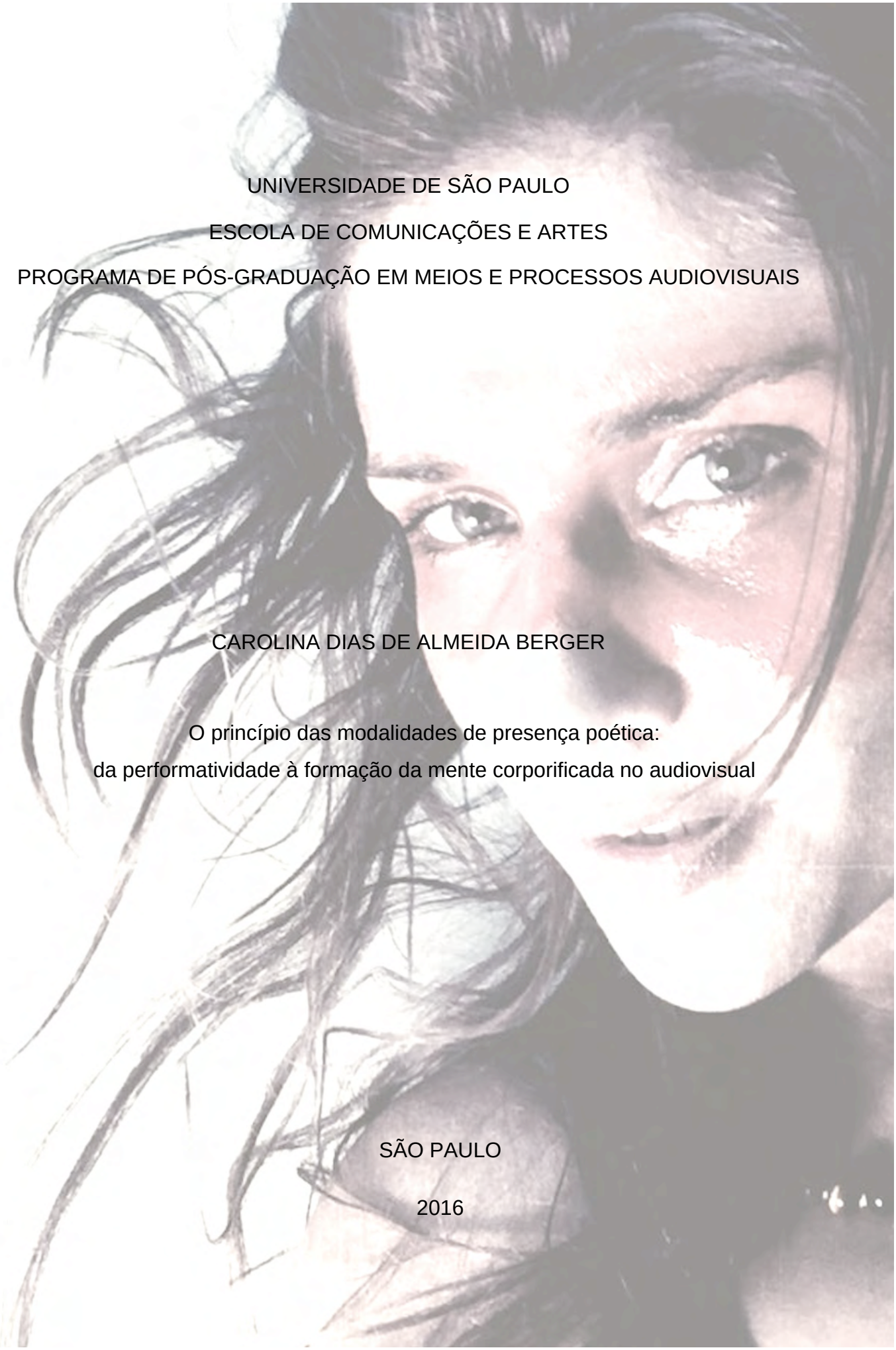


UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEIOS E PROCESSOS AUDIOVISUAIS

CAROLINA DIAS DE ALMEIDA BERGER

O princípio das modalidades de presença poética: da performatividade à formação da mente corporificada no audiovisual

SÃO PAULO

2016

Nome: BERGER, Carolina Dias de Almeida

Título: O princípio das modalidades de presença poética: da performatividade à formação da mente corporificada no audiovisual

Tese de doutorado apresentada ao Departamento de Rádio Cinema e Televisão do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicações e Artes (ECA/USP) da Universidade de São Paulo, como requisito para obtenção de título de Doutor.

Aprovado em:

Profa. Dra. Patricia Moran Fernandes (orientadora) - Instituição:_____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

_____

Instituição:_____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

_____

Instituição:_____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

_____

Instituição:_____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

_____

- Instituição:_____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEIOS E PROCESSOS AUDIOVISUAIS

CAROLINA DIAS DE ALMEIDA BERGER

O princípio das modalidades de presença poética:
da performatividade à formação da mente corporificada no audiovisual

Tese de doutorado apresentada ao Departamento de Rádio Cinema e Televisão do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processs Audiovisuais da Escola de Comunicações e Artes (ECA/USP) da Universidade de São Paulo, como requisite para obtenção de título de doutor.

Área de Concentração: Poéticas e Técnicas

Orientadora: Patrícia Moran Fernandes

São Paulo, 2016

DEDICATÓRIA

Realizar um projeto de arte juntamente com a escrita de um trabalho de tese requer mais que exclusiva dedicação, demanda devoção, persistência física, equilíbrio emocional e resistência mental. Acima de tudo, é um ato de determinação compassiva a uma causa que engrandece a alma e transcende nossa existência física.

Com entrega incondicional à arte e ao conhecimento, dedico esse trabalho de tese a todos os seres humanos que encontram um desafio e que com coragem conseguem ir além dos próprios limites. Dedico a cada ser de sabedoria que acredita na construção da harmonia a partir do valor dado a cada passo do percurso de busca de conhecimento.

Dedico a todos os seres que sentem e agem, sem excessão, por terem ensinado-me a harmonizar minha própria vida a partir dessa busca que nasce e permanence com a intenção de questionar positivamente concepções de presença, em um momento histórico no qual o uso cotidiano das tecnologias digitais pessoais de som e imagens técnicas massivamente expande e torna inserparável a experiência de afeto corporificado e técnoético sincrético.

Ofereço todas as obras produzidas durante empreendimento aqui finalizado tanto aos que foram compreensivos e apoiaram com amor e positividade, quanto aos que trouxeram críticas de toda espécie ao processo de um trabalho artístico construído com esmero reflexivo.

Todos os obstáculos e as dificuldades foram superados a partir da motivação mais elevada de minha vida: a de ter humildade de aprender e esforçar-me para benecificiar muitos seres humanos através dos frutos do conhecimento que tive privilegio acessar, sistematizar e trocar com todos que foram meus professores e companheiros neste processo.

Dedico meu crescimento como ser humano a minha preciosa família que investiu amor em minha jornada e ensinou-me ser o conhecimento o valor mais nobre germinado pelas sementes positivas da dedicação e da entrega.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP) que concedeu-me bolsa integral de doutorado - Processo número 2013/15597-2 – com apoio financeiro fundamental à pesquisa e ao trabalho de performances multimídia *#LiveLivingPerformanceProject.*

Sou grata a minha orientadora, professora Doutora Patricia Moran Fernandes, que me acompanhou com sabedoria e paciência inabaláveis. Da mesma forma, agradeço ao professor Dourtor Steve Dixon e sua equipe na LASALLE College of The Arts pelo incentivo e por ensinarem-me a desbravar com coragem e perseverança a arte da performance.

Expresso gratidão, com admiração e respeito, a todos os colaboradores do Laboratório de Performances Multimídia *#LiveLivingPerformanceProject* que compartilharam seu talento para que a realização do projeto beneficiasse muitas pessoas com lampejos de harmonia e compreensão da condição humana.

A todos professores, mestres espirituais e amigos que estiveram ao meu lado nessa jornada de buscas e descobertas, agradeço com leveza e lealdade.

Por fim, minha gratidão mais profunda a minha família que sempre ensinou-me a importância do cultivo do amor ao insistir no conhecimento como o mais nobre investimento de uma vida.

Sumário de tese

Introdução

| Parte.I |
Modalidades de Presença Poética

Capítulo 01
| 1.1 | P o é t i c a |

|1.1.a| O objeto da poética: a instauração da forma do trabalho artístico |30 - 31
|1.1.b | Forma como continente | 32 - 34
|1.1.c | Poética como processo e composição | 34 - 35
|1.1.d| Poética como um fazer | 36 - 40

Capítulo.02
| 2.1 | P r e s e n ç a | 41 - 43

| 2.1.a | Modalidades de presença e "as coisas do mundo" | 44 - 46
| 2.1.b| Corporalidades e modalidades de presença | 46 - 52

| 2.2 | Primeira Modalidade de Presença - O "si mesmo", corporalidade e *techné* | 53 - 54
| 2.2.a | Corporalidade e forma circular: aparência da realidade "si mesmo" | 54 - 61
| 2.2.b | *Embodiment*: corporalidade fenomênica e o "estar-no-mundo" | 61 - 64
| 2.2.c| Mente corporificada | 65 - 66
| 2.2.d| Quiasma | 67 - 48
| 2.2.e| Viver a si mesmo no objeto | 44 - 46
| 2.2.e | Viver a si mesmo no objeto | 68 – 75
| 2.2.f | A fundação da mente corporificada: o "si mesmo" | 76 – 79

| 2.3 | Segunda Modalidade de Presença - O si mesmo e a mediação maquínica | 80 – 86
| 2.3.a | Marey e Eadweard Muybridge: métodos de estudo do deslocamento do corpo humano | 86 – 91
| 2.3.b | Resultados de pesquisas científicas como poéticas do movimento | 92 – 102
| 2.3.c | Presença e visibilidade sensorial de um corpo hipnótico: a dança elétrica de Loïe Fuller | 103 – 105

| 2.4 | Terceira modalidade de Presença - O "si mesmo" e o dispositivo técnico cinematográfico

| 2.4.a | O inventor filmado: a presença da atividade cotidiana | 105 - 107

| 2.4.b | Invenção e criação: consolidação do meio associado e as "comunidades de fazer" | 108 – 109

| 2.4.c | Organismo e máquina | 109 – 113

| 2.4.d | Performatividade e "comunidades de fazer": a unicidade coletiva na modalidade de presença do dispositivo técnico audiovisual | 114 – 115

| 2.5 | Quarta modalidade de Presença - *Videre*: O reflexo de "si mesmo" e o dispositivo eletrônico | 166 – 122

| 2.5.a | Para além do Narciso: repetição e dilatação da presença | 123 – 126

| 2.5.b | *Videre*: espelhamento e recursos da condição performática | 126 – 128

| 2.6 | Quinta modalidade de Presença - Audiovisualidade Performática Digital: sincretismo humano-maquínico em tempo real | 129 – 131

| 2.6.a | Formatos | 132 – 141

| 2.6.b | Poética e estilo: "póscorporalidade" e "pósótica" binária | 141 – 146

| 2.6.c | Digital Self: Decomposição, mapeamento, interação e consolidação do duplo digital | 146 – 163

| 2.6.d | Improviso | 163 – 164

| 2.6.e | Combinatória: Obra Aberta | 165 – 167

| Parte.II |

Laboratório de Performance Multimídia - #LiveLivingPerformanceProject

| 168 – 248

Conclusão

| 249 – 260

Referências Biliográficas

| 262 – 267

Anexos

| 268 – 269

RESUMO

BERGER, C.D.A. **O princípio das modalidades de presença poética: da performatividade à formação da mente corporificada no audiovisual.** 2016. 268 f. Tese (Doutorado) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

A presente pesquisa teórico-prática apresenta uma análise interdisciplinar da poética de obras de performance audiovisual, multimídia e intermídia, com ênfase em como a performatividade e a presença do artista na execução de sua obra estão imbricados na forma do trabalho, cuja composição é permeada por questões relacionadas ao seu dispositivo técnico. Ao abordar situações específicas de obras que imprimem movimento à forma final, a partir das quais consideramos evidenciar-se a manifestação da "mente corporificada" do criador e inventor como ponto de conexão entre poética e meios empregados para sua execução, chegamos ao princípio das modalidades de presença poética, a partir do qual discutimos as relações entre corporalidade, performatividade e dispositivo técnico. Através de processo laboratorial de instauração de poética de trilogia de performances multimídia intitulado *#LiveLivingPerformanceProject* chegamos aos pontos teóricos relevantes do trabalho, entre eles os conceitos de mente corporificada (*embodied mind*), duplo digital (*digital double*), *digital self* e audiovisualidade sincrética digital. O projeto artístico multimídia resultante da pesquisa erige-se em um simbolismo transcendental, de livre adaptação e interpretação de arquétipos de mitologias femininas afrobrasileiras e a partir de especificidades da sabedoria dos povos originários, todos relacionados com os elementos da natureza, que serão foco central de instauração de poética do projeto. Calcados nos elementos da natureza, como forças fundantes de personificações simbólicas e psíquicas, demonstraremos como chegamos ao cerne da poética instaurada em *#LiveLivingPerformanceProject* ao longo do processo de investigação. Ao experimentar variadas interfaces digitais e sistemas audiovisuais, cruzando nossa experiência prática com observação de processos de instauração de trabalhos de performance, formamos nossa análise através da coesão entre processos práticos e operacionalização de conceitos de diferentes campos da filosofia, das artes das imagens em movimento e das *performance arts* que discutem questões como visibilidade, multimidialidade, intermedialidade, dispositivo técnico, poética, presença e duplo digital.

Palavras chave: multimidialidade; intermedialidade; performance audiovisual; performatividade e presença;

ABSTRACT

BERGER, C.D.A. **Principle of the Poetics Presence Modality: From Performativity to the Formation of the Embodied Mind in the Audiovisual.** 2016. 268 f. Tese (Doutorado) – School of Communications and Arts, University of São Paulo, São Paulo, 2016.

This practice-based thesis introduces an interdisciplinary analysis of the poetics of audiovisual performance, multimedia and intermedia works. Emphasizing on how the performativity and the presence of the artist in the execution of his work are intertwined in the form of the work; whose composition is permeated by issues related to its technical device.
When discussing specific work situations that attach movement to the final shape; from which we consider evidencing the manifestation of the creator / inventor's "embodied mind" as the connection point, between poetic and the means employed for its execution, we come to the principle of presence modalities, from which we discuss the relationship between corporeality, performativity and technical device. By means of a laboratorial process to establish the trilogy of multimedia performance poetics, entitled *#LiveLivingPerformanceProject*, we come to the theoretical points that are relevant to the work, as *embodied mind*, *digital double*, *digital self* and *digital syncretic audiovisuality*.
The multimedia artwork that results from the research is built in a transcendental symbolism. Of free adaptation and interpretation of the mythology of female African-Brazilian archetypes, as well as influences of the knowledge of native American peoples; all related to the elements of nature, that will be the central focus of the introduction of the poetics of the project. Paved with the elements of nature as the psychic and symbolic personifications founding forces, we will demonstrate how we got to the heart of the poetics, which is established throughout the research process. When experimenting with various digital interfaces and audiovisual systems, crossing our practical experience by observing establishment processes of performance projects, we form our analysis through the cohesion between practical processes, and operational concepts from different fields of philosophy, arts of moving images and performance arts, which discuss issues such as visibility, multimediality, intermediality, technical device, poetics, presence and digital double.

Key words: Multimediality, intermediality, audiovisual performance, performativity, presence.

| Many remarkable individuals and local communities are indeed changing their own lives and the world around them for the better. They all do so by learning from nature and recognizing that it is the symbiotic, mutualistic relationships that sustain ecosystems and make all life prosper, including the human beings who are active, sensitive participants in the ecosystem as a whole |

Lynn Margulis

INTRODUÇÃO

Os lugares do “si mesmo” ou do “Self” são espaços de intersecção com diversos aspectos da existência. São primeiro a conexão com nossa corporalidade e com a natureza que nos formam, depois passam a ser interação com os outros, com os artefatos e artifícios que criamos para impulsionar o movimento de nossas experiências.

Ao longo de nossa trajetória de vida, em vivências nas sociedades por onde passamos, é nesse espaço interior vinculado a todos aspectos de nosso estar no mundo que surgem inquietações com profundas raízes. Perguntas e questionamentos com dinâmicas quase sempre imprevisíveis, sempre latentes e com detalhes mutáveis levam-nos a entrar em um processo de exploração do significado de nossas ações no mundo. Somos e tornamo-nos sujeitos de nossas verdades a partir de como efetuamos ações nas realidades pelas quais passamos, e pensamos a partir do que conseguimos transformar.

Da percepção do lugar de nosso corpo no espaço e no tempo de nossa vivência surge a relação com os primeiros objetos tangíveis de nossa existência como agentes de nossa própria singularidade: a luz e as formas moventes por ela reveladas. Da percepção do corpo como instrumento agente de nosso pensamento surge nossa “mente corporiticada” e a partir de suas capacidades, quando lapidadas com esforço, dedicação e persistência, chegamos aos objetivos que o pensamento em nós tornou estímulo para seguir nosso caminho.

Desta dinâmica, entre motivação, pensamento e ação, surge a performatividade, aqui compreendida como uma série de ações articuladas para materializar aquilo que acreditamos ser inspiração para nossa existência. Com os sistemas de pensamento coletivos organizados em linguagens cujos objetivos são consumar nossas aspirações, realizamos e compartilhamos aquilo que nos afeta. E para o êxito das nossas ações na realidade tangível acontecer, precisamos dos artefatos e do conhecimento de seus mecanismos e utilidades para torná-los efetivamente eficientes em relação às causas de nossa caminhada.

Entre máquinas compostas de sistemas informacionais e mecanismos de funcionamento, nos valemos de recursos expressivos sonorovisuais e cercados de

pessoas estranhas ou mesmo próximas, o que acontece com nossa percepção da tangibilidade do próprio corpo quando ele é o artefato exposto de nossa performatividade?

O que sobressai expressivamente quando performamos neste lugar de manifestação da mente corporificada entre e sob pressão de olhares e sensibilidades que não imaginamos o estado no qual estão? O que transmite aquele que primeiro afetou-se com um som ou com uma imagem, processou em seus desassossegos, e testou potencialidades expressivas seu contato com a realidade tangível através de um sistema de artefatos e conhecimentos aos quais teve acesso? Como as "coisas do mundo" por um sujeito vislumbradas tornam-se matéria e manifestação da unicidade persuasiva de sua presença, em conteúdo e forma motivadas a criar em outros sujeitos sensações semelhantes a sua? Como este sujeito afetou-se de diferentes formas de sua presença no espaço e no tempo, começando pela compreensão de sua própria corporalidade, e organizou a outras "presentes" situações irrepetíveis, como qualquer experiência da vida? Qual presença – ou indo além, e compondo a complexidade do processo de criação da performatividade com todos os detalhes das perguntas acima -, "quais presenças'" manifestam-se e ressoam os aspectos de nossa performatividade?

Para circunscrever o conjunto de questões acima a um campo específico de pesquisa vinculado a nossa experiência teórico-prática em audiovisual e performance multimídia, e assim respondê-las, iremos abordar a presença nas artes cujas poéticas são permeadas pela característica específica da visibilidade expressiva do movimento, com particular interesse no tempo real e no ao vivo. Justificamos tal escolha pois encontramos na transformação espaço-temporal inerente ao movimento visível o pressuposto da ação assim como a ação assegura o princípio da performatividade.

Ao chegar na performance audiovisual, multimídia e intermídia como modos de produção de imagens técnicas nos quais a experiência sonorovisual do tempo dá-se acompanhada da corporalidade de quem concebe e executa a obra como objeto principal de nossa reflexão, percebemos a necessidade de contemplar diretamente o problema da presença atravessando diferentes linguagens artísticas nas quais o movimento visual – e portanto as variedades poéticas possíveis ao tempo ou regimes da temporalidade - é expressado. Por isso tratamos o problema da presença como aspecto que permeia a *praxis* artística e a performatividade,

manifestando-se de diferentes formas, como princípio do ato de instauração e execução de diferentes poéticas.

Para realizar a experiência laboratorial aqui proposta foi criada uma tríade feminina – Madame C.B. (heterônimo literário), Lícia D.B. (*alterego* performático) e C.B. (Performer) - que conduz uma trilogia de performances multimídia sobre a relação entre corpo feminino, elementos da natureza e tecnologia. Intitulada *#LiveLivingPerformanceProject,* a trilogia utiliza recursos expressivos e técnicas do *Live Cinema*, das *performance arts*, da poesia e da fotografia para criar um diálogo analítico com o trabalho de outros artistas e inventores.

Nesse processo, experimentamos aspectos da corporalidade em diferentes artes – como a dança, o teatro, ou mesmo as *performance arts* – nas quais as contaminações estéticas audiovisuais incorporam também transformações tecnológicas que vão moldando suas práticas, criando formatos não definidos, cuja dinâmica é a de seguir em curso, em diferentes combinatórias, como uma poética em instauração a cada obra executada.

Empreender a trilogia de performances tem como motivação o seguinte questionamento: Se o dispositivo técnico cinematográfico, segundo a teoria sistêmica de Jean-Louis Baudry, se constitui de um conjunto de operações técnicas que incluem câmera, tela e projector, por uma parte; da centralidade do olhar do sujeito imóvel, por outra; e, por fim, de uma simulação onírica de identificação do público com os personagens, formando um conjunto tecnológico-ideológico que espelha as emoções e ações humanas em personagens, qual seria a definição do dispositivo técnico da performance audiovisual, multimídia e intermídia?

No mesmo sentido, para complementar nossa leitura de dispositivo técnico, Aumont [1] enfatiza o cinematógrafo como uma invenção que se aproxima da conjunção ideal dos três principais elementos deste espetáculo: imaginar uma técnica, conceber um dispositivo no qual ela seja eficaz e perceber o objetivo em vista do qual essa eficácia é exercida.

A segunda noção é a perspectiva sistêmica de “dispositivo eletrônico”, elaborada por Anne-Marie Duguet[2], para quem o vídeo potencializa a manipulação de diferentes técnicas e materiais na criação de mecanismos tecnológicos, gerando

---

[1] AUMONT, Jacques. **O olho interminável: cinema e pintura.** São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
[2] DUGUET, Anne-Marie. Dispositivos. In: MACIEL, Kátia. **Transcinemas.** São Paulo: Contracapa, 2009.

novas lógicas discursivas e experiências sensoriais. Anne-Marie Duguet constitui um conceito de dispositivo instalativo, pensando o mesmo como um sistema ou mecanismo. Duguet (2009) defende que foi por meio das experimentações relativas a este dispositivo que o vídeo contribuiu para o desenvolvimento de novas concepções na arte contemporânea.

Em instalações e dispositivos que trabalham com exibição em tempo real, a percepção física torna-se o modo de fruição da obra. A experiência do público ocorre necessariamente no tempo, no deslocamento espacial. Para Duguet, radica-se aí a maleabilidade do novo meio, que possibilita a concepção de dispositivos como invenções singulares.

A obra passa a constituir-se simultaneamente pelas modalidades de sua percepção e produção. Os artistas iniciam a utilização de uma autonomia de escolha de câmera, de monitor, na criação de um “objeto-imagem” que pode ser deslocado, ampliando a gama de modalidades de difusão.

Além do “objeto-imagem”, a espacialização da obra permite ao público assumir outra postura diante da mesma. A possibilidade de deslocamento cria um modo dinâmico e privilegiado de percepção da obra: a experiência se desdobra no tempo, uma vez que é o observador que muda continuamente a forma, ao redimencionar sua percepção espacial em relação à obra.

A partir das três reflexões, portanto, demonstraremos que o conceito de dispositivo reúne um conjunto de procedimentos de produção, processamento e exibição de um trabalho artístico para esclarecer a base instrumental de operações articuladas na poética de obras de performance audiovisual e multimídia.

Como referimo-nos à presença como nossa relação perceptiva com a “coisidade do mundo” e também a pensamos em relação a como experienciamos e exercemos nossa consciência em relação a aspectos materiais da realidade, utilizamos a definição de modalidades para dar conta das especificidades, pecularidades, formas, tipos ou variantes de sua manifestação, em diferentes circunstâncias das práticas artísticas abordadas.

A presença é disseminada como equivalente da sensação e da percepção em diversas acepções de seu uso. Ela está nas místicas e nas tradições meditativas, em teorias científicas, e funda práticas artísticas relacionadas com uma produção e recepção espaço temporal simultânea. Sinônimo também de comparecimento, estada, frequência, vinda ou assistência, a “presença” também

remete à vida, à existência, e ao visto. Quando relacionada com a personalidade, presença fortalece o caráter, a individualidade, a originalidade, e pode ser usada com intenção de significar prestígio, influência, participação e vitalidade.

A partir da percepção deste método, percorrendo diferentes práticas artísticas, vislumbramos, então, que a relação entre dispositivo técnico e poética produz diferentes modos de presença como recurso expressivo, mas antes requer a presença como fundação consciente e, portanto, intuitiva do ato de produção da obra.

Em cada modalidade de presença há, primeiramente, uma motivação expressiva que transforma-se à medida em que a capacidade e persistência do artista é usada para desenvolver suas habilidades e entregar-se à criação que funda sua poética. Em cada situação, o resultado demonstra haver uma relação diferente de execução que se desenvolve a partir da negociação entre técnica empregada e abordagem do tema do trabalho. Esta relação é constituída por *techné* - meios e sistema estratetigamente ou intuitivamente empregados, e de *episteme* (conhecimento inerente à técnica) que inclui repertório de seu campo de realização e constante investigação dos aspectos abordados na temática do trabalho. Indissociáveis, *techné* e *episteme* são articuladas em diferentes situações para consolidar uma poética que só será descoberta no transcurso da experiência de criação.

Com este problema estabelecido, empreendemos um projeto artístico em paralelo à pesquisa de trabalhos de *Live Cinema* e Performance Multimídia de outros artistas, visando aprofundar nossa abordagem da experiência com o tempo real no audiovisual, a partir de tecnologias computacionais. Nestas formas de performance, a poética dos trabalhos é formulada em um processo ininterrupto que culmina em acontecimentos artísticos nunca iguais, nos quais o tempo manifesta-se através da dinâmica entre fluxo de dados que formam os recursos expressivos e presença de artista e público.

Todos estes aspectos da dinâmica da *praxis* da performance audiovisual e multimídia são aqui reconhecidos e compõem nossa hipótese sobre como as tecnologias computacionais de execução de imagens e sons em tempo real modificam a relação do artista (autor da poética) e do público (participante ou observador) com o dispositivo técnico de base. Há, em ambos os formatos de audiovisual performático, uma modalidade de presença sincrética, na qual existe um

fluxo de consciência estimulado pelos pormenores expressivos da poética e que conecta corpos e tecnologia, no que chamaremos de mente corporificada.

Veremos que o corpo do artista em ação em tempo real na performance audiovisual ou multimídia é, então, um aspecto da experiência sensível desta forma de arte que sobressai e, por isso, torna-se codificado como um tipo de performance. Contudo, antes, o corpo é parte fundante de qualquer relação estabalecida com o "si mesmo" e, como consequencia, de qualquer ato criativo. A questão que levantamos é a de que o equipamento ou as ferramentas técnicas utilizadas para produzir imagens do tempo da experiência do corpo amplificado são uma das formas de significar sua potência em situações de compartilhamento com o público, nas quais as linguagens produzidas com a máquina ajudam a engendrar códigos comuns.

O alvo de nossa problematização é, então, esta forma de presença corpóreo-maquínica em situações de compartilhamento coletivo sob o comando e a partir da performatividade do criador-inventor. Nela erige-se a fundação de nossa busca pela unicidade do dispositivo técnico deste tipo de obra formada por uma condição poética sincrética entre corporalidades, máquinas e natureza.

Identificamos o sincretismo desta presença a partir de estudos tecnoéticos, especificamente em concepção de Roy Ascott[3], quem nos revela a realidade sincrética como um estado corpóreo-mental entre o abstrato e o real, "entre" o conhecido e o desconhecido, o visível e o invisível, o tangível e o não palpável, indo além de uma concepção materialista de presença.

A realidade sincrética serve à compreensão de um mundo multicamadas – tanto materiais quanto e metafísicas – a partir da qual pensamos a relação entre arte, tecnologia e meio ambiente como formadoras de uma consciência em rede. Torna-se possível a partir da emergência de tecnologias como a computacional pós-biológica e sua influência nas práticas artísticas, criando um campo de atuação e estudos nomeado *new media art* ou arte-mídia.

O modelo de sincretismo proposto por Ascott promove uma reconciliação de opostos e visões conflitantes ou contraditórias. No processo sincrético não há homogeinização ou perda de características das camadas tecnológicas e orgânicas

---

[3] Referimo-nos especificamente ao desenvolvimento do tema em artigo ASCOTT, Roy. **Sincretic Reality:** Art, Proccess and potentiality. Em Revista Digital de Tecnologias Cognitivas (TechCogs). Edição 2 - Jul/Dez 2009. PUC SP: Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD) http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2009/edicao_2/1-syncretic_reality-art_process_potentiality-roy_ascott.pdf

envolvidas, mas a formação de um espaço no qual diferenças extremas potencializam-se umas às outras, enriquecendo-se mutuamente. O processo sincrético não deve ser confundido, portanto, com síntese, na qual objetos díspares fundem em um todo homegêneo, perdendo suas distinções individuais.

A presença sincrética forma-se a partir de uma consciência coletiva e integradora do todo que a situação performática envolve, possibilitando uma não separação de aspectos tecnológicos, materias e psíquicos baseada na reconciliação de corpo, tecnologia e natureza do fluxo mental.

Esta presença conecta a percepção de cada um dos participantes a um mesmo fluxo de consciência e quebra um processo de dualismo que separa corpo-mente e tecnologia, formando condições de performance ao trabalho, criando a oportunidade de ator e espectador experimentarem a mente corporificada (*Embodied Mind*).

Aproxima-se ao que Erika Fischer-Lichte lança como característica da performance, como *Embodied Mind,* ou uma corporificação do pensamento – na realidade sincrética vislumbrada como consciência - que se torna compartilhada no espaço performático. Nesta concepção corpo-mente (*Embodied Mind*) há uma concomitância entre conceito de presença (do ator, performer) e de êxtase, produzidos pela forma dada às coisas, no acontecimento performático.

Esta modalidade de presença sincrética tem o cinema como dispositivo técnico de base pois são peças que mudam no tempo, e tornam-se experiências compartilhadas de ações poéticas que expressam a tensão entre atuar/executar e observar baseadas na ação e no movimento, sendo portanto, performativas.

A validação de tal hipótese intensifica-se à medida em que verificamos sua ocorrência em trabalhos de artistas contemporâneos que bifurcam suas obras de performance e audiovisuais em projetos multimídia. É o caso do projeto *Mindscapes* (2011-2012)[4], de Fernando Velázquez, que é pensado pelo artista como um tipo de experiência estética voltada à visibilidade de experiências complexas relacionadas com o fluxo de consciência. A série de trabalhos utiliza diferentes técnicas computacionais como performance de *Live Cinema* e também versão audiovisual

[4] Informações sobre o trabalho disponíveis em http://www.zippergaleria.com.br/pt/#exposicao/mindscapes/

instalativa e interativa. Ou a obra *Eu nasci aqui*[5], de Samira Borovik, apresentada como performance multimídia, com projeção mapeada e cenografica, com audiovisual monocanal exibido em *hall* de entrada de mesmo local de apresentação. O trabalho multimídia da artista abrange as linguagens da fotografia, vídeo, performance e instalação e explora as relações da artista com a casa onde nasceu.

Ao cruzamos as experiências dos performers com o público e análise de teorias que definem a substância da presença, ou seja, a "coisidade do mundo", um espaço de vivência ou experiência não conceitual referente àquilo que extende nossa corporalidade em diferentes espaços não necessariamente apreensíveis em uma relação de sentido[6], nos aproximamos de problemas do trabalho prático e teórico.

Para provar nossas afirmações, a estrutura desenvolvida no texto visa apresentar os principais conceitos que envolvem a criação artística performativa: poética e presença. Logo, em uma abordagem mais analítica, parte para a reflexão da manifestação da presença nas artes audiovisuais, frizando expressões nas quais o movimento do corpo do artista e a técnica utilizada formam o que iremos pensar como modalidades de presença.

A ênfase na presença como constituinte do desenvolvimento – portanto da poética - de obras que expressam movimento, parte de uma intuição inicial que origina-se na problemática da pesquisa voltada à compreensão da relação entre performatividade e dispositivo técnico em projetos de performance audiovisual e multimídia.

A partir de análise de modalidades de presença em experimentos e projetos poéticos empreendidos por cientistas, performers e realizadores que trabalham com aparatos óticos, cinema, vídeo e performances multimídia, como Eadweard Muybridge, Loie Füller, Bill Violla, Pipilotti Risti e Nástio Mosquito, veremos que após o surgimento de inúmeros suportes e configurações industriais (desencadeadores de diferentes tecnologias audiovisuais), a combinação aparatos mecânicos, tecnologias digitais e expressividade corporal forma técnicas vinculadas a resultados poéticos singulares de configuração dos recursos necessários às premissas de suas obras.

---

[5] Trabalho iniciado em 2012. Informações sobre o trabalho disponíveis em https://samirabr.carbonmade.com/projects/5314828

[6] O principal pensador que temos como referência é GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença:** o que o sentido não pode transmitir. Rio de Janeiro: Editora PUC RIO, 2010. O termo será amplamente discutido ao longo do texto, incluindo a formulação de suas várias manifestações, a partir de como manifesta-se nas obras citadas.

Em uma arte na qual a temporalidade de execução da obra ao vivo é um dos principais elementos de improvisação, o entendimento sobre a conexão entre software e hardware como princípio da base técnica, relacionando o mesmo com a instauração da poética demonstra como como o processo técnico histórico impulsiona mudanças estéticas e conceituais.

Foi com esta questão permeando nossa trajetória que, ao invés de iniciarmos nossa pesquisa com metodologias já consolidadas, nas quais a premissa de "(…) definição do contexto e do produto final é portanto indispensável ao enquadramento da análise"[7], que optamos por um percorrido misto entre prática e pensamento. Acreditamos que para entender a característica sincrética de nosso objeto precisamos experienciar e operar um modo de funcionamento próprio desse, com experimentações próprias visando dar conta da pluralidade de referentes e articulações técnicas com os quais tais obras constituem-se e realizam-se.

A partir dessa mesma abordagem, desde o início da pesquisa, mantivemos nossa investigação voltada a trabalhos que articulam um uso questionador e das ferramentas disponíveis como experimentos empreendidos por artistas contemporâneos – *VJÍmpar* (na obra *HOL*, projeto audiovisual conceitual generativo) Herman Kolgen (com inúmeros trabalhos de *Live Cinema,* como a performance modular *Inject*), e o coletivo *StratoFyzika* (performance interativa baseada em movimento intitulada *THÆTA*) e também referentes históricos como os inventores Eadweard Muybridge e Loie Füller. O interesse é demonstrar como a relação entre performatividade e dispositivo técnico é processual e sujeita a adaptações, em uma constante instauração da poética, inerente a uma forma de pensar e fazer arte como um ato de ininterrupta exploração das potencialidades expressivas dos meios empregados a partir das diferentes possibilidades de execução.

Para formar uma compreensão das "modalidades de presença", partimos do princípio de que toda performavidade cria um estado de ressonância, ou seja, um sistema que vibra e oscila em uma frequencia própria, e atinge máxima amplitude quando alcança outros que deverão atingir semelhante fluxo mental, processar e compreender a premissa da ação performativa. Essa ressonância, sempre única e irrepetível, é um fenômeno cujo efeito vinculamos a "formas encobertas", "formas eternas", "imutáveis", que vão além da ilusão da materialidade visível e tangível. São

---

[7] VONOYE, Francis e GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica.** 2ª edição. Campinas, SP: 1994. p. 10

a realidade que vai além da matéria, alcançando a perspectiva sincrética sinalizada por Ascott e com a qual erigimos nossa hipótese.

A ressonância da presença manifesta-se no entre, pois a matéria é somente um "(…) preenchimento transitório de formas atemporais"[8] ou o "(…) mundo dos fenômenos que nada mais é como uma "geléia amorfa" tal como percebemos através de nossos sentidos", cujas verdadeiras formas eternas e imutáveis só podemos perceber graças à perspectiva suprassensível da teoría.

Demonstraremos, através de análise de aspectos de modalidades de presença, que quem elabora e executa uma performatividade própria – nem sempre adotando o "título" de performer, que surge a partir de certo período histórico - produz eco próprio quando organiza um sistema erguido entre artifícios que considera válidos para sua exploração poética. Antes de agir, o performer encontra em si mesmo, especificamente nas relações "corpóreo-mentais" surgidas de suas capacidades, um desafio. E é sua motivação ir além e mover a obra com novos recursos, a cada nova apresentação de sua criação.

Executor de trabalhos dotados de camadas expressivas nas quais cada ato forma uma entrega profunda às premissas de seu trabalho, o performer é quem promove uma situação irrepetível, a partir de uma concentração de vigor expressivo, composto por um sistema de ações e recursos dotados de significações emocionais e persuasivas com os quais expõe suas inquietações e convida o público a participar.

Para validar nossa concepção de cada modalidade de presença identificada durante a pesquisa, analisamos trabalhos e iniciativas pontuais de trajetórias de artistas e cientistas em processos de fundação de dispositivos técnicos, aparatos óticos e poéticas que irão inspirar gerações de artifices das artes audiovisuais e que são, principalmente, referentes formais e conceituais de nossa trajetória na trilogia de performance executadas em *#LiveLivingPerformanceProject*. Tal abordagem torna-se necessária à medida em que reconhecemos nestes trabalhos manifestar-se a presença entre ações consideradas de universos técnico-científicos nos quais os papeis de inventores, diretores e performers enleam-se, pois são experimentos que formam semelhante escopo de ação. São, sem qualquer sombra de dúvida,

[8] Levantamos esta perspectiva ao estar de acordo com reflexões sobre materialidade e materialidade de Vilem Flusser (2015, p. 23) para quem a realidade tangível ou o material é esta "geléia amorfa" (*Hylé*), ou uma ilusão que preenche as verdadeiras formas (*morphé*) às quais damos o nome de mundo material.

representações humanas da mente corporificada com reconhecido impacto na história das artes audiovisuais. Alguns antecedentes da relação do criador com a técnica, portanto, serão primordiais para demonstrar as várias camadas de referências e formas de presença que experienciamos em um projeto no qual manipulamos dispositivos técnicos de base para tornar nossa performatividade eficiente na realidade.

O objetivo do percurso, que vai da relação com a expressividade do gesto ao sincretismo corpo-máquina-natureza, cristaliza o entendimento da criação com vistas à compreensão de um diálogo dos mecanismos com o processo de instauração da poética da obra proposta como um experimento durante nossa investigação teórico-prática. Por isso *#LiveLivingPerformanceProject* é, desde sua proposição como projeto de *Live Cinema*, a principal fonte de vislumbramento da problemática das modalidades de presença.

À medida que avançamos na pesquisa, entendemos uma tese teórico-prática no campo das artes como um sistema com gênese no encontro de um desafio poético sem limites circunscrevíveis exclusivamente em resultados epistemológicos. Seu arranjo constitui-se de um processo laboratorial - portanto da ordem da experiência - no qual obra, público, artistas colaboradores, e autores do trabalho irradiam, muitas vezes mesmo sem saber, o pensamento pesquisado e desenvolvido a partir de problemática que só é revelada na trajetória da investigação. Esse processo, por sua vez, envolve a complexidade dos aspectos conceituais e práticos que põem à prova o fato de podermos ir sempre além daquilo que inicialmente nos instigou.

Propor um projeto laboratorial-experimental como parte da investigação de tese de doutorado parte, portanto, do princípio de que uma teoria sobre poética inclui reflexão sobre o processo de instauração da obra.

A partir de exposição processo de instauração de poética de trabalho próprio, a trilogia de performances multimídia de *#LiveLivingPerformanceProject,* demonstraremos que para produzirmos um modo de compartilhamento de presença em nossas obras, precisamos entender como a experiência da intuição do artista é permeada por conhecimento do tema escolhido e uma série de associações conceituais e expressivas, que inclui a afirmação da própria identidade como performer.

Desta relação, cujo resultado é a poética, surge a performatividade aqui conceituada e defendida como uma série de ações compostas por discursividade e expressividade interligadas à investigação do dispositivo técnico da obra para formar uma unicidade poética.

#LiveLivingPerformanceProject é pensado como uma experiência laboratorial científica com resultados artísticos, ou projetos de investigação acadêmica apresentados de modo artístico, associada aos um campo da arte conectado à pesquisa[9].

Conforme define Salter[10], a ciência não só descreve mas também recria as coisas como uma prática cultural. O cientista recria seu conhecimento não somente com seres humanos mas também através de interação e interdependência com outros materiais e objetos. Quando produz um experimento, ele está performando através do uso de instrumentos para moldar suas formas. Tanto na ciência quanto na arte, esse agenciamento material de um sistema técnico é utilizado para tornar as coisas palpáveis. Em ambos os casos, na arte e na ciência, a performatividade acontece através da manipulação do sistema técnico de controle e contingência que molda e conduz o experimento.

O que pretendemos entender a partir da criação de uma investigação acadêmica executada de modo artístico é como a performatividade atravessa o processo de instauração da poética, criando modalidades de presença que são condicionadas às habilidades do artista em relação aos dispositivos técnicos por ele escolhidos. Performatividade e a experiência formam o amalgama de uma metodologia que compõe o vincula entre ciência e arte como experimentos baseados na manipulação de aspectos problematizados no trabalho.

A partir de trabalho prático e observação de trajetória de artistas com abordagens semelhantes, comprovaremos que a construção poética de performances audiovisuais e multimídia fundamenta-se num processo de combinação de tecnologias e recursos disposníveis à cada circunstância de

---

[9] Há uma quantidade significativa de MediaLabs em universidades que utilizam semelhante metodologia. São iniciativas geralmente empreendidas por grupos multidisciplinares de pesquisadores. A definição de como estabelecemos esta relação entre ciência e arte dar-se-há a partir de palestra proferida por Chris Salter “Performando sensações: antropologia sensorial, performance e imersão para além do olhar”, em II edição de conferência *Besides the screen: os métodos e materiais da curadoria*, São Paulo, novembro de 2015.

[10] *Ibid*.

apresentação dos trabalhos, concretizando, a cada performance, um dispositivo técnico específico.

A partir dos vários formatos de trabalhos artísticos desenvolvidos ao longo da execução de *#LiveLivingPerformanceProject* – fotografia, vídeo e poesia – a forma dada ao conteúdo do texto aqui apresentado edifica-se a partir de apreensão dos rumos da relação entre arte e experiência teórico-reflexiva. Visa ajustar-se aos resultados da dinâmica processual da dupla via de "criar pesquisando" e de pesquisar para expor em forma de criação. Pretendemos demonstrar que ao compartilhar as etapas de investigação com o público em formato artístico, produzimos conteúdo que ao mesmo tempo forma e extrapola a consolidação de uma hipótese, em um trabalho textual conclusivo.

Trata-se, portanto, de uma escrita fundada no que interliga práticas de campos separados em sistemas de pensamento e crítica da arte por categorizações que não acreditamos respeitar as buscas dos artistas, relacionadas à mutabilidade da poética, aqui considerada inerente à relação entre dispositivo técnico e performatividade e à forma de manifestá-la na tangibilidade da realidade sincrética da obra. Trata-se de uma escrita reflexiva de uma artista que empreende uma série de experimentos processuais com pretensão de respeitar os processos associativos, analíticos e, portanto, intuitivos, inerentes à criação. Surge uma escrita que não ousaríamos classificar, para não contradizer nossa própria confiança, motivada por uma profunda sensação de afeição à arte como processo e à pesquisa como campo de fortalecimento da poética da obra.

À vista desta característica processual da fundação da hipótese, o que o leitor irá percorrer é um pensamento transdiciplinar surgido de um esforço analítico que pretende relacionar pesquisa de referentes artísticos, experiência laboratorial de instauração de poética e conceitos relativos à diferentes manifestações de presença em artes nas quais há movimento expressado em espaço e tempo.

Torna-se, portanto, o trabalho de tese, um relato analítico de conclusão de uma trajetória de pesquisa sobre como a presença permeia diferentes poéticas, fundando modalidades de expressão do movimento na artes. O foco no movimento vem de nossa formação em artes audiovisuais, campo cujo aspecto da temporalidade/duração revela a ação como cerne de sua composição e atravessa a pulsão de vivência na poética, erigindo o que aqui chamamos de modalidades de presença.

Veremos que a diversidade formal das performances audiovisuais e multimídia parte da manipulação de sons e imagens em tempo real, manifestada em situações de realidades simuladas, realidades aumentadas, virtuais generativas, com projeções em 3D, mapeamento, e inscrições lumínicas da gestualidade corporal dos performers que criam atmosferas imersivas tão potentes que nos fazem acreditar na tangibilidade da projeção lumínica. Citamos como exemplo uma das obras que mais nos impactou durante o processo de pesquisa, *Murcof + SImon Geilfus*, apresentada pelos artistas Murcof (som) e AntiVJ (live images), no festival ON-OFF de *Live Cinema* (2012)[11]. Projetando em tela semitransparentes partículas lumínicas estimuladas pela fonte sonora da performance em tempo real, os artistas criam um efeito de refração da luz que parece penetrar em diferentes camadas da espacialidade do local de apresentação, tornando a ilusão de luz projetada visualmente tangível. Como participamos do público desta performance, a sensação que tivemos era de estar dentro de um espaço virtual no qual a luz movia-se e tornava-se palpável.

Uma sensação latente de interação sincrética também tornava-se evidente na configuração espaço temporal da execução da obra. Mesmo que o foco das performances fosse a projeção de imagens e o som quadrifônico, criando um espaço performático imersivo, a presença dos artistas executando a obra diante do público manifestava uma centralidade do aspecto da presença e da possível interação coletiva. Há uma ação performática, na qual o tempo real e o improviso são artifícios de conexão entre os corpos vivendo a mesma experiência compartilhada, seja ela tangível ao olhar, seja ela virtual também ao olhar.

Já em performances multimídia, há uma ação por alguém deliberadamente proposta, que pode ser composta de dança, poesia, discurso – palavra improvisada - e cenografia na qual corporalidade de um performer e visibilidade audiovisual combinam-se para formar um todo expressivo de uma presença tecnológica e física.

Entre os trabalhos contemporâneos de destaque, sobre os quais efetuaremos análise, está a obra multimídia do premiado artista angolano Nástio Mosquito que combina seu discurso, poesia improvisada e canções ao vivo com projeções audiovisuais. Os videos continuam suas falas, por vezes contradizendo e

---

[11] Um extrato da performance pode ser visualizado em https://www.youtube.com/watch?v=2cDbi3bcEn8, o que não se compara com a experiência da presença em tempo real, mas demonstra o efeito 3D provocado pelo dispositivo que combina projeção lumínica e telas semitransparentes.

somando com recursos de linguagem como a ironia e a crítica política para sua presença performática. A projeção fortalece, consequentemente, a condição corporal, tornando-se parte da manifestação física cuja gestualidade e a relação com o meio magnetiza e significa uma série de práticas específicas do trabalho ao vivo.

Com estas duas formas de presença da corporalidade do performer, uma mais contida mas que envolve o gesto de manipulação de imagens e sons em tempo real – *Live Cinema* ou *Performance Audiovisual* -, e outra mais voltada à gestualidade do performer como disparador, visionário emocional e politico das projeções audiovisuais – *Performance Multimídia* -, a pesquisa aqui apresentada visa demonstrar que a experiência de criação com recursos audiovisuais digitais em obras pertencentes ao universo das manifestações expressivas de *performance art* aliada à reflexão escrita sobre sua instauração torna possível o entendimento da relação que há entre dispositivo técnico e processo de elaboração da poética do trabalho.

Optamos por ambos os formatos pois nos recursos comuns existentes entre eles e nos aspectos relevantes que iremos discutir sobre a poética deles, podemos levantar questões pertinentes à presença e à performatividade, inerentes à realidade sincrética. É um terreno de criação de experiências através de atos de presença, tendo o corpo do artista como lugar central de experimentos voltados à reestruturação e desestabilização da forma de conduzir-se socialmente.

Ambas são aqui consideradas formas nas quais a manipulação de imagens e sons em tempo real atualiza o universo das *performance arts* e de outras práticas artísticas que se desenvolvem, a partir da contracultura dos anos 70, como o *happening,* a *live art,* a *body-art*, o autorretrato videográfico, e outras formas autorreferenciais que manifestam procedimentos semelhantes focados na experiência com a corporalidade, no gesto, na atitude, na conduta e nos artifícios criados pelo artista para desestabilizar comportamentos cotidianamente formatados a partir de exposição de sua subjetividade.

Mostraremos que na diversidade de poéticas e dispositivos técnicos de ambos os fomatos, a experiência com o audiovisual na performance pode não ter relação intencional de compartilhar repertórios de origens críticas ou ritualizantes das *performance arts.* Em grande parte das obras que analizamos, percebemos e interessou-nos mais frizar o uso expressivo da corporalidade e da presença relacionados com a performatividade como um conjunto de artifícios formadores da

poética, como a composição estética e defesa de questões próprias que à concepção da performance como uma arte de transgressão.

Salvo alguns casos de *solo performers* como Nástio Mosquito e Laurie Anderson que utilizam a linguagem audiovisual para intensificar suas críticas políticas, grande parte dos artistas de *Live Cinema* e de performance multimídia utilizam e manipulam o material audiovisual com intuito de instigar experiências sensoriais e imersivas. A ênfase está nas potencialidades poéticas da criação ao vivo, no improviso e na relação formal da composição tecnológica do dispositivo com os efeitos psíquicos que esta pode produzir.

A especificidade do estudo, ou seja, o uso da tecnologia audiovisual e da linguagem multimídia nas artes da performance é pensada como um fenômeno composto por diversas formas de expansão do dispositivo técnico cinematográfico de base. Um fenômeno composto por uma diversidade de manifestações, não tão palpável e sim percebido pela sensibilidade de quem a ele conecta-se e para unir suas diferentes faces/expressões através de uma linha de pensamento.

O fenômeno é aqui compreendido como pensamento humano, como "tudo o que é percebido pela sensibilidade, com as sensações, as imagens que subsistem após as circunstâncias que originaram essas sensações terem terminado" ou "(…) o que é percebido pela consciência que temos de nossa atividade."[12] É tido, pois, como uma elaboração conceitual da atividade mental, como uma produção de abstração.

Assim, o fenômeno caracteriza-se como algo que identificamos estar em movimento, como a transformação de um fato em outro. Ou acontecimentos, percepções, conceitos e práticas que transformam-se de instante a instante. A performatividade constitui-se, portanto, a partir da fruição de experiências fundadas na troca entre criação e mudanças tecnológicas.

Percorrer a utilização da imagem tecnológica na performance foi o maior desafio, tendo em vista uma certa separação entre os campos da performance – Performance Studies - e o da imagem em movimento.

Por isso, entre os recursos utilizados na análise aqui desenvolvida, abordamos os formatos de obras desde a perspectiva da experiência da arte pois acreditamos que com este método conseguimos contornar impasses, segregações,

---

[12] *Ibid.* p. 395.

categorizações, essencialismo e dualismos que ao nosso ver desempenham um rigor limitador da análise, principalmente tendo a performance como campo por esselência de diluição de tais demarcações.

Vislumbramos, entre os diferentes festivais[13], mostras e obras analisadas, uma série de ocorrências singulares do dispositivo técnico de performance multimídia e audiovisual e focamos no aspecto de unicidade performativa – a presença do autor-performer - verificada desde o início como aspecto que se constitui dinâmico mas não menos presente e sobresaliente nas obras observadas e analisadas.

Nesta trajetória interdisciplinar percebermos uma prática de resultados poéticos que vai além da expansão de fronteiras e alcança espaços de intersecção e hibridismo. Por isso que, em nosso trabalho prático, criamos e buscamos nossa poética na zona de disseminação de novos formatos a partir de uma hibridação entre imagens fixas e imagens em movimento.

Como reflete Antonio Fatorelli[14], criamos inspirados em um repertório no qual percebemos influências recíprocas entre artes mecânicas, eletrônicas e digitais; entre a imagem fixa e o movimento videográfico e cinematográfico.

> "Artistas como Alain Fleischer, Rosângela Rennó e David Claerbourt, criaram trabalhos com fotografias projetadas e mobilizaram diferentes dispostivios com o intuito de conferir fluidez às imagens fixas, ao passo que inúmeros realizadores como Bill Violla, Douglas Gordon e Thierry Kuntzel, promoveram a aceleração, o retardo ou o congelamento da imagem móvel, de modo a problematizar a concepção convencional do dispositivo cinematográfico e do fotograma."[15]

Para o autor, a hibridação entre imagens fixas e em movimento está "(…) diretamente associada aos modos de observar e de experimentar as imagens na atualidade."[16] As linguagens multimidiática e intermidiática solicitam o espectador a expandir sua percepção e cognição, sem ser possível precisar qual sistema de mídia gera a imagem.

Para entender a relação do corpo-presença do artista e o trabalho do inventor, percorremos diferentes modalidades de temporalização das imagens, a

---

[13] Entre eles a mostra *Live Cinema* (RJ – 2012, 2013), *On_Off* (2013, SP) e *Mostra Perfomance - Expressões Digitais* (2014, Galeria Digital do Sesi-SP).
[14] 2013, p. 02.
[15] *Ibid.*
[16] *Ibid.*

partir do conceito de dispostiivo técnico de base, iniciando com aspectos narrativos, sugerindo o curso ou uma certa experiência de duração a partir da linearidade em alguns exemplos da pintura rupestre, com os dispositivos óticos, passando pelo definição do dispositivo eletrônico, e finalizando com o uso dos parâmetros advindos da tecnologia digital.

A partir da experiência de instauração da poética de *#LiveLivingPerformanceProject*, onde efetuamos um uso crítico das redes computacionais, verificamos a performatividade no modo de existência das imagens da redes sociais e logo passamos a indagar seus usos e interagir com o público, visando entender como poderíamos articular inovações dos usos dos meios para causar impacto cognitivo, perceptivo e cultural.

Ao questionamento crítico do meio, soma-se um questionamento do próprio dispositivo cinematográfico e também da fotografia como meio pois eregimos nosso trabalho em um processo de investigação poética, em meio a uma trajetória de contaminações mútuas entre literatura, cinema e fotografia. Radica aí a criação do duplo e da "multimidialidade" da obra, a partir da qual tentamos criar espaço para nossos lados de "inventores" e "performers" ao mesmo tempo que passamos por nossa experiência com a criação de diferentes formatos de *storytelling* e não deixamos de ser fotógrafos que trabalham para criar imagens em movimento e movimento na imagem instantânea.

É por perceber este fenômeno, visando unir a compreensão de presença como experiência de uma "mente corporificada"[17], característica da realidade sincrética promovida em performances, e a compreensão da intuição como um processo associativo de tomada de consciência, que empreendemos a busca de uma poética própria, em paralelo à investigação do trabalho de outros artistas, ambas adensadas em pesquisa bibliográfica.

Por perceber que poética é processo, a partir da perspectivas de Umberto Eco, em "Obra Aberta" e de Paul Valéry[18], ao analisarem as formas de trabalho de artistas e intérpretes, iniciamos o embasamento das teorias que envolveriam a reflexão de nosso projeto pessoal que primeiramente é somente de produção

---

[17] Como já explicamos, o termo *Embodied Mind*, é aprofundado por Erika Fischer-Lichte, quem o define a partir de uma revisão de diferentes concepções da materialidade corporal nas artes performáticas. Surge, na teoria teatral, a partir de Grotowiski, quem concebe o termo como uma capacidade física de primeiramente desnudar-se de sua própria existência para logo atingir uma potência de execução de suas interpretações psíquicas.

[18] VALÉRY, Paul. **Degas, dança, desenho.** São Paulo: Cosac&Naify, 2003.

audiovisual e que torna-se multimídia a partir de um fluxo de trocas com outros artistas e com o público.

Trabalhamos a análise de performances nas quais conscientemente e intencionalmente as tecnologias utilizadas são inseparáveis da forma e da operação do trabalho, numa espécie de teia maquínico-humana que é praticada e compreendida por diferentes campos da arte.

> (…) performances artísticas que integram sistemas técnicos nas suas estratégias de artifício (…) híbridos do que Latour chama de emaranhado natural-cultural (…) fundindo múltiplos conceitos de performatividade simultaneamente: ações em tempo real (real-time) actions em frente do espectador com o agenciamento de máquinas tentando igualmente afetar as mudanças nas condições materiais do mundo."[19]

As simultaneidades do humano-maquínico, do performer-público, da execução de propriedades expressivas em tempo real e ação, bem como o foco sensorial na copresença de público e artista criam situações fundantes de ações nas quais há uma simulação concreta da interrelação entre cultura humana e ferramenta tecnológica. Como exemplo, analisaremos a obra *THÆTA,* composta por artista de *live images*, uma performer e um artista de som, exibida no Festival de Performance Digital, como parte do StratoFyzika's Shadows Trilogy. Nesta obra, que teve projeção em tela de LED, no prédio da FIESP-SP, e também atrás do performer, o público, além de ver performer-bailarina utilizando sensores de movimento em seu figurino, podia ver os artistas de som e live images manipulando as camadas sonorovisuais em tempo real.

Por fim, esclarecemos que elaboramos trabalho final de tese visando formalizar em escrita apenas um trecho de instauração processual de obra que é ao mesmo tempo um objeto em constante e ininterrupta expansão.

A segunda parte da tese, escrita em primeira pessoa do singular, trata-se de um ensaio investigativo que une experiência e análise de um percurso, resultante de inúmeras experiências de imersão em espacialidades e temporalidades sensoriais nas quais corpo humano e máquinas formam um tipo de unicidade de "quase" impossível tradução escrita.

A escrita acompanhada de imagens de videos de documentação e trechos de registros audiovisuais foi, portanto, a combinação formal encontrada para

[19] Em Salter (2010), XXXVIII.

aproximar o leitor de uma pesquisa feita não só a partir de inúmeras experiências pessoais e de tradicional revisão bibliográfica, mas também através da colaboração de artistas e pesquisadores que acompanharam e efetivamente contribuiram para a conclusão aqui apresentada.

Talvez seja mais coerente dizer que utilizar diferentes plataformas foi uma estratégia surgida na busca da criação de artifícios ficcionais para imagens em movimento cotidianas performativas com tecnologias pessoais. Com este recurso, no qual a autorreferencialidade e a performatividade estão desenvolvidas, a partir de dispositivo técnico, a relação entre produção de significado pessoal conecta-se aos arquétipos, as ações aos mitos, e a experiência ao vivo forma-se como um rito pessoal. Todos fundam uma mesma presença sincrética, evidente na realidade contemporânea, experimentada em seu efeito de indivisibilidade entre mente, corpo e tecnologia.

| Parte I |

Modalidades de Presença Poética

| C.01 |
P o é t i c a

| 1.1.a |
O objeto da poética: a instauração da forma do trabalho artístico

A palavra instauração é sinônimo de abertura, de um início, de fundação, elaboração, ou seja, de criação. Seus contrários são fechamento, fixação e encerramento.[20] Em sua etimologia, o sufixo "ação" traz movimento ao seu significado. Ao mesmo tempo há um início, um estabelecimento de algo que através dos atos seguirá um processo. Preenchido seu significado, a palavra compõe o início de um percurso cujo encerramento é seu contrário. A palavra torna-se, então, o equivalente de uma abertura, imprevista, a partir da seu vínculo etimológico com a ação humana. Portanto, seus fins não são equivalentes a resultados e sim a transformações, a processos e às mudanças no tempo.

À primeira vista "instauração" pode parecer uma palavra que não condiz com a visibilidade de uma obra de arte, particularmente de trabalhos de imagens sintéticas ou artificiais, que formam o conjunto de nossa análise.[21] Mas a precisão de seu significado torna-se uma alavanca para a compreensão da poética, um conceito aqui pensado como processo inerente à instauração[22] de um trabalho artístico.

Tal palavra, que impulsiona o conteúdo da poética como um processo sem necessariamente um encerramento serve-nos para compor o início de uma gradual análise de como nasce – e no caso da performance como não se encerra - a concepção de uma obra. A imagem que ilustra o título na página anterior, a qual

---

[20] Sinônimos e antônimos em HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss de sinônimos e antônimos**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2003. p. 481

[21] Usamos os termos "imagens sintéticas" ou "artificiais" a partir da teoria de Flusser (2015, p. 30) quem as define como imagens originadas a partir do Renascimento, particularmente como modelos criados com a introdução da perspectiva e logo compostas a partir de recursos disponíveis em equipamentos técnicos.

[22] A precisão aqui, agora, se faz ainda mais evidente.

intitulamos “Aural Selfie” é um exemplo de uma das fases da instauração. É um rascunho inacabado, resultante dos experimentos com primeiros planos que registramos sem saber seu exato propósito, simplesmente como esboço de uma obra que poderá nem existir.

À luz de autores que revisam o conceito de poética, como Umberto Eco[23] em *Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*, entendemos como os artistas agem a fim de articular o projeto de formação de um trabalho e também como há uma ambiguidade inerente ao valor nas obras de arte contemporâneas.

Em sua leitura, a ambiguidade (ou irresolução) é uma das finalidades explícitas da criação, numa relação de forma e abertura que depende cada vez mais da intervenção ativa dos consumidores. Eco explicita a definição de obra “como um objeto dotado de propriedades estruturais definidas, que permitam (...) o revezamento das interpretações, o deslocar-se das perspectivas”.[24] A obra é uma pluralidade de significados em uma mensagem fundamentalmente ambígua.

Por termos criado uma experiência com diferentes formas de arte – fotografia, cinema, vídeo, poesia, prosa e performance - no projeto multimídia empreendido durante a pesquisa aqui exposta, entendemos que essa abertura forma-se a partir da apreensão de diferentes aspectos articulados na concepção da poética de uma obra.

Na concepção de Eco, por um lado, há a forma, como um sistema de relações entre seus diversos níveis. Por outro, há o seu mecanismo de formação, explicitado na concepção de poética e que abarca a totalidade expressiva da obra.

Cabe agora ampliar a discussão de dois conceitos inerentes à instauração do trabalho artístico, com vistas à cristalização de suas operacionalidades analíticas: forma e poética. Ambos mostrar-se-ão funcionais e alicerçam nossa análise da manifestação da presença em diferentes formatos de representação de imagens em movimento, produzidas a partir da relação do corpo com equipamentos técnicos.

---

[23] ECO, Umberto. **Obra Aberta:** forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005, p. 22.
[24] *Ibid.,* p. 23.

| 1.1.b |

Forma como continente

Segundo Flusser[25], o materialismo científico, para o qual a matéria é a realidade, guarda na opacidade da teoria uma perspectiva dialética baseada na observação e experimento. Em sua avaliação, a linguagem digital desmantela esta concepção atrelada ao mecanicismo da Revolução Industrial e devolve o conceito original à matéria de preenchimento transitório de formas atemporais. O que vemos e pensamos como tangível são, na verdade, fenômenos amorfos, coletivamente codificados, que afluem às formas atemporais que são, de fato, a realidade.

Como exemplo, podemos citar a relação entre *software* e *hardware* na execução de uma obra de *Live Cinema.* Nesse formato de performance audiovisual, vemos o artista manipular o *hardware*, objeto que supostamente contém um conjunto de *softwares* que organizam e processam parâmetros expressivos para a execução da obra. O equipamento é o "como" visível do conteúdo sistematizado no *software* ou o "o quê" cujo conteúdo são as aglomerações temporárias manipuláveis. Essas aglomerações são as formas das imagens artificiais que terão seus movimentos e propriedades estéticas manipulados em tempo real pelo artista.

Performers de *Live Cinema* como o brasileiro Alexandre Rangel, que também criam *softwares* próprios[26] de execução trabalhos audiovisuais em tempo real, utilizam a metalinguagem para demonstrar a realidade da forma. O que vemos em seu trabalho *MeditaMáquina* é o fluxo dos cálculos efetuados pelo *software*. Em uma relação espaço-temporal imediata, a forma é exposta como conteúdo enquanto o continente – *hardware* - é a ferramenta de manipulação de propriedades organizadas como parâmetros pelo artista.

---

[25] Em seu ensaio "Forma e material" (p. 22 – p.32), em FLUSSER, Vilem. **O mundo codificado:** por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac & Naify, 2015.

[26] O *software* "Quase Cinema" foi desenvolvido para execução *Live Images*, disponível para download online. O projeto é exposto no website http://www.quasecinema.org.

Figura 1 - Performance MeditaMáquina, de Alexandre Rangel no Arranjos Experimentais: Cultura Numérica Audiovisual – USP – Paço das Artes[27]

Nessa performance ao vivo, executada com *softwares* de processamento dos recursos audiovisuais em tempo real, o fenômeno de manipulação de imagens e sons ao vivo é revelado pela forma de sua realidade: uma série de cálculos matemáticos efetuados para resolver as ações padronizadas pelo sistema organizado pelo artista. A poética de visualização do algoritmo, ou o processo do cálculo configura uma presença *corpóreo-maquínica*, e é ao mesmo tempo forma e conteúdo da linguagem revelado.

As imagens e sons sintéticos que vemos são responsáveis pela relação entre matéria e forma. Em jogo está o vínculo entre concepção do sistema operacional dos equipamentos e como este organiza a "(...) torrente de formas que brotam (...) com finalidade de "materializar" estas formas"[28]. A execução do trabalho em tempo real diante do público torna "(...) aparente um mundo altamente codificado em números de formas que se multiplicam"[29] exacerbando a realidade de uma cultura "imaterializadora" na qual informar é impor formas à matéria. Neste caso, a realidade é vislumbrada através do processamento dos dados sonorovisuais, em uma poética organizada em parâmetros de velocidade, cor, movimento, tipologia e tamanho de fonte, luminosidade, contraste, saturação, timbre, tom, volume, entre outras propriedades expressivas da informação sonorovisual.

---

[27] Fonte: website do artista. http://www.quasecinema.org/livecoding.html Trechos da performance de *live coding* disponíveis em https://www.youtube.com/watch?v=qyvysqdWoKE Acessado em: 30 jul. 2014. Informações sobre o evento Arranjos Experimentais (2013), que conjugou performances audiovisuais e palestras em Seminário Internacional disponíveis em http://www2.eca.usp.br/laica/seminarios/arranjos-experimentais-cultura-numerica-audiovisual-2/ Acessado em: 14 ago. 2014.
[28] Flusser, 2015, p. 31.
[29] *Ibid.*

Percebemos, então, como o *hardware* equivale ao continente ao qual o conteúdo ou a matéria é imposto. É como o exemplo destacado por Flusser[30], quando cita uma ferramenta de aço em uma prensa. Ela informa o fluído de vidro. Há a criação de um continente para um conteúdo. O modelo específico equivale à matéria informada – colocada em forma.

Tendo essa concepção em conta, passamos a interpretar a presença a partir da ideia de modalidades. As modalidades são aqui equivalentes a modelos com os quais os conteúdos são representados ou "informados" em poéticas nas quais a ação e a formação da imagem em movimento parecem-nos inseparáveis do continente ou dispositivo técnico operacionalizado pelo artista para dar conta de suas premissas.

Esclarecida essa gênese da ideia de modalidade como forma dada à matéria de expressão dos artistas, vale seguir aprofundando o segundo conceito a partir do qual entendemos "como", em um processo ininterrupto, o artista instaura e chega nas formas de seu trabalho, o de poética.

|1.1.c|
Poética como processo e composição

Há diferentes abordagens da noção de poética, cujas mudanças acontecem paralelas às mudanças tecnológicas e aos modos de pensar e fazer arte.

Como nossa abordagem vincula-se a pensamentos nos quais a poética equivale à forma e conteúdo articulados no processo de instauração da obra, citamos primeiramente a perspectiva de Umberto Eco para quem este conceito expressa um "programa operacional" com fins expressivos, proposto por um artista a cada obra que realiza. Neste cenário, o artista articula um todo orgânico que nasce da fusão de diversos níveis de sua experiência (ideias, emoções, materiais, modos de organização e temas). Para Eco, capturar a poética de uma obra implica na observação do que o artista consegue concretizar no trabalho final. Assim, compreender a poética significa esclarecer as premissas do artista e analisar os resultados da obra por ele obtidos no cômputo final.

---

[30] *Ibid,* p. 32.

Se formos revisar o primeiro modelo teórico para o conceito, teremos a clássica definição proposta por Aristóteles, em *Poética*[31]. Na obra, o filósofo esquematiza a noção para explicar a composição de variadas formas de representação (ou imitação) das ações humanas. Na Epopeia, na Poesia Trágica e na Comédia, a diferença é estabelecida nos meios pelos quais cada uma se vale, nos objetos aos quais se aplicam e na natureza de suas imitações.

Em sua concepção, Aristóteles formaliza os diferentes modos de imitação da ação sistematizando a *Poética* em uma série de princípios fundamentais. Aspectos formais, como o ordenamento dos acontecimentos na trama e a representação do caráter dos personagens, a partir de suas ações, compõem o argumento da obra. A partir da observação de leis de probabilidade e de necessidades próprias, o poeta consegue adquirir o controle do trabalho. Através da probabilidade, demonstra domínio da verossimilhança e, com a escolha dos fatos, agrega a ela valor estético e poético.

Os objetos das imitações são as ações humanas. Os agentes representam, com suas ações, suas condições de moral elevada ou baixa. A imitação é apresentada em forma dramática ou narrativa, e o estilo da narração pode ser direto ou indireto. Em uma trama, o ordenamento dos fatos também caracteriza uma espécie de imitação. A divisão do argumento em partes deve representar o interesse emocional característico do modo de imitação. A tragédia, por exemplo, se divide em peripécias e em cenas.

A natureza das representações é, portanto, expressa a partir de uma leitura das características formais da obra. O caráter do personagem também anuncia-se na composição de elementos como harmonia e ritmo, no uso da voz, através do canto ou da dicção. Outros componentes relacionados à representação dramática (como o uso de máscaras grotescas) podem ser considerados aspectos formais que denotam características do personagem, como a falta de ética, no caso de um personagem de comédia.

Aristóteles esquematiza, portanto, a narratividade e o uso dos recursos expressivos dos tipos de imitação/representação que analisa. Sua noção de *Poética* formaliza, com a exposição de uma série de regras, tanto as premissas quanto as técnicas da criação artística.

---

[31] ARISTÓTELES. **Poética.** Portugal: Imprensa Nacional, 2008.

|1.1.d|
Poética como um fazer

Ao iniciar sua definição de poética, Paul Valéry[32] critica justamente a formalização aristotélica do termo a partir de compilações de regras, convenções ou preceitos relativos à construção dos poemas (líricos e dramáticos) ou versos. "Racionalizou-se e o rigor e a regra formou-se. (…) Ela foi expressa em fórmulas precisas."[33] Ou seja, para Valéry, o modelo aristotélico de poética não é capaz de abarcar as artes em suas manifestações de naturezas singulares. O autor resgata a palavra *poética* considerando que ela exprime um *fazer.*

Na *Primeira Aula do Curso de Poética*[34], Valéry expõe um estudo do *fazer artístico*, o *poien* ou a ação, ou seja, as modalidades do ato de *produção*. O fazer artístico visa constituir um objeto num ato de *consumação* e a poética é o discurso dinâmico do artista enquanto está conectado com o fazer, em pleno processo de instauração da obra.

Com esta perspectiva, Valéry articula uma interpretação da poética na obra de Degas[35], desafiando o leitor a "produzir ao sabor do alheamento ou do lápis, pequenos seres ou vagas ramagens, ao lado de massas legíveis".[36] A descrição leva à sensação de ação, conecta a percepção do leitor com o gesto do pintor, incitando-o a pensar como a concepção da obra acontece. O objeto de análise de Valléry é a *obra sendo feita*.

O autor condensa os problemas em relação à poética de um gênero que "se convencionou chamar de *obras do espírito*".[37] Estas são aquelas em que o "espírito quer fazer para seu próprio uso, empregando para esse fim todos os meios físicos que possam lhe servir".[38]

---

[32] VALÉRY, Paul. Primeira aula do curso de Poética. In: **Variedades.** São Paulo: Iluminuras, 2007.
[33] VALÉRY, 2007, p. 180.
[34] *Ibid.*
[35] VALÉRY, Paul. **Degas, dança, desenho.** São Paulo: Cosac & Naify, 2003, p. 15.
[36] *Ibid.*
[37] 2007, p. 181.
[38] PASSERON, René. **Pour une philosophie de la creation.** Paris: Klincksieck, 1989, p.14.

A partir das concepções de arte e forma de trabalho de Degas, um pintor que "recusava a facilidade, recusava tudo o que não era objeto de seu pensamento",[39] Valéry desenvolve a noção de poética como uma forma de reflexão sobre o fazer.

Valéry analisa a obra de Degas pois para o pintor um quadro é o resultado de uma *série de operações.* Sob um olhar ingênuo, as obras parecem nascer do feliz encontro entre um tema e um talento. "Um artista dessa espécie profunda, talvez mais profundo do que seja sensato ser, protela o gozo, cria a dificuldade, teme os caminhos mais curtos."[40]

Ainda nesta direção (da interpretação da ação instauradora da obra pelo próprio artista), Valéry explicita a interpretação do processo de desenvolvimento do texto que produz sobre poética. "É fruto de longos cuidados e reúne uma quantidade de tentativas, de repetições, de eliminações e de escolhas. Exigiu meses, e até anos, de reflexão e pode supor também a experiência e as aquisições de uma vida inteira."[41] Entretanto, o sentido das escolhas e dos esforços do espírito criador está "fora da própria criação e resulta de uma preocupação mais ou menos consciente do efeito que será produzido e de suas consequências para o produtor".[42]

Durante a criação, o espírito age sob uma política interna, oscilando entre suas necessidades e a sensação de presença do *Outro* na criação do valor da obra. Todos os atos de escolha, as transações mentais e os atos do espírito manifestam-se na obra concluída, que deverá comover o *Outro* a partir da carga de trabalho intelectual nela articulada.

Ao mesmo tempo em que as obras do espírito são resultado de operações puramente materiais, conferindo sua existência *definível*, elas só existem como ato. E "entre todas as suas possibilidades, existe uma, e uma apenas, que coloca finalmente esse texto nas condições em que ele adquirirá força e forma de ação".[43] Obras como poemas são a própria execução. As palavras devem estar na obra para a produção de efeito poético, pois relacionam-se "apenas ao *que faz nascer o que as faz nascer elas mesmas*, e absolutamente nada mais".[44]

---

[39] VALÉRY, 2003, p. 16.
[40] *Ibid.*
[41] VALÉRY, 2007, p. 183.
[42] *Ibid*. p. 183.
[43] *Ibid.* p. 185.
[44] *Ibid.* p. 186.

Entre os artifícios, o espírito age para materializar o que chama de "conceitos", ou seja, os elementos do pensamento. E os objetos de arte representam uma duração, uma permanência das observações do espírito em relação aos objetos intelectuais que compõem suas verdades ou simplesmente suas decisões.

As obras de arte, ao dispor de sensibilidade (pois constituem-se de elementos estéticos que são fontes de criação de efeitos instantâneos) desempenham papel importante na produção do espírito. Nesta instância, a decisão, a escolha, apresenta um peso particularmente importante nas reflexões de Valéry. "Quando acreditamos ter acabado algum pensamento, nunca nos sentimos seguros de que poderemos retomá-lo sem aperfeiçoar ou arruinar o que havíamos capturado."[45] São instâncias da realização, relacionadas com os desejos e vontades do espírito que podem ser questionados e mostram-se frágeis, pois "não temos qualquer meio para atingir exatamente em nós mesmos o que desejamos obter".[46]

Para o poeta, o uso de diferentes recursos expressivos deve ser pensado como partes que apresentam relação concebível entre si. Tais recursos precisam expressar "coisas do ser" através dos efeitos que carregam e que tomam emprestados da vida exterior.

Na produção da obra do espírito, a ação chega sob a influência do indefinível, pois considera-se tudo o que intervém ao mesmo tempo. As referências, os cuidados, os conhecimentos precisos, os gestos, a técnica, tudo manifesta-se ao mesmo tempo na operação da criação. O estado do ser, do espírito, compõe a ação produtora num regime de execução "durante o qual há uma troca mais ou menos viva entre as exigências e os conhecimentos, as intenções, os meios, todo o mental e o instrumental".[47] Estes aspectos não podem ser determinados por fórmulas, pois cada artista apresentará um percurso, da desordem à fecundidade. Na execução do ato de criação de uma obra do espírito, Valéry enfatiza a existência de um campo ilimitado no qual "cada um é a medida das coisas".[48]

O conceito de poética proposto por Passeron[49] questiona o domínio da arte como referência às condutas que instauram as obras. A poética é concebida num processo que engloba procedimentos técnicos, conhecimentos sobre estética e

---

[45] *Ibid.* p. 188.
[46] VALÉRY, 2007, p. 188.
[47] *Ibid.* p. 191.
[48] *Ibid.* p. 192.
[49] PASSERON, 1989.

formulação de premissas. Com isso, Passeron estende a posição de Valéry, do homem como construtor.

Para definir a poética, Passeron considera a arte como uma atividade instauradora e cria um território reflexivo de seu estudo. Define, então, a poética como o conjunto de estudos sobre a instauração/fundação da obra, especificamente a artística. A poética passa a englobar todas as categorias estéticas possíveis e também os processos, que devem ser criados para a realização da obra de arte. Passeron[50] formula um método para a pesquisa da poética. Esta pesquisa considera as etapas de instauração do trabalho, os processos situados no tempo e o fato de que cada tempo histórico produz mudanças no valor da obra. Entre as ferramentas utilizadas nesta análise é possível apelar à introspecção do artista, às descrições exatas e à análise fenomenológica que o mesmo elabora de suas experiências e obra. O especialista em poética poderá, portanto, ele mesmo apresentar experiências pessoais da prática da arte. É, pois, o caso já citado de Paul Valéry que fundou o conceito de poética a partir das reflexões sugeridas por seu próprio trabalho artístico. Com ferramentas de análise (prática e crítica) em união, a poética objetiva examinar como e por que a obra se realiza, determinando critérios, conceitos, especificidades e métodos de trabalho.

A partir dos elementos intrínsecos *do fazer* como atos de criação (em relação às ferramentas disponíveis) instaura-se uma combinatória de aplicações possíveis objetivando respostas sobre *como funciona* o processo de escolhas no andamento da construção. A poética deverá responder a este questionamento, pois define-se como uma ciência crítica de um movimento, tal qual o conceito formulado por Passeron. Ao autor interessa menos a avaliação das obras como sistemas (mais ou menos correntes) e mais a contemplação do processo de criação como conduta.

A partir do ato instaurador, surge uma oportunidade de análise das capacidades do artista em relação ao projeto que propôs. “A independência da operação de instauração em relação a pessoa que está criando – o artista trabalhando – deve ser colocada como condição metodológica de toda pesquisa poética.”[51]

A adoção de métodos como um *dossier* descritivo (relativo ao domínio do explicativo e da dimensão introspectiva do artista) funciona como potencial

---

[50] *Ibid.* p. 18-19.
[51] PASSERON, 1989, p. 54.

elucidativo sobre as linhas de força adotadas na criação da obra. Pois a criação, objeto da poética, revela uma dinâmica do projeto e é exercida antes de qualquer resultado.

Passeron[52] expande a ideia de ato instaurador como uma série de ações engajadoras de algo mais que a consciência – ou uma capacidade latente que escapa à estética, à lógica e, de certa forma, à moral. Uma energia obscuramente destinada ao projeto e pensada, por ele, como filosofia da consciência e da vida, uma busca da verdade.

Como disciplina situada na fronteira entre arte e ciência, Passeron considera a poética um campo no qual as verdades são interpretadas sob um ponto de vista crítico. Neste sentido, define o objetivo da poética como "a luta criadora do homem com o vazio que precisa preencher (…)".[53]

A partir destes questionamentos, do desenvolvimento da poética – e do sentido que ela desprende de sua autonomia, deriva-se o conhecimento da especificidade de seu objeto, não relacionado estritamente com questões estéticas, mas com a operação instauradora que engloba as condições técnicas de concretização da obra.

Em seu método criativo, a explicitação das etapas do processo demonstra como o artista toma consciência da própria obra. E a obra ganha corpo a partir da descoberta de tudo o que permeia sua realização – os conceitos, as ferramentas do campo da arte, os elementos da estética e a potencialidade de cada recurso expressivo numa combinatória "*en train de se faire*".

Promover um diálogo entre Passeron, Eco e Valéry possibilita enfatizar que o objeto da poética é o processo, o discurso dinâmico do artista com sua obra enquanto está conectado a ela. Em todos os autores faz-se notório que a abordagem poética da obra de arte poderá contemplar diversos campos de conhecimento e especificidades de abordagem (como a Antropologia, a Psicanálise, a Fenomenologia) e abordar diferentes campos da arte (como a Dança, a Música, o Audiovisual) desde que discuta os problemas relacionados aos campos situados entre a percepção e a criação. Nas formulações destes sistemas pode-se vislumbrar os principais aspectos que o artista (performer e sua equipe) leva em consideração na instauração da poética da obra.

---

[52] *Ibid.* p. 30.
[53] PASSERON, 1989, p. 24.

| C.02 |
Presença

Figura 2 - Registro de “Performance do Despertar”, apresentada em 14 de Agosto de 2014, na LaSalle College of the Arts | Singapura | Arquivo *#LiveLivingPerformanceProject*

No início, meu trabalho era o medo da queda.
Em seguida, tornou-se a arte da queda.
Como cair sem se machucar.
Depois, a arte de estar aqui, neste lugar.
Louise Bourgeois

Antes de aprofundarmos detalhamento analítico de modalidades de presença identificadas ao longo de processo de realização e pesquisa de *#LiveLivingPerformanceProject*, é mister estabelecer uma discussão sobre a concepção de presença, com vistas a esclarecer aspectos que nos ajudaram a fundar uma perspectiva própria, baseada na prularidade do termo, vinculada a diferentes sistemas de relação corporalidade-ferramenta-obra.

Em uma realidade de tantas formas de conexão não materiais ou presenciais, muitas vezes da ordem do afeto, do sentir e do pensamento através de sistemas computacionais em rede, inerente aos processos de compartilhamento da cultura digital, a presença assume diferentes e mutáveis papéis de ordem tanto sensível quanto comunicacional. Buscando devolver o toque atravessando o afeto e organizando a experiência através poética, cada vez mais vemos performances que focam radicalmente na necessidade de convivência compartilhada, em espaços comuns.

Podemos citar as multitudinárias performances duracionais de Marina Abramovic como *A artista está presente*, em 2010, no MOMA (Nova Iorque), na qual

milhares de pessoas passaram pela experiência de sentar-se diante da artista durante o tempo que quisessem, ou "512 horas", na Serpentine Gallery (Londres), em 2014, na qual a artista permaneceu durante este período de tempo promovendo diversas ações com o público.

Nas mais diversas relações que a partir da presença tornam-se estabelecidas, estar presente torna-se cada vez mais sinônimo de reconexão consigo a partir da empatia, diante de bifurcadas e cada vez mais caóticas formas de interrelação humana, formadoras de um todo pouco palpável e com muitos sistemas padronizadores da invididualidade expressiva. Conexões humanas fluem, avançam e rapidamente terminam através das linguagens possíveis com a tecnologia nas malhas da comunicação cotidiana como sistemas de pensamento e ação, criando possibilidades de experiência individual e coletiva tão efêmeras quanto velozes.

Abertos a pensamentos cada vez mais transitórios - afastados do toque e da afeição manifesta no calor do toque, do pulso, da troca do olhar - o que nos conecta ou funciona como mediação entre nós mesmos é, na maior parte do tempo, uma série de códigos maquínicos e culturais que são modificados em velocidade superior à própria compreensão de suas possibilidades mais básicas. Tornando-se cada vez mais intangíveis e tão incontáveis quanto a relação de cada sujeito com interfaces comunicacionais e com outros sujeitos, as formas de presença já não escolhem suportes materiais para manifestarem-se como efeito da realidade sincrética na qual cultura humana e codificações maquínicas equivalem nos processos cotidianos.

No seu senso mais comum, estas formas de presença mediadas pelos códigos artificiais dos sistemas maquínicos[54] precisam ser tangíveis no ato, ou seja, no contato estabelecido entre corpos no espaço e na fruição de um tempo comum. Mas a presença também é imprescindível quando o sujeito, mesmo sozinho, precisa instrumentalizar-se com ferramentas maquínicas para materializar seu pensamento, e performar sua produção intelectual.

Em uma relação estabelecida primeiramente no simples fato de estar o mais inteiro possível em uma situação ou experiência, a presença manifesta-se no indivíduo que age como uma mistura de percepção, sensorialidade, pensamento e

[54] Referimo-nos aos *softwares*, plataformas digitais e às redes sociais, por exemplo.

sentimento que segue além do significado e da produção de sentido do contexto individual.

Antônimos poderiam ajudar a tornar o significado de tal palavra um conceito operacional para seguir análise de seu peso particulamente em performances audiovisuais e multimídia, nas quais há presença compartilhada entre realizador, máquinas e público.

A ausência seria antônimo direto de presença que pressupõe a falta de uma materialidade tangível. Mas já não dá conta de um estado mental corporificado nos códigos maquínicos que podem ser produtores de outras formas de presença por si só, sem demandar uma relação entre sujeito-objeto-sujeito(s). Postas em paralelo, presença e ausência, em primeira instância, referem-se à materialidade de um objeto, se formos pensar em níveis de percepção, "(…) ainda que uma ausência não possa ser concebida senão por uma outra presença, que é a da sua imagem."[55]

Entre as diversas formas nas quais a presença acontece em experiências coletivas, entre rituais, jogos e as artes da performance, a partir de abordagem sincrética da realidade de sua execução, a criação e o acontecimento performático é insubstituível e irrepetível, pois inclui em sua gênese e formação essa relação sujeito-objeto-sujeito.

É por isso que veremos que em performances audiovisuais, em multimídia e intermídia, a presença compõe-se tanto da corporalidade do performer e do público, quanto do que há entre ambos e a tecnologia empregada. Essa combinação sincrética, ao acontecer em função de artifícios poéticos sonorovisuais, expande a perspectiva de imobilidade do público - como acontece no dispositivo técnico cinematográfico – e cria uma atmosfera de tensão latente no entre e sempre sujeita ao risco do improviso.

E será essa atmosfera, em espaço e tempo compartilhado, que configurará a particularidade desse modo ou modalidade de presença cujas origens remontam à necessidade humana de relação com a visibilidade e tangibilidade das "coisas do mundo", termo sobre o qual seguimos nossa análise, a partir de perspectiva de Gumbrecht[56].

---

[55] Em Lalande, 2009, p. 852.

[56] Em seu ensaio GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença**: o que o sentido não pode transmitir. Rio de Janeiro: Editora PUC RIO, 2010.

|2.1.a|
Modalidades de presença e "as coisas do mundo"

Criar pode ser uma forma de esvaziar o sentido codificado e trazer à tona uma concepção própria do contato com o mundo, lapidada ao longo do processo de instauração da poética. O esvaziamento daquilo que aprendemos a partir dos significados, sempre culturalmente determinados, é um dos eixos de estabelecimento de presença em diferentes sistemas filosóficos cujos métodos são voltados para trazer-nos de volta para uma essência, que parte do "si mesmo" para gerar empatia e demonstrar o vigor do compartilhamento.

Estar com plena atenção ou presente é aqui pensado como um princípio da criação, tem um sentido ativo, pois envolve atenção, concentração em um aspecto específico, sendo uma forma de atuar ou executar algo com dedicação, consciente de seus modos de funcionamento. O que está presente "(…) é algo que age atualmente sobre meu corpo, sobre meus sentidos"[57], que desempenha um papel e carrega a expressão de um ou mais efeitos possíveis. Há sempre, na palavra *presente*, uma relação do pensamento com seu objeto, um vinculo sensorial e produtivo no tempo e no espaço, em situação que causa e efeito e que afeta.

A origem latina da palavra presença, *praesentia*, substantivo de *praeesse*, significa estar diante ou à frente[58] e vincula-se ao ato de colocar-se à frente de alguém para defender algo. *Praesentia* também quer dizer firmeza, coragem e força. Daí haver na palavra *presença* uma conotação nobre, por vezes religiosa e também daí o fato dela ser empregada como princípio das artes da performance. A palavra evoca uma ideia de dignidade, de valor, de capacidade de estabelecimento de coesão ou de potencial harmônico de atos que são repetidos ou criados como parte de um escalão superior.

Criar uma situação específica na qual as capacidades mentais e corporais são testadas, como em rituais, esportes e performances, transforma os artifíces dos atos em mitos de seus próprios ritos. O poder dado ao seu pensamento engendrado em ações fortalece a tensão do acontecimento performático.

---

[57] *Ibid.,* p. 853.
[58] Em Lalande, 1999, p. 851

Já que pensar em presença, em termos de arte, em primeira instância, relaciona-se com universos expressivos cujo estabelecimento da poética é fundado em acontecimentos nos quais há corporalidade de público e artistas em simultaneidade espaço-temporal, a presença torna-se um lugar no qual elementos corporais e mentais combinam-se e interatuam de forma específica. A palavra remete imediatamente, então, à materialidade corporal, em uma condição espacial vinculada a uma expressividade estética preparada para envolver e afetar o público.

Na comunidade artística, especificamente no campo das *performance arts* – que pensamos atravessar fronteiras das chamadas artes do corpo, das artes visuais e do audiovisual - a concepção de presença é fundada em um elo de simultaneidade espaço-temporal entre quem age e quem observa ou interage. Está vinculada à execução "ao vivo", ou às artes que a tem como princípio do ato executor. Veremos, ao longo de nossa reflexão, que a presença manifesta-se como princípio fundamental de instauração e execução da relação que estabelecemos com tudo que é tangível, abordando especificamente como ela é necessária para experienciarmos os frutos de nosso empenho produtivo, com gênese na imaginação artística.

O preeminente referente conceitual que utilizamos para iniciar percurso de compreensão da presença na experiência criativa processual, em diferentes mídias até chegar em sua manifestação nos formatos de performance audiovisual, multimídia e intermídia é Hans Ulrich Gumbrecht[59], quem refere-se à "presença" como princípio de nossa percepção, ou seja, como experienciamos a "coisidade do mundo".

Em sua leitura, o interesse é entender como a presença permanece produzindo efeitos entre nós. Sua busca, mais ensaística e instigante que voltada a formulação de uma tese, é lutar contra a tendência da cultura que para ele cada vez mais parece latente: o esquecimento de uma relação com o mundo fundada na presença.

Com seus questionamentos, iniciamos a compreensão de presença para além de visão estritamente ligada à coporalidade, espacialidade e temporalidade simultâneas, pois como demonstraremos, a partir da noção de realidade sincrética inerente ao pensamento contemporâneo que circula em redes computacionais,

[59] 2010, p.10.

como artista de performance e pesquisadores, entendemos que é nosso dever pensar além deste estágio cultural e de uma visão materialista do termo.

Por relacionarem-se com diversas formas de nossa relação com a "coisidade do mundo", as modalidades de presença, reproduzidas no fazer artístico e na performatividade intrínseca a toda experiência humana, vão de relações com o próprio corpo - como prestar atenção plena à própria respiração, a nossa compreensão de ferramentas de criação - como as habilidades desenvolvidas pela repetição.

Pensada como parte formadora das formas da realidade, a presença inclui a percepção envolvida nos atos de manipulação de *softwares* de execução de imagens e sons em tempo real por performers de *Live Cinema* – e manifestam-se também na formação do que chamaremos de "digital *self*"[60], em interfaces midiáticas ou redes computacionais.

|2.1.b|

Corporalidades e modalidades de presença

Para introduzir nossa linha de pensamento sobre as modalidades de presença, pensamos em nossa relação com a própria corporalidade, e dialogamos com Maurice Merleau-Ponty[61] quem identifica o corpo como lugar primordial da experiência ou como *embodied self*. É através de nossa relação com nosso corpo que primeiramente existimos e iniciamos nossas experiências com nós mesmos (ou "si mesmos") e com o outro no mundo. Conhecer o próprio corpo é condição primária de nossa percepção da realidade e a criação de um ponto de vista ou de uma premissa que conduz às ações surge a partir desta experiência. É "(…) partir de vermos nós mesmos e o corpo de outros que estabelecemos uma rede reflexiva de significados, um universo de percepções nos quais funcionamos mutuamente."[62]

---

[60] Referimo-nos ao "Si mesmos" digital ("digital self") que produzimos cotidianamente em redes computacionais ao criar enunciados visuais e textuais com os meios disponíveis. É pensado como "(...) uma representação de si por si mesmo (...), um auto investimento libidinal, que não deixa de ser a dimensão narcisística do sujeito." Em ROUDINESCO, Elisabeth; PLON, Michel. **Dicionário de Psicanálise.** Tradução Vera Ribeiro, Lucy Magalhães. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

[61] Em MERLEAU-PONTY, Maurice. **The Essential Writings of Merleau-Ponty.** Edited by Alden L. Fisher. New York: Harcourt, Brace and World, Inc.1969.

[62] Em MASURA, Nadja Linnine. **Digital theatre:** a "live" and mediated art form expanding perceptions of body, place and community. Dissertação. Faculty of the Graduate School of the University of Maryland, College Park. 2007. p. 25.

Logo, em paralelo ao entendimento do funcionamento de nosso corpo, passamos a relacionarmos uns com os outros e com ferramentas cujos modos de funcionamento dependem de nossa percepção de sua utilidade ao nosso agir e pensar no mundo.

Como explicita Campbell[63], a primeira vez que alguém apreende e concebe uma ferramenta é quando nosso homem ancestral pega uma pedra e a lasca para poder manuseá-la. Aí estabeleceu-se o começo de uma apreensão da presença, a partir de nossa habilidade com a máquina. É nesta relação tranformadora com a natureza externa e ao colocá-la a nosso serviço que passamos a entender e fundar maneiras de usá-las.

Mas chega um tempo em que esta compreensão de nossa capacidade de manipulação das máquinas começa a ser ditada pelo sistema que nós mesmos fundamos ao compô-las como formas de comunicação entre nossos corpos. Aí que os sistemas de códigos maquínicos passam a adquirir uma própria personalidade e influenciar na formação de nossa percepção do corpo e, portanto, da presença.

A partir daí, em um contexto no qual a máquina não funciona somente em sua materialidade utilitária mas invade nossa compreensão de nós mesmos, que voltamos a pensar no interesse de Gumbrecht pela produção de presença.

Trata-se de pensar onde esta fusão do uso da ferramenta passa a ameaçar e afastar-nos da compreensão estrita da própria corporalidade como lugar fundante de nossa experiência com as coisas e com os outros. Trata-se de começar a usar o advento da ferramenta maquínica ou dos equipamentos técnicos de comunicação humana para questionar a visão dualista que separa sujeito e objetos, e voltar nossas reflexões a uma concepção sincrética da presença, na qual a percepção da própria corporalidade não está separada da natureza externa que a compõe. Trata-se de entender que se sentir presente equivale a entrar em contato com as diversas camadas de materialidade e imaterialidade às quais temos acesso com os sentidos e com a consciência.

Passamos, então a entender que o que Gumbrecht busca questionar não é a presença em si, mas a forma como tornamos inteligível sua produção como algo material, nos diversos níveis de relações humanas.

---

[63] Em CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito.** Com Bill Moyers. São Paulo: Palas Athena, 1990.

Nos anos 80, quando reconhece na Hermenêutica uma série de discussões voltadas para a tensão entre história das mídias e a *c*ultura do corpo, Gumbrecht declara-se confrontado com a ausência de conceitos que ajudariam a lidar com sua busca por uma materialidade da comunicação.

> "(…) nosso fascínio fundamental surgiu da questão de saber como os diferentes meios – as diferentes "materialidades" – de comunicação afetariam o sentido que transportavam. Já não acreditávamos que um complexo de sentido pudesse estar separado da sua medialidade, isto é, da diferença de aspecto entre uma página impressa, a tela de um computador ou uma mensagem electrônica. Mas ainda não sabíamos muito bem como lidar com essa interface de sentido e materialidade."[64]

O autor, que dedica a partir de então, sua obra para discutir a validade e a recuperação do termo presença como experiência que vai além do significado, e pensa em algo presente como algo tangível por mãos humanas. Ele relaciona esta tangibilidade com o impacto imediato de nossa relação com objetos e (em e entre) corpos humanos.

A partir de uma narrativa de como chegou a sua concepção de "produção de presença" através da sugestão de um aluno, em um dos seminários por ele proferido no Brasil, em 1990, Gumbrecht[65] funda na leitura etimológica da palavra "produção" o princípio de tangibilidade espacial de sua concepção de presença. Se algo presente está ao alcance dos nossos corpos, enquanto produzir é trazer para adiante, empurrar para frente, então a expressão "produção de presença" sublina que o efeito de tangibilidade surgido da materialidade da comunicação é também um efeito em movimento permanente.

Quando Gumbrecht foca sua análise na produção de presença e aponta para "todos os tipos de eventos e processos nos quais se inicia ou se intensifica o impacto dos objetos "presentes" sobre corpos humanos", ele está expandindo a concepção mesma de materialidade. Para ele, há que pensar-se que os objetos presentes vão além dos corpos, são "as coisas do mundo", como já explicidado acima, relacionadas com o desejo humano de imediatez temporal. Diríamos que estas "coisas do mundo" são também a manifestação de nossas necessidades de transcender o palpável e atingir a percepção do que nos instiga em níveis de intuição, sem ser alcançado pelo toque, olfato ou visão.

---

[64] *Ibid.*, p. 32.
[65] *Ibid.* p. 39.

A tensão entre significado e produção de presença passa a formar outro nível de relação entre nossa corporalidade e as possibilidades de manipulação do que compõe nossa experiência. Por isso o sentido dado aos objetos não pode, para Gumbrecht, expressar a presença, pois no momento em que atribuimos sentido a algo, e se formarmos uma ideia do que este algo pode ser em relação a nós mesmos, parece que atenuamos inevitavelmente o impacto dessas coisas sobre nosso corpo e nossos sentidos.

Presença relaciona-se, então, em primeira instância, às coisas que, estando ao nosso alcance, ocupam espaço, são tangíveis aos nossos corpos e não são apreensíveis em uma relação de sentido. Com esta concepção, Gumbrecht[66] busca, portanto, promover uma reflexão sobre como restabelecemos nossa experiência com as "coisas do mundo".

A experiência em si torna-se o exercício de transformação do pensamento, de passar por algo e então tornar outro algum aspecto de nossa relação com a "coisidade do mundo". Em geral, uma experiência é circunscrita, é o "fato de experimentar alguma coisa, na medida em que este fato é considerado não só como um fenômeno transitório, mas também como algo que alarga ou enriquece o pensamento" [67]. Ou seja, nesta acepção da palavra, há uma relação com modificações produzidas pela vida de forma vantajosa, que irá relacionar-se com a concepção de presença de Gumbrecht como algo que avança, que provoca nossa percepção, expande nossa consciência e resulta do contato com a natureza das coisas.

Outra forma de pensar a experiência é conectar-la com sua potencialidade de experimentação, ou seja, como uma provocação, em circunstâncias e em certas condições bem determinadas, "(…) uma observação tal que o seu resultado, que não pode ser assinalado de antemão, seja capaz de fazer conhecer a natureza ou a lei do fenômeno estudado."[68]

Em ambas definições de experiência, uma ideia é provocada ou invocada a partir de circunstâncias específicas vinculadas ao agir, passar por, entrear em contato e/ou observar.

---

[66] 2010, p. 9.
[67] Em Lalande, 1999, . 366.
[68] *Ibid.,* p. 367.

Em relação à experiência estética, a qual aqui interessa-nos aprofundar, Gumbrecht sugere que a concebamos como uma oscilação (às vezes, uma interfêrencia) entre “efeitos de presença” e “efeitos de sentido”. O ritmo ou o volume de um poema, por exemplo, ativam os sentidos de um modo que não se deve confundir com a atribuição de significados culturais. A vibração das cordas de um violino atinge os nossos corpos a despeito do que possamos interpretar acerca da melodia em execução.

Interessa aqui o que parece central em sua reflexão: como lidar intelectualmente com com estas experiências de modo não interpretativo, simplesmente deixando-se levar pela plena afeição gerada pela presença, no caso da performance?

O performer manifesta presença por sua corporalidade “material”, mas também compõe e executa – leva adiante - a poética da obra, que não é uma completude tangível como seu corpo pode ser um “objeto”. Esta manifestação é aqui considerada, por sua vez, como uma consciência e uma habilidade de manipular as “coisas do mundo” utilizadas, em tempo real e/ou ao vivo, nas ações e gestos utilizados em cada trabalho.

Em linhas gerais, para resumir o progresso conceitual em relação à interpretação do termo promovida por Gumbrecht, a presença na performance manifesta-se, primeiramente, através da capacidade de envolvimento físico do performer que manifesta, através do corpo e da produção de recursos expressivos da obra suas habilidades físicas, vincluladas às suas capacidades mentais.

Em uma circunstância pelo performer articulada, num espaço que partilhará com os corpos dos espectadores, a realidade da presença pode gerar (re)ações reais. É o caso explicitado por Gumbrecht sobre situações teatrais na Idade Média.

A copresença de atores e espectadores na cultura medieval parece ter sido uma copresença “real”, na qual não se excluía o contato físico mútuo. De fato, esse contato era tão pouco excluído que os espectadores das representações da Paixão no final da Idade Média chegavam a “executar” o corpo do ator que representava Cristo, apedrejando-o.

Comparamos a dinâmica de reações reais diante da presença fundada na poética ao que Scherchner [69] chama de comportamento restaurado. Tal

[69] *Apud* Mostaço, p.19.

comportamento “(…) remete a inúmeros “eus” que cada um alberga dentro de si, com distintas funções, como age em diferentes situações ou diante de momentos qualificados, dando resposta a motivações provinientes da vida; seja em condições íntimas, domésticas ou coletivas.”

Há os diferentes modos através dos quais cada um representa a si mesmo diante da multiplicidade de ocasiões que enfrenta, enfeixando não apenas traços de personalidade, como também da identidade e da conduta, que lhe fornecem algum tipo de coerência ou continuidade existencial.

Ambos conceitos podem ser articulados para problematizar o caso de performances emblemáticas como *Rhythm 0* (1974) de Marina Abramovic, ou *The Couple in the Cage* (1992-93), de Guillermo Gomez Peña e Coco Fusco, nas quais o público reage com violência, ameaçando a integridade física do performer, demonstrando estranhamento ou diferentes formas de empatia com os “eus” poéticos criados nos trabalhos, estranhos à realidade cultural do público.

Podemos citar também a experiência pessoal em *#LiveLivingPerformanceProject*. Em todas as apresentações que fizemos das três performances que compõem o projeto, suscitamos a intervenção do público de alguma forma, na poética do trabalho. No caso, por exemplo, de *Lícia na Orla das Maravilhas*, na qual o dispositivo incluia a participação discursiva do público no cenário, tivemos respostas a partir das quais ficava clara a relação da experiência artística aproximando-se da dimensão de diálogo e adivinhação existente na ritualística afrobrasileira. Os artifícios utilizados no cenário e na *mise-en-scène* para criar a potência da espiritualidade ajudaram para uma responsividade no mesmo âmbito. Desde a máscara utilizada, o cenário em círculo, desenhado com sal, elemento simbolicamente relacionado com a purificação e proteção; velas, incensos e telas de cores azul e amarela que fechavam a circularidade do espaço performático, levaram o público a vivenciar suas presenças e o diálogo com a performer como em um ritual.

Quando levantamos os questionamentos sobre “poder”, “amor” e “liberdade”, tivemos respostas claramente vinculadas com uma crença, com doutrinas moralizantes, ao mesmo tempo que com teor fortemente subjetivo e confessional.

Além do participante do “ritual” que se dispunha a responder nossos questionamentos, outros participantes incitavam suas respostas, dialogando junto, demonstrando empatia e disponibilidade em ajudar na “narratividade” da performance.

Em todas as situações, o “estar diante do outro”, que é o performer, artista que propõe e, por isso comanda a ação, vincula-se ao risco, à possibilidade de ser surpreendido, mesmo que existam certas regras de conduta que trazem a sensação de delimitar as possíveis ações do acontecimento performático.

A fruição das ações e das descobertas do que se transforma na relação entre todos os aspectos envolvidos no artifício criado pelo performer dependerá do grau de entrega envolvida na interação entre artista/artífice e público. E a existência da presença como relação estará sempre sujeita a reações inesperadas e a resultados afetivos que poderão manifestar-se em um porvir até mesmo distante espacial e temporalmente.

|2.2|

Primeira Modalidade de Presença

O "si mesmo", corporalidade e *techné*

O corpo é uma multidão excitada, uma espécie de caixa de fundo falso que nunca mais acaba de revelar o que tem dentro. E tem dentro toda a realidade. Querendo isto dizer que cada indivíduo existente é tão grande como a imensidão inteira, e pode ver-se na imensidão inteira.
A. Artaud

A frase de Artaud faz imaginar, em primeiro lugar, um corpo. Um e não mais. "Corpo" é uma palavra que remete à algo vivo, formado por vários sistemas, com uma anatomia tangível, sólido, uma massa orgânica existente em tempo e espaço reais. Uma forma estruturada, externamente envolta por pele visível, e que denota, por ser vivo e dotado de superfície sensível, possibilidades de movimento e reação.

Significando um estar, e, portanto, identificando um ser presente, e à primeira vista humano, a palavra "corpo" exacerba uma imagem palpável de estrutura padrão que pode ser deformada, modificada, atingida pelo tempo, perfurada, marcada, e passar por muitas formas de intervenção e prolongamento.

Por ser uma forma sólida, ocupa um espaço na realidade, é palpável e é imagem que pressupõe vida. Portanto, o corpo carrega possibilidades e probabilidades de transformação do que representa no mundo, e do que é para cada indivíduo que com seu corpo cria uma relação.

A cada novo artefato e tecnologia introduzidos na realidade material, o corpo passa por mutações de sua visibilidade. As inúmeras telas e seus diferentes formatos, configuram a imagem do corpo em camadas. Todas compõem meios de transmissão de nosso contato com a realidade cotidiana. O próprio do cinema é um meio de registrar corpos, matérias dos filmes, e com eles contar historias. A *mise-en-scène* nada mais é que a composição do movimento dos corpos em um espaço. E esta relação é tão inerente que a imagem cinematográfica tem suas escalas estabelecidas pelo mapeamento do corpo.

Antes de seguirmos ao ponto que nos interessa, de pensar esse aspecto de mapeamento da interrelação do corpo a partir da leitura possível com equipamentos técnicos, vale discutir a primeira forma de presença da corporalidade em relação a si mesma. Ou seja, antes de entrar em sistemas de representação do corpo em papéis como o do performer ou do ator, vale traçar uma forma real para a orientação do indivíduo no mundo através de um mapeamento do próprio corpo.

Sigamos pensando essa questão em termos de arte, o que inclui reflexões sobre como o ser humano constrói e efetua o saber técnico - ou a *techné,* a partir do qual manipula artefatos. Mas não seguiremos ao que prolonga e compõe nossa existência – e portanto nossa ação - sem antes retomar a raíz de qualquer meio de nossa atividade na realidade, ou seja, nossa relação com a própria corporalidade.

| 2.2.a |

Corporalidade e forma circular: aparência da realidade "si mesmo"

Vilem Flusser[70], ao traçar questionamentos sobre as possibilidades de um mapa do corpo, pensa na materialidade da palavra "corpo" como o lugar a partir do qual o indivíduo orienta-se no mundo. Ora, orientar-nos em relação ao nosso próprio corpo é a primeira necessidade surgida para mover-nos e, logo, para modificar o mundo em direção ao que consideramos importante para tornar nossa sobrevivência – nossas experiências - dotada de sentido.

O corpo é, pois, o intermediário entre o mundo tangível e meu mundo vital. É através do corpo que o mundo me penetra.[71] É a primeira forma de experienciarmos as coisas do mundo, de vivenciar a presença e torná-la significativa como condição de existência.

Essa relação constrói a experiência vital do indivíduo. Como consequência, os possíveis rascunhos de um mapa do mundo que circunda o corpo do sujeito (cujas circunstâncias e situações estratégicas ele quer conhecer) pressupõe um mapa de sua corporalidade.

Após a construção desta lógica, a partir da qual construir um mundo individual pressupõe orientar-se no próprio corpo, que, por sua vez, se relaciona e

---

[70] Em texto "Sobre las possibilidades de un mapa del cuerpo". LA FERLA, Jorge (Org.) **Cine, vídeo y multimídia:** la ruptura de lo audiovisual. Buenos Aires: Libros del Rojas UBA, 2001. p. 95-104.
[71] *Ibid.* p. 95.

influencia na presença deste corpo no mundo, Flusser lança o desafio de seu raciocínio: é possível criar um mapa do mundo no qual estou inserido a partir de um mapa de meu próprio corpo? Como? Existe possibilidade de separar ou distinguir as características ou o aspecto deste mapa?

E aprofundaríamos ainda mais, há como separar a forma como oriento meu corpo do mundo que me circunda? Há como separar a percepção de minha presença no mundo da forma como conheço, movo, transformo e instauro minha corporalidade no mundo?

Nessa dúvida interminável, e como o próprio Flusser coloca, como pergunta de resposta “inacessível”, podemos encaixar as próximas palavras de Artaud sobre o corpo: uma multidão excitada!

Exacerbado ao expressar as possibilidades que representa, o corpo ao qual Artaud faz referência é uma “multidão excitada” ou o da “multidão excitada”? São os vários corpos que percorremos em nós mesmos ou a inseparabilidade de nossos corpos de um todo, do mundo, da tangibilidade do que somos com as coisas e a partir das coisas?

Pois segue sua afirmação deixando clara a impossibilidade de uma delimitação para a experiência do corpo no mundo: o corpo é tido como uma espécie de caixa de fundo falso que nunca mais acaba de revelar o que tem dentro. E tem dentro toda a realidade. Querendo isto dizer que cada indivíduo existente é tão grande como a imensidão inteira, e pode ver-se na imensidão inteira. Pela sua afirmação, a antiga pergunta de mapeamento do corpo, revisada por Flusser, se torna impossível, ou seja, mais uma vez torna-se, como ele próprio analisa, mal colocada.

A questão possível torna-se, então, ainda para Flusser, pensar qual método ou experimento que torna possível uma experiência do corpo que tenha por meta um mapa do corpo.

No modelo defendido por Flusser, a possibilidade de existência de um mapa do corpo é inscrita a partir de um sistema de coordenadas que o autor irá descrever como proposta para uma experiência corporal.

Em sua tentativa de uma tradução simbólica de uma representação formal do que chama de “mapa do corpo”, ou seja, do estar no mundo, o que aqui iremos pensar como “presença” surge, então, de um primeiro princípio: a experiência, ou seja, uma situação específica, delimitada por um *continuum* espaço-temporal.

Vamos a sua proposta:

> Imaginemos uma esfera vazia, de modo que tanto seu espaço vazio é surpreendentemente pequeno em relação ao volume. Esta esfera vazia pulsa (ritmicamente ou não, tanto faz). As paredes extremamente grossas da esfera estão organizadas de um modo complexo e esta organização precisamente é uma incógnita.
> A esfera está em um contexto e com este contexto mantém uma relação de feed-back: em parte o contexto flui o entorno à parede da esfera, em parte esta segrega secreções que coagulam no contexto. O próprio contexto evapora até um horizonte, do qual entretanto separa-se. Este modelo pode ser completado agora com etiquetas. O espaço vazio da esfera figurará como "Eu" (ou "nada"), a parede da esfera como "meu corpo", o contexto como "meu entorno vital" e o horizonte como "minha morte ou "nada", ou também pode ficar sem etiqueta. A finalidade do modelo é servir como sistema de coordenadas de minha experiência corporal.

Flusser então começa a inscrever as experiências do corpo neste modelo. Para tornar mais clara sua descrição, por sua característica simbólica, eis um desenho que interpreta parcialmente sua descrição. O esquema não pretende dar conta da complexidade do pensamento do autor, assim como não pretende-se concluir uma interpretação que dê conta da frase de Antonin Artaud aqui colocada em diálogo com a possibilidade de modelo de mapa de corpo formulada por Flusser.

A partir deste modelo simplificado, Flusser inscreve uma série de possibilidades de fruição da experiência corporal. Na parte externa da esfera central estão os "problemas" ou o "futuro". Já "o lugar e o instante do fluir, podem denominar-se "presente" ou meu "sofrimento do mundo" (paixão, passividade)."[72]

A totalidade de influencias ou secreções difusas do lado externo são denominadas como presente no sentido de ação ou atividade no mundo. Também podem ser pensadas como "metabolismo de meu corpo", ou "meu-ser-no-mundo". Problemas futuros podem ser experienciados pelo corpo no tempo presente. Então, cada parte deste corpo é afetada entre si. Um conhecimento teórico, um saber ou um órgão vital do corpo estão relacionados e um pensamento, mesmo que sobre uma questão futura, afeta uma parte de meu corpo. Nesse sentido, todas as características - espaciais e temporais, que constituem esse sistema de mapeamento podem ser sincrônicas. Não há, por fim, fronteiras entre "meu corpo" e "meu mundo vital".

A estrutura fundante do modelo é o pulso, o que está vivo, e o corpo é como se fosse uma parede que às vezes pode ser uma negação do que ele chama de

[72] *Ibid.*

“espaço-vazio-eu”. Nesse ponto há uma organização fundamental na explicação de Flusser:

> A dialética entre a posição “parede-corpo” e a negação “espaço-vazio-eu” pode chegar a ser representada pelo menos de dois modos. Primeiro, como uma organização bem estruturada de flechas, que em parte apontam do corpo até o “eu”, e por outra parte do “eu até o corpo”, e funcionam de maneira reversível. Segundo, podem chegar a romper-se na cara interna da parede espelho aquelas que se refletem no lado oposto, sempre que a esfera é aberta. Pode-se imaginar ambas direções durante o curso de funcionamento do modelo intercambiando-se ou cruzando-se (“overlap”).

As flechas podem ser os olhos, os dedos, o falo, e são superfícies de contato intermediário entre parede externa e interna. O olho, aparelho de visibilidade, conforme especula Flusser, pode transportar um problema para o “eu”, bem como o dedo pode transformar uma ação através do corpo, do “eu” ativo, para o mundo circundante tangível. Cada flecha transmite uma destas mensagens, imprimindo sua marca na relação criada. Por esta evidencia de uma marca, ou de uma relação específica, tal sistema demonstra como o modelo não visa abarcar uma totalidade pois também deve-se ter em conta uma série de aspectos não visíveis, como sentimentos, formas percebidas, percepções, os quais podem se relacionar em probabilidades infinitas de combinações.

Entre os elementos combinados em seu sistema circular, Flusser cria uma analogia de espelhamento ou combinação, em “dispositivos especulares”, que serão ajustados de tal forma que os aspectos podem refletir-se de forma combinada uns nos outros.

Mesmo com as possibilidades de combinação, há aspectos do corpo externo que podem manifestar-se e refletir de forma mais direta no “eu”. O olhar, por exemplo, por ser o olho um órgão formador de visibilidade, pode ter uma distância maior do mundo externo, vital ou circundante, para refletir no “eu”.

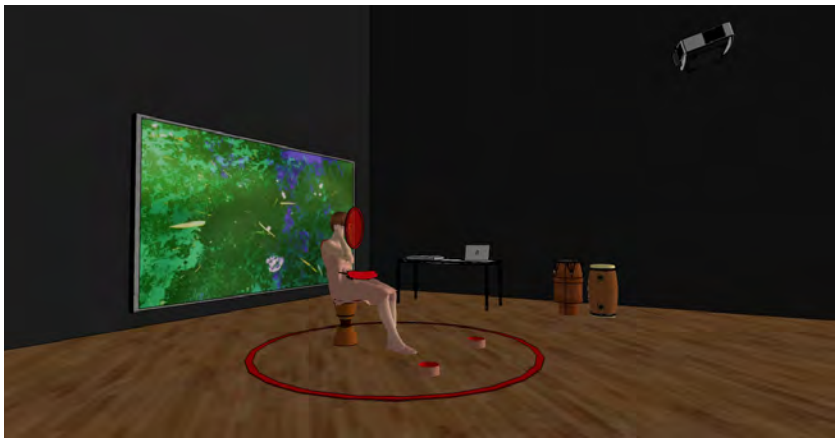
Flusser também pensa na palavra cartografia para nomear este mapa do corpo e manifesta que é um modelo dinâmico de experiências, as quais o autor divide como práticas, teóricas e “religiosas”. Ou seja, há uma série de repostas disponíveis entre corpo e seu entorno. E há em cada experiência uma mudança, o que torna o modelo ilegível em algumas situações.

Seu modelo circular pode servir para entender e orientar um entendimento da orientação do corpo no tempo e no espaço, mas sua “índole técnica”[73] não pode

[73] *Ibid.* p.99.

ser considerado suficiente para dar conta das experiências reais pelas quais o corpo, sempre em transformação, passa. É mais bem uma esquematização e um sistema de coordenadas cuja fascinação é demonstrar como podem estar interligadas as experiências pelas quais o corpo pode passar que um mapa estruturante da orientação do corpo no mundo.

Ora, já nas primeiras linhas de descrição do modelo proposto por Flusser, por ser uma esfera tendo o indivíduo como centro, e em diálogo com a afirmação de Artaud de que há pode-se ver uma imensidão inteira em cada corpo, colocamos ambos em relação com outra conhecida representação do cosmos, válida também para o individuo. Trata-se da forma simbólica do mandala, cuja estrutura e significados utilizamos de inspiração para instaurar a poética das performances multimídia de *#LiveLivingPerformanceProject*. ´



Figuras 3 e 4 – Scketches de projetos de Lícia na Orla das Maravilhas e Awakening Performance. Estruturas circulares utilizadas em *#LiveLivingPerformanceProject*. Concepção: Carolina Berger. Desenho e direção de arte: Laura Carvalho.

Os mandalas, presentes em várias culturas e em sistemas de pensamento voltados para o estudo do indivíduo, conseguem, em primeira instância, traduzir a ideia de Flusser de que na esfera as paredes extremamente grossas estão organizadas de um modo complexo e esta organização precisamente é uma incógnita. À explicação de Flusser, podemos somar que as mandalas são estruturas simbólicas simétricas e, por este princípio, representações harmônicas do que Artaud ainda chama de "imensidão inteira". Equivale, pois, a um corpo com força e coesão, com capacidades de razão e intuição, completo na percepção do uso de suas capacidades, como uma imagem psicagógica gerada para significar a "(…) presença divina no centro do mundo."[74]

> "O mandala é uma imagem ao mesmo tempo sintética e dinamogênica, que representa e tende a superar as oposições do múltiplo e do un, do decomposto e do integrado, do diferenciado e do indiferenciado, do exterior e do interior, do difuso e do concentrado, do visível aparente ao invisível real, do espaço-temporal ao intemporal e extra-espacial."[75]

As relações, as camadas, a estrutura circular, o centro, a possibilidade incalculável de combinações, entre outros aspectos visíveis da mandala entram em diálogo com os modelos e interpretações do corpo, ou da experiência do corpo, proposta pelos dois autores que aqui relacionamos.

Nos mandalas que pensamos para cada uma das performances de *#LiveLivingPerformanceProject* o corpo e a tríade feminina é o centro, e as telas ou superficies de projeção compõem as camadas mnemônicas da mente corporificada, bem como fundam a concepção expressiva que relaciona a composição corporal aos quatro ou cinco elementos da natureza ao qual cada obra refere-se. Referimo-nos ao éter, ar, água, terra e fogo, reconhecidos em muitas filosofias, sistemas de pensamento e mitologias como componentes de nossa corporalidade e não dualidade. Basta pensarmos nos mitos de inúmeras culturas que são relacionados com elementos, no caso de nossa pesquisa, na mitologia afrobrasileira, teremos a força e fruição das águas personificada em Iemanjá e Oxum, assim como o ar é relacionado com capacidade de ação, na figura de Iansã.

---

[74] Em CHEVALIER, Jean et CHEERBRANT, Alain. (Org.) **Dicionário de símbolos:** mitos, sonhos, costumes, gestos, formas figuras e números. 24a. Edição. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009. p. 585.
[75] *Ibid.*

Em *#LiveLivingPerformanceProject*, o sujeito real e suas representações – *alterego* e heterônimo literário - compõem a mente corporificada do performer que concebe e comanda a poética. Quem funda a poética é o centro e o elo entre público e recursos expressivos, equivalendo ao “espaço vazio” ou a “imensidão inteira” com a qual há inúmeras relações de *feed-back* complexas estabelecidas através das ações.

Figura 5 e 6 – Círculo de sal e telas circulares onde vídeos são projetadas formam imagem de mandalas em *Lícia na Orla das Maravilhas.* Fonte: Divulgação Mostra *Curta-Se Live Cinema* – Aracaju – 10/2013

A partir desta forma circular do mapa corporal, a primeira modalidade de presença é estabelecida na relação entre o sujeito e os seus meios de expressão e ação. O círculo ou espiral tido como forma real de nossas conexões em muitas culturas permite intersecções entre o sujeito e os espaços com os quais ele estabelece relações. Pela magia de sua composição, o mapa do corpo de Flusser é aqui equivalente ao manda por demonstrar uma "(…) interiorização cada vez mais elevada da vida e através de uma concentração progressive do múltiplo no uno: o eu reintegrado no todo, o todo reintegrado no eu."[76]

Nas artes da performance, entretanto, acreditamos que esse meio não precisa ser visível e formalmente circular. É por si o universo de realização cênica, aqui tratado como "espaço performático", no qual o artista produtor não está separado de seu material de trabalho e do público.

É o que C.G. Jung designa como uma representação da *psique* humana, aqui equivalente à mente corporificada do performer, um espaço harmônico organizado para produzir afeto com o público e entre o público.

Ou seja, o espaço performático envolve um todo no qual materialidade corporal, composta pelas premissas conceituais e expressivas da obra, e o dispositivo técnico instaurado pelo performer formam a poética de execução da obra.

|2.2.b|

Embodiment: corporalidade fenomênica e o "estar-no-mundo"

Erika Fischer-Lichte[77] intensifica o sentido singular do meio "corpo" como concretude edificante da concepção de presença quando cita a expressão de Helmuth Plessner para quem o corpo é "o material da própria existência."

A partir das reflexões de diversas correntes históricas da teoria e da prática teatral, especialmente de dramaturgos mentores de correntes, métodos e técnicas de atuação, como Jerzy Grotowski, a autora traz à tona, como ponto de partida, a tensão que se dá entre o corpo fenomênico do ator e seu estado físico "estar-no-mundo".

---

[76] *Ibid.*, p. 586.
[77] 2011, p 157. No capítulo dedicado à produção performativa da corporalidade – Parte I – Corporalidade.

Erika define esse corpo fenomênico como um corpo energético moldado a partir de técnicas definidas em movimentos corporais e modos de falar rítmicos. Tais técnicas prozudem uma energia, ou uma situação de tensão e improviso suficientemente intensa, a ponto do público sentir e mover-se até formar seus próprios “corpos energéticos”. O ritmo produz uma defasagem na percepção do espectador que o coloca em um estado limiar no qual novas tensões são permanentemente geradas.

Como exemplo, a autora cita técnicas de Grotowski como a afluência simultânea entre impulso e reação que suscita no espectador a impressão de uma atualidade singular, o capacitando como parte da obra, como um produtor de energia por si mesmo. Em audiovisual, semelhante efeito poderia acontecer a partir de técnicas de *slow motion*, com a gradação de ritmo e repetição.

Isso significa que técnicas relacionadas à separação de ator e personagem podem também ser descritas como práticas de geração de presença. E são essas técnicas que capacitam o ator para gerar seu “corpo fenomênico” como “corpo fenomênico energético” e incitam o espectador a sentir-se como parte da mesma organicidade.

Nessa perspectiva, a presença torna-se ligada à investigação dos aspectos expressivos e dos mecanismos técnicos fundantes da corporalidade na realização cênica. Seu interesse radica, fundamentalmente, em como a corporalidade produz a percepção do performativo para o espectador.

Segundo a autora, os fenômenos e os processos de geração e percepção da corporalidade são fatores decisivos nos quais uma tensão manifesta-se. Tal tensão radica na zona entre geração – pelo ator - e percepção - pelo público - da corporalidade, lugar (ou meio) no qual ela encontra o problema central para analisar o fenômeno da presença. O diálogo entre diferentes conceitos de presença erige a análise desta tensão.

O primeiro aspecto da presença, a corporalidade, ou o termo *Embodiment,* começa a ser discutido na segunda metade do século dezoito e, naquele então, dará forma às discussões metodológicas vinculadas às artes da atuação. O termo pode ser traduzido como “encarnação”, uma palavra que em diferentes idiomas está relacionada à manifestação através de uma personificação inspirada na percepção, surgimento e representação de algo que é “revelado”. Nesse sentido, a presença

acontece, portanto, primeiramente a partir da realização de um estado mental que deve ser expressado através da gestualidade do corpo.

Quando relacionada a uma representação teatral, a "encarnação" deve dar conta de evidenciar com a maior precisão possível o que o autor da dramaturgia quer expressar linguisticamente. Sentimentos, estados de ânimo, emoções, características de caráter e a persona dramática devem tomar lugar no corpo fenomênico do ator.

Essa corporalidade fenomênica está relacionada, primeiramente, a uma concepção literária de um "corpo semiótico". A gestualidade e os hábitos do corpo físico do ator devem ser eliminados até chegar a um estado "puro" – semelhante a uma neutralidade - que traga à tona os significados depositados no texto e transmita para o público a presença nele criada.

Nesta concepção, questionada já em princípios do século XX por teóricos como Georg Simmel[78], há uma preponderância da natureza material do corpo humano e a "(…) encarnação pressupõe, pois, uma prévia "desencarnação" (…) na qual os gestos, os movimentos e os sons articulados que o ator produz podem ser transitórios, mas os significados que expressam com eles existem para além da fugacidade de estes signos."[79]

Ou seja, neste ponto de vista, correlacionado com a *persona* dramática, o ator deveria encarnar o personagem constituído linguisticamente no texto na medida em que seu próprio corpo real perde força e converte-se em um *analogon* da personagem.

Já em princípios do século vinte, outros autores, também citados por Erika[80], entre eles os diretores de vanguarda como Meyerhold, Eisenstein e Tairov, concebem outra interpretação da tensão entre atuação e materialidade do corpo do ator. Com uma concepção mais maleável - mas não menos vinculada ao surgimento de um sistema e sua ideologia - estes artistas e intelectuais de vanguarda pensavam o corpo do ator como um material infinitamente moldável e controlável. Embora voltados a um mecanicismo sistêmico, eles já não limitavam a ação dramática à representação do que o texto evidenciava.

---

[78] *Apud* Fischer-Lichte, pg. 163.
[79] *Ibid.*
[80] *Ibid,* p. 166.

Meyerhold[81], especificamente, lançava ao ator a possibilidade de organizar seu próprio material, ou seja, acreditava em sua capacidade de aproveitar convenientemente os meios expressivos de seu corpo.

> "(…) Na pessoa do ator confluem o organizador e aquele que será organizado (ou seja, o artista e seu material). Expressado em uma formula seria o seguinte: N = A1 + A2, onde N é o ator, A1 é o constructor, que tem uma intenção determinada e que dá instruções para que se leve a cabo o que se quer, e A2 o corpo do ator, que executa e realiza a tarefa encomendada pelo constructor (A1). O ator deve adestrar seu material, o corpo, de tal maneira que possa executar as tarefas encomendadas desde o exterior pelo ator ou pelo diretor."

Segundo análise de Fischer-Lichte, esta visão segue tendo características inerentes ao conceito de encarnação, particularmente mantendo a tensão Ser-corpo e Ter-corpo. Mas soma-se aqui o princípio de que o ator tem a capacidade de total controle sobre o corpo.

Os diretores, fascinados com os aspectos funcionais e estéticos dos sistemas maquínicos partiam portanto, de uma concepção mecânica da gestualidade do corpo. Tal controle levaria ao contágio do público, que ao presenciar a capacidade do ator em expressar determinados estados mentais e sentimentos, é fisgado e levado a um estado de excitação.

Para Meyerhold, o ator seria um criador de novos sentidos através da sua corporalidade e esta capacidade geraria um efeito direto no corpo do espectador. Seu conceito vai além da ideia de "encarnação" do enunciado textualmente na medida em que parte do princípio de capacidade de execução, associada à força corporal e à percepção dos efeitos gerados em dado contexto espaço-temporal.

---

[81] *Apud* Erika Fischer-Lichte, p.166.

|2.2.c|
Mente corporificada

A experiência corporificada também foi além do princípio de "encarnar" uma representação textual a partir da forma como Jerzy Grotowski definiu a vinculação entre ator e seu papel na indissociação entre Ter-corpo e Ser-corpo. É neste vínculo entre atividade do ator e energia por ele criada que Grotowski traz à tona a definição de "Mente Corporificada" (*Embodied Mind*) cujo significado é "deixar que o próprio corpo apareça como algo mental (…) fazer com que a mente apareça através de seu corpo ao conferir-lhe capacidade operativa."[82]

Em sua obra "O Teatro Pobre"[83], Grotowski defende um método no qual performar ou atuar é tanto Ser-corpo quanto Ter-corpo. É uma capacidade de executar o "ato solene e profundo de revelação. […] É como um passo até o mais alto do organismo do ator no qual a consciência e os instintos estarão unidos." A materialidade corporal do ator em cena torna-se um corpo carnal e espiritual ao mesmo tempo.

Erika aponta que a insistência nos efeitos da presença através do corpo do ator e ator e consequente sensação física no espectador de experimentá-la provém não de um fenômeno físico, se não mental. Tal fenômeno tem relação com a consciência, e é um processo intemporal que acontece tanto dentro quanto fora do transcurso do tempo.

Sua tese estará em sintonia com nossa tese de modalidade sincrética de experiência, a partir da mesma ideia de consciência lançada por Roy Ascott.

Ela defende a tese de que a presença é um tipo de fenômeno sobre o qual não podemos nos dar conta recorrendo a categorias da dicotomia corpo-mente ou corpo-consciência.

Em ambos, a presença acontece primeiramente quando o ator gera o seu corpo fenomênico ou energético para si mesmo, na *Embodied Mind*, a partir de uma concepção de que um ser em que um corpo e mente ou consciência são

---

[82] *Apud* Fischer-Lichte, p. 169.
[83] *Apud* Fischer-Lichte, p.170.

absolutamente inseparáveis, um ser em quem ambos estão dados de antemão como uno.

Então, como lugar da percepção de “si mesmo” e logo da consciência, quando em situações de compartilhamento, a mente corporificada (*Embodied Mind*) serve para atores e espectadores. Aos atores atribuímos a presença na performance, pois é em presença do ator que o espectador experimenta, sente o ator, ao mesmo tempo que sente a si mesmo como parte desta mente corporificada. Ambos formam uma única consciência de seres em permanente devir. A energia circulante é percebida pelo público como força transformadora e vital.

Essa presença, então, suprime a dicotomía entre corpo e mente, e ao anular esta condição materialista de separação, surge a possibilidade de ator e público de experimentarem juntos suas mentes corporificadas.

Na presença não há mente sem corpo, e a mente articula-se no corpo e como corpo. Algo simples torna-se acontecimento: a singularidade de sermos todos mente corporificada. Significa experimentar o outro e experimentar-se como mente corporificada e viver, a partir desta experiência ordinária algo extraordinário, transformador, transfigurador.

Enquanto o conceito de aura enfatiza esta transformação no momento do encantamento, o conceito de presença orienta-se mais ao que chama atenção do ordinário, da forma como aparece, como algo é manifestado fisicamente e que por esta forma de manifestação converte-se em acontecimento. Por isso Erika não compara auratização e presença pois centram-se em aspectos e momentos diferentes do mesmo processo que transforma o espectador.

Consideramos a relação de seu conceito de *Embodied Mind* como um modo de conceber o corporal como espiritualizado, em estado de troca e não separação. Ou seja, a partir desta concepção de não dualidade pela sintonía produzida na execução de ações semelhantes, voltadas ao afeto coletivo ou formação de consciência, vislumbramos a relação entre presença ritual e presença em artes do corpo. Para além dos preconceitos advindos de uma concepção racionalista e materialista de seu significado, o espiritual não é pensado como transcedência ou conexão com o divino e sim vinculado às capacidades mentais individuais como parte das coletivas, tal como as filosofias orientais e muitas práticas espirituais há muito concebem a indissociação corpo-mente.

|2.2.d|
Quiasma

Outra interpretação do termo *Embodied Mind* como consciência corporificada é articulada pela fenomenologia ou pelas ciências cognitivas. A partir da ênfase da materialidade do corpo no substantivo "carne" Merleau-Ponty[84] traz o conceito de "entrelaçamento" ou "quiasma" como uma sobreposição entre percepções e capacidades intelectíveis acontecendo até chegar a realizações corporais.

A primeira camada dessa interpretação acontece no sentido da visão. Merleau-Ponty associa a capacidade intelectiva, e como consequencia a ação, primeiramente ao visível. Ele formula, nesta relação, um "enigma"[85] que parte da seguinte lógica de simultaneidade e percepção:

> (…) meu corpo simultaneamente vê e é visto. Aquele que olha para todas as coisas e para os outros também está olhando para si mesmo. A partir do alcance de sua visão, o indivíduo está reconhecendo no que vê o "outro lado" de sua capacidade de olhar e agir. Ao perceber a si mesmo olhando, o sujeito poderá ver a si mesmo agindo e tocando. Estar presente é ser visível e sensível, em primeiro lugar, a si mesmo.

A visão passa ser concebida como princípio de operação do pensamento e, consequentemente, como fundante de nossa percepção. Em outra camada, logo, vem o afeto. Como eu vejo o outro afeta como eu me vejo no mundo, e, desta forma, compõe minha corporalidade e minha presença no mundo.

Fundamentalmente, a visão tem, portanto, um estatuto de origem da corporificação anterior à concepção mental. A materialidade do corpo passa pela captura de como nossas ações são afetadas pela minha visão das pessoas e das coisas em meu mundo.

---

[84] Em MERLEAU-PONTY, M. **O visível e o invisível.** São Paulo: Perspectiva, 1984.

[85] Em "Eye and Mind" (*Apud* Kozel, Suzan Kozel, p. 37) Merleau-Ponty interpreta "The enigma is that my body simultaneously sees and is seen. That which looks at all things can also look at itself and recognize, in what it sees, the "other side" of its power of looking. It sees itself seeing; it touches itself touching; it is visible and sensitive for itself."

Com nossa visão e percepção de nós mesmos realizadas, poderemos afetar o outro que também sentir-se-há afetado. A forma como vemos será a forma como seremos vistos. E assim nós tocamos e somos tocados por objetos e outros seres.

Interpretamos que esta perspectiva de interdependência, em camadas voláteis, formando um emaranhado entre o "como" me vejo e crio afeto em relação às coisas e os outros compõe a capacidade de produção de presença como performer.

|2.2.e|
Viver a si mesmo no objeto

Em seus escritos sobre ética e liberdade, Spinoza lança a celebre frase na qual enfatiza que para entender algo é preciso entrega.[86] Através dos sinônimos positivos que assume, como dedicação, tributo, ação de apresentar e pertencer a algo ou alguém de forma harmônica, a entrega pressupõe uma completude, um empenho mental e corporal motivado pelo entusiasmo da realização que nos faz compreender suas motivações.

A completude dá-se na não dualidade, na não separação entre o significado e o valor afetivo do ato. Com a mente, o sujeito engendra a potência realizadora dos pensamentos, e com o corpo, o poder do movimento, da ação, ou a dimensão material da entrega.

Spinoza busca entender o sentido da liberdade e do livre arbítrio na ética através da entrega como ato de perseverança. Tal ato determina nossa própria natureza. Quando ativo e voltado para a existência do próprio indivíduo, a entrega pode ser ativada primeiramente para fortalecer a própria essência e, a partir desta potência, criar o poder de influenciar os outros. Há uma relação de contiguidade, no sentido que ela promove uma fruição entre a ordem natural e o desejo humano.

Em seu entendimento da liberdade, o conhecimento do todo – equivalente à Natureza, Deus ou Ser Humano - e a própria existência estão conectados. Tornar-se e "Ser" é proporcional a nossa capacidade de sustentar e incrementar nossa existência a partir da forma como nos relacionamos com os outros. Quanto mais promovermos a atividade do outro, mais florescemos nossa capacidade de

[86] A famosa frase é "To understand something is to be delivered of it".

empoderamento do que somos. É neste fluir contínuo, nesse lugar de sintonia que se move e avança nossa capacidade de criar-se e, como consequencia, de criar; de libertar-se e de libertar.

Bergson[87] dialoga com esta concepção ao definir a criação, em uma visão que consideramos complementar o sentido de entrega e entendimento de algo concebido por Spinoza, aqui pensado como princípio da presença. É o que Astrid Sayegh[88] interpreta como uma criação através da qual o sujeito se dá o conhecer, não somente pelo *ver* ou *imaginar*, mas pelo "*viver* a si mesmo no objeto", sendo "artífice de si e partícipe do todo".

> "*Criar* passa, pois, a ser ao mesmo tempo *criar-se*, na medida em que não mais se distinguem a consciência do objeto e a consciência de si mesmo; na medida em que, através da duração constitui-se nossa bagagem temporal de crescimento interior, de novidades, que superam mas que ao mesmo permanecem em nossa memória – não psicológica, mas desta vez espiritual e ontológica."[89] (...)

Então, conhecer-se e conhecer algo para Spinoza tem relação com entrega e perseverança. Aproximamos sua concepção ao estudo de Bergson sobre a intuição para demonstrar como diferentes palavras adquirem existência primeiramente a partir de definições relacionadas com o que motiva a experiência. E logo, a partir problematizações, conceitos, crenças de um sistema de pensamento, ou fundação de teorias de um campo científico, elas comunicam e interligam com a potência de uma ação. São ferramentas de conexão e formam ações com potencialidade de serem instauradas para e entre seres humanos.

Astrid Sayegh interpreta o conhecimento de algo a partir do princípio de intuição de Bergson, relacionado com a capacidade do sujeito de identificar-se ou simpatizar, e não somente captar a unicidade e natureza original de um objeto ou outro sujeito.

A intuição e a entrega aproximam-se na medida em que constituem o conhecimento, vinculado ao ato de unir-se ao objeto corporal e mentalmente a partir da compreensão de si mesmo.

Esta compreensão da relação entre entrega e intuição como integradas em um processo de identificação entre o conhecimento de si mesmo e a capacidade de

---

[87] Segundo interpretação de SAYEGH, 2008, p. 27.
[88] *Ibid.*
[89] SAYEGH, 2008, p.27.

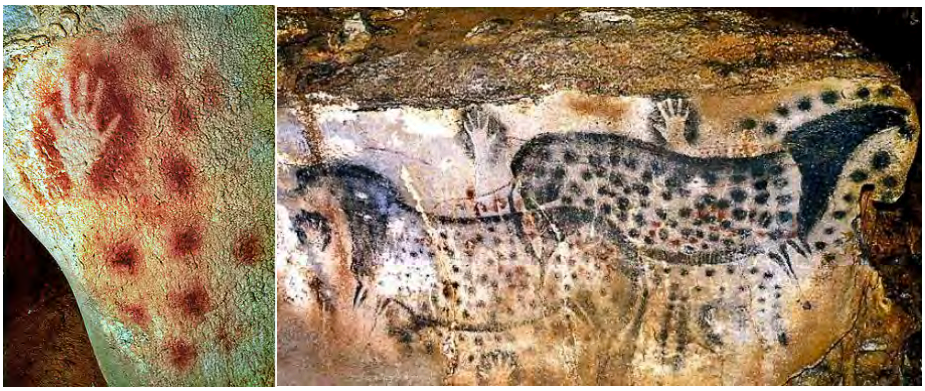
ação para tornar-se artifice compõe o cerne da segunda modalidade de presença possível na experiência humana com a “coisidade do mundo”.

Para demonstrar que os atos humanos de criação de imagens a partir de bases tecnológicas demanda essa condição corpóreo-mental, devemos retornar à representação da sensibilidade humana que existe desde o Paleolítico (60.000 a 20.000 a.C.), quando o ser humano começa a pintar, nas mais profundas cavernas, em experiências rituais, figuras reproduzindo suas ações no mundo.

Em geral, as pinturas rupestres constituem-se de exposições visuais de ações sequenciadas do processo de sobrevivência e podem ser consideradas representações iniciais da formação de um sistema tecnológico e social, demonstrando uma identidade – a mão negativa e o traço de quem executava o desenho – e ações de coragem e subsistência - grandes animais sendo capturados.

A materialização visível de ações e memórias em uma tela natural – a rocha - através do emprego de um material específico nesta superfície forma um conjunto de imagens que com a distância do tempo histórico e da análise podem ser vislumbradas tanto como documento dos traços do corpo pré-histórico quanto como reproduções abstratas do imaginário de um estágio da formação da cultura humana. Ambos os tipos de imagens só tornaram-se possíveis através da experiência de seus artífices com os meios empregados.

Hoje podemos assinalar tais imagens como parte de um processo de ensaio e teste possível graças às habilidades corporais vinculadas a processos mentais de quem as executou. Por mostrarem evidente relação com ações de sobrevivência dos seres humanos naquele então – a caça de grandes animais - o ato corporal de produzi-las com pigmentos que possibilitam sua fixação em úmidas pedras das cavernas torna-se uma duplicação de ações visualizadas ou (o que é mais provável) executadas anteriormente por seus criadores. Há nestas imagens um saber, um conhecimento prévio, uma memória, uma ação e sua consequente marca mediada por ferramentas que estendem a relação de uma presença ativa com a representação da existência sensível.



Figuras 07 e 08: Pinturas rupestres em Gruta de Peche Merle, na França.[90]

Além deste aspecto de duplicidade da ação em uma intepretação visível posterior em uma superfície, em grande parte das pinturas rupestres destaca-se uma sequencialidade, que potencializa o efeito de ação como movimento, acrescentando a aparência de duração linear para o observador.

Figura 09: *O caçador e o mamute*, em gruta de Perche Merle, na França.[91]

A repetição ou duplicação da experiência física figura, então, em dois aspectos expressivos. É tanto tentativa de reprodução de objetos tangíveis quanto de descrição continuada ou sequencial de algo observado na experiência de sobrevivência.

Para conseguir o efeito sequencial e visível, nas profundas, gélidas e escuras cavernas, os pintores - que geralmente eram xamãs em ritos de iniciação masculinos - precisavam articular um sistema de artefatos como uma tocha para

[90] Fonte: Wikipedia. Imagens disponíveis em https://es.wikipedia.org/wiki/Gruta_de_Pech_Merle Acessado em 28/10/2015

[91] Disponível em http://www.arquipelagos.pt/arquipelagos/imagePopUp.php?id=4435 Acessado em 28/10/2015

iluminar e esquentar o ambiente; um recipiente para colocar o pó pigmentado, obtido na natureza e provavelmente resultante de misturas de substâncias; o muro-tela onde estampar seus feitos; uma mão-modelo e o sopro do artista.

Entre a lembrança das cenas reais que fundariam o rito e execução da impressão de seus traços na superfície-tela, o artífice deveria estar presente e usar de forma hábil todos os artefatos por ele escolhidos.

Como expõe Dubois, a partir de leitura baseada em antecedentes da filosofia destas impressões pictóricas pré-históricas do estar e agir no mundo, esta experiência produtora de imagens implica uma *Techné*, ou seja, um ato de fabricação de artefatos que precisa tanto de ferramentas, regras e condições de eficácia quanto um saber.

Quando refirimo-nos à *Techné*, portanto, pensamos tanto no saber como na concepção operacional do termo, na qual para cada produção artística há o pressuposto de uma técnica. Há um conhecimento adquirido pela repetição que possibilita entender o modo de funcionamento eficaz do aparato e há um pensamento vinculado à necessidade de um resultado visível concreto.

Além desse aspecto relacionado à eficácia do método e da criação, as imagens das pinturas rupestres demonstram que cultuar a natureza e cultuar a si mesmo em ação eram representados juntos – em duplicidade - e carimbavam a presença dos homens como agentes na própria realidade, já formando os primeiros traços de performatividade como lugar com dupla formação - tanto como de descrição abstrata – relacionada ao mental e conceitual; quanto de afirmação material – ligada à reprodução corporal e palpável de universos sensíveis.

Kozel [92] defende que o conceito de *Techné* não somente remete às atividades e habilidades mas também equivale à convocar, à *poiesis* como processo e, desde a filosofia de Aristóteles, está ligada à *episteme*, remetendo a um sentido operacional e processual do conhecimento. É a partir do processo de instauração da poética que o artista ou artifice reconhece a *Techné* necessária para revelar a expressividade inerente à relação tangível no trabalho entre seu(s) conhecimento(s) e sua(s) habilidade(s).

---

[92] KOZEL, Susan. **Closer:** performance, technologies, phenomenology. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology (MIT), 2007.p. 73.

Sua interpretação da *techné* demonstra uma modalidade ou forma de domínio de uma técnica alicerçada na experiência. Segundo sua concepção, construída através da fenomenologia de Heidegger, para entender a relação entre *techné* e *episteme* é fundamental analisar certas questões inerentes ao ato produtivo. A partir da filosofia de Heidegger, quem funda sua visão do vinculo entre *techné* e *episteme* como formas de conhecimento necessárias à produção da arte, há uma expansão da ideia de habilidade, da instrumentalidade e da produção. Nesta ampliação, o que está oculto é revelado, pois a partir do profundo entendimento da técnica, a partir de um envolvimento físico alcançamos uma responsividade do sistema que está sendo manipulado. A *Techné* nos absorve, então, trazendo à tona a tecnologia como um modo de sua dimensão reveladora. E a atividade humana de tornar as coisas palpáveis através da tecnologia é uma modalidade especifica de um conjunto de práticas deste domínio mais amplo.

Segundo sua concepção, então, a técnica está relacionada mais diretamente às habilidades e ao conhecimento, tornando o artifice ou artista um *expert* no seu campo. Mas há a necessidade da *episteme* para formar algo novo, revelador e, portanto, poético. Ambas juntas, em um processo, abrem as possibilidades de criação, fundando a característica reveladora da obra.

O conceito de *Techné* endereça-nos às atividades, habilidades e equivale também à convocar, à *poiesis* como processo e, desde a filosofia de Aristóteles, está ligada à *episteme*, remetendo a um sentido operacional e processual do conhecimento. Entrega, intuição, *techné* e *episteme* ou dedicação, associação, prática e conhecimento formam o conjunto de noções fundantes da segunda modalidade de presença, a qual manifesta-se a partir de nossa habilidade de entender as coisas do mundo a partir de nossa compreensão de como manipulá-las para transformar sua materialidade.

Juntas formam a segunda camada de compreensão da presença, quando deixamos de relacionarmos somente com nossa corporalidade como indivíduos e passamos a modificar nossa realidade a partir da ação criativa.

A partir da poética, ou seja, do complexo de conceitos correlatos e significados que usa para organizar palavras, gestos, artefatos e imagens no sistema conceitual e cultural onde circula, este *Self* torna tangível sua percepção da corporalidade como manifestação da própria presença e, como consequencia, da

sua relação com o que Flusser[93] chama de “geleia amorfa” - o mundo material ou o mundo dos fenômenos. Com um saber que adquire a partir do uso das ferramentas da palavra – escrita e falada; do gesto –fundado em repertório que recolhe de diferentes sistemas; das variações do movimento; e do som – voz e instrumento, o *Self* adquire o saber necessário (*techné*) para agir e alcançar uma ressonância no mundo externo. Assim é constituída a primeira modalidade de presença, de nossa relação com a mente corporificada e suas capacidades de expressão. De forma esquemática, podemos resumir o que entra em jogo nessa primeira modalidade de presença da seguinte forma:

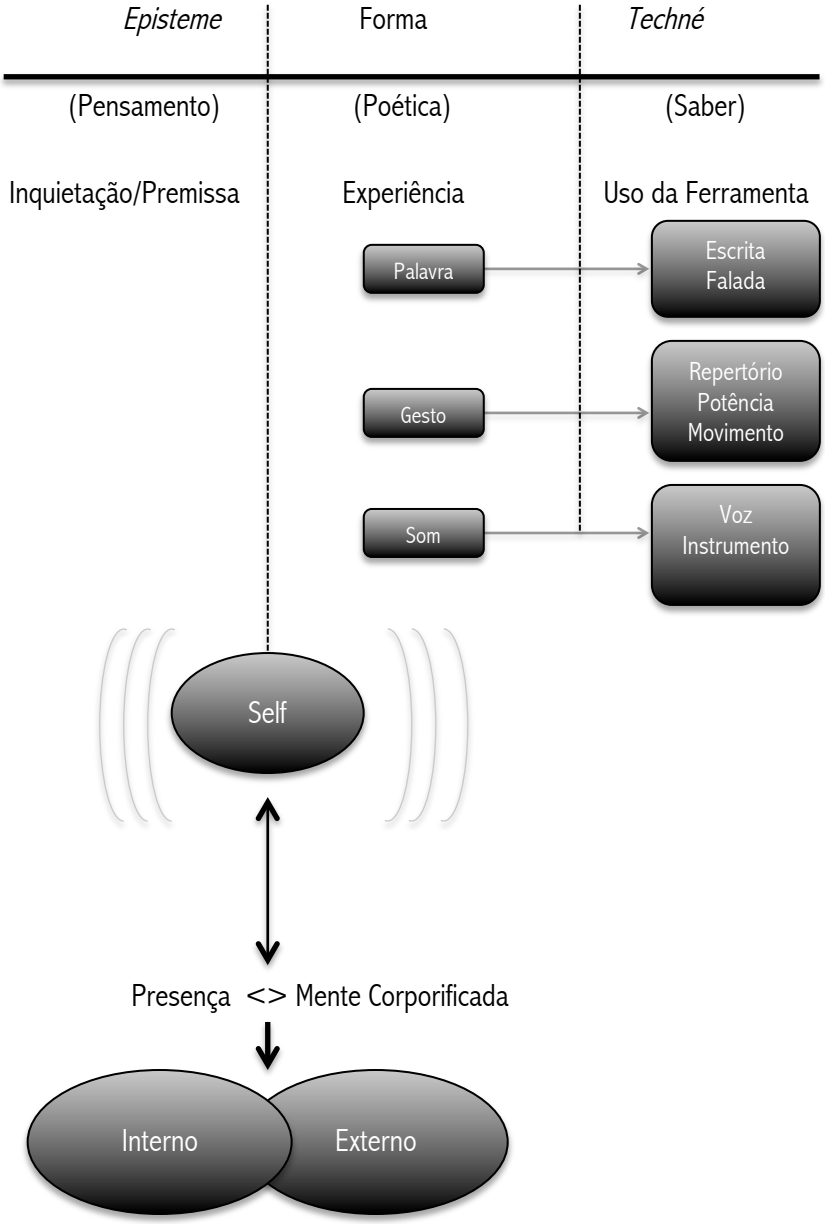


Figura 10 - Ilustração – esquema com estrutura da 1a modalidade de presença

[93] 2013, p. 15.

Existe um *Self* que é central. Um “si mesmo” que descobre as capacidades de seu corpo com o esforço cujo objetivo é construir uma premissa para a sua obra capaz de sanar e transmitir ao público suas inquietações e propósitos. A relação primordial com a corporalidade forma-se e oscila entre *episteme* (saber ou pensamento) e *techné* (saber produtivo), dependendo de como irá conduzir suas ações. Ambos estão conectados aos meios onde circula, em sua trajetória de exploração das capacidades de concretizar sua mente corporificada. Os resultados estão, portanto, perpassados por suas relações com o meio externo.

|2.2.f|

A fundação da mente corporificada: o “si mesmo”

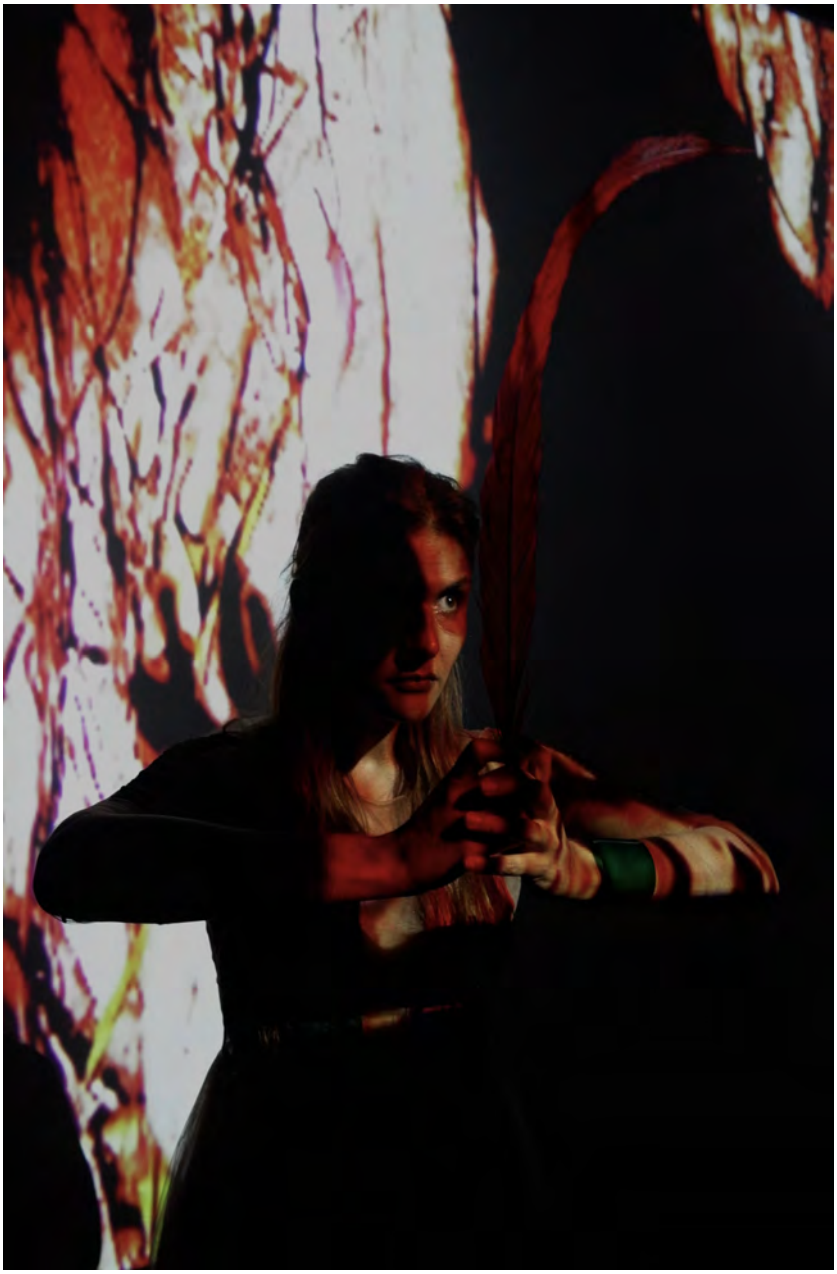


Figura 10 – Registro de Performance do Despertar (Awakening Performance) em estreia internacional na LASALLE College of the Arts (Singapura). Agosto 2015. Fonte: divulgação LASALLE College of the Arts.

Com a revisão de detalhes de diferentes teorias voltadas à compreensão da própria corporalidade, bem como a partir de participação como criadores e observadores de performances de *Live Cinema* e multimídia, chegamos à fundação do conceito de primeira modalidade presença através da compreensão da relevância da expressão mente-corporificada (*Embodied Mind*).

Primeiro, então, o performer deve compreender como corporificar suas premissas nos seus gestos e na relação de sua corporalidade com o dispositivo técnico por ele organizado. Ele deve estar percebendo, vendo, concebendo e gerando para si mesmo afeto visível e sensível em relação a sua corporalidade e as suas emoções. A partir deste afeto, desta experiência de voltar-se para para si mesmo, o artista adquire a capacidade de expressão de uma poética possível através da colocação de sua corporalidade na obra. Seja a corporalidade recurso expressivo em gestos significantes – no caso da performance multimídia que envolva dança ou atuação, ou simplesmente como meio de execução de propriedades sonorovisuais a partir de uma estrutura de *hardware* e *software* por ele organizada e manipulada em tempo real, diante do público – no caso da performance audiovisual. Seja qual for a forma expressiva desde a qual o performer concebe sua corporalidade, ele deve ser o primeiro a perceber e a agir na fundação deste vínculo consigo mesmo.

Por fim, vale lembrar ainda que o conceito de performance para autores como Renato Cohen[94] expande esta concepção de expressão cênica para espaço e tempo. Para o autor, que também concebeu e dirigiu performances, o meio externo ao qual nos referimos é uma combinação espaço-temporal. É necessário haver um atuante – que aqui é o "si mesmo", um texto, em local dado, apresentando um trabalho com artifícios específicos para um público presente e que, fundamentalmente, deve acontecer "naquele instante". Cohen também soma a performance diferencia-se de outras artes presenciais a partir de sua característica sensorial e com o latente risco do evento ao vivo, relacionando o imprevisto do ato performático com a própria realidade, emanando um sentido de "ritualização do instante presente".

Performar aqui vai além de uma capacidade operativa de materializar através do corpo as ideias de um dramaturgo. Não consideramos o universo expressivo das artes da performance um terreno no qual haja necessidade de uma narrativa, uma dramaturgia e de técnicas específicas, ligadas a alguma escola ou método teatral. E sim uma série de esforços motivados por um propósito poético que surge da compreensão do que podemos transformar na "geleia amorfa", um mundo de ilusões no qual a condição humana é moldada.

---

[94] COHEN, Renato. **Performance como linguagem e criação de um tempo:** espaço de experimentação. São Paulo: Editora Perspectiva, 1989. p. 28.

O que nos interessa, neste ponto, é fortalecer a discussão em relação ao performer como criador de sentidos através da sua capacidade de interpretação e ação do que ele mesmo pode conceber sobre sua presença na realidade promovida pela forma de sua obra.

Sua capacidade de corporificar seus processos mentais através dos artifícios fundantes de sua poética constrói a potência da corporalidade como presença que magnetiza e traz o público para o universo significante de sua performance.

A primeira modalidade de presença manifesta-se em um processo primeiramente de contato e percepção do próprio corpo em sua relação com os espaços de seus movimentos carregados de intenção e poética. A base da potencialidade expressiva desta presença é o contato com o “si mesmo” e a fertilidade que surge da experiência lapidada para alcançar uma ou mais aptidões específicas. Parte de um silêncio e de uma espécie de autoetnografia ou observação de “si mesmo” motivada pela compreensão de nossas capacidades de empatia, entrega e ação cujos resultados serão expressividade e precisão no uso dos artifícios.

Do conjunto de recursos expressivos próprios do corpo, a mente corporificada torna-se o foco. Logo, passa por etapas de reconhecimento e formulação das extensões do próprio corpo cujas nervuras serão edificantes do próprio estado cênico, seja ele mediado por meios tecnológicos ou não.

Sendo assim, entendemos a mente corporificada como efeito de um processo de contato e experiência com a primeira forma de presença, geralmente exposta como premissa das artes do corpo. É um conceito que consideramos aglutinador de sentido fundante que serve para diferentes práticas da performance.

Percebemos tal princípio ao longo de processo de revisão de teorias de autores de diferentes campos de investicação da condição humana e da expressão corporal nas artes que expressam ideias semelhantes sem necessariamente voltar-se a mesma palavra. Também observamos sua manifestação em obras de performance e na prática de instauração de *#LiveLivingPerformanceProject*, a partir da qual conclusões subjetivas surgiram, durante o processo que demonstrou, em um primeiro nível, que performar construir ações baseadas em códigos para logo desconstruí-las.

A partir dos artifícios articulados na própria obra, percebemos ser possível gerar com a expressão corporal a intenção de conectar o público às premissas de sua poética.

Ser performer é, antes, tornar-se performer a cada obra e a cada novo estado subjetivo e intersubjetivo – portanto coletivo - realizado de si mesmo para produzir uma presença instransferível mas não menos interconectada com a forma como o outro a percebe. Ser performer, além de agir em uma circunstância específica, é “existir-se” e “tornar-se” a cada experiência de troca por novas dimensões corporais e condições do “si mesmo” articulada e em si mesmo fundada.

Ao mesmo tempo, ao considerarmos o saber e a técnica sobre os objetos manipulados pelo corpo, pensamos haver na primeira modalidade de presença uma relação do indivíduo com os artefatos que já manifesta uma processualidade baseada na repetição que formará a capacidade. E conseguir realizar esta presença será o princípio de destreza necessário para a instauração da poética de qualquer trabalho artístico.

|2.3|
Segunda Modalidade de Presença
O si mesmo e a mediação maquínica

Saímos agora do “espaço-corpo” e suas habilidades com artefatos de representação da mente corporificada para passar a uma interpretação dos pensamentos fundantes das invenções óticas, especificamente quando articuladas com a corporalidade. Trata-se agora de pensar como aparatos óticos e mecânicos servem à leitura analítica e à reprodução do movimento do corpo, fundando uma modalidade de presença de prolongamento maquínico da ação humana.

Na segunda metade do Século XIX, inúmeras invenções de máquinas e sistemas mecânicos acontecem em paralelo no campo da fotografia e em experimentos e dispositivos de projeção de imagens em movimento. São aparatos desenvolvidos para estudos voltados a sistematização do movimento humano, da economia do gesto, em diferentes campos científicos que irão influenciar a cultura e a percepção do ritmo e do movimento da realidade.

Experimentos fotográficos e de aparatos óticos que formam a arqueologia das artes das imagens em movimento servirão para entender como o corpo em ação é objeto de estudo de uma série de ciências relacionadas com o estudo das capacidades humanas. O desenvolvimento técnico da análise do movimento relaciona-se a uma lógica produtiva ao mesmo tempo que acontece em paralelo com trabalhos de artistas que pesquisam o tema, como Loïe Fuller e Marie Leyton, com suas “electric dances”, cujos espetáculos e registros cinematográficos irão influenciar a dança e a performance por muitas gerações.

Seja com propósitos científicos ou com buscas poéticas voltadas ao mercado do entretenimento, artifices ou inventores da indústria da fotografia, artistas e cientistas investigam em paralelo e por vezes em conjunto as diferentes técnicas de captura e reprodução do movimento. Cada novo “aparato” testado e técnica inventada evidencia uma distinta abordagem do desenvolvimento das formas de analisar ou reconstruir o movimento.

Nesse contexto, a partir de diferentes combinatórias de equipamentos e técnicas, as ferramentas passam a ser arranjadas através de uma visão sistêmica da mecânica existente entre deslocamento e duração, e o corpo estudado é o que age em vários estado e aspectos da vida cotidiana.

Se nos aprofundamos na etimologia da palavra movimento, veremos como seu significado traz indícios do vinculo temporal de sua manifestação como presença e experiência. O movimento pressupõe o ato ou o processo de mover-se, ou seja, o deslocamento como "(…) uma variação, em função do tempo, das coordenadas de um corpo em relação a um referencial"[95]. É relacionado à atividade, à ação vivaz, à agilidade, à dinâmica e à energia como estado de entusiasmo que contagia e transforma. Como dinâmica inerente a toda presença, relaciona-se com a manifestação de nossa corporalidade em diferentes espaços não necessariamente apreensíveis em uma relação de sentido.[96]

Não só como ato de visibilidade evidente, mas também como meio de mudança, podemos pensar nos movimentos artísticos que foram, na verdade, momentos históricos de estimulantes situações criativas, nas quais comunidades de fazer organizaram-se. Exemplos são os movimentos da primeira vanguarda, como movimento modernista, dadaísta, surrealista, entre outros. Com esta característica de instigar e contagiar, o movimento, quando em atos coletivos, serviu para definir tendências, transformações, revoluções, séries de ações coletivas "(…) organizadas por pessoas que trabalham em conjunto para alcançar determinado fim"[97].

Através desta interpretação do movimento como uma expressão da experiência humana no tempo, compreendemos por quê, nas técnicas pré-cinematógrafo, a captura e reprodução de imagens moventes[98] (*moving images*) – dá-se através de equipamentos que deveriam manter velocidade uniforme, ou seja, uma reprodução visual periódica, na qual a lei de variação temporal da ferramenta serve à interpretação do fenômeno da presença através da visibilidade da corporalidade.

---

[95] Dicionário Aurélio. p. 1367

[96] O principal pensador que temos como referência é GUMBRECHT, Hans Ulrich. Em sua obra *Produção de presença: o que o sentido não pode transmitir.* Rio de Janeiro: Editora PUC RIO, 2010. O termo será amplamente discutido ao longo do texto, incluindo a formulação de suas várias manifestações, a partir de como manifesta-se nas obras citadas.

[97] *Ibid.*

[98] A palavra movente deriva do latim *movente* – adjetivo que significa que move ou que se move. Fonte: Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa.

Entre invenções de máquinas e produções de experimentos visuais, inúmeras formas de dispositivos técnicos surgem da curiosidade humana de interpretar aspectos relevantes do movimento. Em cada uma delas, o movimento é pensado a partir de seus efeitos em aspectos internos e externos de sistemas, organismos, e em diferentes formas sua materialidade. Seu efeito de transformação mobiliza a um estado de ânimo que pode corresponder a comover, abalar, mexer, emocionar, sensibilizar e tocar.

Uma noção esclarecedora para o impulso de compreensão destas formas de decomposição do movimento é a de "regimes de visibilidade", formulada por Mary Ann Doane no texto *The location of the image: cinematic projection and scale in modernity (2009)*[99]. A autora desenvolve sua investigação encima da questão "onde está a imagem?". Sua questão aqui suscita questionamentos relacionados com as formas de visibilidade e legibilidade da imagem reprodutíveis nos dispositivos pré-cinematográficos. Analisando estas máquinas originárias da perspectiva analítica do movimento, a autora observa, em relação aos diferentes aparatos, como a imagem cinematográfica tem na projeção um princípio de deslocamento para uma imaterialidade que tem a luz e a eletricidade como essência.

Nessa problematização, a autora parte de uma comparação entre os princípios de projeção dos brinquedos óticos e do cinema. Em ambos os casos, as imagens moventes surgem a partir da ilusão de movimento. A diferença é que em grande parte dos brinquedos óticos havia uma materialidade na projeção, relacionada com a própria manipulação do aparato por parte do espectador.

Nos brinquedos óticos, a projeção acontece a partir de uma manipulação individual ou em pequenos grupos, pois a escala era pequena, e algumas vezes até mesmo miniaturizada. As projeções davam-se, portanto, em uma configuração mais caseira do que pública.

Alguns exemplos são o *Fliperboock*, o Fenaquitoscópio (1829), de Joseph-Antoine Ferdinand Plateau, o Zootropo (1834), de William George Horner, e o Kinetoscópio (1891), de Thomas Alva Edison. Todos eram pensados também como "jogos", contento desenhos de um mesmo objeto em diferentes posições e em *loop*.

---

[99] DOANE, Mary Ann. The Location of the image: cinematic projection and scale in modernity. In DOUGLAS, Stan & EAMAN, Christopher (Eds.). **Art of projection.** Ostfildern, Germany: Hatje Cantz, 2009.

Esses aparatos requeriam do público uma coordenação entre mão e olhos na manipulação da máquina, especificamente dos cilindros nos quais estavam localizados as imagens.

Figura 11 - Kinetoscópio. Fonte: Wikimedia Commons

Figura 12 - Fenaquitoscópio. Fonte: Wikimedia Commons

Figura 13 - Zootropio. Fonte: Wikimedia Commons

Os brinquedos óticos dependiam, portanto, “de uma materialidade e de uma opacidade das imagens que deveria ser tangível, e da proximidade de um único espectador/operador do aparato da imagem”[100].

Entre os experimentos, estão também os cicloramas gigantes, pinturas panorâmicas com primeiros planos de animais na parte central da tela, ou dioramas com efeitos de luz que causavam uma impressão realista às pinturas. Já nos zootropos acrobatas podiam ser vistos dançando e performando, revelando diferentes composições possíveis do movimento humano.

Entre os aparatos, o *Kaiser Emperor Panorama*, inventado por August Fuhrmann, combinava fotografia e ilusão tridimensional. Um motor elétrico trocava slides em cada pequeno intervalo de segundos. Em olhos mágicos (*peepholes*) o público via instantes de realidades exóticas monocromáticas ou coloridas manualmente.

Em combinações de fotografia e efeitos de ilusão tridimensionais, estes aparatos transformavam várias imagens fixas em um movimento composto não só pela sua mecânica, mas também por rastros lumínicos. E o público podia manipular uma sorte de presença do imaginário, como os homens e mulheres do paleolítico que entravam em cavernas com suas tochas e ao mover-se, reconheciam o universo mágico composto de figuras moventes e feixes de luz.

---

[100] *Ibid.*

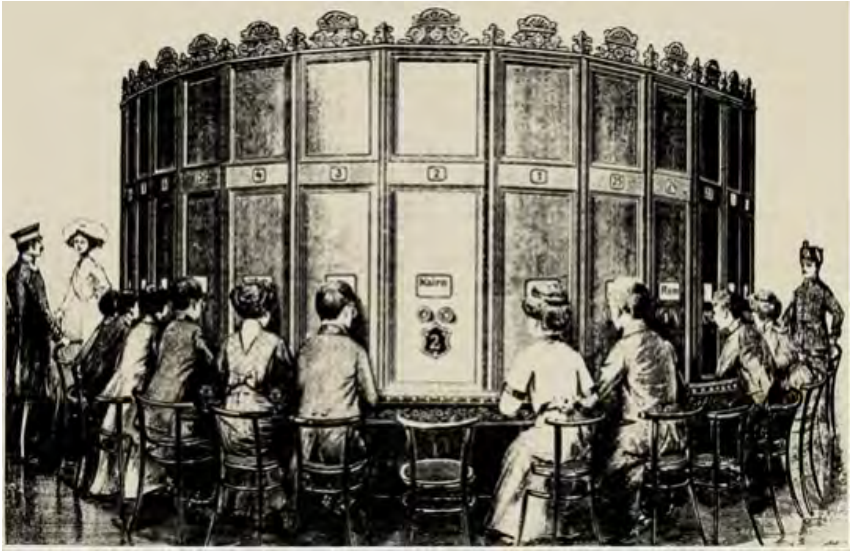


Figura 14 - Ilustração do *Kaiser Emperor Panorama*. Fonte: Wikimedia Commons

Figura 15 - *Kaiser Emperor Panorama,* no Museum of Contemporary Art, em Cracóvia (Polônia). Fonte: Wilimedia Commons[101]

A reprodução fotográfica irá impressionar e aproximar o público a uma compreensão de segmentação lógica do movimento, própria da realidade industrial e da ciência. Até aproximadamente 1890, a captura dos instantes de movimento de cenas cotidianas eram possíveis através de equipamentos de pequeno formato. Era necessário que a câmera tivesse um obturador confiável e que a superfície de impressão fosse hiper sensível. Muitos estudos e evoluções no processamento fotoquímico deveriam acontecer até movimentos mais rápidos serem capturados com mais precisão, sem deixar rastros.

[101] Link https://en.wikipedia.org/wiki/Kaiserpanorama#/media/File:Schindler%27s_Factory,_Kraków,_Kaiserpanorama.jpg. Acesso em: 24 out. 2015.

Com uma habilidade e aparatos específicos, reprodução do movimento, gesto e tempo da ação combinavam-se criando uma realidade artificial que leva a uma outra temporalidade de percepção do movimento, ou seja, da própria presença no espaço real. O público do século XIX tinha a oportunidade de ver representações cada vez mais realistas do mundo e de aspectos de suas vidas cotidianas e também tinha acesso à magia de movimentos visualmente narrados. Entre o realismo científico de análise do movimento e a magia dos efeitos lumínicos tridimensionais, o conteúdo das histórias era transmitido.

|2.3.a|
Marey e Eadweard Muybridge: métodos de estudo do deslocamento do corpo humano

Um dos principais inventores a conseguir reproduzir o movimento de forma realista, ou seja, registrando com cada vez mais precisão o deslocamento e gestos humanos em uma duração uniforme, será Eadweard Muybridge.

Consideramos importante detalhar a descrição de seu método de trabalho para demonstrar como o seu pioneirismo funda uma série de descobertas significativas tanto para a ciência quanto para a arte. O detalhamento do desenvolvimento dos seus experimentos ajuda-nos a demonstrar as variáveis envolvidas na sua operacionalização e a visualizar a relação entre pesquisa e processo de instauração de poética que há em seu trabalho.

Todo o processo acontecia entre engenharia dos aparatos utilizados, catalogação em uma base de dados e edição para posterior publicação. Também funciona para vislumbrar possíveis relações entre os métodos utilizados em trabalhos referenciais, e a forma através da qual conduzimos a instauração da poética de nosso trabalho a partir de pesquisa laboratorial.

Um empreendedor que entre EUA e Inglaterra petenteou muitos inventos, foi na Califórnia e logo em várias viagens pelos Estados Unidos que Muybridge explorou a fotografia, começando com registros de paisagens, grandes planos gerais, e criando séries de 2000 *stereo images*. Em seus álbuns como fotógrafo explorador, ele assinava com seu pseudônimo “Helios”, personificação do sol, na mitologia grega.

O estudo mais famoso de movimento de Muybridge seria o do galope do cavalo, em 1863, cuja conclusão demonstraria que em um instante as quatro patas do animal perderiam o contato com o chão. A perfeição e precisão descritivas de um movimento muito veloz para ser compreendido pelo olho humano finalmente seria alcançada. Tecnicamente, estas primeiras imagens eram quase como silhuetas, e eram um primeiro resultado dos experimentos que demorariam, de fato, 5 anos para serem publicados.

Portanto, até chegar a imagens publicáveis, sem imperfeições técnicas, que provariam o sucesso de seus experimentos sobre o movimento do corpo, Muybridge efetuou uma série de testes que tornam-se referência tanto para a fotografia quanto para a *fine art* acadêmica.

Em paralelo, o fisiologista Étienne-Jules Marey também estudava o movimento dos animais, a partir da cronofotografia (fotografia de alta velocidade). Seus aparatos de decomposição e leitura do movimento eram combinações de sensores mecânicos (para coletar dados) diretamente ligados com a parte do corpo pesquisada, e aparatos de transcrição e conversão dos dados em diferentes formas, para finalizar em inscrição em mecanismos que poderiam desvendar os movimentos invisíveis do sangue, respiração, etc. A pesquisa de Marey inicia com a gravação e transcrição de movimentos externos através de aparatos mecânicos e logo é modificada com o uso de sensores eletrônicos e óticos.

Com Muybridge, Marey inicia a captura do movimento contínuo através de captura fotográfica, concebendo a cronofotografia. A descrição do movimento é transcrita em uma série de intervalos de tempo, fazendo com que a locomoção humana torne-se um fenômeno visível, capturando o que é constante no movimento, ou seja, sua continuidade.

Muybridge e Marey encontram-se em Paris, em 1881, em um *tour* do fotógrafo para falar de seus experimentos sobre o movimento dos animais. Um comitê de universidades, entre as quais a Universidade da Pensilvânia, apoia o projeto de Muybridge, pela sua capacidade de inovação tecnológica.

O projeto envolvia estudos de fisiologia muscular do movimento, visando analisar, comparativamente, como animais e pessoas caminham, correm ou pulam.

O aparato consistia em uma câmera que captava o movimento humano e logo transferia para uma forma visual comprimida, com objetivo de reduzir a informação ruidosa do próprio objeto. As imagens que hoje vemos como

movimentos decodificados a partir de sistemas de sofisticadas roupas de neuprene com sensores aclopados, eram, nas técnicas de Marey, organizados da seguinte forma: ele escurecia o corpo humano, pintando de preto, e pintava finas linhas brancas metalizadas ou com pontos de papel que atuavam de forma a delinear o movimento em relação a fundos pretos ou neutros. Os corpos de Marey produziam, então, traços manifestados através de imagens abstratas de linhas móveis e pontos com aparência fantasmagórica.

Ao contrário da abordagem de Muybridge, que criava uma justaposição visual do corpo em relação ao fundo preto, Marey mapeava seus objetos moventes (cavalos ou corpos humanos) em uma estrutura de grade (*grid-like coulisse*) através de várias fotografias que mapeavam as ações de seus objetos, ajudando o observador a perceber as mudanças geradas nos mesmos, através do movimento.

De 1884 a 1887, Muybridge faz uma série de estudos com diferentes formatos e configurações de câmeras e também cria técnicas para capturar e desvendar as formas do movimento dos corpos. Ele constrói um sistema de captura que consistia em uma roda com orifícios girando na frente das lentes. Isto possibilitou a captura de múltiplas fases do movimento em uma única placa fotográfica.

Ele organiza os equipamentos para realizar a série de experimentos fotográficos sobre o movimento do corpo humano e dos animais, que resultam na pesquisa e publicação de *Folio Collection*[102], uma espécie de dicionário de formas do movimento da vida cotidiana.

Entre o início do experimento, na primavera de 1884 e o outono do próximo ano, Muybridge e sua equipe expuseram por volta de cem mil placas de vidro. A média era de 750 fotografias por dia.

O principal objeto de estudo de Muybridge em *Folio Collection* era o corpo em movimento, que era fotografado de três diferentes ângulos simultaneamente. Seus protagonistas eram mulheres, homens e crianças.

A dinâmica e a ordem dos gestos, a tradução da fisicalidade da mobilidade das partes que compõem nossa capacidade de locomoção em diferentes situações

[102] A descrição, neste tópico, da forma de desenvolvimento dos experimentos de *Folio Collection* é um resumo do relato da vida e obra de Muybridge em ADAM, Christian Hans. **Eadweard Muybridge:** the human and animal locomotion photographs. UK: Taschen, 2010.

compondo estudos de cinesia, ou seja, detalhando a dinâmica sistêmica da movimentação dos órgãos visíveis.

Para realizar *Folio Collection* Muybridge conta com a colaboração de professoras e estudantes de artes. As modelos femininas deveriam mover-se, em uma pista, em esteiras de borracha que corriam em uma área aberta. O fundo era pintado de preto com uma rede branca sobreposta. Painéis portáteis com as mesmas marcas poderiam ser erguidos ao lado. A composição de fundo e aparato para o movimento, seriam um aperfeiçoamento para as técnicas testadas anteriormente por Muybridge. Entre doze e vinte e quatro câmeras, a quinze centímetros de distância, eram instaladas em paralelo às linhas. Tal procedimento foi nomeado por Muybridge como “movimento lateral”. Duas unidades de câmeras móveis, em caixas de madeiras, com lentes ajustáveis, cujo foco seria referência para as 12 câmeras laterais, foram instaladas em cada lado, em um ângulo entre 30 e 90 graus, dependendo do objeto e do movimento fotografado.

Figura 16 - Plate 409 de Follio Collections. *Pourring basin of water over head*[103]

[103] Fonte: ADAM, Hans Christian, 2014. p. 339.

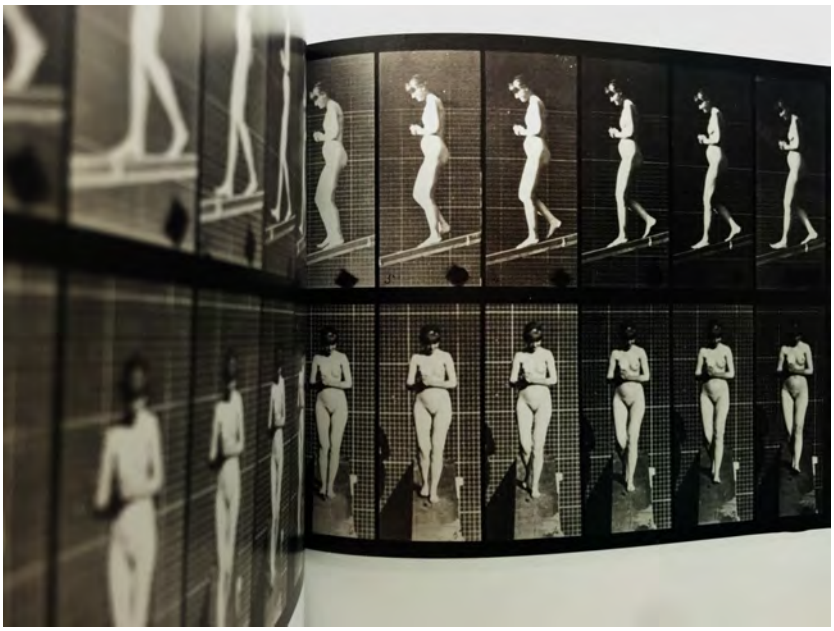


Figura 17 - Plate 115 de Follio Collections. *Descending incline, with hands clasped in front*[104]

Atrás destas lentes, a inovação dos experimentos seria o controle individual do obturador da câmera, que era solto por um interruptor elétrico. O temporalizador do interruptor enviava uma série de sinais eletromagnéticos para as câmeras laterais que disparavam em curtos espaços de tempo. Todo o sistema de câmeras e disparadores eletromagnéticos funcionava como um circuito, e os objetos em movimento podiam ser captados em três diferentes ângulos simultaneamente.

Alguns ajustes individuais do temporizador eram possíveis, por exemplo, para disparar somente as câmeras escolhidas simultaneamente ou sucessivamente. Um mecanismo no circuito vibrava 100 vezes por segundo, deixando traços em um papel de larga escala. A partir do número de vibrações registradas, o comprimento de cada exposição e o tempo entre cada exposição podia ser calculado. O que interessava a ela não era a exposição, mas a uniformidade do intervalo de tempo entre as exposições.

O fato interessante a ser destacado está na complexidade que Muybridge deveria equilibrar entre o domínio da técnica e o trabalho com as modelos ou performers. Ele deveria primeiramente encontrar modelos dispostas a participar dos exaustivos experimentos. Logo, deveria instruí-las a executar os movimentos e as repetições dependiam ainda do correto funcionamento de todos aparatos que constituiam o sistema fotográfico. Por exemplo, a única forma de saber a duração

[104] *Ibid.* p. 271.

aproximada das inteiras sequencias em movimento a serem fotografadas seria por experimento e erro. Tal aspecto, entre outros relacionados com o correto funcionamento das variáveis técnicas, demandava paciência pois todos os resultados deveriam ser gravados, organizados e preparados para publicação.

Em suas pesquisas, ele mantinha um caderno de notas no qual anotava diversos detalhes, entre os quais:

- Data de realização;
- Número da série;
- Nome da modelo;
- O tipo de movimento fotografado;
- O número de disparos laterais e frontais;
- O intervalo entre as exposições.

Figura 18 - Eadweard J. Muybridge. *Movement of the Hand*, Beating Time. De Follio Collections. Plate 535 from Animal Locomotion - 1884-86[105]

[105] Movimentos executados pelo professor de arte Mr Tadd
http://www.moma.org/collection/works/47744?locale=en

|2.3.b|

Resultados de pesquisas científicas como poéticas do movimento

No último ano de seus exaustivos experimentos, Muybridge começa a selecionar as fotografias mais bem sucedidas e editar a publicação. Foram vinte mil imagens produzidas. Ele olhava os negativos de cada seção, organizava em ordem e numerava-os de acordo com o tema. As imagens eram impressas em cianotipo, e algumas versões em sequencias fotográficas. Com a ajuda do cianotipo, ele selecionava e cortava a área da imagem, depois aumentava colocando-as na mesma proporção, e assim por diante, até ter o *layout* da sequencia completa.

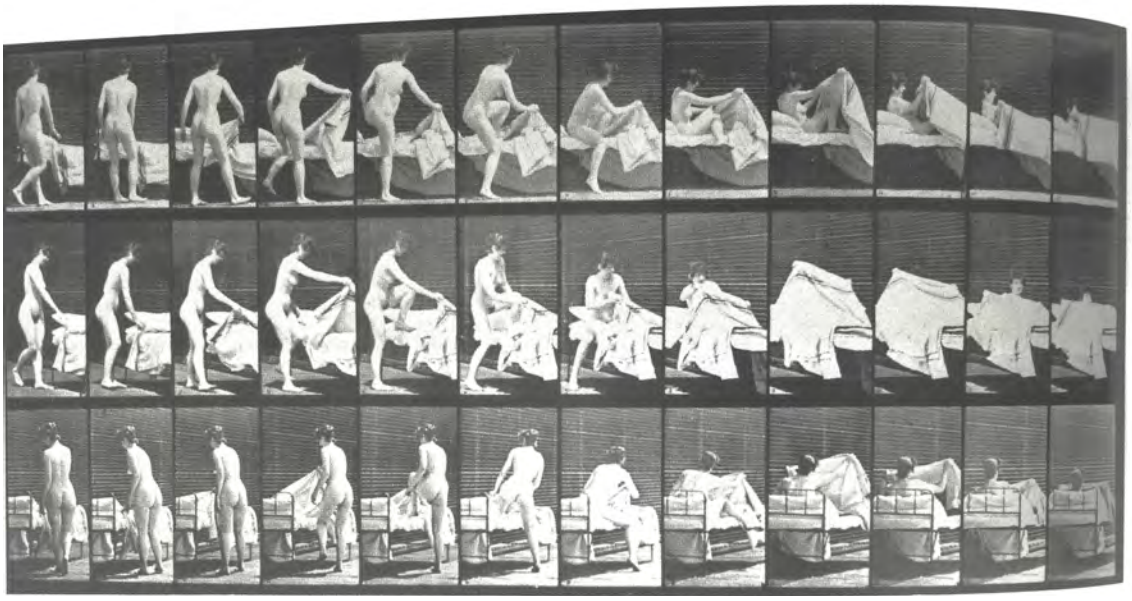


Figura 19 - 256 de *Follio Collections*, *Getting into bed*[106]

As sequências horizontais deveriam reproduzir a sucessão cronológica de movimentos, enquanto as sequencias verticais fotografadas simultaneamente possibilitavam localizar os objetos no espaço tridimencional de três perspectivas diferentes.

[106] Fonte: ADAM, Hans Christian (Ed.). **Eadweard Muybridge:** the human and animal locomotion photographs. China: Taschen, 2014. p. 318.

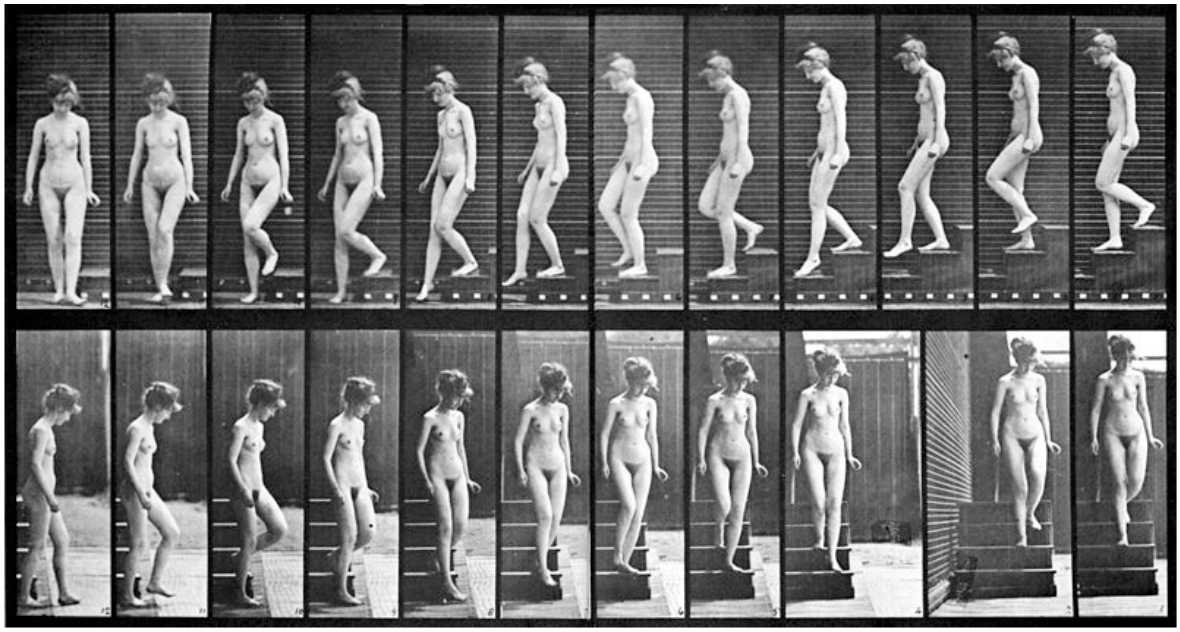


Figura 20 - *Estudo de mulher descendo escada*, de Eadweard Muybridge[107]

Os métodos de Muybridge eram essencialmente relacionados com a arte. Suas imagens são gráficas, pictóricas e por serem publicadas de forma sequencial, exploram a o efeito de movimento como um todo. Apesar de serem usadas pela ciência, as imagens podem ser consideradas artísticas, pois Muybridge manipulava através de reimpressões, mudanças na sequencia, na ordem das imagens, tirando imagens, bem como editando enquadramento, cortando, deletando e substituindo negativos, adicionando elementos para criar uma montagem mais harmônica e dramática do movimento representado.

De qualquer forma, a partir das milhares de imagens e das 781 placas finais escolhidas, Animal Locomotion representa uma pesquisa na qual o movimento visível capturado pela câmera como objeto torna-se mais profundo e demonstra detalhes do comportamento humano, entrando em temas como gênero, sexualidade, classe e raça.

Em alguns de seus trabalhos, como as imagens de *Attitudes*, Muybridge fazia desenhos baseados na sequencia fotográfica de imagens para projetar no

[107] Fonte: Wikimedia Commons. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Female_nude_motion_study_by_Eadweard_Muybridge_(2).jpg

zoopraxiscope[108] com o qual as imagens eram montadas em um disco que parecia mover-se na tela, em *loop* contínuo.

Ao traçar uma leitura dos diversos formatos nos quais a obra de Muybridge era apresentada, Hand Crhistian [109] considera a alternância entre fotografias publicadas em livros e aparatos de projeção de imagens moventes uma manifestação pioneira de espetáculos multimídia.

As informações técnicas priorizadas por Muybridge e os resultados de seus experimentos fazem-nos pensar em características da modalidade de presença que defendemos existir na relação entre invenção, já no período de criação dos aparatos óticos - e interpretação da condição humana. Seu legado demonstra a íntima relação entre invenção voltada ao estudo científico e a criação artística.

|2.3.c|
Presença e visibilidade sensorial de um corpo hipnótico: a dança elétrica de Loïe Fuller

Falar de experimentos referentes ao movimento do corpo e efeitos cinéticos no pré-cinema não seria completo sem contemplar o trabalho de Loïe Fuller, uma artista do *vaudeville*, aqui considerada inventora e performer ao mesmo tempo, precursora de técnicas e poéticas que irão inspirar artistas da dança, da performance e do cinema. Em seus espetáculos de *music hall danseuse électrique* ou a *fée éléctricité* (*electrical fairy* ou *fada elétrica*) ela passa a ser reconhecida como precursora da dança moderna, a partir de seus experimentos que seguem a linha de interdisciplinaridade entre arte e ciência.

Referimo-nos especificamente a sua invenção *Serpentine Dance*, ou *A dança da serpent,* executada pela primeira vez em 1892, em Paris, por Fuller, quem inspira até hoje artistas da fotografia, do vídeo, do cinema e da dança, por compor um trabalho de explorações múltiplas como atriz, dramaturga, *set designer*, dançarina, cientista e inventora de técnicas de luz para dança e para registro cinematográfico.

---

[108] Imagens de referência do tipo de projeção deste aparato podem ser visualizadas em https://www.youtube.com/watch?v=Lm1iVbYns3Q

[109] 2010, p. 29.

Ela cria sua dança de formas circulares com uma grande quantidade de tecidos, sustentados por um mecanismo composto de bastões de alumínio e de madeira, e com uma iluminação composta por uma bateria de projetores elétricos cuja luz é modulada e matizada por filtros coloridos. Ao mesmo tempo que movimenta circularmente seus panos, há efeitos de luzes coloridas focalizadas em seu corpo rodopiando encima de uma plataforma móvel.

Figuras 21 a 26 - Frames de diferentes registros de *Serpentine Dance*, de Loie Füller[110]. Inclui material de filme registrado pelos irmãos Lumière, em 1896, pintado à mão. Primeira imagem à direita: retrato da artista em 1902, por Frederick Glasier

[110] Imagens ilustrativas capturadas de diferentes sites e plataformas visuais. Fontes: http://photos1.blogger.com/blogger/5257/163/320/lfulleredison.jpg https://en.wikipedia.org/wiki/Loie_Fuller Vídeo disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=8zkXb4aWVZs

Seu dispositivo composto de véus de tecidos e estacas de madeira para girá-los são iluminados por projeções lumínicas policromáticas e combinações químicas de gases. Os arquivos de suas performances podem ser vistos em filmes registrados pelos irmãos Lumière, em 1896, já com o cinematógrafo e pintados à mão para simular efeito semelhante ao de suas performances ao vivo.

Desta forma, seus gestos são combinados com recursos de luz e cor próprios do aparato técnico, ambos compondo a visibilidade espacial o movimento circular e efêmero das formas criadas no espetáculo. Ela considera e utiliza, portanto, não somente a dança do corpo, mas também da incidência da luz e do efeito policromático das cores, gerando efeitos tanto dramáticos quanto abstratos entre tecidos em movimento e corpo.

Suas performances são descritas como formadoras de novos efeitos de fantasmagoria e ao mesmo tempo parecem simular o vôo de borboletas. As formas são simples, elementares, mas o artifício das luzes coloridas projetadas nos tecidos cria uma sorte de hipnose visual.

> "O que é apresentado no palco vai além de uma série de ilusões. É uma articulação do conceito de movimento e de encenação em relação à ideia de desmaterialização, luz e abstração. A constante manipulação do movimento cria uma coreografia complexa que instala uma linguagem específica independente da linguagem dramática do corpo. O movimento é o tema da coreografia que apresenta uma desmaterialização do corpo no palco: uma dança abstrata."[111]

Loie aqui não é considerada uma dançarina atuando de uma forma específica e sim uma performer e inventora que utiliza as potencialidades dos equipamentos técnicos para promover uma força expressive à performatividade, mutando seu corpo e seus artifícios em uma vasta gama de luzes e formas decorativas. O corpo todo é fragmentado em sua relação com o espaço, fundando uma presença vinculada ao efeito que causa, encantando sem deixar-se encontrar. A "linha serpentina", ondulação em espiral criada pelos tecidos acoplados ao corpo da performer, que liga todos os momentos da dança em uma continua circulação, cria a ilusão de um desencadear metamórfico na qual cada forma nasce do desvanecimento da anterior.

---

[111] CROZIER, Jennifer McColl. **Industrialization, Dance and Performance.** Thesis of Master in Philosophy. School of Arts, Brunel University London, June 2012.

Pensamos em Loie como performer e inventora pois suas intenções artísticas são tanto ilusionistas quando estudos de processos físicos. Essa é a maior contribuição de sua dança. As ilusões decorrem de processos físicos, e estes últimos requerem, antes de tudo, a atenção e dedicação do artista em relação ao saber concreto dos fenômenos físicos envolvidos nos experimentos.

Com seus arremessos de véus, a dançarina procura antes de tudo visualizar a trajetória dos gestos no espaço, tornando visível a própria mobilidade, sem o corpo que a carrega. Assim, seus trabalhos tem o movimento, a refração da luz e a cor como objeto de seus experimentos. São, então, experimentos sobre a visão a partir do movimento, como muitos outros realizados com aparatos óticos naquele então. Seus efeitos poéticos são, por fim, consequencia de seu empenho de compreensão do um objeto.

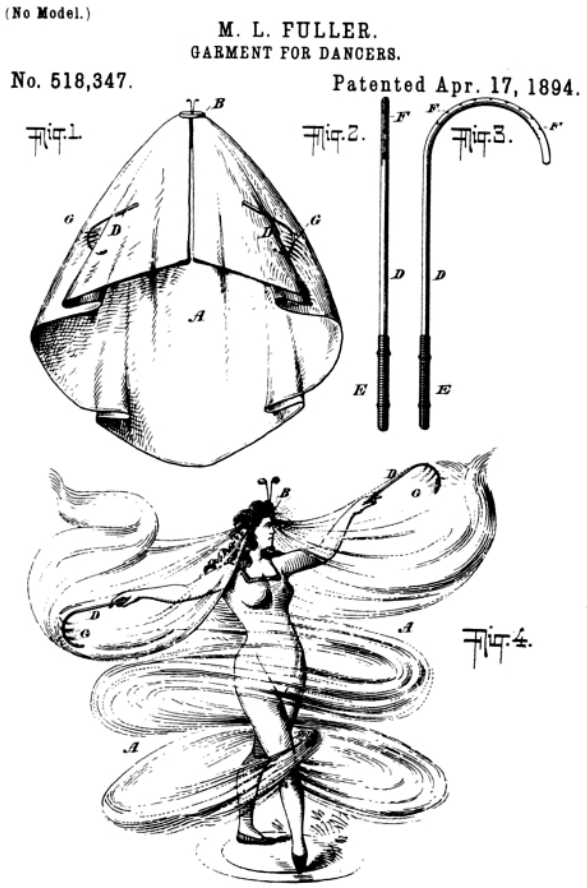


Figura 27 - Desenho de patente de figurino criado por Fuller. Fonte: Tese de Jennifer McColl Crozier

Suquet[112] estabelece um paralelo com as fotografias de Étienne-Jules Marey cujo objetivo é registrar o impacto luminoso em certas partes do corpo em movimento, traduzindo uma “melodia cinética”. “A analogia existe, então, entre seu trabalho e o trabalho de fisiologistas e dos primeiros psicólogos da percepção que buscam definir as consequencias motoras e táteis das sensações visuais.” No caso de Loie, ela irá debruçar-se sobre as propriedades dinâmicas da cor em movimento e as sensações que estimula. Todos elementos (velocidade, luz e cor) agem em sua poética do movimento. A dança cria ritmo e converte seu corpo em corpo vibrátil, em uma presença sutil de performer que articula o movimento do aparato por ela articulado.

Fuller cria uma presença que só é possível com os equipamentos e cenografias que estendem sua ação, através de uma complexa *mise-en-scène* que transforma o seu corpo em seu próprio truque tecnológico. Sua dança demonstra as mutações conceituais sobre a natureza da luz, cada vez mais concebida como um fenômeno eletromagnético que influencia o corpo humano.

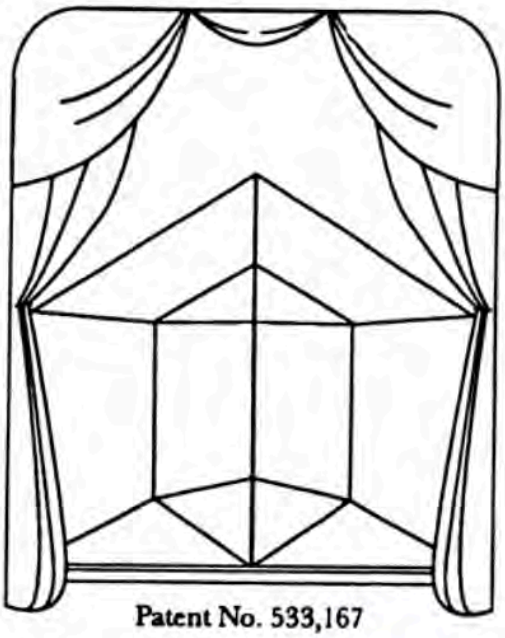


Figura 28 - Desenho de patente de “Mirror Room”, um dos cenários das performances de Loie Füller. Fonte: tese Jennifer McColl Crozier

[112] Em SUQUET, Annie. O corpo dançante: um laboratório da percepção. Em Courbin Alain. (Dir.) **História do corpo V.** III: as mutações do olhar. O Século XX. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

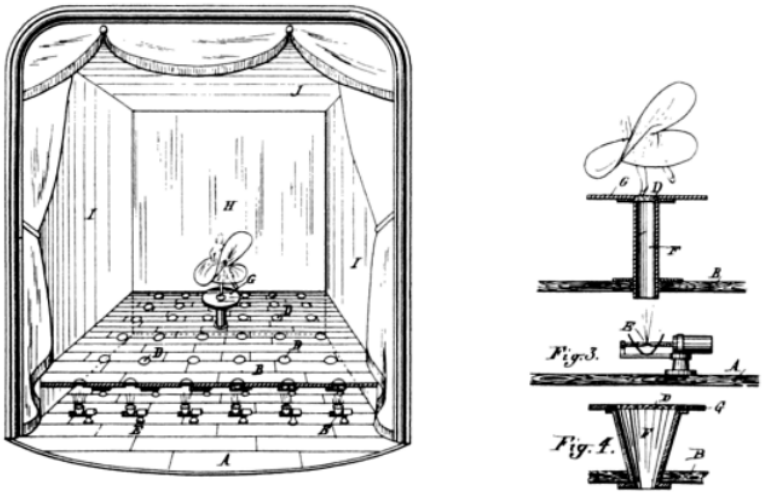


Figura 29 - Desenho de patente para cenário e efeitos de luzes de performances de Loie Füller. Fonte: tese Jennifer McColl Crozier

Segundo explicação por ela articulada, sua técnica e suas invenções

> "(…) consistem em certas melhorias que devem materialmente ajudar os dançarinos em suas apresentacões, e causar, pelo movimento do corpo, pelas dobras de matizes de cores do vestuário e ondas fantásticas de beleza e graça (…) pelo uso da "varinha mágica" (de alumínio ou bamboo) conectada ao vestido um duplo propósito é arranjado. Primeiro, este recurso facilita a criação de movimentos vibracionais nas dobras do figurino, e segundo, isso ajuda o dançarino na performance das figuras, e na imitação de diferentes estilos de asas. Fornecendo na ponta das varas um efeito de curva individual ou dupla, será visto que ao reter as varas no alto o tecido vai espalhar-se para dar outra forma de asa… E ao pindurar a saia a partir da cabeça do dançarino, será visto que as curvas as do tecido terão muito mais latitude radial que o tecido que está envolta da cintura ou próximo dos braços, permitindo a produção de mais redondas e graciosas evoluções do tecido. Pelo uso de uma saia de cores variadas em conexão com as projeções brancas ou coloridas das luzes, belos efeitos cênicos são produzidos."[113]

O que aqui nos interessa frisar é que Loie Füller será precursora de experimentos pré-cinemáticos no palco, sendo seu trabalho estudado também por teóricos do cinema. Seu trabalho *Serpentine Dance* funda um estilo de espetáculo, sempre revisitado, baseado em luz e movimento, produzido através da articulação específica entre aparatos tecnológicos e corpo para produzir um efeito visual notável.

[113] SOMMER, 1975: 60 – 61 *apud* CROZIER p. 38

Suas performances de reflexão da luz no corpo expandido pelo figurino-dispositivo lançam a ideia de *live performers* como “mulheres elétricas” (*electric woman*) no palco, a partir de uma exposição visível da técnica. O performer, assim, é também inventor, manipulando sua própria imagem através do agenciamento do dispositivo técnico por ele pensado, criando uma ilusão própria ao seu trabalho e que se torna, por isso, não só uma técnica mas também uma fonte de inspiração poética para outros artistas.

Com os exemplos de performers e inventores citados, a segunda modalidade de presença serve-nos para demonstrar que para chegar em uma poética própria o artista passa por um processo de experimentação a partir do qual irá entender os efeitos da técnica utilizada. A partir do detalhamento das mudanças e resultados de seus experimentos, com repetição e contato com o público ou com a comunidade de fazer com a qual troca suas impressões, o performer-inventor irá, de fato, comprovar os efeitos de sua intenção.

A cada teste executado, o artista consegue entender mais aspectos da forma que o trabalho está alcançando e testar suas capacidades e limitações, tanto no que tange sua corporalidade quanto às condições técnicas por ele articuladas.

> “Este processo de medição da eficiência – capacidades corporais em relação a limitações técnicas – o conduz ao desenvolvimento de um entendimento completamente novo do físico e do orgânico, e das novas possibilidades de desenho dos figurinos e das estruturas teatrais, baseados na observação e análise de sua performance.”[114]

Será esse princípio que conduzirá à descoberta ou invenção de uma técnica a partir da da qual um performer será treinado e, a partir da poética, tornará sua presença potente o suficiente para fazer com que o público reconheça os efeitos de sua mente corporificada, agora em relação aos equipamentos técnicos que compõem a dinâmica, o saber e o sentido de seu movimento.

Analisar como funcionam e ao que servem estes aparatos precursores da leitura do movimento é uma forma de entender como as máquinas tornam-se sistemas de simulação do corpo humano[115]. Vilém Flusser traz a tona essa perspectiva, defendendo que será somente com a Revolução Industrial que o

[114] CROZIER p. 41.
[115] 2015, p. 46.

inventor *sabe* sobre cada detalhe que engendra na máquina e assim entende sobre cada movimento que o corpo, como sistema, engendra para produzir movimento.

O que verificamos nesse aspecto é um entrelaçamento de capacidades entre experiência corporificada e potencialidades expressivas desta pela máquina. Quando sistemas mecânicos servem para reproduzir e analisar dados como natureza da gestualidade humana e seus intervalos temos uma aproximação entre recurso maquínico e rítmo. A interpretação de ambas informações juntas forma a modalidade de presença na qual corpo humano e recurso maquínico fundem-se tornando a imagem da presença humana no tempo ordinário, surgido da expressão da relação entre ambas.

A mente corporificada, como elemento da performatividade, torna-se o modo de conceber o corpo através dos recursos da ferramenta, ou o dispositivo téicnico. Juntos criam a interpretação e expressividade da presença e da poética da obra no espaço e no tempo.

A partir desta relação, evidente nos aparatos óticos pré-cinematógrafo de estudo e reprodução do movimento, a segunda modalidade de presença passa a assinalar recursos de prolongamento e duplicação do movimento do corpo que serão precursores de dispositivos técnicos posteriors, como o cinematográfico, o eletrônico e as diversas possibilidades combinatórias da tecnologia digital utilizadas em trabalhos de dança, teatro e performance audiovisual e multimídia.

Segundo Salter[116], as tecnologias óticas pré-cinematográficas de registro do movimento são precurssoras, por exempl, das hoje chamadas tecnologias de trackeamento, em linguagens maquínicas baseadas na vetorização do corpo que traduzem, através de parâmetros programados em poéticas específicas, a corporalidade e o movimento humano.

O autor enfatiza as técnicas desenvolvidas por Marey, que focou suas pesquisas na busca de parâmetros de flutuação, amplitude, período e fase do movimento humano para entender o nível dos ritmos internos e flutuações na circulação sanguínea, da respiração e das oscilações neurais-musculares. Na análise de Salter[117], Marey queria trazer o então invisível à superfície, criando aparatos para interpretar o que ele interpretava como as forças invisíveis do corpo humano.

---

[116] 2010, p. 222 a p.223.
[117] *Ibid.*

Entre questões técnicas e humanas, entre poética e ciência, entre objeto e tema, entre prática e pensamento as obras dos performer-inventores citados servem como prova da quantidade de variáveis que um artífice deve dominar para promover seus experimentos. Questionar o uso das ferramentas torna-se combinar capacidades e materiais, em ações estratégicas e execuções permeadas por risco e improviso para que os resultados tenham valor aos campos para os quais visam contribuir.

|2.4|

Terceira modalidade de Presença

O "si mesmo" e o dispositivo técnico cinematográfico

"(…) a técnica cinematográfica é afinal materializada por Marey e Edison.
Enquanto o problema da projeção animada é magistralmente solucionado graças a
Émile Reynaud e depois aos irmãos Lumière (…)
o processo de invenção, que se iniciara séculos antes, chega ao fim numa caótica apoteose: em
1895, quando o trem chega à estação, muitos são os condutores no comando.
Não há um só e único inventor da técnica, do espetáculo e da arte cinematográfica, mas uma longa
cadeia formada de inúmeras gerações de pesquisadores,
todos dependentes uns dos outros.[118]

Cabe agora analisar o elo entre representação da corporalidade e performatividade na invenção que se consolita como dispositivo técnico, sendo ao mesmo tempo sistema de captação e projeção de imagens em movimento, bem como máquina ideológica e comercial: o cinematógrafo.

A partir da relação entre performatividade e dispositivo técnico, iremos interpretar como a visibilidade do corpo manifesta-se na linguagem cinematográfica, sempre enfatizando aspectos da linguagem que vinculam-se à problemática das modalidades de presença.

Com essa abordagem, privilegiamos trabalhos nos quais os artistas autoregistram-se e conseguem transformar sonorovisualmente sua corporlidade a partir da exploração dos recursos disponíveis com a tecnologia empregada. Com suas poéticas, estes artistas criam uma espécie de reformulção midiática da corporalidade e da subjetividade, transfigurando o "corpo-sistema" e, como consequencia, os traços de identidade cujas definições tornam-se difusas, irreconhecíveis, estranhas, e até mesmo aberrantes, formando duplos projetáveis de suas experiências.

A noção de "dispositivo técnico cinematográfico" aqui considerada é de autoria de Jean-Louis Baudry (1978)[119], quem interpreta o meio como um sistema composto por três níveis que vão de operações, procedimentos de produção,

---

[118] Em MANNONI, Laurent**. A grande arte da luz e da sombra.** São Paulo: Ed. UNESP, 2003.
[119] BAUDRY, Jean-Louis. **L'effet Cinéma.** Paris: Éditions Albatros, 1978.

processamento e exibição, até chegar à compreensão de como este insere-se e modifica a consciência humana através de sua dimensão ideologica, em sua teoria sobre o “Efeito Cinema”.

O primeiro nível do dispositivo técnico cinematográfico é o da tecnologia de produção e exibição, ou seja, câmera, projetor e tela. O segundo, o efeito psíquico da projeção que leva o espectador à identificação com os personagens. E o terceiro aspecto, já no campo da cultura, refere-se ao complexo da industria cultural como instituição social produtora de imaginário.

Da teoria de Baudry consideramos que o conceito de dispositivo esclarece o vínculo entre base instrumental e ideológica das operações articuladas na produção de um filme. Tais operações compõem-se da configuração do aparato de captação de imagens (a câmera), das estruturas narrativas, e chegam no formato da “caixa preta”[120], onde a projeção acontece. Nesse conceito, o sistema de projeção é articulado de tal forma que cria uma dimensão “onírica” de indução do espectador à identificação com personagens protagonistas.

Alguns aspectos da especificidade do dispositivo técnico cinematográfico também são tratados por Baudry em relação à criação do sentido do filme, ou seja, a construção da poética no meio específico cinematográfico. Entre eles, a sala escura, aparato ótico baseado em princípios da *perspectiva artificialis*, o que também exige a centralidade do sujeito/olhar. Ou seja, o espaço de projeção e visualização é de imobilidade e ilusionismo, o que o autor destaca como elementos fundadores do sentido do filme, cuja composição também se dá na criação do efeito de sonho e espelho, influenciando diretamente a percepção do espectador.

Na projeção cinematográfica a imagem é transportada, em um feixe de luz e para um público parado, sem atividade, para o qual nada é tangível. A imagem é projetada, ainda, em grande escala, não sendo mais dominada pela escala do corpo, anteriormente relacionada a sua manipulação pelo público, em uma série de aparatos óticos precedentes. No caso do cinema, há um deslocamento da localização da imagem, pois a percepção acontece entre projetor e tela e não mais é produzida a partir de uma manipulação táctil, como acontece nos brinquedos óticos.

---

[120] Aqui nos referimos à visão de Baudry (1978: 13) de aparato ótico, ou de modelo ótico de máquina de representação que usa o princípio da perspectiva (perspectiva artificiais), cujo objetivo é centralizar o foco da imagem, pensando na posição do observador como central.

Já a escala depende de uma arquitetura, de uma forma que se preste a receber a luz formadora da imagem e a lance ao olhar dos espectadores, agora em situação de vida pública e de compartilhamento espaço-temporal.

|2.4.a|
O inventor filmado: a presença da atividade cotidiana

Em 1895, Louis Lumière presencia seu irmão Auguste Lumière tomando café da manhã com sua esposa e sua filha, ainda um bebê. Um momento como esse seria uma cena cotidiana efêmera, se a mesma não fosse registrada com o equipamento que os conhecidos empreendedores da fotografia acabaram de inventar. Captada pela tecnologia desenvolvida pelos seus criadores, cujo resultado é a projeção de 16 fotografias em preto e branco a cada segundo, tal acontecimento deixou de ser um trivial instante cotidiano.

As imagens em movimento compõem *Le repas de bébé* (1895), registro cinematográfico com duração aproximada de um minuto, tornaram-se um documento histórico do modo de vida burguês. Registradas pelos próprios criadores do cinematógrafo, a máquina que captava e logo projetava o movimento, naquele então era geralmente atração em cafés, *vaudevilles* e outros espaços nos quais uma quantidade de pessoas desconhecidas juntava-se para celebrar diferentes formas de encontro e diversão.

O cinematógrafo era uma entre tantas outras tecnologias inventadas no contexto de industrialização da época para produzir ilusões óticas de movimento. Por ter a projeção de imagens visível em maior escala para um diverso e numeroso público presente, de acordo com cada espaço, esse sistema ganha visibilidade e prospera a ponto de tornar-se o que hoje conhecemos como o cinema.

Há um aspecto em *Le repas de bébé* que se sobressai de uma prática hoje incorporada na vida cotidiana e na qual o uso das máquinas geradoras de imagens técnicas é parte da experiência humana. Com um dispositivo técnico de base de suporte material, na projeção lumínica e na identificação do público com os personagens, a força do cinematógrafo vem de como o público entra em contado com o registro do movimento.

Como todos os filmes rodados pelos irmãos Lumière, tal instante era parte de uma série de registros domésticos e pessoais da vida burguesa, uma exibição de um modo de vida de seus criadores, em uma espécie de performance deliberada que funda um dos gêneros mais difundidos do cinema: o *home movie* ou cinema familiar, que irá originar o *cinema experimental pessoal*, praticado por comunidades de artistas com aparatos semi profissionais ou caseiros.

Neste trivial momento cotidiano registrado pelo cinematógrafo, o enunciador compõe seu duplo: é o sujeito que articula o discurso e quem se prepara para ser filmado. Aquele que articula o registro é também quem prepara a encenação, neste caso Auguste Lumière.

Juntamente com a antecedente prática da fotografia familiar, o curto filme em preto e branco transforma-se em uma expressão da performatividade produzida por aparatos de captura e reprodução do movimento. Esta performatividade da cena acontece na relação entre os sujeitos filmados e quem registra. Tal encenação com aparência de improviso cotidiano, inclui enquadramento, ação, disposição dos objetos e duração, determinada pela limitação da tecnologia utilizada.

Para Comolli, esse filme é a prova de que desde o nascimento do ato cinematográfico há o que ele chama de um “duplo processo de individuação” ou seja, de “subjetivação do sujeito filmado”, o que iremos interpretar como uma modalidade de presença na qual a performatividade já compõe um duplo de visibilidade vinculada poeticamente e ideologicamente à linguagem do dispositivo. Para Comolli, quem é filmado transforma-se em um personagem do filme, através desta parte de si mesmo que pousa e adota uma postura, se presta e se oferece ao olhar do outro.

Essa forma de analisar este duplo processo de individuação pode ser relacionada com o conceito de performatividade nos campos do estudo da performance e do teatro, nos quais a experiência com a gestualidade do corpo, ou a abordagem mais diretamente focada na ação, enfatiza os aspectos espaço-temporais do termo.

Salter[121] define a performatividade como elemento constituinte de práticas que envolvem não somente performance como um sistema em investigação poética, baseada no tempo real, no espaço compartilhado entre público e performer e no

[121] Em SALTER, Chris. **Entangled:** technology and the transformation of performance. London: The MIT Press, 2010.

improviso, mas também como uma estratégia geral de criar interfaces públicas entre ciência e arte. A performatividade engloba, portanto, o termo performance como prática e método de comunicação de um ponto de vista da realidade. A projeção do movimento transporta a ideia de tempo real, e as situações reforçam uma presença ativa com o movimento da vida cotidiana.

A performatividade é uma criação ativa na e da realidade. É uma forma de ser e agir no mundo radicalmente diferente das formas representacionais de conhecimento.

Há uma tradução mais próxima de seu efeito na imitação ou "mimese". Salter[122] igualmente identifica que o uso do termo "mimese" por Aristóteles, em *Poética*, já sugere que há uma identificação do público, uma empatia, com os atores – performers. Essa empatia torna-se o princípio principal da modalidade de presença orquestrada no dispositivo técnico cinematográfico, principalmente em trabalhos nos quais a ênfase dá-se no gesto, na potência revelada pela imagem da ação do performer.

Com o movimento e a temporalidade da imagem técnica cinematográfica pode-se ter contato com o conhecimento performativo que compõe-se de práticas com a materialidade, de como as coisas são feitas mais do que descritas, marcando a diferença entre performatividade e representação.

O corpo do inventor em ação visualizado e logo as autorepresentações dos cineastas na "subjetivação do sujeito filmado" interpretada por Comolli, carrega uma performatividade que unifica agir para criar e para comunicar seu invento. Há a dupla afirmação de uma experiência ativa que recria aspectos da realidade não só pelo registro mas pela composição do sistema.

A invenção do objeto técnico como prática com a materialidade e personificação visual do agente que a concebeu o aparato como prática com a gestualidade corporal formam uma intersecção performativa, um sistema entre invenção como resultado e a técnica de voltar seus recursos para a representação de si mesmo.

---

[122] *Ibid*, p. XXVI.

|2.4.b|

Invenção e criação: consolidação do meio associado e as "comunidades de fazer"

Outro paralelo que verificamos entre invenção e criação como formas de performatividade que associaremos à formação da modalidade de presença imanente ao dispositivo técnico cinematogrático pode ser analisado a partir da correlação entre as concepções de meio associado, de Gilbert Simondon[123], e "comunidades de fazer", identificada por Laurance Allard[124].

O meio associado é um contexto identificado por Simondon que remete às relações entre objeto técnico e meio geográfico-técnológico das condições de sua invenção. Pressupõe que inventar um objeto técnico deve adaptar-se à dinâmica do meio tecnológico natural, de modo que seu funcionamento e sua coerência interna formem um conjunto de técnicas que deverão ser assimiladas na realidade tangível. O meio associado é a condição de existência do objeto técnico.

A invenção tem um regime de relação entre o polo subjetivo e o polo objetivo. O objeto técnico acontece na imaginação antecipadora do inventor, em uma tensão que exige equilíbrio entre ambos. Agindo nos dois meios, como artífice da imaginação criadora e como empreendedor e produtor da própria ideia está o inventor.

O inventor antecipa resultados, e parte de condições objetivas que constituem o estado das técnicas de um dado momento. Parte de um problema identificado no meio associado, e cuja solução é uma obra de vida, uma solução real.

Os dispositivos técnicos consolidados socialmente e comercialmente são invenções que acontecem, portanto, a partir de antecipações de problemas identificados em meios associados. Isso faz com que o modo de existência de um objeto técnico characterize-se antes pelo modo de temporalidade, que tem sua gênese intrínseca. O objeto técnico é uma unidade de devir, e só será sustentado quando sua funcionalidade e utilidade for posta à prova no meio associado.

---

[123] SIMONDON, Gilbert. **Du mode d'existence des objets techniques.** Paris: Aubier, 2008.
[124] ALLARD, Laurence. Une reencontre entre film de famille et film experimental: le cinéma personnel. In Odin, Roger (Org.). **Le film de famille. Usage privé. Usage public.** Paris: Klincksieck, 1995, p. 113-125.

Simondon[125] apresenta uma fórmula para o devir das técnicas, baseada primeiramente, na afirmação de que devemos levar em conta que sua utilidade tem relação direta com um saber só adquirido pela experiência. A tecnologia, pensada como um problema, só será resolvida em uma reciprocidade de ações causais e de intercâmbio de informação sobre todas as partes em funcionamento. Há uma mobilidade e antecipação neste devir que forma o conhecimento a partir do qual a lógica particular do objeto técnico constitui seu funcionamento estável e permanente, no que ele faz possível. E o essencial da técnica reside mais no método que no objeto, pois os métodos orientam e modificam o meio.

|2.4.c|
Organismo e máquina

Quiero encerrarme en mi círculo y no tratar de alcanzar
más allá de lo que me permite la mirada.
Destrozar esta maldita "universalidad" que me sujeta peor que la cárcel más estrecha y salir
hacia la libertad de lo limitado.
Witold Gombrowicz[126]

O meio associado que possibilita o estabelecimento do dispositivo técnico cinematográfico inaugura uma relação metodológica com o registro do movimento e do tempo. Essa particularidade efetiva na gênese do objeto técnico cria uma presença inerente à metodologia de sua manipulação. A experiência da invenção e a utilidade do objeto técnico produzem um resultado que atravessa as poéticas possíveis com esta tecnologia e cria uma modalidade de presença de identificação direta entre quem a opera e o tempo real dos fatos.

O artefato ou a ferramenta são instrumentos de mediação entre o operador e o material com o qual ele teria contato. Essa mediação tem três aspectos ou fundamentais: o prolongamento, a transformação e o isolamento. As três funções estão relacionadas com os órgãos de sentido. Não há somente a função racional, mesmo no nível mais elevado, os objetos técnicos tem uma lógica interna, trabalham em seu próprio interior, em uma correlação sem a qual não poderiam existir.

Simondon aproxima a lógica interna da máquina ao organismo de seu operador. Ambas são resultado do que ele chama de "reunião triádica"[127], composta

---

[125] p. 83 e 84.
[126] Em **Diário Argentino**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2001.

por um instrumento (fonte de informação ou programa), de um uma ferramenta que produz o trabalho e enfim de um utensilho ou aparelho produzindo ou captando energia. Esta energia é um modulo para a entrada de informação (instrumento) dirigindo seu uso na ferramenta que é a saída da máquina. A máquina é essencialmente uma tríade como um organismo pois tem uma entrada, uma alimentação e uma saída.

A partir de sua reflexão que nos leva a tomar consciência de aspectos internos e coletivos do objeto técnico, em sua relação com o operador, e das características de mímese de movimento e tempo, defendemos que o cinematógrafo será o dispositivo técnico que, consolidado, possibilita entendermos a poética como prolongamento da presença do corpo do operador, através da busca pela mais precisa imitação da temporalidade e movimentos reais. Com isso, os artifices do meio associado passam a exercer sua performatividade nos âmbitos onde as projeções acontecem, formando duplos projetados de suas mentes corporificadas.

Sobre os artifices, quando organizados em grupos, podemos ainda pensar nas “comunidades de fazer”, na história da cinematografia, identificadas por Laurence Allard[128]. São grupos de artistas, por vezes organizados em movimentos estéticos ou praticantes do mesmo estilo cinematográfico. A partir de suas afinidades poéticas formam comunidades de praticantes que usam os mesmos meios e, como consequencia, algumas realidades representadas em seus filmes são comuns, como espaços restritos, como o próprio lar ou espaços nos quais circulam.

As afinidades estilísticas geram espaços de comunicação nos quais os filmes circulam. Como nos *home movies*, acontece a formação de uma comunidade que se reconhece e comunica-se através de espaços e motivações comuns. Cada comunidade é composta por sujeitos que tem condições para entender aspectos estéticos e políticos a partir dos contextos das experiências compartilhadas e, desta forma, os aspectos memoráveis dos filmes são também reconhecidos.

Um exemplo são grupos que criam poéticas abstratas ou voltadas para a compreensão da experiência subjetiva com aparatos e estilística do cinema *amateur* ou familiar. Neste formato de cinema, a prática do pai de família e do cineasta pessoal se entrelaçam formando o que Allard chama de *Cinema experimental pessoal*.

---

[127] 2008, p. 95.
[128] 1995, p.118.

O *cinema experimental pessoal* herda a busca de liberdade expressiva individual e experimental das vanguardas históricas. Em sua narratividade, há formas de autoexame, através de experiências subjetivas, por vezes em narrativas autorreferenciais que podem tornar-se uma documentação da intimidade.

Produzido com aparatos compactos que conferem maior autonomia ao processo de instauração da poética, estes filmes têm referentes estéticos no filme *amateur* e familiar.

Em sua estilística, operam rupturas de códigos através de temporalidades indeterminadas. Também valorizam o registro espontâneo da experiência cotidiana, promovendo descontinuidade na montagem e falta de continuidade narrativa. Podem também apelar a recursos expressivos "mnemônicos", como simulação de memória ou estados mentais. Na imagem, há justaposição, mistura de suportes, incoerência nos cortes, fragmentação da continuidade temporal, pictorialismo e abstração.

Há uma indeterminação espacial e temporal, o que Odin chama de "temporalidade indeterminada"[129], a partir da qual destaca-se a falta de continuidade narrativa própria do referente do filme falmiliar. Há mudanças de luz e cores, mudanças de locação repentinas, e o tempo é indicado sem ser expressado linearmente. A fragmentaçãoo, a descontinuidade entre planos e a não intencionalidade narrativa tornam-se características desta linguagem mais pessoal do cinema.

Para explicitar este universo relação, Laurance Allard[130] cita alguns exemplos da historia do *cinema experimental.* Ela menciona artistas precurssores como Hans Richter, que realiza, durante seu exílio nos Estados Unidos, alguns de seus "films de copains" (*Dreams that Money Can Buy* (1947), de Hans Richter e *Dadascope* (1961). Seus atores são outros realizadores da geração da primeira vanguarda, como Marcel Duchamp e Man Ray.

Os filmes de Jonas Mekas[131], como *Scenes from the Life of Andy Warhol* (1990) y *Scenes from the Life of George Maciunas* (1992), são exemplos desta tendência. Durante toda sua trajetória como realizador, antes um eterno poeta,

---

[129] ALLARD, Laurence. Une reencontre entre film de famille et film experimental: le cinéma personnel. In Odin, Roger (Org.). **Le film de famille. Usage privé. Usage public.** Paris: Klincksieck, 1995, p. 113-125.
[130] Ibid.
[131] Seu website demonstra a riqueza de sua obra e a potência de manter-se fiel a um propósito estilístico, vinculado à experiência poética da vida cotidiana: http://jonasmekas.com/

usando de câmeras 16mm (*Bolex*) a aparatos digitais na atualidade, o autor mantém seu estilo, modificando sua poética a partir de recursos do meio. Como ele mesmo declara, sua obra contempla inúmeras formas de material cotidiano, incluindo registros de happenings e performances de outros artistas como Salvador Dali, o grupo *Fluxus*, entre tantos outros com os quais teve contato durante sua trajetória de ativismo cultural.

Mekas é talvez o único exemplo completo de performer multimídia e de praticante do audiovisual pessoal que mantém um projeto de poética fiel ao seu olhar à realidade cotidiana. Em sua obra há inúmeras performances audiovisuais, geralmente em colaboração com outros artistas, que mantém sua poética em todas as bitolas que utiliza.

Poeta lituano, Mekas foge do regime comunista nos anos 40, e inicia sua trajetória na contracultura e na fundação do *New Americam Cinema*, renovando e criando o gênero do diário cinematográfico. Com câmeras 16mm, filmando cenas de seu cotidiano, ele segue fiel a um olhar poético da vida cotidiana até os anos 2000, quando cria projetos que lemos como de performance audiovisual cotidiana - *365 Day Project* - a partir do qual monta um curta-metragem por dia, contando sua vida.

Figuras 30 e 31 - Frames de videos dos dias 05 e 12, de *365 Day Project*, de Jonas Mekas

No *cinema underground* dos Estados Unidos, do qual Mekas faz parte, os vínculos de amizade e a união por uma arte mais democrática e pessoal leva a cooperações na produção e de un sistema de distribução próprio.

O caso mais evidente, citado por Allard, é a *Factory*, de Andy Warhol que, em 1963, instala uma 'Bolex' em seu studio/casa. Cada visitante devería deixar-se filmar por três minutos, o tempo de uma bobina. Como consequência, há nessas imagens uma criação de registros pessoais, em um espaço onde circulam membros de uma comunidade.

Os inúmeros *portraits* do mesmo autor também foram feitos neste contexto de sua "comunidade de facer". Com o mesmo grupo de artistas e colaboradores, Warhol faz experimentos como *Kiss (1964); 13 Most Beautiful Women (1964-1965); 13 Most Beautiful Boys (1964-1965); 50 Fantastics and 50 Personalities (1966).* Seu espaço de criação e vivência está representado como um lar que é conformado por uma comunidade unida pela prática da arte cinematográfica.

Figura 32 a 34. Frames de *Kiss (1964),* de Andy Warhol. [132] Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=GMU3nIsiL3U

Do registro da experiência privada, o prolongamento da experiência e da presença será mais evidente. Surge o *cinema experimental pessoal* o qual se forma a partir de obras com poética instaurada a partir da contundência da experiência subjetiva.

Estas características delineiam, portanto, os contornos de uma pequena sociedade, na qua los filmes podem ter como tema a própria comunicação entre seus membros. Gera também espaços de comunicação onde circulam estes filmes. E há uma comunidade que se comunica e se reconhece através deles. O contexto, então, gera uma comunidade com capacidade para a apreciação estética destes filmes, criando um espaço de "intersubjetividades", estabelecendo um mesmo repertório interpretativo entre sujeitos que compartilham poéticas e formas de vida.

[132] Filme disponível em https://www.youtube.com/watch?v=GMU3nIsiL3U Acesso em 20/12/2015.

|2.4.d|

Performatividade e "comunidades de fazer": a unicidade coletiva na modalidade de presença do dispositivo técnico audiovisual

Quando relacionamos o conceito de dispositivo técnico cinematográfico às reflexões de Baudry, Simondon e Allard e verificamos interesecções entre o cinema *amateur*, familiar e pessoal, entendemos que a dimensão ideológica do aparato será a performatividade específica produzida pelas "comunidades de fazer" que prolongam suas experiências, ou presenças criativas na realidade através do dispositivo técnico. Todos demonstram que a cultura não deve ignorar uma realidade humana coletiva na realidade técnica. E que os objetos técnicos são mediadores ou meios de tradução da relação entre corporalidade e performatividade, principalmente a partir do uso de tecnologias pessoais.

Com o surgimento do cinematógrafo, Doane[133] identifica, também, "uma substituição do toque pelo olhar, da materialidade pela abstração – um movimento à desmaterialização da imagem e que circula e é modificado a partir da modernidade." E esta mudança passa a existir justamente do elemento que diferenciará, enquanto escala, público e materialidade, o cinema dos brinquedos óticos: a projeção.

Tais aspectos, a relação interna entre organismo e máquina, uma nova relação com a corporalidade como cerne da presença, e a analogia entre conceitos de comunidade de fazer e meio associado, demonstram que o ser humano delega e compartilha seus duplos e sua performatividade através da máquina.

Como interpreta Simondon, o ser humano tenta construir a máquna a pensar, a querer, a viver, para ficar atrás dela, liberada de todos os perigos. Segundo a imaginação humana, a máquina torna-se um duplo do homem, que é caso do *robot*, desprovido de interioridade, represetando de maneira bem evidente e inevitável um ser puramente mítico e imaginário.

Simondon mostra que o "robot" como uma máquina separada de nosso pensamento não existe, que ele não é uma máquina, como uma estátua não é um ser vivente, mas somente um produto da imaginação e da frabricação fictícia, da arte da ilusão pensada e fabricada através de sistemas, em invenções.

---

[133] 2009, p. 153.

Conforme afirma Simondon[134], a presença do homem nas máquinas é uma invenção perpetuada. O que existe nas máquinas é a realidade humana, o gesto humano fixado e cristalizado em estruturas que funcionam. As máquinas são pensadas como composição de conhecimentos – uma série de intenções, informações e intuição técnica que se juntam.

O que Simondon faz e que consideramos vinculado a nossa perspectiva do dispositivo técnico cinematográfico é reintroduzir e manter a consciência da natureza e da corporalidade na concepção do maquínico. Isso acontece em uma dinâmica de relações mútuas, na qual a tomada de consciência parte do entendimento de que há valores humanos implicados no objeto técnico e nos processos de concretização e determinação funcional de sua existência, provando que ele não deve ser considerado como um utensilho puro mas como um resultado de um encadeamento de influência mútua entre o elemento, o indivíduo e o todo.

[134] *Ibid.,* p. 11.

|2.5|

Quarta modalidade de Presença

Videre: O reflexo de "si mesmo" e o dispositivo eletrônico

Ela olha para ela em vez de olhar para ti, e por isso não te conhece.
Durante as duas ou três pequenas explosões de paixão que ela se permitiu a teu favor, ela, por um grande esforço de imaginação,
viu em ti o herói dos seus sonhos, e não tu mesmo como realmente és.[135]

[...] una comprensión correcta de la etimología de la palabra video, que en latín significa yo veo, es decir, que supone una visión personalizada, en primera persona, opuesta por lo tanto a él ve, a la imagen espectacularizada en tercera persona, que ha sido la imagen mercantil típica de las industrias del espectáculo institucional.[136]

Com a eminência da fita magnética e com o recurso de visualização instantânea das imagens gravadas nos *camcorders*, a estética e a relação do realizador com a própria imagem modifica-se drasticamente em vários âmbitos. Com o dispositivo eletrônico, a formação da imagem em movimento é outra, pois agora seu registro acontece não mais em fotogramas, e sim através de sua formação paralela, em linhas de varredura. Com isso, a saturação das cores e os contornos das figuras torna-se quase um só objeto, fazendo com que alguns planos cinematográficos como planos muitos fechados e planos gerais percam definição.

Para Parfait[137], a mudança de duração da fita magnética em relação ao rolo cinematográfico - que durava 3 minutos em Super-8, e 10 minutos em 16mm, possibilita formas de narratividade não experimentadas no cinema. Planos sequencia em situações de intimidade ou solidão, geralmente fixos, em uma sorte de enfrentamento da solitude e da inquietação do artista são utilizados por realizadores como Vito Acconci.

A presença do artista, diante da câmera, como um quase personagem, ou como uma "persona performática" de sua própria obra confunde-se com o presente da espera ou da contemplação que o espectador poderá experimentar a ver obras de videoarte ou vídeoinstalação. Ocorre agora uma gradação lenta de desmascaramento do artista, baseada na palavra e logo na transformação da face desvendada.

---

[135] Frase dita pelo príncipe Korasoff a Julien Sorel, em "O Vermelho e o Negro", de Stendhal. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Narciso
[136] Em Gubern, 2000, p. 151.
[137] Em "Le cinéma – la vidéo: question de genre? Des similitudes et des différences". In Parfait, Françoise. **Vidéo:** un art contemporain. Paris: Éditions du Regard, 2001.

Em *The red tapes* (1976), de Vito Acconci, há obsessões, por vezes ilegíveis; há temáticas que mudam bruscamente; há itinirários e redes de raciocício sempre inesperados. O artista está sempre ali, presente, diante da câmera, confessando para a câmera ou contemplando seus estados mentais. Atrás e entre as linhas de varredura, ele suspira palavras que adquirem sentido só quando escutadas até o final da fita.

Autofilmar-se é expressar o "real me" (o eu real) que não para de repetir quem são também os outros, com suas mensagens, em diferentes faces de um primeiro plano sempre coberto de contextos, como a bandeira da América, à qual ele encara, de costas para a câmera. A caverna, ou o mandala como *caverna do coração* voltam como duplo espelhado em imagens eletrônicas produzidas em uma situação individual. Ele mesmo confessa que deve ficar onde está e seus pensamentos remetem ao público quando pergunta "are you ghosts?" ou a reflexões sobre seu passado. Com sua "verborragia videográfica confessional", tentativa de narrativa e fluxo mental confundem-se nos traços de palavras confusas e imagens de uma suposta intimidade performada para a câmera.

Por confluências históricas e também por questões tecnológicas já citadas, se vê em muitas obras de vídeo uma relação com as artes da performance, com o *happening*, e com a *body art*. O artista é como um performer confinado a um espaço performático composto por sua solidão enquadrada e "varrida" pelas cores saturadas do vídeo. A presença estabelecida a partir da mediação da tecnologia videográfica é uma presença protegida pelas potencialidades expressivas do espectro "eletrônico-magnético" como *feedback* instantâneo de seus autoregistros. Seu corpo está duplicado na câmera, sendo o monitor um espelho que projeta a imagem do performer com a imediatez de sua ação.

Nesta espécie de espelho, o artista está confinado a um tempo passado, mesmo quando há possibilidade de uma temporalidade estendida e sem cortes. E está protegido pela distância espacial e também temporal que existe entre o momento da gravação e a representação na tela.

Para além de parâmetros estéticos relacionados com o novo sistema, interessa-nos analisar como há uma presença mediada por um magnetismo da fita na qual as linhas de varredura vão sendo paralelamente registradas. Uma relação surge entre o artista e o dispositivo eletrônico, que se torna uma espécie de confessionário eletrônico, uma presença suposta do público com a qual o artista

relaciona-se ao autoregistrar-se.

Por serem mais baratas e aos poucos por tornarem-se mais levianas, as câmeras de vídeo adquirem uma portabilidade mais orgânica, pois são mais fáceis de serem transportadas, manipuladas, e as imagens podem ser visualizadas logo de serem gravadas. A portabilidade, herdada das câmeras 8mm e 16mm, e a facilidade de manipulação aumentam as possibilidades de aproximação do uso do equipamento na vida cotidiana.

Equipamentos como a câmera *Sony Portapack* e a *Pixelvision* facilitam a expressão pessoal em vídeo que também se torna um novo suporte de expressão ideologica de luta contra pensamentos hegemônicas na arte, na sociedade e na política.

Michael Renov[138] avalia que um dos fenômenos no campo do audiovisual, a partir dos anos 60, é uma substituição dos movimentos politicos por políticas de identidades, como gênero, raça, etnía e sexualidade. O sujeito realizador é cada vez mais o objeto de "admiração" da câmera.

Neste contexto, a adolescente norteamericana Sadie Benning com a sua câmera *Pixelvision*[139], fabricada pela *Fisher Price,* cria inúmeros videos sobre sua vida íntima. *If Every Girl Had a Diary* (1989) é uma espécie de confissão da adolescente que realizará uma série de videos pessoais performáticos sempre usando suas várias "personas performáticas", que nos confundem pois não sabemos até que ponto suas imagens são íntimas ou interpretações ficcionais de *alteregos* criados por ela.

---

[138] Em debate "A tradição subjetiva", na Conferência sobre Subjetividade no Documentário, no Festival Internacional de documentários *It's all true* (São Paulo, 2003).

[139] A câmera PXL 2000 é lançada no mercado de filmes infantis em 1987. De baixo custo, suas imagens são gravadas em fitas magnéticas, tem baixa resolução e são em preto e branco.

Figura 35 - Frame de *If Every Girl Had a Diary* (1989), de Sadie Benning[140]

Os cenários cenários são espaços privados, como seu próprio quarto. E sua narrativa é sua forma de definir-se a si mesma. No espaço confinado de seu mundo privado, falando de conflitos e experiências cotidianas, Benning usa a câmera como uma ferramenta confidente.

Benning continua suas confissões em En *Me and Rubyfruit* (1989) e em *It Wasn't love* (1992). Agora fala de sua sexualidade e usa figurinos masculinos, assumindo uma performatividade mais agressiva, enfrentando a câmera (que personifica o público) e uma linguagem de autodescoberta.

Com o vídeo, a autorrepresentação torna-se mais vinculada a territórios da intimidade, a partir da utilização de imaagens que simbolizam realidades privadas, como a transformação do corpo do realizador em objeto das obras

Lischi[141] enfatiza o autoregistro como uma tendência do audiovisual à dimensão pessoal e íntima da autorreferencialidade, principalmente a partir dos anos 70 e logo nos anos 80, quando realizadores renomados como Bill Viola, Vito Acconci e Pipiloti Risti começam a produzir obras nas quais a câmera volta-se para suas inquietações.

---

[140] Fonte: http://www.vdb.org/titles/if-every-girl-had-diary Acesso em 15/01/2016.
[141] Em LISCHI, Sandra. (2001). *Dallo Specchio al discorso: video e autobiografía.* In Revista Bianco & Nero, N° 1 / 2.

O corpo começa a ser parte central das obras. É um corpo percorrido e alterado pelas linhas de varredura. São vozes e gestos modificados pela duplicidade e pelos ruídos visuais do meio, criando alterações por vezes aberrantes da corporalidade e do movimento. O corpo é instrumento de medida e de avaliação do sujeito e das subjetividades identitárias, relacionadas com minorías e com discursos políticos. O corpo do artista está em ação em um espaço performático reservado. O videasta é performer e a atmosfera de intimidade poética nas quais o vídeo é registrado funda uma espécie de prótese tecnológica de experimentação de seu funcionamento e expressão.

Podemos também estabelecer uma relação entre as linhas de varredura do vídeo e a pele do performer. Ambas são tramas visuais correspondentes a superfícies de contato – visível e táctil - do eu com o público. Na exposição deste aspecto, são usados recursos como extremos *close-ups* e planos detalhe do corpo que logo são distorcidos, dificultando sua visibilidade e ressaltando a representação "maquínica" da forma da corporalidade. O vídeo começa a estabelecer uma relação de presença fundada no contato, como se a imagem eletrônica fosse uma segunda pele composta de outro espaço ou suporte para o corpo do artista expandir-se.

Para Parfait[142], a partir do vídeo, os artistas operam uma espécie de redescoberta dos gestos mais simples do corpo e do que estes expressam. Funcionam como signos da subjetividade, do pensar a si mesmos aproximando o sistema orgânico corpo à idenditade, indo além do olhar. As câmeras vão adquirindo, pois, um significado e dimensão de prótese.

Em *I'm Not The Girl Who Misses Much* (1986, de Pipilotti Rist), a artista repete, em modo acelerado, uma frase de música "Happiness is a Warm Gun", de Johnn Lenon. Sua face, seu corpo exposto (e não claramente visível), e sua voz são todos alterados, distorcidos pela aceleração electrônica, geradora de um efeito grotesco em suas características "femininas". A repetição, o humor e a vitalidade de seus movimentos e de seu corpo feminino desenvolvem uma obra de clara manifestação crítica de um corpo burlesco, em cores ácidas, que se desfaz, se reconstrói, e é varrido pelas linhas da fita magnética. É um discurso que critica as imagens do corpo feminino na cultura *pornô-pop*, e é uma clara e radical expressão contra o machismo e contra a padronização da corporalidade da mulher.

---

[142] PARFAIT, Françoise. Les figures du narcissime le miroir, les corps, entre parenthèses. In Parfais, Françoise. *Vidéo: un art contemporain.* (pp. 184-189). Paris: Éditions du Regard, 2001.

Figuras 36 a 39 - Frames de *I'm Not The Girl Who Misses Much* (1986, de Pipilotti Rist)[143]

Rist pensa nos códigos eletrônicos, nos sons e alterações próprias da máquina em termos poéticos, levantando questões filosóficas quando os relaciona com o movimento corporal, buscando reconcilhar seu corpo orgânico com os permanentes ruídos eletrônicos.

Essas características expressivas do vídeo, principalmente sua aproximação do corpo e da experiência pessoal cotidiana e íntima, levarão a análises nas quais sua utilização passa a ser especular e narcisista.

A dimensão narcisística do vídeo, no final dos anos 60, será, aliás, a principal discussão sobre sobre seu uso como dispositivo reflexivo. Se a produção audiovisual em geral passa por mudanças poéticas e de produção que alteram aspectos expressivos do campo, fica ainda mais evidente a transformação da performatividade que chega em sua fase mais narcisística.

[143] Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=TJgiSyCr6BY. Acessado em: 20 dez. 2015.

É célebre a tese de Rosalind Krauss, quem identifica no vídeo um equivalente do espelho de Narciso. Em nossa interpretação, esta característica já existe antes, em filmes cinematográficos do cinema experimental pessoal. A diferença agora é que a possibilidade de gravar áudio em tempo real, de maior duração das fitas e de poder ver-se na imagem torna mais tangível a presença como expressão de temporalidade, espaço compartilhado entre corpo e máquina, e confissão. O "efeito-espelho" do video pode ser, então, pensado como uma fascinação narcisista advinda do *feedback* instantâneo do meio.

Parfait[144] analisa o "efeito-espelho" fazendo-nos entender a origem do objeto espelho em si. Segundo sua interpretação, como instrumento do narcisismo, o espelho é ferramenta de conhecimento enquanto permite ver o que não poderíamos ver diretamente: é também, depois dos gregos, o símbolo da feminilidade, e do encerro do mundo feminino em volta de si mesmo.

Na tese de Rosalind Kraus, o vídeo é um dispositivo reflexivo, um falso espelho que coloca o sujeito em uma emboscada, em uma ilusão identitária. A imagem de si mesmo não é mais que a ilusão de outro que está encoberto no desejo. Como Narciso que rejeita Eco (Eros, o outro), é capturado pelo artifício feminino e encontra sua sombra em seu próprio reflexo. A analogia estrutural entre o espelho e o *feedback* instantâneo do vídeo – simultaneidade de captação e difusão de imagens - , permite ao artista entrar em relação com sua imagem, e impõe a ideia de que o dispositivo vídeo seria um modelo de autoreflexividade narcisista.

Sua tese, portanto, cria uma relação entre câmera, espelho e narcisismo. A presença do artista é a de uma relação com a própria imagem a partir da mediação maquínica que remete a uma ferramenta identitária simbolicamente reconhecida como seu reflexo.

Pensamos que a fascinação identificada na tese de Rosalind Kraus forma um primeiro emaranhado mais concreto entre corporalidade e máquina, por tratar-se de uma analogia arquetípica, voltada à compreensão de como os indivíduos entram em relação com si mesmos (*Self*).

---

[144] 2001, p.184.

|2.5.a|

Para além do Narciso: repetição e dilatação da presença

Indo além do uso narcisista do vídeo, consideramos trabalhos referentes nos quais o corpo é colocado como recurso expressivo vinculado a aspectos filosóficos em situações de repetição e contemplação. É o caso do trabalho de Bill Viola, que imprime nos atos do corpo investigações das relações formais contemplativas sobre recursos como o som, o tempo e o espaço.

Sua presença em videos como *Migration* (1976) demonstra mais o fato de o vídeo ser meio para criação solitária e transcedente, voltada à compreensão de elementos como escala representacional-corporal e detalhe na imagem videográfica. Sua presença no tempo e no espaço, em uma atmosfera sonora que dilata a temporalidade da duração, significa mais um momento de observação extendida, configurando a potencialidade contemplativa na duração do registro com fita magnética. O foco não é a autoexposição e sim o estudo do detalhe, da medida, da resolução ou da acuidade, pensada em termos visuais.

Como o próprio artista escreve em suas notas "(…) toda parte de um espaço contém conhecimento de todo outro"[145]. Do plano geral, ao detalhe, Viola promove um estudo do meio aliado à capacidade humana de perspicácia e vigilância.

Figuras 40 e 41 - Frames de *Migration* (1976), de Bill Viola.[146]

[145] Sua nota original é: Every part of space contains knowledge of every other. Em VIOLA, Bill. **Reasons for Knocking at an Empty House:** writings 1973-1994. The MIT Press: Massachusetts Institute of Technology. Cambridge Massachusetts, 1995. p. 45

[146] Printscreen de vídeo disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Hrgdw6aZc34

Em suas notas, ele descreve *Migration* como

> "(…) uma lenta e continua jornada através mudanças na escala, pontuada pelo som de um gongo. A peça relaciona-se com a natureza do detalhe em uma imagem. Em termos visuais, isto é conhecido como acuidade, e está relacionado com o número de fotoreceptores em uma dada área da superfície da retina. Em termos televisivos, o detalhe refere-se à "resolução", à medida do número de elementos nas direções horizontais e verticais do frame de vídeo. A realidade, diferentemente da imagem na retina ou no tubo da televisão, é infinitamente divisível: "resolução" e "acuidade" são propriedades somente de imagens. O trabalho envolve a exploração de propriedades óticas de uma gota de água, revelando nesta uma qualidade da ordem do individual e a sugestão da natureza impermanente do mundo que ela possui."

O interesse no estudo das estruturas acústicas, temporais e visuais, manifesta-se em outros trabalhos de Viola como *The Space Between the Teeth* (1976), no qual o artista autoregistra seu experimento com o fenômeno acústico resultante de seu ato de gritar em um corredor industrial.

Com um *travelling out*, na primeira parte do vídeo, entendemos por quê ele orquestra elementos visuais e espacialidade sonora. Efeitos visuais de pós-produção são adicionados, demonstrando os vários planos sonorovisuais de uma ação pensada em termos de espaço acústico.

Figura 42 a 44 - *The Space Between the Teeth* (1976)[147], de Bill Viola

Sua autoexposição, em plano sequencia, e logo com efeitos de pósprodução, serve ao estudo de propriedades que a ele interessa aprofundar para poética do vídeo. A repetição do grito, o *travelling out* e a reverberação de um som interno em um espaço abismal exemplificam uma possível ressonância dos recursos da tecnologia electrônica no corpo do artista.

[147] *The Space between the Teeth* (1976). Printscreen de vídeo disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Ux0NMWDpiXw

A mente corporificada, ou a dupla inseparável corpo-mente de alguém com interesse e necessidade de experimentar estados internos através de recursos tecnológicos de um sistema que descobre tem visibilidade através da poética. Sente-se uma mutual vibração do interno ao externo, e do externo ao si mesmo, ao aparecer, na obra, a forma que parece emanar a tradução do sair de si para articular uma volta a si.

Outro trabalho de Bill Viola que explora o potencial do vídeo como dispositivo para performance é *Reasons for Knocking at an Empty House* (1983). O vídeo é usado como ferramenta para exploração do *Self*, em um estado de isolamento. O efeito da duração do meio é levado ao extremo. Em uma casa vazia, privado do sono durante três dias, Viola performa em uma situação de isolamento e confinamento. Como usual, ele usa o meio como testemunho de seu experimento, agora voltado à compreensão de diferentes estados psicológicos, em uma situação específica. O espaço torna-se uma extensão de sua subjetividade e à medida que o tempo passa, a brutalidade da situação torna a câmera um testemunho de um rígido processo de tomada de consciência de si mesmo em uma situação de privação.

A presença contemplativa é forçada ao extremo. Só há o espaço, um corpo sujeito à um tempo ininterrupto e a partir do qual a capacidade de resistência mental do artista é testada diante da câmera. O corpo do autor, que podemos pensar como parte da linhagem de um cinema "autocorporal", é testado. Suas capacidades de concentração e silêncio são testadas ao extremo e o domínio do autor sobre seu filme não só concerne mais ao corpo que ele expõe, mas ao pensamento e ao experimento que ele executa. Implica, além do investimento corporal em sua própria encenação, em um experimento com os recursos da arte que ele põe à prova.

> "Não há nada que esperar além de viver o próximo momento. Só viver. O tempo do isolamento. Os efeitos da duração. Tédio. Cansaço. Desorientação. Ciclos de irritação. A psicologia do isolamento e a privação do sono são aqui apresentadas de duas formas: primeiro, o extremo plano aberto cobre todo o cômodo que nunca muda. Um plano fixo. (…) prisão e segurança. Somente o movimento da figura e suas manipulações físicas são visíveis como mudança. Isto torna-se uma visão de uma situação claustrofóbica. Segundo – as situações halucinatórias comuns do som nestas situações são apresentadas por um microgone lavalier – trazendo o áudio mais próximo da pessoa que está no quarto, frequentemente em relação com a imagem visual, for a de proporção e em oposição uma situação normal em um auditório. Em situações de privação do sono, até mesmo os sons do ponteiro de um relógio podem parecer ensurdecedoras."[148]

[148] VIOLA, 1995, p. 97.

A presença compõe-se do artifício de colocar a mente corporificada à prova diante do aparato-espelho. Não há como separar a presença real do resultado audiovisual, pois é o experimento com o meio que funda a modalidade de presença. A capacidade humana de resistir e orientar-se em uma situação extrema é performada diante e para o resultdado audiovisual. Os recursos do meio servem para criar as ambiguidades dos estados mentais da situação e relativizar nossa capacidade de distinção de realidade e imaginação. É o que viola evoca como "existence for 'existence sake'. Beyond wainting"[149]. Ilusão e realidade diluem-se através do uso efeitos de som, imagem e luz. É como a criação de duas faces de nossa mente, como um enfrentamento dos "outros" que podemos ser ao utilizar o espelhamento do meio. Não haverá esta forma de presença sem o uso da ferramenta, das condições técnicas do aparato.

|2.5.b|

Videre: espelhamento e recursos da condição performática

A perspectiva sistêmica de "dispositivo eletrônico", elaborada por Anne-Marie Duguet (2009)[150], segundo a qual o video potencializa a manipulação de diferentes técnicas e materiais na criação de mecanismos tecnológicos, gerando novas lógicas discursivas e experiências sensoriais para o público, torna-se diversa à medida em que percebemos que o meio funciona como um espelho e como um recurso de situações performáticas solitárias.

Evidencia-se que o dispositivo técnico eletrônico é um sistema ou mecanismo gerador de novas formas do artista relacionar-se com o corpo e criar novas formas de presença na poética audiovisual. Foi por meio das experimentações relativas ao dispositivo que o vídeo contribuiu para o desenvolvimento de novas concepções do uso da tecnologia na arte contemporânea.

---

[149] *Ibid.*
[150] DUGUET, Anne-Marie. Dispositivos. In MACIEL, Kátia. **Transcinemas.** São Paulo: Contracapa, 2009.

Se formos estabelecer um paralelo com a perspectiva sistêmica de Jean-Louis Baudry, o “dispositivo eletrônico” potencializa a manipulação de diferentes técnicas e materiais na criação de mecanismos tecnológicos, gerando novas lógicas discursivas e experiências sensoriais. Em instalações e dispositivos que trabalham com exibição em tempo real – em formatos de longa duração - a percepção física torna-se o modo privilegiado de percepção da obra. A experiência do público passa a acontecer necessariamente no tempo, no deslocamento espacial, que tem a mudança da forma como conseqüência. A obra deixa de oferecer-se em termos essenciais e passa a constituir-se simultaneamente pelas modalidades de sua percepção e de sua produção.

Há uma malebilidade do novo meio, que possibilita a concepção de dispositivos como invenções singulares, oferecendo liberdade aos artistas, que teriam autonomia de escolha de câmera, de monitor, criando outras relações temporais e uma série de “objetos-imagem”, pois os monitores podem ser deslocados/colocados em qualquer lugar, em um gama mais ampla de modalidades de difusão.

Através dos novos modos modos de expor a obra e principalmente com as possibilidades de autovisualização e a extensão do tempo – duração – das fitas transformam o audiovisual em um terreno ainda mais atraente para a autorrepresentação e para o fortalecimento interfaces de poéticas performativas entre artistas do audiovisual e das artes da performance.

Em uma de suas célebres palestras, no TED[151], Marina Abramovic explica o que é performance:

> Performance é uma construção mental e física que um performer faz em um espaço e tempo específico, diante do público. E então, o diálogo energético acontece. O público e o performer fazem a obra juntos. E a diferença entre teatro e performance é enorme. No teatro a faca não é uma faca, e o sangue é catchup. Na performance o sangue é o material e a faca é a ferramenta. É sobre estar lá, em tempo real. E você não pode ensaiar performance, porque você não pode fazer com que este tempo volte a acontecer.

Sua concepção de performance versa sobre compartilhar e confiar, sobre uma imaterialidade baseada no tempo que também será possível a partir da

[151]Disponível em: http://www.ted.com/talks/marina_abramovic_an_art_made_of_trust_vulnerability_and_connection#t-284704 Acessado em: 09 dez. 2015.

introdução da linguagem eletrônica, com uma única diferença: com o vídeo há um aparato mediador, uma espécie de máquina confessional a partir da qual o artista expõe seus medos, capacidades e limites. O vídeo é a faca real e a duração do ato torna-o ferramenta confessional.

O videasta torna-se também um performer que conduz as emoções do público através de sua corporalidade colocada à prova diante do meio de espelhamento de sua condição humana, até onde conseguir liberta-se (ou não) de suas obsessões. O performer e o equipamento técnico juntos passam a formar o corpo e o espelho. E a presença, como uma modalidade espaço-temporal torna-se mediada pela máquina que reverbera nossa condição existencial audiovisualmente condicionada.

| 2.6 |
Quinta modalidade de Presença
Audiovisualidade Performática Digital:
sincretismo humano-maquínico em tempo real

A quinta modalidade de presença evidencia-se na relação entre corpo e tecnologias digitais em obras de performance audiovisual, multimídia e intermídia. É uma forma de presença que se manifesta em poéticas cujos contextos não são padronizáveis, em espaços performativos e hibridismos formais diversos. Caracteriza-se como uma presença sincrética, mediada e compartilhada através da tecnologia audiovisual digital, lugar a partir do qual levanta questões referentes ao espaço de intersecção entre as problemáticas da performatividade e do dispositivo técnico nas artes das imagens em movimento.

Por suas complexidades técnico-formais e por questões referentes ao sincretismo humano-maquínico que levantam em sua poética, optamos por não delimitar os três formatos de performance a uma categorização analítica específica, buscando semelhanças estilísticas. Assim sendo, não as abordamos como práticas de um campo específico da arte contemporânea.

Conforme o organograma abaixo, vislumbramos nesses trabalhos uma junção de conceitos já mencionados anteriormente, em relação a outras modalidades de presença. Tal junção acontece por esses formatos serem derivados formais de diferentes mídias e campos da arte.[152]

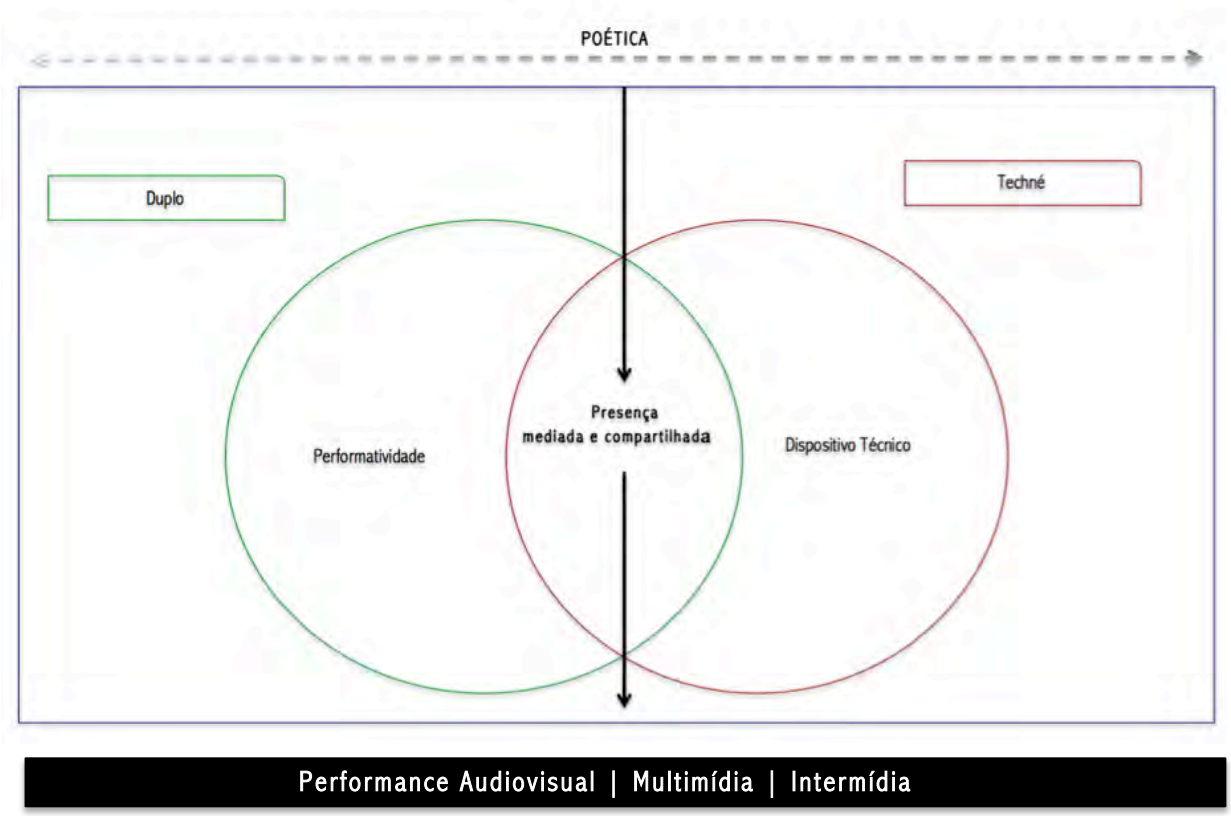


Figura 45 – Diagrama de conceitos e formatos da quinta modalidade de presença

A complexidade do quadro de questões teóricas levantadas refere-se a como a “mente corporificada” nesses trabalhos é formada a partir de um acúmulo, em camadas, de aspectos das linguagens e relações entre corpo e dispositivo técnico das modalidades anteriores.

Por terem algumas características formais próprias mais destacadas, optamos por definir cada uma. Entretanto, reiteramos que em relação à problemática das modalidades aqui aprofundada, os três formatos de performance tecnológica são parte de uma mesma manifestação simbólico-conceitual do estatuto da presença nas artes cujas poéticas utilizam imagens em movimento.

Se uma das marcas da unicidade da performance com tecnologias digitais é a materialização ou encarnação formal da corporalidade em moldes sonorovisuais, primeiramente devemos entender o corpo como forma humana vetorizada e meio de emissão de gestos e sons com potencial expressivo. Agora, se passamos a visualizar esse corpo em atividade com prolongamentos maquínicos, teremos diferentes configurações possíveis: uma é em condição ativa, manipulando teclas e códigos do dispositivo maquínico; outra, é conectado de alguma forma à máquina

que funciona como leitor – físico visível ou através de sensores de movimento – voltado à decodificação das nuances de seus gestos coreografados.

Essa característica de relação de atividade e decodificação entre corpo e tecnologia digital é o âmago formador da unicidade entre os três formatos que compõem a quinta modalidade de performance, ou modalidade de presença performática digital.

Nos três formatos de performance, o elo entre tecnologia e mente corporificada torna-se “vivo” através de sua dinâmica de acontecimentos em tempo real, em situação de compartilhamento espacial da visibilidade da relação corpo-artifício.

Seguindo a representação, o digital torna a simulação incorporada à corporalidade em contextos de *time based events* (eventos em tempo real), ou seja, nos quais a presença e a situação específica são constituintes de sua materialidade.

Salter[153] destaca as várias artes - música, teatro, dança e artes visuais - que passam a ocupar-se das características corpóreo-materiais da performance, enquanto as mídias digitais enfatizam as tecnologias e as ferramentas como sua expansão criativa-inovadora.

Nesse aspecto estão a tela e a base de dados, a informação, utilizadas em arte-mídia para compor experiências polissensoriais que afetam toda a corporalidade e, como consequência, a percepção humana e não podem ser reduzidas como a códigos ou variações formais movendo-se ao acaso na tela.

A modalidade presença performática digital é um passo expressivo lógico na evolução da performance, tendo em vista que as novas mídias abrangem diferentes possibilidades e dinâmicas para eventos em tempo real, característica que sempre diferenciou a performance da materialidade estática das artes visuais.

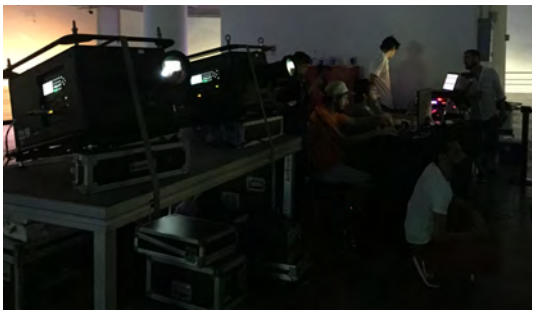
---

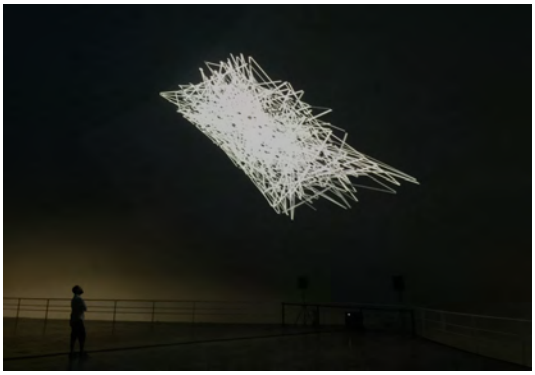
[153] 2012, p. XXI.

|2.6.a|
Formatos

Performance audiovisual é um formato no qual o mesmo autor que concebe a obra manipula imagens e sons em tempo real, usualmente através de um computador conectado a uma ou mais interfaces computacionais ou de outra natureza técnica, em um ambiente não padronizado, para um público presente.

A base de configuração do dispositivo técnico das performances audiovisuais constitui-se de um híbrido tecnológico composto por *hardwares* e *softwares* de manipulação e processamento de imagens e sons em tempo real, por equipamentos de projeção de imagem e de emissão sonora, e por uma ou mais telas. O uso de *hardwares*, como samplers, processadores MIDI e computadores conectados em complexas estruturas configuradas para cada performance geram nesses formatos novas formas de abordar a linguagem digital nas artes. São formatos impulsionados pela cultura VJ, inspirados, segundo Salter[154], em técnicas de improvisação coletivas como o *free jazz*.





Figuras 46 a 48 - Dispositivo técnico de projeções de performances de Edu Zal e Caio Fazzolin no Mirante Imersivo, do CANAL ALT/AV - Festival Telas – Festival Internacional de televisão de São Paulo, 2015

[154] 2012, p. 176.

É a partir da base técnica digital, com o advento de *softwares* de execução de imagens e sons em tempo real como Isadora, Modul8, Max/MSP/Jitter e Resolume - citando apenas os de uso mais massivo, cada um com diferentes interfaces e recursos expressivos - que surge a possibilidade da performatividade materializar-se como uma forma de execução de obra audiovisual.

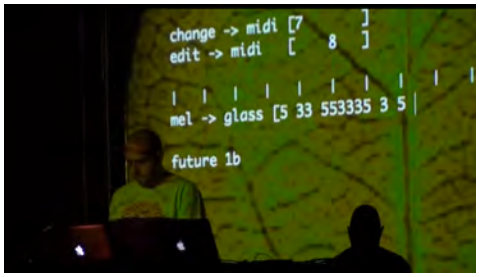
Por considerarmos a manipulação de equipamentos digitais em tempo real para um público presente característica de sua unicidade, tratamos o realizador de *performance audiovisual* como um performer, pois a obra só acontece a partir de sua concepção e com sua presença, usualmente como um acontecimento executado por ele ao vivo. Também podem ser pensados como "operadores, condutores, observadores e examinadores de dados digitais", modificando suas propriedades formais em tempo real, conforme definição de um de seus mais reconhecidos expoentes, o compositor e artista visual Ryoji Ikeda[155]. Também podemos pensar esses artistas como editores de *Live Images* pois executam os trabalhos ao manipular propriedades de imagem – algumas vezes também de som - em tempo real.

Herman Kolgen[156], Mia Makela[157], Ryoji Ikeda[158], o diretor Peter Greenway e o coletivo de artistas visuais do selo *AntiVJ*[159] são célebres exemplos artistas que navegam pela performance audiovisual com projetos autorais internacionalmente reconhecidos.

Figura 49 - Performance AV *AFTERSHOCK*, de Hermann Kolgen. Inspirada nas consequências de diversos choques topológicos, explorando a ambiguidade do realismo em ambientes "póshumanos". A performance é apresentada como trabalho solo ou com orquestra[160]

[155] Definição que dá ao trabalho executado em sua performance Superposition. Fonte: http://www.ryojiikeda.com/project/superposition/ Acessado em: 18 dez. 2015.
[156] Website oficial http://www.kolgen.net
[157]Website oficial com trabalhos de *Live Cinema* http://www.miamakela.net/LIVECINEMA/Livecinema.html
[158] Website oficial http://www.ryojiikeda.com
[159] Website oficial http://antivj.com
[160] Fonte Website do artista. Disponível em http://www.kolgen.net/performances/aftershock/. Acessado em: 12 jan. 2016.

Também destacamos trabalhos artistas brasileiros como Alexandre Rangel (*MeditaMáquina* e *Sábio ao Contrário*)[161], Caio Fazzolin (*Equações* e *Pi*), Edu Zal[162], VJ Eletro-I-Man [163] (Projeto *Representa Corisco*), Projeto Embolex [164] (*CAIXA_PREGO*) Luiz duVa (*Storm*, *Pulsar* e *Equações*) e VJÍmpar[165] (Projeto *HOL* e *"X=X "*), cada um desenvolvendo pesquisas e estilos particulares a partir de *live images*.



Figuras 50 e 51 - Linguagem de *live coding* como recurso expressivo na Performance *MeditaMáquina*, de Alexandre Rangel no Arranjos Experimentais: Cultura Numérica Audiovisual – USP – Paço das Artes[166]

Já no caso de performances multimídia e intermídia, a mesma configuração pode ocorrer, havendo diferentes possibilidades de expansão do dispositivo de execução audiovisual em tempo real, como presença de vários performers manipulando diferentes mídias da obra, o que pode incluir corpo, diferentes instrumentos musicais e aparatos inventados para a performance.

---

[161] Website oficial do artista com trabalhos e software de execução de imagens e sons em tempo real "Quase Cinema" http://www.quasecinema.org/livecoding.html
[162] Website oficial: http://www.eduzal.com
[163] Website oficial: http://vjeletroiman.com
[164] Website oficial: http://www.embolex.com.br
[165] Website http://vj.1mpar.com e trabalhos autorais em http://1mpar.com/index1.php/
[166] Trechos da performance de *live coding* disponíveis em https://www.youtube.com/watch?v=qyvysqdWoKE Acessado em: 30 jul. 2014.

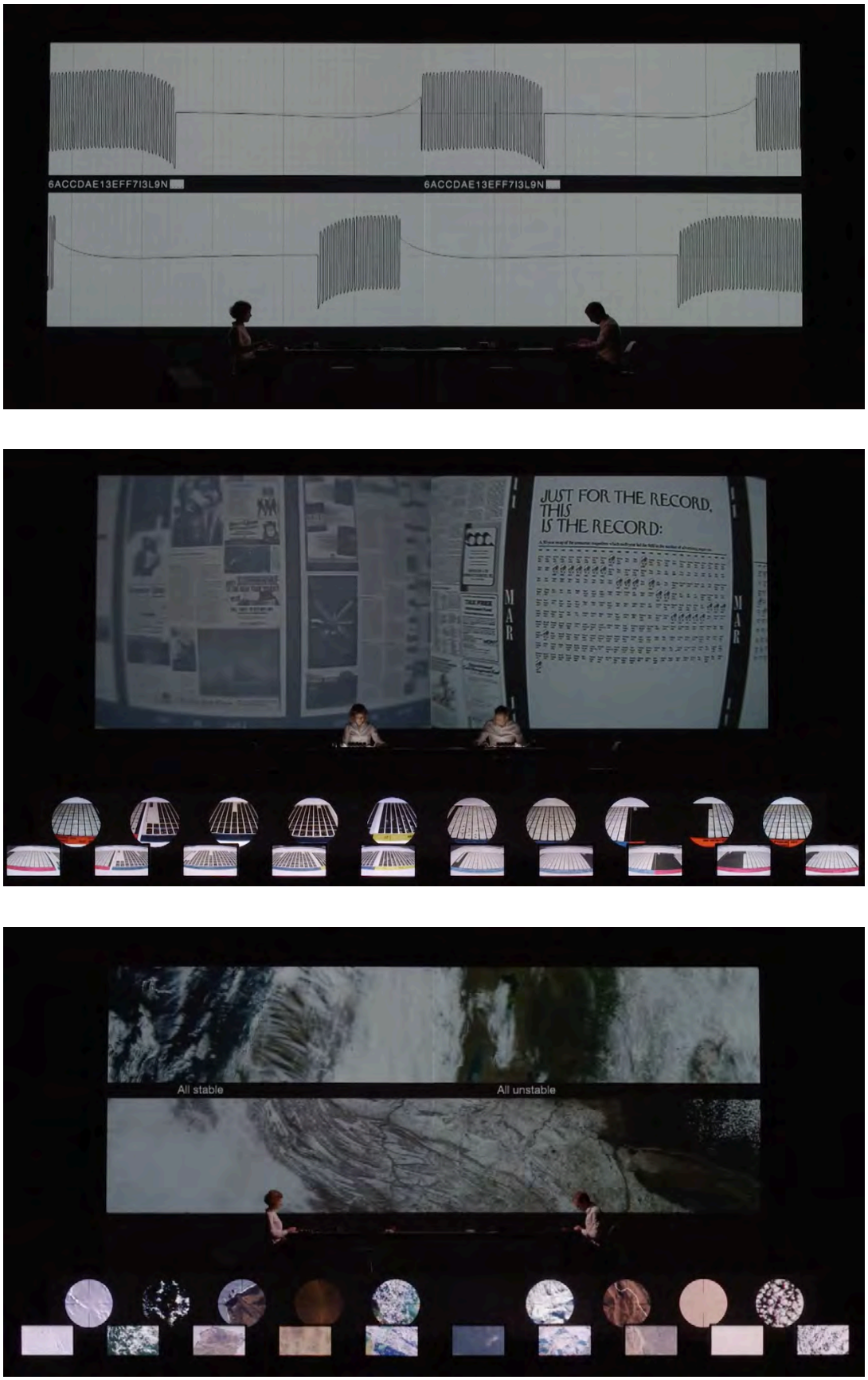


Figura 52 a 54 - Frames de performance intermídia *Superposition* estudo inspirado na realidade e natureza das noções matemáticas de mecânica quântica. Conceito, direção e música de Riojy Ikeda. Performers: Stéphane Garin, Amélie Grould. Fonte: site do artista. *Vide* nota 155

Na performance intermídia acontece uma correlação entre diferentes artes ou mídias em uma mesma obra. O prefixo “inter” deixa claro que há uma relação entre os campos expressivos, em composições que geralmente acontecem em espaços performáticos híbridos, nos quais há uma interação que resulta em influência mútua entre campos da arte como dança, teatro e audiovisual.

A performance intermídia começa a tomar forma a partir da introdução de intervenções audiovisuais em trabalhos de *performance arts* e teatro, com destaque aos significados poéticos surgidos da relação corpo e imagem audiovisual. Segundo Salter[167], nos anos 60, artistas e coreógrafos da dança e do teatro, em companhias como a *Judson Dance Theatre* passam a trabalhar com o corpo tanto como objeto quanto como tema e substância fora dos padrões tradicionais do contexto das artes da performance. O corpo seria material para processos de transformação a partir dos quais haveria uma nova reformulação de sua concepção como objeto e tema da arte. Seria uma extensão da pintura, como uma tela, ou como uma escultura, questionando a perspectiva fixa da imagem no campo das artes visuais.

São influenciados por movimentos experimentais como o *Gutai Movement* (Japão) e por uma ressurgência de interesse nos textos de Antonin Artaud, em grupos agressivos e politicamente motivados como os *Vienna Actionists*.

Nesses grupos, o corpo torna-se simultaneamente material para rituais, para experiências com os limites físicos e uma ferramenta política de protestos. Artistas como Sterlac irão fundar, nos anos 80, as raízes de suas práticas com a tecnologia e o corpo nesta complexa efervescência de resistência política vinculada à expressividade ritualística. Técnicas como *Action Paiting* e *happenings* surgem neste contexto.

Já a performance multimídia refere-se à combinação de recursos expressivos e de resultados produzidos em diferentes mídias em uma mesma obra (ou objeto) executada em tempo real. Esse formato também apresenta variações monocanais e instalações derivadas, a partir de material audiovisual que é base para a execução ao vivo, em projetos multimídia.

---

[167] p. 243

Destacamos trabalhos multimídia e intermídia de artistas com os quais tivemos contato como o neozelandês Daniel Belton[168] (GoodCompanyArts), o performer multimídia Nástio Mosquito[169] (*Ser Humano*) e os coletivos de performances intermídia *StratoFyzika*[170] (*StratoFyzika's Shadows Trilogy*) e *La quinta del lobo (Vanitas Libellum)*.[171]

Figuras 55 a 57 - Versão adaptada da performance *THÆTA*, terceiro trabalho da StratoFyzika's Shadows Trilogy, na Mostra Performance: Expressões Digitais, com projeções em tela de LED (26,241 lâmpadas coloridas) do SESI-SP, em junho de 2014[172]

---

[168] Os diversos projetos do diretor artístico da companhia podem ser visualizados em http://www.goodcompanyarts.com/projects.html

[169] Dedicamos parte de nossa análise ao trabalho de em páginas seguintes.

[170] http://www.stratofyzika.com

[171] Em http://laquintadelobo.net/?page_id=35 Acessado em 21/11/2013. O teaser do projeto pode ser visualizado em https://vimeo.com/37085631

[172] Fonte: registro de pesquisa por Carolina Berger. Outras informações e vídeo com versão adaptada da performance podem ser acessadas no site do coletivo. Disponível em: http://www.stratofyzika.com/W-O-R-K/THATA-SP

Destacamos também o trabalho de artistas brasileiros como Almir Almas (*Namahaiku*), Fernando Velazques (*Mindscapes)* Samira e Rogério Borovik (*Eu Nasci Aqui* e *Preto no Branco*).

Figuras 58 e 59 - Imagens instalativas de Performance multimídia “Eu nasci aqui”, de Samira Br, apresentada no Teatro TUCA, em 2014[173]

Em ambos formatos há aspectos comuns com os quais o performer deve trabalhar para instaurar sua poética. Entre os principais estão como o artista articula a combinatória de interfaces digitais e sistemas de outra natureza técnica, e as diferentes formas de improviso que envolvem tanto a manipulação das imagens e sons em tempo real quanto as ações corporais expressivas que escolhe para representar sua poética.

[173] Fonte: registro de pesquisa por Carolina Berger.

Figura 60 - HOL[174] é um exemplo de projeto de performances autorais generativas e outros formatos de arte contemporânea. O artista (VJ1mpar) cria interfaces e instrumentos personalizados para execução dos trabalhos[175]

Nesses formatos híbridos, a visibilidade da corporalidade do performer funde-se com linguagens sonorovisuais em camadas, a partir de diversas combinatórias possíveis, característica de formas de expressão digitais.

Tornam-se, portanto, performances artísticas que integram sistemas técnicos audiovisuais, em ações em tempo real, a partir de agenciamentos que afetam mudanças nas condições materiais do mundo de tal forma que a presença torna-se o próprio entrelaçamento humano-máquina. E o corpo performático configura, com essas camadas, uma presença cujos efeitos vão além da ação no espaço do acontecimento e na temporalidade ao vivo, formando um emaranhado expressivo sem limites circunscrevíveis ao acontecimento.

Serão muitos objetos, dispositivos técnicos e formas expressivas sonorovisuais próprias que irão fundir-se na significação da presença do corpo dos artistas e autores que os manipulam, ultrapassando a realidade tangível e causando impactos sensoriais coletivos típicos da cultura da convergência audiovisual.

O sincretismo acontece entre som e imagem, entre a ação dos performers e o processamento maquínico em tempo real, bem como entre técnicas e recursos

[174] As performances do trabalho podem ser visualizadas em página específica do projeto, disponível no link http://hol.1mpar.com/

[175] Fotografia de Edouard Fraipont. Fonte: artigo escrito pelo artista intitulado “PONTO, um videogame sem vencedor”, publicado em dossiê “Poéticas contemporâneas em audiovisualidades híbridas. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/0B9QmzrRhYrmsYjBfVDRLbndkQW8/view Acessado em: 12 dez. 2015.

expressivos do cinema, do teatro, da dança e da performance *arts*, pois demanda copresença de artista e público.

Baseados em reflexões de Roy Ascott[176], pensamos o sincretismo através de processos tecnológicos como um espaço poético ainda em formação na consciência humana, como um lugar de incorporação do heterogêneo, no qual há reconciliação entre arte, tecnologia, natureza e aspectos conceituais da espiritualidade, ainda vista com excessivo preconceito pelo pensamento marxista-materialista e patriarcal que ainda parece formar as principais instituições do mundo da arte.

Também a partir da perspectiva de Roy Ascott com ênfase na relação entre *new media art* e realidade sincrética vislumbramos um processo sincrético relacionado à compreensão de mundo multicamadas – materiais e metafísicas – a partir da emergência de tecnologias como a computacional pós-biológica e de sua influência nas práticas artísticas performáticas.

Nesse sincretismo não há homogeneização ou perda de características, mas espaços nos quais diferenças extremas potencializam-se umas às outras, enriquecendo-se mutuamente. A tecnologia digital vem para quebrar barreiras e, a partir da pluralidade possibilitada por seus processos, mantem coesão o entre o biológico e o tecnológico nas esferas sociais e estéticas.

Os processos sincréticos nas *media arts,* oriundos da interatividade dos sistemas mediados por computador são variados, tem potencial de transformação a partir primeiro da desestabilização dos dispositivos já consolidados e logo, a partir de novos modelos não padronizados e processuais, funda um equilíbrio dinâmico a partir da incorporação da lógica de sistemas vivos e culturais.

Performar – ou tornar-se performer - no contexto de *new media arts* deverá compreender o aspecto não estanque da condição sincrética de sua manifestação. As mudanças constantes são inerentes à condição humana, e a nossa relação com as tecnologias e a poética deverá acompanhar a dinâmica da realidade na qual tecnologias díspares – como o corpo e a mídia digital –combinam-se e incorporam linguagens umas das outras.

---

[176] Em Ascott, Roy. Syncretic Reality: Art, Process, and Potentiality. In: **Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**. Edição. 02 Design digital e inteligência coletiva. São Paulo, PUC-SP, TECCOGS, 2009.

Nesse cenário, Salter ainda identifica um público que testemunha o híbrido tecnológico entre a ação de atores ou performers de corpo diante de superfícies de projeção com diferentes formas. E uma nova forma de presença do performer surge a partir deste hibridismo, do sincretismo e da duplicidade de sua presença evidente nas superfícies onde as imagens são projetadas.

Apesar de muitas vezes os autores não estarem em destaque como executores da obra em tempo real, ainda há na corporalidade dos performers uma presença performativa que emana do emaranhamento surgido entre tela, espaço, técnica e público presente. E os performers tornam-se alquimistas digitais, com duplos de suas mentes corporificadas em seus computadores, mixers, superfícies de projeção e outras parafernálias interativas muitas vezes criadas e combinadas especificamente para as performances, configurando seus dispositivos técnicos.

|2.6.b|
Poética e estilo: "póscorporalidade" e "pósótica" binária

Para seguir apresentando as obras em diferentes condições espaciais e temporais, os artistas focam em certas temáticas e enfatizam recursos expressivos específicos, desenvolvendo, a cada apresentação, diferentes configurações na relação entre poética e dispositivo técnico.

No caso do coletivo de artistas *AntiVJ*, a projeção da luz em espaços tridimensionais é o principal elemento formal pesquisado. Os artistas do coletivo desenvolvem todos os aspectos técnicos e expressivos do processo, incluindo programação de *software* usado para gerar as imagens. As obras são desenvolvidas em diferentes estágios, a cada apresentação, e em algumas situações de interação anteriores ao acontecimento em tempo real.

Projeções de vídeo com uma abordagem voltada ao uso da luz e combinatórias de diferentes camadas de telas transparentes, elaboradas especialmente para seus trabalhos, criam formatos distintos da clássica tela retangular cinematográfica, usando espaços em seu entorno como superfície de projeção. Também usam técnicas híbridas como mapeamento, objetos e estruturas por eles desenhadas para tornarem-se superfícies de projeção das luzes, criando

diferentes espaços performáticos, com configurações imersivas geradas por visões panorâmicas com efeitos tridimensionais resultantes do uso das camadas.

Os recursos de diferentes camadas combinados formam diferentes perspectivas, volumes e profundidades, gerando um jogo com a percepção do público.

Um exemplo é a performance *Murcof + SIimon Geilfus (AntiVJ),* na qual telas transparentes em camadas funcionam como cenografias para projeção lumínica de imagens 3D programadas para serem acionadas através de interação com propriedades sonoras. O dispositivo cria um efeito de imersão, e o público sente-se em um "mar cósmico de estrelas",[177] enquanto o artista visual interage com o extrato da execução sonora, transformando propriedades em camadas de imagens em movimento.

A abordagem da luz como principal elemento de suas poéticas confirma as reflexões de Doane [178] sobre os "regimes de visibilidade" do audiovisual contemporâneo. A autora lança uma discussão em relação à instabilidade de definição dos regimes de visibilidades contemporâneos, conjugando os mesmos diretamente com a noção de poética como constituintes da emergência de novas formas de difusão das obras. É a partir da identificação desta instabilidade que a autora questiona as mídias digitais, problematizando-as como meio, focando na noção de materialidade que há́ no cinematográfico.

A partir de seu conceito de deslocamento das imagens para a imaterialidade específica do feixe de luz, a projeção questiona diretamente a ideia de materialidade da superfície de projeção, pois modifica a fonte de emissão e a localização da imagem que parece "palpável" ao público presente na performance.

---

[177] Esta interpretação é dos próprios artistas que falam sobre o trabalho no vídeo produzido para performance executada na Mostra On_Off (Itaú Cultural – São Paulo) – 2012 – Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=5kMhgBLYkI0 Acessado em 20/05/2014.

[178] Em DOANE, Mary Ann. The Location of the image: cinematic projection and scale in modernity. In _____. **The emergence of Cinematic Time:** Modernity, Contingency, the Archive. Cambridge, Massachusetts. London: Harvard University Press, 2002.

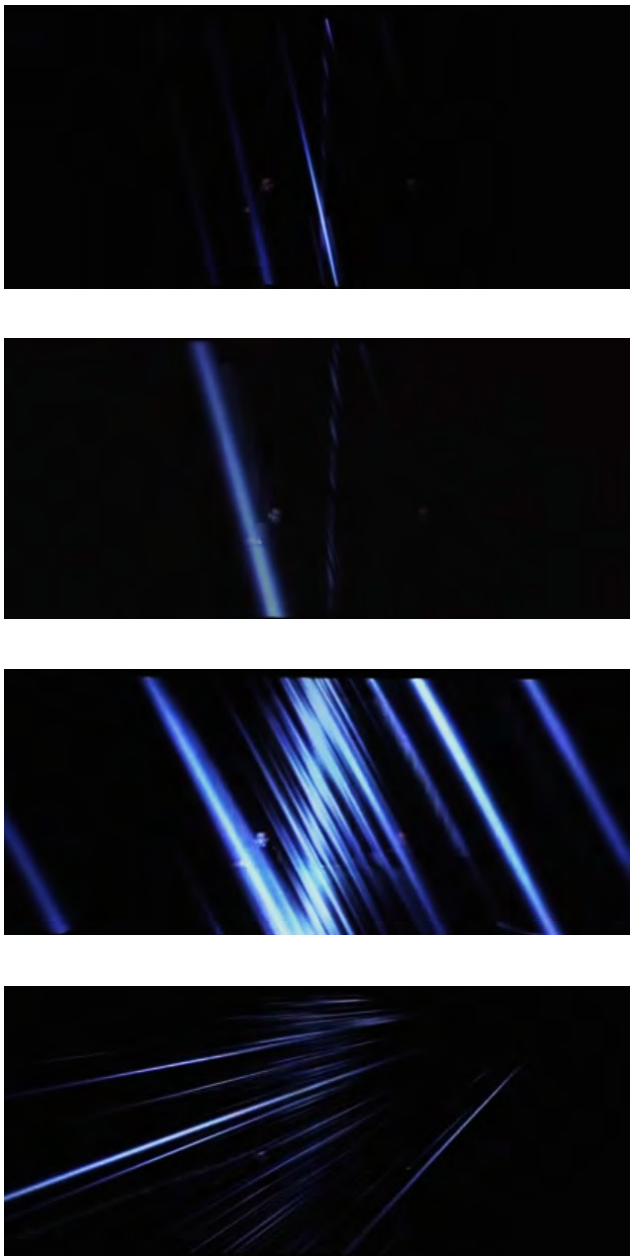


Figura 61 a 64 – Frames de Performance *Murcof* + *SImon Geilfus* (AntiVJ) na mostra ON_OFF (Itaú Cultural, São Paulo, 2012)[179]

Embora cada artista busque seu estilo, nesse universo de performances audiovisuais há recursos expressivos que são recorrentes, como técnicas como sampleado, *scratching*, *looping*, remixagens e sincronismo entre imagens generativas e sons executados em tempo real.

[179] Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2cDbi3bcEn8 Acessado em: 20 mai. 2014.

Também há o que Salter[180] identifica como granulações digitais-binárias típicas da cultura computacional e fragmentações da imagem e do som em pequenas células espaço-temporais, formando um universo de abstrações correlativas entre diferentes obras.

Figura 65 - Imagem de *Equações*, de Caio Fazolin na mostra Live Cinema (2013), projetada na fachada do prédio da Fundação Oi Futuro (RJ)[181]

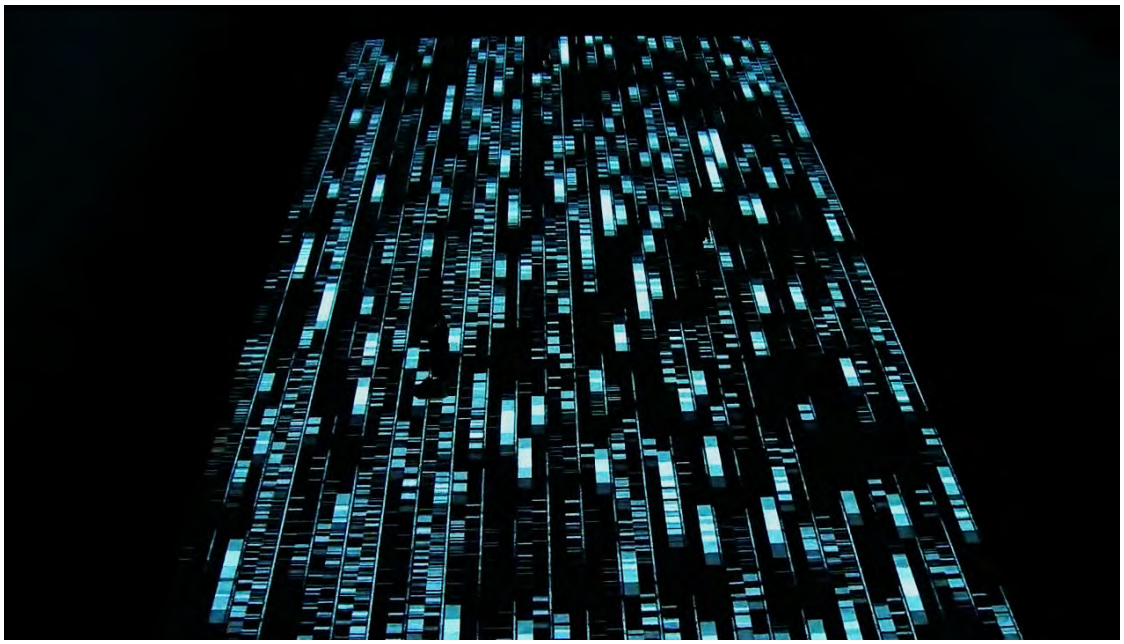


Figura 66 - Imagem de *The planck universe* [micro], de Ryoji Ikeda[182].

[180] 2012, p. 174.
[181] Fonte. Website mostra Live Cinema. Disponível em http://livecinema.com.br/portfolio/caio-fazolin/ Acessado em: 14 jun. 2015.
[182] Frame de vídeo disponível em https://vimeo.com/134905817 . Acessado em: 12 jan. 2015.

Verificamos, em trabalhos de diferentes artistas, semelhantes configurações abstratas, com projeções em superfícies alternativas à tela retangular cinematográfica, simulando o fluxo de informações e a linguagem binária da base de dados. É o caso dos trabalhos *The planck universe*, de Ryoji Ikeda e *Equações*, de Caio Fazzolin. Projetados em diferentes espaços, as performances apresentam alguns parâmetros visuais semelhantes, conforme a sequencia de 65 e 66.

Essas similitudes de linguagem formam o que pensamos como uma característica marcante deste tipo de trabalho, quando referimo-nos à simulação do fluxo de binário de informação, através de metalinguagem. Quando recorrente, esse recurso cria formas abstratas coincidentes cujos parâmetros poéticos ultrapassam a realidade tangível em um acontecimento específico, causando impactos sensoriais e de consciência coletiva típicos da cultura VJ e da convergência audiovisual.

Entre *hardwares* conectados a sistemas de *softwares* manipulados em tempo real, os artistas de performance audiovisual criam parâmetros responsáveis por uma expansão dos limites sensoriais, compondo uma mente corporificada que inclui o público a partir da não tangibilidade imagética coletiva e expansiva da linguagem. São o que Timothy Druckery[183] chama de interfaces “póscorporais” e “pósóticas”, de imagens com uma desintegração performativa cujas formas dissolvem-se, transmutam-se e transfiguram-se em diferentes parâmetros, aproximando-se mais de um estado mental que de uma condição corporal palpável.

Partindo de questionamento de Jonathan Crary, em *Techniques of the Observer,* sobre como o corpo, incluindo o corpo observado, pode ser pensado como um componente de novas máquinas no sentido mecânico, social, libidinal e social, Salter[184] identifica a tensão entre o orgânico e o mecânico – e aqui incluímos o numérico-combinatório, mental e imaterial – como um dos temas centrais da teoria e da prática da performance com tecnologias digitais.

Para além de uma relação, considerada por Salter já ultrapassada, de prolongamento ou de uma visão turvada da relação corpo-máquina, há um processo de transformação mútua entre tecnologia e constituição física, como um conjunto corporal, um sistema mecânico-orgânico e sensorial. Nesta perspectiva, o corpo é pensado como uma tecnologia, um complexo de esqueleto-músculos, compondo um sistema fundado nas capacidades da mente corporificada.

---

[183] *Apud* Salter, 2012, p. 174.
[184] p. 221.

Acompanhando o raciocínio de Salter sobre uma tensão do orgânico em relação ao mecânico como parte do sistema humano-maquínico, seguimos uma reflexão composta por um mapeamento focado nos experimentos e invenções nos quais a relação entre corpo e tecnologia serve à análise do movimento.

Sobre o mesmo aspecto, voltamos a enfatizar a concepção de realidade sincrética de Roy Ascott[185] a partir da qual pensamos a relação entre arte, tecnologia, cultura e meio como um só organismo formador de uma consciência em rede, um tipo de mente corporificada cujas conexões ultrapassam a necessidade de compartilhamento espaço-temporal específicos.

|2.6.c|

Digital Self: Decomposição, mapeamento, interação e consolidação do duplo digital

Quando iniciamos nossa pesquisa sobre a diversidade de invenções de aparatos óticos, no contexto da Revolução Industrial, em meados do século XIX, refletimos como esses experimentos abordam a composição e decomposição dos movimentos do corpo humano no tempo, em interpretações e pesquisas executadas em âmbito científico que servirão à arte, formando o período "pré-cinematógrafo" ou "pré-cinema".

A partir dessa origem, de experimentos de decomposição mecânica do movimento dos corpos e de reflexões de autores como Steve Dixon e Chris Salter[186], vislumbramos uma relação com os sistemas e poéticas digitais nos quais o corpo do performer é formado por um sistema maior que o organismo humano. São dispositivos técnicos formadores dos *computationally augmented* ou *data-formed*

---

[185] Em ASCOTT, Roy. Sincretic Reality: Art, Proccess and potentiality. Em **Revista Digital de Tecnologias Cognitivas** (TechCogs). Edição 2 - Jul/Dez 2009. PUC SP: Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD) http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2009/edicao_2/1-syncretic_reality-art_process_potentiality-roy_ascott.pdf

[186] Os dois trabalhos dos autores que compõem as principais fontes de pesquisa dessa temática são:
DIXON, Steve. **Digital performance:** a History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Instalation. Cambridge: The MIT Press, 2007.
SALTER, Chris. **Entangled:** technology and the transformation of performance. London: The MIT Press, 2010.

body frames, segundo concepção de Salter[187], expressões que traduzimos como estruturas corporais configuradas por suas extensões ou duplos projetáveis, gerados através de dados computacionais.

Nesse contexto expressivo, as tecnologias já não são concebidas ou pensadas como máquinas no sentido tradicional - como uma junção heterogênea de partes - mas como um sistema maior que o humano, que pode ser nele incorporado, interatuar e transcender sua organicidade. São exemplos as projeções de duplos dos performers em projetos multimídia, e o uso de sensores e implantes em obras intermídia e de teatro digital. São também exemplos as poéticas instauradas através de experimentação de sistemas de encenação em tempo real, com de transmissão via internet.

Ao usar esta definição, Salter questiona o que acontece em nossa percepção do corpo enquanto estamos perdidos em uma sempre excitante dinâmica de mudanças midiáticas, encontrando, inclusive, duplos midiatizados de nós mesmos. Refere-se ao trabalho de artistas, coreógrafos, dançarinos e performers, como Donna Haraway, em seu *corpo-cyborg*, os implantes controlados por rede de Stelarc, as performances cirúrgicas de Orlan, ou as máquinas híbridas de Rebecca Horn.

São corpos que perdem características familiares, ao terem extensões e regras exógenas vindas da cultura dos jogos, das sínteses algorítmicas, como nos trabalhos de coreógrafos como Merce Cunningham, William Forsythe, Trisha Brown, e Yvonne Rainer. O interesse de Salter é ressaltar a transformação perceptiva e ontológica deste novo sistema corpóreo, composto por uma série de modificações e composições tecnológicas, para o espectador.

[187] Especificamente no capítulo *Bodies*, de literatura citada (2010).

Figura 67 a 69 - Performance *THÆTA*, do coletivo *StratoFyzika*

Um exemplo é a visibilidade do figurino interativo de performance *THÆTA*, do coletivo *StratoFyzika*. Os sensores acoplados ao corpo vetorizado geram imagens de acordo com movimentos de performer. A narrativa das projeções de imagens acontece a partir da combinatória entre leitura algorítmica de gestos corporais, previamente organizada em parâmetros através de valores gerados por sensor de movimento, e padrões visuais manipulados por performer de *Live Images*.

A presença performática existe a partir das combinatórias das conexões visíveis de uma *mise-en-scène* de entrelaçamento mútuo entre movimentos dos artistas de *live imagens* e gestos do artista cujo corpo está vetorizado por sensores. A partir de circuitos computacionais, em interfaces que vinculam recursos expressivos de *software* de processamento de imagens em tempo real a valores gerados pelos sensores, os dados só são transformados em informação e forma

quando codificados pelo sistema de parâmetros estilístico-formais organizados pelos performers.

Com esta característica visual-tática, a percepção da corporalidade e a presença revelam a existência subjetividades híbridas maquínico-carnais. Sensações de estranhamento surgem com a retirada do corpo de seu lugar comum, em representações nas quais a visível perda de limites entre mídia audiovisual e mídia-corpo é o lugar onde poética e questionamentos dos meios surgem.

Ao entrar nessa espécie de microcosmo das emoções, expressadas através das codificações de gestos, a tecnologia serve como mediadora e novas formas *techné* e de *Deux Ex Machina* emergem para interpretar a corporificação de nossas criações de relação com a percepção e com a consciência. E forma-se um emaranhado sem fronteiras ou limites definíveis do que é "humano" e do que é gerado pelo sistema maquínico.

Entender esta relação do homem com os artefatos por ele articulados, de forma hábil, no campo da arte da performance, tendo a especificidade da criação de imagens a partir de bases tecnológicas é o ponto de partida que tomamos para iniciar a abordagem da relação de como a tecnologia emaranha-se ao corpo, articulada da obra de Chris Salter.

Em primeiro lugar, enfatizamos que será um ponto de vista que visa construir uma relação entre corpo-mente-máquina a partir de discussão da influência da tecnologia em dança, teatro e performances baseadas no corpo, o que em inglês efetiva uma mais eficiente síntese como "body-based performance art practices". Neste terreno de emaranhamento entre seres humanos e existências técnicas, a tecnologia transforma a performance como prática, como método, como relação com o conhecimento.

É o que Butler[188] pensa como uma materialidade do corpo humano performaticamente, como uma presença autorreferente modificada com o tempo e que tem repercussões para a produção e entendimento das relações de poder da formação humana.

A tecnologia não estende só o corpo, compondo através do substrato maquínico também sua performatividade, formada pela intenção de suas premissas, o contato com o outro, e forma de sua poética de sua mensagem. É mediadora não

[188] *Apud* Salter, 2010, p. 190.

só no momento do acontecimento, mas também é mediadora das conexões reais, cotidianas, funcionais entre os seres humanos.

A própria expressão *mente corporificada* pode ser pensada como derivado da personificação desse emaranhado sensório-motor, proveniente das de experiências da performance, marcando a diferença processual entre conhecimento performativo e o representacional.

Evidente em diferentes mídias, este contexto social e político é aqui considerado uma expansão, não consequente mas conceitual, do significado de "Duplo Digital", referente à interface humano-computador, analisada por Steve Dixon (2007), no capítulo "Digital Double", em *Digital performance: a History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Instalation.*

A análise parte da noção de Duplo no teatro, de Antonin Artaud, apontada por Steve Dixon como uma metáfora teórica em relação a diversas formas de sua representação na performance multimídia. A noção de Dublo formulada por Antonin Artaud refere-se ao próprio teatro, no qual existe uma série de possibilidades de "virtualidades", compostas a partir de máscaras, objetos e outros elementos simbólicos utilizados em cena pelo ator. Para Steve Dixon, a ideia do corpo e seu duplo prevalece na performance digital, a partir também da afirmação de que a consciência da duplicidade é intrínseca à performance.

Um exemplo de utilização multimidiática do duplo projetado é o trabalho do performer angolano Nástio Mosquito. Em suas performances ao vivo, Nástio executa a ação e conduz não a montagem das imagens e sons em tempo real, como nas performances audiovisuais, mas atua como o interprete de uma encenação – ou seja, de um processo - que combina videoclipe, vídeo ensaístico, espetáculo musical e *slam poetry*, sempre em alto tom e em um ritmo que prende o espectador em sua revolução pessoal.

Figura 70 - Performance *Ser humano*, no Congresso *Former West: Documents, Constellations, Prospects* (Berlim), na Casa das Culturas do Mundo, de 18 a 23 de março de 2013. (Fonte: Canal Vimeo Former West)

A tela forma uma série de interfaces do outro – por vezes seu *alterego* Nástia - criado para representar o pensamento do performer em cena, no espaço performático. É um lugar de autoficção e também de crítica política que confunde e ao mesmo tempo revela a ironia inerente ao seu trabalho. Seu discurso nunca é literal, nunca é tão sério ou rígido, e há sempre diferentes camadas de conteúdo e forma relacionando-se para compor a ironia de sua performatividade.

Na performance *Ser humano*, o artista Nástio[189], utiliza a forma-tela[190] como interface de criação de si mesmo como um sujeito-performer transmidiático e transnacional, inseparável da instauração da poética da obra de arte da performance propriamente dita.

Na experiência da forma-tela, segundo abordagem de Philipe Dubois[191], a tela não é simplesmente uma superfície, é antes uma interface, mesmo fora do campo da projeção luminosa, da imagem-luz do dispositivo de projeção do cinema. O que o autor analisa como "a questão ampliada da tela como forma de pensamento", especificamente na videoinstalação, é aqui pensada como um duplo

---

[189] Mais informações sobre o artista podem ser encontradas em seu website http://nastiomosquito.com e em páginas de referências bibliográficas citadas no presente artigo.

[190] Conceito de Philipe Dubois para analisar a videoinstalação e que aqui expandimos para as diferentes interfaces humano-computador. Em DUBOIS, Philippe. A questão da "forma-tela": espaço, luz, narração, espectador. Em GONÇALVEZ, Osmar. **Narrativas Sensoriais:** ensaios sobre cinema e arte contemporânea. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014.

[191] _____. A questão da "forma-tela": espaço, luz, narração, espectador. Em GONÇALVEZ, Osmar. **Narrativas Sensoriais:** ensaios sobre cinema e arte contemporânea. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014.

do performer. A forma-tela pode ser um recurso expressivo equivalente à máscara, aos bonecos e aos objetos cênicos, representações de um outro (como um Deus, ou um mito) no qual um ator transforma-se em cena, segundo os Manifestos do Teatro da Crueldade, de Antonin Artaud.

Nástio também utiliza a forma-tela como um Duplo de seu corpo em cena e de seu pensamento, mostrando que a *mente corporificada* pode ser resultado de uma performatividade tão politicamente engajada quanto intimista.

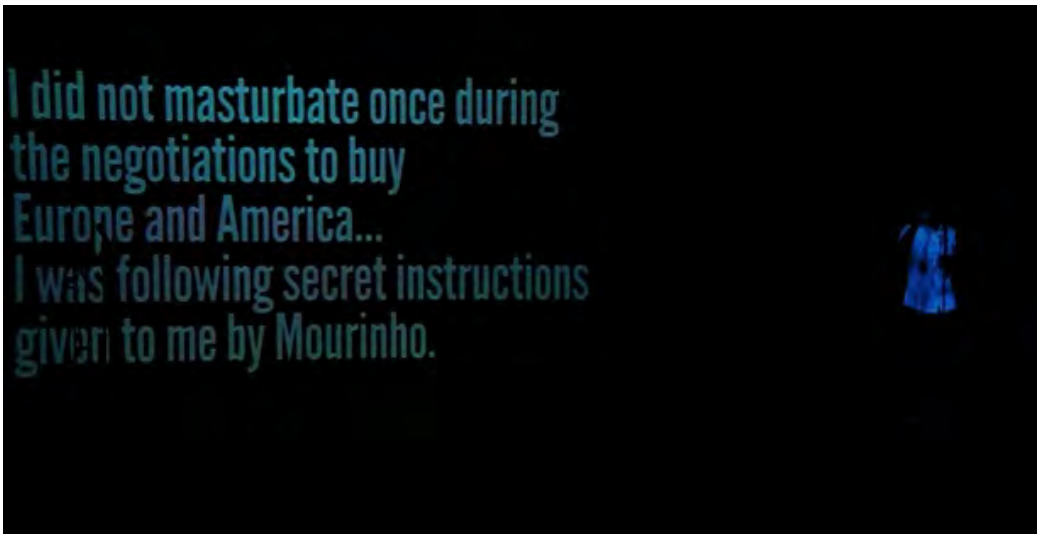


Figura 71 - Performance *Ser humano,* no Congresso Former West: Documents, Constellations, Prospects (Berlim)[192]

Por vezes, o vídeo é um manifesto de seu *alterego* feminino, Nástia, que representa sua posição em relação à ação dos indivíduos na realidade contemporânea; em outras, as projeções audiovisuais expõem um homem comum que cria canções sobre sua sexualidade.

Ambos os modos de expressão subjetiva são ironicamente exibidos em paralelo a escritos voltados a uma crítica política da visão europeia sobre o homem africano. A tela é usada e ampliada como forma de pensamento político engajado, encarnado no duplo, indo além de uma expansão ou substituição estética e/ou poética do corpo do performer em cena. A função cênica da tela não está separada do corpo real e do corpo efetivamente ativista do performer em uma montagem que mistura palavra escrita, palavra falada, imagem técnica, ritmo sonoro e outros recursos expressivos (e também discursivos).

[192] Fonte: Canal Vimeo Former West.

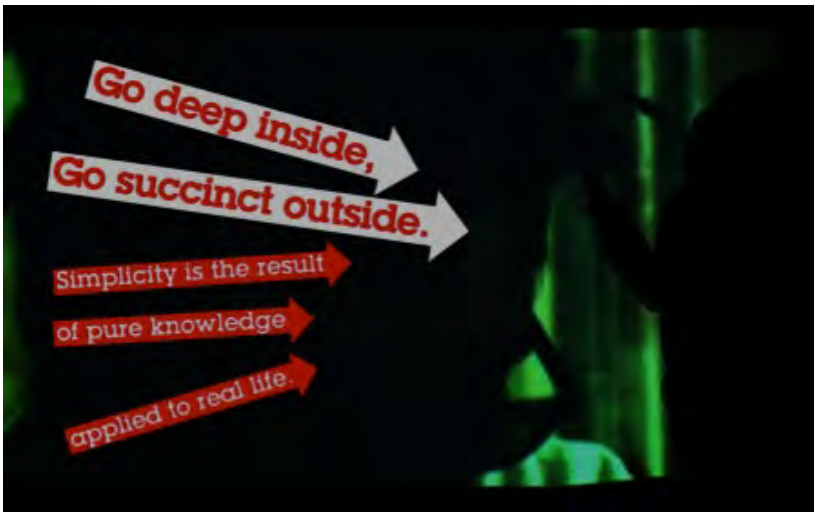


Figura 72 - Frame de “Nástia’s Manifest”, vídeo exibido em diferentes performances de Nástio Mosquito[193]

Os duplos de Nástio na interface-tela ou forma-tela, assim como seu corpo performático introduzem o público no mundo/pensamento e ação política criado por ele. Ambos compõem na condução do acontecimento, do jogo ou simplesmente do espetáculo no qual o artista evidencia-se ao mesmo tempo como ator e maestro da obra. E assim, a criação de si mesmo transmidiática e transnacional na obra de Nástio Mosquito como performer multimídia amplia a projeção audiovisual de seu duplo digital, e acontece através de uma transferência efetiva das várias telas-formas-mídias nas quais o artista erige sua subjetividade performática.

A função cênica da tela não está separada do corpo real e do corpo efetivamente “artivista” do performer, em uma montagem que mistura palavra escrita, palavra falada, imagem técnica, ritmo sonoro e outros recursos expressivos (e também discursivos). Ambos compõem a condução do acontecimento, do jogo ou simplesmente do espetáculo no qual o artista evidencia-se ao mesmo tempo como ator e maestro da obra.

Em uma época na qual todos podemos ter nossos duplos virtuais, nossas inúmeras máscaras de pensar e não tanto agir no mundo, o performer não poderia deixar de usar o duplo projetado para promover uma transformação da consciência através da experiência de presença que o ritual fundou, ainda antes da escrita, ainda

[193] Fonte: https://vimeo.com/21977569

antes da narrativa, ainda antes do mito, segundo Hans Ulrich Gumbrecht, quando lança seu ensaio *Produção da presença: o que o sentido não consegue transmitir*[194].

Nástio concebe, interatua e manipula o seus Duplos em cenas que servem tanto para as performances ao vivo quanto para vídeo instalações, para curtas crônicas audiovisuais da Rede Angola de Jornalismo Independente e para outros meios onde expõe sua obra performática.

Figura 73 - E vídeo "Curto e Grosso", uma série de vídeos exibidos no portal Rede Angola de Jornalismo independente. Fonte: http://www.facebook.com/nastio.m

O performer é, ao mesmo tempo, como os atores do teatro balinês, para Artaud dançarinos do absoluto, promovendo a relação e a união entre o abstrato e o concreto, o inteligível e o sensível, o céu e a terra, o individual e o coletivo, o subjetivo e o político, em um sentido não maniqueísta da ação promovida com a arte.

Há a aparência de um fluxo que inicia no seu pensamento sobre o tema abordado, passa pelo tempo do registro em imagens técnicas, começa a tomar forma na narratividade articulada no roteiro e finaliza na montagem e pós-produção audiovisual. Todos são reunidos e transformam-se, finalmente, em seu discurso na forma-tela com a qual articula o jogo com o público também presente, cada vez mais acostumado e ávido pelos estímulos da combinatória de informação, movimento, velocidade rápida, excesso de visualidade e sonoridade midiática.

[194] GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença:** o que o sentido não pode transmitir. Rio de Janeiro: Editora PUC RIO, 2010.

Transmidiático e multimidiático, pois, Nástio cria sua performatividade ao agir transferindo peças usadas nas performances ao vivo para a internet, e para vídeo instalações. É o mesmo Nástio que usa seus clipes musicais em suas performances multimídia, coloca seu corpo em cena com *slam poetry*, sua música na tela em linguagem de videoclipe ironizando o ego, a cultura do poder, e quando lamenta com a palavra e corpo presente a perda de si mesmo como um ser humano.

O trabalho de Nástio demonstra como pode-se atualizar a concepção de *mente corporificada* através do uso da forma-tela como um bem sucedido projeto de performatividade transmidiática que parece ter nas performances multimídia o meio aglutinador de um cosmos de experiências-telas tão artísticas quanto midiáticas que ele organiza, junto com uma equipe de designers e outros artistas de talento.

Figura 74 - Frame de “Nástia’s Manifest”, vídeo exibido em diferentes performances de Nástio Mosquito. Fonte: https://vimeo.com/21977569

Sua obra torna-se prova de que agir e ser artista contemporâneo exige falar com o público de todas as formas possíveis, pois são muitos os meios nos quais a performance pode fundar espaços representativos dos Duplos da experiência da tela para seus manifestos.

Outra obra exemplar que experimenta o conceito de duplo digital com uma ritualização experimental na qual há interatividade do público e sistemas de encenação em tempo real, com de transmissão via internet, é a obra de *Unheimlich*, do *The Chameleons Group,* dirigida por Steve Dixon. O projeto pode ser pensado como teatro digital, cyber-teatro, performance telemática, performance com

instalação interativa ou uma combinação de todas esses sistemas midiáticos a partir do termo performance intermídia.

Segundo Dixon[195], a performance *Unheimlich* tem raiz conceitual em *O estranho* (1919), livro de Sigmund Freud cuja abordagem relaciona-se com a dupla realidade que o subconsciente cria quando suas barreiras repressivas são provocadas ou desmanteladas. Sua poética baseia-se na noção de "estranho" que emerge do "outro" ou "si mesmo" sombrio que é ao mesmo tempo familiar e enigmático ou incômodo, desenvolvida na obra de Freud. O trabalho também relaciona-se com a compreensão de Martin Heidegger do estranhamento como um afastamento defensivo da realidade, natural à condição humana, a partir do qual desenvolvemos nossos duplos para nos tornarmos mais equilibrados em relação aos nossos medos e inseguranças.

Dixon define o dispositivo técnico do trabalho como uma performance teatral interativa que combina instalação telemática e ambiente de realidade virtual na qual o público e os atores assumem e trocam diferentes papéis. Obra precursora no campo da telemática *Unheimlich* era composta por um cenário em rede, através de conexão entre palcos com estruturas semelhantes localizados em diferentes locais, um estúdio na Inglaterra (Brunel University, em Londres) e um teatro nos Estados Unidos (SIGGRAPH Theater, em Boston), são interligados por internet via sistema de videoconferência.

Em cada espaço, público e performers interagem com o cenário ou a forma-tela virtual. As câmeras de ambos são alinhadas fazendo com que a escala das figuras mantenha-se idêntica. Dessa forma, as imagens de ambos espaços podem ser mixadas, produzindo tanto uma interação ritualizada quanto um compartilhamento dramático, a partir de um espaço performático simbólico.

A forma-tela e a interação da condição virtual compõem uma terceira realidade na qual figura a invenção de uma nova consciência, produzida a partir da união das percepções da comunidade envolvida. Tal resultado telemático, de encontros artificiais em tempo real, converge com a teoria de realidade sincrética e de criação de contatos entre corporalidades virtuais, criando uma oportunidade de observar a si mesmos com uma nova perspectiva e assim expandir a consciência

[195] No artigo *Uncanny Interactions* o ator e diretor Steve Dixon escreve sobre a concepção da obra e expõe detalhadamente questões teóricas sobre a instauração de sua poética. Disponível em http://www.tandfonline.com/loi/rprs20

humana, conforme reflexões de Roy Ascott[196], citadas e expandidas por Dixon.

Os espaços performáticos dessas performances também são compostos por criação ou aproveitamento de características arquitetônicas e elementos cênicos que intensificam a experiência de sensorial idade sincrética coletiva. Verifica-se que a cada execução de uma performance, os artistas precisam lidar com diferentes configurações espaciais que são adaptadas aos aspectos das poéticas visuais das obras.

Para exemplificar esse aspecto, aqui considerado fundamental para a constituição de uma análise que abarque diferentes experiências de presença performática digital, toma-se como referência obras como a performance multimídia *Vanitas Libellum*, dirigida por Carmen Gil Vrolijk e a performance audiovisual *Storm*, de Luiz duVa.

Vanitas Libellum, com concepção e direção geral da artista e pesquisadora Carmen Gil Vrolijk é uma performance multimídia com poética que conjuga montagem cênica, vídeo ao vivo, *video-mapping*, trackeamento de movimentos corporais e música original ao vivo.

No trabalho, originalmente planejado para palco, há músicos, partituras, objetos cênicos, performers de *live images* que manipulam computadores e outros hardwares, e performers de corpo e dançarinos que também tem suas ações projetadas em telas.

[196] Referimo-nos a artigo já citado *Sincretic Reality: Art, Proccess and potentiality* e também a outro importante texto do autor citado por Steve Dixon: 'Is There Love in the Telematic Embrace?' (1990).

Figura 75 - *Vanitas Libellum*, de Carmen Gil Vrolijk. Fonte: Website “La quinta del lobo”[197]

Já em *Storm*, Luiz duVa explora a relação imersiva entre poética da obra e como articula projeção e a presença do público. O artista caracteriza sua obra como “composição audiovisual apresentada em um espetáculo de improvisação multimídia”.

> Em *STORM* a ideia de imersão é outro ponto fundamental do trabalho. O público ao invés de assistir a performance sentado diante da imagem, como num cinema ou teatro convencional, precisa estar mergulhado na experiência visual à maneira de uma instalação. Para isso colchonetes ou almofadas São colocadas embaixo da tela de projeção para que as pessoas possam se deitar no chão e ficar “quase-dentro” da imagem. Além disso uma sonorização quadrifônica e uma potente luz estroboscópica, amplificam as imagens para fora do seu suporte de exibição fazendo com que ela possa ser experimentada fisicamente pela plateia.[198]

Para nós, a técnica de imersão do público, que é colocado deitado, correlaciona-se com ações do personagem da obra, o próprio autor e performer, que está em semelhante situação em algumas cenas, dormindo. A configuração do espaço performático configura uma relação com o dispositivo técnico que remete aos seus sonhos, e à condição onírica de suas sensações. A disposição com

---

[197] Em http://laquintadelobo.net/?page_id=35 Acessado em 21/11/2013. O teaser do projeto pode ser visualizado em https://vimeo.com/37085631

[198] Imagem disponível em projeto da performance ou “composição audiovisual”, como é chamada pelo autor. Disponível em: http://www.liveimages.com.br/www.liveimages.com.br/Storm_Ok_files/STORMInfos.pdf Acessado em: 15 fev. 2015.

semelhanças entre corpo do personagem que dorme e sonha com a posição do público deitado cria um efeito sensorial e imersivo de acumulação de presenças. O dispositivo técnico deliberadamente relacionado à poética do trabalho passa a operar em nível psíquico, como acontece no cinematográfico.

Figura 76 - Ilustração XX. *Storm*, de Luiz Duva[199]

Outro trabalho de performance audiovisual que em nossa analise utiliza a mesma estratégia de descentra mento do sujeito no espaço performático é *Inject*, de Herman Kolgen, artista multidisciplinar, considerado um “escultor audiocinético” que manipula imagens e sons de alta qualidade em diferentes ambientes.

O artista define seus trabalhos como performances modulares e enfatiza o uso de som quadrifônico (quarto caixas, o que define também como 4.0). Apesar de haver uma configuração de especificidade sonora geralmente mantida em sua poética, a cada apresentação sua Herman trabalha de forma diferente, por vezes sozinho, manipulando imagens e sons, e em outras com grupos de músicos, incluindo orquestras.

Seu trabalho *Inject* é um caso exemplar de adaptação da configuração do espaço performático, e de aspectos do dispositivo técnico, em função da poética da obra.

[199] Disponível em http://www.liveimages.com.br/www.liveimages.com.br/Storm_Ok_files/STORMInfos.pdf Acessado em: 15 dez. 2014.

Figuras 77 a 80 - Diferentes espaços performáticos e combinações de apresentação da obra *Inject*, de Herman Kolgen[200]

[200] Fonte: website oficial do artista. Disponível em: http://www.kolgen.net/performances/inject/ Acessado em: 13 jan. 2015.

Um exemplo marcante é a apresentação *Inject*, no festival Cultures Electroni(k), em 2010. A obra foi projetada em um ambiente não especifico, diferente do comum - de palco e plateia, ou do dispositivo de “caixa preta”. O público assistiu à obra em uma piscina. Na tela, as imagens de um corpo humano “injetado” em uma cisterna, com a projeção ocorrendo em um espaço de difusão subaquática.

Figura 81 e 82 - Projeção de *Inject,* de Herman Kolgen, no festival Cultures Electroni(k), Georges, Rennes, 2010. Fotografia: Divulgação Cultures Electroni(k)

A obra audiovisual, executada por Herman no mesmo ambiente, enfatiza o mergulho na agua como um estado perceptivo de aproximação das próprias emoções. A pressão do liquido exerce distorções sonoras com uma proposta de gerar no público transformações neurosensoriais múltiplas.

A configuração espacial fortalece, segundo o autor, a percepção do espectador do estado sensorial de um corpo modular, flexível, entregue aos sentidos, apresentado na imagem em movimento projetada e no som. Na concepção de Kolgen, o elemento agua compõe a sensorial idade material como meio de difusão, estando, por sua vez, relacionado com a corporalidade humana.

Pode-se relacionar esta concepção singular do dispositivo de *Inject* com aspectos das reflexões de Anne Marie Duguet (2009) em relação às videoinstalações. A autora afirma que o vídeo dramatiza o dispositivo, ou seja, a imagem é posta em situação a partir da configuração de um espaço ou ambiente ou uma arquitetura específica, na qual o corpo do visitante é retomado na imagem ou simplesmente implicado na percepção do dispositivo. Dessa semelhança com o dispositivo eletrônico, também há uma diferença em relação à imobilidade do público no dispositivo cinematográfico, ou seja, há um descentra mento do sujeito espectador a partir do espaço performático.

Tomando novamente Duguet[201] como referência, em suas reflexões sobre a concepção do dispositivo da máquina eletrônica, pode-se pensar que a máquina digital possibilita um novo teste dos espaço e do lugar do público, "(…) convocando o corpo em suas encenações para experimentar tanto o processo de representação quanto modalidades diversas de ver/perceber. Elas criam condições de experiência particulares em que todo o corpo é mobilizado na atividade da percepção".[202] Essa característica do dispositivo faz com que a relação espaço-deslocamento-corpo possa ser pensada como uma utilização da espacialidade imersiva como um componente do universo diegético da obra, ou seja, como componente imersivo, montado com elementos que estão presentes para fortalecer a sensorial idade do acontecimento.

O aspecto espacial do dispositivo é, portanto, uma invenção singular que serve à poética em momentos singulares, principalmente como elemento de composição da atmosfera imersiva, da sensorial idade do universo diegético, do mundo artificial e ao mesmo tempo interno (dos personagens e seus universos subjetivos) criado na obra.

A performatividade e a configuração do aspecto espacial como invenção própria para cada obra, em diferentes situações, fortalece a característica sensorial e sua conexão com o latente risco do evento ao vivo. O dispositivo técnico torna-se um recurso sensorial que dramatiza as relações do espectador com a imagem, em uma relação de risco e descoberta, em acumulações de instantes, constituindo a performatividade como um ato de improvisação mútua, entre performer e reações corporais do público.

---

[201] 2009, p. 57.
[202] *Ibid.*

A partir da forma como os performers usam o audiovisual, compondo diversidades de espaços performáticos para seus dispositivos, e de como sensores e realidades telemáticas e cyber espaços criam corporalidades e realidades sincréticas, fica a questão: não será a experiência da tela uma possibilidade de manter a experiência da performance em processo, acessível além da experiência do “ao vivo” ou do “evento em tempo real”?

|2.6.d|
Improviso

Pois a questão sobre a experiência do Duplo projetado abre espaço para outra característica marcante em todos os formatos que compõem a modalidade de presença sincrética: o improviso, que é, aliás, inerente a toda forma de presença pois envolve a experiência humana com o movimento corporal. No caso das performances tecnológicas, o improviso manifesta-se no ato de desafiar-se diante do público, a partir de um sistema mediador de tecnologia digital que amplia as tensões e as expectativas em relação ao inesperado, compondo elemento fundamental de compreensão da mente corporificada.

Kozel[203] aborda a questão do tempo na palavra improviso, entendida como base da experiência performática, como “(…) um elemento do conjunto de técnicas do teatro, da dança e da música que sobrepõe-se a técnicas de atenção e foco.” A ação adquire relevância pois o verbo improviso em si revela a essência das coisas. No improviso, há uma dinamicidade, uma qualidade de transformação constante, a partir da qual o performer e a obra constituem-se. E é nesta relação entre o improviso como parte da *Techné* do trabalho que Kozel vislumbra o conceito como abertura para a compreensão da técnica da performance. A temporalidade e a emergência de algo novo no improviso são afins e trazem à tona uma percepção da presença como ato. O improviso torna-se parte de um conjunto de técnicas que quebram a fruição e o ritmo da existência cotidiana, criando umas outras formas de percepção da temporalidade, do espaço, e, como consequência, da temporalidade.

Kozel sugere, então, a improvisação com a tecnologia na performance como uma categoria da *Techné* ou uma forma de revelar a essência da *Techné* a partir do próprio desenho e apresentação da arte da performance.

---

[203] 2007, p. 76.

Para Kozel[204], a riqueza dessa relação com a tecnologia radica na habilidade do performer em criar padrões, reagir e responder as mudanças inesperadas na informação sonora e visual que ele manipula em tempo real, enriquecendo o universo das práticas performáticas com novas temporalidades, consequentes da forma de improvisação possível com cada interface e dispositivo de composição da performance.

Essa performatividade mostra-se relacionada com o conceito de performance de Renato Cohen[205] para quem a mesma é uma expressão cênica na qual há um atuante, um texto, em local dado, apresentando para um público presente e que, fundamentalmente, deve acontecer "naquele instante". Cohen também soma que esta diferencia-se de outras artes presenciais a partir de sua característica sensorial e com o latente risco do evento ao vivo, relacionando o imprevisto do ato performático com a própria realidade, emanando um sentido de "ritualização do instante presente".

É, pois, no improviso inerente à dinâmica de execução da obra, na manipulação de todos os seus elementos expressivos em tempo real, com a presença do performer, que radica a principal diferença do dispositivo técnico de performance audiovisual, intermídia e multimídia em relação aos dispositivos cinematográfico e eletrônico.

É o que Mia Makela[206] identifica como "montagem ao vivo" (*live montage*), ou seja, uma montagem de imagens e sons ao vivo, a partir de combinação de padrões organizados nas interfaces digitais, cuja característica principal radica no fato de poderem ser manipuladas em camadas, de forma simultânea. Essa montagem ao vivo, por sua vez, acontece em tempo real depois do artista ter organizado o material cinemático em uma base de dados, o que caracteriza a performance audiovisual ou o *Live Cinema* como uma performance de laptop, inicialmente, e vai sendo modificado pelas diferentes configurações do espaço e da encenação performática nos formatos multimídia e intermídia.

---

[204] Em KOZEL, Susan. **Closer:** performance, technologies, phenomenology. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology (MIT), 2007.

[205] COHEN, Renato. **Performance como linguagem e criação de um tempo: espaço de experimentação.** Editora Perspectiva – Editora da Universidade de São Paulo, 1989.

[206] Em MAKELA, Mia. **Live Cinema:** lenguage and elements. (Dissertação de Mestrado, MA in New Media). Media Lab, Helsinki University of Art and Design). 2006.

|2.6.e|
Combinatória: Obra Aberta

Outra característica possibilitada pela base tecnológica digital de execução de imagens e sons em tempo real é a estruturação das suas poéticas a partir de operações combinatórias, de acordo com cada circunstância de apresentação do trabalho. Tal conjunto de propriedades relaciona-se com a concepção de "Obra Aberta", formulada por Humberto Eco[207] (1976). O autor define "Obra Aberta" como uma peça que será finalizada pelo interprete, no momento em que a faz fruir esteticamente. São obras abertas à operação prática do interprete que efetua diferentes leituras da mesma, constituindo, a cada performance, uma nova forma de execução.

Como já destacamos anteriormente, quando analisamos o trabalho do coletivo *Ante VJ* e também os dispositivos técnicos da performance *Inject*, de Hermann Kolgen, nota-se que os projetos são desenvolvidos a cada apresentação pois sempre há mudanças nas condições de produção e execução, ao mesmo tempo que há uma tentativa de lapidar suas poéticas e trazê-los para uma situação ideal. Cada apresentação caracteriza-se por ser a versão mais "atualizada" do projeto, o que deixa claro que a instauração de suas poéticas dá-se como um processo sujeito às condições específicas como espaço performático e quantidade de ensaios.

Assim, a abertura das obras dá-se sob os aspectos da combinatória dos elementos expressivos em relação com a configuração técnica, o dispositivo técnico e as condições de produção. Identificá-las e moldar a poética da performance ao vivo são aspectos com os quais os performers precisam trabalhar para concretizar a obra.

Neste sentido, vale agregar reflexões referentes a práticas da arte contemporânea que, para Eco[208] trabalham a ambiguidade como valor. Ao explicitar seu conceito de "obra aberta", o autor considera que nelas os artistas voltam-se para ideais de informalidade, desordem, casualidade e indeterminação dos resultados. A partir desta constatação, é válido pensar como a dimensão performática de uma

---

[207] ECO, Umberto. **Obra Aberta:** forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005.
[208] 1976, p. 22.

obra de imagens técnicas moventes, de tecnologia digital, modifica radicalmente o espetáculo das artes audiovisuais, até então apresentadas como uma reprodução gravada, como projeções de uma obra fechada, consolidada, sem fatores como “acontecimento” e “tempo real” determinando sua dinâmica.

Com esta conjuntura determinando as condições de realização das obras, o performer de *Live Cinema* torna-se criador e executante de uma “Obra Aberta”, pois suas performances completam-se (ou acontecem) na execução em tempo real, através da manipulação das tecnologias por ele configuradas em um dispositivo.

Surge um espaço de criação calcado em uma polifonia estrutural, relacionada com possibilidades/características de combinação, temporalização e de criação em camadas. A partir da estruturação dos recursos das ferramentas digitais, surgem, novamente, modalidades de temporalização especificas, tendo como base a própria execução em tempo real, que cria a possibilidade de um tempo performático, presente, em fruição.

Com as inúmeras possiblidades de sistemas em interfaces digitais, a formação poética específica da Audiovisualidade dá-se a partir de uma estruturação combinatória, na qual acontece um processo simultâneo entre modalidades de percepção e condições de produção e exibição. Sobre uma base de dados, o performer (criador e executante) é um interprete com liberdade de basear-se em uma estrutura “combinatória”, “montando” autonomamente a sucessão de frases sonorovisuais.

A obra audiovisual performática torna-se uma obra aberta a uma infinidade de interpretações e figura como um produto nunca acabado, no qual cada uma de suas atualizações implica uma variação.

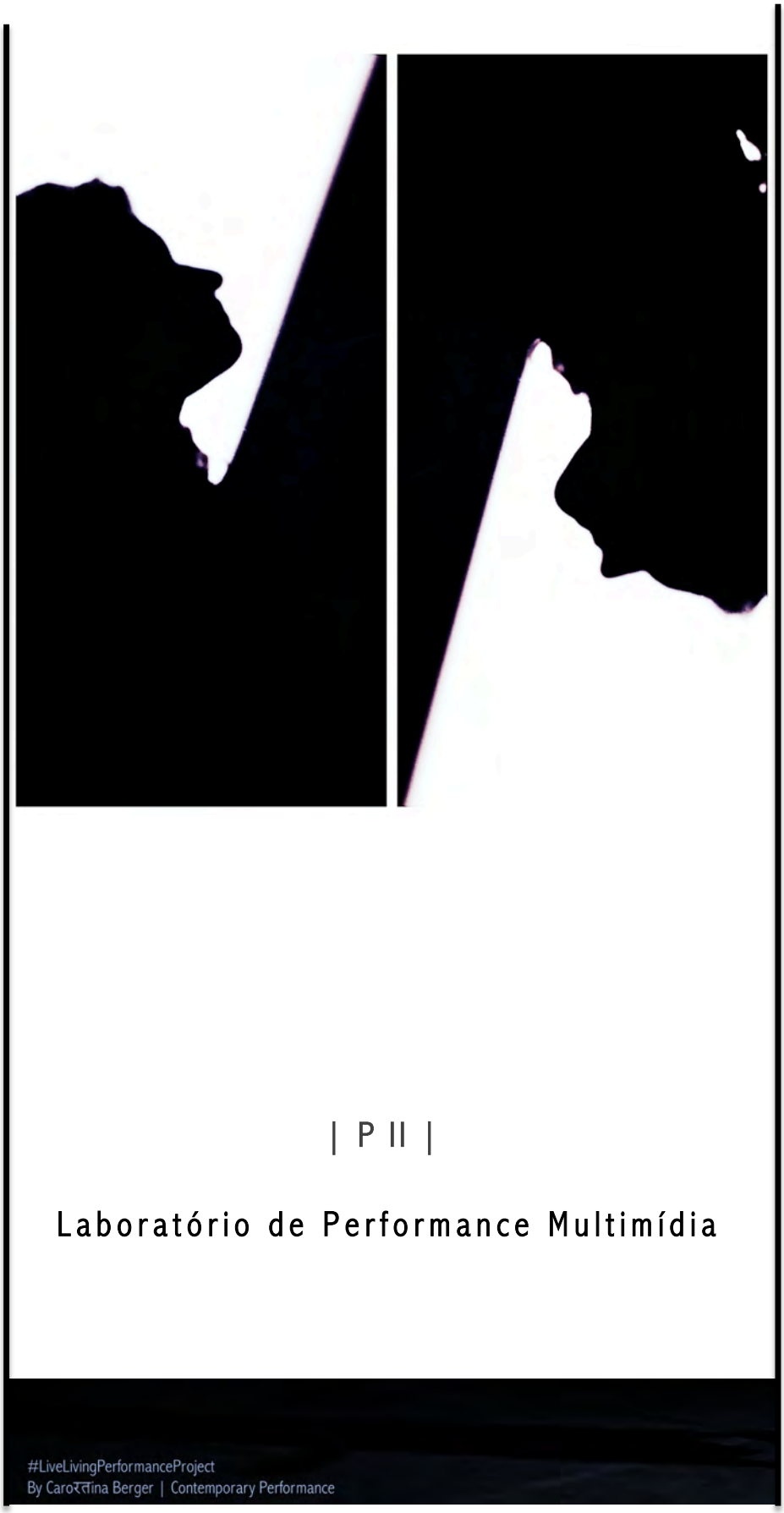
Essa possibilidade de “produção-obra-fruição” cria um espaço de invenções no qual há uma nova visão de mundo a cada instante, de interpretações organizadas (ou configuradas) previamente mas com uma sensorial idade produtiva (e uma poética, como consequência) que acontece a partir de uma relação fruita a entre capacidades do performer e combinatórias maquínicas.

Nessa modalidade de presença, as performances caracterizam-se, portanto, como “Obra Aberta” por que cada execução acontece de maneira satisfatória e ao mesmo tempo incompleta, pois não há um resultado final que tenha simultaneamente todos os demais resultados com os quais a obra possa identificar-se.

Somado a esse aspecto de processualidade inerente à poética, a abertura a uma configuração híbrida do dispositivo técnico pode incluir recursos expressivos de várias artes – teatro, artes visuais e música – criando uma experiência cinemática performática operística, na qual a criação do dispositivo culmina em uma invenção que possibilita poéticas de síntese ou integração de múltiplas formas de arte.

A partir desta constatação, a definição do dispositivo deste tipo de obra torna-se mutante, com algumas características possíveis de serem (re)definidas e constantemente modificadas a cada execução. Torna-se mais uma vez necessário pensar no conceito de obra aberta, a partir do qual cada obra funda-se, como poética, o que inclui técnica e processo. E a partir dessa configuração, analisar a poética e a construção dos dispositivos técnicos como uma forma de refletir um pensamento da arte que propõe como primeira questão a definição do que artista quer fazer para configurar a o que usa.

É também essa característica de combinatória e mutações constantes inerente à dinâmica de execução em tempo real que iremos experenciar ao colocar em prática os diversos estágios de desenvolvimento de *#LiveLivingPerformanceProject*, em uma perspectiva atual do dispositivo técnico como um sistema, a qual relacionaremos com a massiva e cotidiana autorreferencialidade digital.


| P II |
Laboratório de Performance Multimídia
#LiveLivingPerformanceProject
By Caro रतina Berger | Contemporary Performance

| Diante de um problema, real e bem formulado, a nossa alma toda entre em jogo;
e a própria exigência da sintonia nos mostra que não se trata de um
problema qualquer, mas de algo em que estamos engajados inteiramente.
Trata-se de nós mesmos, de re-viver e de re-criar, através da própria consciência. |

Astrid Sayeg

M o t i v Ação

Escrevo agora em primeira pessoa do singular. Operacionalizo os conceitos a partir de experiência de instauração de obra própria e peço licença para utilizar adjetivos, imagens e poesias para poder aproximar o leitor da forma mais fluida possível da vivência a partir da qual tornei-me performer. Com esse tom, que sem as sombras das dúvidas a mim confere maior liberdade expressiva, apresento uma série de conclusões de minha performatividade, sem detalhar todos os aspectos envolvidos no processo, pois seria exaustivo tanto para mim quanto para o leitor.

Com objetivo de demonstrar as camadas expressivas do projeto, exponho algumas operações de *mise-en-scène* e de estruturação da narrativa do trabalho multimídia. Todas são fruto de questões que surgem ao longo do processo de instauração da poética de trabalho de performance multimídia por mim executado, com inúmeros colaboradores, tanto em âmbito laboratorial e acadêmico quanto em contextos de produção artística.

#LiveLivingPerformanceProject é uma trilogia de performances multimídia – Performance de Indomissão[209], Lícia na Orla das Maravilhas[210] e Performance do Despertar[211] - inspirada na relação entre os elementos da natureza e as mitologias femininas. Irrompe de uma motivação poética ao mesmo tempo literária e visual, em um período no qual começo a reconhecer uma necessidade de aglutinação de minhas práticas como artista visual e escritora. Vem à tona a partir de duradouro

[209] Sinopse, teaser e ficha técnica disponível em: http://carolinaberger.com.br/livelivingperformanceproject/ . Na página anterior, fotografia de Camila Fontenelle de Miranda, em colaboração para #LLPP.
Ensaio fotográfico "The grace of Dance" concebido e produzido por Carolina Berger.
[210] *Ibid:* http://carolinaberger.com.br/livelivingperformanceproject-2/
[211] *Ibid:* http://carolinaberger.com.br/performance-do-despertar/

acumulo de experiências subjetivas na estrada, superfície metafórica para uma jornada feminina de busca de liberdade consciente e de identidade como artífice de uma poética do cotidiano.

A aspiração de mudança de rumo e de assumir-me como artista multimídia e performer aflora enquanto eu participava como docente de projeto de produção audiovisual, ministrando aulas e orientando alunos em processo de desenvolvimento de roteiro, estratégias de *mise-en-scène*, produção e documentário[212]. Nessas circunstâncias, passei um ano "na estrada", descobrindo meandros da vida de viajante e registrando vídeos e fotografias sobre minhas impressões cotidianas dos lugares onde passava.

As imagens eram registradas com equipamentos de uso pessoal, formatos sobre os quais debruço minhas pesquisas poéticas desde dissertação de mestrado[213], sobre as categorias de autorreferencialidade no documentário.

Nessas viagens, em momentos de contemplação e de observação da realidade, eu registrava diferentes tipos de imagens – algumas com decupagem mais observacional e narrativa; outras formais e abstratas - com câmeras de vídeo Mini DV (Sony HandyCam DCR-HC62), diferentes formatos de câmeras fotográficas digitais Sony Cybershot e com a Vidster, e uma pequena *shotgun camera* da Mattel, de baixa definição (480x320), que me impressionou por sua granulação e saturação visuais semelhantes ao formato Super-8. A partir dessas experiências, precedidas de realização de obra autorreferencial com suportes semelhantes[214], sigo pesquisa poética com celulares (Iphone 4S e Iphone 6Plus).

---

[212] Refiro-me ao Pontão de Fomento Cultural FOCU, voltado à construção de uma rede audiovisual: Informações sobre o projeto disponíveis em http://tvovo.org/2010/04/focu-pontao-fomento-cultural-a-construcao-de-uma-rede-de-producao-audiovisual/ .

[213] BERGER, Carolina Dias de Almeida. *El documental autorreferencial contemporâneo: un espacio discursivo de múltiples hibridaciones.* Univerdidad del Cine: Buenos Aires, 2009. Dissertação (Mestrado) – Maestría en Cine Documental.

[214] Refiro-me ao documentário autorreferencial *Dias no tempo* (2010) – Link com informações em http://carolinaberger.com.br/video/dias-no-tempo/

Figuras 83 a 87 - Sequência de imagens registradas com Sony Cybershot – estudos de efeito de movimento na imagem fotográfica, bem como de saturação, contraste e granulação digital para criação de montagens em vídeo e poemas visuais em Website. Por Carolina Berger .

Logo, comecei a desenhar um projeto narrativo e autorreferencial com objetivo de conciliar fotografia, vídeo e literatura, três formas de expressão artística que sempre explorei em paralelo e, algumas vezes, em um mesmo trabalho.

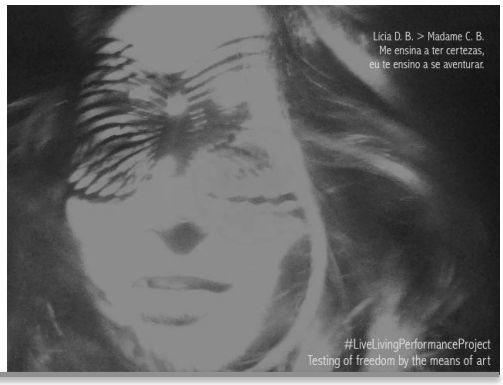
O resultado artístico, a partir de processo de instauração de *#LiveLivingPerformanceProject*, iniciado em 2012, se transforma em pesquisa acadêmica que, por sua vez, me torna performer e faz-me assumir minha identidade como artista multimídia. O resultado conceitual, intelectual e acima de tudo humano foi iniciar a compreensão de uma série de questões atreladas às temáticas da liberdade feminina, em um momento histórico no qual o sistema de pensamento occidental patriarcal e mercantilista experimenta uma série de seus colapsos ideológicos e estruturais.

Cabe agora deixar fluir, entre reflexões literárias, conceitos e imagens captadas durante o processo, a poética dessa jornada de busca pela leveza feminina que, ao final, vislumbro como sinônimo de liberdade. Peço licença poética para mudar o tom de minha escrita para um relato ensaístico e visual, em primeira pessoa do singular, para melhor desbravar o detalhamento dos aspectos formais e conceituais envolvidos no desenvolvimento de *#LiveLivingPerformanceProject.*

Com estilo livre e entoação mais subjetiva pretendo descrever as conclusões às quais o processo levou-me, visando demonstrar alguns resultados do investimento teórico-prático de um empreendimento no qual envolvi-me não só como pesquisadora mas como mulher e ser humano em busca de autoconhecimento e criação de harmonia através da arte.

Que as estórias de muitas Lícias e outras corajosas mulheres em busca de compreensão da liberdade e da própria natureza sigam gerando ternura, força e delicadeza nas teias virtuais e reais da performatividade, espaços inerentes à condição humana.

Figuras 88 e 89 – Fotografia e poema visual simulando olhar de Lícia D.B., por Carolina Berger



PreMIssa

Como artista multimídia, performer e pesquisadora compreendo que a fundação da singularidade de uma poética dá-se através da premissa – ou a mensagem – de uma obra. Para além do conceito e da originalidade da "ideia", a junção do que nos motiva e a visão original de um projeto artístico é o que estabelece a potência da criação. A mensagem que pretendemos passar com o trabalho é a motivação que nos lança em um processo de busca de sentido para sua materialização como meio cujo objetivo final é conectar nossas percepções a uma consciência maior, fundada entre a obra e o público.

Ao longo do processo de pesquisa e instauração da poética de *#LiveLivingPerformanceProject* tenho como objetivo entender as variáveis e aspectos fundamentais da relação entre a performatividade, para mim relacionada à cultura digital cotidiana, e o dispositivo técnico de performance multimídia.

Com esse foco, utilizo diferentes equipamentos e formas expressivas, à medida em que tenho acesso a diferentes formatos de tecnologias pessoais[215] de imagens técnicas e a softwares compatíveis com seus sistemas operacionais.

[215] Logo de utilização de equipamentos citados, passo a usar câmera de MacBook Pro, Iphone 4S e, por fim, Iphone 6 Plus. Com todos aparatos de uso cotidiano e pessoal mantenho pesquisa poética de grafia do movimento do corpo a partir de diferentes registros lumínicos.

Ao testar essas diferentes tecnologias, percebo, em meus esboços visuais, um olhar solitário, voltado à compreensão do efêmero na realidade cotidiana quando estamos em situação de trânsito e transformações pessoais. Ao mesmo tempo, sinto a necessidade de entender como a relação entre deslocamento constante e compreensão de liberdade individual consciente dos espaços do outro afeta nossa compreensão e construção da própria identidade e, como consequencia, de nossa performatividade.

Passo a aproximar-me de minha motivação ao produzir inúmeras imagens enquanto me desloco espacialmente e culturalmente e, como consequência, surge a pergunta: como representar a própria experiência de estar em um processo de compreensão da liberdade consciente?

Uso a especificidade da “liberdade consciente” pois percebi que entre os inúmeros significados da palavra existem diferentes graus de inclusão da percepção e de respeito compassivo ao outro como parte de nossa identidade. Cada um desses significados pode remeter a diferentes campos de investigação da condição humana, mas em um projeto artístico, para fundar uma premissa e dela consumar uma poética, sua significação deve ser pessoal. No caso de *#LiveLivingPerformanceProject,* a liberdade e a consciência formam o binômio inseparável da busca de uma artista por uma poética que dê conta de expressar um processo de autoconhecimento não dual através da metáfora da estrada como tapete vermelho. Imagem símbolo da cultura da egolatria, aqui o “tapete vermelho” não é pensado como um caminho individual e narcisista, pelo contrário, se trata de uma condição mental aberta a diferentes caminhos e ao conhecimento e respeito pela diferença.

A liberdade é, então, um estado do ser que age sem restrições espaciais em busca de sua natureza, vasculhando em si mesmo um poder através do qual um fundo individual e inexprimível manifesta-se e cria-se no percurso de compreensão de seus próprios atos nas sociedades por onde reconhece a não dualidade da existência humana.

Com os pormenores do conceito, relacionados com as nossas relações com a natureza, com a tecnologia e com a mente humana lançados na arena da dúvida, e com incontáveis imagens revisadas como memorias de um processo de investigação da sensação de liberdade, pergunto: Qual poética pode dar conta de horas de imagens captadas com equipamentos pessoais, vividas e pensadas como representações da liberdade como uma experiência de deslocamentos constantes, em estradas onde constantemente vivemos a transformação? Que linguagem poderá aproximar-nos sensorialmente de uma percepção subjetiva do sentimento de liberdade surgido de uma experiência de autoconhecimento?

Com esses questionamentos pensados como vetores de uma premissa narrativa e da poética do trabalho, inicio o processo de instauração da poética das performances de *#LiveLivingPerformanceProject*, sempre tendo em vista que a mesma funda-se em dois binômios através dela entrelaçados: *techné-dispotivo técnico* e *episteme-premissa.*

| Duplo Digital | Digital Self |

My next attempt was strong
My near dream I felt close
So I shall spread harmony and see
Yes I shall be free
Time to find Myself as thee
Lícia D. B. | #LiveLivingPerformanceProject[216]

A partir da premissa do deslocamento na estrada como metáfora para a transformação do sujeito, aliada à compreensão da performance multimídia como espaço de experiência de uma mente-corporificada em busca de uma compreensão de liberdade, crio uma tríade feminina[217] para dar conta da complexidade formal da autorreferencialidade de *#LiveLivingPerformanceProject.*

Inspirada em diferentes mitologias femininas, a tríade de *#LiveLivingPerformanceProject* propõe a fundação de um mito digital pessoal, a partir do qual estabeleço uma narrativa processual fundamentada no conceito de "Digital Self"[218] - que une mente corporificada de um "si mesmo" em meios digitais e em performance multimídia - como um dos principais focos de desenvolvimento conceitual da proposta.

[216] Post de "Selfie" que remete a Lícia D.B. e a #LiveLivingPerformanceProject no FACEBOOK.
[217] Cada uma das mulheres que compõe a tríade é descrita em seção de Website pessoal dedicada ao projeto. Link disponível em http://carolinaberger.com.br/live-living-performance-project/
[218] Conceito criado para fundamentar método de laboratório com o mesmo nome, elaborado em colaboração com a artista e pesquisadora Dra. Raquel Schefer (Sorbonne Nouvelle – Paris 3). Informações em ingles disponíveis em: http://carolinaberger.com.br/workshop/

Figura 90 - Organograma visual de #LLPP – o mito compõe-se de uma escritora Madame C.Bécamier (heterônimo literário) que escreve um livro sobre um personagem Lícia D.B., que também é *alterego* da performer Caroत्तina Berger (C.B.).

Para compor o mito pessoal na estória criada para *#LiveLivingPerformanceProject* assumo, primeiramente, a identidade de meu *alterego* Lícia Díaz Balti (Lícia D.B.), em primeiros planos (inicio os registros antes ainda da moda dos “Selfies”) e em imagens de partes de seu corpo e simuladoras de seu olhar, em redes sociais.

As imagens foram supostamente registradas por Lícia Díaz Balti, que vai revelando-se uma espécie de avatar que personifica diferentes mitos femininos, ao viajar o mundo graças as suas conexões internacionais.

Com a premissa de que a liberdade da mulher, no mundo contemporâneo, é limitada principalmente nas possibilidades de deslocamento e de relação com sua própria natureza e suas vontades, começo a simular modos de comunicação – mensagens de celular, videos, fotografias e cartas - de Lícia para Madame C.Bécamier (heterônimo literário) em postagens no Facebook.

Madame C. Bécamier escreve um livro sobre Lícia D.B., que pode ser pensada como uma moça aventureira, com intensa libido pela vida, que vive transformações radicais em sua trajetória, adotando diferentes modos de vida, mas sempre proclamando a estrada como seu tapete vermelho.

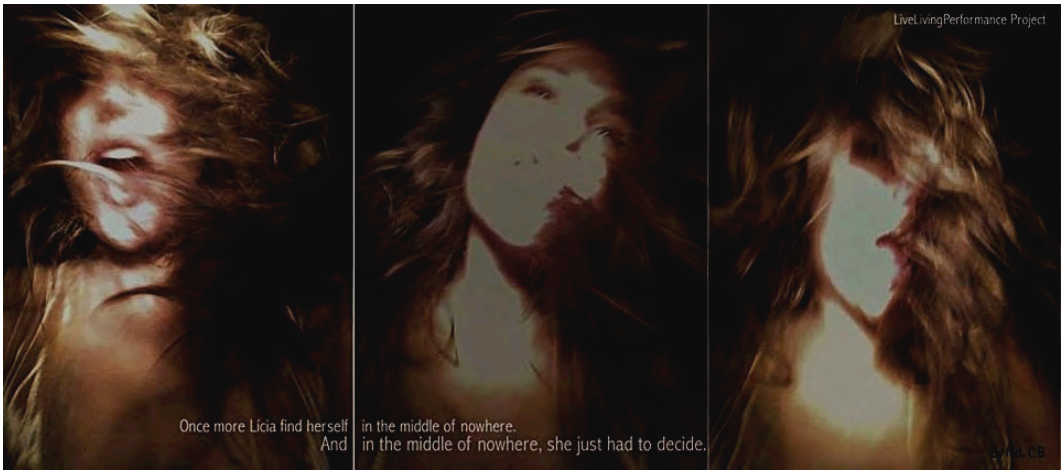


Figura 91: Poema visual concebido para categoria “literatura” em Website e redes sociais:[219]

> Lícia D.B. > Madame C.B.
> "(...) vou contar as verdadeiras estórias de cada uma de minhas cicatrizes para você, Madame. Será um longo caminho de muitos trechos interrompidos, outros cultivados como efêmeros e quase esquecidos. Meu corpo inteiro, em suas palavras, espero tornar-se um labirinto de intermináveis bifurcações. No final, quando da saída desse corpo marcado pela coragem, sei que a aventurança será libertária, como um sentimento de libertação, e virá nossa aclamada e consciente liberdade! Que valsas, boleros, tangos e cantos sagrados de inúmeras nações e naturezas tragam o ritmo de minha vida para os desejos de estrada e sabedoria que encontro entre nossas almas."

Na sua estória, que aos poucos vai sendo revelada ao público, Lícia é uma espécie de avatar de diferentes faces da mulher em busca de liberdade. Primeiro ela vive uma fuga do sistema patriarcal. Indômita e com ímpeto de ternura revolucionária ela infiltra-se nas estruturas do poder monetário como possível cortesã e *jet-setter* nas Babilônias e nas realidades da egolatria. Finalmente encontra o sentido da liberdade como viajante em busca de autoconhecimento e libertação através da compreensão das mitologias afrobrasileiras, orientais, em princípios do Xamanismo e no Sagrado Feminino, chegando à resposta da necessidade de reconexão com elementos da natureza que compõe nossa existência corporal.

[219] O poema completo está disponível no link: http://carolinaberger.com.br/o-encontro-de-licia-no-meio-do-nada/ Acessado em: 11 out. 2014.

Foi ao acessar a obra de Joseph Campbell sobre o divino feminino, que encontro referente teórico para entender como o corpo feminino, desde a antiga Idade da Pedra, é invocado como a sua magia. Como analisa Campbell[220]: a magia feminina é, portanto, básica e natural. A partir da conexão entre a psiquê feminina e a natureza encontro terreno de literal fertilidade para a seguir com segurança e coerência uma sintonía entre concepções próprias e consciência coletiva.

Participando de encontros e debates sobre o Sagrado Feminino, encontro a universalidade de arquétipos femininos relacionados com elementos da natureza. A concepção patriarcal, calcada em um Deus pai criador foi sendo suplantada por uma concepção mais orgânica, fundada no conceito de Deusa, ou Mãe Terra, na qual a totalidade dos elementos da natureza também compõe uma noção do corpo feminino como "universalidade facilitadora de transformações e também como governadora que contém, protege e abraça o processo."[221]

É com este desafio em mente e percorrendo as formas corporais e os "Digital Selves" aos quais vinculo a própria imagem com os arquétipos assumidos por Lícia que descobro uma variedade de interpretações e preconceitos em relação às mulheres que decidem empreender suas vidas com foco na leveza, na não padronização de seus modos de vida e de seus corpos, e na liberdade de escolha.

Passo, então, a focar em personificações femininas baseadas na concepção mitológica de "Deusa" que além de abarcar as forças da natureza também é agente de transformações.

Primeiro parto de uma percepção e intuição advindas da relação entre pesquisa de campo e observação documental em registros em vídeo e fotografia feitos em diferentes pesquisas de campo para compor imagens das performances. As pesquisas são realizadas em templos e rituais no Brasil e em Singapura, onde faço estágio de pesquisa no exterior, financiado pela FAPESP, em Agosto de 2014.

Nessas pesquisas, executadas para aprimorar a estética das performances multimídia[222], compreendo elementos rituais que compõem as personificações femininas de energias da natureza.

Logo, comprovo alguns aspectos observados em em pesquisa de campo, em bibliografia, voltada à investigação antropológica das mitologias femininas.

---

[220] 2015, p.18.
[221] Campbell, 2015, p.24.
[222] Em tópico específico "Performance Multimídia" descrevo cada performance e como foi desenvolvida a poética, a partir de aspectos formais de cada trabalho.

As deidades são personificações de energias da natureza, conforme lógica exposta por Campbell (2015, p.45)

> As energias da natureza estão presentes no mundo exterior, mas também dentro de nós, posto que somos partículas da natureza. Portanto, quando meditamos sobre uma deidade, estamos avaliando os poderes de nosso próprio espírito e psiquê, poderes que também estão *lá fora*, no mundo exterior. Percebemos que em praticamente todas as tradições religiosas do mundo (com raras exceções), o objetivo é que o indivíduo se coloque em harmonia com a natureza, com a sua natureza, e isso traduz a saúde, tanto física quanto psicológica. Estas são o que nossas tradicões denominam de religiões da natureza, e as deidades não são instâncias finais, mas sim referências a energias espirituais. Portanto, quando a mitologia é compreendida de maneira adequada, o objeto reverenciado não é uma instância final. O objeto venerado é a personificação de uma energia que habita dentro do indivíduo.

Campbell refere-se à relevância que os símbolos de forças dentro de nós mesmos adquirem quando nos conectamos com uma tradição específica. E é esse princípio que me leva à escolha das divindades femininas como fontes de inspiração em *#LiveLivingPerformanceProject.*

Como o autor, considero que as mitologias e as referências à Deusa "(…) são forças que vivem em cada mulher do mundo."[223] Percebo tal equivalência nas pesquisas de campo, quando converso com líderes religiosas, em diálogos com público antes e durante performances, em pesquisas bibliográficas, em observação de rituais e até mesmo em processos subjetivos pelos quais passo para criar as imagens, poesias, gestualidade e poética das performances de *#LiveLivingPerformanceProject.* Reitero que o cruzamento de pesquisa bibliográfica e prática artística funda tal concepção cuja origem intuitiva não pode ser ignorada em prol de condutas ensaísticas puramente retóricas.

Por manter a premissa do projeto, de crítica à padronização do corpo e do modo de vida da mulher que encontro no universo de práticas e estudos do Sagrado Feminino um referente potencial para fortalecer as ideias de busca e de relação com a natureza empreendidas pela personagem Lícia, em suas viagens.

Não se trata de fundar um único modelo mitológico feminino, mas sim percorrer arquétipos aos quais a psiquê feminina é atada e, na maioria das vezes, limitada e julgada.

---

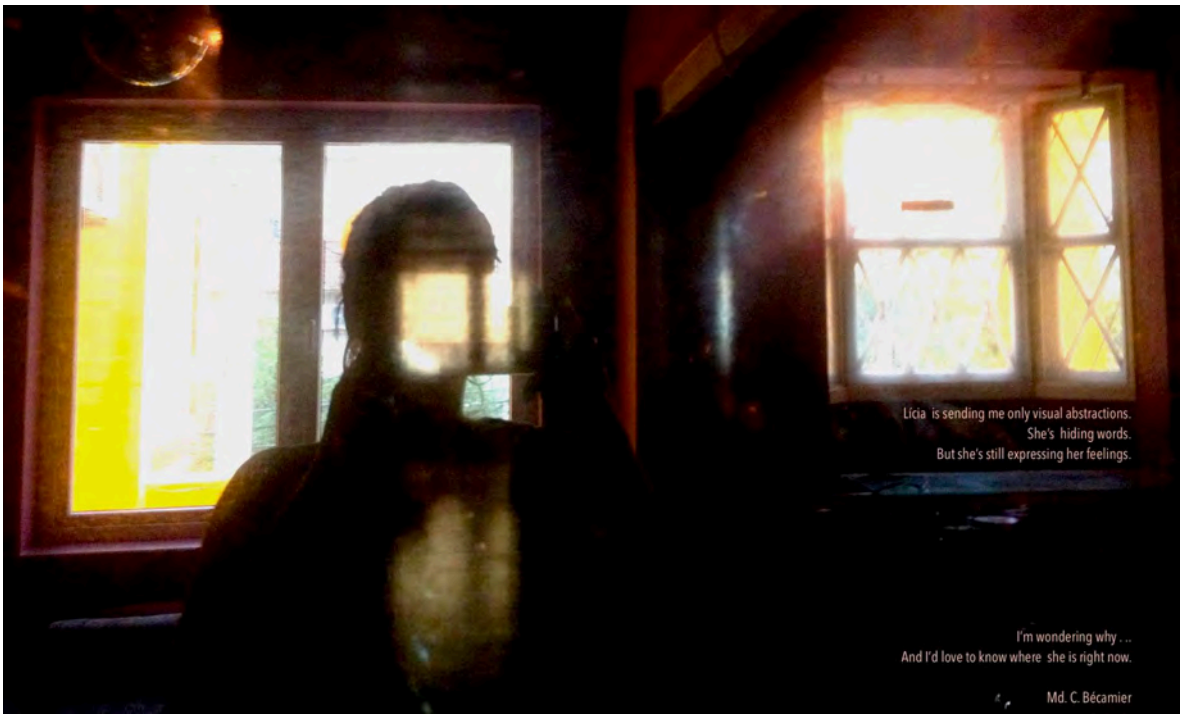
[223] 2015, p. 48.

Mais confortável nesse terreno de concepção e pesquisa da psiquê feminina, por um contato de anos com diferentes práticas espirituais, bem como por relacionar tais práticas às imagens da personagem em contato com elementos da natureza, passo a buscar referências para formalizar uma poética para as performances.

É com esse referente que estabeleço, então, uma sequencia para a trilogia de performances, um dispositivo técnico e estratégias narrativas e formais que vou testando, ao longo de processo de instauração de poética, quando executo diversas performances e ensaios abertos em diferentes formatos.

Cabe agora detalhar como desenvolvo aspectos referentes ao que chamarei de dispositivo narrativo e dispositivo técnico do projeto e desenvolver, a partir desses, as especificidades de cada performance, sempre lembrando que a performer (Caroत्तina Berger) é idealizadora do projeto multimídia que nas performances ao vivo corporifica a tríade feminina, e que na obra escrita, onde estabelece os territórios de seu universo mitológico pessoal, a performer assume o heterônimo literário Madame C. Bécamier.

| Dispositivo Narrativo |



Para contar a bifurcada busca pela compreensão de liberdade de Lícia D.B., no contexto da tríade feminina do projeto de performance multimídia, estabeleci o que chamo de *dispositivo narrativo*, uma junção de conceitos e práticas de escritura autógrafa, de autoficção no documentário e de filme-dispositivo e filme-processo. Os dois primeiros estão relacionados com performatividade e autorreferencialidade construída com imagens técnicas, o segundo com artifícios próprios de práticas do estilo cinematográfico *Cinéma Vérité*, quando possibilita personagens reais interpretarem seus heróis, a partir de imagens de seu cotidiano.

Considero, também as concepções de filme-dispositivo [224] e filme-processo[225] por serem derivadas dos procedimentos de metalinguagem do *Cinéma Vérité.* Ambos condensam uma narratividade processual baseada em artifícios narrativos como delimitação – que podem ser espaciais, temporais, técnicas, entre outras – e de demonstração, na narrativa, dos procedimentos de rodagem. É a partir desses artifícios que são estabelecidos os procedimentos de *mise-en-scène*, ao longo do processo de realização da obra.

Ambos formam intersecção estrutural com práticas de escrita autógrafa, a partir das quais estabeleço vínculo com o universo de práticas autorreferenciais em audiovisual que não necessariamente são parte do gênero autobiográfico[226], pois esse relaciona-se com a totalidade de uma vida e supõe coincidência de fatos e identidade entre nome de autor e narrador do relato, certificando a existência do personagem real na realidade histórica.

#LiveLivingPerformanceProject alinha-se também com práticas de autoficção em audiovisual[227], pois o que faço, ao registrar as imagens do projeto e ao criar uma tríade feminina interpretativa de minha performatividade, é moldar a decupagem dos registros de certos momentos de minha trajetória real conforme as regras da ficção estabelecidas ao longo de meu processo criativo.

Basicamente, o artifício que delimita a narrativa do projeto é a forma narrativa dada ao relato da trajetória da personagem protagonista. Uso formas epistolares contemporâneas como mensagens enviadas por celular, supostamente recebidas em diferentes aplicativos de troca de mensagem cotidiana. Lícia viaja e envia mensagens de áudio, texto, fotografias e textos a Madame C.B., que vai descobrindo sua personagem e o sentido da conexão entre ambas. O modo de comunicação entre ambas forma a estratégia autoficcional do dispositivo narrativo.

---

[224] Conceito que é definido por Consuelo Lins, em suas análises dos filmes de Eduardo Coutinho. Em LINS, Consuelo. **O Documentário de Eduardo Coutinho:** televisão, cinema e vídeo. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2004.
_____. **Filmar o real***: sobre o documentário brasileiro contemporáneo.* Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

[225]

[226] Segundo concepção de Philippe Lejeune, a autobiografía é um relato retrospective, em prosa, que uma pessoa faz de sua própria existência, enfatizando a totalidade de sua vida individual e a história de sua personalidade. En LEJEUNE, Philippe. **Pacto Autobiográfico y otros Estudios.** Madrid: Megazul Ed, 1994.

[227] Filmes de ficção elaborados com materiais extraídos de situações reais, conforme concepção de Jean-Claude Bernardet. Em BERNARDET, Jean-Claude. Documentários de busca: 33 e Passaporte húngaro. En MOURÃO, Maria Dora; LABAKI, Amir (Orgs). **O cinema do real.** San Pablo: Cosac&Naify, 2005.

Em pequenas frases, poemas, fotografias e videos Lícia D. B. relata seus diferentes modos de vida para a escritora. Na troca mensagens, confessa suas inquietações e deixa trechos visuais e sonoros de suas aventuras em busca de libertação.

Madame C.Bécamier > Lícia D. B.
"Ontem eu pude entender por quê você atrai-me como protagonista de meu primeiro livro, Lícia. Você é, de alguma forma, a tradução viva da liberdade transportada pela poesia. Quando escrevo "você", percebo quão profunda pode serenar a consciência de liberdade. Você, Lícia, viva! Nunca deixe de viver! Juntas sigamos vibrando nossos intensos lampejos de verdade."

Md. Bécamier's message to Lícia.
Yesterday I could understand why you attract me as the main character of my first book, Lícia.
You are somehow the translation of conscious freedom in poetry. As I write, I can feel this deep stillness of freedom.
You live, and you feel intense glimpses of truth. We found something to go beyond.
We are living deep poetry. My poems are finally becoming the freedom that you live!

Outro recurso que compõe o jogo autoficcional correlacionado com os artifícios próprios de filmes-processo ou de busca, e que tento manter - sempre levando em conta as condições de produção e a demanda do espaço que recebe performance – é usar imagens captadas nos lugares para onde viajo para a apresentação com a seguinte lógica. São imagens que ajudam a simular a chegada da tríade feminina ao local. Desta forma, eu busco aproximar o público das personagens.

Também procuro criar relação entre elementos da natureza de cada performance e espaços sócio-políticos e ambientais onde acontecem. Assim, em cidades de mar ou com importantes rios e quedas d'água, a performance mais adequada é a do encontro das águas, *Lícia na Orla das Maravilhas*. Em grandes cidades "babilônicas" ou com uma geografia de formações rochosas é *Performance de Indomissão*; e em lugares onde prevalece relação geográfica e histórica com o elemento ar e com cultura espiritual mais latente (éter), *Performance do Despertar* é mais adequada.

A meu ver, a combinação de lugar e elemento bem como o registro de suposta chegada da tríade feminina ao lugar fortalecem o jogo autoficcional e a performatividade do projeto.

Um exemplo é a performance que faço em Aracaju, no Curta-Se *Live Cinema*, em Aracaju/SE. Um dia antes da performance, registro imagens de locações cujas características são marcantes e identificam a cidade. As mesmas são incorporadas em material pré editado e mixadas em tempo real, de acordo com préroteiro que estebeleço, por VJs convidados.

Outra situação foi a estreia de *Peformance de Indomissão* em São Paulo, no evento Satyrianas. O ambiente em um subsolo e com pilares ao fundo tornou-se perfeito para simular uma caverna, condição ideal para a performance, tendo em vista sua relação com os elementos terra e fogo que guardam duas simbologias, tanto a origem xamânica da obra quanto relação com a caverna – e também útero materno - onde demonstro, em capítulo segundo da primeira parte de tese[228] - surgir a relação ritualística da corporalidade com a expressão da imagem em movimento. A combinação entre babilônia e universo simbólico também evidencia-se no uso de imagens da cidade, cujo objetivo é apropriar-se das analogias rocha-

[228] Em "Primeira Modalidade de Presença. O "si mesmo", corporalidade e *techné.* "

cimento/caverna-prisão.

Por fim, destaco o mesmo aspecto em relação ao desenvolvimento de *Performance de Despertar* que acontece em Singapura, lugar onde muitas religiões estão conectadas de forma harmônica, sendo o ambiente perfeito para criar imagens simbólicas dos elementos ar e, principalmente éter, relacionado à não dualidade do espaço e que em sistemas de pensamento e místicas espirituais compõe toda a matéria.

Outro artifício narrativo que utilizo e que aos poucos vou abandonando, por respeito aos sistemas que fundam suas regras e ao reconhecer necessidade de aproximar-me mais de minhas intenções de criação de performatividade, são os tributos a referentes de mitologias femininas afrobrasileira e oriental. Vinculo esse recurso à necessidade inicial de demonstrar como há influencia direta entre processo de autoconhecimento – sempre vinculado à corporalidade - e os elementos da natureza (água, terra, fogo, ar e éter).

Com uma percepção da mudança como inerente à performatividade do projeto, consequente dos artifícios do dispositivo narrativo, começo a entender como o público relaciona presença corporal real com presença performática digital e sigo instaurando a poética em condições de troca com o público, reorganizando fatos e conteúdos de acordo com as necessidades dramáticas vislumbradas nessa dinâmica.

Nesse caminho, modifico inclusive os nomes das personagens da tríade feminina. Inicialmente, eu assumo identidade de performer como Madame C.B., mas durante processo, percebo que algumas pessoas não diferenciavam os nomes e papéis Madame C. Bécamier – heterônimo literário – e Madame C.B. – performer. Então, passo a assinar como Caroरतina Berger ou C.B. (performer), Madame C.B. (heterônimo literário) e Lícia D.B. (*alterego* da performer).

Assim, a partir do artifício de assumir o processo de escritura de um livro como dispositivo narrativo para o projeto e para as performances, chego a minha identidade de performer. O símbolo gráfico sânscrito रत substituindo a letra “L” em meu nome próprio equivale à forma persa ںخ (Simurgh). É símbolo de gigantescas aves de rapina que figuram em diferentes mitologias - como a persa e em epopéias em sânscrito, como o Mahábharata e o Ramayana. Rucs, Rujjs ou Rukhs são imensas aves de rapina, geralmente brancas, que surgem da luta entre a ave solar

indiana Garuda e a serpente ou elefante Naga.

Uso tal simbologia a partir do momento em que percebo a necessidade de vincular-me, como performer, aos elementos terra (simbolizado pelas enormes garras) e ar (com as enormes asas representando a liberdade das aves), com os quais desenvolvo relações entre pensamento racional e transcedente em minha performatividade.

Por fim, para não exagerar nos detalhes, esclareço que sigo desenvolvendo o dispositivo narrativo de *#LiveLivingPerformanceProject*, à medida em que percebo mudanças necessárias, a partir de minha motivação e também de necessidades do público, para quem produzo e ofereço minha corporalidade performativa tanto digital quanto real. Caracterizo, então, o projeto como próximo às práticas de process art, sem pensar em classificá-lo unicamente neste campo de realização, pois, ao final, trata-se de performance, um modo do fazer artístico sem regras preestabelecidas e sim sistemas e regras criados pelo próprio performer.

| Dispositivo Técnico |

| Tecnologia do Eu e Sincretismo Performático Digital |

Definido o mito (*Digital Self*), a premissa e a associação de ambos no dispositivo narrativo de *#LiveLivingPerformanceProject*, utilizo o conceito sistêmico de dispositivo técnico para fundar uma atmosfera de presença performática para além do acontecimento em tempo real.

Na engrenagem principal desse seu sistema, o mecanismo mais evidente está no nome do projeto, a partir da invocação da ideia “Live Living” como indicação de performatividade em experiência cotidiana.

O mecanismo de identificação do público advém da força do uso da primeira pessoa e da não separação entre espaço performático de espetáculos ao vivo e realidades criadas em interface digital, em website e redes sociais.

O dispositivo técnico do projeto, por ser digital, pode ser descrito em camadas, conforme a lógica da linguagem binária.

A primeira camada é composta pelas as imagens que registro em meu cotidiano, com minhas câmeras de fotografia digital, computador e logo com *Smartphones*, com os quais também faço gravações de vídeo e audio.

Estudo diferentes decupagens para estas imagens, sempre com a estratégia de criação de extensões de minha corporalidade na experiência cotidiana, sendo que as imagens poderiam ser de Lícia ou de Madame C.Bécamier.

Quando pesquiso decupagens de extensões de minha corporalidade, busco no equipamento como um órgão de imersão do homem no mundo. Lembro de escritos Roth[229], para quem a câmera DV já era uma espécie de prótese do corpo. A mutação do corpo e do aparato é pensada como mutual, através de uma lógica de incorporação de aparatos produtores de imagem integrados à cotidianeidade, já possível no dispositivo técnico eletrônico, com o camcorder e depois com a tela LCD, a partir da qual já podemos nos ver instantaneamente. O espelhamento instantâneo e também a possibilidade de comunicar as próprias imagens logo de produzi-las, em redes públicas de compartilhamento, geram na relação entre corpo e câmera uma performatividade que transforma nossas concepções de tempo real em relação ao registro.

A mutação aproxima a câmera de qualquer posição, eixo, altura ou órgão corporal e afasta a imagem técnica da concepção inicial relacionada ao olhar, do registro vinculado ao órgão de visão, criando o que Roth chama de “cinema de pulsão”. A fusão entre corpo e máquina possibilita que o realizador passe a perceber-se a si mesmo a partir de uma relação de dependência com as possibilidades enunciativas do aparato. O que acontece é que passo a perceber meu corpo e seus movimentos de outra forma, ao utilizar o aparato.

[229] En ROTH, Laurent. A câmera DV: órgão de um corpo em imersão. In MOURÃO, Maria Dora; LABAKI, Amir (Org.). **O cinema do real**. (pp. 26-41). São Paulo: Cosac & Naify, 2005.

Figuras 92 a 94 - Imagens de sequencias de vários disparos com câmeras cybershot e celulares. Percebo meu próprio corpo em movimento e também como os equipamentos registram diferentes condições lumínicas, saturando cores e criando rastros visuais que ajudam a simular movimento em imagens estáticas.

Sejam instantes contemplativos, sejam encenações com pose elaborada, a presença real ganha um simulacro enquadrado, pensado como algo a ser compartilhado. A possibilidade de compartilhamento modifica totalmente a forma de registro. Ela muda a encenação, a configuração do acontecimento real é simulada com códigos próprios da cultura de registro pessoal voltado ao compartilhamento.

A vivência de uma série de deslocamentos reais e cotidianos compõe uma base de dados de imagens e sons que acumula instantes de um processo de transformação pessoal. Esta vivência foi vivida e ao mesmo tempo registrada. No instante de registro, a ação estava acontecendo (sendo vivida) para ser registrada.

Acessível, a tecnología é incorporada aos gestos da vida diária e gera uma série de novas condutas do corpo, formas de ação que, conjugadas com a palavra e com códigos de programação, são voltadas ao registro de imagens a serem compartilhadas de inúmeras formas.

A partir de minhas experiências com equipamentos pessoais, começo a questionar-me sobre como o uso cotidiano dos mesmos influencia meus processos de autoconhecimento e forma a *mente corporificada* de minha performatividade. Começo a perceber esses equipamentos como mediadores entre meu pensamento

e a realidade para a qual direciono o olhar.

A partir dessas inquietações, revise o conceito de “Tecnologia do Eu”, de Michel Foucault, exposto na produção bibliográfica de sua última fase de pesquisas em relação aos sistemas de pensamento e poder.[230]

O autor analisa procedimentos, técnicas e exercícios através dos quais o sujeito é objeto de conhecimento para si mesmo. Trabalha com períodos históricos e técnicas específicas como a confissão e os gêneros autobiográficos como cartas, notas sobre si mesmo e ensaio. Entre suas conclusões, o sujeito é resultado das próprias relações com suas verdades, o que inclui suas relações de poder com os outros e consigo mesmo.

Quando passo a obervar o uso cotidiano dos equipamentos pessoais, em uma perspectiva histórica, relacionando com a teoria de Foucault, estabeleço uma hipótese que irá permear minha poética. Esses equipamentos, sendo de uso cotidiano e discursivamente condicionados a uma série de premissas, relacionados às transformações na vida do indivíduo, permiten aos usuários efetuarem certo número de operações sobre seu corpo, pensamentos, conduta, ou qualquer outra forma de ser transformação de si mesmos.

---

[230] FOUCAULT, Michel. **La hermenéutica del sujeto.** Buenos Aires: Fondo de Cultura y Economía, 2001.
_____. **Tecnologías del yo y otros estudios.** Barcelona: Paidós, 1990.
_____. **Historia de la sexualidad Vol. I:** *La voluntad del Saber.* Argentina: Siglo XXI Editores, 2006.
_____. **Historia de la sexualidad Vol. I:** *El uso de los placeres.* Argentina: Siglo XXI Editores, 2006.
_____. **Historia de la sexualidad Vol. I:** *La inquietud de sí.* Argentina: Siglo XXI Editores, 2006.

Km
3030

Figuras 95 a 101 - Sequência de imagens registradas com diferentes câmeras Cybershot, da Sony que logo irei substituir por smartphones (Iphone 4s e Iphone 6plus). Todas são uma mostra de várias fotografias captadas enquanto movo o corpo no espaço, criando sequências de visibilidade da fluidez do movimento e significando deslocamentos cotidianos e viagens de Lícia e Madame C. Bécamier, a partir de imagens estáticas.[231]

[231] As imagens do projeto, em diferentes formatos, estão em álbum criado nas redes sociais com nome "As viagens de Bécamier e Lícia": https://www.facebook.com/carolina.berger.7/media_set?set=a.430999960296834.105974.100001605021270&type=3

Também utilizei computador (MacBookPro), testando o cinetismo de gestos lentamente executados, a expressão das faces que conseguia assumir somente naquele tipo de situação, sozinha e visível somente “para a máquina”. Também assimilava o processo de transformação de meu rosto, visualizando as “máscaras” que assumia em diferentes situações de minha vida cotidiana.

Diante da tela do computador a ação era: 3,2,1, olhar para a câmera com desconfiança; 3,2,1, levantar um pouco o rosto, mantendo o mesmo olhar; 3,2,1, manter o mesmo ângulo do rosto, fechar um pouco os olhos, concentrar mais o olhar no foco da câmera. 3,2,1, levantar um pouco a mão esquerta; 3,2,1 levantar um centímetro a mais a mesma mão, e assim por diante. Para a câmera do computador poder captar meus gestos fixos como movimento, tinha que “decupar” o movimento, recortar e sequenciar o gesto.

Fotografadas em quadro-a-quadro, como estudo de movimento e da expressão das máscaras cotidianas, aos poucos fui entendendo que essas imagens poderiam ser usadas em performances como cenas, instantantes cotidianos de encenação dos medos, da ira, da dúvida, da excitação, e inúmeros outros sentimentos que posso usar como pontuação das frases audiovisuais de uma vida forjada, em minhas performances.

Com as sequencias desses primeiros planos, passei a criar imagens com frases das mensagens e poemas trocados entre Lícia e Madame C.Bécamier, no que chamei de poemas visuais, postados em redes sociais para aproximar o público do projeto e da construção da personagem.

Também podem ser visualizadas em Fanpage do projeto:
em:https://www.facebook.com/madamecb/photos_stream

Figuras 102 a 103 – Registros com MacBookPro e Cybershot (Sony). Estudos de primeiro plano em autorretrato e de gestos com acessórios simbolizando liberdade.

Em 2013, começo a usar um Smartphone (Iphone 4S) com o qual gravo imagens, sons e também escrevo esboços literários. Agora, com um único aparato multimídia, mantenho uma inserção do projeto em meu cotidano.

Sigo fotografando primeiros planos, agora de forma mais livre, improvisando ações cotidianas e focando nos rastros lumínicos e diferentes tons que o movimento do autorretrato com câmera em punho possibilita. Também utilizando uma combinação de luzes caseiras e tecidos com os quais forjo filtros, chego em efeitos visuais que simulam uma camada líquida, relacionada às divindades afrobrasileira das águas doces, Oxum, que representarei com essas imagens.

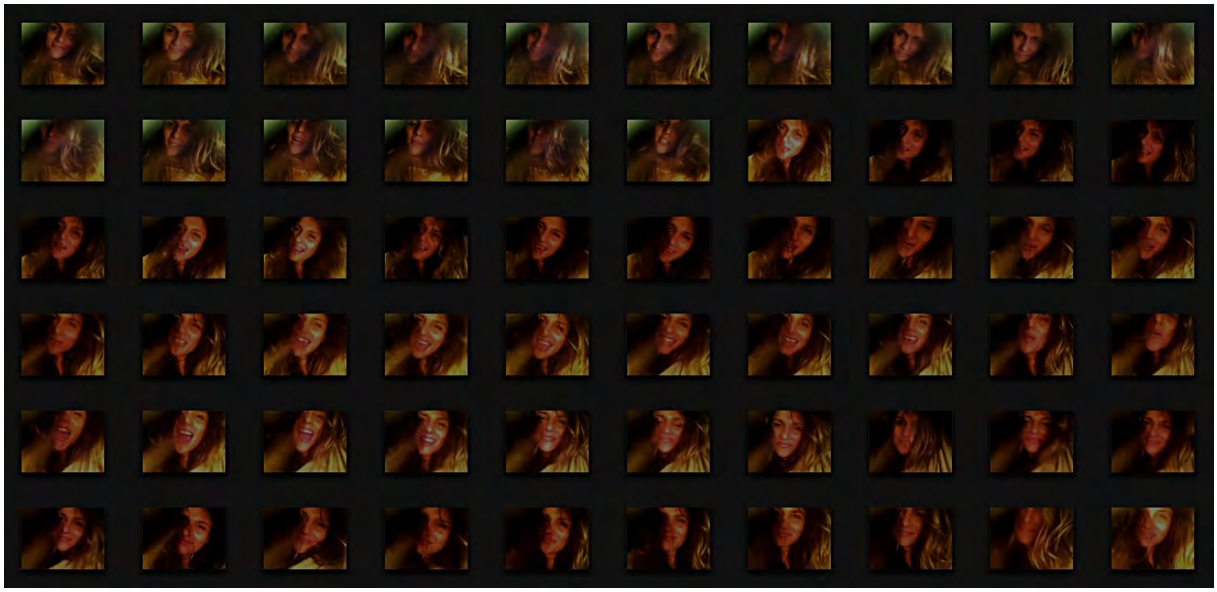


Figura 104 - Sequência fotográfica bruta produzida em Iphone 4S. Autorretratos sequenciais nos quais utilizo luz refletida diretamente no rosto e um tecido dourado envolto no corpo para refletir a luz. Imagens utilizadas em *Lícia na Orla das Maravilhas*, aproximando-se mais ao arquétipo de Oxum.

O corpo segue tornando-se a matéria de minhas investigações. O mapeamento da relação entre expressividade facial e jogo cênico com o equipamento incoporado a esses movimentos mantém-se de forma quase diária e os registros acontecem sem serem previstos. Com esse mecanismo, sinto mergulhar profundamente em minhas capacidades expressivas. Ao mesmo tempo, passo por um processo de interpretação das emoções humanas através do esforço empreendido para significá-las em imagens. A cada nova situação que armo e registro, e percorro territórios de minha psiquê com os quais não esperava entrar em contato. São momentos intensos de autoconhecimento – como criadora inveterada e como ser humano que precisa expressar-se, motivada a beneficiar harmonicamente muitos outros. Com a forte carga emocional e com a exaustão física, eu terminava as sessões do que eu chamo de “tecnoterapia performativa” tão esgotada quanto vigorosamente transformada.

Algum tempo depois de registrar essas imagens sequenciais e inclusive após usá-las nas performances, quando pesquiso os experimentos de Muybridge para *Folio Collections*, como primeiros planos das mãos de suas performers, reconheço semelhanças que cito para demonstrar como coincidências inesperadas acontecem durante o processo de instauração da poética. Em suas edições finais, a regularidade não é um fator determinante, pois algumas imagens são eliminadas,

devido aos erros de exposição. O mesmo acontece com os inúmeros esboços de primeiros planos que registro para compor as performances de *#LLPP*. Algumas imagens também chegam a ter potencial para tornarem-se fotografias, outras servem somente como registro lumínico do movimento.

Figura 105 - Movimentos das mãos de Lícia, em suas viagens. Registros para *#LiveLivingPerformanceProject*. O estudo quer criar uma relação com a contemplação da natureza pela personagem e o gesto quer dizer a palavra "avante", relacionada ao seguir sua luta e seguir seus rumos. Imagens registradas em viagem para apresentação de *Lícia na Orla das Maravilhas* – Rio São Francisco – local que relaciona-se também ao arquétipo de Oxum, das águas doces, utilizado como referente nesta performance.

Figura 106 - Sequência de imagens usada em *Performance de Indomissão*. Algumas imagens são abstrações, não usadas, mas que servem como exemplo do efeito do movimento diante da luz difusa colocada entre modelo e cellular. Os disparos do celular são manuais, ritmados a partir dos gestos do rosto e mão fotografados. A máscara foi feita em evento *Hare Krishna*. Não houve, como em nenhum caso dos registros, planejamento prévio. A performer registrava a partir das mudanças cotidianas que reconhecia em sua face.

Figura 107 - Sequência teste de #LLPP que não foi utilizada. O efeito de espelhamento no rosto acontece com o reflexo da luz vinda de janela externa (atrás da modelo). Não há luz artificial. A sequência foi registrada no dia em que iniciam os ensaios com o *cajón*, instrument das performances. Enquanto toca o cajón, a performer movimenta o celular e "dispara" o obturador para registrar os primeiros planos no ritmo do compasso do instrument musical. Ação cotidiana, ensaio e registro de imagens criam a *mise-en-scène* da sequencia que é pensada como duplo para cenas de *Performance de Indomissão*.

Outra coincidência com artistas de vanguarda, que encontro após realizar imagens com tecidos diante de meu rosto, em autorretratos, é com a fotografia *A rede*, de Man Ray. Fotógrafo que há muito admiro, mas cuja imagem eu desconhecia ao realizar minhas sequencias de autorretratos.

Pensando em uma analogia com questão principal do projeto, a liberdade da mulher, também relaciono a imagem com o classic primeiro plano de Maya Deren, atrás de um vidro, olhando para um mundo que do qual não consegue libertar-se. Ambas referências vanguardistas são para mim representações do aprisionamento da mulher nas amarras sociais da cultura patriarcal. Em meu caso, busquei simular uma "rede" quase sem espessura, e ao mesmo tempo criar olhares que vão do desafiador ao aliviado e "burlesco". As imagens são usadas em performance de indomissão, demonstrando que a força da alma (mental) é mais potente que qualquer preconceito ou determinação da sociedade.

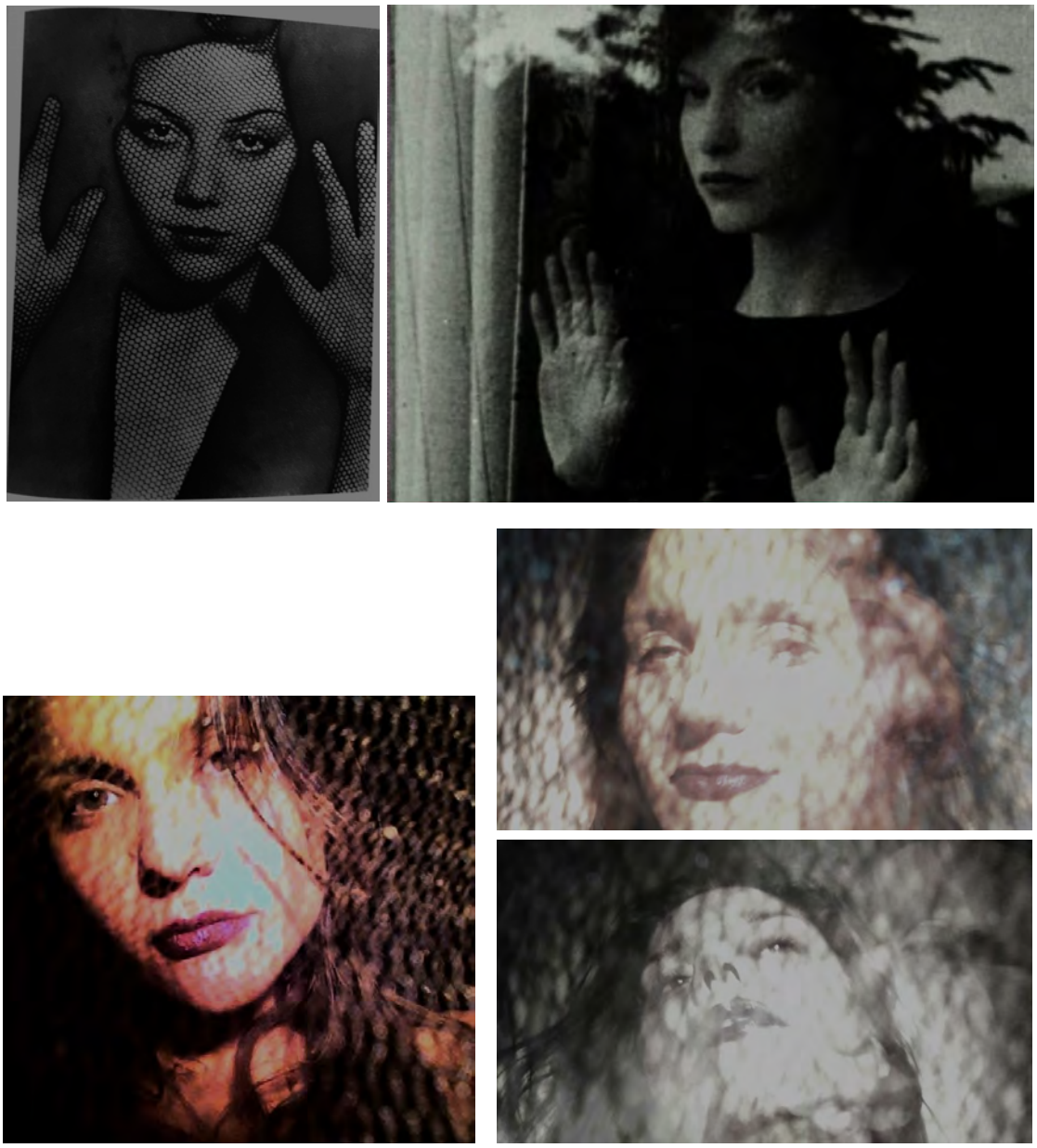


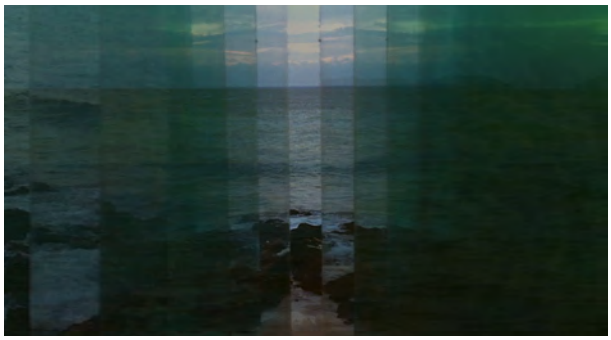
Figura 108 a 112 – Comparação entre primeiros planos de figuras femininas em obras da primeira e segunda vanguardas, atrás de redes e superfícies espelhadas. A composição de olhar, superfície que impede de avançarem e gesto das mãos simbolizam aprisionamento do feminino enquanto primeiros planos de Lícia, com expressão desafiadora e irônica demostra outra postura, desconsiderando obstáculos através do olhar. À esquerda, acima, fotografia *A rede* (1931), de Man Ray. À direita Maya Deren, em *Meshes of the Afternoon*.[232]

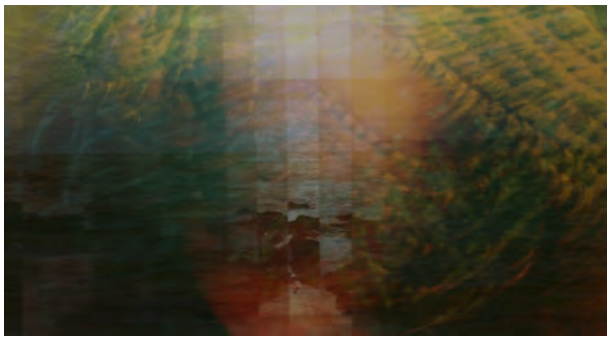
Em *Performance de Indomissão* também consigo usar mais as imagens que registro tendo como referência obras de vanguardas artísticas, e sinfonías das grandes cidades, dos anos 20/30. São caleidoscópios visuais cujos registros feitos em minha vida cotidiana, ao reconhecer superficies sem efeito de pósprodução,

[232] Fontes: Imagem de *Meshes of the Afternoon* em http://www.pinkpigeon.net/maya-deren-meshes-of-the-afternoon/ . Acesso em 23/01/2016. Imagem de *A rede* (1931) em Man Ray (1890-1976). Coleção PhotoPoche. São Paulo, Cosac&Naify, 2011.

Figura 113 – Efeito caleidoscópico produzido com fotografias feitas através de uma superfície de cristal, em uma situação cotidiana. Pósprodução com fusão de primeiro plano em *Performance de Indomissão.*

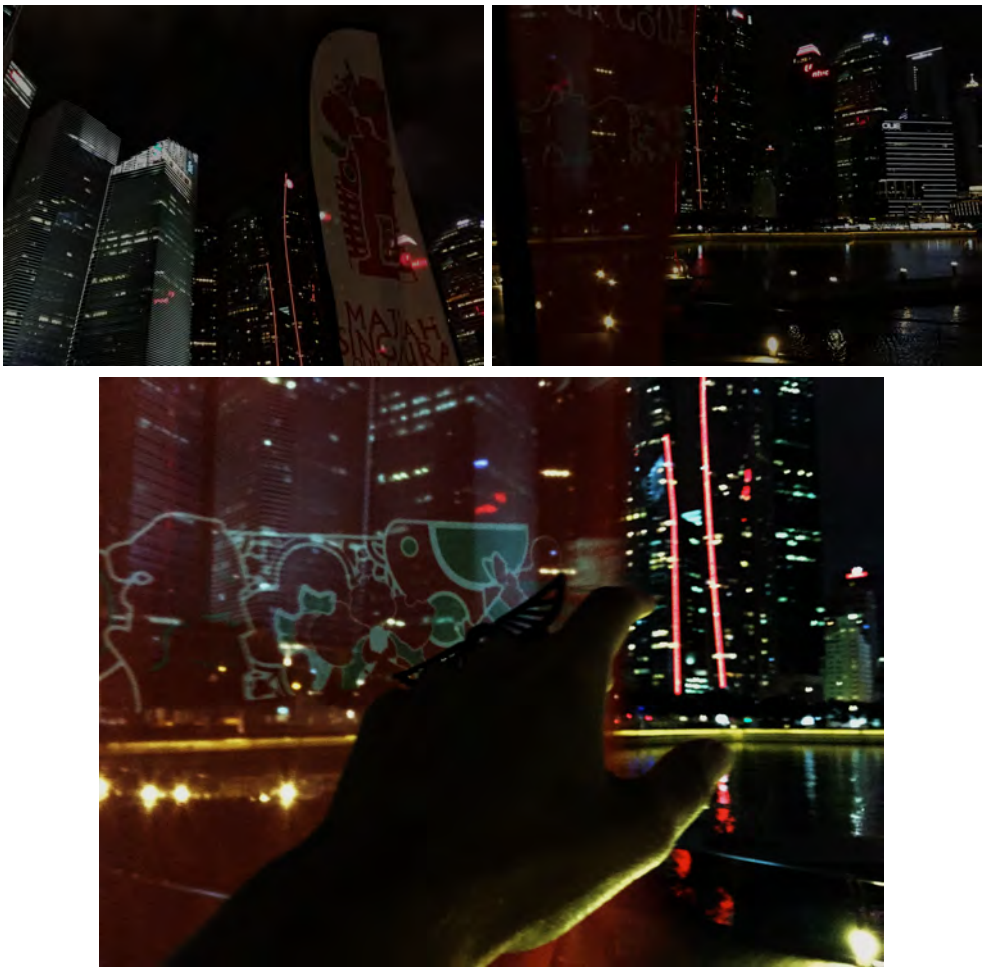
Efeito semelhante consigo em *Lícia na Orla das Maravilhas*, quando faço videos através de janelas cujas estruturas formam-se de vidros paralelos, em um restaurante na orla da cidade de Salvador. As superficies de vidros grossos "interrompem" o movimento das ondas, formando um efeito de "quebra", uma espécie de trucagem ótica documental a partir da qual consigo criar camadas visuais sem recorrer a recursos padronizados de pósprodução.





Figuras 114 e 115 – Efeito caleidoscópico de gravação cotidiana em uma estrutura de janelas com várias camadas. Na segunda imagem, fusão com primeiros planos de movimento de rosto em movimento com máscara de Iemanjá (Candomblé).

Logo começo a usar também Iphone 6Plus, com o qual faço imagens também em *240 fps* para estreia internacional do projeto em Singapura[233]. Na viagem, também registro sequencias a partir de diversas fotografias, mantendo o artifício narrativo de chegada das personagens da tríade ao lugar.



Figuras 116 a 118 – Sequencia de planos registrados com Iphone 6Plus em Singapura para *Performance do Despertar.*

Com o uso dos smartphones com sistemas operacionais funcionais com o computador que trabalho para editar performances, consegui ter mais agilidade, testar novas plasticidades, potencialidades do primeiro plano e perceber melhor o registro do movimento do corpo. Sigo pesquisando diferentes decupagens, a partir de inúmeros esboços de imagens audiovisuais e fotográficas em sequencias de "disparos" que foram configurando-se como um estudo cinestésico da relação entre

[233] Em viagem de estágio acadêmico no exterior, na LASALLE College of the Arts, sob supervisão do presidente da universidade, o professor Dr. Steve Dixon. Detalho o processo do estágio em tópico específico voltado à descrição do processo de instauração de *Performance do Despertar.*

corporalidade em movimento e grafia da luz. Os resultados foram efeitos de rastros visuais com cores saturadas, produzindo uma plasticidade de movimento para imagens estáticas.

O uso dos equipamentos pessoais no cotidiano transforma-se, portanto, na primeira camada de criação do dispositivo técnico de *#LLPP*. As mudanças constantes de tecnologia possibilitaram uma extensa pesquisa das potencialidades estéticas e narrativas das imagens geradas por estes equipamentos.

Experiências em diversas condições de luz e situações da vida cotidiana, possibilitaram experimentos com diferentes formatações do gestual, do movimento dentro da imagem e do enquadramento. Combinados, formulam testes das potencialidades plásticas dos equipamentos, gerando texturas e formas singulares com as quais elaborei também uma série de projetos expositivos e formatos para a web, compondo a segunda camada do dispositivo técnico, que inicia a multimidialidade das performances.

Entre os projetos expositivos, em residência artistica no Instituto Volusiano de Artes Avançadas[234], realizei o que chamo de “Aliciamento de Lícia”, que terá um dispositivo técnico próprio.

No projeto, a estratégia era testar formato de exposição material fotográfico produzido no projeto, pensado como parte de um dispositivo multimídia e auxiliar na compreensão da interação do público em situações diferentes da de performance ao vivo. Crio uma instalação com impressões dos primeiros planos da personagem *alterego* Lícia D.B., em diferentes situações cotidianas, utilizados nos videos das performances.

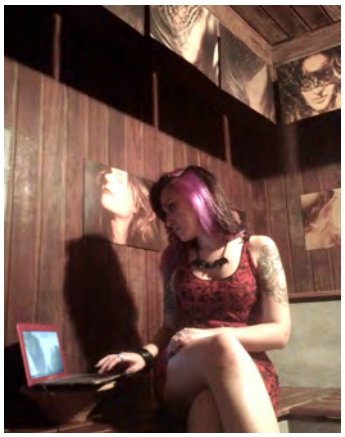
A *Aliciamento de Lícia* | *LiveLivingPerformanceProject* demonstra um dos aspectos do nome da personagem *alterego* como um sufixo, ou seja, a possibilidade de compor diferentes palavras e poemas tanto de leveza feminina quanto de resistência política coletiva em relação aos parâmetros sociais, com sua sonoridade[235].

---

[234] Website do Instituto Volusiano em: http://institutovolusiano.com.br

[235] Entre tais palavras, espalhadas em poemas como metáforas e como adjetivos estão: delícia, felícia, milícia, malícia, polícia, Cilícia (nome de uma antiga região na costa sul da Turquia), epicalícia (classe de plantas cujas folhas estão inseridas no cálice) entre outros neologismos possíveis com a sonoridade do sufixo que serão revelados nos escritos de Madame C.B. e Lícia D.B. enquanto a performatividade da tríade seguir.

Aliciamento de Lícia consistia em uma sala fechada do Instituto Volusiano, na qual os participantes do evento deveriam entrar individualmente. Na sala, além dos autorretratos, havia um computador no qual deveriam responder às questões da performance: “O que te liberta?” e “O que te aprisiona?”.



Figuras 119 - Instalação *Aliciamento de Lícia* | *#LiveLivingPerformanceProject*. Participantes deveriam entrar individualmente na sala e preencher, em computador, as perguntas, de forma escrita ou gravando áudio: “O que te liberta?” e “O que te aprisiona?”. Fotografia: Carolina Berger | documentação de *#LLPP*.

O foco de tal dispositivo era testar a transformação das respostas – que poderiam ser anônimas - a questões que são feitas em tempo real nas performances. Verificou-se significativa diferença. Nas performances ao vivo, o público geralmente responde com uma palavra como “o medo”, “a mente”, “eu”, “a expectativa”, “o amor”, entre outras. No caso dos depoimentos escritos, as respostas foram mais longas, desenvolvidas com mais reflexividade e relacionavam-se com a interação cotidiana dos participantes com outras pessoas.

Também deixo disponíveis os videos do projeto para o público visualizar e dialogo sobre os recursos expressivos e as mudanças do projeto como a transformação da personagem *alterego* que é, primeiramente, uma cortesã. Neste diáligo, explico até onde desenvo e por quê abandono este arquétipo de cortesã, pois percebo julgamentos e preconceitos machistas em relação à natureza feminina que além de não ajudarem na premissa do projeto – liberdade e não padronização do corpo e do modo de vida da mulher – também limitavam à esteriótipos do universo erótico e intimidavam o público a participar dos diálogos promovidos pela performance.

A residência artística realizada no Instituto Volusiano foi importante,

portanto, para colocar em prática e analisar a composição expandida do dispositivo técnico cinematográfico no que tange o caráter multimídia do projeto. Os autorretratros produzidos para os videos das performances, que também foram publicados com poemas criados no contexto do projeto, em website pessoal[236], tiveram versão expositiva testada, com estética entre fotográfica e abstrata.

Na ocasião expositiva, as respostas escritas individualmente e de forma anônima, foram comparadas também às formuladas pelo público para primeiro dispositivo criado para esta performance, quando perguntamos, em redes sociais, as mesmas questões, ainda em processo de elaboração dos textos dos vídeo-poemas projetados das performances. Em tais respostas, noto diferentes graus de subjetividade e conteúdos para as mesmas questões.

Figura 120 - Respostas expostas em redes sociais, ainda em 2014, quando estávamos em processo de elaboração de Performance de Indomissão. As respostas nos comentários e por “Inbox”, diretamente para performer também terão diferenças. Primeiro que serão mais íntimas via “inbox”. Segundo, geraram possibilidades de diálogo, na medida em que performer quesitonava certas respostas com dúvidas consideradas edificantes para a poética do projeto. Utilizamos tais respostas para composição de video-poemas criados para a performance ao vivo.

[236] Link em website: http://carolinaberger.com.br/8-presencas-de-libertacao-8/. Em anexo *Aliciamento de Lícia | LiveLivingPerformanceProject.*

Nota-se que quando escritas, além de serem mais elaboradas, as respostas referem-se a temas específicos como vida amorosa, amor e cuidado em relação aos filhos, relações sociais e obrigações cotidianas, escapando do tom psicológico e mais geral das respostas dadas nas performances ao vivo.

> Acho que nada me aprisiona mais do que do que minhas expectativas sobre o ser humano que devo ser. Não sei se essas expectativas foram criadas por mim, uma especie de limitador, o caráter talvez ou se elas são frutos do querer ser aceito na sociedade, querer ser compreendido e por isso tornar-se mais simples... um desabafo !

O teste das diferentes situações confirma que o anonimato e a modalidade escrita modifica completamente a relação do público com a poética e a performatividade do projeto.

Agora, após expor detalhes de dispositivo técnico, cabe descrever e refletir cada trabalho de performance ao vivo, separadamente, para abordar aspectos específicos da poética de cada uma.

The strong rays of the morning dun streamed through the window playing in the folds of the fabric, making it transparent... I shook the silk and saw a thousand movements unknown up to that moment... I found that every movement of my body caused a combination of folds in the drapery, a certain shimmering of the silk which could be mathematically and systematically foreseen... I obtained the effect of a spiral by holding my arms in the air while turning on myself first to the right and then to the left, and going over the movement until the spiral design was established. Head, hands, and feet followed the swaying of my body and the movements of the robe... I studied each separate movement and finished by counting a dozen. The first required a blue light, the second a red and the third a yellow. For the purpose of illuminating my dances I imagined a projector with a colored glass in front of the lens, but the last of the series I decided to execute with one ray of yellow light crossing the back of the stage (Fuller quoted in Sommer 1975: 56).

Loie Fuller[237]

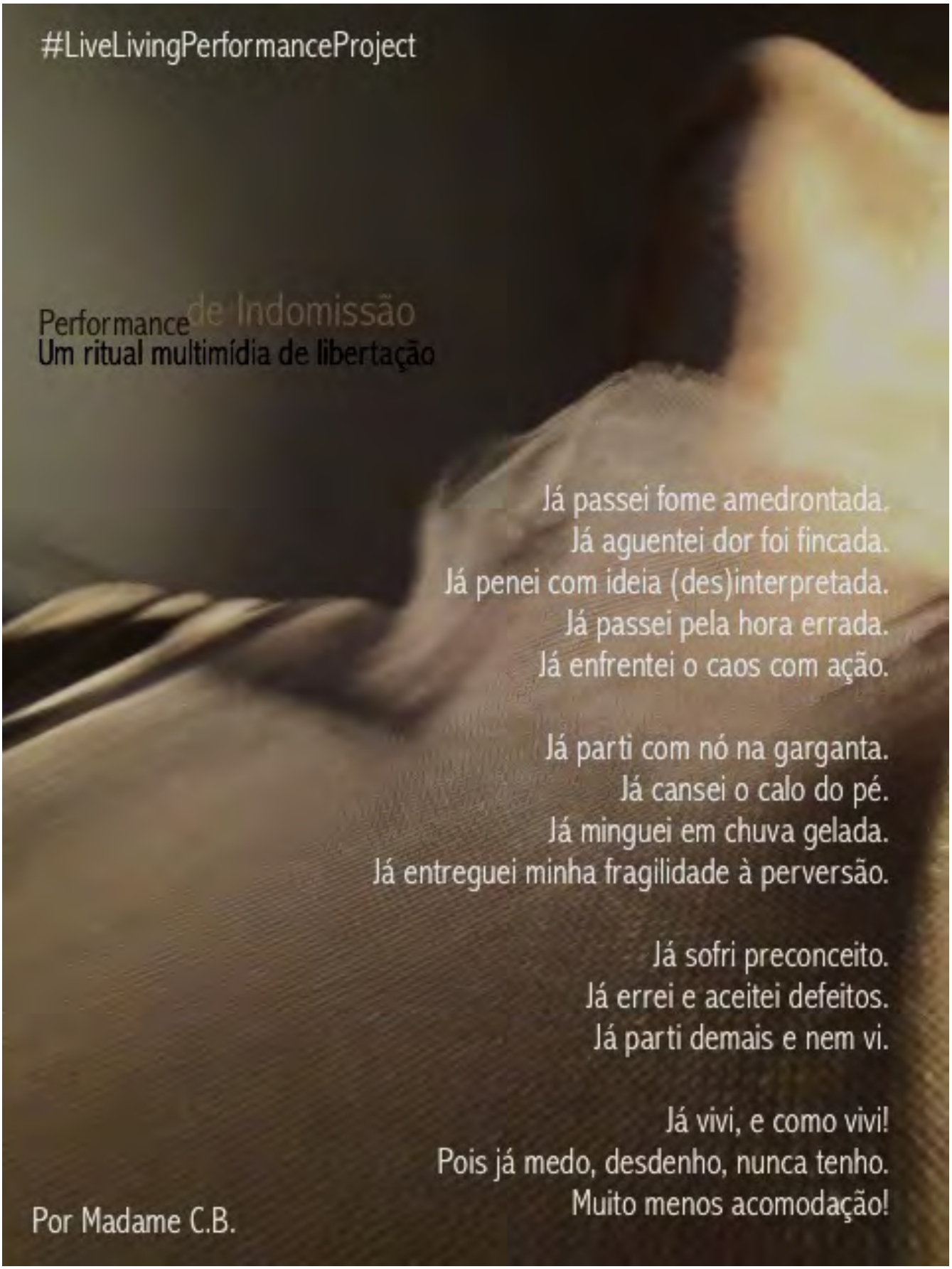
| 3.6 |

| | Multimedia Performance Project

[237] *Apud Sommer 1975: 56.*

#LiveLivingPerformanceProject
By Madame C.B.
Indomissão
=
Missão em prol da natureza altiva da leveza feminina, através de celebrações pacíficas.
Festejo anti-maniqueísta, estradeiro e performático, da alma em busca de libertação.
Neologismo criado pela performer Madame C.B. para
promover uma corrente de compreensão do afeto através das vibrações do "sagrado-mitológico-burlesco-feminino", na Babilônia da Egolatria!
Surge no contexto da "Performance de Indomissão", ritual performático multimídia cujo objetivo é conduzir um ato coletivo de amor imenso.

Awakening Performance
रत


#LiveLivingPerformanceProject
Performance de Indomissão
Um ritual multimídia de libertação
Já passei fome amedrontada.
Já aguentei dor foi fincada.
Já penei com ideia (des)interpretada.
Já passei pela hora errada.
Já enfrentei o caos com ação.
Já parti com nó na garganta.
Já cansei o calo do pé.
Já minguei em chuva gelada.
Já entreguei minha fragilidade à perversão.
Já sofri preconceito.
Já errei e aceitei defeitos.
Já parti demais e nem vi.
Já vivi, e como vivi!
Pois já medo, desdenho, nunca tenho.
Muito menos acomodação!
Por Madame C.B.

Performance de Indomissão

Imagine uma figura feminina que vive a maior parte do tempo em uma caverna. De pés descansos, vendo a vida com uma máscara indígena de urucum, sente o chão batido retumbar seus passos. Com a luz de uma fogueira e com a tocha que usa para caminhar no túnel escuro que leva até o coração da caverna, ela ilumina os mesmos passos e esquenta seu corpo. Essa caverna é seu espaço de proteção onde ela resgarda sua vontade de conhecer o mundo lá fora. Ao mesmo tempo, esse lugar escuro e úmido representa o útero e relaciona-se com as cavernas onde os xamãs do paleolítico pintam o que enfrentam no mundo externo. Lugar é silencioso, nele pode-se escutar reverberando o som do coração da terra, pulsando vida e conectando quem ali estiver com esta sorte de som primordial de nossa presença vital.

Esse é o universo do espaço performático criado para Performance de Indomissão. Simbolicamente, Indomissão é a primeira performance de #LiveLivingPerformanceProject, quando é estabalecida a proteção indômita da mente corporificada da tríade feminina. Essa proteção vem da união entre fogo e terra, elementos que erigem a ação e a corporalidade de “Indomissão”. Pela força purificadora do fogo e pela firmeza da terra, ambos elementos compõem a premissa da performance, mostrando que celebrar a compreensão da liberdade envolve proteger e purificar a mente humana especialmente das padronizações do corpo e do modo de vida.

Performance de Indomissão trabalha também os elementos como composição de nossa corporalidade. O elemento terra representa suas raízes e tem relação com a Pachamama ou “mãe-terra”, forte simbologia de povos originários, sabedoria sobre a qual o trabalho se debruça. Por ser simbolicamente relacionado com povos originários, indígenas, também pesquiso a relação do elemento terra com os caboclos do candomblé, ou Oxóssi, orixá caçador, primeiro ocupante de um lugar, e senhor da floresta que também tem a terra como seu elemento. Também é o fogo, por ser a primeira performance da trilogia, sendo a energia vital vinda do “corpo sutil”, da vontade geradora de luz e purificação.

A palavra “Indomissão” é um neologismo supostamente criado por Madame C.B. para significar uma missão de Lícia que terá dois significados: primeiro surge como uma missão indômita de alguém selvagem, indomável e inconformado; e logo como uma missão para dentro, relacionada com o processo de interiorização. É a primeira missão de Lícia, em busca de liberdade, representando todas as mulheres que querem libertar-se das prisões impostas pela cultura patriarcal e viverem sua liberdade de tornarem-se si mesmas, aventurando-se no mundo externo.

Pensada como um ritual, a performance parte da consciência de afeto coletivo que pode ser gerado quando o público percebe a não dualidade. Sua poética busca conectar o amor próprio de cada indivíduo presente através de perguntas e poemas construídos a partir de respostas do público aos dois questionamentos levantados em sua temática: O que te liberta? O que te aprisiona?

A Indomissão é dividida em três atos. No primeiro, a tríade feminina convoca o público para o ritual e Lícia entra com um maracá, elemento ritual indígena, geralmente colocado no centro de aldeias, cuja arquitetura é circular, e que simboliza o útero feminino, a ligação com a fertilidade da terra. Para celebrar seu corpo e sintonizar o público em seu pulso, Lícia, quem conduz o ritual, usa um cajón, instrumento originário do Peru e que relaciono também com seu figurino, inspirado na etnia amazônica Ashninka, conhecida por lutar pela demarcação e proteção de suas terras. Com o cajón, Lícia cria uma frequencia sonora para gerar afeto e convoca o público a celebrar o ritual de libertação.

No segundo ato, depois de dizer quem é a que veio, ela pergunta ao público, com seu “espelho reflektor”, em forma triangular, o que aprisiona. No terceiro, ela pergunta o que liberta. E no encerramento da performance, canta a música leit motiv das performances.

Todas suas ações são feitas dentro de um círculo de proteção, de sal grosso. Atrás dela, há duas telas de tecido, uma preta e uma branca, nas quais videos são projetados. O desenho da cenografia foi pensado para para simular a caverna e as telas de duas cores ajudam a criar um efeito de fantasmagoria, ao mesmo tempo aproximando à experiência que seria de uma tocha iluminando pinturas rupestres, em um caminho por uma caverna.

A apresentação de estreia de *Performance de Indomissão* acontece no

Performix/Satyrianas[238]. O *Performix/Satyrianas* propôs um levantamento das tendências atuais da performance, vislumbrando esta arte como um campo em expansão e híbrido, que se concilia com teatro, dança, música e artes visuais a partir de procedimentos que acontecem em tempo real, com os quais a pesquisa de *#LiveLivingPerformance* dialoga.

Como o local escolhido para a performance era semelhante a um ambiente de "Cave", reconheço uma oportunidade única para alcançar o objetivo de relacionar espaço performático à poética no trabalho. Como o espaço performático de *Performance de Indomissão* foi pensado para potencializar a compreensão da relação entre (re)nascimento da natureza feminina, através da recuperação de contato com aspecto ancestral de fertilidade, geralmente vinculado ao espaço do útero e, como metáfora, a caverna, observei que tal efeito "uterino" foi alcançado em diálogos posteriores com o público, que revelou sentir-se dentro de uma caverna e considerou a sonoridade do *cajón* – instrumento manipulado pela performer em cena - como o batimento de um coração, reverberando das profundezas da terra.

Com a proposital pouca luz no local de apresentação, os registros fotográficos e audiovisuais acabaram limitados a detalhes e ao áudio da performance, sem revelar todo a cenografia composta de: duas telas (uma branca, de voal; uma preta, de tule); um círculo de sal, velas e incensos; um cajón no qual a performer sentava e tocava, e um maracá, com o qual a performer entra em cena.

Figura 121 - Maquiagem utilizada em Performix Satyrianas. Imagem de registro videográfico por Tamara Ka para *#LiveLivingPerformanceProject*. Maquiagem pela artista Amanda Moz.

[238] http://satyrianas.com.br/performix/

Figura 122 e 123 - Registros de cena em *Performix Satyrianas*. À esquerda, performer encima do *cajón* com telas utilizadas para projeção atrás. Um efeito de "fantasmagoria" foi testado com a sobreposição de telas branca e preta. Fotografia: Aaron Kawai para *#LiveLivingPerformanceProject*

Com o maracá em punho, atravesso a praça Roosevelt e dirijo-me ao espaço *Sátyros II*, onde a apresentação aconteceu. O procedimento de vir da rua para chegar às performances é parte da investigação de performatividade e relaciona-se com a busca de conexões com ações rituais e místicas como forma de envolver no conceito de dispositivo técnico considerado.

Figura 124 - Caminho de performer até cenário de apresentação do trabalho. Com maracá tocado em movimento repetitivo, o objetivo era criar relação com referencial indígena que inspira a obra, iniciar contato com o público e também concentrar performer para a execução da obra. Imagem de registro videográfico por Tamara Ka para *#LiveLivingPerformanceProject*.

Em cada apresentação de *Performance de Indomissão*, utilizo diferentes figurinos, modifico as máscaras e trago diferentes recursos de interação com o

público.

O figurino inicial utilizado é minimalista e foi usado graças ao apoio da *fashion designer* Isis Gomes, que seguirá no projeto e que depois irá conceber o figurino de *Performance do Despertar*. Foi pensado em relação às cores da performance, o preto e a gama de cinza, para funcionar com a dualidade trabalhada nos questionamentos da obra. Para a maquiagem, inicio com máscaras pretas, e detalhes em branco, aplicados pela *make-up artist* Amanda Moz, fazendo referência ao aspecto primitivo e tribal do dispositivo.

Os vídeos produzidos para a estreia de *Performance de Indomissão* foram lapidados em processo de composição da estética das imagens e contou com a colaboração de fotógrafos e editores sem os quais a poética não teria o refinamento almejado.

Quando eu ainda não começava a formular roteiro dos videos, concebi um ensaio fotográfico em colaboração com a fotógrafa Daniela Botelho. Naquele então, minha ideia era de que as fotografias performáticas seriam o registro de uma suposta viagem empreendida por Lícia. Confesso que não estava certa do rumo que teria o material, ainda a ser lapidado. O que fizemos foi formar o *Duo* de Fotografia Performática "Las Morochas" para compor juntas o ensaio.

Eu escolhi locação que seria o mesmo lugar onde gravei o documentário *Paragem do Tempo*[239]. Uma rocha milenar, diante de um extenso vale, em uma inóspita localidade chamada "Guaritas", próxima ao vilarejo Minas do Camaquã. Também pensei em um figurino e objetos cênicos com características selvagens e indígenas (que manteve-se semelhante na performance ao vivo), ao mesmo tempo relacionados com a premissa de não egolatria já evidente no projeto. Agi com intenção de liberar, em uma espécie de ritual fotográfico, as energias negativas que Lícia sentira na "Babilônia da Egolatria". Dialogamos sobre o que seria o ensaio, e Daniela Botelho trouxe sua estética simbolista em preto e branco, utilizando recursos que já há algum tempo vem lapidando para imprimir seu olhar a este ensaio. Ou seja, já havia uma busca poética relacionada com representações ritualísticas e simbolismos de culturas ancestrais, bem como uma conexão entre libertação e natureza como força que compõe nossa energia vital

O ensaio fotográfico, texto que produzi para concebê-lo e recursos

[239] Sinopse e trailer do documentário com imagens da localidade disponível em http://carolinaberger.com.br/video/paragem-no-tempo/

expressivos da performance ao vivo seriam as primeiras experiências com o formato multimídia do projeto e representariam a rebeldia de Lícia sendo expressada em imagens narrativamente pensadas para expor seu processo de libertação das determinações patriarcais ao feminino.

Figuras 125 a 129 - Imagens de ensaio fotográfico produzido com fotógrafa Daniela Botelho no contexto do *Duo* de fotografia performática “Las Morochas” para *Performance de Indomissão.*

As imagens do ensaio fotográfico foram incluídas em edição de imagens registradas e roteirizadas por mim e pósproduzidas pelo aluno intercambista de mestrado Óskr García[240]. Além de serem editadas sobre composições de poemas gravados com ritmo percurssivo, deveriam parecer imagens oníricas iluminadas por velas dentro de uma caverna. Na concepção inicial, como a performance lidava com libertação e aprisionamento, deveriam prevalescer o preto e branco.

[240] Intercambista no PPGMPA a partir do USP International Program Scholarship, to Students of Foreign Higher Education Institutions.

Figuras 130 a 134 - Sequência de imagens de vídeos de *Performance de Indomissão*. Efeitos de pósprodução por Óskar García, em fotografias de ensaio fotográfico produzido com a fotografa Daniela Botelho.

Quando passamos ao teste em telas de voil branca e tule preta, com a cenógrafa e diretora de arte do projeto, especialista em cor Laura Carvalho Hércules, do LAICA – Laboratório de Crítica e Investigação Audiovisual, da ECA/USP, percebemos a necessidade de ter mais de uma camada de tule e também de manter algumas cores nos videos para que o efeito de projeção "fantasmagórica", onírica e fluída como o movimento de iluminação à luz de velas

funcionasse.

A camada sonora da performance tem duas configurações. Em uma delas, performo sozinha, tocando cajón e maracá. Nos videos, fiz desenho de som de poemas criados pela tríade feminina buscando um efeito de sobreposição de vozes digitais através de repetição não sincronizada de camadas da leitura dos textos, às quais adicionei efeito de reverb. Tal efeito sonoro visa também aproximar o público do que seria uma experiência sonora dentro de uma caverna, produzindo um eco, neste caso digital, dos sons dos poemas.

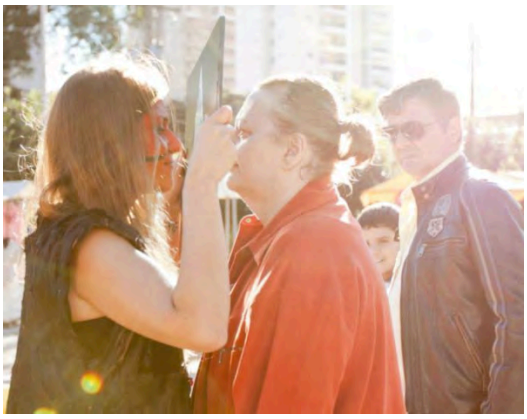
Figura 135 - *Performance de Indomissão.* Volusiano na Praça. Fonte: Divulgação Instituto Volusiano

Também posso executar a performance com músicos e artistas de live soundscapes, que podem adicionar outros tons à atmosfera sonora da performance.

Considerando a abordagem de “Obra aberta”, dispus-me ser flexível e densconstruir o artifício audiovisual das performances e apresentar “Indomissão” em diferentes situações. Como tenho áudios editados, posso também performar em situações nas quais não há condições para projeção.

Nesse contexto, realizei apresentação de Performance de Indomissão, no evento Volusiano na Praça. Tive a oportunidade de testar a performance sem vídeo, em espaço público aberto, utilizando somente áudio, e cenografia com novos elementos (espelho “Reflektor” e círculo da semente urucum).

Usei outro desenho de máscaras, desenvolvidas pela própria performer com pigmentos de raíz indígena, como urucum - e passamos a utilizar superfície acrílica espelhada que serviu para aproximar-nos do público para trabalhar a premissa de não dualidade do projeto. Com esta tela de espelhamento, lançando os questionamentos da performance: “o que te liberta?” e “o que te aprisiona?”.



Figuras 136 e 137 - *Performance de Indomissão.* Versão multimídia sem projeção audiovisual, somente com cenografia e áudio. Realizada na Praça Cornélia (SP), como parte do evento “Volusiano na Praça”, a convite do Instituto Volusiano de Artes Avançadas. Uso de superfície acrílica espelhada “Reflektor” cria um efeito de fusão entre o rosto do performer e da pessoa escolhida do público. A premissa colocada em cena é a da não dualidade. Fonte: Divulgação Instituto Volusiano

Tal apresentação foi essencial para vislumbrar aspectos referentes à relação espaço/público, ou seja, elementos da performatividade em relação ao dispositivo técnico em espaços nos quais a performance não é foco principal do público. Poucas pessoas responderam às questões “o que te liberta?” e “o que te aprisiona?” feitas durante a performance. E quando responderam, o fizeram em voz baixa e mostrando resitência em ter suas respostas expostas ao restante do público presente, pois a performer dialogava em voz alta.

Alguns dos poucos participantes que responderam, abordaram a performer para dialogar sobre o tema após a apresentação. Estavam ávidos para falar de seus problemas pessoais e mostraram-se dispostos a contar suas histórias e dialogar sobre uma possibilidade de libertação do que os aprisionava. Cito o caso de duas

senhoras que contaram sobre maridos e filhos com problemas de alcolismo e agressividade. O diálogo com ambas demostrou a força dos conteúdos da performance e também a crença na presença e no conhecimento da performer como um privilégio com o qual poderiam sanar algumas de suas ânsias de liberdade e paz.

Com dispositivo semelhante, ainda desenvolvemos apresentação de *Performance de Indomissão* em templo budista tibetano, de linhagem Vajrayana[241], o que também contribuiu de forma significativa para entender a relação espaço-público, como importante elemento de constituição do dispotivo técnico, em sua relação com a performatividade construída na poética. Neste caso, tivemos mais respostas e outras questões foram levantadas em diálogos posteriores com os participantes. Nos diálogos posteriores, o público presente abordava a relação entre aspectos da performance como conceitos e forma do trabalho com preceitos e também com representações de divindades e práticas budistas específicas. Notamos, então, uma relação entre suas falas, contexto e conteúdo da espiritualidade específica na qual se deu o acontecimento performático.

Figura 138 - Fotografia registrada após apresentação em templo budista Vajrayana *Odsal Ling*. Fotógrafo: Pedro Pacheco.

[241] www.odsalling.org

Voltando ao dispositivo multimídia, com vídeo, em sala fechada, realizamos o “Ensaio Indomissivo Aberto”, da *Performance de Indomissão*. Neste ensaio, contei com a colaboração de cineastas e produtores culturais que gentilmente participaram e logo após comentaram aspectos referentes à poética e aos recursos expressivos utilizados.

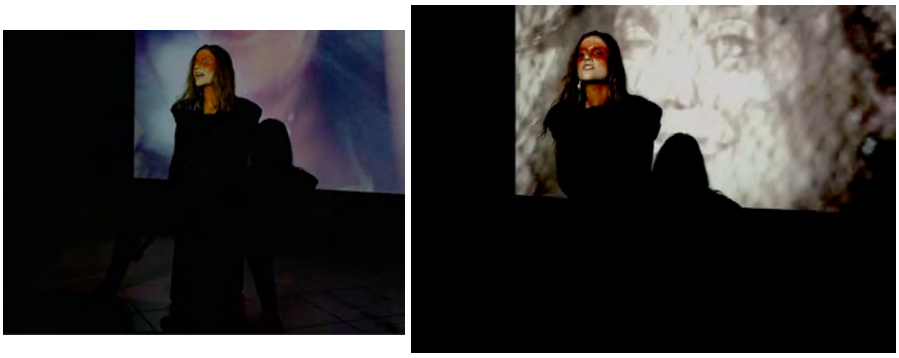


Figura 139 - “Ensaio Indomissivo Aberto”. *Performance de Indomissão.* Fotografia: Patrícia Rangel

Nesta versão multimídia com audiovisual, um outro elemento da cenografia foi testado. Projetamos primeiros planos em vídeo em superfície espelhada que nomeamos “Reflektor”, mostrando que a projeção neste tipo de superfície, sem uma camada de material sólido como superfície projetiva, não fixa a imagem. O efeito pensado, de substituição da face real por uma face projetada não funcionaria.

Após a performance, questionamentos foram lançados pela performer ao público participante do ensaio. Discutiram-se questões referentes à construção da relação entre som, imagem audiovisual, corporalidade e falas de performer. O diálogo serviu para aprimorar a execução de recursos sonoros como o ritmo instrumento que performer toca em cena (*cajón*).

Como performer, a partir de *Performance de Indomissão* reconheço que a resposta do público modifica-se de acordo com a situação. Quanto mais íntimo o ambiente, mais os participantes aproximam-se da mente corporificada do projeto e entram na mesma frequência da simbologia sistematizada no dispositivo técnico, trazendo respostas que eu diria mais corajosas às extremas perguntas do projeto.

Considero demonstrar essa relação entre situação sistematizada pelo espaço performático e interação do público a contribuição mais significativa da experiência laboratorial executada com *Performance de Indomissão.* Essa percepção prepara o performer para o inesperado e para agir dentro da poética a partir dos improvisos que os diferentes dispositivos demandam.

Lícia na Orla das Maravilhas

Lícia na Orla das Maravilhas

Agora imagine que a mesma mente corporificada da tríade feminina de *#LiveLivingPerformanceProject* sai do centro da terra, do ambiente escuro da caverna de *Performance de Indomissão* e começa a ascender. O primeiro elemento que encontra é a água. Nesse meio, sabedoria, amor e liberdade começam a fluir.

A água simboliza o que faz brotar a vida e é um meio no qual os corpos estão envoltos em sua composição, de uma densidade tão visível quanto palpável. Por ser um meio a partir do qual a vida adquire força, a água é a sabedoria.

Lícia na Orla das Maravilhas é a performance de encontro das águas. Água salgada e água doce, que nada mais são que o mesmo elemento com diferentes características cujos mitos irão misturar-se. Sua premissa relaciona-se com a profundidade dos oceanos, metáfora para nossa profunda capacidade mental e compassiva de sabedoria e afeto. E também tem origem na imagem da fluidez das águas dos rios e das cachoeiras.

Lícia na Orla das Maravilhas foi a primeira performance a ser concebida para *#LLPP*. Acontece no improviso, como se o momento certo de a iniciar se apresenta-se. Em novembro de 2013, enquanto estou em Seminário de Estudos sobre o Espaço Biográfico[242], em Salvador, sou convidada para performar no Epicentro Cultural, no contecto do Núcleo de Pensamento e Práticas em tempo real. Como já estava compondo as mensagens entre Madame C.Bécamier e Lícia, crio a performance para o evento como tributo a Iemanjá e Oxum, caracterizando o trabalho como performance do encontro das águas, na qual discuto amor, poder e liberdade com o público.

---

[242] Em evento promovido pelos Programas de Pós-Graduação em Literatura e Cultura da Universidade Federal da Bahia. de apresento trabalho “A obra do performer Nástio Mosquito: a criação multimídia autorreferencial como “cultivo de si””, em mesa redonda “Subjetividades e experiências interartes”. Ao mesmo tempo, registro imagens para composição de minhas performances, já tendo Lícia como alterego e utilizando minhas viagens relacionadas com pesquisa de doutorado de matéria para criação de imagens para as performances.

Figura 140 - Frame de primeiro vídeo produzido para *Lícia na Orla das Maravilhas*

Lícia, naquele então, ainda representava o arquétipo da cortesã, que se infiltra nos sistemas de poder patriarcal para compreender como as mulheres são aprisionadas na lógica do corpo padronizado. Seu corpo era ainda profano, mas ao mesmo tempo tinha o brilho dourado de Oxum, uma das divindades femininas afrobrasileiras que a performance homenageia. Sua cabeça, representando o pensamento, era coberta por uma máscara de Iemanjá, que compro, juntamente com outros artefatos rituais do candomblé, naquela ocasião, para apresentar a performance.

Foi assim que *Lícia na Orla das Maravilhas* surgiu, de um inesperado convite. Para a performance, crei três pequenos videos que teriam relação com as falas que foram totalmente improvisadas, já usando gravações em áudio, incluindo canções, feitas em minha vida cotidiana. Também editei os videos já utilizando a técnica de *stop motion*, sendo que os resultados estavam muito aquém do que almejava para o projeto. Mas eu estava ciente de que aquele seria um primeiro passo e, ao mesmo tempo, uma apresentação improvisada que iniciava as pesquisas. Sem pretensão de ter uma obra acabada, quase apresentando um ensaio aberto, acolhi as opiniões do público presente, incluindo comentários sobre

poética e conceito do trabalho de Profa. Dra. Patricia Moran e do artista Rogério Borovik, que analizavam os trabalhos em apresentação no núcleo. A partir dessa performance, comecei a pensar a relação com elementos da natureza e organizer o dispositivo narrativo de encadeamento de viagens e performances, para manter o frescor do improviso e para entender como seria a poética que traduziria a composição *LiveLiving* no título do projeto.

O projeto mudou radicalmente ao longo das apresentações pois fui fortalecendo a ideia de ritual, participação do público, criação de círculo de águas através de duas telas que formariam uma mandala, bem como priorizei a premissa relacionada com a sabedoria feminina advinda de pesquisas sobre dois orixás feminos ao qual rendo homenagem com a performance: Iemanjá e Oxum.

Para se ter uma ideia, a primeira sinopse era a seguinte:

> *Lícia volta de uma extensa cidade de orla tropical onde há dragões, enérgicos deuses de várias tribos, feiticeiros de todas partes do universo do bom vibrar. Com ela, muito amor e calor tropical. Depois de sentir-se salva mais uma vez pela estrada, Lícia quer celebrar um ritual muito respeitoso ao corpo com infindável libido pelo viver. E ela tem uma deliciosa proposta para fazer ao público. A performance é inédita e requer respeito do público à sagração que será celebrada.*

E a última sinopse do trabalho, quando finalizo esta etapa analítica da instauração de sua poética é:

> *Performance do encontro das águas e de transformação. A performer Carolina Berger cria o heterônimo literário Madame C.Bécamier e a personagem alterego Lícia D.B. para celebrar um ritual multimídia sobre falar de amor, o poder e liberdade.*
> *Com energia criada a partir de uma homenagem às mitológicas divindades da religiosidade afrobrasileira Oxum e Iemanjá, a tríade feminina faz vibrar o universo das águas profundas e vastas das voluptuosas cachoeiras para combater toda forma de preconceito, agressão e padronização da feminilidade.*
> *Depois de muita estrada, costeando orlas de várias partes do mundo, Lícia protagoniza um respeitoso ritual à infindável libido pelo viver.*
> *Com leveza e certas da impermanência dos momentos da vida, elas proclamam: a performance é uma celebração do afeto coletivo, pela libertação dos limites do ego!*

Na primeira versão, como ainda desenvolvia personagem alterego, foco em sua viagem. Na segunda, assumo a tríade e enfatizo o tribute aos Orixás e relação com elementos da natureza, descobertos em outras performances que realizo após

estreia do projeto. Também divido o trabalho em três atos, relacionados com os temas que aborda.

O que acontece ao longo das apresentações de *Lícia na Orla das Maravilhas* é que percebo como falar de amor, poder e liberdade invoca opiniões paradoxais, de pessoas com diferentes personalidades ou fases da vida. E fez-me entender também que deveria modificar a forma de abordar os temas, de acordo com cada situação e público.

O fato de incluir no dispositivo narrativo a participação discursiva do público, algumas vezes convocando quem iria falar de cada tema, outras deixando o público decidir, demonstrou como um ritual artístico aproxima-se da experiência espiritual. Desde a máscara de candomblé de Iemanjá, o cenário em círculo, utilizando elementos relacionados com a crença popular como sal, velas, incensos como o círculo de sal, e o espelho de Oxum com videos, levaram o público a vivenciar suas presenças como em um ritual.

Figura 141 e 142 - Registro de performance *Lícia na Orla das Maravilhas* | Premiação em Curta-se Live Cinema 10/2013. Na imagem máscara de Iemanjá, colar de contas, círculo de sal, espelho de Oxum com vídeo de primeiros planos em looping e ao fundo tela azul circular onde videos sobre poder e liberdade eram projetados. Fonte: Divulgação Curta-se *Live Cinema*.

Além do participante do “ritual” que se dispunha a responder meus questionamentos, outros participantes incitavam suas respostas, dialogando junto, demonstrando empatia e ajudando na “narratividade” da performance, ao revelarem traços do caráter dos participantes dispostos a entrarem na cena principal. Ou seja, o resultado demonstra que os artifícios utilizados para criar a potência da espiritualidade ajudaram para uma responsividade no mesmo âmbito.

Figuras 143 a 145 - Registros da performance *Lícia na Orla das Maravilhas* | Premiação em Curta-se Live Cinema 10/2013. Público responde sobre questões relacionadas a amor, poder e liberdade. Fonte: Divulgação Curta-se *Live Cinema*.

Por ter sido a primeira performance do projeto e pela dificuldade de utilizar duas telas, demandando dois projetores e uma estrutura para as telas, *Lícia na Orla das Maravilhas* foi o projeto que mais modificou-se, sendo que sua composição final ainda está por vir. A última apresentação, em Aracaju, no *Curta-se Live Cinema* (20130 tornou-se o parâmetro para seguir. A apresentação acontece em teatro municipal, em palco, estrutura para a qual trazemos o público, para dialogar.

Primeiro, resolvo sair na rua e buscar o público. Levando espelho de oxum, Oração aos Libertos de Alma e uma corda cenográfica com a qual uniria os participantes, consegui convidar pessoas a participarem da performance.

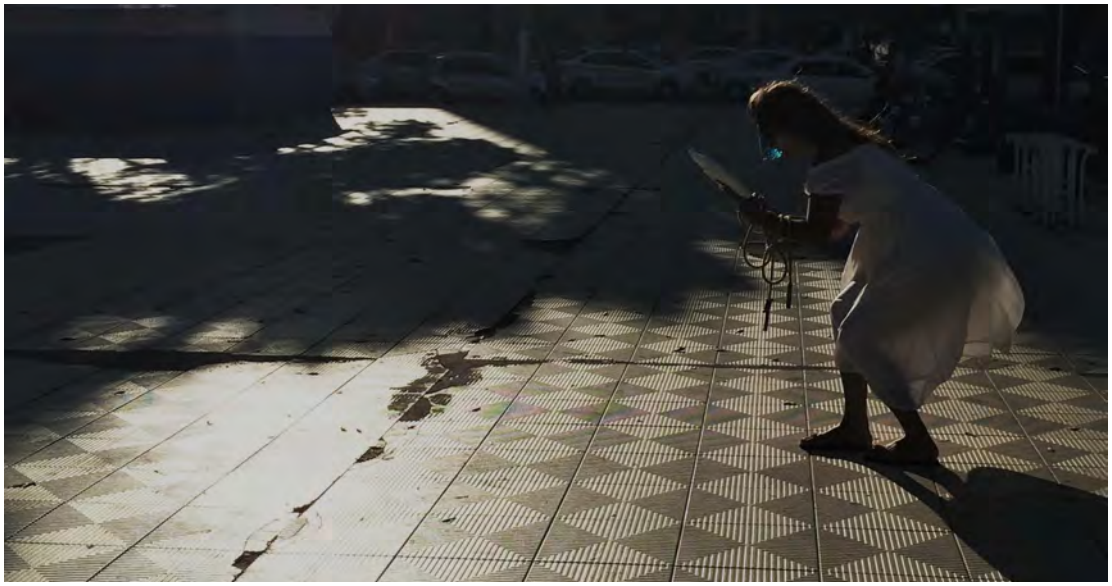


Figura 146 - Registros da performance “Lícia na Orla das Maravilhas” | Premiação em Curta-se Live Cinema 10/2013. Fonte: Divulgação Curta-se *Live Cinema*.

Seguindo concepção inicial de dispositivo narrativo do projeto, consegui registrar imagens em dia anterior à performance. As imagens foram mixadas em tempo real pelos Vjs convidados Michele Menezes e Verden Tavares. Na apresentação, utilizamos duas telas, cada uma manipulada por um dos Vjs. Uma azul, ao fundo do palco, representando Iemanjá, na qual projetávamos videos relacionados com poder. Outra tela amarela, representando o amor, relacionada ao Orixá Oxum.

Figura 147 e 148 - Frames de vídeos editados e pósproduzido por Óskr Garcia, simulando relação entre corporalidade e elemento água. Imagens captadas por performer Carolina Berger com cellular IPhone 4S.

Por fim, as sequencias de abertura e sobre liberdade eram projetadas em ambas, demonstrando que a não dualidade é um princípio de liberdade e que as Orixás femininas são da mesma essência, a água.

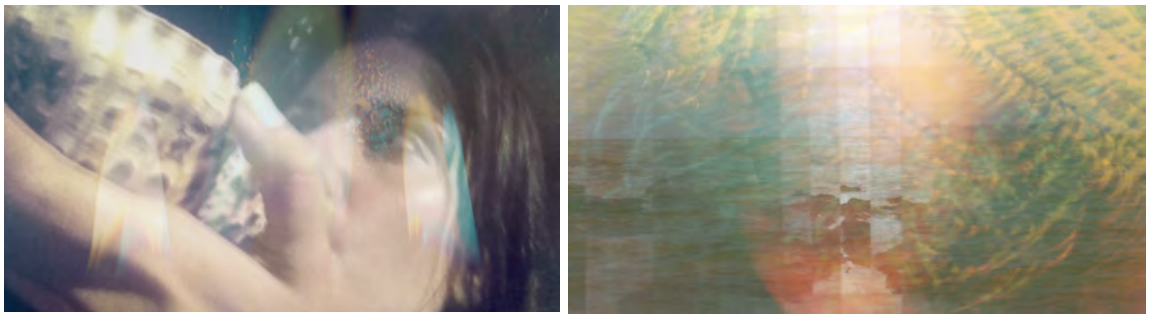


Figura 149 - Imagem da esquerda: frames de sequencia de abertura de *Lícia na Orla das Maravilhas*. Imagem da direita: fusões entre primeiros planos com máscara de Iemanjá e imagens de mar. Ambas registradas com celular Iphone 4S pela performer.

A premissa da não dualidade foi estabelecida ao longo das pesquisas, à medida em que participava de rituais de umbanda, candomblé, tambor de mina e também de santería cubana. Através dessas experiências, dialogando com mães de santo e pais de santo, observei que características que na Umbanda são personificadas em Iemanjá, na Santería cubana e candomblé são dadas a Oxum. O mesmo princípio está em diferentes sistemas espirituais com os quais tive contato, sendo que a relação cor, elemento e características do arquétipo mais destacadas sempre estão presentes na criação dos mitos.

A partir dessas experiências diretas com a oralidade inerente a diferentes práticas espirituais e da participação em rituais também mudei, ao longo do projeto, a concepção de liberdade, para liberdade consciente e, por fim, libertação. O objetivo era aproximar o público a conceitos mais relacionados à transcedência dos padrões de poder estipulados por sistemas e suas regras, ambos relacionados à performatividade, e também pela cultura do que chamamos “egolatria”, conforme última sinopse do projeto.

| Awakening Performance |

| Multimedia Ritual Performance |

Performance do Despertar

O despertar é quando a origem da mente corporificada, da tríade feminina de *#LiveLivingPerformanceProject* é revelada. Pode ser resumido na última frase de roteiro de *Performance do Despertar*: I can be anybody![243]

A frase cuja tradução ao português eu comporia da seguinte forma: eu posso ser quem eu quiser! Sim, eu, a performer Caroत्तina Berger, cuja identidade é revelada somente em apresentação de estreia internacional de *Performance do Despertar* - a quilômetros de distância de minha terra natal, do país onde nasci e do qual arranco as referências de meu afeto à arte - admito ser o corpo e a mente por trás de todas os artifícios multimidiáticos de *#LiveLivingPerformanceProject*. Em Singapura, cidade-Estado onde tenho um encontro com a leveza de minhas raízes espirituais orientais, e onde vislumbro a harmonia gerada pela disciplina e pela regra[244], fundamentos do rito e do mito, eu sou intimada a dizer quem sou.

Para Singapura, levo algumas certezas conceituais, muitas imagens em vídeo e fotografia, resultados sonorovisuais e cenográficos de pesquisas em terreiros e quilos de material cenográfico e figurino para instaurar o projeto.

Primeiro, o ar é o elemento da natureza a partir do qual a performance é pensada. O Orixá ao qual rendo tributo é Iansã, que em minhas pesquisas relaciono com a capacidade de ação, de movimento, e de independência do arquétipo. Em um nível interno, fundado nos sistemas espirituais e de conhecimento da psiquê humana com origem no Hinduísmo, relaciono o despertar com o éter, e com conceitos orientais complexos como vacuidade (*emptiness*) que por respeito à profundidade e à transmissão milenar de conhecimento desses sistemas eu não ousaria desenvolver mais que fazendo referência.

---

[243] Roteiro concebido juntamente com professor Dr. Steve Dixon, a quem sou grata por revelar-me como performer.

[244] Aqui faço ressalva a certos extremos jurídicos do país que considero desumanos. Só registro essa opinião para não ser tomada como ingênua ou como politicamente. De qualquer forma, não entraria em detalhes pois ao bom leitor, poucas palavras bastam para conectar-se ao meu pensamento humanista e compassivo.

O que posso deixar em palavras é aconselhar o leitor a esvaziar-se de todas suas pré-concepções e imaginar uma experiência mental a partir qual poderia ser o que e quem quisesse, da forma como imaginasse.

Em nível conceitual e formal, *Performance do Despertar* é a mais lapidada das três performances. Simbolicamente relaciona-se com o animal de poder águia, ou com a *Rukh*, espécie de ave de rapina mitológica sobre a qual já escrevi algumas palavras quando defino minha identidade de performer. O vôo alto é sua forma de contemplar o todo e sua capacidade de mudar de direção com o vento é o que conduz a lógica dos dispositivos da performance.

A premissa do trabalho fica clara no poema que componho em inglês, que foi lapidado sob orientação de Steve Dixon, para demonstrar a sensação de tornar-me performer. O poema compõe uma das cenas de *Performance do Despertar*. Na cena, Madame C. Bécamier escreve sobre um púlpito no qual imagens são projetadas, com uma pena vermelha de pavão em punho.

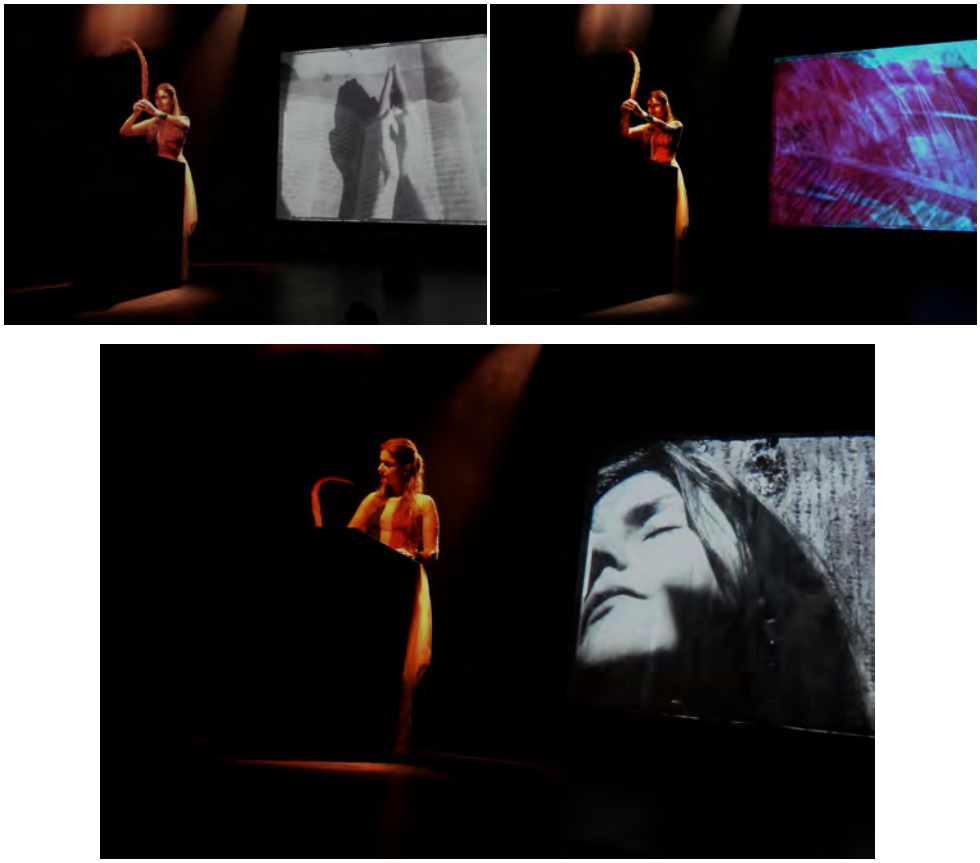


Figura 150 a 152 - Na tela principal, imagens em Super-8 preto e branco do curta-metragem *Natura*, do diretor e superoitista argentino Ernesto Baca, que gentilmente cede imagens de seu trabalho para apresentação em Singapura.

Com a composição do poema *Grace Epiphany* peço licença para expor também imagens de ensaio fotográfico *The Grace of Dance*, que idealizo no contexto de *Performance do Despertar,* com colaboração da fotógrafa, colaboradora do projeto, Camila Fontenelle de Miranda:

Grace Epiphany
Poem for “Awakening Performance”
By Carolina Berger, Madame C.Bécamier and Lícia D.B.

My epiphany took place when I was on the road – my truly red carpet.
It came like a flurry of wind, spreading dust in front of my eyes.
My path became a whisper
And the word lightness came to me.
Lightness - while dancing with a green feather I had found among the trees
I was under the spell of lightness.

And then of vastness – of my most deep and precious thoughts.
But also, some inner secret I had missed.
The wind that I felt on my face was like thunder -
A deafening awakening as the wind caressed my face.
A blessing.

What was there?
The fresh air turned into Space
And my heartbeat could no longer indicate my presence

From that moment, on that unforgettable day,
Something unraveled.
The abyss disappeared.
Kindness and compassion replaced the greed and hate that once devoured me.
My uncertainty was gone.
I was there, released

The lightness turned out to be a red feather
And I could see the eagle I once thought that I should be

Demonstrar o poema em composição com imagens é uma forma de aproximar o leitor da multimidialidade do projeto e das possibilidades de expansão da performance ao vivo que o projeto contempla, apresentando diferentes possibilidades combinatórias com exposições fotográficas, o que inclui contemplar material de colaboradores do projeto que desde o início pensamos como um laboratório coletivo.

Por sua condição laboratorial avançada, algumas particularidades da instauração da poética de *Performance do Despertar* devem ser destacadas, em relaçãos aos trabalhos anteriores.

Como já havia testado e definido os elementos principais do dispositivo narrativo e da premissa do trabalho em performances anteriores, pude focar em detalhes relacionados à musicalidade, trabalhar mais o corpo e refinar pesquisa de figurino e cenografia.

Nesse processo, mantive uma intensa relação de criação com professor orientador de estágio, bem como artistas-alunos colaboradores [245]. Artistas brasileiros, da Argentina e de Singapura, bem como sacerdotisa (mãe de santo) de Tambor de Mina envolveram-se no processo de pesquisa e elaboração da performance.

Antes da viagem, participei de uma série de rituais de “Tambor de Mina” para pesquisar dinâmica do ritual e também compreender interpretação do arquétipo de Iansã, Orixá feminino dos ventos e das tempestades à qual a performance rende tributo.

[245] Em Anexos – Colaboradores #LLPP mais informações sobre professor orientador de Performance do Despertar e artistas colaboradores.

Figura 153 a 155 - Frames de videos captados em ritual de Tambor de Mina – Festa de Xangô. No mesmo local pesquisamos com mãe-de-santo Sandra de Xadantã sobre o arquétipo de Iansã-Oyá e registramos áudios de ritmos musicais dos para compor trilha de “Awakening Performance”.

Além de participar e registrar rituais – tanto para uso nas projeções da performance quanto para pesquisa sobre corporalidade do transe e do arquétipo específico – tive encontros com mãe de santo Sandra de Xadantã para dialogar sobre aspectos específicos do arquétipo de Iansã. Em outros encontros, registrei os diferentes ritmos da musicalidade dos rituais. Tais ritmos, regitrados em vídeo, foram enviados para músico colaborador do projeto, Ronaldo Palma (Módulo Lunar), que criou versão electrônica das gravações, depois utilizada como base por artista de Singapura – Oribelle Chai - para compor música final dos videos.

Também encomendei da mãe-de-santo Sandra de Xadantã o instrumento ritual que utilizo na performance. O mesmo instrumento, composto por uma cabaça, cordas e miçangas vermelhas, é utilizado em cerimônias litúrgicas do tambor de mina.

Figura 156 - Fotografia de cena de *Awakening Performance* | *Performance do Despertar*, apresentada em Singapura. Registrada pela equipe da LaSalle College of the Arts. Três elementos cenográficos utilizados na performance podem ser visualizados: a cabaça (ao centro); bowls de côco (que tem superfície interna verde e vermelha) e pó vermelho fornecido por marca apoiadora do projeto (Zim Colors - http://www.zimcolor.com).

Com a observação dos rituais e pesquisa de cores e relação entre tecidos e projeção, concebi parte da cenografia em colaboração com Laura Carvalho e orientei a artista visual e fashion designer Isis Gomes quem criou o figurino do trabalho.

Figura 157 – Efeito com figurino de *Performance do Despertar.* O tecido transparente (tule) torna o figurino uma superfície projetável, em corpo de performer. Fotografia: Camila Fontenelle de Miranda.

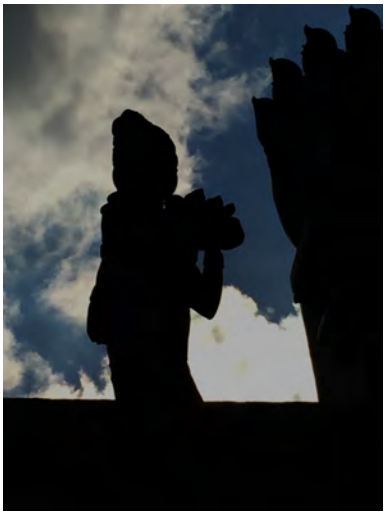
A colaboração coletiva foi fundamental para o êxito do trabalho artístico, apresentado para um numeroso público de estudantes e professores de artes, em condições que consideramos ideais para a realização de um trabalho teórico prático, na *LASALLE College of The Arts*, instituição que recebeu o projeto disponibilizando tanto infra-estrutura quanto apoio de recursos humanos especializados em *performance arts*, desenho sonoro e audiovisual ao vivo.

Em referido estágio, além de reuniões teóricas, práticas e ensaios com o professor orientador Steve Dixon, tive o privilégio de ser assistida por estudantes, pesquisadores, técnicos e professores de instituição visitada, contando com recursos técnicos almejados durante todo o esforço de execução de projeto teórico-prático proposto.

A relação entre dispositivos narrativo e técnico da performance tornou-se mais evidente na poética e o trabalho de corpo foi enfatizado, a partir de orientação de Steve Dixon, que também é ator e diretor.

Primeiro, sigo a dinâmica de registrar imagens da viagem e a partir de definições de roteiro, que trabalha por quê precisamos rituais e a relação de suas

dinâmicas com a busca de identidade. Mantive foco de pesquisa em templos de diferentes tradições, para buscar elementos em comum, tanto em Singapura quanto no Brasil. Em Singapura, registrei fotografias e videos de rituais e estátuas em templos hindus e budistas principalmente, focando em imagens de mudras – gestos manuais ritualísticos – e em deidades femininas.



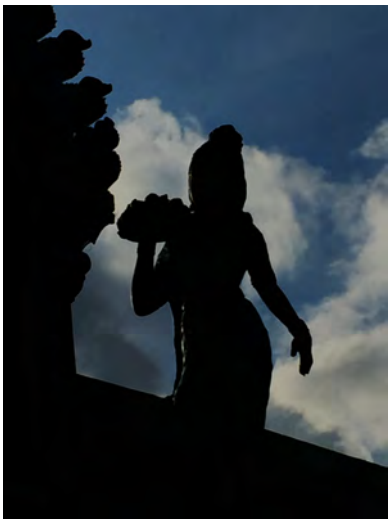


Figura 158 a 160 - Sequência de fotografias em templo do Hinduísmo Sri Mariamman, em Singapura. As imagens das deidades femininas são usadas em telas suspensas do cenário.

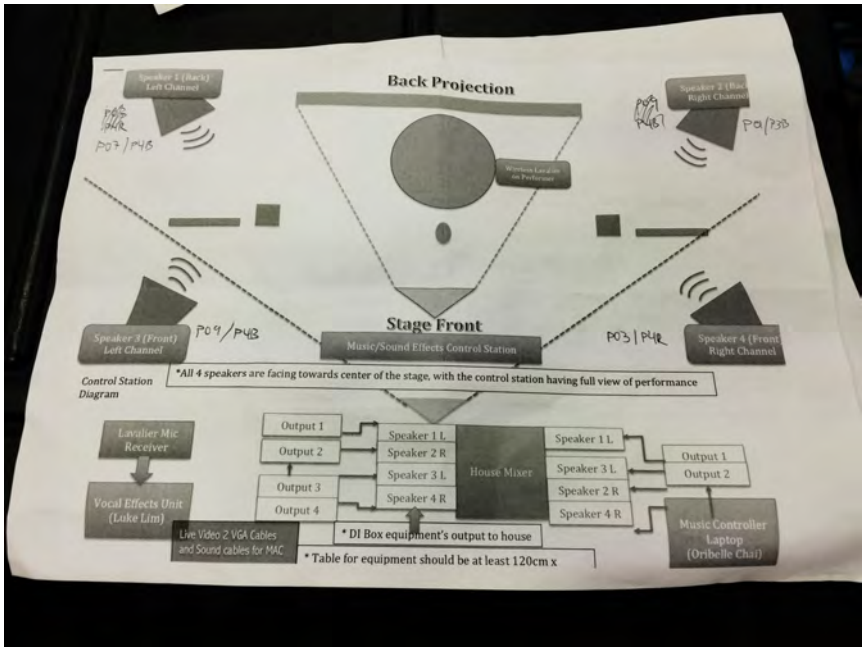
Em um dos templos do hinduísmo, o *Sri Mariamman Temple*, tive o privilério de presenciar e registrar vídeo de ritual para Durga, deidade feminina e guerreira do hinduismo que manifesta-se de muitas formas, entre elas através dos raios, encarnando a energia criativa. Imagens e sons do ritual foram usados na performance, mixados com material captado no Brasil, em ritual de Tambor de Mina.

No dispositivo técnico de *Performance de Despertar* são cinco telas, manipuladas por dois VJs, alunos da LASALLE College of the Arts. Na tela central, há projeções de primeiros planos onde Lícia aparece como duplo digital para dialogar com Madame C.Bécamier e com Carolina. Também nessa tela são projetados planos gerais e o poema composto para a performance. Nas duas telas laterais de *voil* preto suspensas, eram projetadas imagens de elementos da natureza e silhuetas de divindades de tradições orientais e afrobrasileiras. Nos púlpitos, imagens de partes de meu corpo gravadas em *slow motion*, partes de corpos de diferentes deidades e detalhes de natureza sob efeito do vento.

Nesses púlpitos foram utilizadas várias camadas de tecido, preta, vermelha e verde para criar um efeito 3D na projeção.

Awakening | Performance Multimedia Ritual Performance | By Carolina Berger | | Contemporary Performance

	VIDEO			BODY	SOUND		LIGHT	
Sequence	Screen 4:3	Mapping	Mapping Textile	Performer and audience LIVE actions	Music / sound designer	Live Sound Effects	Light	Dur.
1 CALL FOR THE RITUAL	Slow Fade in Feminine Triad FACE Slow Fade Out	FACE 2 and 03	Feathers and trees	Audience enters the performance space	VOICE OVER [2X] With performer singing on background [Reverb effects throughout] We are a feminine triad. I am Licia, I am Madame CB, I am Carolina. We contemplate. We call forth nature. We evoke the vastness. The multimedia ritual begins. Gather around, you are welcome. We are a feminine triad. I am Licia, I am Madame CB, I am Carolina Gather around us. We will share our inner nature The ritual begins. The ritual begins. Slow fade out	Slow and light wind. It seems to come from the screen and slowly surrounds the public. Slow fade out	Surrounding the screens For the audience	4'



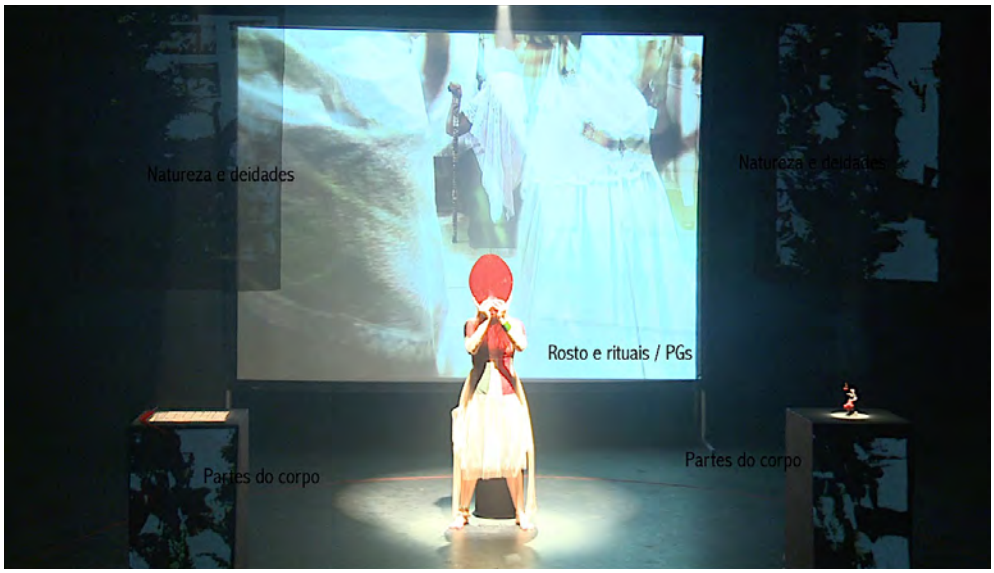


Figura 161 a 163 - Diferentes telas e estrutura circular formavam o dispositivo técnico de Performance do Despertar, descritas nos roteiros e rider técnico da performance.

Na camada sonora, o trabalho teve desenho com sons ao vivo e outros gravados anteriormente, como já descrito. O primeiro passo foi o uso de sons eletrônicos com ritmo de instrumentos de tambor de mina. O segundo, composição musical, em Singapura, encima dessa base rítmica. E o terceiro, a execução de *Live Soundscapes* com sons de natureza relacionados com universo diegético da performance (ventos, trovões e registros que fiz de rituais).

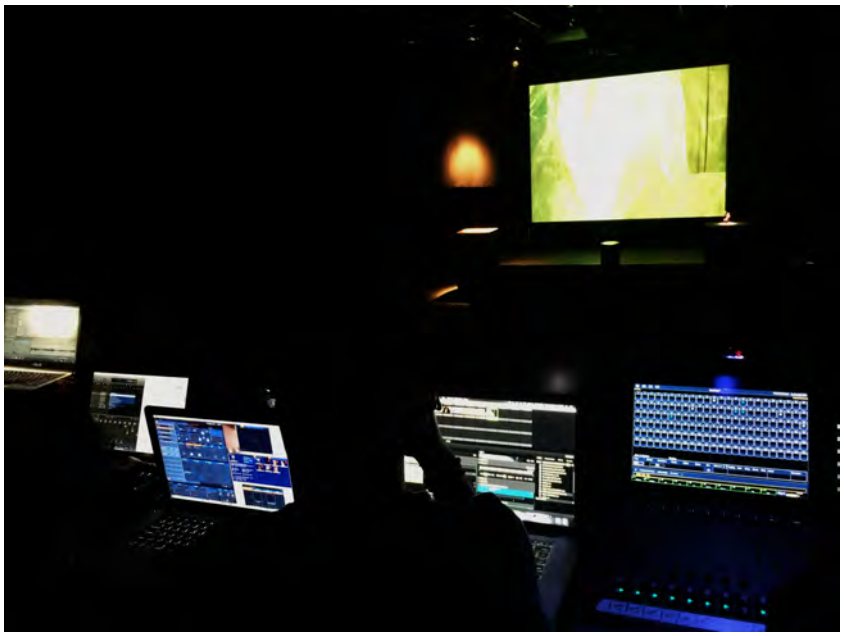


Figura 164 - Artistas de *Live Images* e *Live Soundscapes*, em ensaios com cenografia e ajustes de luz em processo

Sigo com o círculo de proteção, agora utilizando urucum, cuja cor vermelha é destacada com as luzes utilizadas no espetáculo. Uso também outro formato de espelho refletor, agora com a cor vermelha e com formato oval, relacionado com a dinâmica do vento.

Figura 165 – Espelho refletor e tela com Duplo Digital. Nessa cena, Carolina Dialoga com Lícia, que pode ser vista também através de reflexi do espelho.

Com todos esses elementos em jogo, o roteiro de *Awakening Performance* torna-se mais complexo e também traz outras especificidades relacionadas com o público. A interação e o improviso tornam-se mais difíceis, dado que o público do país não é acostumado com improvisações. A cultura e o sistema político do lugar de apresentação influenciam na constituição do dispositivo narrativo.

Nas inúmeras reuniões de roteiro e ensaios com orientador Steve Dixon, entendo sua concepção de performer como um ator, com marcações de cena e texto. De qualquer forma, pelas condições não padronizadas do dispositivo técnico, acabo improvisando, em um momento preciso dirigir-me ao público e usar espelho refletor. Neste momento e em outros, não sigo à risca texto do roteiro, pois preciso aproximar o público da concepção do trabalho como um ritual multimídia.

Figura 166 – Uso do espelho refletor com o público que pode ver meu rosto em fusão com seu rosto, trabalhando conceito de não dualidade.

Na composição dos textos da performance, o trabalho tem premissa voltada para o entendimento da relação entre ritual e diferentes aspectos da condição humana, principalmente considerando os ritos como fontes de autoconhecimento através da compreensão das emoções e da celebração coletiva. Também considero nossa presença digital cotidiana como uma forma de expressão de nosso “cuidado de si”. Ambos aspectos foram confirmados como relevantes através da resposta do público. Ao final da performance, dialogamos sobre o trabalho e o público, em grande parte jovem, compreendeu a relação do duplo digital com as redes sociais e também mostrou-se afetado emocionalmente pela transformação do *Digital Self* – tríade feminina – em uma identidade real, corporificada pela performer.

Por fim, confirmei o potencial da justificativa de que processo de realização da performance entre os dois países seria uma forma de erigir uma poética consistente sobre realidades com estruturas sociais em primeira análise distintas mas com fortes traços de dominação da ganância capitalista na formação do pensamento coletivo.

#LiveLivingPerformanceProject | | CONCLUSÕES | |

A minha arte fundamenta-se na crença em uma energia universal que perpassa todos os elementos, do inseto ao homem ao espectro, de espectro às plantas, das plantas à galaxia.[246]

(…) según es opinion verdadera, el poeta nace: quieren decir que del vientre de su madre el poeta natural sale poeta; y con aquella inclinación que le dio el cielo, sin más estudio ni artificio, compone cosas que hace verdadero al que dijo: es deus in nobis… etc. También digo que el natural poeta que sólo por saber el arte quisiere serlo. La razón es porque el arte no se aventaja a la naturaleza, sino perceccionándola; así que, mezcladas la naturaleza y el arte, y el arte con la naturaleza, sacarán un perfectísimo poeta.[247]

Todo projeto de arte ou de produção audiovisual fundamenta-se na singularidade da mensagem que afeta primeiramente o autor do trabalho. Fundá-la como um propósito de sua performatividade, na criação da obra, demanda que o artista lapide a coerência entre todos os elementos articulados para edificar a poética da obra.

Na cultura audiovisual de narrativa clássica, o termo premissa ou moral da história é formado pela junção do tema com a mensagem, ou seja, é o que se afirma no trabalho[248], ponto ao qual todas as ações convergem para a partir dele terem seu significado instituído. Para justificar suas escolhas formais e suas estratégias de *mise-en-scène*, o autor do trabalho sempre deverá antes estar certo da coerência do pensamento que alavanca suas decisões.

A premissa responde o que está em jogo na obra, nos permite saber o que estamos fazendo e deve ser entendida pelos espectadores da mesma maneira que

---

[246] Mendieta, Ana. In: *Ana Mendieta.* Op. Cit. P. 216 *apud* BRETT, Guy, 2005.
[247] Don Quijote de la Mancha, Parte II, cap. 16. *Apud* MELGAR, Luis Tomás. Em: **El oficio de escribir cine y televisión.** Madrid: Editorial Fundación Antonio de Nebrija, 2000. p. 10.
[248] De acordo com o método de MELGAR, Luis Tomás. **El oficio de escribir cine y televisión.** Madrid: Editorial Fundación Antonio de Nebrija, 2000.

é compreendida pelo autor. Tomás Meljar[249] aproxima a premissa do propósito contido em toda ação humana e o considera como origem de todo filme, ou seja, uma "(…) vontade de comunicar algo aos espectadores, de transmitir algo que é pressentido como uma verdade, de os fazer partícipes de uma determinada ideia sobre um aspecto qualquer da vida humana." A mensagem é a raíz criação.

Considero que a mensagem e a poética compõem o potencial performativo do trabalho. O propósito ao criar e a forma dada a esse conteúdo formará nossa comunicação e nossa ação. Ambas tornam o trabalho uma fonte de troca, lugar no qual reconhecemos nascer a performatividade que funda sua potencialidade de troca com o público.

A consistência de um trabalho de arte, então, surgirá o diálogo que esta premissa consegue criar com aspectos históricos, políticos, sociais, culturais e estilísticos dos campos das práticas artísticas com os quais tem conexão formal, sempre a partir de um propósito.

Ao longo da instauração da poética de *#LiveLivingPerformanceProject*, cuja trajetória envolveu investigação bibliográfica focada em mitologias do feminino; pesquisa de campo sobre aspectos expressivos do *Live Cinema*, performance multimídia e de ritualística afro-brasileira; diálogos e criação com outros artistas, pensadores dos campos da performance e do audiovisual e público; ratifiquei minha concepção de que o encontro da premissa pelo idealizador da obra depende tanto de processos subjetivos como de aspectos por ele vislumbrados como relevantes para serem compartilhados e possíveis de execução no contexto econômico e cultural onde a obra acontece.

Desde o início da pesquisa de instauração da poética de *#LLPP* entendia que a relação entre dispositivo técnico e performatividade só atingiría a consistência almejada quando chegásse às premissas que me afetam em relação ao tema do projeto, conectando ao propósito de minha investigação.

Nas diversas modalidades de presença pesquisadas e fundadas no projeto para para estabelecer contato e compartilhamento de afeto com o público, percebo que minhas premissas estão relacionadas a potencialidades da percepção do efêmero e da relacão entre corpo, natureza e tecnologia na realidade, como leveza,

[249] p. 57.

liberdade consciente, fundação compassiva do poder, composição de natureza e corpo como essência de um mesmo organismo, compartilhamento e troca.

Quando chego a essas manifestações do nosso afeto em relação ao tema do projeto, ou seja, o feminino liberto de sua condição de objeto e da submissão mercantil a ele imposta pelo patriarcalismo, passo a ponderar, no contato com artistas colaboradores e em escritos de pensadores contemporâneos, quais reflexões relevantes com as quais o projeto teria afinidade para formular as mensagens de cada performance.

Com estas premissas guiando minhas, percebo, ao longo de trajetória de cruzamentos teóricos e práticos, que os princípios de harmonia e não dualidade nas artes e na mitologia deveriam ser transmitidos à forma de contato com o público antes e durante as performances.

O princípio de harmonia, regido pelo propósito de união e coesão, seria utilizado para compor poemas e também para fundar a *mise-en-scène* para as intervenções que exigem participação do público durante as performances em tempo real. Também passo a questionar como estabelecer harmonia entre o desejo de compreensão da natureza e a necessidade de produzir arte com aparatos digitais que extendem minha vivência cotidiana da realidade. Ambos os meios – o orgânico e o maquínico – deveriam compor um só sistema, permeado pela relação que erige a narrativa existente nos duplos projetados, presentes na tríade feminina que compõe o projeto.

Os sentidos do conceito de harmonia aos quais refiro-me surgem na Grécia antiga. Na filosofia grega, a palavra designa o princípio da força, do ritmo e do encaixe. É também palavra que tem afinidade semântica com *årma,* uma palavra délfica que significa “união” e “amor”.[250]

A deusa Harmonia personifica a força. E na narrativa é o mais eficiente veículo do mito. É o que amarra, o que atravessa e alicerça os barcos. São os laços firmados entre Heitor e Aquiles na Ilíada, para significar pacto. Reconheço no conceito e em reflexões que a prática e a leitura trouxeram, a fundação da relação do artista com o público.

A deusa Harmonia, em #LiveLivingPerformanceProject é personificada pelo tributo aos Orixás femininos relacionados aos diferentes elementos da natureza na

[250] Segundo Cunha, Paula Corrêa. 2008, p. 23.

trilogia de performances, significando uma busca por “equilíbrio”, pois “(...) a união de fogo, terra, água e ar no fragmento 96 D.K. de Empédocles é obra de Harmonia.”[251]

Com premissa e princípio de coesão fundados, juntamente com a lógica da linguagem digital de fragmentos e camadas, somada aos vários mitos que compõem a trilogia de performances, chego ao divino ou sagrado feminino, partindo da descrição de Afrodite como uma artesã que combina os quatro elementos para construir as formas e cores de compostos temporários. Foi em um constante “(…) ajuste das partes para fazer o todo” que chego à premissa do projeto que seria levada à *mise-en-scène* e comporia a poética, a partir da qual a relação entre dispositivo técnico e performatividade foi compreendida.

Amor e harmonia como coesão, um fenômeno que tudo permeia, uma substância a partir da qual tudo une-se. Como a liberdade, o amor é indescritível, não há uma criatura no universo que não experiencie de alguma forma o amor ou a liberdade. E em nossa premissa, ambos princípios estão juntos, pois estão relacionados com a própria existência, com a pulsão de vida, com a junção dos elementos, com a coesão entre o que criamos e o que nos compõe. Atrai, faz-nos presente e é a força da harmonia que tudo conecta. Por isso uso este ponto de vista da realidade sincrética, pois somos feitos de natureza, conectados a ela e também de nós parte a construção da tecnologia como forma de conexão e sistematização do conhecimento humano.

[251] *Ibid,* p. 26.

CONCLUSÃO

A performatividade e a consciência estão interligadas na mesma origem: a busca incessante do ser humano por mecanismos que lhe possibilitem sobressair-se nos espaços da natureza, da tecnologia e da cultura e impor as suas marcas no mundo.

Primeiro, o homem xamânico usa as paredes úmidas do interior sombrio e silencioso das cavernas para estabelecer simbolos de sua luta pela sobrevivência. Sua ação de imprimir marcas no mundo torna sua interpretação singular da sua sobrevivência uma forma de presença que extrapola a corporalidade. Com artefatos com os quais aprende a gerar simbolos de sua capacidade de sobreviver, o ser humano começa a estabelecer uma forma de presença que conduz uma das finalidades da tecnologia: a criação de movimento visual, através de imagens "fabricadas" com o uso de artifícios.

Ao estabelecer essa sua forma de presença na natureza, o ser humano funda e domina significados sociais, mágicos, espirituais e produtivos. A cultura da performatividade surge através dessa relação da capacidade humana de reconhecer e dominar a utilização de artifícios de diferentes meios para criar símbolos de sua presença, de seu caminho ou de passagem pelo mundo.

Assim fundam-se os princípios de sistemas de pensamento que os estruturam em regras, ritos, mitologias, instituições e outras formas através dos quais conhecimentos são protegidos e propagados de de geração em geração.

Um dos princípios que permeia muitos escritos espiritualistas, místicas, religiões e o xamanismo são os elementos da natureza. Em alguns sistemas são quatro elementos: água, terra, fogo e ar. Em sistemas de pensamento ou filosofías orientais como os vedantas[252], que tem seus escritos reunidos nos *Upanishads*, o

[252] O Vedanta se baseia nas leis espirituais imutáveis que são comuns às tradições religiosas e espirituais ao redor do mundo, onde o "meta do conhecimento" se referiria a um estado de auto-realização ou de consciência cósmica. Historicamente, o Vedanta tem sido compreendido como um estado de transcendência, e não como um conceito que pode ser compreendido apenas pelo intelecto. Disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/Vedanta

supremo ou Brahman é equivalente à realidade, e também é composto de éter. Trata-se de uma energia primordial ou aquilo que tudo permeia, da qual tudo é feito, equivalente a Oxalá na Umbanda e Candomblé.

Baseados em elo conceitual desenvolvido por Roy Ascott[253], no contexto de novas mídias, no qual o autor argumenta ser o sincretismo autêntico um lugar de aceitação do heterogêneo, vislumbramos a possível reconciliação entre tecnologia, natureza e espiritualidade a partir da transposição do termo existente entre práticas religiosas e culturais para a performance com mídias digitais.

Com essa perspectiva sincrética, a premissa e a poética de nosso projeto de performance multimídia *#LiveLivingPerfrmanceProject* foram alcançadas a partir de investigação de diferentes teologias e práticas da relação do homem com a universalidade de seus pensamentos e atos, e em estudos mitológicos que nos fazem compreender a não separação entre humano, natureza e tecnologia. Através de relações que também articulamos entre concepções de *techné* e *episteme,* encontramos estudos sobre realidades sincréticas cujas linhas de pensamento ajudaram a vislumbrar a atualidade do tema e a importância da premissa para a instauração da poética de performances.

Ao articular uma investigação interdisciplinar, criamos condições de aceitação intelectual e vislumbramos potencialidades poéticas do sincretismo como conceito que cimenta nosso entendimento da concepção “multicamadas” e da mistura do orgânico e tecnológico que permeia aspectos de nossa poética.

O pensamento de Ascott sobre a emergência de reconciliação de práticas religiosas e culturais através da realidade sincrética serve tanto para justificar a mistura materiais digitais e orgânicos, quanto para fundamentar a consistência da potencialidade expressiva surgida da relação entre corporalidade, natureza e tecnologia.

Roy Ascott pensa em um processo sincrético no qual não há homogeinização ou perda de características, mas a formação de um espaço no qual diferenças extremas potencializam-se umas às outras, enriquecendo-se mutuamente. O processo sincrético não deve ser confundido, portanto, com síntese, na qual objetos díspares fundem em um todo homegêneo, perdendo suas distinções

---

[253] Em ASCOTT, Roy. Syncretic Reality: Art, Process, and Potentiality. Em **Revista digital de tecnologias cognitivas.** Edição. 02 Design digital e inteligência coletiva. São Paulo, PUC-SP, TECCOGS, 2009.

individuais. Nem como um mero ecletismo, que geralmente sinaliza o curso de um pensamento valorável.

Há no sincretismo uma distinção empática, um processo e uma condição “entre” na qual a diferença faz-se a condição de tornar-se ambos. Seu modelo de sincretismo promove uma reconciliação de opostos e visões conflitantes ou contraditórias.

Em relação ao universo das práticas artísticas, Ascott pensa no “hábito” como o inimigo da arte, pois este supõe aspectos pacíficos, como uma repetição não crítica, aceitação de comportamentos e opiniões, valores e percepções, e a devoção à verdades, e metáforas que já passaram do seu tempo, impedindo a busca de novas formas de ser. Partilhamos de sua perspectiva ao interpretar diferentes modalidades de presença e ao instaurar um trabalho próprio a partir do qual percebemos que a transformação da poética e da premissa estão diretamente condicionadas aos meios empregados, formadores de dispositivo narrativo e técnico.

Como Ascott aproximamos os formados de performance multimídia e intermídia à *media art* que, por sua vez, forma um campo vinculado aos processos sincréticos, pois utiliza sistemas mediados por computador como inerentemente interativos e transformativos, qualidades que os fazem constantemente desafiar a estabilidade e trazer equilíbrio dinâmico aos sistemas vivos e culturais. A condição de variedade presente no sincretismo também é parte do universo cibernético.

A partir deste ponto interessa-nos trazer a relação de suas reflexões com a primeira camada temática de nosso trabalho: o sincretismo entre tecnologia, natureza e espiritualismo ou espiritualidade.

O sincretismo é atrelado à compreensão de uma visão de mundo multicamadas – materiais e metafísicas –possível a partir da emergência de tecnologias como a computacional pós-biológica e sua influência nas práticas artísticas. A realidade sincrética serve para construir e é construída pela prática artística. A tecnologia digital serve, nesse sentido, para quebrar barreiras e, a partir da pluralidade possibilitada pelo sincretismo, manter coesão entre o biológico e o tecnológico nas esferas sociais e estéticas.

Com Ascott percebemos que os rituais e procedimentos de cerimônias sagradas encontram seus equivalentes em códigos ocidentais e protocolos da tecnologia computacional. A diferença é que nas culturas tradicionais predominam outras tecnologias que fornecem a seus usuários com ferramentas de consciência e

acesso espiritual, que seriam as plantas psíquico integradoras, ou a tecnologia vegetal. Ambos podem ser considerados estados de consciência alcançados em rituais e em práticas espirituais, o que em alguns contextos é tratado como delírio ou transe. Consideramos que este transe tem dois níveis de presença cuja composição irá formar a modalidade de presença própria da performance.

Em um primeiro nível, há o transe ou o êxtase mental do performer que conduz o acontecimento. Este “estado” acontece após assimilação do gesto que deve ser padronizado na performance mas que, ao mesmo tempo, acontece sem ser automatizado. Comparamos a assimilação e execução destes gestos ao êxtase ritual, em ambos os casos é necessário conhecer a fundo as próprias capacidades em relação ao que tenta transmitir através do movimento corporal.

No segundo nível, radica o centro de nossa concepção de modalidade de presença para as artes da performance e a aproximação que faremos aos rituais. É o que Erika Fischer-Lichte caracteriza como *Embodied Mind,* ou uma corporificação do pensamento que se torna compartilhada no espaço performático. Nesta concepção corpo-mente (*Embodied Mind*) há uma concomitância entre conceito de presença (do ator, performer) e de êxtase (das coisas) no acontecimento performático.

O espectador experimenta a si mesmo e o perfomer como o que ela chama de *Embodied Mind*, ou seja, uma energia circulante de seres em permanente devir, como uma força vital transformadora. É uma experiência que abstrai do corpo o controle da mente, quando se libera das condições ditadas por sua existência corporal

Pode ser também pensado como um estado de transe equivalente a geração de uma autoconsciência, baseada em sistemas arquetípicos que são, na verdade, formas de externalizar a compreensão de si mesmo em relação ao todo que nos condiciona.

Essa presença conecta a percepção dos participantes em um fluxo de consciência e quebra um processo de dualismo que separa corpo-mente e forma condições ao trabalho como performance, criando a oportunidade de ator e espectador experimentarem uma mente corporificada (*Embodied Mind*).

O que passamos a perceber nas performances é que essa mente corporificada equivale ao transe verificado em rituais, sendo que os “médiuns” ou aqueles que estudam e praticam com dedicação cada método são os estarão

preparados para representar a energia de determinado elemento, ou elevar a consciência de tal forma que são afetados pelos outros a ponto de conseguir conhecer códigos que estão estabelecidos no sistema que une a coletividade participante.

Em todas as performances de *#LiveLivinfPerformanceProjetct* utilizamos esses códigos para gerar pontos de interação com o público. E percebemos diversas reações, as quais estão claramente relacionadas com o repertório de cada participante.

Quando utilizamos máscara de Iemanjá, utilizada em rituais de Candomblé, e comprada em mercado especializado em artigos religiosos, em Salvador, por exemplo, percebemos reações diretas do público, relacionadas com sua crença no Orixá. Um dos participantes da performance em Aracajú, ao ver-nos com a máscara, disse: não use mais esta máscara. A mesma pessoa participou da performance, entrando no círculo de sal para discutir "poder".

Ao iniciarmos um processo de criação de mitos e ritos próprios, em sincretismo com religiosidade Afro-brasileira e ao ver diferentes performances de *Live Cinema*, Performance Multimídia e performance corpo, passamos a entender que o performer, através da repetição e da criação de um sistema específico para sua performance, atinge um grau de sensibilidade em relação ao organismo por ele criado a ponto de reconhecer a reação do público e (re)agir diante do que percebe.

É um estado corpóreo mental entre o abstrato e o real, ao qual o conceito de sincretismo de Roy Ascott pode aplicar-se pois ser uma presença "entre" o conhecido e o desconhecido, o visível e o invisível, o tangível e o não palpável. Segundo o autor, o Sufismo seria uma mística altamente sincrética, pois é uma prática espiritual que essencialmente está entre o tangível e o abstrato. No ritual do Sufismo, ao qual tivemos acesso como aprendizes[254], todos os participantes "giram" juntos. O corpo significa este alcance pois, ao girar, simbolicamente conectamos nossa mão direita com a terra – voltada para baixo, e mão esquerda, voltada para cima, com o transcedente.

Ascott então faz-nos entender como performar – ou tornar-se performer - no contexto de *new media arts*, compõe um aspecto relevante do sincretismo da

[254] Cito retiro do qual participamos no Centro Rosa de Nazaré. O retiro foi conduzido pela psicóloga e astróloga Maria Rosa de Freitas Alloni. Foram 4 dias de aprofundamento e aprendizagem da dança de giro dos dervixes Sufis Mevleves.

realidade contemporânea. No contexto do sincretismo, as mudanças são constantes e a libertação do *"si mesmo"* das restrições da racionalidade e dos dogmas totalizantes vem de uma possibilidade de combinação de rituais, instrumentos psíquicos, assimilação de plantas e ervas e novas formas de comunhão sagrada. E, mais importante, em paralelo, ele reconhece a possibilidade de tecnologias díspares estarem juntas como o digital e interativo, do reativo e mecânico, do psicoativo e do químico. Também identificando no terreno da tecnologia novos rituais de comunhão como o móvil online, e formas de comunidade (a Net) e a possibilidade de todas combinarem-se e incorporarem linguagens umas das outras.

Sua concepção da arte interativa, digital e pós-biológica joga também com a ideia de que todas nos fornecem ferramentas para conviver em condições nas quais o sincretismo acontece. Não só no espaço virtual mas também em relação a nossa atitude em relação à natureza da presença e da interação com e no mundo. Nessa realidade, a mente humana e os sistemas telemáticos estão interagindo para produzir novos sentidos para o "si mesmo" e para a consciência do todo, planetária, das relações humanas e da nossa condição de dependência e composição pela natureza.

Então, como em nosso projeto, que testou diferentes modalidades de presença através de performances em tempo real e nas redes, Ascott questiona se os sistemas interativos permitem-nos engajar-nos mais em uma possível mente universal. Seu questionamento será em relação a onde estaria localizada a mente, como seria constituída e se, por exemplo, pode ser considerada como um fenômeno cerebral ou como um campo mais amplo de consciência, de conexões imateriais da realidade quântica, relacionadas com o domínio espiritual, a qual é essência da arte telemática. Tal aspecto volta a fazer-nos pensar no conceito de *Embodied Mind*, ampliando o mesmo a uma perspectiva não condicionada somente às artes em tempo real, nas quais o compartilhamento espaço-temporal é condição de execução do acontecimento.

Referimo-nos a uma consciência que emerge do que Ascott chama de "faculdade de ciberpercepção", expandida nas redes digitais e chegando à fruição de elétrons e fótons que compõem o sistema de nossos corpos.

Com essas questões, Ascott acredita revelar a fonte de uma nova realidade sendo formada, a sincrética, na qual emerge a *media art*, lugar da convergência entre diferentes tecnologias. O contexto dessa realidade é composto por metáforas

desenhadas pela combinação de biologia, fisíca quântica, teoria de campo, linguagem, combinadas com práticas culturais, sociais e espirituais, em um espaço híbrido de potencialidades.

Consideramos que essa realidade pode servir para interpretar a performatividade na qual nosso projeto insere-se. Ela é manifesta através de uma corporalidade cotidiana formadora de novos estados de consciência e, como consequencia, de diferentes modalidades de presença surgidas das redes formadas pela tecnologia computacional, nas quais afloram constantemente novas possibilidades de manifestação do que não é tangível como as formas de afeição produzidas pela arte.

Na performance multimídia e no *Live Cinema* os aspectos da fruição, do corpo transformável e da mente tecnoética como aspectos da realidade sincrética que formam a modalidade de presença composta pela visibilidade da relação entre dispositivo técnico e poética.

A visibilidade das máquinas e dos corpos atuantes conectados compõe - em diferentes configurações da tecnologia audiovisual, destacando projetos que usam sensores que medem ondas cerebrais para gerar parâmetros poéticos - uma evidência direta da realidade sincrética.

O que interessa-nos destacar de suas conclusões sobre este amálgama entre ciência, arte e tecnologia da realidade sincrética é, portanto, como artistas podem construir suas poéticas e sua performatividade a partir de um olhar transdiciplinar evidente na combinação tecnológica utilizada, abarcando diferentes situações para revelar o que é real e autêntico na experiência humana com a tecnologia.

A consciência é um campo no qual habitamos, indo além do espaço. São estados de experiência ilimitados em suas variedades, nos quais os seres humanos interagem e onde eventos coletivos acontecem. São espaços de consciência aos quais acessamos em diferentes sistemas de crença e práticas, como exercícios somáticos ou espirituais, ingestões rituais de plantas, danças sagradas, ou das tecnologias de realidade virtual e comunicação telemática.

A complexidade da imaterialidade espiritual e das modalidades de presença advindas da performance digital já não deveriam ser vistas de forma dualista, separada da matéria, mas sim pensadas a partir de uma abordagem sincrética,

considerando ambas como manifestações do mesmo domínio subatômico, a partir do qual podemos descobrir a fonte da consciência.

Enquanto nossa autoconsciência, ou a compreensão de si mesmo é um prérequisito para nossa performatividade, a consciência revela-se um atributo de um campo que vai além de um organismo individual, formando estruturas nas quais material e imaterial conectam-se afetando suas composições, e, portanto, existências e o campo que existe entre elas. E a performatividade revela uma rede de informações que diferentes sistemas como o corpo, diferentes materiais orgânicos e tecnicamente constituídos, bem como a conciência surgida na interação.

Percebemos tal correspondência na experiência de performances e rituais dos quais participamos. E a partir de concepções que permeiam diferentes filosofías espirituais, como hinduísmo, budismo e religiosidade afrobrasileira, passamos a aprofundar no estudo dos elementos da natureza como substância que atravessa a mente corporificada formadora da consciência coletiva que emerge do ritual.

Por exemplo, quando estamos em uma gira – dança ritual coletiva de religiosidade afrobrasilera – e estamos em uma fase na qual nos percebemos mais conectados ao coletivo, com mais sensibilidade ao amor e à compreensão do todo, médiuns que representam a energia de Iemanjá aproximam-se de nós e com gestual próprio tentam expandir nossa capacidade de conexão com sua percepção de si mesmos. Encontramos aí uma relação entre consciência e o elemento água, personificado nas mitologias como a energia feminina geradora, relacionada à fertilidade, ao amor e a tudo permear. Já quando sentimos que estamos mais focados em aspectos práticos, em agir, tivemos a mesma aproximação de médiums incorporados como Iansã, orixá com a qual também sentimos identificação em momentos específicos de nossa trajetória de pesquisa e instauração de poética de *#LiveLivingPerformanceProject.*

O mesmo acontece quando performamos. Pelos estímulos sonorovisuais e gestuais dos arquétipos que fazemos tributo, sentimos entrar em um nível de consciência do todo e ao mesmo tempo perceber o que cada participante da performance está transmitindo. Não pretendemos aprofundar a partir de leitura corporal, mas sim pensar em um nível que vai além do visível, alcançando as potencialidades da mente corporificada que buscamos instaurar quando criamos e aproximamos nossas performances aos rituais. A partir da poética que colocamos em cena, obtemos respostas do público que nos estimulam a improvisar sempre na

busca da harmonia, um princípio de coesão que permeia recursos expressivos e a relação entre natureza e tecnologia em nossas performances.

O entre torna-se tangível na mente corporificada, ou seja, o corpo como um eixo é o meio a partir do qual a conexão entre consciência de si e do todo cria uma modalidade de presença na qual a harmonia manifesta-se e eleva a percepção de quem participa.

Assim checamos à modalidade de presença de uma consciência baseada na concepção sincrética da realidade, a partir uma mente tecnoética, que pode ser pensada em relação às artes do tempo, pois a própria ideia de “presente” pode ser vista a partir do ponto de vista de quem observa como um vasto número de futuros possíveis. Como no ritual, a dinâmica da interação nas artes da performance em tempo real onde há presença compartilhada e execução a partir da tecnologia computacional cuja matéria principal são os dados, ou a informação, a sensação de não separação pode ser explicada a partir desta perspectiva de que o que integra está entre e compõe todos os elementos colocados em jogo no acontecimento artístico.

Existe, portanto, um acúmulo de camadas expressivas no ritual que provém do estabelecimento do rito, fundado, antes, no que chamamos presença sincrética ou a tecnoética, apontada por Roy Ascott.

A tecnologia ou a *techné* é torna-se a dimensão prática de um conhecimento trocado a partir da percepção da experiência individual tornada consciência quando vivenciada no coletivo. A técnica, o método, a dinâmica da ritualística em si é desenvolvida ao longo das gerações e a partir dos meios disponíveis possibilita uma transformação da consciência.

Para finalizar este percurso sincrético, pedimos licença para falar do tempo histórico no qual concluímos a estendida vivência de entrega ativa e reflexiva à consciência da arte através de nossas habilidades como criadores de estórias e intérprete de seus processos.

Desde o início da busca empreendida em *#LiveLivingPerformanceProject*, nos questionamos por quê a performance é uma arte tão em voga nas primeiras décadas do Século XXI? Já foi expressão potente em seu surgimento entre as décadas de 50 e 60, quando artistas fundavam rituais próprios e chamavam atenção do público para o corpo como matéria da arte. Mas naquele então, a performance como arte ainda era uma realidade em formação, restrita a um público interessado

nas intensidades do artifício, do imaginário e da identidade produzidos no campo da arte.

Em uma época na qual se multiplicam as formas da arte inserir-se na realidade, através de conexões digitais, vislumbramos a performance como talvez a mais evidente, a mais presente, diversa e visível manifestação artística em vias de ser a mais promissora fonte de revelação da condição humana período no qual estamos. Por quê?

Ao longo dos quatro anos que passamos estudando e instaurando um trabalho que consideramos de performance multimídia, mantivemos táticas para fortalecer corpo e capacidade mental tanto para a execução das obras em tempo real quanto para refletir sobre nossa contribuição ao campo. Uma combinação de persistência física, tenacidade emocial, dedicação intelectual e espiritual levaram-nos a perceber o significado da performatividade, enquanto experimentava as etapas e consequencias da instauração da poética.

O questionamento que constantemente surgia, nos trancos e abismos do processo, relacionava-se a como o dispositivo técnico determinava as decisões poéticas daquilo que para nós ia além da arte da performance e alcançava uma condição mais ampla da ação humana: voltamos à origem, à performatividade! Foi essa dúvida que instalou a certeza da composição e do código *#LiveLiving* no título do projeto. Foi tê-la como gênese de nossa motivação que decidimos incorporar os rascunhos cotidianos na formação da obra. Foi por entendê-las como algo a ser compartilhado que mantivemos a autoficção nas redes sociais, lugar de enunciação que questionamos ser um dos mais latentes espaços da necessidade humana de presença em coletividades comuns de pensamento e ação, inerente à performatividade.

Com essa compreensão da performatividade, partimos de princípio metodológico, compreendido ao longo da instauração da poética de *#LiveLivingPerformanceProject* de que não há como entender como dá-se a produção de uma obra se não no fluxo de sua própria descoberta.

Se é exigência que a obra tenha uma poética, a busca será intrínseca a sua manifestação. Metáfora da forma em relação à liberdade e a efemeridade da vida, a relevância processual do trabalho torna seu desenvolvimento tão significativo quanto cada uma de suas apresentações.

Será por reconhecer e acreditar nesta espécie de gênese e gestação inacabada, que iremos transformar personagens, modificar aparatos, escolher novas formas de relação com o público, conectar-mos com diferentes artistas e estéticas, e deixar evidente esta formação ininterrupta das artes da performance no nome do projeto que é, para nós, a zona que conecta dispostivo técnico e poética.

Não há uma máscara que signifique por si só a pluralidade e a intensidade das descobertas ocorridas a cada execução ao vivo da obra, diante de um público imprevisível e com dispositivo técnico condicionado às particularidades do espaço onde acontece. Por isso, nenhuma execução da obra condensa um significado definitivo. Nenhum artifício torna-se efetivo ou insubstituível. Tudo poderá ser modificado de acordo com as transformações da relação da performer com os temas que investiga e da interrelação da obra com o público e os meios pelos quais o trabalho circula.

Depois de participar de inúmeros rituais como observadores e também como praticantes, e ao mesmo tempo por sermos artistas que consideram a capacidade de entrega e de geração de presença fontes primordiais da compreensão da performatividade, percebemos ser encará-la como fator de fundação da poética o mais significativo avanço de nosso processo laboratorial.

O que querermos dizer? Os meios e métodos, ou seja, os campos de atuação escolhidos e as formas de executar ações a partir daquilo que demandam, criam juntos uma série de regras. As regras formam comunidades de fazer, sejam elas mais sutis ou institucionalizadas que por afinidade com os métodos inerentes ao uso da regra formam sistemas de pensamento e ação.

Nessa dinâmica de formação de sistemas, visualizamos a performatividade nas artes como lugar de fundação da poética, pois é a partir dela que o artista estabelece suas próprias regras, ou seja, torna sua obra um propósito exitoso na realidade social onde se insere e assim é aceito.

Com suas regras instauradas, o indivíduo torna-se sujeito de suas próprias ações e sua mente corporificada poderá também ser útil à humanidade. Assim torna-se performer, o artista. E assim mesmo torna-se um ser humano consciente de si mesmo para gerar uma presença tão potente que afeta muitos outros, estando ou não com ele em uma mesma situação em tempo real e ao vivo.

A presença já não mais é corporificada nem temporalizada. A arte já há muito não é puramente representação. E a presença manifesta-se de muitas formas

como a condição de existência da poética. A presença, afirmamos agora, só depois de experienciar sua multiplicidade sincrética, sempre será, em qualquer resultado de nossas ações, descoberta e entrega performada.

Entre os pensamentos recorrentes criados por várias culturas, poetas e escritores de diferentes épocas da História da humanidade, ousamos afirmar, sem qualquer sombra das dúvidas, há interpretações de diferentes graus de capacidade de dominar a mente e tornar a própria existência condizente com o propósito encontrado na jornada da vida. Há divinas comédias; há reinos; há arquétipos; há mitos; há espécies cujas descrições visuais e literárias nada mais são que simulações do imaginário humano sobre o grau de consciência dos seres que por aqui sentem.

Depois de reconhecer a importância da presença na fundação da performatividade, tomamos uma afirmação popular, confessando nada agradar-nos mas servir como uma espécie de prefixo para uma frase que nos sentimos gratos por vislumbrar em nossa entrega à arte da performance: se algum mundo é dos espertos, a presença é corporificada pelos verdadeiramente corajosos. E a harmonia, essa instransponível presença da coesão, é germinada na mente compassiva dos eternamente sábios.

Com a aspiração de que cada vez mais performers assumam seus propósitos para corporificar sabedoria, encerramos as linhas desta jornada com humildade e gratidão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADAM, Hans Christian (Ed.). **Eadweard Muybridge: the human and animal locomotion photographs**. China: Taschen, 2014.

ALLARD, Laurence. Une reencontre entre film de famille et film experimental: le cinéma personnel. In: ODIN, Roger (Org.). **Le film de famille. Usage privé. Usage public.** Paris: Klincksieck, 1995, p. 113-125.

ALMAS, Almir. **Haiku Japonês em Cinema Expandido, Vjing e Live-Image no Brasil.** Anais AVANCA|Cinema 2015. Edições Cine-Clube Avanca, 2015.

_____. Baraúna, Danilo. **Corpo 4K: processos de espacialização e hibridação na poética live e tecnologia 4k.** Revista Geminis, n.01, Ano 06. Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som. UFSCAR. São Carlos, 2015.

AMARAL, Ana Maria. **O ator e seus duplos: máscaras, bonecos, objetos.** Editora SENAC São Paulo, 2001.

ARTAUD, Antonin. **O Teatro e o seu duplo.** São Paulo: Martins Fontes, 1993.

BARNOUW, Erick. **Documentary: a history of non-fiction film.** New York, 1993: Oxford University Press.

BAUDRY, Jean-Louis. Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema.** Rio de Janeiro: Graal. 1983.

BERGER, Carolina Dias de Almeida. **El documental autorreferencial contemporâneo: un espacio discursivo de múltiples hibridaciones.** Dissertação (Mestrado) – Maestría en Cine Documental. Universidad del Cine: Buenos Aires, 2009.

_____. **A noção de Dispositivo Técnico em obras de Performance Audiovisual.** Anais AVANCA | Cinema 2015. Edições Cine-Clube Avanca, 2015.

_____. **O Duplo Projetado na Performance Multimídia de Nástio Mosquito.** Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 05 de dezembro de 2014. p.1072-1077

_____. **A fundação "Digital Self" como Duplo projetado na obra do performer multimídia Nástio Mosquito.** Anais 1º Congresso Internacional de Novas Narrativas. p. 828 a 842.

_____. Jogos de encenação entre abismos sobre o filme Os mestres Loucos. In: KOFF, Rogério Ferrer (Org.) et al. (Org.). **Uma história a cada filme Ciclos de Cinema Histórico**. Vol 3. 01ed.Santa Maria: Editora da UFSM, 2010, v. 01, p. 506-518.

_____. **Regimes de visibilidade e dispositivo técnico em vídeo mapping e live cinema.** Revista Sala 206, Site da Revista, p. 01 - 16, 05 dez. 2013.

BELLOUR, Raymond. **Entre-Imagens.** Papirus: Campinas, 1997.

BAUDRY, Jean Louis**. L'effet Cinéma.** Paris: Albatros, 1978.

BOROVIK, Samira Souza Brandão. *KA:* **A sombra da alma - performance e xamanismo no espetáculo de Renato Cohen.** São Paulo: Annablume, 2014.

BRETT, Guy. **Única Energia.** FARKAS, Solange (Coordenação Editorial). Cadernos VideoBrasil 01: Performance. São Paulo: Associação Cultural VideoBrasil, 2005. p. 23.

CABRERA, Lydia. **Iemanjá e Oxum: Iniciações, Ialorixás e Olorixás.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2004.

CAMPBELL, Joseph. **Os mistérios do Divino Feminino.** Editado por Safron Rossi. Tradução Tônia Van Acker. São Paulo, Palas Atena: 2015.

_____. **O vôo do pássaro selvagem:** ensaios sobre a universalidade dos mitos. Tradução Rui Jugman. Rio de Janeiro: Record: Rosa dos Tempos. 1997.

_____. **O poder do mito***,* com Bill Moyers. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CARLSON, Marvin. **Performance:** uma introdução crítica. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

CHEVALIER, Jean et CHEERBRANT, Alain. (Org.) **Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas figuras e números.** 24ª. Edição. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem e criação de um tempo: espaço de experimentação.** São Paulo: Editora Perspectiva, 1989.

COMOLLI, Jean-Louis. **Filmar para ver: escritos de teoría y crítica de cine.** Buenos Aires: Ediciones Simurg y Cátedra La Ferla (FADU), 2002.

CORRÊA, Paula Cunha. **Harmonia: mito e música na Grécia Antiga.** São Paulo, Humanitás, 2008.

CRARY, Jonathan. **Techniques of the observer.** Cambridge: MIT Press, 1990.

CROZIER, Jennifer McColl. Industrialization, Dance and Performance (colocar em negrito - estou no tablet). Thesis of Master in Philosophy. School of Arts, Brunel University London, 2012.DEREN, Maya. **Cinematography:** The Creative Use of Reality. Daedalus, Winter, pp. 150-67. 1960.

DIXON, Steve. **Digital performance:** a History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Instalation. Cambridge: The MIT Press, 2007.

_____. Uncanny Interactions. **Performance Research:** A Journal of the Performing Arts Publication details, including instructions for authors and subscription information:http://www.tandfonline.com/loi/rprs20. Steve Dixon Published online: 16 Feb 2011.

DOANE, Mary Ann. The Location of the image: cinematic projection and scale in modernity. In _____. **The emergence of Cinematica Time:**

Modernity, Contingency, the Archive. Cambridge, Massachusetts. London: Harvard University Press, 2002.

DUGUET, Anne-Marie. **Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques**. CNAP/Jacqueline Chambon, Nîmes, 2002.

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico e outros ensaios.** Campinas: Papirus, 1994.

_____. **Cinema, Vídeo, Godard.** São Paulo, CosacNaify, 2005.

_____. Sobre o "efeito cinema" nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo. In: MACIEL, Kátia. **Transcinemas.** São Paulo: Contracapa, 2009.

_____. A questão da "forma-tela": espaço, luz, narração, espectador. In: GONÇALVEZ, Osmar. **Narrativas Sensoriais:** ensaios sobre cinema e arte contemporânea*.* Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014.

DUGUET, Anne-Marie. Dispositivos. In: MACIEL, Kátia. **Transcinemas.** São Paulo: Contracapa, 2009.

_____. **Déjouer l'image créations électroniques et numeriques.** Nimes: Éditions Jacqueline Chambon, 2002.

ECO, Umberto. **Obra Aberta:** forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Editora Pesrpectiva, 2005.

ELIADE, Mircea. **O sagrado e o Profano.** A essência das religiões. São Paulo: Perspectiva, 2012.

FATORELLI, Antônio. **Fotografia contemporânea:** entre o cinema, o vídeo e as novas mídias. Rio de Janeiro: SENAC Nacional, 2013.

FARKAS, Solange (Coordenação Editorial). Cadernos VideoBrasil 01: **Performance.** São Paulo: Associação Cultural VideoBrasil, 2005.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda**. Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. 4a. Edição. Curitiba: Editora Positivo, 2009.

FISCHER-LICHTE, Erika. **Estética de lo performativo.** Madrid: Abada Editores, 2011.

FLUSSER, Vilem. **Filosofia da caixa preta.** São Paulo, Hucitec, 1985.

_____. Sobre las possibilidades de un mapa del cuerpo. In: LA FERLA, Jorge (Org.) **Cine, vídeo y multimídia:** la ruptura de lo audiovisual. Libros del Rojas. UBA: Buenos Aires, 2001.

_____. **O mundo codificado:** por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naif, 2015.

FOUCAULT, Michel. **La hermenéutica del sujeto.** Buenos Aires: Fondo de Cultura y Economía, 2001.

_____. **Tecnologías del yo y otros estudios.** Barcelona: Paidós, 1990.

_____. **Historia de la sexualidad**. Vol. I: La voluntad del Saber. Argentina: Siglo XXI Editores, 2006.

_____. **Historia de la sexualidad**. Vol. I: El uso de los placeres. Argentina: Siglo XXI Editores, 2006.

_____. **Historia de la sexualidad**. Vol. I: La inquietud de sí. Argentina: Siglo XXI Editores, 2006.

GOMBROWICZ, Witold. **Diário Argentino.** Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2001.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença:** o que o sentido não pode transmitir*.* Rio de Janeiro: Editora PUC RIO, 2010.

HOUAISS. Antônio. **Dicionário Houaiss de sinônimos e antônimos.** Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2003.

JOURDAIN, Robert. **Música, cérebro e êxtase: como a música captura nossa imaginação.** Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1998.

KOZEL, Susan. **Closer:** performance, technologies, phenomenology. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology (MIT), 2007.

LALANDE, André. **Vocabulário técnico e crítico da Filosofia.** Martins Fontes: São Paulo, 1999.

LATOUR, Bruno; Wolgar, Steve. **A vida de laboratório:** a produção de fatos científicos. Rio de Janeiro: Relume, Dumará, 1997.

Lejeune, Philippe. **Pacto Autobiográfico y otros Estudios.** Madrid: Megazul Editora, 1994.

LIMA, Luis Felipe de. **Oxum:** a mãe da água doce. Rio de Janeiro: Palas, 2012.

LISCHI, Sandra. **Dallo Specchio al discorso:** video e autobiografía. In: Revista Bianco & Nero, N° 1 / 2, 2001.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas.** Campinas: Papirus Editora, 1997.

_____. **Máquina e Imaginário:** o Desafio das Poéticas Tecnológicas. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1993.

MANNONI, Laurent**. A grande arte da luz e da sombra.** São Paulo: Ed. UNESP, 2003.

MAKELA, Mia. **Live Cinema:** lenguage and elements. (Dissertação de Mestrado, MA in New Media). Media Lab, Helsinki University of Art and Design, 2006.

MASURA, Nadja Linnine. **Digital theatre:** a “live” and mediated art form expanding perceptions of body, place and community. Dissertação. Faculty of the Graduate School of the University of Maryland, College Park, 2007.

MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación:** la imagen en la era digital. Buenos Aires: Paidós, 2006.

MELGAR, Luis Tomás. **El oficio de escribir cine y televisión**. Madrid: Editorial Fundación Antonio de Nebrija, 2000.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **The Essential Writings of Merleau-Ponty.** Edited by Alden L. Fisher. New York: Harcourt, Brace and World Inc., 1969.

_____. **O visível e o invisível.** São Paulo: Perspectiva, 1984.

MICHAELIS: **Moderno Dicionário da Língua Portuguesa***.* São Paulo: Companhia Melhoramentos, 1998.

MORAN, Patrícia. Ontem e hoje: circuitos e acontecimentos lá e cá. In: CRUS, Roberto Moreira. (Org.). **Rumos Cinema e Vídeo:** Linguagens Expandidas. São Paulo: Itaú Cultural, 2011, v. 1, p. 98-105.

OUBIÑA, David. **Una juqguetería filosófica:** cine, cronofotografia y arte digital. Buenos Aires: Manantial, 2009.

_____. Una juguetería filosófica: Eadweard Muybridge, Jean-Luc Godard, Bill Viola y asociados. In: YOEL, Gerardo (comp.). **Pensar el Cine 2** – Cuerpo (s), temporalidad y nuevas tecnologías. Buenos Aires: Bordes de Manantial, 2004, p. 211-222.

PARENTE, André. A forma cinema: variações e rupturas. In: MACIEL, Katia (Org.). **Transcinemas.** Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

PARFAIT, Françoise. **Vidéo:** un art contemporain. Paris: Éditions du Régard, 2001.

PASSERON, René. **Pour une philosophie de la creation.** Paris: Klincksieck, 1989.

PRANDI, Reginaldo. **Mitologia dos Orixás.** São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

REES, A. L. **A history of experimental film and video:** from the canonica avant-garde to contemporary British practice. London: British Film Institute, 2005.

RICOUER, Paul. **Sí mismo como otro.** Madrid: Siglo Veintiuno Editores, 1996.

RIESMAN, David. **A multidão solitária.** São Paulo: Editora Perspectiva, 1995.

ROTH, Laurent. A câmera DV: órgão de um corpo em imersão. In: MOURÃO, Maria Dora; Labaki, Amir (Org.). **O cinema do real.** São Paulo: Cosac & Naify, 2005, p. 26-41.

ROUDINESCO, Elisabeth. Michel Plon. **Dicionário de Psicanálise.** Tradução Vera Ribeiro, Lucy Magalhães. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

RUSSELL, Catherine. Ecstatic Ethnography: Maya Deren and the Filming of Possession Rituals. In: MARGULIES, Ivone. **Rites of Realism:** Essays on Corporeal Cinema. Paperback, 2003.

SAYEGH, Astrid. Bergson. **O método intuitivo:** uma abordagem positiva do espírito. São Paulo: Humanitás, 2008.

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. **Cine y vanguardias artísticas.** Barcelona: Paidós, 2004.

SALTER, Chris. **Entangled:** technology and the transformation of performance. London: The MIT Press, 2010.

SCHERCHNER, Richard. **Performance Studies:** an introduction. Routledge: UK, 2006.

SHAW, Jeffrey e WEIBEL, Peter (Ed.) **Future Cinema:** The Cinematic Imaginary after Film. ZKM|Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe. Cambridge, MA: The MIT Press, 2002.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico:** corpo, subjetividade e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

_____. **O Show do eu: a intimidade como espetáculo.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SIMONDON, Gilbert. **Du mode d'existence des objets techniques.** Paris*:* Aubier*,* 2008.

SOUTY, Jérôme. **Pierre Fatumbi Verger:** do olhar livre ao conhecimento iniciático. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2011.

SOMMER, Sally. **Loïe Fuller**. The Drama Review. 1975, 19(1), pp. 53-67.

SUQUET, Annie. O corpo dançante: um laboratório da percepção. In: COURBIN, Alain. (Dir.) **História do corpo V. II:** as mutações do olhar. O Século XX. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

THEODORO, Helena. **Iansã:** rainha dos ventos e das tempestades. Rio de Janeiro: Pallas, 2013.

VALLADO, Armando. **Iemanjá:** a grande mãe africana do Brasil. Rio de Janeiro: Pallas, 2011.

VERGER, Pierre. **Notas Sobre o Culto aos Orixás e Voduns.** São Paulo, EDUSP: 1999.

VALÉRY, Paul. **Degas, dança, desenho.** São Paulo: Cosac&Naify, 2003.

VIOLA, Bill. **Reasons for Knocking at an Empty House:** writings 1973-1994. Cambridge Massachusetts: The MIT Press: Massachusetts Institute of Technology, 1995.

VONOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica.** 2ª edição. Campinas, SP:1994. p. 10

ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção, leitura.** Tradução de Jerusa Pires Ferreira e Suely Fenerich. São Paulo: Cosac&Naify, 2007.

Internet

ASCOTT, Roy. Sincretic Reality: Art, Proccess and potentiality. In: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas (TechCogs). Edição 2 - Jul/Dez 2009. PUC SP: Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD) <http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2009/edicao_2/1-syncretic_reality-art_process_potentiality-roy_ascott.pdf> Acesso em:

CHIEL, Kattenbel. Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships. Utrecht University. Disponível em: <http://www.e-revistes.uji.es/index.php/clr/article/viewFile/30/30>. Acesso em: 15 jan. 2015.

FORMER WEST: Documents, Constellations, Prospects - *Performance, Nástio Mosquito: African? I Guess* Disponível em: <https://vimeo.com/64679934>. Acesso em: 05 out. 2014.

MOSQUITO, Nástio. "Nástia's Manifesto". Disponível em: <http://www.tate.org.uk/context-comment/video/nastias-manifesto>. Acesso em: 25 out. 2014.

MOSQUITO, Nástio. Criativo vagabundo com preocupações económico-financeiras: Nástio Mosquito at TEDxLuanda. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=C4PZEnOx-gY> Acesso em: 04 jun. 2015

MOSQUITO, Nástio. *Cusps: A performance by Nástio Mosquito*. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=3ETk41gJEy0> Acesso em: 20 abr. 2015.

MOSQUITO, Nástio. *Creative Time Summit | Performing the City: Nástio Mosquito* Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=DuPjskwjD68> Acesso em: 18 mai. 2015.

MOSQUITO, Nástio. *#142 Nástio Mosquito "Work For It" + "Angola Não Me Respeita"***.** Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=iaBdpmGKcLA> Acesso em: 03 de jun. 2015.

MOSQUITO, Nástio. Nástio Mosquito (Angola) one of 21 artists nominated for the Future Generation Art Prize 2014. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=tlDqZ9e5LDA> Acesso em: 01 jun. 2015.

ROSCOE, Henrique. “PONTO, um videogame sem vencedor”, publicado em dossier “Poéticas contemporâneas em audiovisualidades híbridas. Revista Movimento - Revista Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da ECA/USP - Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/0B9QmzrRhYrmsYjBfVDRLbndkQW8/view>. Acesso em: 12 dez. 2015.

Websites de artistas citados:

Anti VJ - http://antivj.com

Herman Kolgen - http://www.kolgen.net

Mia Makela - http://www.miamakela.net/

Ryoji Ikeda - http://www.ryojiikeda.com

VJ Eletro-I-Man - http://vjeletroiman.com

VJ 1mPar - http://vj.1mpar.com

Anexos

1 | DVD #LiveLivingPerformanceProject | Áudios e imagens

2 | Colaboradores #LiveLivingPerformanceProject

Durante o processo laboratorial de instauração da poética de *#LiveLivingPerformanceProject* artistas, professores e pesquisadores colaboraram com conhecimento, talent e empenho. Nesse documento exponho como forma de agradecimento a todos que transformaram esse projeto em uma experiência coletiva

Brasil

Camila Fontenelle de Miranda | Ensaio fotográfico “The Grace of Dance” | *Performance do Despertar*

Daniela Botelho | Ensaio fotográfico | *Performance de Indomissão*

Elton Almeida | Live Images | *Lícia na Orla das Maravilhas*

Isis Gomes | Figurino | *Performance de Indomissão e Performance do Despertar*

Laura Carvalho | Direção de Arte e Cenografia | *#LiveLivingPerformanceProject*

Oskar García | Pósprodução de imagens | *Lícia na Orla das Maravilhas e Performance de Indomissão*

Ronaldo Palma | Trilha Sonora | *Lícia na Orla das Maravilhas* e *Performance do Despertar*

Thaís Teotonio | Assistente de Arte | *Performance do Despertar*

Yan Tibet | Direção de fotografia e câmera | Gravações em estúdio *Lícia na Orla das Maravilhas* e *Performance de Indomissão*

Argentina

Ernesto Baca | Imagens em Super-8 (Natura) | *Performance do Despertar*

Singapura

Professor Doutor Steve Dixon | Supervisão de Estágio de pesquisa no exterior | LASALLE College of The Arts | Direção geral de estreia internacional | *Performance do Despertar*

Paul Daniele Viray Prado | Edição de imagens e Live Images | *Performance do Despertar*

Lim Shi Li | Live Soundscapes | *Performance do Despertar*

Oribelle Chai | Desenho de som | *Performance do Despertar*

Paul Prado, Hinson Pang Chee Hin e Sylvest Low | Gravação em estúdio de vídeos interativos para *Performance do Despertar*

Agradecimentos especiais a Elamathi Vijaya Kumar e a Malar Villi Nadeson, da LASALLE College of the Arts.