonseca
Centro Cultural Recoleta, Buenos Aires, 2013.
Foto Patricia Moreira

outro lado os animais vivem ali uma vida artificial, distanciados das outras espécies e do próprio mundo. Berger conclui que o olhar entre o homem e o animal, que historicamente serviu como um ponto de ligação entre o humano e o sagrado foi praticamente extinto.

O propósito público dos zoológicos é oferecer aos visitantes a oportunidade de olhar os animais. Porém em nenhum lugar do zoológico um estranho pode encontrar a mirada de um animal. Na maior parte das vezes, o olhar dos animais pisca e desvia. Eles olham para os lados. Eles olham cegamente além. Eles escaneiam mecanicamente. Eles foram imunizados para o encontro, porque nada pode mais ocupar um papel central em sua atenção. (...)Essa perda histórica, da qual os zoológicos são um monumento, é agora irremediável para a cultura do capitalismo.” (BERGER, 2009, p.37) ⁴

Essas considerações, embora tenham sido apresentadas por Berger há mais de 40 anos atrás⁵, permanecem válidas até os dias de hoje e fazem todo sentido na compreensão da obra “ZOO”. Na verdade, o avanço tecnológico ocorrido nas últimas décadas, tornando-nos seres mergulhados nas imagens digitais, contribuiu para que a alienação dos animais em nosso mundo urbano seja ainda maior. As crianças de hoje nem mesmo prestam tanta atenção em bichos de pelúcia, que já eram vistos como objetos alienantes por Berger em décadas anteriores. Preferem jogar games eletrônicos em seus celulares, relacionando-se mais com as imagens do que com o mundo natural.

Ainda que se realize no campo da cultura e das imagens, a videoinstalação performática “ZOO” busca oferecer uma discussão crítica a respeito destas questões. Não se trata de oferecer uma solução, já que, além de este não ser o papel da arte, as perdas de nosso contato com o mundo natural e sua aculturação são processos irreversíveis. Trata-se porém de uma sensibilização poética que pode nos fazer pensar nestes processos e ao menos almejar a construção de um futuro diferente, possível ou não. Ao inserirmos os corpos dos *performers* em meio à construção de imagens digitais de animais reais ou seus correspondentes na indústria de jogos eletrônicos, buscamos nos colocar fisicamente em um espaço que nos aprisiona através da cultura. Somos corpos mecânicos em meio a caixas, deslocamo-nos entediados, mas ainda respiramos. Ocupando o mesmo local dos animais por trás das jaulas, estamos nós agora, artistas-animais-culturais, tentando espiar além, buscando encontros com outros olhos, esgueirando a vista por entre as brechas das construções imagéticas que nós mesmos criamos.

Notas

1 Os *animal studies* ou estudos animais tem se constituído como um recente campo de investigação “que vem se afirmando como um espaço de entrecruzamento de várias disciplinas oriundas das ciências humanas e biológicas, em torno de dois grandes eixos de discussão: o que concerne ao animal propriamente dito e à chamada animalidade e o que se volta para as complexas e controversas relações entre homens e animais não humanos.” (MACIEL, Maria Esther, 2011, p.7). Entre as principais referências para estes estudos estão textos de Donna Haraway, Jacques Derrida, John Berger, Giorgio Agamben, J. M Coetzee, entre outros.

2 Tradução nossa. Texto original: “*Animals are born, are sentient and are mortal. In these things they resemble man. In their superficial anatomy - less in their deep anatomy - in their habits, in their physical capacities, they differ from man. They are both like and unlike.*”

3 Tradução nossa. Texto original: “*This reduction of the animal, which has a theoretical as well as economic history, is part of the same process as that by which men have been reduced to isolated productive and consuming units.*”

4 Tradução nossa. Texto original: “*The public purpose of zoos is to offer visitor the opportunity of looking at animals. Yet nowhere in a zoo can a stranger encounter the look of an animal. At the most, the animal’s gaze flickers and passes on. They look sideways. They look blindly beyond. They scan mechanically. They have been immunized to encounter, because nothing can any more occupy a central place in their attention. (...) This historic loss, to which zoos are a monument, is now irredeemable for the culture of capitalism.*”

5 O texto “Why look at animals?” foi publicado por John Berger originalmente em inglês em 1980.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. *The Open. Man and Animal*. Stanford, California: Stanford University Press. 2004

BERGER, John. *Why look at animals?* London: Penguin books. 2009.

DERRIDA, Jaques. *O animal que logo sou*. São Paulo: Editora UNESP, 2011.

FORTES, Hugo Fernando Salinas, Junior. *Interações entre natureza e ciência na arte contemporânea*. In: Art & Sensorium, v. 1, p. 79-96, 2014.

MACIEL, Maria Esther. *Pensar/escrever o animal: ensaios de zoopoética e biopolítica*. Florianópolis: Editora da UFSC, 2011.

ULLRICH, Jessica et al (Hrsg.). *Ich das Tier. Tiere als Persönlichkeiten in der Kulturgeschichte*. Berlin: Reimer Verlag, 2008.

Sites

<http://www.mangaldasgarcas.com.br/> (consultado em 02/03/2017)

<http://www.museu-goeldi.br/> (consultado em 02/03/2017)

<http://www.techtodo.com.br/tudo-sobre/pet-rescue-saga.html> (consultado em 02/03/2017)