



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

Pedro Fonseca de Andrade

O processo de criação da obra *Oroboros*

Recife
2020

Pedro Fonseca de Andrade

O processo de criação da obra *Oroboros*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Design.

Orientador: Prof. Dr. Paulo Carneiro da Cunha Filho.

Coorientadora: Prof.^a Dr.^a Oriana Maria Duarte de Araújo.

Recife
2020

Catálogo na fonte
Bibliotecária Jéssica Pereira de Oliveira, CRB-4/2223

A553p Andrade, Pedro Fonseca de
O processo de criação da obra *Oroboros* / Pedro Fonseca de Andrade.
– Recife, 2020.
76f.: il.

Orientador: Paulo Carneiro da Cunha Filho.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro
de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Design, 2020.

Inclui referências.

1. Corpo. 2. Interatividade. 3. Arte contemporânea. I. Cunha Filho,
Paulo Carneiro da (Orientador). II. Título.

745.2 CDD (22. ed.)

UFPE (CAC 2020-215)

Pedro Fonseca de Andrade

O processo de criação da obra *Oroboros*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Design.

Aprovada em: 30/01/2020

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Paulo Carneiro da Cunha Filho (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof.^a Dr.^a Oriana Maria Duarte de Araújo (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof.^a Dr.^a Nina Velasco e Cruz (Examinadora Externa)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Ricardo Henrique Pereira Scholz (Examinador Externo)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Em um processo tão longo quanto esse, muitas pessoas estão envolvidas. Primeiramente, agradeço aos meus orientadores, Paulo e Oriana, por terem me guiado nessa jornada com intervenções precisas no processo de pesquisa e escrita. Aos meus pais, José e Maria, por quem tenho profunda admiração pela maneira dedicada com que criaram seus filhos. À equipe de *Oroboros*, por termos criado juntos essa obra que me trouxe tanta alegria. Aos meus amigos-sócios da Jacaré Filmes, se não fosse por eles a obra não seria a mesma. A Nathália Queiroz, por ter me incentivado a ingressar no mestrado e ter trilhado os primeiros passos comigo. A Pedro Giongo, que embarcou nessa aventura e fez todo a diagramação e identidade visual do texto a convite no segundo tempo da prorrogação. A meus irmãos Paulo e Arthur, por serem figuras especiais pra mim.

RESUMO

A presente pesquisa é um relato do processo de criação artística da obra *Oroboros*, portanto discorre sobre os conceitos que a perpassam assim como sobre a técnica utilizada na mesma. A temática principal é o corpo, conectando a obra à visão de filósofos como Foucault, Nietzsche, Deleuze e Kuniichi Uno, entre outros. Os conceitos deleuzianos de Corpo-sem-órgãos, de Rizoma e de Máquinas Desejantes são discutidos, assim como os conceitos de Biopoder e Biopolítica de Foucault, funcionando como dispositivos teóricos para a realização de *Oroboros*, formando seu substrato conceitual. Discorre-se também sobre ferramentas tecnológicas que proporcionam interatividade na obra, que são os sensores de movimento e de luminosidade, promovendo uma comunicação entre linguagens através desses aparatos digitais, que tanto influenciam a arte contemporânea. Além disso, essa dissertação relaciona *Oroboros* com outras criações de artistas residentes em Recife que também utilizam ferramentas interativas em suas obras, fazendo um mapeamento da arte interativa na cidade. Artistas como Flávia Pinheiro, Kildery Iara, Ricardo Scholz e João Tragtenberg foram entrevistados relatando suas visões sobre o uso de ferramentas interativas em obras contemporâneas e em suas criações e que consequências esses usos trazem para as discussões sobre o corpo.

Palavras-chave: Corpo. Interatividade. Arte contemporânea.

ABSTRACT

This research is an account of the artistic creation process of the work Oroboros, so it discusses the concepts that go through it as well as the technique used. The main theme is the body, connecting the work to the vision of philosophers such as Foucault, Nietzsche, Deleuze and Kuniichi Uno, among others. The Deleuzian concepts of Body-without-organs, Rhizome and Desiring Machines are discussed, as well as the concepts of Biopower and Biopolitics of Foucault, functioning as theoretical devices for the execution of Oroboros, forming their conceptual substrate. It also discusses technological tools that provide interactivity in the work, which are motion and luminance sensors, promoting communication between languages through these digital devices, which so influence contemporary art. In addition, this dissertation links Oroboros with other creations of artists residing in Recife who also use interactive tools in their works, mapping interactive art in the city. Artists like Flávia Pinheiro, Kildery Iara, Ricardo Scholz and João Tragtenberg were interviewed reporting their views on the use of interactive tools in contemporary works and in their creations and what consequences these uses bring to the discussions about the body.

Keywords: Body. Interactivity. Contemporary art.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
2	UM RELATO DE EXPERIENCIA DE CRIAÇÃO ARTÍSTICA	13
2.1	OROBOROS	13
2.1.1	A obra	14
2.1.1.1	Primeiro movimento - A história do corpo	14
2.1.1.2	Segundo movimento - O corpo humano	17
2.1.1.3	Terceiro movimento - O rizoma	20
2.1.2	Gênese criativa	23
2.1.3	Uma estrutura aberta	28
3	A EXPERIENCIAÇÃO DO CORPO COMO INDUTOR DA CRIAÇÃO ARTÍSTICA	38
3.1	A TRILOGIA DO CORPO	38
3.2	O CORPO EM OROBOROS	43
4	OROBOROS: INSERÇÃO DA OBRA NA CENA DO RECIFE E OBJETIVOS ALCANÇADOS	53
4.1	PRIMEIRAS DESCOBERTAS ENTRE ARTE E TECNOLOGIA	53
4.2	PROCESSOS DO USO DA TECNOLOGIA INTERATIVA	57
4.3	ENCONTROS. UMA REDE DA ARTE NO RECIFE QUE UTILIZA FERRAMENTAS DE INTERAÇÃO EM SUAS OBRAS	61
5	CONCLUSÃO	72
	REFERÊNCIAS	75

1 INTRODUÇÃO

Essa dissertação é resultado de um processo de pesquisa sobre arte e corpo que vem acontecendo ao longo de anos através de diversos meios em minha vida. Essa pesquisa foi se desenvolvendo de forma natural, por um interesse sobre o corpo humano e suas possibilidades que me levaram a querer me aprofundar nesse caminho. Houve então um ciclo de criações artísticas que tem como foco principal o corpo, composto por duas performances e uma videoarte. A primeira foi apresentada em 2014, a performance *Corpo Imaginário*, que no início se chamava só *Corpo*. Nesse momento eu ainda não tinha lido nenhum texto especificamente sobre o tema, e a criação partiu de práticas e vivências.

Comecei a ler mais sobre o corpo inicialmente através de Foucault e Kuniichi Uno. Decidi então ingressar no mestrado para aprofundar esses estudos e os conceitos imbricados em uma performance, a última realizada, denominada *Oroboros*. Descobri então que há uma gama considerável de autores que se detém na temática do corpo, amplamente debatida na academia, através de diversas perspectivas. Autores como Deleuze, Guattari, Greiner, Nietzsche, e os outros dois já citados acima, elaboraram conceitos que influenciaram a obra e são constantemente citados nessa dissertação, constituindo sua espinha dorsal teórico-conceitual. Esses dois últimos anos então foram focados na criação da performance e nos estudos teóricos e práticos para a sua execução. Não poderia ter sido diferente, já que estive intensamente envolvido nesse processo.

A dissertação é um das partes que constituem a criação de *Oroboros*. Todas as vivências, leituras, interações, pesquisas estão condensadas aqui. É uma sistematização do processo criativo e da realização da performance. Os estudos do mestrado e a obra caminharam juntos, influenciando um ao outro. A performance não seria a mesma se eu não tivesse ingressado no mestrado e aprofundado meus estudos sobre arte, filosofia, corpo e política.

O processo de criação transformou em prática as leituras e descobertas de autores e conceitos, o que veio muito a calhar, já que as vontades das atividades de criação e pesquisa confluíram. A produção artística é um dos cernes da minha jornada há vários anos, utilizando algumas linguagens para a sua expressão, através de cinema, performance, música, entre outras. Portanto, a pesquisa tinha que

naturalmente estar relacionada a essa produção. Sem a prática, a pesquisa apenas teórica não poderia ser uma pulsão verdadeira minha.

A performance é a última das expressões artística com que comecei a me relacionar. O fato de ter uma obra nunca acabada, corpos presentes se influenciando mutuamente, a possibilidade de atualização contínua da obra me atraiu bastante. Essa aproximação trouxe também a pesquisa tecnológica junto, já que queria inserir o vídeo nas obras e a simples reprodução de imagens não condizia com a característica de arte moldável no presente que a performance tem. Então comecei a trabalhar com aplicativos de mapeamento¹ e manipulação ao vivo de vídeo, como o Resolume Arena e o Touchdesigner. Na performance *Corpo Imaginário*, comecei a utilizar sensor de movimento, o Kinect, para melhor comunicação entre a imagem projetada e os corpos ali presentes, o que me fez ingressar em um espaço da arte que recentemente começa a ser mais estudado, a arte com utilização de sensores, abrindo e ampliando as possibilidades de expressão e comunicação entre as linguagens. Por uma questão prática, comecei a pesquisar mais sobre essas tecnologias.

A arte e a tecnologia se interconectam ao longa da história. Muitas das novas tecnologias surgidas são experimentadas por artistas e tanto as possibilidades de uso quanto os defeitos de algum artefato são utilizados para produzir obras. A cada tecnologia que surge os artistas se apropriam, a utilizam e a desenvolvem. Um dos enfoques dessa dissertação é a relação entre projeção de imagens, sons e movimentos corporais performáticos na obra *Oroboros*. Através de sensores de movimento e luz, a projeção e o som podem ser modificados de acordo com os movimentos das performers e os parâmetros dados pelo vídeo-artista ou pelo músico.

A relação projeção de imagem, som e corpo performático tem já algumas décadas na história da arte, mas a interação da maneira como está sendo criada hoje com sensores é recente e só é possível pelo desenvolvimento e o acesso a tecnologias digitais que proporcionam tal interação.

Fiz um levantamento de alguns artistas de Recife que trabalham com interatividade entre linguagens utilizando dispositivos tecnológicos. Através da análise

¹ Mapeamento ou mapping é a técnica de recorte do formato da projeção para que a imagem projetada possa ser encaixada no mesmo formato da superfície em que está sendo projetada. O uso de sensores de movimento permite que esse recorte seja feito ao vivo e o formato e o movimento da projeção acompanhem o do corpo performando.

de suas obras e entrevistas, mapeei uma parte da produção de arte interativa na cidade, relacionando essa produção a *Oroboros*. Foram entrevistados os artistas João Tragtenberg, Flávia Pinheiro, Ricardo Scholz e Kildery Iara. Os artistas João Tragtenberg e Kildery Iara fizeram parte da construção e realização de *Oroboros*.

Os conceitos de arte trabalhados são aqueles trazidos pelas neovanguardas dos anos 60 e 70, nos Estados Unidos e Europa, em que houve uma ampliação radical das atividades artísticas. Surgiram as performances, a videoarte, a arte conceitual. Há uma desmaterialização do objeto artístico. A arte não precisa mais de um objeto material e nem um espaço específico para acontecer. A arte visual sai das galerias e vai a outros lugares, chega às ruas, onde perde sua solenidade, ganhando enquanto experimentação e possibilidade. Começam a existir obras com uma multiplicidade de linguagem, misturando performance com vídeo, vídeo com desenho e outras diversificadas combinações. Se não houvesse essa abertura do campo artístico, a arte hoje não teria tantas possibilidades, inclusive essa que é o objeto da presente pesquisa. Relaciono essas características à estética relacional de Bourriaud (2009) trazendo a importância do espectador para a obra. Segundo o autor, a obra é indutora de relações que formam uma teia conectando e expandindo os pontos de encontro. Ainda dando relevância ao espectador, uma das ideias que utilizamos foi a desenvolvida por Rancière (2012), em seu livro *O Espectador Emancipado*, sobre a relação espectador-obra-autor. Rancière horizontaliza essa relação ao afirmar que o que a obra provoca no outro é algo que o próprio autor não tem como prever.

Por outro lado, a pesquisa se detém na relação performance, corpo e suas características. O corpo performático expressa significado e é de certa forma uma subversão do que é esperado dele em uma sociedade capitalista. Ele não é uma força produtiva, não produz riqueza, é inútil para a manutenção da ordem estabelecida. Ele produz entropia, pois questiona essa mesma ordem e em lugar de ser força produtiva, deseja ser força expressiva.

Dividi a dissertação em 3 partes. O capítulo a seguir se detém na obra *Oroboros*. Primeiramente faço uma tentativa de descrição poética, ou tradução da obra para a linguagem escrita, apresentando os 3 movimentos que a compõem. Depois relato como se deu o processo de criação de *Oroboros*, e por último descrevo sua estrutura. No segundo capítulo, desenvolvo conceitos de corpo e política, relacionando-os à criação artística. Esse capítulo é o embasamento teórico principal da obra e da dissertação. Para embasar o processo criativo, utilizei conceitos como:

biopólítica, biopoder e sociedade disciplinar, cunhados e pesquisados por Foucault; corpo sem órgãos e rizoma desenvolvidos por Deleuze e Guattari; sociedade de controle, descrição deleuziana da sociedade atual. Esses autores e outros já citados acima formam o substrato teórico da dissertação.

No último capítulo, relato o começo do meu trabalho com arte e tecnologia e como isso se desencadeou no uso de sensores. Faço uma análise e descrição desse uso na obra *Oroboros* e quais as suas implicações conceituais. Por último, mapeio alguns artistas que moram em Recife e trabalham com sensores em suas obras. Fiz entrevistas com eles e pesquisei algumas de suas criações. Nesse capítulo discorro sobre as consequências para os conceitos de corpo que o uso de sensores e outras tecnologias trazem, questões levantadas pelos artistas nas entrevistas. Abri algumas possibilidades de leitura sobre essa questão: os sensores e tecnologias que usamos podem ser consideradas parte do nosso corpo? No entanto, minha temática principal nessa dissertação é o corpo orgânico. Portanto, apenas levantei questões, cujo desenvolvimento terá que acontecer em uma próxima pesquisa.

O aprofundamento teórico enriquece o trabalho prático, sem dúvida, e o contrário também é verdadeiro. Estudar outras obras, as soluções que artistas encontram para realizar seus trabalhos, comparar diferentes contextos, observar seus processos criativos, tudo isso trouxe uma base mais sólida à pesquisa prática, ampliando-a. Por outro lado, o realizar, a troca com outros artistas, as experimentações e vivências, o estudo dos dispositivos que proporcionam a interatividade, o estudo empírico do corpo, traz um conhecimento que dá à pesquisa um caráter experimental-prático, acrescentando saberes da ordem do fazer e realizar que só a eles correspondem.

Não poderia ser diferente, já que minha prática antecede a teorização da temática levantada, sendo a pesquisa acadêmica uma vontade de aprofundamento e sistematização importantes de um interesse que já me era inerente. Portanto, o percurso dessa pesquisa foi trilhado em um duplo caminho. Uma pesquisa teórica, que relaciona conceitos de corpo, arte e política; e uma prática, que foi realizada por um grupo de artistas e encontrou empiricamente a relação interativa e conceitual entre corpo e linguagens artísticas.

Quis fazer da pesquisa e escrita dessa dissertação um rizoma, agregando materiais de várias fontes e vivências, para fazer um mapeamento dos temas tratados e desenvolvê-los. Assim também foi a criação da obra *Oroboros*. Além disso, fiz

entrevistas com alguns dos espectadores de *Oroboros* para traçar um mapa de como ocorreu a troca entre obra e participantes. Também juntei referências de literatura, filosofia, notícias de jornais, arte, filmes, práticas corporais, realizações artísticas, experiências pessoais, colhidas ou realizadas nos últimos anos, para tentar fazer uma escrita em que pudessem surgir conexões inesperadas.

Um rizoma não cessaria de conectar cadeias semióticas, organizações de poder, ocorrências que remetem às artes, às ciências, às lutas sociais. Uma cadeia semiótica é como um tubérculo que aglomera atos muito diversos, linguísticos, mas também perceptivos, mímicos, gestuais, cogitativos (DELEUZE & GUATTARI, 1996, p. 22-23).

Arrisco-me ao equívoco, talvez juntando pontos que não sejam passíveis de conexões sob uma ótica mais tradicional de pesquisa, mas se em algum momento consegui expressar a experiência singular de um processo de criação artística e vivência do corpo, meu objetivo foi alcançado. A meu ver, minha maior contribuição, como artista que ingressa na pesquisa acadêmica, é a descrição de todo esse processo de criação, detalhando os operadores que contribuíram para a construção da obra.

2 UM RELATO DE EXPERIENCIA DE CRIAÇÃO ARTÍSTICA

2.1 OROBOROS

Depois de ter escrito todo o texto, noto que faltou algo para o encerramento dessa dissertação. Nos capítulos que seguem falarei da concepção, da estrutura, da tecnologia, dos conceitos utilizados em *Oroboros*, mas não me detive na obra em si, em sua descrição. Termino então pelo começo do texto, para tentar alcançar poeticamente o que é *Oroboros*. Essa operação será uma tradução entre linguagens, a das artes visuais e a escrita. Traduzir é trair, como lembra Viveiros de Castro em seu livro *Metafísicas Canibais*:

E se traduzir é sempre trair, conforme o dito italiano, uma tradução digna deste nome [...] é aquela que trai a língua de destino, não a língua do original. A boa tradução é aquela que consegue com que os conceitos alheios deformem e subvertam o dispositivo conceitual do tradutor, para que a *intentio* do dispositivo original possa ali se exprimir, e assim transformar a língua de destino. Tradução, traição, transformação. (VIVEIROS DE CASTRO, 2015, 87)

Toda tradução possui perdas, no entanto também é uma recriação, uma transformação. Passar da performance para a escrita exige a elaboração de uma linguagem poética, numa tentativa de aproximar-se da poética da performance, tornando o texto de viés científico em literário. Por isso, peço licença poética nesse trecho, para fazer uma tradução que possa abarcar o ambiente da performance e tentar levar o leitor para dentro de *Oroboros*. Interrompo por um momento a escrita de características científicas, para me deter numa poética sem referências, atentando a um caldo de saberes envolvidos na criação artística, que subjetiva e coletivamente movimentou essas realizações.

Os conceitos serão lançados sem uma explicação detalhada nesse subcapítulo a seguir. No entanto, darei conta das explicações em outro trecho. Peço desculpas por qualquer equívoco, ou algum conceito que não tenha sido referenciado posteriormente, mas em uma trajetória artística a busca da singularidade como experiência de vida e a atenção a intensidades surgidas são veredas que a meu ver devem ser buscadas, são uma parte importante dessa trajetória. Não acredito no saber apenas através da racionalidade e da lógica, os saberes são vários, vem de afetos, de intensidades, de vivências, de operadores do inconsciente que não

conseguiremos analisar. Vem do fluxo abundante e incompreensível em sua totalidade que constitui a vida.

Qual não seria minha satisfação ao encontrar um pensamento tão potente e libertador como o de Deleuze e Guattari, escrito com tanta poesia e intensidade, ao qual me identifiquei de imediato e incorporei em minhas experiências artísticas e vitais (fazem parte do mesmo fluxo): “Não são mais atos a serem explicados, sonhos ou fantasmas a serem interpretados, recordações de infância a serem lembradas, palavras para significar, mas cores e sons, devires e intensidades” (DELEUZE & GUATTARI, 2011b, p.23).

São conceitos que de alguma forma já perpassavam meu corpo, assemelhavam-se a algumas ideias que tinha sobre a criação artística. No entanto, quero me deter nesses conceitos mais adiante. Nesse momento, o foco é a obra e sua realização, que descrevo a seguir.

2.1.1 A obra

2.1.1.1 Primeiro movimento - A história do corpo

Rebeca e Kildery estão no chão, em silêncio, de olhos fechados, meditativas. O silêncio estabelece uma pausa em nossas vidas, anunciando que entraremos em um espaço-tempo diferente, exigindo atenção e imersão, provocando uma ruptura no cotidiano prático e corrido dos habitantes das metrópoles contemporâneas. Todos os integrantes da obra estão de olhos fechados e em silêncio. O ritual começará. Uma imersão nesse ritual urbano, circular, em torno de um totem², denominado *Oroboros*: uma escultura feita de rodas de bicicleta enferrujadas, peças velhas de carro, de ventilador e arames, nesse momento adormecida. Há pouca luz. Pequenas lâmpadas pintam o ambiente de tons amarelos e vermelhos. A maioria das luzes estão dentro do círculo da performance entre as pilastras do salão. Algumas se encontram fora, no lugar onde está o público, estendendo o espaço da performance para todo o local.

² Segundo a definição do Michaelis, totem é um "animal, planta, objeto ou fenômeno natural que serve de símbolo sagrado de certas tribos ou clãs a que se julgam ligados de modo específico e considerado seu ancestral ou divindade protetora" (2019). Desde o início da criação da obra denominamos a escultura central de totem porque queríamos dar à obra um caráter ritualístico e fazer da escultura uma entidade viva.

Figura 1 - Apresentação *Oroboros*, 2019

Foto: Lais Domingues

Os dois corpos performáticos começam a se mexer lentamente e se deitam, retorcidos, com movimentos mínimos. Não são corpos humanos ali, são corpos que possuem movimentos de membrana, ainda não têm forma fixa, são seres unicelulares. São os primeiros corpos com vida se formando no planeta, dando início à história dos seres vivos. Enquanto isso, imagens de ruído branco aparecem no totem lhe concedendo vida. Sons ruidosos surgem. Tudo está fora do ar, como as televisões dos anos 90 sem sintonia. O totem mostra o tempo pré-tudo, pré-corpo, o vazio, convidando os presentes a entrarem em outra sintonia, a do *Oroboros*.

As imagens nas rodas do totem aparecem e são pontos luminosos que se condensam e explodem. O primeiro corpo que com sua expansão começou a formação de todos os outros, através de um fenômeno denominado pela ciência de Big Bang. O tempo do totem é a gênese da expansão dos corpos pelo espaço.

As performers começam a levantar seus troncos e andar com quatro pontos de apoio, em movimentos reptilianos. Paralelamente o totem exhibe poeira cósmica e galáxias se movimentando pelo espaço, até chegar em um zoom in na terra durante o tempo em que o magma preenchia a sua superfície, deixando-a em um ambiente de explosões contínuas. O totem remete a um tempo anterior. A história dos corpos vivos e sua memória das origens mais longínquas estão incrustadas na pele, nos órgãos, no inconsciente, nas formas, se entrecruzando num fluxo contínuo de formação no tempo, que faz, desfaz e refaz.

Figura 2 - Apresentação *Oroboros*, 2019

Foto: Lais Domingues

O corpo quadrúpede tenta se colocar de pé, mas muita queda há nessas tentativas e o andar ainda é difícil, desequilibrado. O corpo vivo histórico que aprende a andar com dois pés, em um novo equilíbrio, permitindo uma postura ereta. Mas o corpo aos poucos se estabiliza, caminhando tranquilamente no espaço, pausa curta no caos da constante transformação do fluxo de vida. Três notas lentas de piano repetidas acompanham o andar dos corpos. O totem exibe o surgimento dos primeiros seres vivos da terra, unicelulares, microscópicos, nadando em líquido. É o oceano orgânico terrestre, ambiente desses primeiros corpos vivos. Enquanto as performers começam a andar eretas, o totem mostra a memória do corpo, quando este se torna ser vivo.

Figura 3 - Apresentação *Oroboros*, 2019

Foto: Lais Domingues

2.1.1.2 Segundo movimento - O corpo humano

O corpo mede o espaço a partir de si mesmo. As performers medem paredes, pilastras, objetos espalhados no ambiente. Medem com suas mãos o espaço entre um objeto e uma das colunas; com sua altura, o espaço entre estruturas penduradas no teto e o chão. Testam diferentes posições no espaço, estendem o corpo de cabeça para baixo em uma pilastra. Tentam compreender com seus corpos as medidas do exterior. Depois se centram em si mesmas e tentam se manter em equilíbrio, experimentando outras formas de se sustentar, apoiadas no joelho, acoradas de um pé só. Por mais que consigam manter durante um tempo o equilíbrio, esse é sempre rompido em algum momento. Elas voltam a tentar, conseguem, mas se desequilibram novamente, em um jogo repetitivo.

Figura 4 - Apresentação *Oroboros*, 2019



Foto: Lais Domingues

Kildery Lara, pessoa transvestigenera, negra, em um dos momentos mais tensos do ritual-obra, joga seu corpo de frente contra a parede diversas vezes, aumentando a intensidade do choque a cada repetição. O som do golpe estala no ambiente, assustando as pessoas ao redor, provocando desconforto, lembrança de dor e vontade de simplesmente parar com aquilo. O corpo de Kildery Lara cansou de se medir com o exterior, cansou desse jogo de tentativa de equilíbrio a qualquer custo e resolveu entrar em embate. Seu corpo transvestigenera provoca choque e se choca, nessa interação entre interfaces, corpo com uma afirmação de identidade de gênero

tão singular que não é aceita por aqueles que defendem uma heteronormatividade que sempre quis excluir a diferença e a diversidade. No entanto, os corpos resistem à opressão, à tentativa de terem seus desejos abafados, afogados, sufocando sua experiência vital, e se afirmam com potência já que para haver essa expressão singular de si muitas barreiras tiveram que ser rompidas e muito atrito superado.

O totem exibe uma mulher desfiando fios, imersa em si. Sua pele ao longo de todo o seu corpo é perpassada por uma infinidade de partículas coloridas, modificando-se constantemente. Seu corpo é múltiplo, está em transformação. É potente. Por ele passam intensidades, sensações, sentimentos, pensamentos, que o modificam. Corpo complexo, indecifrável em sua totalidade. Em outro dos círculos, um olho deixa entrever, através da íris, imagens, cores, galáxias. O corpo cujos limites não conseguimos entrever, modifica o ambiente onde se encontra apenas com sua presença. Sua fala provoca intensidades múltiplas em si mesmo e nos outros. Pode produzir sons, ritmos, que provocam e modificam estados emocionais.

Figura 5 - Apresentação *Oroboros*, 2019



Foto: Lais Domingues

Um piano melódico soa no ambiente, improvisa escalas de notas que harmonizam. Os dois corpos performáticos giram pelo espaço. O corpo testa sua potência e entra em estado sereno, experimentando movimentos plásticos. Um respiro para um corpo em repetida instabilidade. O encontro com sua própria potência, com sua harmonia. Os dois corpos se encontram e passam a interagir. No entanto, da interação começa a surgir uma vontade de oprimir. Um som ruidoso se sobrepõe às

notas do piano, com muito mais volume, cobrindo a melodia, ocupando todo o espaço sonoro. Depois os sons do piano retornam e se sobrepõe ao noise, que diminui até desaparecer. Os sons ficam nesse jogo de imposição e sobreposição, enquanto os corpos tentam subjugar o outro, numa disputa mútua de poder.

Figura 6 - Apresentação *Oroboros*, 2019



Foto: Lais Domingues

O totem exhibe exércitos de vários países, escolas militares, prisões. São as sociedades disciplinares dominando os corpos através da imposição da força e da disciplina. Em outro dos círculos, um olho é operado. Um bisturi retira a íris, deixando entrever essas mesmas imagens de exércitos sob a retina. Uma intervenção drástica no olhar, impondo uma certa perspectiva ideológica de vida. A imposição dos saberes.

Irrompe um som fragmentado, com barulhos que lembram buzinas, máquinas em funcionamento. O caos começa a se instalar e o noise ganha massa sonora, enquanto a cidade se mostra no totem, com seu fluxo ininterrupto de pessoas, carros, ruas, meios de transporte. Sons de protestos são agregados, bombas de efeito moral, tiros de bala de borracha, enquanto uma manifestação popular grita palavras de ordem. Os sons e as imagens do totem mostram corpos manifestando-se, resistindo ao poder estabelecido, muitas vezes autoritário, mesmo em democracias. As performers começam a correr pelo espaço e dar gritos, num estado que tangencia a loucura, perturbadas por não poderem experienciar livremente a singularidade de seus corpos e por quase não suportarem aquele fluxo de informação gerado pelo totem. Rebeca agora anda de costas, Kildery corre rapidamente e sai do círculo da performance, corre entre os corpos ali presentes. Elas diminuem a velocidade e

interagem com o totem, começam a mover as rodas que fazem parte dessa escultura, cada vez mais velozes. O ruído de engrenagem se espalha no ambiente. Elas intervêm no *Oroboros*, provocando energia cinética nas rodas da história.

A cidade se instala e toma o ambiente. Em um dos círculos do totem imagens variadas numa velocidade estonteante: cidade, computadores, câmeras de segurança, exército em marcha, alternando com danças, com os movimentos do passinho, explosões, manifestações feministas, correrias. O Aleph urbano: a história das disputas de poder, da diversidade, das diferenças dos discursos, condensadas em poucos segundos. Imagens de reconhecimento facial, de câmeras instaladas por governos nas ruas identificando os cidadãos, pessoas utilizando a todo momento celulares, ansiosas, frenéticas com os dedos na tela. É a sociedade de controle que se instala, mapeando a vida dos habitantes em uma vigilância contínua e diluída, aceita pelos cidadãos supostamente para uma maior segurança e para poder ter acesso a tecnologias ao nosso dispor.

Com essa profusão de imagens, sons e movimentos do corpo, as pessoas presentes ficam aturcidas, ansiosas, inquietas. Sentir a loucura da cidade, o caos da nossa história, as disputas de poder, se reconhecer no vício da utilização dos celulares, provoca essas intensidades caóticas, acessando um caldo denso de sensações dentro de uma metrópole do século XXI.

2.1.1.3 Terceiro movimento - O rizoma

As luzes estão apagadas, uma pausa depois do caos urbano instalado. O totem começa a exibir imagens de uma multiplicidade de linhas surgindo em diferentes pontos das circunferências, se expandindo. Se cruzam, formando uma teia intrincada em várias direções, sem um centro específico. É o mapeamento da multiplicidade de caminhos que a natureza toma. "A naturalidade da variação, a variação como natureza", como afirma Viveiros de Castro (2015, p. 69), discorrendo sobre a multiplicidade sob a ótica do pensamento indígena.

Figura 7 - Apresentação *Oroboros*, 2019

Foto: Lais Domingues

As performers se aproximam das luzes. Levantam os punhos que tem pulseiras com sensores presos. Quanto mais se aproximam da luz, linhas feito rabiscos aparecem por cima das imagens nas rodas, modificando-as. Soam trechos de músicas de vários artistas diferentes, de diversas épocas, de clássicos eruditos ao passinho pernambucano, de Nelson Gonçalves a Paganini. Um mosaico de colagens de trechos de compositores, manipulados na obra *Oroboros*. Esse movimento de aproximação do punho das performers para a luz granula o som, deformando sua estrutura original até um ponto em que a melodia fica irreconhecível. O corpo intervém diretamente em todo o aparato ali presente, como agenciador de transformação do som e do totem, estranha escultura do tempo e da história dos corpos.

A composição que acontece ali vem de outros autores, compositores que viveram há mais de 100 anos ou da música popular atual, assim também como nas imagens exibidas no totem, coletadas no youtube, ou criadas pelos artistas de *Oroboros*. Tudo é manipulado e processado no instante, se tornando já outra composição, com montagem e analogias inesperadas como a justaposição do passinho de Heavy Baile, com a música de Paganini. As linhas sonoras, como nas imagens do totem, partem de um ponto e se diversificam, se cruzam com outra linha, formando outras possibilidades de expressividade artística, desterritorializando aqueles trechos de sua origem, de suas composições acabadas, se transformando em parte desse presente múltiplo experienciado em *Oroboros*.

Figura 8 - Apresentação *Oroboros*, 2019

Foto: Lais Domingues

As performers giram, então uma das imagens da roda do totem também gira e a música tem seu ritmo ralentado, deixando as notas mais graves, até desfigurá-la completamente, tornando-a irreconhecível. Quanto mais rápido giram, essas mudanças se intensificam, no mesmo ritmo dos corpos. A velocidade do corpo reflete na velocidade do giro da imagem na roda do totem. Sim, tudo está conectado e nunca foi preciso que o corpo precisasse tocar em algo para haver algum nível de interação com o exterior. O corpo interage com todo o ambiente. Os limites entre interior e exterior são borrados. Os canais da respiração que o digam. É um mesmo fluxo em constante movimento. O som que é produzido fora é captado por nossos ouvidos, mas não só por eles. Nosso corpo inteiro vibra com as frequências sonoras, ao mesmo tempo que as modifica, numa interação contínua.

[...] a experimentação substitui toda interpretação da qual ela não tem mais necessidade. Os fluxos de intensidades, seus fluidos, suas fibras, seus contínuos e suas conjunções de afectos, o vento, uma segmentação fina, as micro-percepções substituíram o mundo do sujeito. (DELEUZE & GUATTARI, 2011b, p.23)

No fim da obra, as performers seguram as lâmpadas e as desenroscam uma por uma, apagando as luzes do ambiente. O próprio corpo resolve terminar a obra, elas dão o tempo do fim do ritual. Os sons e o totem logo após se desligam.

2.1.2 Gênese criativa

Depois dessa tentativa de imersão poética no universo de *Oroboros*, volto a uma descrição mais objetiva. A obra é uma obra pretenciosa, ela nasceu pretenciosa. Tem três linguagens que dialogam entre si: música, artes visuais e performance corporal. Todas elas acontecem ao vivo em uma estrutura aberta. Chamo estrutura aberta uma construção dividida em partes e com algumas marcações temporais (é possível ver essas marcações no documento em anexo, utilizado para nos guiar durante a apresentação). Mas a execução das linguagens é criada no momento, com um alto grau de improvisação dos participantes. A obra se renova a cada apresentação, podendo agregar elementos e retirar outros, com o fator instante e todos os operadores que nele influem modificando a realização. Diferente do cinema, por exemplo, em que a obra fechada é obra acabada, sendo exibida igualmente nas diversas telas. Meu trabalho com performance é recente, não tem mais de cinco anos. Uma das potências da performance que mais me interessou foi a característica da linguagem de instabilidade da forma, conectando os tempos passado, presente e futuro, modificando-se no momento. Essa característica é muito bem descrita por Greiner:

O contato com o ambiente que já envolve analogias, mapeamentos e conexões diversas já não tem mais nada a ver com o presente porque já aponta para uma lógica sucessiva de processos cognitivos. Por isso tantos artistas insistem no fato de que a performance não representa nada, mas apenas apresenta algumas possíveis relações. É porque no instante em que acontece, ocorre uma ambivalência entre a pesquisa de toda uma vida e o modo como o fenômeno se dá a ver naquele instante. Como se fosse uma fricção entre a operação instantânea e o nexa com o passado e o futuro que se apresenta logo depois. (GREINER, 2005, p.115)

Esse espaço-tempo performático vivo, pulsante, repleto de conexões dos atores e do público, além de operadores que desencadeiam processos cognitivos variados, que trazem à performance sua singularidade na diversidade de linguagens artísticas.

Em *Oroboros*, há uma potencialização dessa característica. A obra é uma tentativa de atualizar a vida em uma performance. É um tema muito amplo, tão amplo que pode se tornar vazio, mas está relacionado à pesquisa que me interessou durante anos de vivências e fazer artístico, o corpo. Tanto o corpo como a performance estão atravessados pelo instante e todas as confluências que contribuem para formá-lo,

reagindo aos estímulos e desejos de dentro e de fora. O corpo em estado performático faz com que a performance seja um fazer artístico carregado de intensidades, que de diversas formas influenciam naquela realização.

Oroboros tinha a pretensão de se tornar uma metáfora da vida em sua complexidade, sua multiplicidade. Chegamos a retratar o Aleph, de Borges, em um dos movimentos. Como o descreve Jorge Luis Borges, em um conto homônimo, o Aleph é "o lugar onde estão, sem se confundirem, todos os lugares do orbe, vistos de todos os ângulos" (BORGES, 1999). É o instante da performance e do corpo performático, onde confluem essa multiplicidade de operadores incalculável e muitas vezes indeterminável que influenciam nos estados ali vividos e criados, como uma rede infinitamente interligada em que todos os seus pontos estão conectados mesmo que longinquamente.

Era uma tentativa de totalizar a história, a vida humana, o desenvolvimento dos corpos vivos até chegarem ao formato do corpo humano - cuja memória retém algo desses corpos anteriores. Também abordam os discursos que povoam o momento atual, as disputas de poder, entre outras questões. É evidente que uma obra que parta desse princípio terá seu objetivo frustrado. Mas esse objetivo era parcial, era um falso objetivo que visava apenas criar um dispositivo que disparasse a criatividade dos envolvidos na realização da performance. Não havia um intuito de narrar uma história, para que as pessoas reconhecessem uma narrativa, dela tirassem conclusões e se identificassem com o que se passava na performance. O intuito era promover uma imersão intensiva nos espectadores e nos atores da performance, para que pudessemos viver uma experiência mais sensorial do que racional e lógica³. Como Deleuze e Guattari afirmam no *Anti-Édipo*, "nada aqui é representativo, tudo é vida e vivido: a emoção vivida nos seios não se assemelha aos seios, não os representa" (DELEUZE & GUATTARI, 2011). Assim também queríamos em *Oroboros*, que fosse uma vivência.

Nos ensaios sempre partíamos de representações, mas logo nos desvinculávamos para chegar a outro lugar. Em um determinado momento em que queríamos trazer a ideia de cidade, tomávamos alguma característica dela para transformá-la em uma estrutura musical e imagética, funcionando como um dispositivo de criação. Assim utilizamos a fragmentação da cidade para compor. A imagem

³ Uma das espectadoras, Tatiana Rozenfeld, afirmou que: "mais do que assistir, foi experienciar o espetáculo".

mental que criamos era de alguém andando pela avenida Conde da Boa Vista, principal avenida do centro do Recife, sendo atravessado por diversos sons, recortes de conversas, ruídos de máquinas, que modificam o sujeito caminhante. Em outro momento procuramos imaginar como seria o som antes da formação dos planetas e galáxias. É evidente que nunca poderíamos saber com certeza qual seria esse som, mas a analogia pode ativar a criatividade. São dispositivos que em algum nível mantêm uma referência ao significante de onde surgiram, mas não uma representação direta de algo. Como disse anteriormente, a obra *Oroboros* não quer passar uma mensagem direta, não quer contar uma narrativa que leve a uma interpretação e uma possível consequente conscientização do espectador. Mas a obra deixa pistas, a obra expressa visões de mundo de uma maneira aberta a várias interpretações. Nesse sentido, dialoga com *O Espectador Emancipado*, de Jacques Rancière:

Na lógica da emancipação há sempre entre o mestre ignorante e o aprendiz emancipado uma terceira coisa - um livro ou qualquer outro escrito - estranha a ambos e à qual eles podem recorrer para comprovar juntos o que o aluno viu, o que disse e o que pensa a respeito. O mesmo ocorre com a performance. Ela não é a transmissão do saber ou do sopro do artista ao espectador. É essa terceira coisa de que nenhum deles é proprietário, cujo sentido nenhum deles possui, que se mantém entre eles, afastando qualquer transmissão fiel, qualquer identidade entre causa e efeito. (RANCIÈRE, 2012, p. 19)

Rancière critica a visão de que a arte deve conscientizar o espectador, como se o artista sustentasse uma perspectiva de mundo que devesse ser seguida e passada ao outro, o qual supostamente não possui uma consciência das questões que o rodeiam. A arte funcionaria para a doutrinação do espectador, mantendo uma relação de poder de quem sabe com aquele que não sabe, como na relação professor-aluno, ou pastor-fiel. Ele acredita numa relação que se propõe a uma horizontalidade, onde o que importa na obra de arte é essa terceira coisa que está entre a obra e o espectador, esse surgimento de analogias, interpretações e sentimentos imprevisíveis. Fazendo essa comparação entre o espectador e o aluno, Rancière instaura “o paradoxo do mestre ignorante: o aluno aprende do mestre algo que o mestre não sabe” (Rancière, 2012).

Na construção da obra, havia visões de mundo, inclusive com temáticas que geraram trechos, chamados de movimentos. Não há arte politicamente isenta, já que tudo o que fazemos tem um viés político, mesmo que não seja consciente: o que

compramos, o que comemos, o que vestimos, e, de uma forma mais complexa, o que expressamos através da arte. Mas o que nos interessava era principalmente provocar uma experiência sensorial no espectador, e não que ele desvendasse uma moral em *Oroboros*, como uma mensagem subliminar.

A arte se utiliza de linguagens, além das racionais e lógicas, trabalha com o sensorial, com o inconsciente, a intuição do artista e do espectador, com criações que não partem só da racionalização de alguma temática ou objeto. Existem uma multiplicidade de operadores e objetos que contribuem para a criação e realização da obra, alguns inclusive estão em uma zona cinza indefinível. Essa arte que se coloca nesse lugar, mexendo com multiplicidades de conexões e de processos cognitivos, arriscando-se no desconhecido, trabalhando com o estranhamento é a que interessa à obra *Oroboros*. Essa multiplicidade da arte, que é criada a partir de uma infinidade de operadores e objetos é a que está descrita em *O Anti-Édipo* e com a qual *Oroboros* quer dialogar:

O artista é o senhor dos objetos; integra na sua arte objetos partidos, queimados, estragados, para submetê-los ao regime das máquinas desejantes, nas quais o desarranjo faz parte do próprio funcionamento; ele apresenta máquinas paranoicas, miraculantes, celibatárias como outras tantas máquinas técnicas, pronto a minar as máquinas técnicas ou máquinas desejantes. Mais ainda: a própria obra de arte é uma máquina desejante. (DELEUZE & GUATTARI, 2011, p.49)

Os objetos são os materiais com que o artista trabalha, sejam eles psíquicos, físicos, conceituais e/ou afetivos. A manipulação desses objetos em sua criação produz reações, analogias, conexões, afetos em quem se relaciona com a obra, sejam espectadores ou atores. As obras em si também são máquinas visto que produzem desejos, imagens, paranóias e técnica, além de outras reações indefiníveis.

Os autores propõem uma leitura da natureza como um processo de produção múltipla, formado por máquinas. O parágrafo de abertura d'*O Anti-Édipo* estabelece esses conceitos acerca das máquinas, que são desenvolvidos ao longo da obra:

Isso funciona em toda parte: às vezes sem parar, outras vezes descontinuamente. Isso respira, isso aquece, isso come. Isso caga, isso fode. Mas que erro ter dito o isso. Há tão somente máquinas em toda parte, e sem qualquer metáfora: máquinas de máquinas, com seus acoplamentos, suas conexões. (DELEUZE & GUATTARI, 2011, p.11)

Portanto, o próprio corpo humano é uma máquina formada por outras máquinas, sendo o peito máquina que produz leite e a boca máquina que come (DELEUZE & GUATTARI, 2011). O sujeito é consequência da multiplicidade de máquinas que forma o corpo.

Então o sujeito, produzido como resíduo ao lado da máquina, apêndice ou peça adjacente à máquina, passa por todos os estados do círculo e de um círculo ao outro. O próprio sujeito não está no centro, ocupado pela máquina, mas na borda, sem identidade fixa, sempre descentrado. (DELEUZE & GUATTARI, 2011, p.35)

Assim também é a criação artística e a obra. São produzidas a partir dessas diversas máquinas, que produzem desejos, paranóias, esquizofrenia, técnica. Se o sujeito é formado a partir da engrenagem em funcionamento dessas máquinas, a obra de arte realizada por ele também será fruto dessa mesma operação. O sujeito e suas realizações são expressão dessas máquinas, dessas engrenagens, desse fazer inescrutável em funcionamento a todo instante, se espalhando nos mínimos espaços, de partículas subatômicas a corpos celestes, em um zoom out de câmera de cinema, que do microscópico, vai abrindo a lente, passando por todas as formas de vida, sai da terra, vê o sistema solar, a via láctea, as galáxias e está tudo em funcionamento, movido por essas engrenagens das máquinas, muito além da possibilidade de compreensão totalizante do ser humano.

A obra em si está fora do entendimento completo de qualquer pessoa, inclusive do autor ou autores, já que os agentes que operam na criação são parte dessas engrenagens das máquinas produtoras. Portanto o que gerará nos espectadores foge de qualquer previsibilidade. Gera essa terceira coisa, descrita por Rancière (2012), que está entre a obra e o espectador, algo que é criado nessa fricção, mas não pertence a nenhum deles.

A criação de *Oroboros* tangencia esses conceitos. Ela parte dessa vontade de provocar um algo imprevisível nos participantes, criando um microcosmo na apresentação que, como uma máquina, produz vivências. O intuito é fazer com que os participantes (atores e espectadores) saiam de suas rotinas e consigam entrar naquele ambiente proposto em *Oroboros*, o que provocaria um certo deslocamento e atualização de si, fazendo que toda aquela rede em volta se movesse ao receber as vibrações que emanavam da obra (som, imagens, corpos performáticos), dos

espectadores e atores, num ir e vir de uma construção conjunta, já que está fincada e influenciada por aquele instante em que todos e tudo fazem parte.⁴

Na base de sua criação, *Oroboros* conecta a emancipação do espectador descrita por Rancière, com os conceitos da estética relacional de Bourriaud, promovendo essa relação entre os agentes participantes, criando algo indefinido no momento da apresentação. Os dois autores dão relevância ao espectador, mas com focos diferentes. Rancière enfatiza o ponto de encontro entre a expressão do artista e sua atualização pelo espectador, que, ao ter contato com a obra, cria analogias e conexões que o autor não poderia imaginar no ato de criar, horizontalizando assim a comunicação.

Bourriaud, por sua vez, enfatiza a interação entre obra e espectadores, sendo essa interação e diálogo o que propicia à obra sua consistência. Essas relações criadas pelo autor seriam a essência da criação artística. “Toda obra de arte pode ser definida como um objeto relacional, como o lugar geométrico de uma negociação com inúmeros correspondentes e destinatários” (BOURRIAUD, 2009, p. 37).

Somente através da relação entre a obra e os participantes, a arte tem sentido de existir, provocando esse deslocamento e intersecção de saberes e vivências. Na performance, essa relação ainda se torna mais estreita, já que o fazer no presente torna a própria obra intensamente influenciada pelo entorno e pelas pessoas que o compõem. A obra por sua vez modifica essa ambiente, numa troca.

A relevância do espectador é salientada por diferentes características na estrutura de *Oroboros*, como veremos no próximo subcapítulo.

2.1.3 Uma estrutura aberta

Oroboros tem como ponto de partida a criação de uma escultura que se encontra no centro da performance e funciona como superfície de projeção dos vídeos. Esse objeto denominamos *Oroboros*, o símbolo da serpente que se alimenta da própria cauda. Esse símbolo possui diversos significados, um deles é a eternidade, o tempo, que se alimenta de si mesmo. Foi dele que partiu a forma do objeto.

⁴ Um dos espectadores, Pedro Vitor Ferraz, afirmou em entrevista concedida para essa dissertação: “uma sensação de um lugar-obra, o ambiente todo era uma grande obra, onde várias coisas aconteciam, várias pessoas estavam se expressando ali de diversas formas”. A obra ocasionou a imersão a que se propunha.

Figura 8 - Ensaio *Oroboros*, 2019

Foto: Laís Domingues

Queríamos fazer uma escultura que pudesse ser transformada a cada apresentação, com objetos usados que tinham uma função prévia à sua utilização na obra. Esses objetos tinham camadas de história incrustadas em seu material e se reconfigurariam para formar um outro elemento, ganhando outra função. Pensamos em utilizar rodas de bicicleta, portas e janelas usadas, metais antigos. Os objetos superpostos de uma maneira mais caótica expressam o tempo, preenchido por essas infinitas camadas de história. Esse tipo de arquitetura do objeto *Oroboros* foi inspirado na arquitetura dos barracos das comunidades periféricas, em que pedaços de material, restos de construções e de demolição são catados, para formarem uma residência com uma arquitetura provisória, visto que novos materiais sempre são agregados, enquanto outros vão sendo descartados. Essa arquitetura é muito bem descrita no livro *Estética da Ginga*, de Paola Berenstein Jacques, de onde vem a inspiração para a construção da escultura.

A recomposição desses fragmentos, restos e pedaços, misturados com muitos outros, tem sempre como resultado uma forma completamente diferente daquela de onde eles provêm. A incessante reconstrução com fragmentos de materiais já utilizados, detentores de uma história construtiva própria, constitui a temporalidade dessa outra maneira de construir. Sua "poesia" reside justamente na dimensão aleatória do resultado, sempre inesperado e intermediário. São os acidentes do percurso que constituem a forma da construção, pois mesmo existindo sempre uma intenção difusa de construir, não existe forma detalhada e predefinida de início, uma forma a ser atingida, uma projeção (JACQUES, 2003, p.29).

Esse tipo de construção é uma metáfora do tempo e da vida, por isso serviu como um dos dispositivos de criação. Não quero aqui romantizar a moradia nessas condições sociais, com um certo fetiche da pobreza. No entanto, essa metáfora se encaixava na escultura que desejávamos construir. A existência do indivíduo é construção provisória, instável, passageira, em que a matéria ganha um formato para depois ser desfeito e refeito em outro organismo. Nós somos essas camadas de histórias superpostas que estão em constante transformação, recebendo novos elementos e descartando outros. Se queríamos que a escultura expressasse o tempo, a história, a vida, então essa arquitetura mutável e provisória era mais adequada.

Testamos diferentes materiais, utilizando palete, rodas de bicicleta e janelas antigas. No entanto, percebemos que se o objeto pudesse ser animado ganharia outra camada de significado e funcionaria como uma máquina, a máquina de produção de Deleuze e Guattari, referida no subcapítulo anterior. Essa necessidade de animar a máquina fez com que tivéssemos que construir uma estrutura mais estável para receber a engenharia que faria as rodas girarem. Para não pesar esteticamente a escultura, decidimos, eu e André Calado, o arquiteto que criou o projeto junto comigo, que utilizaríamos peças menores de metal. Utilizamos rodas de bicicleta, peças de carro, grade de ventilador, jante de carroças, sacos plásticos, tecidos, que encontrávamos nas ruas e íamos agregando. A estrutura manteve a característica de ter objetos usados com camadas de história e de poder ser modificada a medida que acrescentávamos um novo elemento, mas ganhou um estrutura mais organizada ao final, para que uma traquitana de catraca e correntes de bicicleta fizessem com que as rodas pudessem girar.

Figura 9 - Apresentação *Oroboros*, 2019



Foto: Lais Domingues

Além das camadas de história dos objetos utilizados, cuja ferrugem que cobria toda a máquina revelava, as projeções nas rodas de bicicleta agregavam mais camadas. A maioria dos vídeos que utilizamos foram baixados no youtube e outras páginas de armazenamento. Essa máquina portanto não era construída só por nós, ela recebia histórias de outras pessoas, momentos gravados por outros, vídeos que também tinham uma função anterior. Na apresentação se transformaram em projeções de uma performance, ganhando e agregando novos significados, da mesma forma que os objetos materiais coletados nas ruas. Como a manipulação dos vídeos é ao vivo, podemos sempre agregar outros, descartar alguns, atualizando a obra a cada apresentação. Assim também a trilha, utilizando em alguns momentos recorte de sons gravados em outros contextos.

Nada na obra possui uma forma fixa, estável, nem mesmo a escultura central, dando uma característica de estrutura mutável, aberta. A obra é estruturada previamente na coreografia, na música e na manipulação de imagens com marcações ensaiadas, mas na composição há um amplo espaço para o improvisado em todas as linguagens, fazendo com que a obra seja reinventada a cada apresentação. Todas as execuções são diferentes uma das outras, não só nos detalhes, mas em partes significativas. Esse caráter de algo que não se acaba e nunca está totalmente acabado - tudo é de certa forma provisório e intermediário - faz com que a obra possa ser reciclada no tempo, reinventada, e reforce a característica do próprio tempo e da vida. A obra vai se transformando a cada apresentação. Meu intuito é que daqui a alguns anos ela ainda se mantenha atual, possa se atualizar, pela forma em que foi pensada e construída.

Oroboros também deve ser apresentada em um local onde as pessoas possam estar dispostas ao redor da escultura central, devido ao formato desse objeto e da apresentação. O público pode se deslocar pelo espaço, ficando livre para a contemplação em ângulos distintos. O local de ensaio e apresentação foi o do Coletivo Sexto Andar, por possuir as características necessárias e por ser um espaço de produção e difusão cultural relevante na cidade do Recife.

Figura 10 - Apresentação *Oroboros*, 2019

Foto: Lais Domingues

Essa disposição do espaço e o formato da estrutura central não é casual, foi pensada por reafirmar as escolhas conceituais da obra. São dois projetores, duas performers e dois músicos. Como a performance acontece em um espaço circular, e as projeções estão dos dois lados da escultura, não é possível ver a obra completamente. As performers também muitas vezes ficavam nos lados opostos separados pela escultura. Nenhuma obra de arte pode ser apreendida completamente. No entanto, *Oroboros* tem a intenção de reforçar essa característica. Se o espectador está posicionado de um lado da escultura, não poderá ver o que se passa do outro lado - as imagens e as composições imagéticas projetadas são diferentes nos dois projetores, criadas por dois artistas visuais distintos. Ou apenas poderá entrever invertida e modificada a imagem que se forma no verso do pano, superfície de projeção. Algumas das superfícies projetadas - tais como ferro e outros materiais - são opacas não permitindo a visualização em seu verso. Fizemos o mapping de várias superfícies de projeção diferentes como se pode ver na imagem abaixo, inclusive nas hastes da base que dá sustento à escultura, feitas de alumínio, criando um objeto dinâmico que pode se transformar através das projeções na maior parte da sua área, podendo exibir mais de 6 vídeos diferentes ao mesmo tempo.

Figura 11 - Apresentação *Oroboros*, 2019

Foto: Lais Domingues

Aludindo a essa característica da história e do tempo, não há uma visão totalizante da obra, sempre algo será perdido. Nem os próprios criadores da obra conseguem ver ela completamente. Sempre há uma perspectiva que parte de um sujeito, filtrada por seu olhar, suas experiências e suas escolhas de vida. Não há imparcialidade. Cada um vai ter uma experiência própria, de acordo com sua posição no espaço-tempo, tornando cada experiência singular em *Oroboros*. A obra adquire uma certa independência, em relação aos próprios artistas que a executam e aos espectadores, já que não permite qualquer tentativa de apreensão completa por parte de quem a vivencia. O formato de sua estrutura foi construída com esse intuito. Essa apreensão completa é irrelevante, porque estaríamos falando de narrativas e verdades e a performance quer principalmente provocar intensidades de afetos, sensações e desejos. Voltamos às máquinas de Deleuze e Guattari, "de cujo centro o eu desertou. No centro está a máquina do desejo" (2011, p.36). Segundo os autores, "a própria obra de arte é uma máquina desejante" (2011, p.49), visto que é produtora de intensidades. A escultura é uma máquina em sentido literal, com uma traquitana que faz mover as rodas de bicicleta que a compõem. A performance em si é máquina desejante, que durante o seu funcionamento, em determinado espaço-tempo, produz desejo, intensidades, nos sujeitos que partilham aquele instante.

Ao mesmo tempo, a performance dá relevância ao espectador, pois sua posição no espaço influencia a perspectiva que se tem dela, provocando recortes espaço-temporais na obra. A obra não está desvinculada do ambiente onde está

inserida. Ela o transforma e é transformada por ele. Os espectadores são convidados a circularem durante a apresentação, modificando seus pontos de vista, saindo do conforto de um lugar e uma perspectiva estáveis, criando-se assim uma atitude ativa em relação à obra⁵. Essa característica dialoga com as obras dos artistas da neovanguarda do final do século XX, pioneiros na ampliação da possibilidade de expressões artísticas, que influenciam a arte até os dias atuais. Hal Foster, no seu livro *Retorno do Real*, caracteriza assim as obras neovanguardistas: “O espectador [...] em vez de examinar a superfície de uma obra para fazer um mapeamento topográfico das propriedades e seu meio, é instigado a explorar as consequências perceptivas de uma intervenção particular num local determinado” (FOSTER, 2017, p. 53).

O espectador e o ambiente não podem mais estar desvinculados da obra, como se ela estivesse apartada da sociedade, transcendente. A obra faz parte de um contexto, modificada de acordo com o espaço-tempo onde será inserida e com o sujeito que a observará. Segundo Foster, contextualizar a obra inserido-a em um determinado ambiente e levar em conta as percepções dos sujeitos que entram em contato com ela, é a reorientação fundamental inaugurada pelo Minimalismo, corrente pioneira das chamadas neovanguardas (FOSTER, 2017, p.53).

Outra característica que *Oroboros* compartilha com os artistas neovanguardistas é a experimentação de novas tecnologias para se fazer arte. A artista Joan Jonas foi uma das pioneiras na utilização do vídeo em obras artísticas, usando câmeras de vídeo em experimentações, tecnologia recém lançada então, como em seu videoarte *Vertical Roll* (1972). Em *Oroboros*, utilizamos dispositivos tecnológicos como sensores de luz e movimento, desenvolvidos por João Tragtenberg, para que as linguagens pudessem interagir entre si. É uma tecnologia que recentemente está sendo utilizada e desenvolvida nas artes visuais e sonoras. Muitas das obras ainda são demonstrações de descobertas de possibilidades de uso dessas tecnologias. A meu ver, esse caráter de experimentação tecnológica também faz parte de um amadurecimento artístico e do próprio desenvolvimento da tecnologia, evidenciando o processo do fazer que está imbricado à arte.

⁵ Segundo Franz Andrade, espectador da obra, em entrevista concedida a mim *Oroboros* “tinha essa proposta da participação do público de estar andando. Se você quisesse dar uma olhada em tudo o que estava acontecendo, você tem que andar, pelo formato mesmo da obra. Todo espetáculo que faz com que o público se desloque acaba fazendo com que o público participe.”

A tecnologia digital permite uma interação entre as linguagens artísticas, mais além de uma simples justaposição de mídias. É possível criar uma micro-interação entre as diversas linguagens através da infinita liberdade das ferramentas digitais de mapeamento entre entradas sonoras, de luminosidade e/ou gestuais, em saídas visuais e sonoras. Impulsos sonoros podem influenciar certos parâmetros da imagem, como cor ou velocidade, por exemplo, assim como o movimento dos performers pode disparar notas musicais, alterar efeitos sonoros ou interferir no formato ou textura da imagem projetada.

Em *Oroboros*, a partir dos movimentos das performers Kildery lara e Rebeca Gondim e de sua aproximação com pontos de luz, elas podem modificar imagem e som, criando composições imagéticas e sonoras. Quanto mais se aproximam da luz acionam algum padrão das linguagens, como velocidade do vídeo, por exemplo. Em outra interação que fizemos, se as performers giram seus corpos, um dos vídeos projetados gira o seu eixo.

Para atingir esses resultados, foram utilizados aplicativos de manipulação de imagem e som, tais como Ableton LIVE, Touchdesigner e Resolume Arena, além de interfaces de computação física como Arduino, ESP32, Teensy e BeagleBone junto a sensores de movimento e luminosidade. Os sensores via wi-fi enviam dados digitais de luminosidade, posição, aceleração do sensor no espaço, para os computadores. Esses computadores utilizam esses dados transformando-os em parâmetros de som ou imagem nos programas de manipulação. Por exemplo, girando, as performers acionam um filtro sonoro de granulação e eco que desconstrói as notas musicais gerando ruídos e outras texturas sonoras. Aumentando a velocidade do giro, também aumenta-se a intensidade do efeito. Assim as performers tem um controle da criação imagética e sonora que dá liberdade para que elas criem junto com os músicos e artistas visuais as composições das linguagens envolvidas.

A figura abaixo mostra as duas performers testando os sensores de luz.

Figura 12 - Ensaio *Oroboros*, 2019

Foto: Lais Domingues

As possibilidades de diálogo entre as linguagens trazem inovação e atualidade à obra. Através dessa vivência e pesquisa dos membros da equipe desse projeto, especializados em diferentes linguagens artísticas (Arte Digital, Música, Artes Visuais, Performance e Audiovisual) e com pesquisas técnicas, chegamos a alguns resultados interessantes.

A criação do espetáculo foi realizada de forma coletiva nos encontros e ensaios propostos. Cada integrante teve um papel fundamental em seu desenvolvimento e tem pesquisas prévias e realizações que estão relacionadas à estética e/ou conceito de *Oroboros*. João Tragtenberg, residiu no Recife durante 7 anos, integrou o coletivo *Batebit Artesania Digital* e já fez parte de diversos projetos fabricando artefatos tecnológicos interativos. Ele arquitetou e concretizou as possibilidades de interação das linguagens, junto com os demais integrantes. O músico Yuri Bruscky, doutorando em Mídias, Linguagens e Processos Sócio-Políticos, desenvolve pesquisa artística no campo da música de ruído, explorando processos de composição eletroacústica, colagens, poesia sonora, gravações de campo e interfaces com outras áreas artísticas. Hugo Coutinho assina a trilha com Yuri. É compositor e músico em diversos grupos do Recife. Também trabalha com trilha sonora de performances e peças de teatro. Rafael Amorim é diretor de cinema, trabalha em diversas áreas do audiovisual, além de ser Vj e videoartista. As artistas performers Kildery Iara e Rebeca Gondim pesquisam sobre o corpo e suas potencialidades e realizam diversos espetáculos na cena artística recifense. Kildery tem uma pesquisa que promove uma diálogo entre a

performance e o vídeo e recentemente estreou uma obra que utiliza sensores, *Por onde andam os porcos* (2019). Rebeca investiga o gênero e a sexualidade na dança contemporânea. André Calado é arquiteto e diretor de arte, trabalha com espetáculos de teatro e cinema, arquitetou a escultura e projetou o ambiente. A equipe de produção, Bruna Leite e Anna Andrade, já realizou diversos projetos culturais em várias áreas, como cinema, fotografia, artes plástica, e sua experiência enriqueceu a obra tanto na concepção quanto na execução da mesma.

3 A EXPERIENCIAÇÃO DO CORPO COMO INDUTOR DA CRIAÇÃO ARTÍSTICA

3.1 A TRILOGIA DO CORPO

Éramos células, que se multiplicavam e ganhavam forma. Os dedos, os pés, a cabeça apareciam. Dentro do líquido amniótico já se cruzavam os tempos: passado, presente e futuro. A história do corpo se concretizava novamente em um ser que ali surgia. Milhares de anos de um processo contínuo de transformação para chegar naquele momento. O corpo guarda a memória desse processo em seu formato: as caudas que já não existem, mas que deixaram a sua marca em um osso, o cóccix; como em reflexos: a mão fechada do bebê segurando o dedo do adulto, o instinto de se agarrar a algo, poderia ser um galho de árvore para não cair de uma altura que já não há, desde que descemos das árvores e fomos viver com os pés no chão.

O processo evolutivo não parou. A vida é um processo contínuo de transformação. O corpo então que guarda as memórias do passado, aponta também para um futuro: “Graças à ampliação dos dados disponíveis sobre a vida e a morte dos animais tornou-se possível entender que a evolução não ocorreu somente no passado, mas que é um processo em andamento” (GREINER, 2005, p.129).

As transformações do corpo já despontam hoje, para serem completadas depois. Segundo Nietzsche, "se há alma, ela é alguma coisa engendrada no corpo" (NIETZSCHE, 2011). Se esse corpo está em constante processo de transformação, assim também está a alma, a consciência ou a mente. São a parte imaterial engendrada por esse mesmo corpo, fazendo parte de um todo.

Foi intuindo essa complexidade do corpo, que comecei a querer me aprofundar em seus estudos. Inicialmente eram intuições que me faziam perceber que os conceitos de corpo e alma trazidos pela igreja católica - o corpo como pecado, prisão de algo mais puro que era a alma - não se encaixavam na maneira como eu sentia e experienciava o meu próprio corpo. Difícil precisar as percepções corporais, porque sua linguagem é rica em detalhes que não podem ser traduzidas pela linguagem escrita. No entanto, os estudos sobre o tema esclarecem essas intuições que nos acometem.

Percebia o corpo humano como algo complexo, conectado com o ambiente. Múltiplo, variável, atravessado por sensações, sentimentos, pensamentos, numa

complexidade que não chegamos a entender inteiramente, aproximando minha percepção com a descrita por Kuniichi Uno:

O corpo é esse entrecruzamento do visível e do invisível, do dentro e do fora, do que se toca e do que é tocado. Ele não é uma coisa, nem uma ideia, mas o que faz existir uma coisa e uma ideia para nós. O corpo é essa espiral, essa circulação, esse enlaçamento, a dobra de meu interior e de meu exterior, entre o mundo e eu, a visibilidade e a opacidade, [...], qualquer coisa que dá a base do ser sensível no mundo (UNO, 2012, p.53).

Meus estudos e minhas criações artísticas dos últimos 5 anos foram direcionados principalmente para essa temática. Sem ainda saber que o corpo era algo bastante discutido na academia, com dezenas de teorias e conceitos sobre o tema, já me interessava empiricamente sua experiência, através de uma pesquisa que consistia em uma atenção às variações e percepções corporais.

A unidade do corpo, povoado de multiplicidades, sem preponderância da mente - visto que não há essa dualidade - é o corpo que eu apreendo de maneira empírica. É o conceito que fui aprofundando com leituras e vivências. O corpo abarca tudo: a matéria, o consciente e o inconsciente, percepções, sentidos. Nietzsche, em *Assim Falou Zaratustra*, afirma: "Por trás dos teus pensamentos e sentimentos, irmão, há um poderoso soberano, um sábio desconhecido - ele se chama Si-mesmo. Em teu corpo habita ele, teu corpo ele é" (NIETZSCHE, 2011, p.35).

O filósofo alemão coloca o corpo no centro da vida e do sujeito, retirando a preponderância da alma. Em um trecho da mesma obra citado anteriormente, propõe que a alma é uma criação do próprio corpo, se ela existir. Descentraliza inclusive o consciente, recolocando as atitudes do ser humano como sendo influenciadas pelo corpo, o Si-mesmo - mais amplo que o consciente que nos constitui. O Si-mesmo é inescrutável, pela quantidade de operadores, indutores, intensidades e desejos que o atravessam, o formam e o deformam, num formato instável preenchido por multiplicidades. "A produção desejante é multiplicidade pura, isto é, afirmação irreduzível à unidade" (DELEUZE & GUATTARI, 2011), sendo o Si-mesmo constituído pela máquina desejante, mecanismo produtor de desejos e intensidades. O conceito dos seres vivos como máquinas desejantes está no *Anti-Édipo*. Me deterei mais nesses conceitos a frente.

Tive uma experiência com os indígenas do Peru, da etnia Shipibo, na floresta Amazônica. Passei 20 dias em uma aldeia, aprendendo como se dá o seu método

científico, o qual não posso desmerecer, porque há ali conhecimentos tão valiosos quanto em qualquer universidade. Os shipibos são reconhecidos curandeiros da região do rio Ucayali, um dos afluentes do Amazonas. Utilizam plantas medicinais para curar. Os vegetais fazem parte também de sua busca por auto-conhecimento. O método deles consiste em jejuar durante vários dias, às vezes meses, tomando o sumo de uma única planta para aprender sobre os efeitos que essa determinada planta tem sobre o organismo. Uma ciência profundamente empírica que parte da experiência pessoal para constituir sua medicina. Passei 20 dias em uma comunidade shipibo, aprendendo esse método passado por um senhor curandeiro, chamado Don Pedro. Jejuei bebendo o sumo de uma planta denominada toé, o que me fez sentir seus efeitos, modificando os meus sonhos, o meu metabolismo. Esse método me parece eficaz, tem como base a vivência do próprio corpo para elaboração dos seus saberes.

Esse é um dos métodos que utilizei para escrever esse texto. Partindo do conhecimento do meu próprio corpo, escrevo sobre o corpo e sobre a arte. Como poderia falar sobre o corpo sem dar preponderância a uma vivência empírica, tendo unicamente como fonte de saber teorias e estudos sobre o tema? Eu, como artista, necessito dar relevância às minhas experiências, intuições, saberes, sensibilidades corporais. É através do corpo que se encontra a singularidade do caminho de cada ser humano. Encontra-se o consciente, o inconsciente, o não-dito, o desconhecido. Através desse corpo, pode ser que esse estudo, esse texto encontre também alguma singularidade, como relato de experiência artística que ele é.

A prática do yoga modificou intensamente minhas percepções. Comecei a prática há 10 anos. O yoga me fez entender o corpo e a mente como uma unidade inseparável. Ativando o corpo, ativa-se a mente. Cada posição provoca pensamentos diferentes, e ao trabalhar as posições, trabalha-se também os pensamentos. Essas posições destravam os nódulos musculares causados por tensão e estresse. Destravando esses nódulos, o pensamento tende a parar de andar em círculos e se diversifica. O yoga também ensina a conexão entre respiração e sentimento/emoção. A respiração muda de acordo com o estado de espírito em que estamos. Quando estamos ansiosos demais e angustiados, a respiração se torna rápida e às vezes ruidosa. O yoga ensina a controlar melhor a respiração, a prestar atenção a ela. Portanto, de uma forma inversa, o controle da respiração pode modificar o nosso estado de espírito, acalmando ansiedades e angústias. A meditação, técnica praticada

no yoga, auxilia nesse controle também, na percepção mais sutil do corpo e dos pensamentos, já que suspender a ação em uma posição de atenção ativa faz com que as tensões do corpo e a respiração sejam percebidas de forma mais consciente.

Faço essa digressão acerca da experiência com os shipibos e do yoga para explicitar que os conceitos do corpo partem também de uma experiência empírica, muitas vezes não comprovada cientificamente, mas que apesar disso possui uma relevância inestimável. A singularidade da minha experiência como corpo está no centro da minha criação, porque é ela que me faz querer expressar essa vivência através de uma linguagem que possa de certa forma traduzir sua complexidade. Apesar de que em toda tradução há perda, a arte, por trabalhar diversas áreas do conhecimento e do desconhecimento humano, mantendo vivo o que em nós há de ininteligível, é, a meu ver, a linguagem mais adequada para expressar essa singularidade. “Era preciso que sua experiência profundamente singular encontrasse, antes de tudo, um meio de sobreviver ou uma saída e, para tanto, precisava experimentar o corpo e ao mesmo tempo a percepção, o pensamento e a linguagem” (UNO, 2012, p.54).

O filósofo japonês nesse trecho fala sobre o conjunto da obra do coreógrafo Hijikata Tatsumi (1928-86), um dos criadores da dança Butoh, no Japão. Segundo Uno, "ele precisava dançar para entender e exprimir as singularidades vividas pelo corpo" (UNO, 2012). A linguagem escrita ou a arte que se utiliza da narrativa para expressar um conjunto de ideias necessitam de uma lógica mais encadeada para estruturar a obra. Por outro lado, a performance ou a dança podem dialogar com uma parte do ser humano menos racional, menos inteligível, já que se utilizam da linguagem corporal para expressar percepções do próprio corpo⁶. A linguagem da dança e da performance pode se comunicar com o espectador por vias menos conscientes, menos racionais, numa tentativa de gerar intensidades e experiências sensíveis no espectador.

Minhas últimas produções se localizam entorno da temática do corpo. Foram 3 obras que estão intimamente relacionadas entre si. O videoarte *Translúcida* e as duas performances *Corpo Imaginário* e *Oroboros*. Essas três obras fazem parte de um ciclo, que agora chamo de Trilogia do Corpo. Esse ciclo representa o olhar para dentro, foi

⁶ Laís Domingues, fotógrafa do espetáculo, afirma sobre as suas impressões sobre a apresentação de *Oroboros*: “não precisa ter diálogo, nem fala, o corpo ele fala por si só, dialoga com outros corpos sem precisar de palavras.” Essas palavras foram ditas em uma entrevista cedida para essa dissertação.

realizado a partir de percepções e leitura sobre o tema. O olhar para si, atravessado por leituras das mais variadas, desde psicologia, filosofia, arte, política. As três possuem o corpo performático em movimento se relacionando com a projeção de imagem e a música. É a performance do corpo que varia: em *Translúcida*, a linguagem da dança é utilizada; em *Corpo Imaginário*, trabalhamos com a arte circense; *Oroboros* dialoga mais com as performances realizadas nas artes visuais.

Nas duas primeiras, *Corpo Imaginário* e *Translúcida*, os vídeos formavam uma nova pele, ou permitiam que pudéssemos entrever através dela. O corpo então deixa de ser matéria, carne, envoltório de algo mais sublime, a alma, e passa a ser a essência da vida humana, produtor dos nossos desejos, dos nossos pensamentos, sensível a variações, marcado por memórias, povoado de multiplicidades. Foucault, em sua última obra, *O Corpo Utópico*, abre essa possibilidade de leitura:

Corpo incompreensível, corpo penetrável e opaco, corpo aberto e fechado: corpo utópico. [...] Ademais, este corpo é leve, é transparente, é imponderável; nada é menos coisa que ele: ele corre, age, vive, deseja, deixa-se atravessar sem resistência por todas as minhas intenções. [...] Não, verdadeiramente não há necessidade da mágica nem do feérico, não há necessidade de uma alma nem de uma morte para que eu seja ao mesmo tempo opaco e transparente, visível e invisível, vida e coisa: para que eu seja utopia, basta que eu seja um corpo. (FOUCAULT, 2013, p.10-11)

Para Foucault, esse corpo é o produtor de todas as utopias. A utopia maior, que tentou subjugar o corpo, é a utopia da alma. À alma coube a parte pura, limpa, bela do ser humano. Ao corpo restou o sujo, o pecado. (FOUCAULT, 2013). Quando há essa separação do corpo e da alma, o corpo se torna a parte vil do humano. No entanto, Foucault restabelece o lugar do corpo, revalorizando-o, tornando-o organismo produtor do sujeito, da alma, das utopias.

As duas primeiras obras se concentram nessa perspectiva do corpo olhando para si, entendendo-se e se expressando a partir de si mesmo. *Oroboros* é o ponto de virada nas obras, já que outros conceitos fazem parte de sua construção, localizando o corpo em relação a outros, em um contexto de corpo social. Ele não pode estar sozinho, ele passa a fazer parte de um corpo social, influenciando e sendo influenciado por este *socius*. O olhar pra si se volta também para o outro.

Depois dos acontecimentos políticos recentes do Brasil e do mundo, com uma instabilidade política abalando toda as estruturas da democracia brasileira, e a extrema direita ganhando novamente espaço nos parlamentos e governos, não

haveria como o estudo e as obras continuarem voltados só para um corpo ensimesmado. Atitudes machista, homofóbicas e racista são defendidas sem nenhuma ética por chefes de governo como o brasileiro e o americano, proferidas por Bolsonaro e Trump, respectivamente. Marchas de supremacistas brancos voltaram a acontecer nos Estados Unidos. Uma ideologia excludente, que não aceita a diferença e a multiplicidade, ganha mais voz e força, se espalha abertamente nas redes sociais. Os corpos vulneráveis se sentiram de imediato sob maior risco, tendo suas identidades negadas e contestadas de forma agressiva nos meios de comunicação de massa, nas ruas. Uma nova tentativa de abafar suas identidades, depois de termos avançado em alguma igualdade de direitos para as minorias. É necessário então posicionamentos firmes para fazer frente a essa onda intolerante que toma boa parte da população mundial. Não há como os corpos das minorias se sentirem com medo de andar nas ruas, mais do que já sentem. Não há como a arte, área de resistência e liberdade, expressão potente do humano, se isentar, já que está em cheque as conquistas sociais e os direitos humanos. Foi necessário uma mudança de perspectiva para um entendimento do lugar do corpo inserido na sociedade. Minha entrada no mestrado também contribuiu para a ampliação de conceitos sobre o tema, cujo resultado do estudo interveio diretamente na criação de *Oroboros*.

3.2 O CORPO EM OROBOROS

O tema originário de *Oroboros* é o corpo, questões sobre o corpo. É um tema muito amplo, porque pode abarcar tudo. Tudo pode ser corpo. Assim o começo da obra é o começo de tudo. O primeiro corpo celeste que deu início ao universo com uma explosão de uma matéria muito densa. Como partimos do princípio que nós de alguma forma podemos acessar outros momentos desse corpo em transformação, que gerou vida, formado pelo mesmo material dessa explosão, o Big Bang, imaginamos como seria o som desse momento primeiro, com esse corpo único se movimentando pelo espaço vazio, solitário em sua jornada. Fizemos uma analogia dessa imagem com subgraves na trilha sonora. Esse corpo explodiu e deu origem a outros corpos se expandindo pelo espaço. Um grupo desses corpos é a nossa galáxia. Nessa galáxia damos um zoom in no sistema solar e depois na terra, onde pensamos nos primeiros seres vivos. Um corte temporal nesse fluxo de transformação. Começando outro fluxo dando início aos primeiros seres da terra, que se

transformação ao longo do tempo em diversas espécies, que gerarão outras, inclusive a do ser humano. Esse movimento da performance é dedicado a isso, à evolução do corpo desde o seu início até chegar ao humano. Quisemos desfazer o formato do humano. As performers se propuseram a pesquisar os movimentos que as fizessem rememorar outros corpos, antigos, primitivos, alguns unicelulares.

A inspiração desse movimento surgiu de um trecho de *A Gênese de um Corpo Desconhecido*, obra citada anteriormente, cuja descrição de uma apresentação do performer japonês, Tanaka Min, ficou profundamente marcado em minha memória:

Levantava-se, também delicadamente, como se retraçasse o tempo imenso de evolução que a espécie humana realizara um dia, andando em pé sobre duas pernas. Eu estava diante de uma imagem desconhecida do corpo, com um escoamento estranho do tempo. Eu descobri o corpo na imensidão do tempo que o atravessava, que o preenchia. Não captei somente a presença de um corpo desconhecido, mas o tempo fora da dimensão que tornou possível a evolução da vida, ou ao menos todas as flutuações do corpo humano sem forma, aberto sobre o infinito não humano, aberto aos animais, às plantas, aos minerais, às moléculas, ao cosmos... mas que cosmos? [...] Os movimentos, os elementos ou os materiais estão lá para se abrirem nesse tempo infinito fora de dimensão, que assistiu à gênese do corpo e a todas as suas metamorfoses a partir de uma época longínqua, pré-histórica. (UNO, 2012, p.52)

Era um resgate dessa memória de outros corpos, com outros formatos que ainda permaneciam em algum substrato do humano. Por quais memórias de outros corpos nossos corpos são atravessados? Que memórias anteriores ainda restam, ainda subjazem no inconsciente? O fluxo de desenvolvimento dos seres vivos é contínuo, se diversificando. O formato do corpo humano veio de outros que foram se transformando ao longo de milhões de anos e ainda segue em transformação, num fluxo ininterrupto.

Figura 13 - Apresentação *Oroboros*, 2019

Foto: Lais Domingues

O segundo movimento se centra nas potencialidades do corpo humano. Vem de uma vontade de entender esse corpo múltiplo, sensorial, atravessado por sensações e sentimentos, que o transformam, o enfraquecem, o fortalecem, transbordam. O corpo além da matéria, com seus limites borrados, remetendo ao conceito de Corpo sem Órgãos (CsO), trazido por Artaud e lembrado por Kuniichi Uno: “O "corpo sem órgãos" quer dizer o corpo estendido ilimitadamente, flutuante, em uma variação contínua sem forma fixa, que é vivida como tempo mais do que como espaço” (UNO, 2012, p.61).

Esse corpo que é atravessado por desejos, por intensidades. Está em estado de transformação contínua e não possui forma fixa, porque expulsou sua organização. Deleuze e Guattari, em *O Anti-Édipo* e em *Mil Platôs*, desenvolvem a ideia do CsO:

Um corpo sem órgãos não é um corpo vazio e desprovido de órgãos, mas um corpo sobre o qual o que serve de órgãos se distribui segundo movimento de multidões, [...] sob forma de multiplicidades moleculares. [...] O corpo sem órgãos não é um corpo morto mas um corpo vivo, e tão vivo e tão fervilhante que ele expulsou o organismo e sua organização. O corpo pleno sem órgãos é um corpo povoado de multiplicidades. (DELEUZE & GUATTARI, 1996, p. 56-57)

O CsO nessa definição é multiplicidade, atravessado por pensamentos, desejos, memória. Um corpo que é engendrado por uma multidão de operadores, cujos desejos constituem essa máquina desejante, em que o sujeito está na borda, é resíduo dessa máquina (DELEUZE & GUATTARI, 1996b). É onde se desfaz o

indivíduo, propiciando a multiplicidade molecular, uma desorganização do organismo, tirando toda a significação, dando lugar à experimentação.

Onde a psicanálise diz: Pare, reencontre o seu eu, seria preciso dizer: vamos mais longe, não encontramos ainda nosso CsO, não desfizemos ainda suficientemente nosso eu. Substituir a anamnese pelo esquecimento, a interpretação pela experimentação. Encontre seu corpo sem órgãos, saiba fazê-lo, é uma questão de vida ou de morte, de juventude e de velhice, de tristeza e de alegria. É aí que tudo se decide. (DELEUZE & GUATTARI, 1996b, p. 56-57, vol.3)

O CsO deixa-se atravessar por tudo, experiencia essas micropartículas imateriais e materiais que o perpassam, permitindo essa desorganização como maneira de vivenciar o imprevisível, o indefinível. *Oroboros* quer ser um CsO, ou talvez queira provocar um CsO nos indivíduos. A obra não define, apesar de querer falar sobre... ela não diz, ela deseja provocar uma experiência sensorial... como máquina desejante que é, fazendo com que atores e espectadores sejam atravessados por essas multiplicidades, provocados a se deixarem atravessar por elas. Pelo retorno do público, acredito que em algum grau conseguimos atingir esse objetivo, já que nos foi relatado uma diversidade de sensações sentidas.

Na performance, o CsO está na imagem projetada de uma mulher que tem sua pele transparente onde passam cores, imagens, partículas coloridas, que estão em constante movimento e se modificam.

Figura 14 - Composição imagética utilizada em *Oroboros*, 2019



Fonte: Banco de imagens de *Oroboros*

Na sequência do segundo movimento trabalhamos a ideia de biopolítica e biopoder. Quisemos politizar mais o corpo, conectá-lo, em choque com outros corpos,

submetido a um regime econômico e social específico que intervém sobre ele e o constrói ou desterritorializa. O contato com as obras de Foucault foi essencial para basear teoricamente esse viés político que tomou a criação da obra. Não era mais possível falar dos conceitos do corpo olhando apenas para si, pesquisando suas potencialidades, atento às minúcias que o constituem. Era necessário inseri-lo em um contexto social, como agente histórico, em disputa com o poder. Trabalhamos noções de poder e resistência, num confronto entre liberdade e disciplina, entre opressor e oprimido, que entram em uma disputa discursiva e/ou física pela manutenção ou desterritorialização de um poder estabelecido, mas nunca estático, nunca um poder cristalizado.

O controle da sociedade sobre os indivíduos não se opera simplesmente pela consciência ou pela ideologia, mas começa no corpo, com o corpo. Foi no biológico, no somático, no corporal que antes de tudo investiu a sociedade capitalista. O corpo é uma realidade biopolítica. (FOUCAULT, 2017, p.144)

Decidimos pesquisar imagens de manifestações, de embates entre polícia e manifestantes, de marchas militares, escolas, para remeter-nos à sociedade disciplinar, onde o domínio sobre os corpos acontece em instituições tais como a escola, o hospital, o exército, que domesticam os corpos para responderem de determinada maneira a comandos proferidos. A disciplina serve a um propósito de dominação que torna os corpos dóceis, submetendo sua potência, ao mesmo tempo que potencializa sua força para que seja útil a um regime, como afirma Foucault em *Vigiar e Punir*.

A disciplina fabrica assim corpos submissos e exercitados, corpos "dóceis". A disciplina aumenta as forças do corpo (em termos econômicos de utilidade) e diminui essas mesmas forças (em termos políticos de obediência). Se a exploração econômica separa a força e o produto do trabalho, digamos que a coerção disciplinar estabelece no corpo o elo coercitivo entre uma aptidão aumentada e uma dominação acentuada. (FOUCAULT, 1987, pg. 119)

Os confrontos expressam o embate entre a manutenção de um poder estabelecido, através da disciplina, e a tentativa de ocupação de outros corpos no poder, em resistência a essa submissão. No entanto, há um controle mais sutil da população, que não acontece de maneira tão explícita como uma opressão policial, instrumento essencial do poder para a sua continuidade. A gestão do corpo, de sua saúde, da taxa de natalidade e mortalidade, são todos mecanismos utilizados pelo

poder para um controle maior da população, exercendo assim biopolítica, controle dos fenômenos de massa. O investimento do poder sobre o corpo provoca um controle ininterrupto, moldando o sexo, a saúde, a longevidade, os desejos, a força produtiva. Insere o corpo em um sistema econômico que precisa dele para se manter e desenvolver.

Este biopoder, sem a menor dúvida, foi elemento indispensável ao desenvolvimento do capitalismo, que só pode ser garantido à custa da inserção controlada dos corpos no aparelho de produção e por meio de um ajustamento dos fenômenos de população aos processos econômicos. (FOUCAULT, 1988, p.132)

Colocamos então imagens projetadas no objeto, com pessoas brancas, saudáveis, magras em uma família perfeita, saída de uma propaganda de margarina, alegres, que seria o modo de vida ao qual o indivíduo deve almejar. Essa saúde e perfeição são utilizados pelo poder para que as pessoas se tornem mais produtivas, saudáveis e possam contribuir melhor para a perpetuação desse sistema econômico e de dominação dos corpos. Ao mesmo tempo, essa mediação da imagem dos corpos nos faz ingressar em outro tipo de conceito de controle de sociedade, que domina através da comunicação.

O marketing é agora o instrumento de controle social, e forma a raça impudente de nossos senhores. O controle é de curto prazo e de rotação rápida, mas também contínuo e ilimitado, ao passo que a disciplina era de longa duração, infinita e descontínua. O homem não é mais o homem confinado, mas o homem endividado. (DELEUZE, 1992, p. 224)

Das sociedades disciplinares descritas por Foucault, passamos a outro tipo de sociedade, na qual vivemos atualmente, a sociedade de controle, conceito desenvolvido por Deleuze (1992). O controle do capitalismo se tornou mais sofisticado e sutil, seguramente. Hoje temos uma sociedade vigiada 24 horas, por câmeras de segurança espalhadas pelas centros urbanos, e um mapeamento do indivíduo cedido mesmo que inconscientemente por ele, com os celulares pessoais e o uso das redes sociais. As postagens e curtidas no facebook permitem que as campanhas políticas direcionem as propagandas personalizadas para disputar o voto de determinado tipo de eleitor.⁷ “Estamos entrando nas sociedades de controle, que funcionam não mais

⁷ Ficou conhecido o caso de uso de dados na eleição de Trump, por uma empresa que influenciou várias eleições ao redor do mundo, a Cambridge Analytica, colocando em risco as já enfraquecidas

por confinamento, mas por controle contínuo e comunicação instantânea”, afirma Deleuze em seu livro *Conversações* (DELEUZE, 1992, p. 216). O governo e as empresas têm acesso a informações, à gravação de conversas, aos dados de navegação do usuário, basta ver os diversos escândalos de venda e vazamento de dados do facebook, ou o filme *Citizenfour*⁸, que deixa explícito a espionagem de milhares de usuários de celular pelo governo americano, através dos dados das empresas de telefonia. O que era teoria da conspiração se tornou realidade comprovada.

Safatle, dando sequência aos conceitos deleuzianos sobre as sociedades de controle, atualiza-os fazendo uma leitura do corpo inserido no capitalismo atual, de característica neo-liberal em sua fase mais intensificada de dominação. A dominação, segundo Safatle, se dá através da ideia do indivíduo como empreendedor de si mesmo. A ideologia neo-liberal prega que para alcançar sucesso, conforto e desfrute prazeroso da vida, basta ao indivíduo uma adequação de si e de seu corpo a um sistema que supostamente lhe dá todas as condições para atingir seu objetivo:

Se contudo, voltarmos os olhos para a retórica do consumo e da indústria cultural, veremos como elas passaram por mutações profundas que afetaram o regime de disponibilização das imagens ideais do corpo. [...] Através do culto midiático a dietas, ginásticas, cosméticos, lipoesculturas e cirurgias plásticas, uma espécie de retórica da reconfiguração plástica de si a baixo custo foi se consolidando como peça central do discurso social contemporâneo. Retórica que se tornou fundamental para a sustentação dos vínculos subjetivos com uma ordem econômica (o neoliberalismo) marcada exatamente pela transformação da indeterminação e da anomia, de patologias sociais a condição normal de funcionamento da vida. [...] Uma anatomia política que faz com que não exista poder sem uma forma de regulação dos corpos e dos seus regimes de desejos. Não há poder que não crie uma vida psíquica através de marcas que deixa no corpo. (SAFATLE, 2016, p. 148-149)

Essa dominação acontece através da comunicação, de propagandas, de filmes, de saberes que naturalizam esse discurso difundido-o para a população. O discurso que domina é o do empreendedorismo, do culto à saúde, ao corpo saudável, a sua

democracias. Em uma matéria sobre a eleição de Trump, a BBC descreve como a empresa atua: "a Cambridge Analytica saberia dizer quais pessoas no Facebook teriam o perfil adequado para receber anúncios divulgando bandeiras específicas do candidato. Esse anúncios seriam 'moldados', levando em conta os medos, necessidades e emoções das pessoas. Uma das bandeiras de Trump era a defesa do porte de armas. Um internauta de perfil 'aventureiro' pode ter recebido mensagens de que a liberdade tinha de ser protegida de ameaças externas." (BBC BRASIL, 2018)

⁸ O filme dirigido por Laura Poitras é um documentário que conta a história de um ex-funcionário da NSA (National Security Agency) dos EUA, Snowden, que revelou como acontecia a espionagem do governo americano sobre milhares de usuários do mundo inteiro.

força de vontade como única barreira ou incentivo para se atingir o sucesso da satisfação suposta de todos os prazeres. É uma forma muito sutil e eficaz de domínio, porque aparentemente o indivíduo tem pleno controle da sua vida, dependendo unicamente do seu desempenho para conquistar seus objetivos. Isso faz com que o indivíduo se coloque em regimes de trabalho de muitas horas, semelhantes ao início do capitalismo na revolução industrial inglesa, onde as jornadas de trabalho eram de 14h/dia. É o que está acontecendo com o trabalho dos motoristas de aplicativos de transporte privado, como uber ou 99pop. No entanto, agora a submissão a esses regimes se dá por uma suposta vontade própria, já que em muitos dos trabalhos atuais não há mais a figura do patrão, pelo menos um que seja palpável, nem um horário específico para se trabalhar, com o ponto marcando as horas.

Na performance, a escultura exhibe esse controle minucioso do poder, que se instala nos mínimos detalhes de nossas vidas, através de imagens projetadas de pessoas utilizando celulares, imersas no microcosmo de suas telas, e imagens de câmeras de seguranças coletadas no youtube, com leitura facial que identificam os cidadãos que passam nas ruas.

Passamos então por uma história do corpo em *Oroboros*, desde o primeiro corpo extremamente denso que explodiu dando origem a planetas e galáxias; vamos depois aos conceitos relacionados ao corpo dos seres humanos, sua potência e multiplicidade; inserimos por fim esse corpo no jogo político, em contato com outros corpos, em uma disputa incessante pelo poder e sua conseqüente resistência, trazido pelas leituras de Foucault e Deleuze. Esses constituem os dois primeiros movimentos da obra.

No último movimento, focamos no conceito de rizoma de Deleuze e Guattari (1996), ou o simplificamos. No entanto, o que queríamos utilizar desse conceito era o seu caráter de descentralização, de inúmeras possibilidades de caminhos a serem construídos e trilhados pelos corpos. É uma defesa da diversidade como caminho a ser seguido, como característica primeira da natureza, descentralizando seus núcleos, pulverizando-os, fazendo frente a essa perspectiva intolerante da família tradicional e heterossexual defendida pela extrema direita que assomou ao poder no Brasil⁹ e no mundo.

⁹ Segundo a titular da pasta do Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos do governo Bolsonaro, a ministra Damares Alves, “menino veste azul, e menina veste rosa” (EI PAIS

[O rizoma] não é feito de unidades, mas de dimensões, ou antes de direções movediças. Ele não tem começo nem fim, mas sempre um meio pelo qual ele cresce e transborda. Ele constitui multiplicidades lineares a n dimensões, sem sujeito nem objeto. (DELEUZE & GUATTARI, 1996, p. 43)

O CsO é um conceito para os corpos. Já o rizoma se amplia para a sociedade, saberes, natureza. Ambos os conceitos defendem a multiplicidade, como formadora do sujeito no caso do CsO, e da sociedade e dos saberes, no rizoma. O rizoma é algo de uma diversidade difícil de apreender, por não ter núcleo, nem começo nem fim, por não ter uma organização estável, por isso os autores falam de direções movediças. O conceito de rizoma vem das plantas. As gramíneas são estruturas rizomáticas, têm caules e raízes que crescem horizontalmente pelo chão. Se espalham formando essa rede intrincada com diversos encontros de conexão. Transferindo o conceito, pensamos nessas imensuráveis possibilidades de expressão dos caminhos da diversidade que a natureza pode tomar. Portanto para fazer frente a essa volta intensificada da defesa da família heteronormativa cristã como núcleo da sociedade brasileira, natural por ser o desejo do Deus bíblico - a mulher feita para se casar e procriar com o homem - trazemos o conceito de rizoma. Não-binário, lgbtqi+. O + sendo o que não pode ser catalogado e não será - propondo como natural a própria diversidade, os caminhos inescrutáveis em que se inscreve a realidade no presente. A utilização de rizoma em *Oroboros* é uma tentativa de elogio dessa diversidade indefinível, em várias dimensões, fazendo frente a uma vontade de padronizar a sociedade, que exclui o diferente, vindo de um pensamento de direita que quer dominar todas as estratos da sociedade brasileira. Uma das performers é transvestigenero, Kildery lara, o que torna literal a defesa dessas possibilidades de gênero e sexualidades diversas no âmbito de *Oroboros*. As estruturas binárias já não dão conta de mapear os corpos e seus desejos. A singularidade dos corpos se mostra muito mais complexa do que essas divisões e subdivisões em dois. As ramificações do rizoma são várias, múltiplas, são linhas que se cruzam, formando um mapa, uma rede intrincada de possibilidades de conexão, nunca cristalizadas, sempre em transformação.

O rizoma se refere a um mapa que deve ser produzido, construído, sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas, com suas linhas de fuga.

O conceito de rizoma traz uma possibilidade de mapeamento do real como um devir múltiplo e sempre mutável. Em vez de querer ditar estruturas, o rizoma mapeia essas expressões do real que formam linhas interconectadas, se abrindo a essas possibilidades, sem desejo de cristalizar e definir, atento apenas à formação das veredas.

4 OROBOROS: INSERÇÃO DA OBRA NA CENA DO RECIFE E OBJETIVOS ALCANÇADOS

4.1 PRIMEIRAS DESCOBERTAS ENTRE ARTE E TECNOLOGIA

Foram com essas concepções de corpo descritas no capítulo anterior, que através das minhas experiências artísticas comecei a conectar o corpo à arte. A primeira performance se chamava *Corpo*, apresentada pela primeira vez em 2014, no *Festival de Arte Livre Pai da Mata*, e consistia em projeções de vídeo na pele de um artista circense que fazia movimentos em um tecido aéreo. A projeção se tornava a pele do artista e representava essa variação interna que o corpo tem.

Figura 15 - Ensaio de *Corpo*, 2018

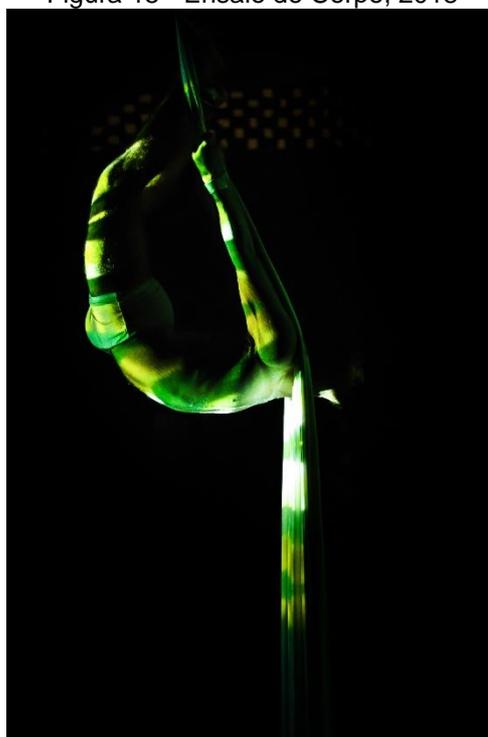


Foto: Renata Pires

As projeções eram vídeos editados e projetados no corpo circense. Não havia manipulação de vídeo ao vivo na obra, muito menos mapeamento de projeção. Os vídeos tinham forma retangular, eram projetados no corpo, no entanto boa parte de sua área vazava do contorno da pele.

Figura 16 - Ensaio de *Corpo*, 2018

Foto: Renata Pires

Depois realizei um videoarte chamado *Translúcida*, exibido pela primeira vez no *Festcine 2016*, festival de cinema e vídeo do Recife, no qual a obra ganhou o primeiro lugar na categoria Videoarte/Experimental. Com um conceito similar à performance *Corpo*, mas com uma técnica diferente, uma performer fazia movimentos enquanto tintas eram derramadas em sua pele. A cor da tinta, extraída na pós-produção em programas de edição de imagem por uma técnica chamada Chroma Key, permitia que a parte do corpo com tinta azul ficasse transparente e pudéssemos colocar um vídeo em uma camada abaixo. Isso fez com que a pele se tornasse translúcida e pudéssemos entrever em algumas partes o interior mutável, instável e sensível, mostrado pelos vídeos de água, fogo, máquina, dentre outros.

Os vídeos que apareciam no interior do corpo se modificavam em diálogo com a trilha sonora e os movimentos da performer.

Figura 17 - *Translúcida*, 2016

Fonte: Frame do videoarte

O interesse pela relação arte e corpo e o desenvolvimento desses trabalhos me fizeram querer desenvolver outras possibilidades artísticas e pesquisas, começando a sistematizar mais o que até então eram intuições e percepções sem embasamento teórico, além de desenvolver e estudar novas técnicas que pudessem expressar com mais acuidade artística os conceitos temáticos das obras.

A partir do resultado da técnica utilizada em *Translúcida*, em que as imagens da segunda camada de vídeo se mantinham no interior do corpo em movimento da performer, comecei a estudar formas em que isso também fosse possível na performance *Corpo*, com projeção e manipulação de vídeo ao vivo. Comecei a trabalhar então com sensores de movimento, o que tornou possível o mapeamento em tempo real do corpo para que as imagens projetadas pudessem se manter dentro dos contornos dos performers, acompanhando seus movimentos. Foram alguns anos de pesquisa utilizando o sensor de movimento Kinect e o software Touchdesigner para alcançar um resultado eficaz.

Em Recife, poucos artistas trabalham com sensores de movimento e as informações na internet, como tutoriais e vídeos explicativos, são escassas, o que tornou a pesquisa mais lenta, tendo que ser feita a partir de erros e acertos, de uma maneira empírica. No entanto, o processo de aprendizado foi bastante satisfatório e o resultado alcançado pode ser visto no teatro Hermilo Borba Filho, em agosto de 2019.

Figura 18 - *Corpo Imaginário*, 2019



Foto: Lais Domingues

A apresentação da performance ao longo do tempo foi bastante desenvolvida. Começamos a trabalhar com mais aparelhos de circo: tecido, trapézio e corda. A mim e a João Lucas Cavalcanti, se juntou outro artista circense, Vitor Lima, cujo principal

equipamento é o trapézio. Pudemos fazer o tecido em dupla. Mudamos o nome para *Corpo Imaginário*, para trazer essa ideia de uma outra leitura de corpo possível, que é esse corpo múltiplo, produtor de ideias, desejos e sentimentos. As imagens projetadas se tornaram mais abstratas, com pequenas partículas de cores diferentes que percorriam os corpos dos artistas, o CsO, trazendo uma leitura mais aberta, menos referencial, menos racional, daquilo que perpassa o corpo e o que o corpo produz.

Figura 19 - *Corpo Imaginário*, 2019

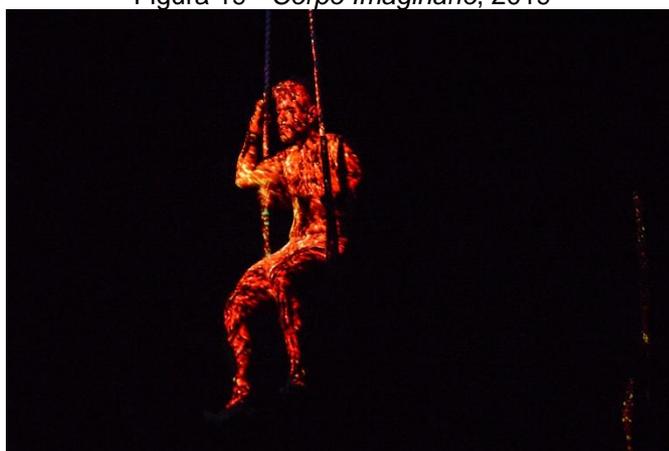


Foto: Lais Domingues

A pesquisa segue em desenvolvimento. Apesar do resultado, houve alguns contratempos que ainda não sabemos resolver. O mapeamento dos corpos, mesmo sendo bastante acurado, ainda deixa vaziar para além do espaço dos corpos uma pequena área de vídeo, por ser uma tecnologia em desenvolvimento. A área em que os sensores de movimento funcionam é relativamente pequena, se pensarmos que os movimentos dos artistas circenses em seus respectivos aparelhos pode ocupar uma grande área vertical. Precisamos ter outro sensor para que essa área aumente, dando assim mais liberdade aos artistas. Nós utilizamos apenas um projetor. A projeção então era sempre frontal em relação ao público. Idealmente o corpo dos artistas deveriam ser completamente cobertos pela projeção, necessitando assim mais projetores para conseguir essa resultado. Isso faria com que o público pudesse se deslocar ao longo do espaço, ao redor dos aparelhos circenses, já que os movimentos nesses aparelhos são de 360º graus. A projeção assim expressaria melhor esse corpo sensível em toda a sua extensão, mutável, dinâmico, atravessado dos pés à cabeça por sensações, percepções.

No desenvolvimento da performance *Corpo Imaginário*, ocorreu o meu primeiro contato com os artefatos tecnológicos que possibilitam uma interação direta entre linguagens artísticas. Foi a porta de entrada para pesquisar a possibilidade de uso de outros dispositivos que permitem essa interação. A utilização do sensor de movimento Kinect, usado na obra, tem algumas possibilidades. A que mais usei foi esse mapeamento ao vivo e instantâneo para recortar a projeção na área ocupada pelo corpo, seguindo seu movimento. É um tipo de interação reativa, já que a projeção acompanha o movimento. O corpo dita o recorte da projeção e sua direção. Essa tecnologia afetou de uma forma bastante positiva o objetivo estético e conceitual da obra, já que fez com que a projeção pudesse ser vista como uma pele, como se fizesse parte do corpo, modificando-o, agregando significados a ele.

O uso de ferramentas tecnológicas que permitem interação entre as linguagens é ainda muito recente. Os artistas ainda estão aprendendo a técnica, a tecnologia, para transformar em expressão artística. Muitas vezes o que temos nas obras é uma demonstração da pesquisa dessa técnica, o que nesse princípio de descoberta é muito válido para essa área do conhecimento que liga arte e tecnologia. No entanto, acredito que passaremos a uma outra fase, que é quando demonstrar a tecnologia não seja mais o foco das obras, mas sim a expressividade que pode ser alcançada com a utilização desses artefatos.

Minha segunda experimentação com o uso de ferramentas tecnológicas de interação foi na performance multi-linguagem *Oroboros*, experiência que descreverei a seguir.

4.2 OROBOROS: PROCESSOS DO USO DA TECNOLOGIA INTERATIVA

O uso dos dispositivos de interação em *Oroboros* não foi tão simples. Alguns objetivos foram alcançados, outros não. A tecnologia de sensores está em desenvolvimento no âmbito da arte, provocando ainda alguns percalços já que está em uma fase inicial. Nem todos os movimentos da obra, dividida em 3, utilizaram sensores. Apenas no terceiro movimento nós os utilizamos. Devido a uma demora na fabricação dos sensores, com algumas peças importadas da China, o que fez com que fossem necessários meses para elas chegarem, nós começamos a ensaiar e construir a obra sem a utilização deles. Fizemos os dois primeiros movimentos sem sensores, pensando em inseri-los depois. Mas o fato é que os movimentos se

estruturaram de uma maneira que ficou difícil inserir esses dispositivos. Decidimos então deixar os sensores para o último movimento.

O uso de sensores é uma novidade. Os integrantes da obra ficaram deslumbrados quando a tecnologia começou a funcionar completamente, como quando alguma novidade aparece e atrai nossa atenção por não ser algo comum em nosso cotidiano. Quando as performers colocaram os sensores, fazendo com que seus movimentos corporais pudessem agir sobre o som e a imagem, tiveram a sensação de que as possibilidades dos seus corpos foram ampliadas, tornando os sensores como extensões dos mesmos.

Nossa ideia primeira é que não houvesse nenhum tipo de uso didático dos sensores, como demonstração de tecnologia para o público, já que vimos esse didatismo sendo utilizado em outros trabalhos artísticos. No entanto, *Oroboros* é uma obra que foi criada para estar sempre em processo, não é uma obra fechada, podendo agregar novos elementos e excluir outros. Pelo tempo que tínhamos para a apresentação, o terceiro movimento foi o que menos pudemos desenvolver e fomos incorporando à estrutura o que foi sendo criado no ensaio a partir do dispositivo-conceito de rizoma. Nós sabemos que ainda temos que desenvolver melhor esse trecho final da obra, mas decidimos apresentá-lo.

Caímos no início desse movimento na vontade de demonstração mais didática da tecnologia, mesmo que essa demonstração estivesse conectada aos conceitos da obra. Como a narrativa seria a representação da história do corpo e sua transformação ao longo do tempo, a utilização de sensores na última parte dando início à digitalização é a atualização dessa história, trazendo a possibilidade dos sensores serem considerados uma extensão dos corpos orgânicos. O sensor funciona como interface de comunicação entre os movimentos corporais e os computadores. O corpo é hackeado pelos computadores através desses artefatos, já que seus movimentos se transformam em informação digital. Ao mesmo tempo os movimentos corporais modificam o som e a imagem gerados por esses mesmos computadores.

Figura 20 - Ensaio *Oroboros*, 2019

Foto: Lais Domingues

De início pensei em fazer dos sensores uma expressão dessas possibilidades do corpo orgânico e múltiplo. Tínhamos a ideia de ocultar os sensores e trabalhar com um ilusionismo para demonstrar figurativamente a potência desse corpo. Meu objetivo primeiro, não só nessa obra como no que denominei acima de *Trilogia do Corpo*, é o estudo do mesmo. No entanto, por questões técnicas esses sensores ficaram difíceis de ocultar, e decidimos também que era melhor quebrar esse ilusionismo e mostrar os sensores, numa perspectiva de que o processo do fazer artístico é relevante para obra de arte. O uso dos sensores à mostra trouxe uma releitura dos usos dessa tecnologia, trazendo novas perspectivas que não foram aprofundadas e que não estavam presentes na ideia inicial da obra e na pesquisa dessa dissertação, focada no conceito da multiplicidade corporal. Esse estudo terá que acontecer em outro momento, enfatizando e desenvolvendo o conceito de cyborg - o corpo orgânico e a máquina fazendo parte de uma mesma unidade, os sensores funcionando como próteses. Quais os limites entre o corpo e o que a utilização de novas tecnologias que o hackeiam ou estão acopladas a eles trazem como consequência para os seus conceitos são questões a serem refletidas posteriormente.

Entendo esse hackeamento dos corpos como um acesso a informações geradas pelos próprios corpos, informação analógica que instantaneamente se transforma em digital pelos sensores e podem ser utilizadas com diversas funções. No caso da obra, essas informações são utilizadas para modificarem via OSC (OpenSound Control - que é um protocolo de comunicação entre artefatos digitais),

parâmetros de som e imagem pré-selecionados pelos artistas. Utilizamos os sensores giromin (giroscópio e acelerômetro) e o de luz.

Se pensarmos no corpo estendido para além do orgânico, os sensores, como as ferramentas criadas pelos seres humanos, se tornam extensão do próprio corpo. Segundo João Tragtenberg, em entrevista concedida para a escrita dessa dissertação:

Então nesse caso acredito que o giromin traz mais do que um significado pra temática da obra, vejo a ferramenta como uma extensão natural do meu corpo, que me faz pensar de novas maneiras e fazer coisas que eu não faria com meu corpo orgânico.

Se esses dispositivos tecnológicos, como atesta João, são extensão dos nossos corpos - como os celulares por exemplo - entender o seu funcionamento, dominar as tecnologias que nos chegam e subvertê-las criando novas possibilidades para elas, se torna uma ferramenta para se alcançar uma maior autonomia e conscientização do uso de dispositivos que modificam diariamente nossas vidas.

No desenvolvimento do último movimento, o teste dos sensores como um desfrute tecnológico se dilui e as performers começam a utilizá-los como algo já incorporado em suas coreografias. Houve a meu ver uma interação de fato entre as linguagens, já que o corpo modificava o som e a imagem - que atuavam de forma reativa a esses movimentos - no entanto, ao mesmo tempo, para que as performers compusessem a música e os vídeos da maneira que desejavam, seus movimentos tinham que acontecer com uma certa característica. Por exemplo, quanto mais os braços das performers se levantavam e chegavam próximos a luz, a intensidade do filtro de granulação aumentava até que a estrutura musical se transformava em noise.

No som, utilizamos filtros de granulação, delay (diminuição da velocidade) e mudança de tom (pitch shift), como parâmetros a serem modificados pelos movimentos das performers. Coletamos pedaços de músicas de diferentes estilos e épocas, da música clássica ao passinho, conhecidas, populares, inéditas, e as reproduzimos. Com o giro das performers e a aproximação da luz, esses filtros desconstruíam a estrutura da música até ficarem irreconhecíveis e depois reconstruíam sua estrutura novamente, ou iam se transformando em outro tipo de música, num mosaico de colagens de fragmentos processados pela obra *Oroboros*. Isso se comunica com o conceito geral da performance de reutilização de materiais

em outros contextos, modificados, modulados por outros agentes, que transformam o uso dessas estruturas agregando outros significados a eles. Também quisemos sobrepor o desenho da superfície do rizoma à construção desse movimento. Partindo de trechos compostos por outras pessoas em outros contextos, a obra modifica de diferentes modos aquela pré-construção, operando sobre ela e podendo transformar de maneiras diversas seus desenhos, reconstruindo-o, mudando a textura, os tons, granulando os sons e as imagens, que iam se transmutando já em outro trecho, com outro estilo musical, de outros tempos históricos, sobrepondo passado e presente, processados e atualizados. Em cada apresentação, esses desenhos rizomáticos mudavam, se refaziam, característica essa própria ao conceito. Eram camadas sobre camadas, reconstruídas, deslocadas, desterritorializadas, sem um centro específico, partindo de uma linha e se ramificando para se juntar a outra, vindo de outro contexto, que se sobrepunham para formar já uma terceira coisa, em diversificação e multiplicidade.

Ainda estamos no caminho de desenvolvimento dessa movimento. Noto que não chegamos a uma execução dele que nos fosse satisfatória, exigindo mais ensaios e apresentações para entender essa parte e a melhor forma de usar os dispositivos tecnológicos. No entanto, trabalhar com a tecnologia dos sensores me instigou a pesquisá-los mais por notar que realmente estamos no princípio do entendimento da relação arte e sensores e do desenvolvimento da tecnologia. Pude entrever uma ampliação de possibilidades de atuação dos sensores em obras artísticas. Há ainda muito a ser experimentado e vale a pena errar por esse caminho.

4.3 ENCONTROS: UMA REDE DA ARTE NO RECIFE QUE UTILIZA FERRAMENTAS DE INTERAÇÃO EM SUAS OBRAS

Há uma rede já constituída em Recife de artistas que trabalham com esses dispositivos de interação. É uma tecnologia que está começando a ser desenvolvida na cidade, com algumas obras sendo criadas. Para fazer o mapeamento desses usos, fiz entrevistas com Flávia Pinheiro, uma das mais expoentes performers residentes na cidade; com Ricardo Scholz, doutor em Ciências da Computação, desenvolveu em seu doutorado um software chamado *Marine* que propicia a interação entre as linguagens através do uso de sensores; João Tragtenberg, formado em física, desenvolvedor de dispositivos de interação e integrante do *Batebit Artesania Digital*;

Kildery Iara, formada em Dança pela UFPE, uma das performers mais atuantes no Recife, dirigiu o espetáculo *Por onde andam os porcos* apresentado no final de 2019 na Galeria Janete Costa, uma performance que envolve o uso de várias tecnologias.

Flávia Pinheiro trabalha desde 2012 com dispositivos que propiciam interação entre movimento do corpo e objetos, projeção de imagem ou som. Seu primeiro trabalho com dispositivos, em parceria com o artista argentino Leandro Oliván, é uma instalação chamada *Aires de Cambio*, apresentada na Fundación Telefónica em Buenos Aires, em que os movimentos dos espectadores na sala fazem com que ventiladores funcionem.

Na trilogia *Diafragma*, também com Leandro, Flávia trabalha a relação do corpo com dispositivos tecnológicos. Na segunda performance dessa trilogia, *Diafragma: Ensaio sobre a Impermanência*, um conjunto de partículas projetadas em uma tela reage aos movimentos de Flávia, se dispersando ou se atraindo, acompanham a performer no espaço. É utilizado o sensor Kinect, originalmente utilizado em videogames, que mapeia em tempo real os movimentos corporais, permitindo o uso dos dados xyz traduzidos para algum parâmetro dessas partículas no software utilizado.

Figura 21 - Diafragma: Ensaio sobre a Impermanência, 2016



Fonte: <https://cargocollective.com/flaviapinheiro/Diafragma-Ensaio-sobre-a-Impermanencia>

Flávia propõe em seu trabalho uma utilização que problematiza o uso de dispositivos tecnológicos não só em suas performances como no cotidiano. Segundo

ela, em entrevista cedida para essa dissertação, os usos de dispositivos tecnológicos digitais nos seus trabalhos são contemporaneizados com a digitalização atual dos corpos. Nossas percepções, movimentos, presença, vontades se tornaram mensuráveis, processados por algoritmos que podem utilizar esses dados digitais de várias formas; por exemplo, calculando que tipo de propaganda deve aparecer na timeline do usuário nas redes sociais, através de nossas curtidas ou do que escrevemos na rede. As tecnologias digitais já estão presentes em praticamente todos os espaços, funcionando todas as horas do dia. A utilização dos celulares pessoais geram dados com informações diversas sobre nosso cotidiano, tais como localização, busca de produtos, de termos, de livros, mapeando e traçando um perfil do usuário. Nossos corpos se tornaram hackeáveis, passíveis de serem mensurados por dados digitais, que são disponibilizados para quem tiver interesse e capital para comprá-los. O mercado de dados de usuários já é bastante lucrativo e dinâmico hoje em dia.

Repensar o uso dessas tecnologias, hackeando e transformando suas funções, descobrindo seus mecanismos, se torna uma ferramenta política para que não sejamos dominados inconscientemente por elas mais do que já somos, propondo uma reflexão do uso de tais artefatos. Segundo Flávia,

Quando não somos produtores de tecnologia, somos consumidores e isto nos deixa vulneráveis a pensar o mundo do outro. O uso de ferramentas e de tecnologias lúdicas contém uma carga moral e herda a visão de mundo de seus produtores. Nenhum objeto é desprovido de história e modos de pensar e é por isso que somos críticos da sua utilização e tentamos desvendar os seus mecanismos operatórios.¹⁰

Flávia portanto problematiza o uso desses dispositivos tecnológicos na arte como simples ferramentas para se atingir algum objetivo, politizando esse uso. Em vez de simples consumidores de objetos, que carregam uma ideologia, a arte deveria subverter essa lógica de hackeamento dos nossos corpos, para hackear e desenvolver essas tecnologias que nos chegam, dominando-as e propondo outros usos para que não sejam simples objetos de consumo.

Em *Oroboros* usamos os sensores giroscópio, acelerômetro e sensores de luz. Um dos usos cotidianos do sensor de luz é acender as luzes dos postes quando anoitece. Colocamos no punho das performers esses sensores para que quando elas os aproximarem da luz, filtros fossem acionados tanto no som quanto na imagem,

¹⁰ Entrevista concedida à revista digital 4ª Parede.

modificando-os. O giroscópio é utilizado em celulares para que quando movamos o celular da vertical para a horizontal a tela acompanhe o movimento. Colocamos esse no tórax das performers. Uma de suas funções é que quando elas girem uma das imagens projetadas também girem em seu eixo e a música tenha seu tempo desacelerado o que provoca um ambiente onírico, pela estranheza que causa ao som com o tempo lento e a performer girando no espaço.

Fazer então uso da tecnologia dos celulares, hackeando e modificando esses usos, para sua utilização em uma performance que inclusive problematiza os celulares como sendo um instrumento de controle do poder estabelecido, subverte essa lógica e abre uma brecha numa sociedade que cada vez mais está vigiada e controlada em seus mínimos detalhes através desses mesmo celulares, câmeras e redes sociais, entre outras tecnologias.

Figura 22 - Apresentação *Oroboros*, 2019



Foto: Lais Domingues

Esses sensores utilizados em *Oroboros* foram fabricados em 2019 por João Tragtenberg, que há 6 anos desenvolve a tecnologia. João desenvolveu sensores para vários projetos da cidade do Recife, com Helder Vasconcelos, Kildery Iara, o grupo Patchka, entre outros. João já criou instrumentos musicais, pisos interativos, sensores de movimento e de luz.

Recentemente apresentou uma performance, sendo ele mesmo o performer, chamada *Gira*¹¹, em que os sensores movimentam o som e acendem refletores de luz posicionados no chão do espetáculo. Enquanto João se movimenta, os refletores

¹¹ Registro em vídeo disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=gAzkibwCDwM>

acompanham seu giro, acendendo e apagando, e a velocidade da música, o timbre, as alturas das notas musicais acompanham o movimento do corpo, sendo modulados se seu tronco está frontalmente curvado, em pé, inclinado lateralmente, ou dependendo da velocidade do giro. A interação sensores-corpo é bastante visível e a resposta da luz e do som é instantânea provocando uma percepção da potência desse corpo que tem esse poder de modificar o que está fora dele, com um certo tipo de ilusionismo propiciado pelos sensores. Mas a discussão vai além desse caráter de ilusionismo, porque a questão do sensor como sendo ou não extensão do corpo determina se isso seria ilusionismo ou expansão corporal humana.

Figura 23 - Apresentação *Gira*, 2019



Fonte: Frame de registro em vídeo.

Para João, a utilização desses sensores amplia as possibilidades do corpo tornando-os uma extensão dos mesmos, mais do que apenas um dispositivo tecnológico. O giromin é o nome dado por João ao sensor desenvolvido por ele. Ele afirma que o uso desses dispositivos aproxima as linguagens de uma maneira que antes não era possível. Seu maior interesse é a interação entre o som e os movimentos corporais. O uso desses dispositivos permite que o performer ou dançarino crie a música de acordo com os seus movimentos, numa fusão da habilidade da dança com a música.

Ricardo Scholz criou duas obras com sensores, *3 catástrofes para o prazer*, em 2017, e *materia animata*, em 2018. Nas duas obras Ricardo utiliza o sensor de movimento Kinect com um software desenvolvido por ele em seu doutorado em

Ciências da Computação, o *Marine*. Na primeira, Ricardo trabalha com 4 performers, Daniel de Andrade Lima, Heitor Dutra, Luíza Lira e Sofia Galvão, que realizam solos com os dispositivos de interação proporcionando essa micro-comunicação com a imagem e com as luzes. Ricardo em uma entrevista concedida para essa dissertação, explica como se dá o uso das tecnologias nessas obras:

No que diz respeito às incorporações tecnológicas, no primeiro solo, "miocárdio", a intensidade de luminárias é controlada pela proximidade da performer com cada luminária, com diferentes sensibilidades. No segundo solo, "bim bom", nós trabalhamos a interação considerando o plano em que o performer estava (alto, médio, baixo), trocando pedaços de imagens projetadas no solo e/ou aplicando efeitos de pixelamento nelas. No terceiro solo, "projeto melancia", dois marcadores virtuais foram colocados no palco e mudavam aleatória e respectivamente a iluminação e a sonorização, quando a performer ficava por mais de 2 segundos sobre eles. Por fim, no quarto solo, "nunca fomos humanos!!1!", em um primeiro momento, usamos um esqueleto que espelhava os movimentos do performer, e em um segundo momento, o performer interagia com um sistema de partículas, que mudava de comportamento em vários momentos, incluindo o comportamento da física gravitacional ou uma "chuva" que reagia à quantidade de movimento do performer no palco.

Nessa primeira obra, a experimentação tecnológica está no cerne da criação da obra, já que testar as possibilidades dessas interações foi o motivo que desenvolveu a mesma. O processo de experimentação artística também é uma etapa essencial no desenvolvimento das linguagens artísticas.

Figura 24 - Apresentação *3 catástrofes para o prazer*, 2017



Foto: Caranguejo Produtora

Temos que passar por esse desenvolvimento do domínio da tecnologia, do aprendizado do uso dos sensores, apresentando já esses resultados para que em uma segunda etapa se consiga acoplar o uso desses dispositivos tecnológicos como um acessório à expressão artística. Nesse primeiro momento, é descoberta a possibilidade que essa tecnologia nos traz. Os artistas que trabalham diretamente com o manejo dessa tecnologia em Recife concordam que ainda estamos em uma fase inicial desses usos, entendendo as possibilidades tecnológicas e artísticas dos sensores, como afirma Ricardo nessa mesma entrevista:

Ao longo da pesquisa, fui notando o potencial poético enorme que se escondia sob as tecnologias de sensores, e como isso era (e ainda é) subutilizado (inclusive nas minhas obras). Notei como estamos em um estado tão incipiente de desenvolvimento poético com relação às tecnologias digitais de sensores (as ditas "interativas"). Assim, por acreditar que os sensores estarão nos palcos do futuro como a iluminação elétrica está nos palcos de hoje, me sinto motivado a criar artisticamente dentro desse recorte tecnológico, discutindo-o também em meio às outras discussões artísticas, filosóficas e políticas que me atravessam.

Na segunda obra, *materia animata*, Ricardo já propõe outra utilização dos sensores, colocando a interação que os sensores propiciam como possibilitador da discussão filosófica da obra, que consiste em uma instalação de luzes em que a presença e a distância entre os espectadores e as lâmpadas no espaço modificam a intensidade das mesmas.

Figura 25 - Instalação *materia animata*, 2018



Foto: Ricardo Scholz

Os dispositivos tecnológicos permitem esse movimento na intensidade da luz.

Segundo Ricardo:

Refletir sobre a absurda fronteira entre matéria inanimada e matéria animada nos incita a questionar nossas origens singulares, como sujeitos. A instalação *materia animata* opera em meio a essa fronteira. Propondo um ambiente composto por dispositivos sujeitos à aleatoriedade, mas que também adquirem *spiritus vitae* pela interação humana, a vida aqui é tensionada, tomada como fato estranho, desde seus aspectos materiais.

Esse desenvolvimento no uso dos sensores é o esperado, já que depois de ter dominado a tecnologia melhor, de ter experimentado o seu uso, refletimos sobre o que o sensor significa, o que significam aquelas possibilidades, além de causarem um certo tipo de ilusionismo que em um primeiro momento gera nas obras algo de entretenimento.

Kildery Iara participou de duas obras em que o uso de tecnologias tem papel mais evidente, *Oroboros* e *Por onde andam os porcos*. Nessa última, assina a direção. Em outras duas obras, o uso da tecnologia é um artefato mais técnico e funcional. Em uma delas, *Great Fake* (2017), Kildery trabalha com projeção de imagem, sendo este cenário para a performance. Em *Pontilhados* (2016), espetáculo de dança itinerante do Grupo Experimental, do qual Kildery fazia parte, utiliza rádios com fones de ouvido e um transmissor para transmitir a trilha sonora para os espectadores, ferramenta que o grupo encontrou para que as pessoas pudessem ouvir a música caminhando já que a obra percorre um itinerário pelas ruas do Recife Antigo.

Já em *Por onde andam os porcos*, o uso da tecnologia “cria camadas de sentido, a presença do dispositivo faz ele virar um personagem dentro do trabalho”, segundo a própria Kildery em uma entrevista concedida para esta dissertação. Na obra, são utilizados: um drone, sensores de movimentos e lanterna de leds. O drone e os leds expressam “a vigilância, a eterna presença da vigilância, o medo onipresente que a gente tem, que está muito pautado na tecnologia”, afirma Kildery. O drone sobrevoa a cabeça das performers em um dado momento, interagindo com elas, seja perseguindo-as, ou acompanhando o movimento dos corpos, em uma coreografia. Capta imagens durante o espetáculo e no seu fim as imagens são projetadas na parede do ambiente, ainda durante a apresentação.

Figura 26 - Apresentação *Por onde andam os porcos*, 2019

Fonte: Frame do registro em vídeo

Uma das lanternas de LED utilizada é um fecho de luz vermelha, uma linha de luz que se movimenta pelo espaço escuro, como um laser que procura os indivíduos, escondidos atrás de tipos de escudos formados por um material fosco. Fazem uma vistoria pelo espaço, tentando encontrar aqueles corpos resistentes.

Os sensores de movimento, por sua vez, são utilizados para que as performers possam interferir na trilha, criando composições. A obra também utilizou o giromin, criado por João Tragtenberg. Nesse momento, as performers giram no escuro com apenas uma lanterna de led branco-azulada saindo de suas cabeças. Seus giros modificam alguns filtros sonoros. A potência do corpo modifica os sons do ambiente. A cor das luzes tem como referência as utilizadas em hospitais, farmácias, shopping, lugares assépticos. Os giros são a eterna rotina de acordar, trabalhar, comer, dormir. A interferência dos corpos na música é a insurgência, uma ruptura do cotidiano a serviço do capitalismo. Os sensores são próteses do corpo, fazem parte dele, propiciam essa resistência, segunda a leitura de Kildery.

Figura 27 - Apresentação de Por onde andam os porcos, 2019



Foto: Rhaiza Oliveira

A obra é uma distopia futurista, então a questão da presença da tecnologia como vigilância é central, é a sociedade de controle em que vivemos, mapeada pelo Estado e pelos conglomerados empresariais a todo momento através de câmeras de segurança, tecnologias de reconhecimento facial e uso da rede. Nesse caso, a problematização sobre a tecnologia é a vigilância que as mesmas podem propiciar ao poder estabelecido, se aproximando das questões levantadas por Flávia Pinheiro sobre o hackeamento dos nossos corpos.

Os questionamentos desses usos já estão sendo postos pelos quatro artistas entrevistados. João e Ricardo consideram os sensores como expansão do corpo. Experimentar suas possibilidades seria expandir a possibilidade do corpo humano, um possível cyborg composto pelo organismo e por tecnologias acopladas. Flávia Pinheiro segue uma discussão diretamente política, que é o hackeamento dessas tecnologias como um enfrentamento ao hackeamento do nosso corpo praticado pelo poder estabelecido nas sociedades de controle. Propõe uma subversão do uso dessas tecnologias utilizadas por várias empresas, como fabricantes de celulares, empresas de segurança, em um contexto de criação artística, que muitas vezes contesta esse mesmo controle. Entender o uso para não sermos apenas sujeitos passivos, consumidores de tecnologia. Kildery Lara reproduz a tecnologia na obra como instrumento de controle e vigilância por um agente que não se apresenta como personagem, está presente unicamente através do drone e do led, como uma

vigilância sem rosto, mas eficaz e efetiva. O personagem é a própria vigilância. No caso dos sensores na obra, são utilizados como próteses potencializadoras dos corpos, permitindo que aqueles corpos dançantes possam interferir na trilha musical.

O uso das tecnologias de interação nas artes está cada vez mais comum entre os artistas de Recife, formando-se uma rede de troca entre esses artistas. É notável que em alguns anos de realizações, os próprios artistas já desenvolveram e pensaram mais esses usos em suas obras, inclusive problematizando a tecnologia em si, visto que não há como não o fazê-lo estando inseridos na sociedade em que vivemos, onde o uso da tecnologia serve muitas das vezes a um propósito de vigilância de um poder estabelecido. Estamos nos apropriando da tecnologia atual, no entanto questionando a forma desses usos pelos governos, empresas e por nós mesmos, para que não estejamos simplesmente reproduzindo uma lógica de domínio.

5 CONCLUSÃO

Pediram-me para escrever uma apresentação a partir do corpo em uma cadeira do mestrado, e assim escrevi: “Vou me apresentar como corpo, tentando entender como me vejo a partir dele. Sendo corpo, eu não tenho nome, porque sou algo quase indefinível, difícil de restringir em adjetivos e substantivos. Apesar de os tempos me atravessarem, estou fincado no presente, múltiplo no instante. Quanto mais presto atenção ao presente do corpo, mais percebo a sua diversidade, percepções, as suas vontades, sensações e variações. Quando começo a dizer eu sou..., já relativizo, sem conseguir achar um nome ou adjetivo preciso, ou até estável. As definições vão constituir minha persona, dizendo quem sou à sociedade, mas meu corpo me diz: você é corpo, por isso complexo, variável, sensível. A linguagem escrita, a racionalidade apenas o tangenciam, sem poder abarcar sua totalidade.”

Essa experiencição do corpo é o que guiou tanto meus estudos sobre o tema como minha criação artística durante os últimos anos. Me parece uma temática inesgotável, visto que é tão complexa e difícil de definir que sempre surgirá um novo olhar. Falar sobre o corpo é falar sobre a vida, sobre o ser humano e nenhuma ciência conseguirá abarcar todo o conhecimento que se pode ter acerca disso. Sempre haverá alguma perspectiva ou experiência a serem descobertas.

Entendo *Oroboros* como um divisor de águas, um ponto de virada. A obra e essa dissertação fecham um ciclo, mas já com possibilidades de abertura de outros, porque durante o desenvolvimento e estruturação da obra e da escrita, novos questionamentos já começam a ser apontados, abrindo outras veredas artísticas e de pesquisa. A temática do corpo centrado nele mesmo poderá fazer parte de novas obras e estudos, mas não como foco principal, já que em *Oroboros* passo a pesquisar o corpo em contato com outros corpos, inserido em um determinado contexto social, histórico e político, influenciado por uma sociedade estruturada através de um controle difuso e ininterrupto. Nesse momento delicado em que vivemos, em que o pensamento de extrema direita assoma e assombra sem escrúpulos, ceifando direitos já adquiridos, é um dever de artistas e pesquisadores repensar os rumos da sociedade cujo caminho estamos construindo.

Além disso, o uso de sensores suscita outras questões sobre a temática do corpo: a perspectiva trazida pelos outros artistas entrevistados de como os sensores podem ser uma extensão dos corpos dos indivíduos. Eu nunca havia pensado dessa

maneira, vendo-os somente como acessórios, mas isso abre uma possibilidade de leitura dos corpos que ainda tenho que me aprofundar. Se os sensores são extensões do corpo, assim também são o celular e as ferramentas que usamos. São questões que trazem consequências e possibilidades de leitura.

No começo da criação de *Oroboros*, pensei em usar os sensores ocultos nas performers, criando uma espécie de ilusionismo para retratar uma interação sutil que o corpo tem com o ambiente. Queria exprimir as potencialidades do corpo orgânico. Mas de certa forma esse ilusionismo me incomodava. Então decidi mostrar o processo, deixar os fios e o dispositivo aparecendo. A representação das potencialidades do corpo através dos sensores não me interessou mais, já que a imersão sensorial em *Oroboros* passou a ser mais importante do que qualquer narrativa. O meu objetivo final era que a obra provocasse intensidades, mais do que entendimento e interpretação e esse foi o intuito que me guiou na construção criativa, fazendo da obra o CsO deleuziano, por onde perpassam todas as intensidades, sem representações, só vivências e experimentações.

A criação da obra *Oroboros* me instigou a seguir estudando o uso dos dispositivos de interação na arte, por conseguir entrever as diversas possibilidades ainda não exploradas de concretização do uso dos mesmos. Me instigou a estudar sua programação e fabricação entendendo melhor como esses dispositivos funcionam e como estão inseridos no nosso cotidiano. Somos muitas vezes refém de certas tecnologias, usadas em prol de governos ou conglomerados empresariais com um viés anti-democrático. Questionar esses usos e tentar dominar sua tecnologia faz com que resistamos a cair em uma submissão inconsciente e possamos de alguma maneira fazer frente a esse domínio.

Há ainda um longo caminho a ser trilhado no desenvolvimento dos sensores nas artes. A pesquisa do uso de dispositivos digitais permitindo a interação entre as linguagens artísticas é recente e ainda não conseguimos enxergar o seu limite. Cada vez que pesquisamos, mais possibilidades se abrem. Já havia usado o sensor Kinect - fabricado pela microsoft para uso em videogames - na obra *Corpo Imaginário*, em que a utilização do sensor agregou uma nova técnica para a estética desejada e contribuiu para o conceito artístico. No entanto, em *Oroboros*, nós fabricamos nossos próprios dispositivos, programando-os de uma maneira mais livre de acordo com os nossos desejos, o que permitiu ampliar suas possibilidades de uso.

Cada vez mais os artistas vão conhecendo os sensores, descobrindo suas potencialidades. Ainda poucos trabalham com sensores em Recife, no entanto essa rede já vem se formando e as pessoas que começam a utilizá-los estão trocando informações ou produzindo alguma obra juntos. A tendência é que essa rede seja fortalecida na cidade e que haja um desenvolvimento dessa área de arte e tecnologia que utiliza dispositivos de interação. Recife já tem uma cultura artística bastante enraizada e um polo de tecnologia que só se expande nas últimas décadas. Essa junção desses dois polos, a arte e a tecnologia, já começa a acontecer. É provável que essa relação se estreite mais e possamos desenvolver um polo forte de arte-tecnologia, ampliando as pesquisas e possibilidades de realização artística.

Perguntei-me qual era o interesse para a ciência, para a arte e para academia de se fazer uma pesquisa que envolve um processo de criação artístico, focado em uma obra. No entanto, pensando em uma rizoma, essa criação está conectada com diversos conceitos, autores, vivências, buscas e descobertas, que os entrecruza mapeando assim um processo criativo, conectando com obras de outros artistas em Recife e pensadores de diversas partes do mundo. O que tentei desenhar aqui foi uma rede de conexões, construída por linhas diversas.

A criação artística é uma das atividades que mais me motiva. A pesquisa teórica potencializou a criação, ampliou minhas perspectivas acerca de arte, política e filosofia, fazendo com que fossem aprofundados os temas que pesquiso há anos: corpo, arte e tudo o que os envolve. Quanto mais me aprofundo nas temáticas centrais desenvolvidas aqui, mais se abrem possibilidades tanto de pesquisa como de criação artística. Portanto, a finalização dessa pesquisa é apenas um meio, pois o processo de ampliação desses estudos segue sem um limite visível.

REFERÊNCIAS

BORGES, J. L. Obras completas de Jorge Luis Borges, volume 1. São Paulo: Globo, 1999.

BOURRIAUD, N. Estética Relacional. São Paulo: Martins, 2009.

CITIZENFOUR. Direção: Laura Poitras. Participantes: Edward Snowden, Glenn Greenwald, William Binney, Jacob Appelbaum, Ewen MacAskill, Jeremy Scahill, M. Margaret McKeown, Kevin Bankston, Harry Pregerson, H. Thomas Byron, Michael Daly Hawkins, Jonathan Man, Robert Tibbo, José Casado, Roberto Kaz, Julian Borger, Paul Johnson, Nick Hopkins, Julian Assange, Marcel Bosonnet, Wolfgang Kaleck, Ben Wizner, William Bourdon, Gonzalo Boye, Carsten Gericke, David Miranda, Ladar Levison, Marcel Rosenbach, Rainer Staudhammer, Lindsay Mills. Produção: Praxis Films, Participant, HBO Documentary Films. 114min. Son., color., digital.

COMO OS DADOS DE MILHÕES DE USUÁRIOS DO FACEBOOK FORAM USADOS NA CAMPANHA DE TRUMP. BBC BRASIL, 2018. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-43705839>. Acesso em: 29 jun. 2019.

DELEUZE G. & GUATTARI, F. Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia 2, vol.1. São Paulo: Editora 34, 1996.

DELEUZE G. & GUATTARI, F. Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2, vol. 3. São Paulo: Editora 34, 1996b.

DELEUZE G. & GUATTARI, F. O Anti-Édipo. São Paulo: Editora 34, 2011 (2 Edição)

DELEUZE, Gilles. Conversações. São Paulo: Ed. 34, 1992.

FOSTER, Hal. O retorno do real: a vanguarda no final do século XX. São Paulo, Ubu Editora, 2017.

FOUCAULT, Michel. História da sexualidade 1; a vontade de saber. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.

FOUCAULT, Michel. História da sexualidade 2; o uso dos prazeres. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1984.

FOUCAULT, Michel. Microfísica do poder. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2017.

FOUCAULT, Michel. O corpo utópico, as heterotopias. São Paulo, n-1 Edições, 2013.

FOUCAULT, Michel. Vigiar e punir: nascimento da prisão. Petrópolis, Vozes, 1987.

GREINER, Christine. O corpo: pistas para estudos indisciplinados. São Paulo: Annablume, 2005.

HARAWAY, D. Manifesto Ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: Tadeu, T.(Org.) Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

JACQUES, Paola Berenstein. Estética da ginga: a arquitetura das favelas através da obra de Hélio Oiticica. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

NIETZSCHE, F. Assim Falou Zaratustra. Um livro para todos e para ninguém. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

OS MENINOS NÃO SE VESTIRAM SEMPRE DE AZUL, NEM AS MENINAS DE ROSA. ELPAIS BRASIL, 2019. Disponível em:

https://brasil.elpais.com/brasil/2019/01/04/estilo/1546614596_209570.html.

Acesso em: 8 de nov. 2019.

PINHEIRO, Flávia. “QUEREMOS DESVENDAR AS CAIXAS-PRETAS DO COTIDIANO” – ENTREVISTA – COLETIVO MAZDITA. 4ª Parede, 10 de Abril de 2015. Entrevista concedida a Márcio Andrade. Disponível em <http://4parede.com/queremos-desvendar-as-caixas-pretas-do-cotidiano-entrevista-coletivo-mazdita/>.

RANCIÈRE, J. O espectador emancipado. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

SAFATLE, Vladimir. O circuito dos afetos: corpos políticos, desamparo e o fim do indivíduo. Belo Horizonte, Autêntica Editora, 2016.

TOTEM. In: DICIONÁRIO Brasileiro da Língua Portuguesa. São Paulo: Editora Melhoramentos Ltda, 2019. Disponível em:

<http://michaelis.uol.com.br/busca?id=KPGwY>. Acesso em 8 nov. 2019.

UNO, Kuniichi. A gênese de um corpo desconhecido. São Paulo: n-1 edições, 2012.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. Metafísicas canibais: Elementos para uma antropologia pós-estrutural. São Paulo: Cosac Naify, 2015.