

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
DEPARTAMENTO DE ARTE DRAMÁTICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS
NÍVEL MESTRADO
PROCESSOS DE CRIAÇÃO CÊNICA

ROBERTA SAVIAN DA ROSA

IS@.Coreo:

Processos_de_mediação/interação_tecnológica_de_uma_bailatriz_latino-americana

Porto Alegre, 04 de Dezembro de 201

CIP - Catalogação na Publicação

Savian da Rosa, Roberta
IS@.Coreo: Processos de mediação/interação
tecnológica de uma bailatriz latino-americana /
Roberta Savian da Rosa. -- 2017.
161 f.
Orientadora: Inês Alcaraz Marocco.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de
Pós-Graduação em Artes Cênicas, Porto Alegre, BR-RS,
2017.

1. Composição em Tempo Real. 2. Performance. 3.
Dispositivos tecnológicos. 4. interatividade. I.
Alcaraz Marocco, Inês, orient. II. Título.

ROBERTA SAVIAN DA ROSA

IS@.COREO:

**Processos_de_mediação/interação_tecnológica_de_uma_bailatriz_latino-
americana**

Memorial reflexivo apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes Cênicas, com área de concentração em Processos de Criação Cênica.

Orientadora: Prof^a. Dra. Inês Alcaraz Marocco

PORTO ALEGRE/RS 2017

ROBERTA SAVIAN DA ROSA

IS@.Coreo:

Processos_de_medição/interação_tecnológica_de_uma_bailatriz_latino-americana

Memorial reflexivo apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes Cênicas, com área de concentração em Processos de Criação Cênica.

Aprovada em Viamão, 05 de outubro de 2017

Prof. Dr. Airton Tomazzoni – (PUC-RS)

Prof. Dr. João Carlos Machado (DAD - UFRGS)

Profa. Dra. Mônica Dantas – (PPGAC-UFRGS)

PORTO ALEGRE - BRASIL

Em memória de Amélia Vargas Savian

Agradecimentos:

À minha mãe Elaine e ao meu pai Roberto, por tornarem tudo possível.

À minha orientadora, Inês A. Marocco, pela confiança e pela oportunidade oferecida de vivenciar a *observação-participante* em sala de aula através do Estágio Docente.

Aos professores sensíveis e potentes que, nos componentes curriculares ligados ao PPGAC, PPGAV, PPGCOM, PPGIE e PPGEDU, me desacomodaram e instigaram novas respostas a velhas perguntas: Inês A. Marocco, Marta Isaacsson, Patricia Fagundes, Silvia Balestreri, Suzy Weber, Vera Bertoni dos Santos, Ludovic Fouquet, Kent Sjöström, Luiz Achutti, Alexandre Rocha da Silva, Dante Barone e Paola Zordan.

À Banca de Qualificação, pelas colaborações na prática e escrita deste memorial: Airton Tomazzoni, por incentivar a confiança no meu passado; Mônica Dantas, por manter-me atenta ao presente e Chico Machado, por provocar pensamentos de futuro.

Aos artistas-pesquisadores Adriana Dal Forno, Júlio York e Patrícia Unyl, por nossas conversas esquizoanalíticas desdobrando *vidArte* no contexto acadêmico.

Aos alunos da disciplina Fundamentos do Encenador, parceiros do meu Estágio Docente. Observá-los em processo criativo estimulou novas maneiras de abordar minha prática artística.

À Capes/cnpq, pelo estímulo à pesquisa, determinante para a completa exclusividade na entrega à essa investigação.

Aos Funcionários e Servidores da UFRGS, em especial aos ligados ao PPGAC.

À Guenther Andreas, meu companheiro de *VidArte*, por ser um interlocutor amoroso, atento, participante e por compartilhar o rancho do Véio Cosme, onde foi possível constituir um estúdio de trabalho (CasAteliê) para executar esta pesquisa.

À Renata Savian da Rosa, pela amizade, escuta atenta e apoio em todos os momentos desta "*longa estrada da vida*" e por provocar sempre o *devir-minoritário* nas nossas reflexões sobre processos artísticos.

Ao Guilherme Fuhr, meu querido cunhado, por compartilhar seu devir-índio no meu clã familiar e ensinar-me palavras em *guarani*, provocando assim o processo iniciático de *decolonização* do meu pensamento. *Ha'evete*, por sua dedicação na luta indigenista no Rio Grande do Sul !

Aos artistas Analívia Cordeiro, Akemi Takeya, Mark Coniglio e Elaine Savian, por compartilharem comigo algumas "notas" de seus processos criativos.

E, por último, ao Partido dos Trabalhadores (PT), por empreenderem nos últimos anos a ampliação do acesso ao Ensino Superior e empenho no desenvolvimento de um Plano Nacional de Cultura, iniciativas dos quais eu fui beneficiada.

O cérebro eletrônico

Música de *Gilberto Gil* - álbum de 1969.

O cérebro eletrônico faz tudo
Faz quase tudo
Faz quase tudo
Mas ele é mudo
O cérebro eletrônico comanda
Manda e desmanda
Ele é quem manda
Mas ele não anda
Só eu posso pensar
Se Deus existe
Só eu
Só eu posso chorar
Quando estou triste
Só eu
Eu cá com meus botões
De carne e osso
Eu falo e ouço. Hum
Eu penso e posso
Eu posso decidir
Se vivo ou morro por que
Porque sou vivo
Vivo pra cachorro e sei
Que cérebro eletrônico nenhum me dá socorro
No meu caminho inevitável para a morte
Porque sou vivo
Sou muito vivo e sei
Que a morte é nosso impulso primitivo e sei
Que cérebro eletrônico nenhum me dá socorro
Com seus botões de ferro e seus
Olhos de vidro

RESUMO

Este memorial reflexivo integra a pesquisa *Is@.Coreo: Processos de mediação/interação tecnológica de uma bailatriz latino-Americana*. O termo *bailatriz*, cunhado pela pesquisadora a partir da fusão das palavras *bailarina* e *atriz*, agrega em seu conceito duas funções que forjaram uma corporeidade específica durante a sua trajetória nas artes cênicas. Partindo da perspectiva da artista como agenciadora de procedimentos que impulsionam os processos de criação, estabeleceu-se um recorte investigativo que privilegia a relação entre o corpo da bailatriz e o ambiente tecnológico computacional na criação performativa. Os conceitos da composição coreográfica em tempo real e em ambiência de interação vídeo-coreográfica emergem do estudo prático e teórico e revelam a forma como a artista lida e interage, em seu processo criativo, com dispositivos tecnológicos e busca, através do próprio sistema de trabalho, estabelecer aspectos da performatividade.

PALAVRAS-CHAVE: Composição em Tempo Real; Performance; Dispositivos tecnológicos; interatividade.

RESUMEN

Este texto integra la investigación *Is@.Coreo: Procesos de mediación/interacción tecnológica de una bailatriz latino americana*. El término *bailatriz*, cuñado por la investigadora a partir de la fusión de las palabras *bailarina* y *actriz*, agrega en su concepto dos funciones que forjaron una corporeidad específica durante su trayectoria en las artes escénicas. Partiendo de la perspectiva de la artista como agenciadora de procedimientos que impulsan los procesos de creación, se estableció un recorte investigativo que privilegia la relación entre el cuerpo de la bailatriz y el ambiente tecnológico computacional en la creación performativa. Los conceptos de la composición coreográfica en tiempo real y en ambiencia de interacción vídeo-coreográfica emergen del estudio práctico y teórico y revelan la forma cómo la artista leída e interactúa, en su proceso creativo, con dispositivos tecnológicos y busca, a través del propio sistema de trabajo, establecer aspectos de performatividad.

PALABRAS CLAVE: Composición en Tiempo Real; Desempeño; Dispositivos tecnológicos; interactividad.

ABSTRACT

This text is included of the research *Is@.Coreo: A Latin American bailatriz' technological mediation/interaction processes*. The word *bailatriz* was coined by the researcher by merging the Portuguese words meaning ballerina and actress, and its concept carries two functions that have forged a specific corporeity over her career in the performing arts. Starting from the artist's standpoint as a broker of procedures that drive creative processes, a line of study was devised to look into the relationship between the *bailatriz'* body and the technological computer environment involved in creating performances. The concepts of real-time choreographic composition and in a video-choreographic interaction environment emerge from the practical study and literature review and reveal how the artist deals and interacts with technological devices in her creative process and seeks to establish performativity aspects through her own system of work.

KEY WORDS: Real-Time Composition; Performance; Technological devices; interactivity.

Convenções *

A escrita deste memorial opera com “edições” ortográficas-gramaticais pela junção de duas ou mais palavras. Essas operações são legitimadas por um dos intercessores e colonizadores epistêmicos preferidos da *bailatriz latino-americana*: Jacques Derrida, filósofo imigrante franco-argelino-judeu criador da ideia de “*quase-conceito*” para provocar o exercício inventivo do pensamento na escrita.

Lista de “*quase-conceitos*” utilizados pela bailatriz latino-americana:

CasAteliê- Estúdio rural da bailatriz. Espaço para instauração de “campos de possíveis” para composição artística. Refúgio do contexto histórico conturbado. para restabelecimento de potência criativa do *corpo vibrátil* (Suely Rolnik). **Bailatriz-** Fusão das palavras *bailarina* e *atriz*, agrega em seu conceito duas funções que forjaram uma corporeidade específica da artista-pesquisadora.

Is@.coreo- identidade digital da bailatriz adquire depois do encontro com o *Software* Isadora.

ExistDance- A dança atrelada a existência da bailatriz. Pacto de vida na busca de respostas para a pergunta: existimos, a que será que se destina?

Arqueerologia- uma revisão arqueológica *queer* da história da arte/tecnologia. Objetivou-se um olhar atento à experiências femininas neste campo.

Antropofagizar- “Máquina-desejante” que acredita que **antropofagizar** o outro aumenta sua potência de vida. Dispositivo criado pelo poeta brasileiro Oswald de Andrade (vale lembrar que o poeta também *antropofagizou* essa ideia a partir da “performatividade” canibal de alguns povos originais brasileiros). Suely Rolnik fala de uma “subjetividade antropofágica” para cercar (mas não definir) a problemática que envolve a constituição de uma “identidade nacional brasileira”. Essa noção de “subjetividade antropofágica” é utilizada neste memorial em substituição à figura do Bricoleur (ferramenta criada por Levi Strauss no campo da pesquisa antropológica)

Perform_(enor)atividade- A noção de performatividade é apropriada por diversos campos interdisciplinares como Antropologia, Artes, Ciências Políticas, etc. Será abordada neste memorial com um recorte da Filosofia da linguagem - que se dedica aos fenômenos linguísticos - e, em especial, à Filosofia da diferença - que busca refletir sobre questões relacionadas à desconstrução da lógica pautada em

dicotomias e hierarquizações. Abarcará ainda a noção de performatividade em Jacques Derrida e de performatividade de gênero em Judith Butler, para pensar os sentidos atribuídos ao performativo. A noção de Performatividade em Jacques Derrida e Judith Butler é originária de A teoria dos atos de fala, desenvolvida pelo filósofo John L. Austin, a partir da obra *How to do things with words*. Derrida (1991), ao colocar em evidência as ideias de Austin de forma desconstrutora, afirma que o performativo é uma comunicação que não leva consigo apenas um conteúdo semântico já constituído e vigiado por uma verdade:

[...] o performativo não tem seu referente (mas aqui essa palavra sem dúvida não convém o interesse da descoberta) fora de si ou, em todo caso, antes e perante si. Não descreve algo que existe fora da linguagem e antes dela. Produz ou transforma uma situação, opera [...]. (p.26/27). Pode-se afirmar que a performance é tanto um processo quanto um produto.

O "quase-conceito" **Perform_(enor)atividade** foi concebido em momento agudo de crise que me resgatou de um delírio de grandeza acadêmico-artístico. Essa "grandeza" opressora auto-imposta sabotava meu corpo-processo Criativo com idealismos incompatíveis com a minha realidade de bailatriz vivente do extremo sul da *"terra Brasilis"*. Trata-se de exercitar o "ser o que se é" e, a partir daí, desta visão de mundo, traçar "planos" de acontecimentos artísticos. Essa noção levou à composição da Defesa Perform_(enor)Ativa, última etapa para a conclusão do mestrado, descrita em detalhes mais adiante.

Composição em " tempo desdobrado "- composição MÁQUINA DO TEMPO - camadas(vídeocoreográficas) sobrepostas de Passado/Presente /Futuro^(delírios de...) em diálogo com o conceito de composição em "tempo real" do artista e pesquisador João Fiadeiro, também *antropofagizado* pela bailatriz. Essa "tentativa de metodologia" (um quase-conceito derridiano?) elaborado pela bailatriz possibilitou o aparecimento de um "plano de escrita" para composição da mídia textual deste memorial reflexivo, bem como a criação da "escritura Cênica" que compõe o acontecimento definido como Defesa Perform_(enor)tiva.

Ambiência de interação vídeo_coreográfica: espaço mediado por computador, câmeras, sensores de movimento. Estúdio de investigação da bailatriz - 'sala escura'. Espaço de criação de 'problemas' desta pesquisa.

GamEspetáculo- 'quase'conceito que poderá ser experienciado pela bailatriz no futuro.

SUMÁRIO

PROTO INTRODUÇÃO	19
GUIA DE INTERAÇÃO HIPERTEXTUAL: <small>senhas de acesso ao multiverso inacabado da <i>bailatriz</i> <i>Is@.coreo</i></small>	
APRESENTAÇÃO	31
Rastreamento da trajetória da bailatriz: cartografar procedimentos criativos progressos	37
processo de gênese da <i>bailatriz</i> latino - americana.....	39
No rastro do tempo: compilações de memórias de uma bailatriz	40
Trilogia "ensaios para fugas e devires" -	53
Bailatriz <small>versão</small> Andarilha	56
V.I.S.T.O - Ocupações Vídeo- Coreográficas	58
PRIMEIRA FASE DE "TESTES" ISADORA:	61
HERANÇA ARTÍSTICA	65
Afinidades Com Os Movimentos De Vanguarda	66
Do Vídeo Em Cena à Performance Do Vídeo Ao Vivo.....	68
A <i>pré-história</i> da atual era Digital corresponde a infância da bailatriz	70
MERGULHO ^{NO AGORA}	74
Universidade Como Espaço propicio para Geração de Processos_Em_Arte	74
SEGUNDA FASE TESTES Software ISADORA.	78
Dançar com Isadora ^{software}	80
Como trabalhar relações entre corpo e meio tecnológico em que não haja supremacia de um sobre o outro?	80
Contatar com as dificuldades de articulação do pensamento para criação textual, a primeira de uma sucessão de crises.....	84
Refletir-escrever <i>sobre</i> arte ou a própria arte é a sua escrita-reflexão "encarnada"?	84
O ATOR E O VIRTUAL - EXPERIÊNCIA IMERSIVA <small>em processos híbridos</small> NA UNIVERSIDADE	89
Sala Escura: Imersão em processos de improvisação com dispositivos midiáticos a partir do workshop "Performance da Imagem na cena: experimentações teatrais e artes visuais" com Ludovic Fouquet.....	89
Sobre preencher lacunas no processo de composição vídeo_cênico	93
Ensaio a partir do workshop "A Lacuna Criativa", ministrada pelo Prof. Dr. Kent Sjöström da Lund University	93
ARQUE ^{ER} OLOGIA -	97
Arqueerologia Tropicalista - antropofagizar o modernismo Brasileiro:	99

Bailatriz Em: Máquina De Peguntar II.....	104
Um dia antes da minha banca de qualificação é oficializado o processo de impedimento da presidenta democraticamente eleita Dilma Rouseff....	108
♪ "AQUELE ABRACE" ♪ NOVEMBRO DE 2016	112
Ambiência de Interação Vídeo-Coreográfica	116
A bailatriz latino-americana 'simulando' o sistema <i>MoCap(Motion Capture)</i> com o sensor de movimento <i>Kinect</i> : Investigando o <i>Motion Tracking</i>	119
Composição em 'Tempo Desdobrado'	120
A criação de mapas mentais: utilização de imagem na 'esquematização' da pesquisa	132
Por uma performatividade “menor” ou <i>Perform(enor)ividade</i>	133
DEFESA <i>Perform(enor)Ativa</i>	137
<i>acontecimento</i> concebido para ser apreciado uma única vez.	137
Necessidades Técnicas:	140
dispositivos utilizados (velhas e novas mídias).....	140
Considerações Finais do II tempo	141
GamEspetáculo: Uma proposta de volta para o futuro	143
Mercado de trabalho para <i>bailatrizes</i> na Indústria Criativa:.....	147
Procura-se atriz de voz e dançarina para captura de movimentos = simuladora orgânica de avatares digitais-eletrônicos.	147
As noções de corpo/tecnologia e performatividade foram <i>parcialmente</i> atualizadas na bailatriz	149
Breve apontamento sobre perspectivas futuras para a evolução dos seres humanos, do planeta terra e da máquina:.....	155
Breve Consideração Final.....	157
REFERÊNCIAS	159
BIBLIOGRÁFICAS:.....	159
REFERÊNCIAS	162
FÍLMICAS:.....	162
DANCÍSTICAS / PERFORMATIVAS:.....	162
SITES CONSULTADOS:	162

Lista de Imagens

Figure 1 Roberta performando com a imagem - PDF: Corpo em Devir / Espaço da Funarte em São Paulo/2009.....	52
Figure 2 Roberta em performance PDF: Corpo em Devir no XV Festival Internacional de dança - Havana, Cuba- 2010.	53
Figure 3 Roberta e o músico cubano Octavio Castillas em performance no V DVDANZA - Festival Internacional de Vídeo Dança, Havana -Cuba , 2010	54
Figure 4 Roberta no Frame do Vídeo de divulgação do projeto Migrações Temporárias- RJ. 2011.....	56
Figure 5 Roberta e Eddu Grau - intervenção no complexo do Alemão- RJ, durante o Festival Internacional das Artes do Rio - TEMPO FESTIVAL. 2011.....	57
Figure 6 Roberta, vídeo-performance no entorno do CND - Centre National de la Danse- Paris, 2011.....	57
Figure 7 Frame do teaser do projeto V.I.S.T.O - Vídeos de Márcia Paveck, Roberta em Havana 2013.	58
Figure 8 Testando os 'atores' Isadora, de vermelho Augusto investigando o actor Wave - que dessincroniza a imagem projetada do corpo 'ao vivo'.....	63
Figure 9 Testando os atores de Isadora; manipulação de imagens por vetorização digital.	63
Figure 10 Polyekran, de Josef Svoboda- foto da apresentação da obra em Bruxelas, 1958. imagem da internet.....	69
Figure 11 google imagens- Akemi Takeya, presente-ausente na obra <i>Motion Control Modell 5</i> , 1994.....	71
Figure 12 Roberta- manejando Isadora em cena pela primeira vez no Festival DançaPontoCom, Porto Alegre- 2015.	83
Figure 13 Exercício de composição performance multimídia com o professor canadense Ludovic Fouquet, Porto Alegre, dezembro de 2015. <i>Ao vivo a Bailatriz latino-americana</i> trabalha técnica sombra chinesa com os dispositivos luz e biombo (projeções arcaicas de imagens). A outra imagem videográfica (olhos) é uma vídeo-performance (pré-gravada) da artista e pesquisadora Iassanã Martins.	92
Figure 14 EM JOGO: Cena do workshops prático “A lacuna criativa” ministrado por; Prof.dr.Kent Sjöström (Lund University, Suécia), no centro, a <i>bailatriz</i> , vivenciando a mulher de borracha, tendo sua imagem capturada e projetada por homens em seus celulares. Performers; Roberta De Savian, Mauricio Casiraghi, João de Ricardo, Rossendo Rodrigues, Felipe Ravizon).....	96
Figure 15 "M3X3", a primeira obra de videodança do Brasil (datada de 1973), concebida por Analivia Cordeiro – filha de Waldemar Cordeiro, artista de referência da pintura concreta brasileira.	102
Figure 16" M3X3 - versão televisiva, tomada área da cena da imagem acima.....	102
Figure 17 Roberta em vídeo, e software ISADORA 'improvisando' na projeção/exibição de imagens: sobreposições de vídeos durante a investigação em na ambiência de interação digital, maio de 2016.	106
Figure 18 Roberta, Coreo_vídeo_grafia , software Isadora na função que possibilita a a sobreposição de várias camadas videográficas, Junho de 2016.....	106
Figure 19 Vídeoprojeção, 8 camadas de vídeos sobrepostas na projeção pela manipulação de <i>Isadora</i>	107
Figure 20 Esquema de funcionamento da lógica do sistema interativo implementado nas experiências práticas do projeto.	117

Figure 21 Primeira experiência com Kinect : dois vídeos em um; corpo da bailatriz em contorno'verde'rastreado pelo sensor kinect e vídeo da mão sobreposto na cena por Isadora -(projeções)	120
Figure 22 Frames do vídeo-ensaio: Bailatriz investigando <i>composição em tempo desdobrado</i> com a imagem vídeográfica do Passado (vídeo-performance em Havana , 2013- Projeto V.I.S.T.O	122
Figure 23 Frames da Vídeo-performance - Bailatriz em traje <i>Zentai</i> no 'deserto'do Bacopari- RS. Jul. de 2017. Câmera; Guenther Andreas.	131
Figure 24 Frame Vídeo- Performance Jul de 2017 , Bacopari - RS	132
Figure 25.....	144
Figure 26 Stelarc, google imagens.	151
Figure 27 último projeto de Stelarc, google imagens.	152
Figure 28 Moon Ribas e Neil Harbisson - foto divulgação da internet.....	155

PROTOINTRODUÇÃO

GUIA DE INTERAÇÃO HIPERTEXTUAL: senhas de acesso ao multiverso inacabado da *bailatriz ls@.coreo*

O prefixo proto sugere início, começo, anterioridade. Esta espécie de preâmbulo introdutório tem a finalidade de evidenciar o "plano de escrita" e sua decorrente estrutura textual em torno da qual foi organizado este projeto, bem como possibilitar ao leitor o acesso à dimensão hipertextual desta investigação acadêmica-artística. Essa composição se estabeleceu, em grande parte, por meio de textos, imagens, memórias e citações produzidas no contexto deste trabalho de mestrado. Gestou-se, assim, uma tessitura hipertextual e rizomática, que desdobra a experiência do sujeito em três tempos para investigar seu processo criativo: o tempo da contemplação reflexiva sobre o passado, esfera micro-política (pessoal) e macropolítica (contexto artístico-cultural), o tempo de presentificação (composição em tempo real, recursos tecnológicos atuais como sensores de movimentos e software Isadora) e, ainda, o tempo de prospecções que remetem à futuros possíveis (gamespetáculo ver. último capítulo).

Essa pesquisa de mestrado visa o aprofundamento do estudo prático e teórico da relação entre o corpo da *bailatriz* e o ambiente tecnológico midiático para criação performativa. O termo *bailatriz*, cunhado pela pesquisadora a partir da fusão das palavras *bailarina* e *atriz*, agrega em seu conceito duas funções que forjaram uma corporeidade específica durante a sua trajetória nas artes cênicas. As motivações desta pesquisa acadêmica partem da minha experiência profissional envolvendo a dança performativa e a cultura digital nos últimos oito anos:/, contemplando a/ pesquisa e criação de Vídeodança (projeto PDF: corpo em devir)¹, Videoinstalação Coreográfica (projeto Migrações Temporárias)², Ocupação Vídeo_coreográfica (projeto V.I.S.T.O)³ e, na atualidade, criação de Ambiência de

¹ Exibido no V Festival Internacional de Danza DVDANZA, em Havana, Cuba, abril de 2010, projeto

² Contemplado com Prêmio Funarte de dança Klauss Vianna 2010, uma Video_Instalação Coreográfica que circulou por cidades do Brasil e exterior. Em 2011 a artista participou uma Residência Artística no Centre National de la Danse em Paris dando continuidade a pesquisa do ano anterior. <http://www.migratempo.wordpress.com>

³ contemplado pelo Prêmio Funarte Petrobras de Dança Klauss Vianna 2012, projeto interdisciplinar que conjuga dança, vídeo e música para criação de intervenções artísticas em espaços públicos. Vencedor do Prêmio Açorianos de dança de 2013 nas categorias: Melhor Espetáculo do Ano, Melhor Bailarina, Melhor Produção, Melhor Cenografia, Melhor Trilha Sonora; (SMC-Porto Alegre).

Interação Vídeo_coreográfica (Projeto Is@.Coreo). Cada projeto processual demandou estratégias específicas na interface entre tecnologia e o corpo, agregando artistas de outras áreas (Música/Vídeoarte e Vjing) para o seu desenvolvimento. Desta forma, buscou-se embrenhar na reconstituição destes acontecimentos artísticos interdisciplinares para refletir sobre as práticas e processo criativo da bailatriz, que faz uso de *meios tecnológicos* para constituir uma linguagem autoral na composição artística. Na fase atual desta investigação empreendida pelo mestrado, procuro pensar nestes "meios" ou dispositivos tecnológicos audiovisuais como parte processual da prática da bailatriz, e não somente como recurso visual da cena, como em experiências passadas.

Assim, este memorial reflexivo é composto por uma série de textos que procuram articular questões de ordem prática das artes presenciais no exercício do pensamento. Estes textos ⁴ foram constituídos por ciclos que alternaram prática-leitura-silêncio-escrita-crianças-caminhadas (nem sempre nesta mesma ordem) durante a pesquisa de mestrado. A escrita foi impulsionada por indagações diversas a partir de uma subjetividade (bailatriz) que se constitui em ponto de partida, como uma viagem de exploração do tema proposto por meio da linguagem, intentando criar a expressão artística partindo de um processo intelectual (leituras, estudos teóricos). Estes "blocos textuais" foram separados por *intertítulos* que cumpriram dupla função nesta narrativa de processo: primeiramente, de orientar-me no processo de escrita (era somente depois de definir um intertítulo que a escrita desenvolvia-se com fluidez) e, posteriormente, sintetizar para o leitor o conteúdo expresso.

Proponho estudar o pensamento do autor enquanto performer/coreógrafo/investigador impregnado pela influência de dispositivos tecnológicos. Neste sentido, minha atenção esteve concentrada em duas direções concomitantes: experimentar aspectos formais e práticos do binômio arte-tecnologia e acessar a perspectiva mais racional, reflexiva e sistemática do trabalho do artista-pesquisador, que utiliza a escrita para organizar suas ideias e processos artísticos.

⁴ Na primeira etapa desta pesquisa, que pressupunha imersão na revisão bibliográfica do campo arte/tecnologia, optei por participar de algumas disciplinas dentro do PPGAC e de outros PPGs, para que pudessem contribuir, com suas questões, para o desenvolvimento inicial dessa escritura de processo. Boa parte destas produções textuais ofereceram subsídios riquíssimos para a articulação de uma estrutura geral a partir da qual foi possível engendrar este trabalho final para conclusão do mestrado.

Estas duas visões representam o ponto de vista do observador e o do observado, o dentro e o fora, a teoria e a prática. Estes dois caminhos seguem trilhos paralelos e igualmente importantes na aquisição de conhecimento.

O desafio é grande: compreender os processos artísticos e identificar neles características que se aproximam de uma noção científica na busca de um tipo específico de saber pragmático. Essa elaboração, por sua vez, requer do artista-pesquisador uma escrita capaz de fazer cumprir a finalidade de estabelecer comunicação com outros pesquisadores e estudantes, a partir da disponibilização de acesso público e compartilhamento no âmbito institucional-acadêmico. Encarei a complexa tarefa de gerir em mim aquela que se comunica escrevendo, que busca pacientemente as palavras, ciente de que seus sentidos criam realidades, engendram mundos e podem funcionar como potentes mecanismos de subjetivação. Ativar, descrever e sistematizar foram verbos convocados à exaustão neste ato de escrever. E também traçar e inventar.

Para o enfrentamento de algumas questões (criatividade, processos cognitivos e de subjetivação) emergidas no campo de pesquisa das artes presenciais (teatro, dança, performance), fui bastante estimulada e provocada pelas ideias e pelos problemas abertos pela Filosofia da *Diferença*. Esta é, de fato, uma perspectiva bastante utilizada para analisar, ou mesmo explicar, a lógica dos fenômenos de ordem artística ditas pós-dramáticas no campo das artes presenciais. Foi, inclusive, meu quadro teórico no projeto em graduação em Dança na UERGS, em 2008. Para esta perspectiva interessa o fenômeno da diversidade, da pluralidade, da singularidade e das diferentes culturas, entendendo que cada ser humano é diferente e carrega em si um determinado tipo de saber. Seria na *diferença* que vislumbraríamos a originalidade e a riqueza de cada sujeito. Deste contexto brota uma epistemologia que respeita e cultiva o encontro dos distintos saberes.

A filosofia, na cultura ocidental, sempre privilegiou alguns modos de pensar em detrimento de outros e, portanto, nós constituímos a nossa cultura, nosso estilo de pensamento privilegiando algumas categorias e deixando outras de lado. Precisamos levar em consideração o fato de que, ao longo da história da filosofia, a diferença foi continuamente vista como o mais temível dos males (no mínimo, ela causava estranheza e mal-estar por sua capacidade de furtar-se a qualquer tipo de modelo ou regra preestabelecida). Mas, houve mentes capazes de provocar a

inversão desta lógica. Mesmo no século VI, em Heráclito, há o aparecimento, ainda tímido, da *diferença* e da sua importância.

A partir do século XX, a questão da oposição entre a identidade e a diferença (com uma superioridade que foi imposta à lógica identitária) é radicalmente revista por alguns pensadores franceses. Gilles Deleuze (1925-1995), no tumultuado ano de 1968 apresenta como tese de doutoramento *Diferença e Repetição* (*Différence et répétition*), na qual critica o conhecimento via representação mental e a ciência derivada desta forma clássica lógica e representativa. De acordo com o pensamento de Deleuze, a filosofia não está num nível mais elevado que os outros saberes, não é superior hierarquicamente às outras ciências ou a arte. Para o autor, filósofos, cientistas e artistas são todos pensadores. Deleuze, segundo Roberto Machado⁵, faz um teatro filosófico onde coloca como atores todos os filósofos que quer que façam parte do seu elenco. Atua como uma espécie de dramaturgo que escreve as falas, dirige os pensadores precedentes e diz, através deles, aquilo que ele quer dizer. Com esse movimento, traz o pensamento do outro para o seu próprio "teatro". Este outro ponto de vista, inaugurado pelos filósofos da *diferença*, se torna um espaço propício para pensar o corpo na performance e a performance (enquanto ação, interação e relação), definida por Schechner (2006) como o lugar onde se pode perpassar o pensamento *desterritorializante* da *Diferença*. A partir deste ponto, surge a pergunta: como experimentar a filosofia da *diferença* e o *pensamento imanente* na prática da bailatriz ?

Seria por meio de criações de planos de consistência? Neste sentido, sendo a partir de conceitos que se avizinham, seriam criações e não verdades. Entretanto, não existem conceitos "a priori", todo conceito tem uma história. Todo conceito remete sempre a um campo de problemas. Desta maneira, enquanto é pensado em termos *construtivistas*, o conceito pressupõe um plano que lhe dá uma existência autônoma. É o que Deleuze chama de "*plano de imanência*", uma espécie de "crivo no caos", uma forma de adquirir consistência sem perder-se no infinito (processo criativo!) no qual o pensamento mergulha. O plano de imanência é, neste sentido, o meio onde os conceitos interagem, afetando e sendo afetados por outros conceitos. "O plano é como um deserto que os conceitos povoam sem partilhar" (Deleuze, 1997 p.52). O plano da bailatriz, durante o mestrado, era a criação de uma ambiência de interação

⁵ O escritor faz essa reflexão a partir de um texto de Foucault - sobre Deleuze justamente chamado de *Teatrum Filosoficum*.

vídeocoreográfica previamente programada para exercitar constantemente a *Composição em Tempo Real*⁶, o que foi apenas parcialmente possível como veremos algumas páginas a adiante.

Este foi um processo complexo e cheio de desafios pois, como artista-pesquisadora, estou implicada no meu "objeto" de estudo, ambos estamos em um mesmo movimento, desconhecemos para onde vamos, como se remássemos um barquinho à deriva no grande mar entre o não-saber e o saber. Nesse "navegar" nunca estive só, contei com a inspiração e a colaboração de alguns intercessores na arte da escrita, bem como artistas- autores que expressaram-se através da lógica do *ensaio*.

A origem da palavra ensaio pode nos servir para introduzir seu conceito. Etimologicamente, ensaio (no francês *essai*) é uma prova, um experimento, uma tentativa. No latim *exagium*, ato de pesar, meditar, examinar a própria mente. Entretanto estas acepções denotam o seu caráter abrangente, muito mais ligado à índole do autor que a uma estrutura típica. A própria história do ensaio é relativamente recente, data do século XVI. Os precursores do gênero foram o nobre francês Michel Eyquem de Montaigne (1533-1592), com *Essais* (1580), e de seu primeiro leitor e seguidor, o inglês Francis Bacon, com *Essays* (1597). É principalmente após a publicação destas obras que o ensaio inicia sua longa e rica tradição literária. Em seus primórdios, o ensaio funcionava como esboços de um artista e sua estrutura era bem próxima à língua falada, do registro informal.

Essa modalidade textual, ao transitar entre diferentes disciplinas e gêneros, pode fazer aproximações inusitadas e reunir, assim, elementos díspares em torno de um determinado assunto. Este caminho sinuoso do ensaio, capaz de incorporar a dissonância, o fragmento e a incerteza, parece questionar os pressupostos de um método apriorístico. Essa suspeita do método parece ser, em muitos casos, a tônica do processo criativo em arte pois, na seara da criação, sabemos que algumas descobertas ocorrem sem a escrita de um plano prévio de trabalho.

Toda a reflexão sobre ensaio (Adorno, Foucault, para citar alguns) entretanto, sempre pensou essa forma como essencialmente verbal , isto é, baseada no manejo da linguagem escrita. O que está ocorrendo agora é o surgimento de uma discussão sobre a possibilidade de ensaios não escritos, ensaios em forma de

⁶ Termo criado pelo artista pesquisador Português, João Fiadeiro.

enunciados audiovisuais. O ensaísta Philippe Dubois submete a experiência do vídeo a uma reflexão profunda, concebendo o dispositivo como intermediário na passagem entre o cinema e o computador. Para o autor, o vídeo apresenta-se quase sempre de forma múltipla, instável, complexa, e se expressa através de uma variedade infinita de manifestações; esculturas, instalações multimídia, performances, intervenções urbanas, peças de teatro, salas de concerto, shows musicais.

O vídeo foi um espaço para a bailatriz ensaiar reflexões durante a realização desta pesquisa. Ao lidar com os elementos da edição videográfica (transições, cortes, sobreposições, etc) bem como contatar com o vídeo a partir do manejo e mediação do software isadora ("editando" a imagem de cena - mapeando as projecções - ou mesmo aplicando efeitos que distorciam tempo/espaço da imagem captada em tempo real) percebi que estes dados também "contaminavam" os processos de articulações mentais no momento da escrita. O procedimento de editar textos produzidos durante o mestrado e, também produções textuais pregressas, foi decisivo para a articulação deste memorial.

Em termos de estrutura, propõe-se a realização de um trabalho dividido em três partes, uma metodologia "máquina do tempo". O exercício dessa escrita "ensaística" operou em três dimensões temporais: passado, presente e futuro. O objetivo foi o de acompanhar a passagem do vídeo-dança a vídeo na cena e, agora, vídeo-exibição em processos de composição em tempo real na trajetória da bailatriz. É importante salientar que as três dimensões temporais que estruturam este memorial reflexivo ocorreram de forma não-linear neste processo. Houve momentos de "vasculhar" o passado que faziam emergir elementos que invocavam a necessidade de realizar certas atividades no tempo presente. Ou mesmo um tópico a ser aprofundado no futuro que apontava para uma questão registrada no passado e que reivindicava a necessidade de ser atualizada no presente. Para uma maior eficiência na compreensão dessa escrita disjuntiva busquei, posteriormente, dar um contorno mais linear no desencadeamento dos eventos aqui descritos, o que demandou vários tratamentos dispensados ao texto para constituir a versão final. Estas experiências com a escrita, podem ser descritas como afirma Foucault, em artigo de Tony Hara, *Os descaminhos da nau Foucaultiana*, "um ensaio, como um exercício ou uma experiência modificadora de si no jogo da verdade".

Cada passagem de tempo retratada reivindicou seu próprio quadro referencial artístico, filosófico e científico que, tomado como “pré-texto”, fez irromper no seu interior um plano de escrita intensiva, deu condições para o funcionamento de procedimentos e sugeriu fortalecimentos e impulsos da capacidade criativa em momentos de crises, desvios e adocimentos que também compuseram a trajetória desta investigação de mestrado. Cada capítulo possui um “plano de escrita” que buscou utilizar-se de distintas linguagens para atingir o que acredito ser o principal objetivo de tornar-me mestre em Artes Cênicas: constituir conhecimento a partir do *fazer (práticas de VidArte)*, refletir sobre, e ser capaz de descrever alguns princípios que norteiam uma investigação, compartilhar suas criações com outros pesquisadores e, assim, contribuir nas discussões do campo das Artes em ambiência institucional acadêmica. Muitas imagens (fotos e vídeos) foram também convocadas para este “escrever”. Quanto à melhor fruição desta narrativa, deixo ao leitor a escolha do ponto onde quer iniciar a leitura, mas se interessa-lhe saber o tempo presente desta pesquisa, comece pelo segundo capítulo.

O primeiro capítulo concentra em si tudo que se refere ao tempo **passado**. O que se constituiu no passado situa-me no presente, e é somente a partir deste ponto que posso prospectar ou interrogar possíveis futuros. Neste sentido, entendo que não existe sujeito ou subjetividade fora da história, da linguagem, da cultura e das relações de poder. Esta etapa inicial da pesquisa demandou investigações e reflexões a respeito das práticas referenciais que me constituíram bailatriz. Ao investigar as bases epistemológicas das relações entre corpo/arte/pensamento encontro as pistas para dar sentido ao que faço (e o que me acontece) e também exercitar a criação daquilo que posso vir-a-ser. Divididos em subcapítulos, cada um destes tópicos obedece a uma lógica que intenta refazer o caminho do processo de constituição da *bailatriz*, buscando evidenciar a solo conceitual e artístico que ampara os passos da pesquisadora-artista para empreender sua atual investigação.

A *tessitura* de uma genealogia (se considerarmos que se trata da lógica de uma gênese, no sentido não de uma causa, mas de processos de constituição) da minha formação subjetiva-cognitiva não demandou atenção somente aos processos discursivos (análise da herança conceitual) que compõem meu arcabouço pessoal. Demandou, sobretudo, uma atitude investigativa que buscou rastrear os vestígios de outras produções artísticas ao longo do percurso do meu processo formativo. Todas

as minhas experiências artísticas autorais, desde a criação do solo " PDF⁷: Sobre um corpo que deseja devir", de 2008, levaram-me a formular algumas questões sobre a natureza do trabalho que faço e sua possível evolução. Este momento que antecede a conquista de um título de mestre e todos os desafios implicados nesta jornada de pesquisa em arte obriga-me a colocar em "voz alta" algumas questões referentes ao processo criativo pra ver com clareza onde me encontro agora e como cheguei até aqui. Se debruçar na direção da minha própria história pressupõe reconstituir uma cronologia na busca das marcas que me compõem. Reunidas, elas compõem uma topologia que circunscreve um território em torno do qual é possível traçar uma cartografia capaz de estabelecer ciclos de fazer-pensar-escrever-apresentar durante a execução desta pesquisa de mestrado. Nesta cartografia, vida e teoria estão agenciadas em todo o percurso, afirmando um modo de fazer pesquisa a partir da instauração de um processo criativo.

O plano temporal relacionado ao tempo **presente** da pesquisa é desenvolvido no segundo capítulo e corresponde ao período que abrange desde a entrada no mestrado, em agosto de 2015, até junho de 2017, e diz respeito à dimensão prática, laboratorial da investigação artística e também ao mergulho em teorias e conceitos. A entrega aos caóticos desígnios da experiência artística (um ponto que leva a outro e se desdobra em outro e assim sucessivamente) gera um tipo de saber que desenvolve-se, lenta e gradualmente, ao longo de processos de criação e de elaboração do(s) sentido(s). Essa experiência produz heterogeneidade, pluralidade, e sua lógica coloca o sujeito diante do que não se pode antecipar ou prever e convida a uma corajosa abertura ao desconhecido. Nesta fase da investigação, o artista-pesquisador exercita a (re)invenção de procedimentos que, no passado, impulsionaram processos de criação. Esta etapa da pesquisa foi gerada sem um mapa de contornos bem definidos. Pode-se dizer que o desenho deste mapa é traçado no momento em que se percorre o caminho. As coordenadas deste processo seguem uma lógica labiríntica. De fato, ao longo deste processo fui escrevendo, registrando imagens e colecionando percepções e "convidando" o corpo a algumas experiências estéticas para a elaboração da sistematização de uma prática em interação com dispositivos produtores (e exibidores) de imagens

⁷ Sigla de Planos de Fuga, mas também pode ser o pdf da informática que designa portably document format.

audiovisuais. Essas experiências apontam para novas percepções do corpo em relação ao tempo e espaço, dimensões que balizam o movimento, essa "materialidade" principal da qual a bailatriz faz uso para compor. Um subsídio importante para inspiração dessa escrita ficou a cargo do filósofo Jacques Derrida, de sua noção de escrita (ou 'arque-escrita') mental como pré-condição de qualquer significação. Não somente ação, movimento, pensamento, reflexão, consciência, inconsciência, experiência, afeto, mas tudo isso e mais ainda. Para Derrida, a escrita designa não apenas os gestos físicos literais implícitos em inscrições pictográficas ou ideográficas, mas também a totalidade daquilo que a torna possível:

“. . . chamamos de 'escrita' tudo aquilo que dá origem à uma inscrição em geral, seja ou não literal ou mesmo se aquilo que ela distribui no espaço é alheio à ordem da voz: cinematografia, coreografia, naturalmente, mas também a "escrita" pictórica, musical, escultural . . . É também nesse sentido que o biólogo contemporâneo fala de escrita e programa em relação aos mais elementares processos de informação na célula viva. E, finalmente . . . o campo total coberto pelo programa cibernético será o campo da escrita.”
(Derrida 1967/1976: 9)

Finalmente, para compor a última parte deste memorial, que corresponde ao **Futuro**, uma série de notas buscam explicitar tudo que foi desvelado mas não pode ser realizado durante a execução deste projeto. Na incapacidade de finalizar algo que está apenas em seu início, a (in)conclusão deste trabalho se encerra - provisoriamente - a fim de cumprir um rito que marca a passagem desta investigação artística pela academia. Algumas questões que emergiram de um nível mais avançado de complexidade não puderam ser elaboradas devido à incompatibilidade com o restritivo cronograma do mestrado. No entanto, esse movimento prospectivo lançou-me planos de trabalho para o futuro. Algo desdobrou-se a partir desta investigação, um possível porvir projetou-se para além do presente, e hoje me contento em apreciar essas questões emergentes em um futuro próximo - novamente em ambiência acadêmica- articulando esses desdobramentos do projeto para encarar o doutorado. Neste capítulo proponho exercitar digressões futorológicas a respeito da bailatriz e seus "*brinquedos digitais - eletrônicos*" imersos em um contexto histórico que rivaliza com a ficção científica

mais distópica (e também mais inventiva? Quem saberá dizer ? A bailatriz do futuro **tentou responder** algumas destas questões durante a participação na disciplina **Mentes e Máquinas**(Inteligência Artificial), sob orientação do professor Dante Barone no Programa de Pós- Graduação em Informática na educação da UFRGS, tendo como referencial teórico Lúcia Santaella e Donna Haraway.

Neste contexto de digressões entre presente e futuro, alguns conceitos e rumos envolvendo arte e tecnologia, realidade e virtualidade emergem. A internet, este meio de comunicação estruturado de forma não-linear, reconhecido por sua interatividade e hoje tão essencial em nossas vidas quanto a luz elétrica, foi muito importante em várias etapas desta pesquisa. Dentro desse ambiente, uma dimensão desta pesquisa diz respeito ao ciberespaço⁸. Pierre Lévy, um dos pioneiros nos estudos da Cibercultura⁹, define ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores – Internet e redes locais – e dos dispositivos de registro de dados digitais – discos rígidos (HDs), pen-drives, cds, discos virtuais, etc. Nesse ambiente de interconexão surgiu a hiperficção, ficção em hipertexto, ficção interativa, que são alguns nomes desta nova literatura produzida e disponibilizada nos meios digitais, como a World WideWeb, disquetes e CD-Roms. A ficção em hipertexto constitui-se de histórias repletas de bifurcações e com várias escolhas de seqüência narrativa.

"A página se converte na tela, a tela substitui a página. Poderíamos chamar a este movimento de substituição de 'história'. Os textos eletrônicos se apresentam a si mesmos em meio de sua dissolução: se lêem onde se escrevem, e se escrevem enquanto se lêem" (Joyce, 1998, p. 280).

A hiperficção mais comum veiculada pela Web tem um texto com várias opções de continuação (bifurcações) através de links à escolha do leitor, que cria, assim, sua própria história. A ficção em hipertexto assemelha-se a um jogo, cuja estrutura é um labirinto a ser decifrado. Não é à toa que muitas hiperficções têm o símbolo do labirinto como ilustração ou mesmo como parte de sua estrutura de navegação (o

⁸ 1 O neologismo "ciberespaço" (cyberspace) é atribuído a William Gibson, que teria cunhado em seu clássico *Neuromancer* (1984).

⁹ "(...) Cibercultura é um termo utilizado na definição dos agenciamentos sociais das comunidades no espaço eletrônico virtual. Ou seja, a Cibercultura é a cultura contemporânea fortemente marcada pelas tecnologias digitais.

próprio QRcode, código de endereçamento da internet que abordarei a seguir, tem a aparência de labirinto). O autor da hiperficção começa o jogo ao disponibilizar seu texto na Web e cabe ao leitor participar ativamente da empreitada, fazendo de sua leitura a continuação para o jogo ou, em alguns casos, outros jogos. Este jogo não tem regras, pode iniciar e terminar em qualquer ponto do hipertexto, que não tem um começo definido, sendo esta uma das primeiras escolhas do leitor. Também pode terminar onde e quando o leitor quiser. Quanto ao centro, pode ser qualquer ponto da história, em suas múltiplas ramificações.

Ao longo deste memorial reflexivo serão distribuídos códigos chamados QR Code¹⁰. Resumidamente, eles estabelecem conexão com dispositivos móveis (smartfones) a partir de códigos fixos ou impressos capazes de fazer convergir para conteúdos online. Esse tipo de código possui a vantagem de ter uma grande capacidade de armazenamento em uma pequena área de impressão. Desta forma, esses códigos, como ferramentas hipertextuais, têm por objetivo direcionar o leitor, de maneira fácil e rápida, para sites, vídeos ou quaisquer outros arquivos¹¹ referentes a essa pesquisa que foram disponibilizados na internet. A relevância da utilização dos QR Codes na interação com o ciberespaço neste projeto se justifica pela hibridação que a tecnologia cria, neste caso específico, entre o ambiente físico e o digital.

O QRcode que, como já foi dito, tem a aparência de um labirinto, possui a capacidade de gerar espaços híbridos entre o real e o virtual e fragiliza as fronteiras entre estas polaridades binárias, efetuando relações entre campos semânticos antagônicos, como propõe o binômio arte-tecnologia. Essa relação é o que Homi K. Bhabha (2013) chama de espaços intersticiais e Humberto Maturana (1998) contextualiza como conceito de acoplagem, conceitos que servem para pensar o espaço de pesquisa híbrido criado por investigações entre a dança/corpo (carnal) e ambiência digital (virtual). Os pesquisadores mencionados convergem para um mesmo sentido: um espaço híbrido que se forma pela junção homogênea de dois espaços distintos.

Abaixo, um exemplo destes códigos que serão nossas pontes de acesso ao

¹⁰ Criado, em 1994, pela empresa japonesa Denso Wave (a qual atua na área de soluções tecnológicas para indústrias), o QR Code consiste em códigos bidimensionais que armazenam informações decodificáveis através de dispositivos específicos compatíveis com esta tecnologia. A operação que necessitava da digitação de vários caracteres no teclado do computador ou telefone é simplificada para ser feita por meio de um toque em uma tela de *smartphone* com uma câmera digital.

¹¹ seja ele dos formatos jpg, tiff, png, bmp, doc, docx, ppt, pptx, pdf, etc.

suporte audiovisual para acompanhar essa narrativa memorialista com fins acadêmicos; no rodapé um **Guia para utilização dos QR CODES.** ¹² **Boa viagem!**



¹² O funcionamento do aplicativo de leitura é muito simples. Você deve baixar o **Neoreader** pela App Store (para o sistema Android utilize o app. Barcode Scanner) e, após instalar em seu celular ou tablet, basta abri-lo, selecionar a opção Exame e apontar sua câmera para qualquer QR Code. Você deve dar um breve toque na tela para habilitar a câmera. Ao apontar o celular para a imagem, ele vibra e emite um alerta, informando que encontrou algum código naquele espaço o celular será direcionado a uma mídia no ciberespaço correspondente a uma página textual do projeto.

APRESENTAÇÃO

Esta pesquisa acadêmica-artística visa o estudo prático e teórico da relação entre o corpo da *bailatriz* e o ambiente virtual para criação performativa. Uma ambiência interativa foi constituída a partir de dispositivos tecnológicos informacionais e audiovisuais com o intuito de estabelecer um *novo* espaço de criação performativa para a bailatriz em sua saga labiríntica(e seu desejo de experienciar processos de criação). Assim, apostou-se na ideia de que a dimensão teórica deste projeto deveria constituir-se a partir de um conjunto de práticas. Este tipo de proposição mira o desenvolvimento processual para construir um sistema de trabalho em torno do qual algo é gerado. No caso desta pesquisa, o sistema pretendido deveria conjugar três termos para operar: *corpo*, *tecnologia* e *performatividade*, todos conceitos com um grande lastro de significados e apreciações no campo acadêmico e artístico. Três tópicos e, no entanto, um vasto "mar" para mergulhar.

Este projeto foi tecido por reflexões suscitadas pela prática, bem como estudos teóricos. No caso da performance, pesquisar exige, entre outras coisas, entender os processos históricos na arte, na sociedade e nas teorias do pensamento contemporâneo. E, mais especificamente, estudar as teorias e registros sobre performance, além de presenciar ações de criadores que atingiram um bom nível de maturação nesse tipo de linguagem. No entanto, na perspectiva dos artistas o interesse maior não são as definições, os conceitos, muito menos as classificações e teorias relacionadas à arte da performance. A *ação* é o mais importante, o ato de elaborar, exhibir, "performar". Devido à efemeridade e a característica de arte híbrida dessa linguagem, definir, conceituar ou classificar performance é, para muitos teóricos, uma tarefa árdua e bastante complexa. Do ponto de vista teórico, autores especializados no assunto dividem este campo de acordo com as perspectivas adotadas na análise. Quando sociológicas, antropológicas, pertencem aos chamados *Estudos Culturais* e tem seus expoentes maiores nas figuras de Victor Turner e Richard Schechner. Um dos conceitos operados pelos Estudos da Performance, a performatividade foi apropriada por Richard Schechner a partir dos estudos de J. L. Austin consagrados à linguagem. Na obra *How to do things with words*, Austin investigou situações nas quais a linguagem não apenas exprime ou

refere coisas, mas efetivamente produz coisas. Portanto, são situações onde falar é agir. Num outro sentido, a performatividade refere o próprio fazer da performance, ou seja, indica um saber-prático. Por isso ela é um substantivo (indica um processo ou um produto) e também um advérbio de modo (um “ao modo de”). Diante da miríade de situações nas quais tais processos ocorrem, Austin separou aqueles em que, dadas as circunstâncias, esse ato/gesto deve ser encarado com suspeita, como são as ameaças, as violações e as simulações, especialmente o teatro. No teatro, dado seu caráter fictício, as palavras ditas pelos atores não devem ser a eles imputadas, mas às personagens. Há aqui, portanto, certa parcela de fingimento, falta de verdade ou desajuste, uma vez que não podem ser apreciadas como verídicas. Foi exatamente essa condição que levou Schechner (2002) a privilegiar a noção de performatividade nos Estudos da Performance. Também podem ser tomados como performativos, no ambiente da pós-modernidade, as dimensões políticas, econômicas, sociais e a própria construção da realidade, traços já apontados por Jean-François Lyotard ou Jacques Derrida em estudos que retomaram as categorias de Austin.

Empregada pelas práticas artísticas em modo crescente (desde John Cage a Alan Kaprow), a TV, o cinema, o teatro e a dança – bem como as infinitas outras formas de representação advindas com a revolução digital - a performatividade atualmente ocupa função central em tudo aquilo que envolve as representações, reais, simbólicas ou virtuais.

“A virtualidade tornou-se o coração da expressividade contemporânea, levando os artistas a assumirem a postura de novos alquimistas, bem como o fundamento de uma série de outras práticas referidas como hibridizações, mestiçagens, clonagens, realidade virtual, imersão na matrix, que definitivamente eliminaram a distinção entre original e cópia. O que só faz aumentar a dimensão da performance em seus próprios fundamentos e ontologia, ocupando papel decisivo na seara aberta com os estudos culturais (SCHECHNER: 2007)

Para além destes autores, experiências nas Artes Visuais como a *Performance Art* reverberaram intensamente nas Artes Cênicas e quebraram paradigmas representacionias no Teatro e na Dança ao apostar na ênfase da forma apresentada. Esta perspectiva propõe a utilização da imagem em detrimento da palavra, a simultaneidade das ações em detrimento de uma estrutura linear, a presença do corpo do performer em detrimento da expressão corporal codificada e, principalmente, a ênfase dada à apresentação em relação à representação.

A aproximação da arte e da tecnologia não é algo novo, aliás, a palavra ARTE se confunde com a palavra técnica/tecnologia, em suas origens etimológicas, como se observa no termo grego *téchne*. Apesar de, aparentemente, esses termos soarem díspares, esta relação vem se intensificando e acelerando cada vez mais com a era digital, a ponto de muitas vezes não conseguirmos mais fazer distinção entre uma e outra. A variedade de possibilidades criativas advindas do uso, reinvencão e reatualização dos dispositivos midiáticos, amplia intensa e rapidamente o número das obras que fazem uso desses meios.

Ao longo da história da dança, foram utilizados variados tipos de *meios para a composição coreográfica*: estúdios (espaços interiores de chão e paredes regulares), espelhos (normalmente ocupando a totalidade de uma das paredes do estúdio), microfones (amplificadores de voz, ou de outros sons) e câmeras de vídeo (não só para registo, mas também como elementos de interação com o processo de pesquisa) pode-se especular a respeito do impacto de tais dispositivos no pensamento criativo do performer/coreógrafo/investigador, que tem a sua disposição vários tipos de meios amplificadores, sintetizadores ou reprodutores das experiências que serão percebidas pelo corpo do performer. Por exemplo, Lisa Nelson ¹³declara numa entrevista: " Working with the camera changed my nervous system and the way I moved". ¹⁴

Alguns pesquisadores tratam do tema da tecnologia como mediação, como é o caso de Ivani Santana em seu livro "Dança e Cultura Digital". Outros abordam de forma terminológica e classificatória, como fez Maíra Spanghero em "A dança dos encéfalos acesos". No entanto, o que é comum àqueles que se arriscam a definir esse formato artístico é a resultante de um processo de contaminação entre tecnologia e arte. Os sucessivos avanços tecnológicos e a facilidade de acesso a artefatos como câmera de filmar, computador e internet, tornaram mais viável a utilização dessas ferramentas no processo de composição coreográfica. Após algumas experiências, os artefatos deixaram de ser apenas um meio utilitário e se tornaram parte da obra do artista, seja pela materialidade do artefato (objetos cênicos, estéticos, técnicos), seja pela relação entre as partes de forma simétrica.

¹³ Lisa Nelson é uma pioneira, juntamente com Yvonne Rainer, do uso da câmara de vídeo em contextos de trabalho de pesquisa em dança e em Body Mind Centering.

¹⁴ Livre tradução: " O Trabalho com a câmara mudou meu sistema nervoso e a maneira como me movimento"

Ou seja, na intervenção com a dança, a tecnologia passou de recurso apenas utilitário para se tornar também estético - a tecnologia como corpo integrante do processo criativo onde homem, máquina e objeto são atores da mesma rede que trama o fazer artístico.

Observa-se que, inicialmente, as considerações do campo da Arte e Tecnologia tendiam a afirmações que separavam real e virtual, como se o virtual não fizesse parte do real, como se pudéssemos separar o real como a dimensão física e o virtual como a dimensão digital. Entretanto tais colocações cada vez mais não se sustentam, uma vez que as hibridizações entre ambas dimensões são constantes e crescentes, tanto em nível espaço-temporal como do próprio corpo, necessitando modos de pensar processuais, sistêmicos e mutáveis em um mundo híbrido e expandido. O real se constitui na própria produção da imagem, como Simondon coloca, “todos os objetos produzidos pelo homem são objetos-imagens que a imaginação concretiza” (Simondon, 2008, p. 13).

A imagem ocorre em uma rede associativa que conecta artificial e natural, indivíduo e social, corpo e meio. Nessa perspectiva, entendemos a imagem como integração entre físico e ciberespaço a partir de uma unidade entre os corpos e os meios, ou seja, a imagem se produz como mediação entre os corpos e os meios (geográficos e tecnológicos) de diferentes modos.

No campo da Arte, geralmente a terminologia meio pode se referir ao meio pelo qual a obra foi constituída – meio pictórico, meio digital, meio sonoro - bem como, ao meio em que a obra se encontra – meio urbano, meio comercial, meio rural. O meio tecnológico diz respeito ao uso da tecnologia em si e o meio geográfico ao lugar de pertencimento deste uso, existindo uma causalidade entre os meios. Tal causalidade entre os meios tecnológicos e geográficos, Gilbert Simondon (1989) denomina meio associado. O meio associado é mediador da relação entre os elementos técnicos fabricados e os elementos naturais no seio dos quais funciona o ser tecno-estético, ou seja, o meio associado diz respeito ao meio tecnológico pelo qual a obra foi produzida.

É sabido que não há uma separação entre corpo ativo que habita/utiliza um meio passivo; ao contrário, há uma dupla construção entre corpo e meio, sendo as imagens intermediadoras de tais construções. O corpo necessita daquele meio e

este, daquele corpo, ocorrendo uma adaptação inventiva. O meio constitui, sustenta, une, comunica os corpos e permite a coesão, aglutinação, permitindo a formação de algo. Somos produzidos pelo meio e, simultaneamente, produzimos o meio. Trazemos o próprio meio associado em nosso corpo, ele atravessa os corpos, estando dentro e fora, como o ar que se respira, a água que constitui os corpos, a terra que nos sustenta.

A imagem une o corpo e os meios, sendo uma realidade intermediária e temporária em certo meio associado, conforme aponta Simondon (2008). Ela somente pode ser entendida em processo de desenvolvimento, em vir a ser, e não como imagem estática. “A imagem é um organismo estranho, dotado de dinâmica própria, ela é exterior ao sujeito, ainda que exista nele, como uma espécie de parasita que o habita e precisa dele para se desenvolver” (Kastrup, Carijó e Almeida, 2011, p. 62). A imagem propicia que os corpos se adaptem aos meios, sendo anterior à consciência do sujeito, uma vez que a imagem o produz, se desenvolve nele e se produz com relativa independência dele (Simondon, 2008).

Neste sentido, a imagem é concebida dentro de uma abordagem sistêmica e processual da realidade. Ela não é um resultado, mas gera-se em um processo dinâmico com distintas fases, não estando restrita ao sentido da visão. Jean Nancy (2005), corroborando com Simondon, coloca que “a imagem não é somente visual: ela é também musical, poética, mesmo tátil, olfativa ou degustativa, sinestésica, e mais” (Nancy, 2005, p.10).

Durante a elaboração da última experiência deste projeto (defesa perform_{enotiva}) busquei explicitar e ativar os diversos elementos presentes no meio (ambiência de interação vídeo-coreográfica). Neste sentido, o meio associado constituiu-se da projeção de imagens, amplificação/modificação do som, e movimento, ritmo do corpo da bailatriz dentre outros. Essa perspectiva adotada pressupõe a diversificação de abordagens processuais, privilegiando uma visão relacional entre corpo e tecnologia, buscando na própria forma de sistema de trabalho realçar as dimensões de performatividade. A realização de exercícios performativos impulsionaram reflexões sobre a relação do corpo com o ambiente virtual/tecnológico, entretanto, muitas questões não foram esgotadas durante o percurso desta pesquisa.

Quanto ao aspecto prático da pesquisa, a atuação do artista-pesquisador abarca os âmbitos corporal e tecnológico. No corporal, investiga procedimentos psicofísicos¹⁵ que busquem ampliar possibilidades criativas e motoras para criação física mediada por aparatos tecnológicos. Dentro do âmbito tecnológico, busca a explorar equipamentos, sensores e recursos do software Isadora em laboratórios práticos para gerar conteúdo para alimentar essa pesquisa. Além da pesquisa bibliográfica, procurei contatar com artistas, cujo trabalho me fornecem referencial. Na experiência de estar em jogo, seja na sala de aula ou ensaio, em cena ou em vídeo, em situações de improvisação, de composição em tempo real, vivenciei a noção de *observação participante*. Para tanto, inspiro-me na possibilidade constituída por Sarah Pink em *Doing Sensory Ethnography* (2009) que sugere uma reinvencção do processo etnográfico através de uma reflexão sobre o que ela chama a “sensorialidade” da experiência, da prática e do conhecimento tanto dos investigadores como daqueles que participam na sua investigação.

Na última etapa desta pesquisa, a fim de realizar a análise de dados, recorrerei novamente ao trabalho de Pink e também a abordagem cartográfica como uma ferramenta para acompanhar processos (Kastrup, 2008) sendo esta perspectiva de trabalho interessada em produzir materiais (no caso deste projeto, ambiências de interação para jogos composicionais vídeo-coreográficos performativos) não somente coletar dados, mas empenhar-se em criar dados. Os dados a analisar compõem-se de registos escritos, gravações sonoras e vídeos, oficinas de investigação, palestras, ensaios, e conversas por email feitas ao longo da pesquisa.

¹⁵ Procedimentos compostos por várias técnicas e vivências limiares, no sentido de criar uma preparação para se atuar num estado de fluxo. Depois de um período intenso de formação, entre 2001 e 2010, quando frequentei aulas de dança moderna/contemporânea no contexto gaúcho, experimentei uma sensação de esgotamento das minhas possibilidades criativas dentro determinados sistemas de trabalho físico/corporal. Busquei um afastamento, só não interrompendo o treino de Artes Marciais, Meu treinamento pessoal atual constitui-se da prática de Kung Fu (estilo Garra de Águia) e Tai Chi Chuan, com o mestre, o professor Roberto Marinho.

1.0 Rastreamento da trajetória da bailatriz: cartografar procedimentos criativos progressos

O conhecimento pode ser adquirido por um estudo completo e apropriado, seja qual for o ponto de partida – desde que se saiba como 'aprender'. O que está mais próximo de nós é o homem, e de todos os homens, o que está mais próximo de você é você mesmo. Comece pelo estudo de si mesmo.

(GURDJIEFF, 1998,p.67)

Para mapear minha trajetória nas artes cênicas (ciente do desnortamento causado pelo "efeito *Moebius* - passagem do interior ao exterior e vice-versa) mantive-me envolvida no exercício de uma genealogia ou cronogênese da minha existência no campo artístico. Foi somente a partir deste movimento de reconstituição de trajetória que pude elucidar melhor muitas questões que mantinham-se em suspenso no pensamento embrionário desta pesquisa de mestrado. Junto à versão triunfalista desta história (que a minha vulnerabilidade de pesquisadora principiante aspira deixar gravada na memória do leitor) há uma outra versão subterrânea, profundamente íntima e que não abarca somente os "sucessos" da pesquisa em arte. Tenho a intenção de mesclar esses dois domínios no relato deste processo.

Ao realizar esta retrospectiva percebi que algumas teorias, degustadas ao longo de alguns anos, puderam se instalar silenciosamente na dimensão prática do meu trabalho autoral. Escutá-las com acuidade, no interior de meu(s) processo(s) de criação, demandou boa parte do tempo no trabalho de finalização deste memorial. A teoria é buscada como uma espécie de tábua de salvação capaz de socorrer-nos diante do inominável no território da criação artística em momentos, mais desesperadores, onde o sentido do trabalho parece se esconder. Ou mesmo nos momentos onde falta confiança suficiente para não deixar-se abater pela despotencializadora sensação de que nada irá surgir apesar de todos esforços no trabalho que propomos realizar. Quantos mistérios guardam os processos criativos em arte.

Foi-me necessário dedicar um tempo para elaborar a relação entre experiência (a dimensão prática) e subjetividade(somatório de teorias e conceitos). Nutri-me de alguns conceitos e pressupostos teóricos que colaboram para "ensaiar" respostas para a incessante problematização e reproblemática de si no

andamento da pesquisa em processo de criação artística.

Quem melhor promoveu um entendimento na minha aproximação com o pensamento da *diferença* foi a psicanalista e ensaísta brasileira Suely Rolnik.¹⁶ Seu livro " Cartografia Sentimental" é para mim uma espécie de livro de cabeceira, um livro-espelho por onde é possível me ver projetada. Provocou em mim reflexões em um campo bastante íntimo e nem sempre disponível e acessível para investigação. Ele esteve muito presente em vários momentos da minha vida desde 2009 e agora, no ano de finalização do mestrado, não foi diferente. A leitura deste livro e de outros artigos seus tornou-a, na minha imaginação, uma espécie de *tecnoxamã*, pelo entendimento da arte como ferramenta para descolonizar o mundo e pelo incentivo à criação de 'micropolíticas' de produção de pensamento.

Sueli Rolnik defende em um artigo a ideia de que a concepção que Deleuze e Guattari sustentam de subjetividade (implicada em sua teoria da clínica - a qual, por vezes, eles chamaram de "esquizoanálise") é bastante próxima de um dos princípios constitutivos das subjetividades no Brasil. A pesquisadora aponta esse princípio como "antropofágico", trazendo-o para a esfera da subjetividade e reinterpretando aquilo que o *Movimento Antropofágico* apontou no domínio da estética e da cultura brasileiras. "Só a antropofagia nos une. Socialmente. Economicamente. Filosoficamente". Com essas palavras que Oswald de Andrade inicia seu famoso manifesto. Uma leitura desatenta, argumenta Sueli, entende a antropofagia como uma imagem que representaria "o brasileiro" e que, além de delinear o contorno de uma suposta identidade cultural, teria a ambição de englobar o conjunto diversificado de tipos que forma a população deste país. No entanto, o interessante na lógica "oswaldiana" é o deslocamento de uma busca por uma representação da cultura brasileira e a tentativa de alcançar o princípio predominante de sua variada produção:

" Estendido para o domínio da subjetividade, o princípio antropofágico poderia ser assim descrito: engolir o outro, sobretudo o outro admirado, de forma que partículas do universo desse outro se misturem às que já povoam a subjetividade do antropófago e, na invisível química dessa mistura, se produza uma verdadeira transmutação. Constituídos por esse princípio, os brasileiros seriam, em

¹⁶ Suely Rolnik psicanalista, professora universitária e ensaísta brasileira, viveu em Paris de 1970 a 1979 (fugindo da ditadura militar brasileira). Neste período, conviveu com com Deleuze e Guattari, traduziu Mil Platôs para o português e tornou-se grande comentadora e divulgadora do trabalho dos franceses em solo *tupiniquin*.

última instância, aquilo que os separa incessantemente de si mesmos. Em suma, a antropofagia é todo o contrário de uma imagem identitária “ (Rolnyk)

As ressonâncias com as idéias de Deleuze e Guattari é notória: a subjetividade, segundo os autores franceses, não é dada, mas é objeto de uma incansável produção que transborda o indivíduo por todos os lados. O que temos são processos de individuação ou de subjetivação que se dão nas conexões entre fluxos heterogêneos, dos quais o indivíduo e seu contorno seriam apenas uma resultante.

processo de gênese da *bailatriz* latino - americana

Sobre a impossibilidade de ensinar a arte performática; Tente ensinar carisma. Neste caso, confia-se no mestre; o CORPO ensina. O performer é um eterno estudante do próprio corpo. São Paulo, Maio de 2015 - TERRA COMUNAL Sesc / Pompéia. Anotações do Seminário com Marina Abramovic.

A bailatriz interessada em engenharia de sistemas interativos-audiovisuais pergunta:

- Quais foram as forças (formas) que, ao longo de uma jornada, constituíram em mim um corpo bailatriz? Como estas transformaram/alteraram minha forma de agir quando em processo de criação? Quem são meus intercessores da arte e do pensamento sobre a arte neste campo emergente de obras que envolvem o presencial e o virtual?

Em nossos processos cognitivos, sabemos, agem incontáveis forças externas - que por sua vez criam efetuações de várias ordens: semióticas implicadas na utilização da linguagem, e estéticas por meio da sensibilidade e de velocidades e movimentos experimentados pelo/no corpo. Emprego o conceito de subjetivação, também, entendendo-o como um processo formador de identidades, comportamentos, gestos, automatismos e hábitos. No campo discursivo, a busca por uma "verdade" nos subjetiva, constitui, (de)forma e costuma produzir palavras de ordem para serem replicadas e perpetuadas. Essas efetuações subjetivas foram possíveis pelos encontros e pelos afetos gerados por estes encontros que foram compondo a corporalidade e a "paisagem existencial" da bailatriz.

Aprofundar o conhecimento *sobre si* inclui o reconhecimento de nossas limitações cognitivas, que podem ser situadas próximas das experiências "*subjativantes*" que cruzaram nosso caminho (patriarcado, família, escola, estado, igreja, literatura, televisão, cinema, teatro, dança).

casatelier

A complexidade envolvida no ato de traçar uma espécie de genealogia da própria subjetividade - e ainda formatá-la textualmente dentro do rigor acadêmico - convocou distintas faculdades e estratégias para, ao mesmo tempo, acessar a multiplicidade e heterogeneidade de experiências marcadas no corpo e ainda atribuir-lhes um novo sentido. Para tanto, empenhei-me no exercício cartográfico da **esquizoanálise**¹⁷, buscando reunir informações¹⁸ sobre as concepções discursivas e físicas que me constituem, sempre atenta aos movimentos do "Desejo", essa atração que nos leva em direção a certos universos e repulsa de outros sem que saibamos previamente o motivo. Os projetos solos que desenvolvo há alguns anos, por exemplo, são formas de expressão criadas para dar corpo aos estados sensíveis que tais conexões e desconexões do desejo foram produzindo na minha subjetividade.

No rastro do tempo: compilações de memórias de uma bailatriz

Do início sabemos (a ciência sabe): a proliferação celular que divide a célula em 2/4/8/16 e assim por diante, mantém suas superfícies de contato direto- como uma lâmina de células, torcida, dobrada, curvada, enrolada em sistemas de órgãos. Camadas profundas e áreas remotas são afetadas por contato à distância(...) Por um canal escuro e apertado somos tragados para o impensável. O que no meu caso, aconteceu no dia três de novembro de 1980 às 13:30 da tarde.

¹⁷ A esquizoanálise está presente no exercício clínico e teórico de alguns psicanalistas, pertencentes ou não a associações psicanalíticas, que recorrem à obra de Deleuze e Guattari. Para traçar uma Cartografia - Deleuze, o esquizoanalista pergunta a seus leitores; quais as ressonâncias conceituais que marcam sua subjetividade? Fostes subjetivada por quais músicas, poemas, artistas, livros? A mulher que você se tornou foi se constituindo a partir de quais dramas: do tipo feminino neurotizante ou do tipo esquizo criativo-inventivo?)

¹⁸ Informações obtidas a partir de fotos, vídeos, boletins escolares, clipagens, materiais gráficos de divulgação de espetáculo e depoimento oral na disciplina eletiva- Memória, narrativa, experiência e conhecimento em artes cênicas conduzidas por Vera Lúcia Bertoni, no primeiro semestre do mestrado.

A partir daí, também sabemos: nossos órgãos são capturados. Não há produção social sem produção social dos corpos. Uma grande parte dos estudos de Foucault evidencia que indivíduo e sujeito são produzidos. Há uma produção de subjetividade, assim como de individualidade, o indivíduo corporal, a fisicalidade. Onde os corpos são produzidos? No início, no seio da família: já o bebê na relação com o corpo, o peito, o olhar da mãe. Depois, outras instituições (máquinas de produzir corpos) vão engendrando nossa individualidade/subjetividade. Talvez seja necessário neste- ensaio de "si no jogo da verdade" marcar o "lugar" de fala para exercitar a descrição dos meus padrões identitários mais observáveis a primeira vista: mulher, branca. Como minha sexualidade não se expressa na minha aparência física, nada pode ser informado a respeito disso. Aprofundando um pouco mais as categorias: mulher Brasileira/Latino Americana, branca¹⁹, 36 anos, artista, sem filhos. A cor da minha pele me protege de ser enquadrada como ameaça por parte da polícia, mas não me protege de padecer com a dor das mães que perdem seus filhos brutalmente no genocídio de jovens negros que assistimos desde sempre no Brasil - empatia em mim encutida por minha mãe solteira, artista visual, com uma consciência social e muitos amigos que frequentavam minha casa da infância; artistas de todas as matizes de cores e orientações sexuais.

Situar-me hoje bailatriz, necessitou uma breve explanação do momento anterior a profissionalização que, no caso específico, começou de modo considerado tardio- aos 19 anos, quando participei da minha primeira oficina de teatro. A memória mais longínqua do meu encontro com a arte acontece por intermédio de minha mãe, a artista visual Elaine Savian. Durante a minha infância, eram frequentes as visitas aos *ateliers* de artistas de seus amigos artistas. Guardo muitas lembranças destes acontecimentos, e alguns rostos insurgem na mente enquanto escrevo este memorial: Zoé Degani, Ibere Camargo (professor informal da minha mãe que, inclusive, posou pra ele em algumas séries), Gustavo Nackles, Cavalcanti (carinhosamente chamado de Cava), Danúbio Gonçalves, Vasco Prado - pai de uma de suas amigas, Nora Prado, a primeira atriz que conheci. Incluo também a cinefilia

¹⁹ No Brasil miscigenado por natureza, sei que soa ridículo me definir branca, por outro lado, o tom da minha pele é claro demais para reivindicar um selo pureza da raça parda sem correr o risco de ser acusada de me apropriar indevidamente da raça para fins de acessar os benefícios de políticas afirmativas. E além do mais, reconheço que minha "branquitude", coloca minha existência na zona dos privilégios.

como mais um pathos herdado de minha mãe. Para fazer emergir essa narrativa fiz uma escavação nos alfarrábios pessoais, e conversei muito com minha mãe, que me entregou desenhos, boletins escolares e fotos. Selecionei alguns materiais, em especial um boletim de 1987, quando contava com a idade de seis anos. A professora, Guilene Salerno²⁰; assim descreveu meus aspectos Cognitivos:

“A Roberta gosta de ouvir histórias, principalmente quando é apresentada com recursos visuais. Sempre que é feita a exploração da história, participa com muito prazer relatando pontos. Algumas vezes, pega livros na biblioteca que já foram trabalhados pela turma e relata histórias para os colegas. Em outros momentos ela inventa a história com fantoches, fazendo com que todos fiquem escutando sentados nas cadeirinhas da sala fazendo de conta que é um teatro”.

Acessar este registro material, passados exatos trinta anos, foi revelador e emocionante. Eu não me lembrava disso, mas faz todo o sentido: " Roberta gosta de contar histórias com recursos visuais". Apesar dos obstáculos, continuo empenhada em dar seguimento a algo que me dava prazer na infância. Essa constatação me fez sorrir e agradecer pelo privilégio da escolha, mas, sou consciente da enorme responsabilidade convocada pelo ato de "criar mundos" para serem compartilhados com o outro. Eu acredito que os artistas contribuem para a manutenção de sistemas de crenças e *modos* de vida, tanto quando os políticos, professores, engenheiros ou qualquer outra função na sociedade.

O interesse por teatro e dança remonta a minha versão criança, mas o acesso ao apredizado foi interrompido por falta de condições financeiras da minha família naquela época. Então, quem cumpriu o papel de ensino dessas linguagens foram o cinema e a televisão (o famoso *Plim-Plim* que forjando e disseminando em grande escala uma noção de brasilidade detém o controle da cognição de uma nação há mais de 50 anos). Dançava e decorava as coreografias com a Xuxa, com a Mara Maravilha, mas também com o Trem da Alegria e o Ney Matogrosso que me

²⁰ Professora que retomei contato, após 30 anos, através do facebook. Ouvir suas memórias a respeito daquele período da minha vida foi uma experiência bastante emocional e este acontecimento acionou outras memórias bem profundas daquele estrato da minha vida, antes de completar minha primeira década.

fascinava quando surgia em um programa de auditório.

Entretanto, devo admitir, foi essa mesma emissora que me permitiu conhecer clássicos como *Blade Runner* ou *Cantando na Chuva*, de madrugada ou o *Mágico de Oz* na *Sessão da Tarde*. Arrisco-me a dizer que a influência mantida pelas *hipersexualizadas* apresentadoras de programas infantis na década de 80 não foram capazes de surtir efeito nocivo duradouro na minha *psique*- graças ao programador do *Corujão*, responsável²¹ pelo meu encontro com obras primas do cinema universal.

Nesta mesma fase de desenvolvimento físico, minha "dança" estava atrelada à prática de esportes oferecidos na escola. Era conhecida pela multiplicidade: futebol, handbol e vôlei. Até os dezessete anos acreditava que seria jogadora de vôlei,²² mas aí o skate me encontrou (e os amigos e circunstâncias geradas nesta conexão) e de certa forma me desviou deste destino esportivo. A fase juvenil de mover-se em bando, em *devir* matilha, havia começado. Neste meio tempo destaco dois acontecimentos que parecem à primeira vista banais, mas hoje consigo apontar como determinantes para que decidisse iniciar minha formação em artes cênicas e encarar o grande desafio de viver de arte no Brasil. Primeiro, a descoberta da dança-teatro alemã na videoteca do Instituto Goethe. Aceitando as sugestões do bibliotecário com sotaque alemão, vi pela primeira vez em VHS o trabalho da Pina Bausch, um vídeo de dança realizado para Tv intitulado *O lamento da Imperatriz*. Outro vídeo-documentário da coreógrafa Suzanne Linke, em determinado momento exibia o famoso solo da banheira que muitos anos depois vi ao vivo no teatro São Pedro em Porto Alegre. Assisti ambas à exaustão durante um ano particularmente difícil do ponto de vista familiar e emocional. O outro evento refere-se à apresentação do espetáculo canadense *Needles and Opium*, do encenador Robert Lepage, no Porto Alegre em Cena, em 1998, cujo ingresso ganhei de uma amiga de minha mãe, a iluminadora cênica Carmen Salazar (com quem anos mais tarde trabalhei em algumas ocasiões nos palcos de Porto Alegre). Acho que nunca comentei com ela o impacto que aquela noite teve na minha vida. Assistir este espetáculo, aos dezessete anos, me fez provar pela primeira vez, o arrebatamento provocado por uma obra cênica, teatral. Este acontecimento provocou uma vontade

²¹ Devo reconhecer também a participação de Dona Elaine, minha mãe, que na contramão das matriarcas do seu contexto deixava uma criança de seis anos ficar acordada nas madrugadas de sexta pra sábado e se fosse feriado na segunda, madrugadão cinéfilo também no domingo.

²² Fui jogadora da equipe juvenil de volei do clube Teresópolis de 1993 a 1998.

de potência dentro de mim, eu precisava estabelecer este tipo de comunicação com as pessoas. Deste ponto até o encontro com teatro como profissão foram apenas três anos.

O início da minha formação cênica²³ baseou-se, de modo geral, na educação do corpo, voz e intelecto para interpretar alguns *estilos* de cena. A minha esfera de atuação, ou melhor, a zona de aprendizagem concernente ao processo de construção cênica, limitava-se ao estudo de um personagem, adaptação do meu corpo à existência ficcional de um outro ser, desenvolvimento de um senso de ritmo e espacialidade. Minha formação em teatro foi bastante influenciada pelo treinamento físico sugerido pela Antropologia Teatral, concebida por Eugenio Barba, no qual há ênfase no trabalho de exaustão física como tônica do processo de improvisação e criação. Ouvia bastante dos meus professores iniciadores as sentenças: "Não pensa, deixa o corpo fazer! Continua! Não desiste!" Lembro-me que ao ultrapassar o limite do cansaço era invadida por uma sensação absolutamente nova, como sentir o sangue correndo pelas veias, parecia que meu corpo alargava, que outras partes do corpo participavam da respiração.

..."Exercitar a imaginação é muito importante! É essencial para o ofício dos atores!". Lembro da frase proferida com entusiasmo comovente pela Diretora Maria Helena Lopes, em um curso chamado *O ator defronte ao espelho - Uma jornada em direção à construção dramática*. O ano era 2004 e, a despeito da fama de megera destruidora de egos da Maria Helena Lopes, não desisti das aulas e (des)aprendi muito nesta ocasião. Ainda guardo os cadernos de notas desse curso. Talvez por isso, frases como essa sobre a importância da imaginação surjam na minha consciência enquanto escrevo este texto. A esta altura recorro a um destes cadernos, onde numa página sem data está escrito: Exercício 001 > Siga um

²³ Minha formação como atriz inicia no TEPA – Teatro Escola de Porto Alegre em 2001 no Curso de Formação de Atores, coordenado por Daniela Carmona e Zé Adão Barbosa. Permaneci na escola durante três anos, concluindo o Curso de aperfeiçoamento em estilos de interpretação teatral divididos em oito módulos: Máscara Neutra, Tragédia Grega, Bufão, Máscaras, Lárvarias, Shakespeare, Melodrama, Clown, Thecov, todos conduzido por Daniela Carmona fazendo referência ao trabalho de Philippe Gaulier. Esta iniciação foi bastante intensa, as aulas eram diárias e de caráter prático. A escola também possibilitava ao aluno fazer cursos de aperfeiçoamento que regularmente aconteciam; destaco a experiência de participar de três workshops de improvisação, jogo e construção cênica com Maria Helena Lopes, *commedia dell'Art* ministrado por Inês Marocco, onde destaco o encontro com a pedagogia Jacques Copeau com o foco no corpo e na renovação da arte do ator e, mais especificamente, na criação da Comédia Improvisada proposta por ele.

estranho na rua. Esteja muito atento a seus passos e, ao mesmo tempo, se concentre internamente em não demonstrar qualquer interesse na sua direção. Tente construir uma ficção interna do porquê de você estar fazendo isso. Quem é essa persona que persegue? Quem é o perseguido? Quando o sujeito chegar a seu ponto de chegada, finalize a narrativa interna. Esqueça-se completamente dela. Faz 13 anos que escrevi esta tarefa em um caderno e nunca a executei. Mas consigo, no entanto, perceber que, mesmo sem seguir à risca esta tarefa, essas ações imaginárias fazem parte da minha natureza, desde então. Ou muito antes.

Vivências como essa foram configurando uma maneira de pensar meu ofício de atriz como uma arte de rompimento do corpo já estabelecido e confirmado, pois ele demandava uma invenção de novos estados do corpo a cada trabalho. Mas em uma outra ponta, nas experiências cênicas das quais participava, estes estados do corpo eram definidos por uma dramaturgia bem determinada. Nestas circunstâncias, o autor da peça definia anteriormente as regras do jogo e ao diretor/encenador cabia, quase sempre, a tarefa de aproximar/afastar a encenação do texto dramático. Durante o período de sete anos (2002-2009) trabalhei intensamente em temporadas de teatro adulto e infantil em Porto Alegre, com períodos de duplas jornadas diárias²⁴ nos finais de semana.

Em determinado momento desta trajetória, comecei a suspeitar que essa entrega ao trabalho de *doação* do meu corpo para atender à expressão criativa da figura do diretor - a preocupação em constantemente atender as expectativas do olhar do outro - acabava por provocar um silenciamento dos "dizeres" do meu corpo, me tornando absolutamente "sem tempo" para ouvi-lo com mais acuidade e dificultando o encontro com minhas próprias urgências discursivas. É importante salientar que, nesta época, nenhuma das referidas Companhias de teatro investia em trabalho de grupo no sentido de estabelecer um vínculo constante de pesquisa de linguagem. Nos uníamos durante um tempo relativamente curto para executar projetos que pressupunham a criação de espetáculos.

Neste período de formação e profissionalização, paralelamente a vivências

²⁴ Em 2007 estava em cartaz com duas peças com texto de Shakespeare; *Sonho de uma noite de verão*, direção de Patricia Fagundes da Cia Rústica e *A tempestade e os mistérios da Ilha*, direcionado ao público infanto-juvenil com direção de Jezebel de Carli da Cia Santa Estação- grupo de pesquisa e criação que ajudei a fundar em 2002 com o espetáculo *Parada 400: Convém tirar os sapatos*. Entre 2006 e 2009, ambas as peças foram amplamente apresentadas no circuito estadual, nacional e internacional, com apresentações no teatro Solis, em Montevideo. Foi um período muito intenso e festivo da minha trajetória.

físicas/teatrais, dediquei-me a prática de dança contemporânea²⁵. Essa linguagem começou a ser constante no meu treinamento físico em um momento em que queria atingir habilidades mais sofisticadas com meu corpo e reunir as qualidades para desenvolver a atriz-bailarina, termo que me agradava muito na medida que representava as competências que estava desenvolvendo com minhas experiências profissionais. Com o ingresso na Universidade no curso de Pedagogia da Arte com ênfase em Dança, esta relação de conhecimento se intensificou. Estudei técnicas de dança moderna, balé e dança contemporânea. No terceiro ano de faculdade, em 2007, comecei a integrar o Grupo Experimental de Dança de Porto Alegre²⁶. Essa experiência provocou inúmeras descobertas na minha percepção do movimento, ampliou muito o meu repertório motor. Entretanto, percebi com o passar dos anos que este tipo de investimento, apesar de tornar o corpo mais disponível para o movimento, demanda um cuidado para que a absorção de inúmeras técnicas e estilos de dança sob o corpo não acabe por contribuir para o “engessamento” criativo do ator-bailarino, ao dotar o corpo de códigos estilísticos muito rígidos e padronizados. Comecei a treinar o corpo conforme modelos representativos assimilados de outros artistas, impondo-lhe a tarefa de traduzir por meio de metáforas psicofísicas as temáticas que os coreógrafos/diretores/encenadores²⁷ estavam desenvolvendo em suas pesquisas pessoais. Essas “técnicas” aprendidas, que permitiram desenvolver a percepção e estruturação do corpo, produziram linhas de sentido que de forma específica orientaram a atuação e as concepções cênicas. A incorporação de uma anatomia e uma mecânica de movimento específicas podem paralisar (ou mesmo impedir, dado o grau do “programação” de um sujeito a execução de determinadas regras) a ocorrência de novas possibilidades expressivas e emergências discursivas do artista. Ao experimentar o corpo por meio de variadas técnicas e estilos, comecei a sentir a necessidade de problematizar (com o intuito de elaborar internamente essas noções e conceitos) alguns automatismos a que

²⁵ Eu comecei a fazer aulas com a coreógrafa e criadora da Cia Muovere, Jussara Miranda, que na época proclamava sua pesquisa como filiada a Dança – Teatro Alemã.

²⁶ Programa de Qualificação Profissional, oferecido pela SMC – Coordenação de dança. Com o principal objetivo de oferecer ao bailarino uma formação continuada em dança. As aulas eram diárias e compreendiam técnicas de dança como balé, dança moderna, contemporânea e práticas corporais como capoeira e oficina de Educação Somática, e Dramaturgia da dança.

²⁷ De 2001 até 2009 atuei como atriz- bailarina em espetáculos da Cia do Giro Direção de Daniela Carmona, Santa Estação Cia de Teatro sob a direção de Jezebel De Carli, Cia Rústica com direção de Patricia Fagundes. Paralelamente, no território da dança, fui colaboradora e bailarina intérprete do Grupo Gaia com direção de Diego Mac, e da Cia Muovere com direção de Jussara Miranda, até o ano de 2012 quando participei de uma Turne pelo nordeste com o espetáculo Re-Sintos.

percebi estar sujeita nos momentos de criação. Como fugir dos hábitos do corpo que só quer fazer aquilo que ele já sabe e reconhece? Estava obstinada a abolir temporariamente essas linhas temáticas para trabalhar meu corpo para o desenvolvimento do projeto de pesquisa para a conclusão do curso de Graduação em Dança. Para tanto, fez-se necessária a análise de alguns elementos ou estruturas (incorporadas em diversas experiências artísticas anteriores) que utilizava para compor dança e partituras físicas, estabelecer outras relações com o fazer, o elaborar, o criar, e assim obter novas respostas do corpo. Convencionei chamar de “*planos de fuga*” as tentativas estabelecidas para escapar da zona de conforto do conhecido em termos de processo criativo. Esta operação foi o *leitmotiv* para o desenvolvimento de uma performance e a escrita da minha monografia intitulada *Planos de fuga: Sobre um corpo que deseja devir*²⁸. Foi um momento de apostar no desenvolvimento de uma prática corporal mais sutil, algo como sensibilizar o corpo com exercícios de respiração e meditação antes de começar a me mover. Este período foi rico no campo das sensações corpóreas, com o foco de atenção em camadas mais profundas de onde emergiam muitas vezes movimentos e gestos que me surpreendiam. Mas, quando começava a elaborar uma sequência ou partitura de movimentos, percebia que acabava recorrendo a conhecidas estratégias legadas por outros trabalhos, outros momentos.

Neste período, ocorreu um surto de rubéola no estado, todos os estudantes da Universidade foram obrigados a se vacinar e acabei contraindo a doença pela vacinação. Doença banal na infância, a rubéola se torna muito dolorida quando acomete adultos, trazendo muito desconforto articular. Resolvi passar pelo processo de cura na casa de meu pai no litoral norte em Imbé. Em uma manhã ventosa e ensolarada decidi, apesar da forte dor nas articulações das mãos, caminhar junto ao mar. A ação do vento envolvendo e afetando toda a extensão do corpo - até os cabelos- promoveu em mim uma rápida e intensa ampliação da consciência corporal. Esse evento potencializou uma vontade de mover meu corpo e, quando percebi, sem premeditação alguma, já estava dançando sozinha na praia deserta pela baixa temporada.

²⁸ Com orientação de Airton Tomazzoni e apresentação na Fundarte em Montenegro em novembro de 2008. A Banca Avaliadora foi composta pelas artistas-pesquisadoras Lu Paludo e Tatiana Rosa.

Estava diante de sensações bem concretas (o vento pressionando a pele) que faziam mover o corpo colocando-o em um outro *estado*. Até então, no meu processo criativo, as sensações que motivavam a criação coreográfica advinham das músicas, de um texto dramático, poemas, ou mesmo dos comandos dos diretores e coreógrafos em sessões de *improvisação dirigida*. Agora, a "faísca" ou o motivo inicial para mover o corpo era o espaço externo (praia-vento) e não a sala de ensaio com espelhos ou cortinas sobre espelhos. Neste dia tive um insight sobre **dançar o espaço** - a partir de então meus planos de fuga de automatismos criativos seriam em espaços abertos/públicos. Em dado momento resolvi convidar amigos para acompanhar e filmar - sempre com a câmera a uma distância considerável - esses processos de improvisação em espaços abertos/públicos. A elaboração de uma série de "planos de fuga" para o corpo que dança, criados a partir da experimentação intensa do corpo, constituiriam o material, ou a base e a estrutura, de qualquer possível encenação posterior. Apostei nesta proposição como uma ferramenta metodológica, e foi a partir dela que consegui problematizar e encarar questões que remetiam ao meu corpo e como produzir arte com ele.

Estava disposta a vivenciar o desnorteio das perguntas sem resposta, ou melhor, aquelas perguntas para quais é necessário inventar respostas, na certeza de que serão sempre provisórias, pois dependem de um corpo que é transitório. O que ocorre quando você impede outras possibilidades de movimento em nome de uma estrutura, de um sentido? O que acontece quando você não define padrões entre certo e errado? Por quais caminhos podemos ser levados pelo corpo a partir destes anseios de liberdade e experimentação em dança? Eu não estava interessada na definição prévia de um tema ou motivo para a dança acontecer, pois sabia que o corpo se tornaria um reprodutor de idéias fixas e pré-determinadas. Estava mais inclinada a deixar meu corpo levantar por si, descobrir e divagar sobre suas temáticas ou discursos. No fundo, estava depositando no corpo toda minha confiança, acreditava que o material necessário para articular um discurso estava nele. Precisava, talvez, recuar ao invés de avançar, ou observar meus mecanismos corporais em detrimento de determinar uma única linha de trabalho. Para isso, era necessário um outro estado de ser, que provei em algumas oportunidades não-espetaculares, como a prática de meditação e trabalhos de atenção que realizava sozinha. Trabalhos que provocavam um outro tipo de

presença, que despertavam há alguns anos minha curiosidade e convocavam meu movimento de *buscadora errante*.

As diversas práticas meditativas que me influenciam há alguns anos conduziram-me por este caminho de autoconhecimento e instalaram-se no meu processo criativo através de vivências em grupo de bioenergética, do *thai chi chuan* (a meditação em movimento) e em casa (novamente pela influência materna), pelas práticas de meditações budistas da linhagem tibetana Karma Kagyü (entonação de mantras e visualizações). Todo o “problema” da humanidade, para os budistas, está relacionado com a fixação, ou identificação com alguma emoção perturbadora produzida pela mente. Se a mente é fluir porque tentamos deter? Eu tenho um universo a ser descoberto (no meu corpo) todos os dias. O tempo não é tão longo assim. E, afinal de contas, não sei até quando estarei aqui.

Meditar é uma prática muito simples: senta-se sobre os ísquios e centra-se a atenção na respiração e no alinhamento orgânico (respeito as curvaturas) das vértebras da coluna. Nesta posição, pode-se permanecer como um observador distanciado, sem julgar ou se identificar com os fluxos dos pensamentos.

Eu destaco o processo respiratório como uma poderosa ferramenta de conexão com corpo, “acalmado” os pensamentos e tornando mais perceptível a “inteligência” do corpo. Isso era importante para este trabalho, na medida que estabelecia condições que observava como favoráveis à criação de um “estado desperto” do corpo para experimentações do movimento. E contribuía para desenvolver uma relação de criação sem estabelecer *a priori* um universo ficcional para fazer a dança acontecer. Desta maneira, percebia me movendo entre formas novas, tendo o corpo como proponente de ações.

Com relação a trabalhos de direção de atenção, destaco as experiências proporcionadas pelo estudo sobre os procedimentos adotados pelo pensador Gurdjieff²⁹ como referência a estas práticas. O trabalho consiste basicamente em manter-se atento na maior parte do tempo. Nesta linha de pesquisa há práticas para todos as horas do dia. Por exemplo, Gurdjieff propunha aos seus alunos que, ao acordar pela manhã, se detivessem alguns minutos imóveis sentados na cama,

²⁹ Pensador armênio que não estabeleceu uma escola ou doutrina mas "Institutos para desenvolvimento harmonioso do homem", hoje situados em vários países. Escreveu três livros: *Relatos de Belzebu a seu neto: Crítica objetivamente imparcial da vida dos homens*, *Encontro com homens notáveis* e *A vida só é real quando "Eu sou"*.

observando os pensamentos que vagam pela mente a esta hora do dia. E, no momento de dormir, que fizessem o exercício da retrospectiva que consiste relembrar em ordem decrescente todos os eventos do dia. Esta é uma forma de observar o quanto estamos despertos na vida, na nossa rotina, pois o exercício em muitos momentos aponta as fugas da nossa integridade corpo-mente (para o passado ou para o futuro) do momento presente. Seguindo estes rastros, eu mesma determinava alguns “rituais” (enquanto exercícios), como alterar conscientemente o tempo que despendia para algumas atividades bem cotidianas: comer ou beber me deleitando com os sabores, tomar banho frio de manhã, mover-me de maneira muito lenta ou jejuar por alguns dias. Percebi que conseguia manter uma disciplina com este estudo. Estava, de certa maneira, eliminando a dependência de uma autoridade externa (com a de um diretor e/ou coreógrafo) para impulsionar processos criativos.

Estabeleci como treinamento a vivência de “*laboratórios do corpo*”, que tinham por princípio investigar o corpo e seus movimentos despidos de sentidos teatrais, significados imediatos, apelando para a experimentação do corpo como estrutura orgânica. Nestas ocasiões, o foco era estar atento e receptivo ao *devir*. Não havia indicações prévias, a ideia era entregar-se ao espaço, à imobilidade, ou praticar qualquer outra ação que tivesse vontade. Instiga-me muito estes momentos em que outra inteligência, menos analítica e mais vivencial, se manifesta no/com o corpo. Há uma inclinação a deixar o corpo levantar por si, descobrir e divagar sobre suas temáticas ou discursos. É bastante complexo este caminho que joga com o que se sabe e aquilo que não se sabe, exige uma postura desbravadora. Há grandes chances de um desnorreamento em muitos momentos. E, para a dança que estava pretendendo realizar, o “momento presente” era a condição almejada. Era necessário seguir com este tipo de estudo, quando não há, a princípio, a estruturação cênica como meta.

Este período da minha vida foi muito rico e me fornece, até hoje, subsídios para pensar um sistema de trabalho autoral. É sempre pelo viés do corpo que estabeleço este senso de presença. Este exercício, de observar-se em várias situações está absolutamente incorporado em mim. Quando acontece sou “jogada” no corpo e posso reconhecer as posturas corporais que assumo como expressões também de estados emocionais. Nestes casos, posso optar por imediatamente colocar o corpo em outros “lugares”, ou alinhamentos, e assim experimentar o grande prazer das formas que

vagueiam pelo corpo. Acredito que estes trabalhos pessoais que estabeleço enriquecem meus momentos de improvisação.

Voltando aos "Planos de Fuga" minha monografia de graduação, no final do último ano de graduação, após muitas horas de filmagem, decidi exibir o material videográfico em uma sala da Fundarte/Montenegro como uma ação que transcorria no tempo de seis horas e correspondia também à defesa do meu trabalho de conclusão de curso. Essa experiência performativa duracional não tinha roteiro prévio, nem mesmo os vídeos (disparados em cena por mim) tinham uma sequência pré-definida e era a primeira vez que improvisava sozinha para uma audiência. Concebi um espaço de atuação com linóleo branco e alguns livros e objetos que compuseram o processo, todos dispostos para o livre manuseio da audiência: dicionários de língua portuguesa, livros de cinema, de mitologia grega, de patologias clínicas, além do próprio trabalho de conclusão impresso, fotos e vídeos projetados na parede. Um guitarrista criava com improvisação o ambiente sonoro. Algumas horas antes da defesa, acrescentei mais um elemento, um aliado para me manter presente ao espaço e que oferecesse um "risco calculado" se eu não estivesse bastante atenta: uma coleção de garrafas e vasos de vidro de todos os formatos e tamanhos. Recipientes para a água. Como o corpo. A disposição variável desses frágeis recipientes no espaço (perigosos obstáculos) propiciou um estado de alerta - além da mera utilidade prática de conter a água para beber. Com tudo montado, o que se seguiu, no momento da performance, foi um "transitar" dançante entre os elementos, sem premeditações: quando tinha sede, bebia, quando os pés estavam sujos, limpava-os, quando o chão molhava, secava-o. Tudo isso com trilha sonora ao vivo. O trânsito de pessoas que entravam e saíam da sala também influenciava, direta ou indiretamente, as tarefas de movimentos e os vídeos que eu decidia exibir. Este foi o início da instauração de um processo pessoal, trabalho autoral que se desdobrou em outros projetos que serão analisados no próximo subcapítulo.

Após minha formatura, sem o respaldo institucional (disponibilização do espaço físico), resolvi dar continuidade ao projeto o que demandou uma postura mais pró-ativa também do ponto de vista da produção cultural. Foi necessário reduzir o tempo de apresentação, o que fiz também com o título do trabalho (agora PDF: Corpo em Devir), pois encontrei muitas dificuldades em adequar a performance (duracional) nas pautas de teatro ou editais de festivais e eventos de artes cênicas.

O trabalho também foi apresentado em versão reduzida para a Mostra de Dança Verão da SECRETARIA MUNICIPAL DA CULTURA de Porto Alegre, em Janeiro de 2009, e na Mostra Movimento Palavra na USINA DAS ARTES, em Março do mesmo ano. Em Maio, por intermédio de uma indicação do meu orientador, a performance foi convidada para integrar a grade de programações da reabertura do espaço da FUNARTE, em São Paulo. Na sala ao lado da minha, havia uma poderosa concorrência: Denise Stocklos apresentando seu novo trabalho. Minhas três apresentações, na mítica terra da garoa, foram um tremendo fracasso de público, em uma das sessões haviam 3 pessoas. Lembro de uma mulher jovem, sentada na primeira fileira, que me encarava com ternura. Depois do espetáculo ela me procurou se identificando como assistente da Helena Katz em um projeto do Sesc-SP. Trocamos emails e nos despedimos. Tempos depois, já de volta a Porto Alegre, fui surpreendida por um email pessoal da Helena Katz me comunicando que sua assistente havia gostado muito da minha performance. No fim da mensagem, um convite para enviar material do solo para um projeto de dança do Sesc-Pompéia da qual ela fazia curadoria. Novos ventos sopravam para a bailatriz sem público.



Figure 1 Roberta performando com a imagem - PDF: Corpo em Devir / Espaço da Funarte em São Paulo/2009



Figure 2 Roberta em performance PDF: Corpo em Devir no XV Festival Internacional de dança - Havana, Cuba- 2010.

Trilogia "ensaios para fugas e devires" -

³⁰ O projeto PDF: Corpoemdevir, abriu caminho para as outras investigações e processos criativos que visavam o encontro da bailatriz com as mídias produtoras de imagem. Reconheço que sou de uma geração que conheceu a cinefilia depois de sua fase áurea, e aprendeu a informática sem ter nascido inserido nela. Em 2007, envolvida com o projeto de conclusão da graduação, comprei minha primeira câmera filmadora. Desde então, pude observá-la, escrutá-la, e produzir linguagem

artística com ela. Como artista-investigadora, mirava o desenvolvimento de uma linguagem alicerçada na pesquisa corporal e também na construção coreográfica e vídeográfica tecida a partir de improvisações de dança inseridas no contexto do espaço público. Nesta altura, já estava começando a aprendizagem autodidata em edição de vídeos, com o software *moviemaker*. Enviei meu primeiro vídeo editado para o site *Idança.net*, importante portal dedicado à divulgação da Dança que publicou o vídeo na seção "O que você tem feito".

Este incentivo na divulgação facilitou muito a abordagem de possíveis colaboradores para a empreitada que tinha em mente. Queria viajar com este trabalho e iniciei uma pesquisa de festivais nacionais e internacionais. No final do ano de 2009, em novembro, participei como bailatriz, à convite de Diego Mac 31, do primeiro Flash Mob Dance de Porto Alegre,³² no Festival Internacional de Dança Mesa Verde. Por ocasião do festival fui apresentada a coreógrafa cubana Isabel Bustos depois da exibição de seu espetáculo sobre o candomblé em Havana, realizado junto com sua Companhia de Dança-Teatro

³⁰ Acesse o vídeo em <https://youtu.be/0lagEnNOYuw>

³¹ Coreógrafo com o qual já havia trabalhado como bailarina no espetáculo Mulheres Fortes em Corpos Frágeis (2008) e voltaria a trabalhar na primeira temporada do espetáculo Abrobrinhas Recheadas(2009-2010) e em outras experiências vídeocoreográficas - interesse que também partilhamos.

³² Acontecimento produzido pelo Diego Mac e que contou com a participação de mais de 200 pessoas dançando a famosa Macarena no Mercado Público no centro da cidade. Pode ser assistido aqui; <https://www.youtube.com/watch?v=vrDGBPSf7q4>

Retazos. Neste momento ela falou de dois eventos que produzia: o Festival Internacional de Dança em espaços públicos e o Festival de Internacional de Vídeodança(DVDANZA), ambos parte do projeto da ONU - Cidades que Dançam. Os eventos completariam, respectivamente, quinze e cinco anos na sua próxima edição que seria em abril de 2010. Fiquei muito impressionada com este encontro, pois os recortes - dança e espaço público e vídeodança- eram exatamente iguais aos meus. Ela levou meu material gráfico e DVD do solo "PDF: Corpo em devir" na bagagem de volta à ilha de Cuba. Menos de um mês depois, recebi um email do curador do Festival Eugenio Cháves Pérez com a Carta Convite para ambos os Festivais. Esta primeira viagem internacional, defendendo um trabalho autoral e respondendo integralmente por ele, foi de uma intensidade estonteante. Convidei uma amiga, Luini Nerva (filha do diretor gaúcho Décio Antunes), produtora cultural e cineasta, para acompanhar-me por vinte dias nesta jornada à ilha de Cuba.



Figure 3 Roberta e o músico cubano Octavio Castillas em performance no V DVDANZA - Festival Internacional de Vídeo Dança, Havana -Cuba , 2010

Durante os Festivais houve um encontro muito frutífero com a coreógrafa italiana Lucia Cittero. Muitos são os pontos de interseção entre as nossas pesquisas individuais, como a criação de manifestações artísticas contemporâneas e interdisciplinares com a intrínseca relação estabelecida entre a dança, teatro e vídeo. O marco inaugural dessa parceria criativa dá-se em processos colaborativos³³ com a realização conjunta de uma série de performances para vídeo, proporcionando a renovação do percurso dos projetos pessoais das criadoras e apontando novas perspectivas de suas pesquisas individuais. Depois disso, produzi um curso de Lucia chamado "Dança e Paisagem", que

³³ Link do vídeo, finalização do Seminário, ministrado por Lucia em Havana, do qual participei junto a outros bailarinos cubanos, <https://www.youtube.com/watch?v=AbnXo7EJcxk>

ocorreu em Caxias, com a Cia Municipal de Dança, e em Porto Alegre, na Casa de Teatro, em Agosto de 2010. Essas conexões lançaram o insight para escrever o projeto Migrações Temporárias: Fronteiras Reais e Imaginárias do Brasil, cujo objetivo era a contínua busca criativa e de formação por meio de compartilhamentos de processos criativos com artistas de variadas culturas e técnicas. Apostei nesta troca de experiências e vivências em processos intensivos em arte na busca de ampliação de repertório. O projeto foi inscrito na categoria Circulação de espetáculos do Prêmio Klauss Vianna 2010 e, para a grande surpresa minha, foi contemplado, deixou de ser uma virtualidade e pode manifestar-se no plano atual.





Figure 4 Roberta no Frame do Vídeo de divulgação do projeto Migrações Temporárias- RJ. 2011

Bailatriz versão **Andarilha**

Com uma proposta artística e pedagógica, o projeto Migrações Temporárias: Fronteiras Reais e Imaginárias do Brasil abarca

múltiplos conceitos relacionados com a temática fronteiriça, não apenas na sua vertente física e geográfica mas também sobre a sua representação em fronteiras ideológicas, culturais e estéticas. O projeto, além do comprometimento artístico de criação e exibição da performance á comunidade, reuniu artistas de diversos *segmentos para a sua realização* e promoveu a capacitação artística local ao proporcionar oficinas que integravam poéticas de dança com tecnologia, ministrados pela bailatriz e o vj Marcelo Vieira. O processo criativo se manteve preferencialmente aberto a novos colaboradores, agregando artistas nacionais e internacionais para a realização de performances em festivais e eventos , entre eles: a coreógrafa italiana Lucia Citterio, o videoartista francês Emmanuel Rufi, os músicos Eddu Grau, Guenther Andreas, Octavio Castillas, o VJ carioca Marcelo Vieira, a coreógrafa cubana Isabel Bustos, o bailarino Alexandre Bado e a atriz e encenadora Patricia Unyl.

A performance (vídeo-instalação Coreográfica) conjuga a dança contemporânea, videoprojeção e a música ao vivo, para desenvolver uma linguagem alicerçada na pesquisa corporal para construção de uma narrativa coreográfica e videográfica com a intenção de estabelecer outras relações de sentido com a recepção/população local. Nos últimos anos, o projeto percorreu 12 cidades em três países e dois continentes, colocando o corpo em movimento, na relação com artistas locais e transeuntes para composição de vídeo-performances. A projeção dessas paisagens/encontros no Brasil e Exterior sofre interferência ao vivo da bailarina e de um Vj, criando um tempo-espaco das subjetividades, na configuração de uma perspectiva feminina na construção de uma cartografia imagética, transmidiática e poética de um percurso migratório. Uma das estratégias foi firmar parcerias com artistas e instituições afim de viabilizar uma atuação coerente com as necessidades



Figure 5 Roberta e Eddu Grau - intervenção no complexo do Alemão- RJ, durante o Festival Internacional das Artes do Rio - TEMPO FESTIVAL. 2011.

locais pensando em alternativas mais solidárias e sustentáveis para desenvolver projetos em arte. Desta maneira foi possível desenvolver as várias etapas do projeto para contemplar a proposta de forma integral. O projeto contou com a colaboração e apoio Centro Coreográfico do Rio de Janeiro, o Centre National de la Danse (CND)

– Paris, França , o IPHAN –RS , Casa Fora do Eixo –SP , MAC – Niterói, Palácio de Cristal em Petrópolis, Secretaria de Educação e Cultura de São Borja e das Missões-RS, Ponto de Cultura da Região Missioneira, Academia de Ballet Salette Maurer e a Casa de Teatro de Porto Alegre.

Nestes percursos vídeo_coreográficos por fronteiras Reais e Imaginárias do

Brasil, A bailatriz propõe uma experiência imersiva do corpo em estado de dança ao interagir com o espaço público para a composição de videocoreografias.

A projeção de paisagens do Brasil e Exterior na Vídeo_instalação_coreográfica sofre interferência ao vivo da bailatriz, que conduz

a audiência na reconstituição de registros e notas de viagem num movimento de desvelar-se como sujeito e objeto da obra.



Figure 6 Roberta, vídeo-performance no entorno do CND - Centre National de la Danse- Paris, 2011



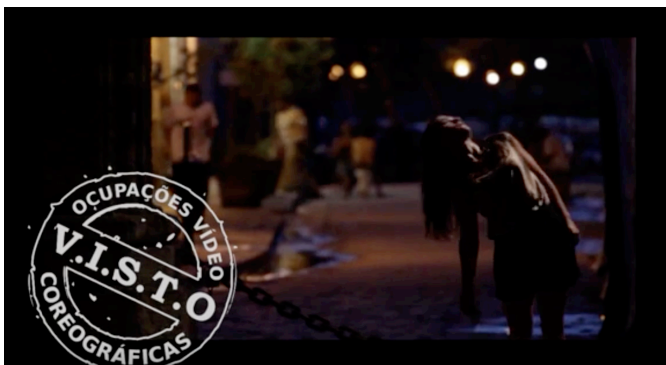


Figure 7 Frame do teaser do projeto V.I.S.T.O - Vídeos de Márcia Paveck, Roberta em Havana 2013.

V.I.S.T.O - Ocupações Vídeo- Coreográficas

Este projeto cultural foi uma coprodução Brasil/Cuba, iniciativa da bailatriz em colaboração com a Diretora e Coreógrafa da Cia de Dança_Teatro Retazos, Isabel Bustos, e teve sua estréia em abril de 2012 dentro da programação do *XVII Festival Internacional de Dança HABANA VIEJA: CIUDAD EN MOVIMIENTO* em Cuba. A Montagem de **V.I.S.T.O** pressupôs a realização de trabalho interdisciplinar em arte ao promover um espaço de pesquisa, criação e reflexão acerca das sonoridades, cosmologias, corporalidades da cultura brasileira/cubana, além de aplicação das novas mídias no processo artístico e resultado estético do espetáculo. Nossa investigação utilizava-se de mecanismos tecnológicos mediados por filmadoras para propor uma performance multimídia, que mesclava a vídeoprojeção de paisagens brasileiras e cubanas.

De volta a Porto Alegre, com intuito de dar continuidade à performance, inscrevi o projeto no Prêmio Funarte Petrobras de Dança Klauss Vianna 2012. O projeto foi contemplado e a partir de março de 2013 iniciei o processo com uma pequena equipe, que contou com a cineasta Márcia Paveck e o músico Guenther Andreas. Em junho de 2013 embarcávamos para Cuba para realizar este reencontro entre a bailatriz e a coreógrafa Isabel Bustos. Essa nova fase apresentava uma oportunidade de concretização de uma ação artística e de um intercâmbio cultural muito desejado por todos os participantes envolvidos no projeto. Desta vez, nosso trabalho se movia de forma preparada, roteirizada e documentada. Nossa estadia de 25 dias foi composta por seminários que visavam a integração dos artistas

envolvidos, reuniões de roteiro e elaboração de intervenções em espaços públicos e, na última semana, performances, filmagens e captações de paisagens sonoras pelas ruas de Havana. Os vídeos coletados seriam editados no retorno para serem projetados na Vídeo_Ocupação Coreográfica, distribuída em três apresentações na Casa de Cultura Mário Quintana, nosso espaço apoiador em Porto Alegre. Entretanto, tínhamos muitas horas de filmagens e ainda havia a dificuldade de encontrar na cidade um Vj (figura essencial para a exibição dos vídeos na concepção do projeto) pra trabalhar comigo durante os ensaios. Os meses que se seguiram foram difíceis, via-me mergulhada em imagens dos vídeos captados em Havana, cheia de dúvidas de que rumo tomar para organizar e transformar este material vídeo_coreográfico no acontecimento Ocupações Vídeo_Coreográficas. Encontrei uma iluminadora (que foi indicada por ter conhecimento de vjing), que se dispôs a participar de somente 35% dos ensaios e aceitei essa situação por não encontrar outra saída. No entanto, houve muita dificuldade de comunicação. Necessitava de um colaborador, ou seja, alguém que não esperasse fórmulas prontas, mas se empenhasse em descobrir junto o caminho. Necessitava de um Vj que fosse, junto à bailatriz e o músico, um co-criador do acontecimento artístico.

Neste período, comprei a licença do software Isadora e comecei a tímidamente a pesquisar. Não concebi naquele momento "abraçar" a função Vj porque para isso teria de "abandonar" a bailatriz. Na verdade, me desdobrava em várias funções e me sentia energeticamente drenada. Então, faltando exatos 59 dias para a estréia, recebi um email de adeus da iluminadora-vj. Depois de acompanhar por quase três meses os ensaios (sem que fosse entregue qualquer plano de concepção do *desenho de luz* das projeções de sua parte) ela comunica sua decisão de abandonar o projeto por falta de interesse. Este fato contribuiu pra sentir-me insegura pra reestabelecer vínculos artísticos em Porto Alegre. Havia acabado de voltar de uma circulação de espetáculos por 12 cidades diferentes, lidando com profissionais locais em produções locais, pessoas que eu conhecia a pouquíssimo tempo e, no entanto, não tive tantos desencontros como aqui, na cidade que formou-me artista. Passados menos de 10 minutos da leitura do fatídico email, liguei pro único Vj que conhecia na época: o carioca Marcelo Vieira, que havia trabalhado comigo nas Instalações Vídeo_Coreográficas na quadra esportiva do morro do

Adeus, no Complexo do Alemão, durante o TEMPO- Festival Internacional das Artes do Rio de Janeiro em setembro de 2011.

Propus a ele que largasse tudo no Rio para ficar na minha casa trabalhando neste projeto. Ele aceitou. Então, a partir deste ponto, tudo começou a fluir melhor, mas não com tranquilidade. O cronograma aprovado pelo edital deveria ser cumprido a risca e para isso foi necessária muita objetividade nas escolhas dos vídeos pra saber a luz e pensar na composição do corpo ao vivo e a trilha sonora. Novamente fui tragada pelo mar das tabelas, diagramas, vídeos, cronômetros, *desenhos de luz*, ações, gestos em cena, música e pelo desnorteamento no momento de fazer tudo isso *falar* junto, sem que nada se sobrepusesse, pra compor a paisagem do acontecimento V.I.S.TO.

A estréia ocorreu no jardim Lutzemberger na Casa de cultura Mário Quintana, com projeções dos vídeos em vários pontos do jardim, incluindo as paredes dos prédios ao lado do terraço. O músico Guenther Andreas contava com uma base pré-gravada (com paisagens sonoras por ele captadas em Havana na primeira fase do projeto) e intervinha ao vivo com a cravina (instrumento de sua autoria). A bailatriz improvisava com frases de movimentos (pré-compostas) e também permitia a inserção de novos gestos a partir da interação com o público, fisicamente muito próximo da zona de atuação. No último dia, por conta da chuva, optou-se por não cancelar a apresentação e adaptar, em tempo recorde, as projeções mapeadas para o palco italiano da sala Carlos Carvalho. No fim, o projeto foi indicado a 10 categorias ao Prêmio Açorianos de Dança de **2013**, concedido pela Secretaria Municipal de Cultura de Porto Alegre e venceu em 5 categorias: Melhor Bailarina, Melhor Produção, Melhor Trilha Sonora, Melhor Cenografia e Melhor Espetáculo do Ano.

Versão Outdoor



Versão Indoor



PRIMEIRA FASE DE "TESTES" ISADORA:

No ano seguinte, contemplada pela Bolsa de Pesquisa Décio de Freitas - FUMPROARTE, dediquei-me à execução do projeto *Is@.coreo*: Sobre dança e mediação tecnológica, cujo objetivo principal era pesquisar o **software Isadora criado pelo coreógrafo e programador norte-americano Mark Coniglio**. O software em questão interessou-me na medida em que representava uma opção de ambiente de programação com uma interface relativamente amigável que oferecia uma série de parâmetros para alteração (inclusive em tempo real) das imagens vídeo_coreográficas que vinha produzindo até então. Assim, meu interesse e prática na edição videográfica ganhou um novo contorno. Agora, o meu programa de edição videográfico seria capaz não só de manipular imagens (fase de pós-produção) mas também mediar a interação entre o corpo e imagem na criação de espetáculos ou performances interativas.

O software Isadora permite manipular mídia ao vivo e pré-gravadas, seja com efeitos programados ou através da entrada de um teclado, um mouse, um dispositivo MIDI, um microfone, um *feed* da câmera ao vivo ou sensores de movimento. Mais de 250 blocos básicos de construção/modificação de imagem (chamados de "Actors") estão disponíveis em Isadora. Cada "ator" tem uma função de receber uma mensagem (vetorização) para manipulação de dados (imagens e sons). Essa interface de "atores" pode ser ligada em um número quase infinito de maneiras, permitindo aos artistas a criação e manipulação de imagens vídeo_gráficas e ambientes sonoros de maneira simples, como vídeocenários em espetáculos de dança e teatro, ou em composições mais elaboradas, como performances interativas que respondem em tempo real para a ação de um artista.

Isadora tem a capacidade de compor várias camadas de vídeo, aplicar efeitos, e tem saída para até seis projetores. Um recurso muito útil é o que possibilita o usuário criar e alternar facilmente entre um número arbitrário de cenas, o que permite dividir uma peça de teatro complexo em partes gerenciáveis de acordo com

o roteiro. Isadora, entretanto, fez-me experimentar algo de "ocêânico" no processo de investigação: tantas possibilidades podem também paralizar, amedrontar.

Eventualmente, me senti como uma espécie de artista "show room", testando todos seus recursos sem um plano-piloto para composição cênica. Foi desafiador situar o estudo num ponto em que a investigação técnica do programa não se sobrepusesse à pesquisa criativa da bailatriz, encontrar um equilíbrio entre racionalidade do estudo técnico do universo informacional, e intuição e sensibilidade que baliza a prática em arte. Outras dificuldades foram de testar o programa em um espaço pequeno (ambiência doméstica- apartamento) e o processo de alfabetizar-me no inglês mais técnico do programa para acompanhar os tutorias e vídeo-aulas com o criador do programa Mark Coniglio.

A segunda etapa do projeto Is@.Coreo estava destinada à apresentação da pesquisa para estudantes de artes e artistas de Porto Alegre. Por meio de uma oficina oferecida gratuitamente, objetivou-se o compartilhamento de informações por meio de um programa de aula comprometido com o aprendizado teórico e prático de motores de interação do programa com o fazer coreográfico. O estudo teórico abordou também artistas que compõem uma espécie de Pré-História da arte/tecnologia e aspectos técnicos para manipulação do programa Isadora.

De abril a dezembro de 2014, uma série de atividades marcou a realização desta pesquisa. O foco estava em testar o software Isadora.Core, assistir os tutoriais em vídeo on-line com o Mark Coniglio, e traduzir para o português o manual para usuários do programa- somente disponibilizado em inglês. Mantive conversações por vídeo-conferência com Mark, que sempre atendeu prontamente minhas dúvidas e ajudou a resolver alguns problemas com o programa. Durante este período foi elaborado o *Blog Is@.coreo*:³⁴ *Sobre dança e mediação tecnológica*, para reunir, um mesmo espaço virtual, materiais diversos como fotos, vídeos, artigos sobre dança e mediação tecnológica. O intuito de facilitar o compartilhamento destes com os participantes da oficina a ser realizada na última

³⁴ (<http://isacoreo.wix.com/>)

fase do projeto. Ao cabo de nove meses de investigação ministrei a oficina na CCMQ, partilhando as descobertas com outros criadores interessados neste campo (dança /tecnologia). O trabalho foi desenvolvido com a parceria da Casa de Cultura Mário Quintana, entre 09 março e 03 abril de 2015. A oficina contou com 8 participantes³⁵.



Figure 8 Testando os 'atores' Isadora, de vermelho Augusto investigando o actor *Wave* - que dessincroniza a imagem projetada do corpo 'ao vivo'.



Figure 9 Testando os atores de Isadora; manipulação de imagens por vetorização digital.

³⁵ São eles; Andressa Bitencourt, Augusto Angéli, Bianca Pasetto, Emily Blanco, Jacqueline Pinzon, Joice Rossato, Lucas Moraes, Paulo Souza.



Figure 10 Bianca interagindo com o actor Splite.

Observo que este tipo de pesquisa demanda um espaço apropriado tecnicamente, e tive alguma dificuldade para encontrar um que reunisse as qualidades necessárias. A sala C2 da Casa de Cultura Mário Quintana se mostrou mais apropriada e mesmo assim apresentava muitas tomadas de energia danificadas, o que reduzia as possibilidades de projeções na sala. Nossa cidade ainda não dispõe de equipamentos públicos para realização deste tipo de pesquisa em artes presenciais e tecnologia. Até mesmo alguns teatros da capital teriam de passar por profundas reformas para abrigar este tipo de investigação. A finalização deu-se mais por uma questão de comprometimento com a burocracia de prazos estipulados, do que propriamente um encerramento de atividades de investigação das possibilidades do software.



HERANÇA ARTÍSTICA

Genealogia de colonizadores epistêmicos da bailatriz na relação das artes presenciais em interação com meios tecnológicos

“A grande modernidade reenvia a um quadro da criação onde o coreógrafo, bailarino e pensador inventa, não só uma estética espectacular, mas um corpo, uma prática, uma teoria, uma linguagem motora. Trata-se da família dos “fundadores” (...), que começa com Isadora Duncan e cujos últimos representantes poderiam ser os da geração dos anos 60 nos Estados Unidos no contexto da célebre Judson Church”. (Laurence Louppe, 2000)

Faz parte da natureza humana achar que o momento atual de sua vida é o mais avançado do ponto de vista científico e tecnológico. Entretanto, a característica de hibridismo entre linguagens distintas é apontado como resultado de um processo de ruptura acadêmica que teve seu início no final do século XIX.

No universo das artes cênicas, há uma intensa busca por essa imersão sinestésica conseguida com o cinema, através do uso de recursos tecnológicos disponíveis na época. Podemos observar essa tendência desde tempos remotos, dos dramas musicais de Wagner³⁶ ao evento *Nine Evenings for Theatre and Engeneering* (Nova York, 1966). No encontro com a ciência e a técnica é possível dizer que a arte (re)conheceu novos e complexos ambientes de atuação.

Segundo o historiador Frank Popper, a arte tecnológica tem suas origens na era mecânica, com a Arte Industrial, de natureza “maquínica”, e depois nas manifestações de arte Cinética, Luminosa, Eletrônica, Ambiental e Participativa (no fim dos anos 50), até a Arte Computacional (POPPER, 1993). O uso do termo “*novas mídias*”, muito adotado em publicações sobre o assunto, perde o sentido de novidade específica da contemporaneidade, e essa noção passa a ser estendida para diversas invenções ao longo de variadas eras históricas; é possível pensar, por exemplo, como a sapatilhas de ponta foram as *novas mídias* do ballet clássico. O livro, por exemplo, reinou como principal meio de comunicação por séculos até o surgimento dos jornais, que tiveram cerca de 200 anos de hegemonia. O cinema, por sua vez, foi a grande novidade por três décadas, até o surgimento do rádio, em

³⁶ Wilhelm Richard Wagner (1813–1883) se dedicou ao estudo e exploração de todas as potencialidades imersivas que a tecnologia disponibilizava em sua época

seguida da televisão e, pouco depois, os computadores pessoais. Neste sentido, pode-se conceber as mídias como *máquinas de (fazer) ver e ouvir*, presentes em vários períodos históricos, revolucionando a estrutura cognitiva humana.

O filósofo e sociólogo alemão Karl Marx (1818-1883) afirma, em uma frase célebre, que "os homens fazem a sua própria história, mas não a fazem arbitrariamente, nas condições escolhidas por eles, mas sim nas condições diretamente determinadas ou herdadas do passado". Há nove anos a bailatriz se envolve com a produção (e exibição) de imagens por meio da criação de videocoreografias, videoinstalações e Ocupações Vídeo_coreográficas, como foi visto até aqui. Um período de tempo bastante curto quando pensamos na herança que os pioneiros do experimentalismo nos legaram, especificamente na ampliação das possibilidades cênicas. Os movimentos artísticos do século XX foram tantos e aconteceram de maneira tão rápida que até hoje seguem sendo assimilados pelos artistas.

Assim compreendo a importância da tradição, assinalando o sentido do passado para a construção do futuro, mediado pelo presente. Outra forma de relacionamento com o passado é chamada pelo historiador Hobsbawm de inovação consciente e radical (HOBSBAWM, 2002, p. 27) e atua, justamente, nos interstícios daquilo que a primeira seleção toma como padrão fixo, ou seja, o que se conseguiria seria justamente essa inovação radical que buscaria, nos interstícios do passado artístico, algo que latentemente pulsa como relevante, mas que o padrão artístico fixado acaba silenciando. Isso significa que o passado, de certa forma, também é marcado pelo que permanece e pelo que ficou inobservado e, por isso, acredito, que merece ser revisto.

Afinidades Com Os Movimentos De Vanguarda

No início do século XX surgem os movimentos de vanguarda modernos, tendo como principal objetivo a ruptura com os padrões da arte acadêmica. O artista abandona a representação do mundo em favor de uma reconfiguração do mesmo a partir da experimentação e da expressão de sua subjetividade. Nesta época, o surgimento de diferentes correntes artísticas como o Surrealismo, o Futurismo, o Cubismo e o Dadaísmo, desencadeou novas formas de expressão artística, cujos

reflexos acredito chegar até a dança digital dos dias atuais.

Inspirados por esta nova sensibilidade, artistas do movimento Futurista como Boccioni, Russolo, Carrá, Severine e o próprio Marinetti reuniam-se em eventos periódicos chamados *Seratas*, espetáculos em que ocorria a interação entre artistas praticantes de diversas artes como a música, a poesia, as artes plásticas, o teatro e a dança, fundindo todas elas em apresentações conjuntas e improvisadas. Os Futuristas declaravam ser o cinema a síntese de todas as artes tradicionais. As *Seratas* nos remetem, por seu caráter multimídia que tenta abranger todas as formas possíveis de expressão, à cena na qual a dança, a música e performances diversas ocorrem com um certo nível de improviso, gerando um clima sinestésico.

Em 1936 surge nos Estados Unidos a *Black Mountain College*, promovendo a experimentação artística a partir do ponto em que haviam parado os europeus (por conta da guerra). Desta escola emergem artistas como Merce Cunningham, na dança, e John Cage, na música experimental, que começam a flertar com a arte da performance. No espetáculo “Untitled Event” (“Evento Sem Título”), de 1952, Cage e Cunningham, em parceria com outros artistas da época, fundem num só acontecimento teatro, música, literatura, pintura e dança, conforme Glusberg descreve:

“Ninguém recebeu instruções sobre como ou que fazer; simplesmente, Cage distribuiu uma “partitura” indicando momentos de ação, quietude e silêncio. (...) Cage, de cima de uma cadeira, leu um texto sobre a relação entre a música e o zen-budismo e fragmentos de um ensaio de Johannes Eckhart. Em seguida, Cage executou uma composição com o uso de rádio. (...) Também em cima de uma escada, Richards e Olsen leram seus versos; Rauschenberg, cujos quadros estavam pendurados em diversos pontos do teto, escutava discos num velho gramofone enquanto Tudor tocava um solo num “piano preparado”. Enquanto isso, Merce Cunningham e seus colaboradores dançavam, perseguidos por um cachorro. O evento contou também com projeção de slides e de filmes” (GLUSBERG, 2007, p.25)

Este evento teve uma grande repercussão na cena artística mundial pelo seu caráter multimídia, congregando diversas atividades artísticas. O espectador encontrava-se imerso num ambiente de múltipla estimulação sensorial, com a manipulação e projeção de imagens em tempo real que podemos comparar com o conceito contemporâneo de *imersão*. Em 1959, Kaprow inaugura o conceito de *happening* com seu trabalho “18 Happenings in 6 parts”, inspirado nos trabalhos de

Cage, nas Seratas, e no Cabaré Voltaire. dotados de espontaneidade, e com o mesmo perfil híbrido e multiartístico observado anteriormente, possuía a particularidade de permitir a troca de papéis entre público e autor, que saía da posição de idealizador para tornar-se parte integrante da obra. Além de manter um caráter improvisativo, permitia ao espectador a interferência no seu processo criativo.

Desde o evento *Nine Evenings for Theatre and Engineering* (Nova York, 1966) é possível dizer que a arte (re)conheceu novos e complexos ambientes de atuação. Esse evento, idealizado pelo artista visual Robert Rauschenberg (1925-2008) e pelo engenheiro Billy Klüver (1927-2004), reuniu 30 engenheiros da Bell Telephone Laboratories e 10 artistas americanos - é preciso destacar a grande quantidade de bailarinos e coreógrafos na ficha técnica do evento. O projeto levou um ano para ser produzido e mostrou ao mundo performances e instalações que surpreenderam o público. Naquele momento, *Nine Evening* fincou um novo marco³⁷ na história da arte.

Do Vídeo Em Cena à Performance Do Vídeo Ao Vivo

Apesar de o advento do vídeo e do monitor ter intensificado o uso de imagens em movimento no contexto dos espetáculos de artes cênicas- como visto nas atividades do Grupo *Snake Theater*, de São Francisco, de Laura Farahbough e Chris Hardman, nos anos 70 - as primeiras décadas do século XX já presenciavam o uso de projeções de filmes e slides em diversas obras. O tcheco Josef Svoboda, considerado dos mais influentes cenógrafos da história e um dos primeiros artistas a se auto-definir como designer *de projeção*, apresenta na Expo 58, em Bruxelas, sob a direção de Alfred Radok, o projeto *Lanterna Magika*³⁸, unindo numa mesma

³⁷ É considerada a primeira colaboração em grande escala entre artistas e engenheiros e cientistas. Os dois grupos trabalharam juntos por 10 meses para desenvolver equipamentos e sistemas que foram usados como parte integrante da performances dos artistas. Sua colaboração produziu muitos dispositivos das novas tecnologias para o teatro, ambos com sistemas e equipamentos especialmente concebidos para o evento; Circuito fechado de televisão e de projeção usada no palco pela primeira vez; uma câmera de fibra óptica pegou objetos no bolso de um intérprete; uma câmera infravermelho de televisão capturaram ação na escuridão total; um dispositivo Doppler de sonar, traduzido som em movimento e transmissores de FM portáteis sem fio e amplificadores transmitida fala e sons do corpo de um arsenal de alto-falantes. Artistas envolvidos incluem: John Cage, Lucinda Childs, Öyvind Fahlström, Deborah Hay, Steve Paxton, Yvonne Rainer, David Tudor, Robert Whitman.

³⁸ Inspirado na "*Lanterna Mágica*", invenção creditada ao estudioso holandês Christiaan Huygens, no século XVII. Tal dispositivo foi o pai do "*Fantascope*", invenção de Charles Francis Jenkins (um dos

performance elementos das artes cênicas (atores, dançarinos, cenário) e do cinema para gerar performances fantásticas, com recursos de diversos gêneros. Atores interagiam com a tela de modo a confundir o público acerca do que era real ou irreal na cena, ou se a imagem e o som seguiam o ritmo do filme ou vice versa. A partir dessa experiência, Svoboda passa a investir em apresentações nas quais a tela torna-se o único elemento em performance. Em *Polyekran* abandona a narrativa tradicional. Tais espetáculos obtiveram grande sucesso, resultando na inauguração de uma companhia teatral e de um teatro, em Bruxelas que levam o nome de *Lanterna Magika*, ambos em atividade até os dias de hoje.



Figure 10 Polyekran, de Josef Svoboda- foto da apresentação da obra em Bruxelas, 1958. imagem da internet.

Apesar do clima de empolgação, nos anos 60 os equipamentos necessários para a produção em vídeo ainda eram muito caros. É somente a partir dos anos 70, com o lançamento de equipamentos de vídeo a preços mais acessíveis, que começam a surgir diversos projetos artísticos com o uso de tal tecnologia. Um exemplo importante ocorre em 71, quando o casal europeu Woody Vasulka e Steina Brien Bjarnadottir começa seus experimentos em vídeo em seu estabelecimento chamado *The Kitchen Videotape Theater*, em Nova York. O espaço, uma cozinha

inventores da televisão) e Thomas Armat, e que esteve por trás dos extraordinários espetáculos intitulados "*Phantasmagoria*". Tais espetáculos se espalharam pela Europa até o século XIX e consistiam em projeções de figuras míticas dentro de espaços escuros ambientados para se criar um clima assustador.

localizada no *Mercer Arts Center* – um centro cultural com teatros, restaurantes e cabarés – foi um dos primeiros locais do país onde diversos vídeo-artistas da época podiam exhibir seus trabalhos experimentais num contexto da arte de performance. Neste espaço, atores, músicos, dançarinos e artistas visuais investiam no uso do áudio e do vídeo no contexto performático, algo entre o cinema e o teatro, com a interação ao vivo entre artista, público e máquina. Nesta época, começa-se a usar o termo “*Live Video Performance*” (em português, Performance de Vídeo ao Vivo), conceito que envolve a geração, síntese e processamento de imagens durante o tempo real da performance, muito próximo da função do programa ISADORA nesta pesquisa.

A pré-história da atual era Digital corresponde a infância da bailatriz

As mídias *audiovisuais* como cinema, o vídeo e a TV (que dialogam com o sistema dança) têm sido utilizados como ferramentas de dominação subjetiva do homem, em uma comunicação em via de mão única, onde o espectador, muitas vezes, encontra-se em estado de passividade. O uso do vídeo como ferramenta de criação artística, inaugurado nos anos 60, criou brechas para a criação audiovisual independente como uma tentativa de libertação do processo de captura da nossa subjetividade pelas mídias audiovisuais. Entretanto, é a partir dos anos 90, com a popularização da tecnologia digital, que essa independência começa a se fazer valer de verdade, pois o homem, com o uso dos meios computacionais em rede, pode interagir com o meio, respondendo aos impulsos provocados por ele. E, como era de se esperar, novas possibilidades criativas surgem, também para a dança, reconfigurando noções básicas do campo como o corpo e coreografia.

A relação linguística entre a dança, o vídeo e a imagem foi muito bem explorada, por exemplo, na linguagem dos videoclipes, não só pelo ritmo da montagem de planos, como pelas relações associativas entre planos, o corpo do artista e da lógica não - narrativa. A dança, após o advento do vídeo-dança, ampliou suas possibilidades expressivas. A escritura do corpo em movimento foi mediatizada e propõe uma outra dança, interfaceada pelas tecnologias avançadas da comunicação. No caso de uma performance visual ao vivo, o ritmo e o improvisado são importantes elementos a serem explorados numa apresentação a partir da interação do artista com as interfaces disponíveis.

O cenário artístico da virada do século começava a lidar com diversas questões sobre o lugar e a função da imagem projetada e dos monitores, gerando tensões entre críticos, artistas e produtores. Nos anos 90, multiplicam performances que colocam a tela como centro das atenções. A ação humana ao vivo se desloca para a ação do artista/técnico, uma espécie de alquimista digital, cuja arte é resultado do domínio do computador, por onde gerencia e manipula seu banco de arquivos de imagens e sons, além de interagir com todo um maquinário periférico útil à sua performance. O artista, na maioria das vezes, se posiciona fisicamente em segundo plano, fora do alcance dos olhares do público.

Um exemplo desse tipo de performance é visto, em 1994, na obra *Motion Control Modell 5*, pelo duo alemão *Granular Synthesis* (Kurt Hentschlaeger e Ulf Langheinrich). Nesta performance, o público não observa nada além da tela, não há presença humana ao vivo, somente a presença de quatro grandes telas onde variações de uma mesma imagem são projetadas: uma gravação da performer e dançarina japonesa Akemi Takeya. O duo faz a manipulação ao vivo do que é projetado, num processo de manipulação de vídeo e áudio ainda analógico. Exibindo uma repetição compulsiva de pequenos trechos do vídeo e fragmentos de gritos da artista, a obra gera, com a imposição da imagem ampliada de seu rosto quadruplicado e com o intenso impacto sonoro, um clima de tensão nervosa prolongado, quase hipnótico.



Figure 11 google imagens- Akemi Takeya, presente-ausente na obra *Motion Control Modell 5*, 1994.

Levando-se em consideração que os movimentos artísticos, e as condições que contribuem para seu desenvolvimento, são acontecimentos oriundos do reflexo de uma manifestação social e cultural de um grupo, poderemos compreender as mídias (novas ou velhas) como um fenômeno que agrega as condições culturais e

tecnológicas de sua contemporaneidade, refletindo a sociedade e reproduzindo-se, também, na forma de arte, experimentando recursos que a tecnologia do hoje lhe oferece. É neste ritmo cada vez mais acelerado que chegamos hoje a uma realidade em que temos a Internet, os controladores *midi*, os softwares manipuladores de imagem, celulares, a tecnologia bluetooth, etc. A cada novidade, ..., interferindo no ciclo de vida dos seres humanos, gerando novos processos de subjetivação.

A explosão de tipos de meios de comunicação, no século XX, nos permite, pela primeira vez, apreender a relação entre a forma e o conteúdo, entre o meio e a mensagem, entre a engenharia e a arte. (JOHNSON, 1997, p. 9).

Em alguns aspectos, os avanços tecnológicos possibilitam uma série de transformações no mundo das artes. É possível atribuir este fato, ao fascínio que muitos artistas mantêm com os avanços tecnológicos, tomando-os como propulsores de novas formas de expressão, novos e desafiadores campos de criação. Os *meios* de comunicação audiovisuais como o cinema e o *game*, executam a imersão sensorial capturando a cognição do apreciador deste tipo de linguagem artística. A cada nova tecnologia lançada, multiplicam-se novas questões, novas possibilidades e '*perceptividades*'.

Chris Salter, em seu livro "*Entangled – Technology and the transformation of performance*" (2010), salienta que "*com a rápida evolução técnica da imagem eletrônica da televisão e vídeo para a sua eventual digitalização, também vieram novos paradigmas que desenraízaram antigos pressupostos sobre as relações entre a tela, o espaço físico, o ao vivo e o pré-gravado*" (SALTER, 2010, p.114).

Observa-se também, em algumas proposições artísticas, a "contaminação" das Artes Cênicas e da Performance³⁹ que criam não só um desafio criativo para o

³⁹ *Performing Arts*- marcam-se pela utilização do corpo do artista como um meio: a música, o teatro, a dança, o circo, etc. Já, a *Performance Art*, termo usado a partir dos anos 60 e 70, trata-se de um conceito mais complexo, politizado e interdisciplinar, sem o mesmo comprometimento com a *espetacularidade*, podendo não ter um roteiro, ser aleatório ou cuidadosamente orquestrada; espontânea ou cuidadosamente planejada, com ou sem participação do público. A performance pode ser ao vivo ou via mídia, como no caso das vídeo-performances de artistas como Akemi Takeya, o *performer* pode estar presente ou ausente. Pode ser qualquer situação que envolve quatro elementos básicos: tempo, espaço, o corpo do artista, ou a presença em um meio, e uma relação entre artista e platéia. Pode acontecer em qualquer lugar e por qualquer período de tempo. As ações de um

artista, como também representa um desafio ao entendimento do público, de acadêmicos e da crítica, tornando-se um fértil campo de pesquisa. Os infinitos desdobramentos possíveis, a partir da assimilação e reinvenção do *sistema dança digital*, por parte dos artistas–investigadores, torna o estudo acadêmico sobre o assunto urgente.

Como artista e pesquisadora deste campo, contei com o importante auxílio da *Internet* para acompanhar tecnicamente as informações do universo tecnodigital. As fontes de consultas e pesquisas, muitas vezes se deram por correspondência virtual com artistas da área (Mark Coniglio, Akemi Takeya, Analívia Cordeiro) através das redes sociais digitais *Facebook* e *Dance-tech.net* (rede Social para inovadores em dança e novas mídias). Os *fóruns de discussão* virtuais para usuários do software *Isadora* é um espaço onde artistas da área trocam experiências, opiniões e contatos, divulgando e compartilhando seus trabalhos de forma colaborativa. Esse portal conecta pesquisadores e artistas para resolução coletiva de problemáticas envolvendo questões técnicas/práticas do software e equipamentos periféricos. Estes espaços virtuais onde artistas, acadêmicos, escritores e entusiastas, publicam e compartilham textos, vídeos, tutoriais, constituem, talvez o maior aliado, do artista que decide explorar este multiverso, que se encontra em constante transformação, já que a tecnologia continua a avançar a largos passos.

MERGULHO^{NO AGORA}

Universidade Como Espaço propicio para Geração de Processos_Em_Arte

“Trata-se, em certa medida, de obedecer às exigências da matéria e de se deixar atentamente guiar, acatando o ritmo e acompanhando a dinâmica do processo em questão” Bruno Latour (2003) Sobre cartografias.

O presente capítulo é composto por uma série de ensaios de pensamentos, algumas divagações e digressões diversas que remontam fielmente a jornada de dois anos no mestrado. Dois anos. Tanta coisa acontece em dois dias, imagine em dois anos. Mudanças de rotina, de trabalho, de alguns hábitos. Este percurso de pesquisa foi marcado por dois tipos de caos: o "positivo", expresso pelo processo criativo e um outro, "negativo" gerado pela convulsão social e política no contexto brasileiro. A organização cronológica dos eventos aqui descritos, nesta reconstituição de percurso, foi também organizadora para esta "parada" que é a escrita do Memorial. Entretanto, uma cronologia ilimitada, pois por todos os lados escapam da experiência possibilidades de aprofundamentos conceituais, agenciamentos artísticos e teóricos, idéias de intervenções modificadoras. E também geração de projetos futuros para outros espaços de estudo e trabalho. O que interessa, aqui neste capítulo é o como, no sentido de *“o que se passou?”* durante o período do mestrado. No entanto, o que vale a pena, é o desejo do ensaio, ensaios de modos de subjetivação.

Esse período de dedicação ao mestrado, que desenrolou-se de agosto de 2005 até setembro de 2007 colocou-me diante de agenciamento de intensidades, afecções, de encontros e desencontros, jogos de forças. Espinosa, em *Ética III* (1973) especialmente, trata do tema das afecções abrindo, a partir de então, um vasto campo para pensarmos a potência do corpo nos encontros. Ele diz: “Por afecções entendo as afecções do corpo, pela qual a potência de agir desse corpo é aumentada ou diminuída, favorecida ou entravada, assim como as idéias dessas afecções” (1973, p.178). Os encontros alegres, ou bons encontros, longe de um reducionismo moralista, seriam aqueles que fariam aumentar a potência do corpo, ao contrário dos encontros tristes, ou maus encontros. Um jogo de forças que se

produz no acontecimento dos encontros, onde pressupõe a capacidade do corpo em afetar e ser afetado. Por isso, a necessidade de forjar para si um *corpo vibrátil*⁴⁰ (ROLNIK, 1989). É nesse corpo que os encontros com o outro, não só humanos, geram intensidades que Deleuze-Guattari definiram como 'singularidades pré-individuais' ou 'proto-subjetivas'. "Os agenciamentos de tais singularidades são exatamente aquilo que irá vazar dos contornos dos indivíduos, e que acaba levando a sua reconfiguração" (ROLNIK, 2000, p. 453)

Aqui quero chamar a atenção para o fato deste *encontro* com o *outro*, como afirma Rolnik, pode se dar não só com humanos. Neste "presente-mestrado" meu encontro com o corpo era favorecido (e muitas vezes dificultado) por um programa de computador. Aqui neste ponto reside um fato importante para esta investigação: o encontro com a imagem, com dispositivos audiovisuais, lógicas fractais próprias das montagem de vídeo operando na roteirização de idéias, o dígito, o software, hardware, computador, potencializaram novas possibilidades expressivas que por sua vez potencializam os modos de vida e de criação, provando que a mínima variação de traço, de detalhamento produz diferenciação no seu sentido.

A tecnologia colaborou para a transformação da dança em um campo difícil de ser delimitado por territórios fixos. A tendência mais apontada por artistas e pesquisadores da área é que a linguagem/expressão *dança* passou a ser elaborada como uma *escritura híbrida*. Este ensaio busca tecer uma reflexão a respeito da contaminação das novas mídias no processo de criação em Artes Cênicas na contemporaneidade e compreender o impacto de práticas midiáticas na atualização das noções de Corpo, Dança e Tecnologia promovida pela construção de poéticas híbridas.

O *artista da cena*, hoje, está rodeado por uma série de tecnologias que afetam sua rotina, seu comportamento criativo/perceptivo e, conseqüentemente, o seu modo de se expressar. O encontro entre o corpo e o computador proporcionou para o artista cênico uma pluralidade de procedimentos artísticos, gerando novos modos de comunicação. Com as múltiplas possibilidades do ambiente virtual, é a própria noção de corpo que se reconfigura. Esse ambiente não se submete às mesmas leis físicas que regem o mundo, como aponta Ivani Santana - coreógrafa, pesquisadora e professora e de dança mediada pela tecnologia - no seu livro *Dança*

⁴⁰ Conceito criado por Suely Rolnik a partir da antropofagia do CsO – Corpo sem Órgãos, como proposto por Deleuze e Guattari (1996) inspirados em Artaud.

na Cultura Digital:

“ Os artistas pesquisadores em dança com mediação tecnológica promovem justamente esta articulação entre a arte do corpo e o mundo ao qual habita. Ambiente em que as percepções estão alargadas, a noção de tempo ganha novas configurações, a relação com as matérias orgânicas e não-orgânicas tornaram-se interativas e onde o corpo (que dança) adquire novas conformações , sejam elas imagens próximas ao assumido como “real”ou distanciadas no leque de opções de avatares possíveis“
(Santana, 2006)

A existência de uma prática das artes cênicas em interação com as tecnologias digitais deixa de ser uma nova estética de arte para tornar-se o reflexo estético da própria evolução deste corpo. Esta hibridação deu origem a um novo sistema, que não é apenas corpo, tampouco se restringe à tecnologia. Esta nova possibilidade parece exigir um outro corpo, apto a assumir novas experiências e propostas dentro do espaço simulado da realidade virtual.

Como linguagem artística, a dança utiliza signos, e a sua combinação estabelece as regras de um sistema. Para se decodificar a mensagem de um texto coreográfico e realizar sua leitura, torna-se necessário conhecer o código ou o sistema semiótico que constrói a *mensagem* do sistema dança. No deslocamento da dança para outros suportes, como a câmera ou computador, o corpo e o movimento participam de novas instâncias significativas: o meio, enquanto interface tecnológica, torna-se a própria mensagem. A dança, após o advento do vídeo-dança, ampliou suas possibilidades expressivas. A escritura do corpo em movimento foi mediatizada e propôs uma outra dança interfaceada pelas tecnologias avançadas da comunicação.

Quando a mensagem na dança mediada é decodificada, ela passa a ser entendida como informação e é passível de nova codificação. Nesta re-codificação, novos signos emergem no processo da semiose. Novos signos geram novos significados ancorados nas especificidades de seus meios e suportes. As novas estruturas híbridas, como a vídeo-dança e ciber-dança, re-inventam o ‘sistema’ dança, portanto ele acaba complexificando-se enquanto informação estética. Os sistemas vídeo-dança e ciber-dança subvertem o sistema dança.

A dança no ciberespaço caracteriza-se pela interatividade, pela ampliação das possibilidades hipertextuais e não linearidade de seu discurso. A existência de uma dança em interação com as tecnologias da era digital deixa de ser uma nova estética de arte para tornar-se o reflexo estético da própria evolução deste corpo, originando um novo sistema, que não é apenas corpo, tampouco se restringe à tecnologia. Esta nova possibilidade da dança existir, rompendo fronteiras e possibilitando um trânsito permeado pela mudança e a diversidade, parece exigir um corpo *medium* capaz de assumir novas experiências e propostas coreográficas dentro do espaço simulado da realidade virtual.

Esta pluralidade de processos e estilos que compõem a dança contemporânea deve muito às inovações e diálogos entre os diversos campos da experiência humana. O surgimento da era digital propiciou a interação da dança com as tecnologias avançadas da comunicação, e essas relações apontam para reconfigurações na própria noção de corpo. A introdução de outros conhecimentos também nos faz reposicionar o corpo que dança frente a sua própria identidade. No momento em que o uso das tecnologias interfere na corporalidade, amplia-se o conhecimento sobre a relação “dança/corpo” para “dança/corpo/tecnologia”, uma integração que questiona a prática composicional. Observa-se uma mudança no modo de organização em que a dança está estruturada, a construção de um pensamento diferente sobre ela própria e questiona a hierarquia segundo a qual o corpo teria privilégio sobre outros elementos cênicos. Todos eles agora estão implicados numa co-dependência cuja relação é mediada pela tecnologia. A estrutura coreográfica das criações de Cunningham, segundo Santana (2002, p. 119), insere o conceito de corpo no paradigma atual: “É justamente nesta visão de um sistema ‘corpo aberto’, expandido e modificado pela interação com o meio, em um contínuo processo evolutivo, que faz parte o padrão de informação que é transmitido através tanto da técnica construída por Cunningham como da organização coreográfica que ele estabeleceu”.

As novas tecnologias da imagem constroem diálogos que mediam a relação do corpo com o meio digital, produzindo ampliação de possibilidades cênicas. O manejo e descobertas dessas ferramentas midiáticas acabou por induzir na minha prática como criadora outras lógicas de composição coreográficas e performativas.

SEGUNDA FASE TESTES *Software* ISADORA.

Bailatriz em busca da sistematização de uma prática em interação com dispositivos tecnológicos

Onde estou agora? Responder essa pergunta é uma conquista. Voltar a encarar velhas questões com outra presença. Percebi que me mantive ocupada em prolongar as respostas para que no fundo elas se tornem infinitas. Essa intenção sintetiza a minha posição com relação ao processo de investigação artística; tenho a tendência a prolongar indefinidamente os laboratórios práticos sem que sinta necessidade de exhibir ou apresentar para um público. Sinto que necessito formular com precisão aquilo que me afeta, e isso demanda um tempo alongado.

Ao longo desta jornada que empreendi - de criar e produzir projetos solos⁴¹ - o dispositivo vídeo foi um elo de ligação entre as propostas. A lógica da instalação, legado da arte contemporânea, também cruzou com o desejo da bailatriz. Ao desenvolver cada um destes projetos-solos, estive realmente interessada em desenvolver estratégias de criação (sistema de trabalho/processo) e comunicação, como foi visto até aqui. Neste sentido, estive empenhada em desenvolver atividades na minha prática pessoal que proporcionassem o encontro com o próprio corpo e o riquíssimo universo que se desvela a partir de sua própria percepção e experienciação em processos de criação. Os dispositivos tecnológicos audiovisuais foram convocados para integrar essa proposição artística-investigativa, desde a sala de ensaio (prática) até a defesa performativa, última etapa deste projeto.

Além dos títulos longos (poder de interrogação, busca por sintetizar potências), o que também parece unir estes projetos separados pelo tempo é o interesse da bailatriz em desenvolver um trabalho que construa uma base mais vivencial e menos coreográfica, no sentido de formalizar matérias que são, neste caso, movimentos, gestos. Talvez eu tenha constantemente buscado atualizar a noção de improvisação na constituição de uma prática pessoal. E isso, na minha opinião, passa por *ensaiar* práticas de vidArte que possam lapidar a presença criativa do corpo, para que este não hesite no momento cena, no encontro com o outro. A regra parece simples: em um primeiro momento se escolhe a plataforma de uma obra e se começa a desenhar, esboçar seu **dispositivo** (vídeo-ensaio-coreográfico, vídeo-instalação

⁴¹ "Invenção"da Modernidade ?

coreográfica, ocupações vídeo-coreográficas), depois se prolongam as atividades até a saturação, o que pode levar uma vida inteira. Prolongar no tempo traduz meu interesse. Os projetos solos buscaram atender essa relação entre presente/duração.

Onde estou agora? Nestor García Canclini oferece a produtiva expressão “localização incerta” para descrever a mutabilidade das relações de *lugar* em relação ao ato artístico e lidar com a complexidade dos processos de produção e circulação através das mídias do corpo, eletrônicas e outras.

Estar '*presente*' pode fornecer boas pistas para saber onde se está. Acredito que por meio destes artefatos e dispositivos da cena situo-me neste espaço, onde posso resolver alguns problemas de pesquisa que surgiram durante a trajetória da bailatriz: fuga de automatismo, o momento presente como cena, o corpo como devir, o sujeito em cena (e não um personagem), dialogando com algumas questões que o instigam. Desejo compor um discurso vivencial e visual, organizando e gerenciando digitalmente o espaço da cena (criação de ambiência de interação vídeo_coreográfica (Isadora + processing+ sensor de movimento - *Kinect*) *para tecer uma composição performativa*. Abordando a presença destes dispositivos (vídeo, câmara, software e de outros sistemas óticos e sonoros) como elementos que complexificam e amplificam as “pequenas percepções” (Gil,1996), que interferem nas escolhas de uma pesquisa coreográfica e que me impelem a pensar lugares de indefinição.



Dançar com Isadora^{software}

Como trabalhar relações entre corpo e meio tecnológico em que não haja supremacia de um sobre o outro?

A dança que possui o corpo como sua matéria expressiva, torna-se um objeto de pesquisa muito complexo. Muitas são as definições para a dança, visto que há muitos modos de entendê-la e apreciá-la: uma linguagem, arte ritual, técnica, meio de comunicação, campo profissional, terapia, espetáculo e diversão. Quando acrescentamos, a essa multiplicidade constituinte da dança, o sistêmico universo da cultura digital, podemos observar que a complexidade é proporcionalmente ampliada.

Permeada pelas práticas da cultura digital, a dança traz consigo um contexto, cuja produção de sentido, implicada na interatividade com o meio digital, oferece um percurso complexo a ser percorrido e desvendado. No contexto latino-americano, as maiores dificuldades que podem ser facilmente constatadas neste campo, decorrem do fato dos equipamentos utilizados, para desenvolver a pesquisa e criar a ambiência interativa digital (conjunto de dispositivos utilizados em uma performance ao vivo- computador, softwares, projetores, câmeras, sensores de movimento, sintetizadores de vozes) apesar de popularizados nos últimos anos, continuam a apresentar um alto custo pra nossa moeda local.

O computador passou a ser um aliado importante do artista, ferramenta presente em várias fases de desenvolvimento do sistema/processo de trabalho.

Sua utilização na produção de dança é aplicado em diversas formas e fases da criação coreográfica. Hoje um coreógrafo tem a sua disposição uma infinidade de programas para as mais variadas funções; notação(Labanotation, Benesch Notation, Motif Writing, Nota-Anna- situados como dispositivos antes da cena), composição coreográfica (o mais famoso LifeForms, utilizado pelo pioneiro deste campo, Merce Cunningham). Uma linguagem de programação, que auxilia a criação de imagens em tempo real, e que se desenvolveu muito nos últimos anos, foram os programas que, por intermédio de sensores de movimento, câmeras de vídeo e outros dispositivos, permitem a interação do artista com outros elementos da cena, tais como: a luz, o som, projeções.

O manejo e descobertas de variadas ferramentas para manipulação da imagem do programa Isadora, acabou por manifestar, na minha prática artística, outras lógicas de composição, lançando-me em uma agradável sensação de abertura para o novo. Entretanto, meu corpo padecia com as muitas horas diante do computador. Ficar na posição sentada por muito tempo estava prejudicando o alinhamento da minha coluna. Minha lombar sinalizava com dor o meu 'pouco caso' com sua integridade. Busquei algumas soluções (cadeira confortável, aumentar a altura da tela do computador), mas a solução mais adequada parecia gerir melhor o tempo de exposição na frente do computador. Tive de estabelecer regras, como controlar o tempo de ficar sentada investigando o software Isadora com o *timer* do meu celular - que me despertava para sair e caminhar, atividade que me dá muito prazer e 'relaxamento' mental. Percebi rapidamente que teria um longo caminho pela frente até me habituar com o 'universo' técnico computacional e a linguagem de informática e todos os seus termos em inglês. Sabia que somente o tempo ampliado da investigação me tornaria uma 'mestre' nas técnicas do *software* Isadora.

ISADORA (assim como os de edição, animação, de criação de games, de realidades virtuais, etc.) organizam os arquivos de mídia (fotos, vídeos, sonoridades, textualidades, etc) em forma de banco de dados para serem manipulados através da interação do usuário com uma interface. Ou seja, a partir de uma coleção de arquivos, o artista os organiza, acessa e exhibe, por intermédio de um computador e projetores, seguindo sua lógica particular em uma apresentação. Essa estrutura organizacional do banco de dados se aplica a praticamente toda a linguagem computacional, só diferenciando-se nas suas regras de organização e interação. Levando em consideração o conceito de narrativa de banco de dados, neste tipo de experimentação, o artista pode expressar-se através da seleção de seu conteúdo imagético e tem a responsabilidade da performance em si, com o uso dos controladores, textos processados e modificados por sintetizadores de vozes e manipulação de imagem e movimentação do corpo em tempo real.

Essas características observadas, remetem ao que Manovich chama de "Narrativa de Banco de Dados" (*Database Narrative*), em suas palavras: "uma narrativa que se utiliza completamente de diversos recursos da organização de dados (arquivos) do banco de dados. Esta se baseia em nossa capacidade de classificar os registros do banco de dados de acordo com diferentes dimensões,

para classificar através de registros, para recuperar rapidamente qualquer registro, bem como para transmitir um número de registros diferentes continuamente uma após a outra (MANOVICH, 2002, p. 267-268). Trata-se de uma narrativa aberta, com ideias que podem seguir diversos caminhos e cuja forma se remete à figura do rizoma, cujo conceito – uma analogia – já fora explorado por Felix Guattari e Gilles Deleuze em suas filosofias:

"Não se deve confundir tais linhas ou lineamentos com linhagens de tipo arborescente, que são somente ligações localizáveis entre pontos e posições. (...) 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. São os decalques que é preciso referir aos mapas e não o inverso." (DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 15)

Ao observar as relações entre arte e tecnologia, Edmond Couchot propõe que toda técnica supõe uma "experiência tecnestésica", isto é, uma técnica não é só um modo de produção, é também um "modo de percepção". Pode-se, portanto, afirmar que a linguagem vídeo-dança, como experiência tecnestésica, ganhou considerável incremento em seus processos de construção na era digital, coisa que pode ser facilmente constatada pelos diversos, softwares e hardwares, sensores e equipamentos periféricos, modulam a criação de artistas, inclusive no formato *tempo real*.

Mas, afinal, além da interação natural – o ato de estar presente assimilando um conteúdo exibido, que tipo de interatividade pode existir na proposta de dançar com software Isadora? Propus dois caminhos básicos para configurar esses tipos de interação: pela experimentação espacial (mapeamento de imagens videográficas para interação do corpo) e pela experimentação instrumental, ou seja, a forma como as imagens são manipuladas não só pelo uso do computador que, aqui é o objeto mediação central, em que reside o banco de dados coletados (dispositivos de captura e manipulados pela *bailatriz*), mas também, pelo uso de dispositivos que permitam diferentes respostas de interação entre o artista, o computador operando no controle ao vivo da imagem através de dispositivos externos também permite a criação de interações diferentes. Como operadora, a bailatriz controla e manipula as técnicas, mas também é "operada" e "manipulada" por elas e ainda não consegue prever que tipo de 'artistagem' é gerada pelo encontro do software com seu corpo.

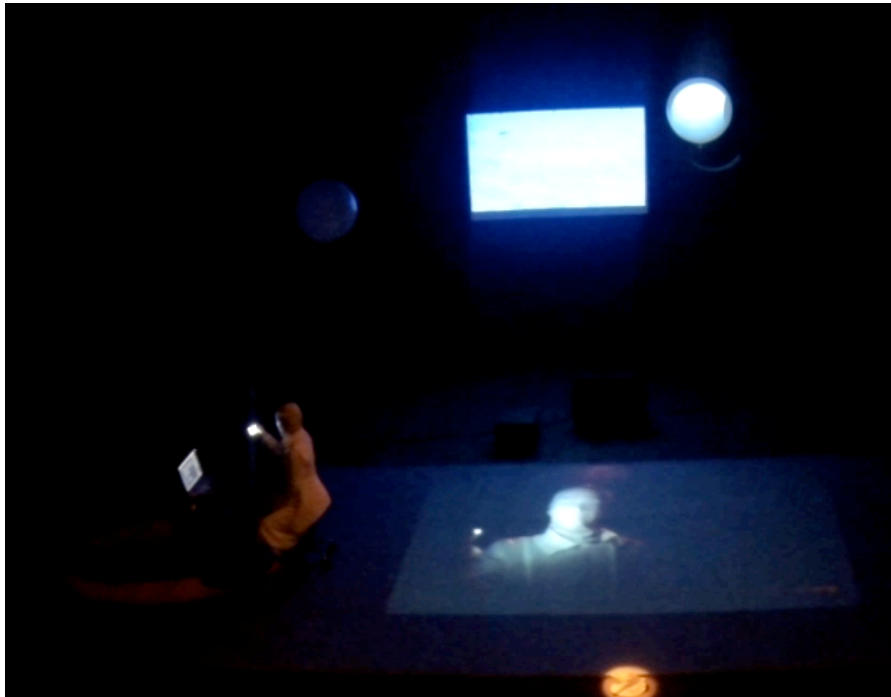


Figure 12 Roberta- manejando Isadora em cena pela primeira vez no Festival DançaPontoCom, Porto Alegre- 2015.

Sigo perguntando: *que corpo (poético /criativo) é gerado da interação tecnológica ?
Em que medida, estas transformações, alteraram a minha Teatralidade constituída na
minha trajetória de bailatriz ? Se não há mais um treinamento específico, que
procedimentos podem capacitar o corpo para o processo de interação com as mídias
digitais?*



**Primeiro semestre do mestrado:
Contatar com as dificuldades de articulação do pensamento para criação textual, a
primeira de uma sucessão de crises.**

Como exposto até aqui, minha intenção de pesquisa não surgiu por ocasião da minha inscrição no Programa de Pós - Graduação em Artes Cênicas. Antes, evoluiu naturalmente durante minha trajetória acadêmica e profissional. Acreditei que a inserção deste projeto (ponto de vista empírico gerido ao longo de uma década) na universidade proporcionaria um espaço possível de encontro com outros pesquisadores um solo propício para rever, refletir e recriar novas rotas na direção da criação de um sistema de trabalho. Objetivei o aprofundamento investigativo pela criação artística, promovendo a relação das novas mídias com a cena contemporânea e estabelecendo em Porto Alegre uma rede de conexão com o coreógrafo e programador digital norte americano Mark Coniglio - criador do software Isadora, dispositivo utilizado para realizar essa investigação.

Ao concentrar os esforços na sistematização de uma prática corporal em interação com dispositivos tecnológicos audiovisuais, questões formativas específicas às artes cênicas emergem, mas ao mesmo tempo parecem convocar distintas disciplinas para a sua reflexão. Por que buscar legitimidade em outras disciplinas para explicar nossa prática? Com essa ação, estamos reconhecendo as especificidades técnicas do nosso campo de maneira adequada? Essas questões de ordem ética, da defesa da especificidade do campo das Artes Cênicas e da criação de discursos em oposição a reprodução de idéias e conceitos de outros campos (considerados mais científicos) aplicados à nossa prática, surgiam a medida que contatava com minha dificuldade de articular um discurso que " explicasse" meu caótico processo criativo.

**Refletir-escrever *sobre arte* ou a própria arte é a sua escrita-reflexão
"encarnada"?**

A necessidade de defender essa ideia de arte como conhecimento propositivo pode forçar-nos a uma prematura organização lógico-racional de nossos caóticos processos de pensamentos evocados pela linguagem artística. Há, neste sentido, uma momentânea paralisação na direção do "*fazer*" *prático*, tão caro aos processos

da arte, para dispender tempo na criação de planos de trabalho atrelados a metodologias "quanti" ou qualitativas, com viéses autorizados pela instituição acadêmica, mas pouco estimulantes ou mesmo inventivos para o artista-investigador. Marcar um posicionamento político ao construir conhecimento também a partir do poético/estético seria uma forma de contemplar de forma mais integral outras maneiras do saber. Atualmente, é bastante comum encontrar artistas-pesquisadores adoecendo por não conseguirem se adequar aos padrões de escrita de pesquisa. Passei por um período destes durante a execução do projeto e me senti envergonhada em declarar minha incapacidade de articular um discurso plausível que se manifestasse concomitantemente à minha caótica experiência prática. Quando coloco este tipo de questão em cena não estou querendo "brigar" com a academia, espaço que escolhi estar mas, sobretudo, busco entender porque ainda não foi possível tornar realidade um modelo acadêmico que dê conta da lógica da arte. A tal "dissertação-coreografada", a "tese-romance", o "memorial cantado" parecem estar longe de acontecer no contexto acadêmico brasileiro. E enquanto isso, perdemos precioso tempo de pesquisa e investigação prática embrenhados na resolução de questões que nos afastam da nossa *práxis*.

O exercício diário da escrita tornou-me consciente das minhas próprias dificuldades na articulação de ideias para a (re)criação do pensamento a ser compartilhado. Meu principal receio era o de acabar recorrendo a equívocos ocasionados pela definição apressada de um quadro conceitual que, muitas vezes, precedia a prática. Como bibliografia específica considerou-se necessário fazer um estudo cuidadoso de artigos e publicações disponíveis online, dissertações e teses escritas em português por pessoas deste programa ⁴²de Pós-Graduação e de outros no Brasil. A leitura destas publicações me levou a longos mergulhos em profundidades conceituais muito superiores a minha existência-gota no mar da construção do conhecimento, me fez atravessar longos desertos argumentativos. Diante de tantas mídias textuais sofisticadas e potentes em sua forma e conteúdo, experimentava, no meu processo iniciatório de escrita acadêmica, a sensação desconfortável de irrelevância. Sentia-me mais confortável na posição da leitora voraz do que na de escritora.

⁴² Destaco, as pesquisas em torno do conceito de Intermídiaalidade e suas ressonâncias no espectro cênico da professora Dra. Marta Isacson.

Dar uma forma textual àquilo que, na minha trajetória, moveu-se mais na direção do fazer/realizar em detrimento do falar ou do escrever, foi um desafio bastante complexo. Havia aqui algo de inédito na minha trajetória artística: o ato de escrever ! O sentido claro na articulação das ideias, a linguagem fluente e criativa na descrição de processos pareceu-me, inicialmente, muito distante do meu hábito de escrita quando em processo criativo. E meus cadernos de notas pregressos, abarrotados de fragmentos textuais, colagens de imagens, citações, compilações de texto, diagramas e outros desenhos esquisitos, pareciam lembrar-me disso. Por outro lado, havia algo de potente neles: enigmas a serem desvelados. Ao envolver-me em suas leituras e releituras acreditei que ali haveriam informações importantes que poderiam aproximar-me do conhecimento de uma lógica muito particular de articulação do pensamento criativo na produção artística. Essas notas eram a expressão de processos que vieram a ser materializadas em performances compartilhadas e apreciadas por um público durante um certo período de tempo, constituindo um material muito valioso sobre o qual se debruçar.

Muitos artistas, coreógrafos e performers fazem uso de notas, desenhos, esboços, diagramas ou *storyboards* que serão usados posteriormente como auxílio da memória, pré-visualização de cenas, estruturação da performance ou espetáculo e compartilhamento de ideias com outros artistas (ex.mostrar um desenho esquemático da movimentação em cena para que o iluminador possa iniciar seu trabalho). Esses desenhos/notas podem ser chamados de *artefatos cognitivos de informação*⁴³, e abrangem ainda vídeos e quaisquer outros meios para utilização dentro do processo criativo. Os diários e manuscritos de artistas que relatam pormenores de seus processos constituem um tipo de literatura que sempre apreciei e foram livros que sempre recorri com entusiasmo.

Esta ambiência de pesquisa que proponho no mestrado não exige somente a reflexão para construção de pensamento. Exige, sobretudo, disciplinada entrega ao trabalho criativo e artístico - um fazer em direção à *corporificação* de ideias. É aqui, na minha opinião, que reside a maior contribuição do artista na esfera acadêmica: o *fazer-compor*. Desenvolver uma poética, ou seja, dedicar-se a pesquisa *em arte* a

⁴³ Intui a expressão *ambiência de interação digital-coreográfica* e lancei o termo no *google*, foi apontado a pesquisa aplicada a informática da educação: Artefatos Cognitivos como elementos de Integração da Informática e do Vídeo com o Ensino da Dança, Guilherme Schulze, onde ele cunha o termo Planejamento de ambiência virtual (PAV), o caso citado difere da pesquisa em questão no quesito Interatividade em tempo real, que não é um dos tópicos desenvolvidos na formulação de Guilherme.

partir do processo de instauração do seu trabalho. Aqui, pontuo as contribuições de Pareyson pelo conceito de *Formatividade em arte* - que pressupõe as várias “camadas” de sentido que adquire uma obra em gestação. Dentro desta abordagem, o artista-pesquisador deveria se esforçar no sentido de compreender o seu fazer artístico como um exercício dialético que conjuga sensibilidade/intuição e razão.

Mas devo admitir que a escritora em mim, ou o artista que também se ocupa da escrita prévia para organizar suas idéias e processos, não se manifestava com (a almejada) precisão científica/metodológica. Concebi o exercício de escrever pelo menos um parágrafo por dia. O que acabou acontecendo foi que nem todo o dia o parágrafo dizia respeito a pesquisa. Ao mesmo tempo, pensava que os desvios de tema não eram só dispersão, eles poderiam agregar multiplicidades impensadas ao processo em andamento. Mas talvez este pensamento tivesse um tanto de autoindulgência diante da minha tendência à dispersão, no fantástico mundo da informação em excesso tão característica da nossa época. Ou talvez fosse um modelo fiel da minha cognição posta em evidência no que ela tem de mais singular e vulnerável: a curiosidade fragmentada em várias direções.

Ao realizar uma retrospectiva, extratos de memórias e estranhos fragmentos (imagens mentais) que emergiam como visões vertiginosas foram criando um contorno para a descrição desta experiência investigativa. Seguindo as marcas deixadas no caminho, vislumbrei a possibilidade de desvelar o pensamento gerativo por trás dos delírios, formas inomináveis que se apoderam da minha consciência quando em estado de criação. Essa força - vou chamar aqui de *Imagens_fluxo* - emerge à consciência como uma visão e lança um plano de trabalho que persigo (ou abandono) durante os ensaios práticos de estúdio.

Joseph Kosuth⁴⁴, no ensaio "A arte depois da Filosofia", define, em linhas gerais, que a condição artística possui uma natureza tautológica, chegando a dizer que "a arte é, de fato, a definição de arte". A partir de Kosuth podemos inferir que a reflexão não é extrínseca ao trabalho de arte, mas é o trabalho em si. Neste documento o autor também ressalta a responsabilidade de cada artista pela leitura e reflexão de seu próprio trabalho. Neste sentido, penso que neste momento, em que

⁴⁴ Joseph Kosuth (Toledo, Ohio, EUA, 1945) é um representante importante e pioneiro da arte conceitual. Sua pesquisa de mais quarenta anos sobre a relação entre arte e linguagem tomou a forma de instalações, exposições de museus, comissões públicas e publicações de toda a Europa, América e Ásia,

desempenho o papel de mestranda, tenho um tempo mínimo de experiências acumuladas ⁴⁵ para refletir sobre os meios tecnológicos de que a bailatriz faz uso para compor acontecimentos em arte - como foi visto no primeiro tempo deste memorial. Considerando que há uma série de autores (artistas e coreógrafos, por exemplo) em contextos de investigação artística a construir pensamento crítico que frequentemente não é escrito (textualmente), de que forma se pode ir ao encontro desse pensamento? A internet e o habitar temporário em oficinas de experimentação de alguns artistas foram dispositivos essenciais para o desenvolvimento desta pesquisa.

Para exercitar a (re)criação epistemológica no campo das artes presenciais, busquei amparo em algumas correntes filosóficas e científicas/metodológicas. Preferi assumir um viés antropofágico e devorar tudo que fazia "sentido". Uns diriam: - Ah, trata-se do *bricoleur* de Levi -Strauss! Poderia ser, mas estava mais direcionada a seguir o devir-minoritário sussurrado em meu ouvido pela Suely Rolnik. Me converti em um espécie de "catadora" de citações, palavras-chaves, conceitos e autores de diversas disciplinas e gerações que desenvolvem um trabalho prático e reflexivo no campo da performatividade em diálogo com tecnologia. Entre estes autores destaco Analívia Cordeiro, Ivani Santana, Armando Menicacci, e, finalmente, João Fiadeiro e seu conceito de composição em tempo real. No campo da tecnologia e imagem, foram muito valiosas as considerações de Walter Benjamim, Júlio Plaza, Dubois, M. McLuhan, Lúcia Santaella, André Parente, Pierry Levy e Menovic. Buscava esses livros e autores na esperança que eles preenchessem um espaço interno que se fazia sentir - vazio, irrelevante e contaminado pela prolixidade. Achava que tudo que eu poderia articular mentalmente e textualmente sobre a minha prática já havia sido dito ou escrito muito melhor por alguém que veio antes de mim. No entanto, eu poderia experimentar poéticamente alguns conceitos, convidando-os para a sala de ensaio. Queria experimentar, em meu próprio corpo, tais proposições artísticas consagradas.

⁴⁵ Em 2017 comemorei 10 anos da aquisição de minha primeira câmera filmadora e das primeiras experiências com ela.

O ATOR E O VIRTUAL - EXPERIÊNCIA IMERSIVA em processos híbridos NA UNIVERSIDADE

O PPGAC - UFRGS me trouxe elementos para mudar este quadro de obsessão por leituras, auto-crítica depreciativa com relação à minha capacidade de escrever, aliada ao afastamento da sala de ensaio. Em outubro, tomei conhecimento da realização do Seminário Internacional “O Ator e o Virtual: Perspectivas de interação entre Performer e Tecnologia” e me prontifiquei a trabalhar na equipe de produção ⁴⁶do evento, que reuniria oficinas e palestras com a presença de dois professores doutores estrangeiros: o suéco Kent Sjöström, que realizou um trabalho chamado A LACUNA CRIATIVA, e o canadense Ludovic Fouquet, com a proposta PERFORMANCE DA IMAGEM NA CENA: EXPERIMENTAÇÕES TEATRAIS E ARTES VISUAIS. Dois ensaios, transcritos a seguir neste memorial, foram produzidos pela bailatriz.

Sala Escura: Imersão em processos de improvisação com dispositivos midiáticos a partir do workshop “Performance da Imagem na cena: experimentações teatrais e artes visuais” com Ludovic Fouquet

Este ensaio propunha uma revisão do estudo prático durante a oficina ministrado pelo professor Fouquet. O workshop investigou a relação entre corpo e ambiente tecnológico para criação performativa e fomentou nos participantes, a partir do exercício prático, a instauração de procedimentos que impulsionaram processos de criação complexos compostos pela transversalidade de outras linguagens para o desenvolvimento de uma escritura performativa mediatizada, situada entre os domínios da performance art, do teatro e artes visuais.

A tecnologia acessível colaborou para a transformação das artes cênicas em um campo sem limites territoriais, com a tendência a ser elaborada como forma de escritura híbrida. O artista da cena, hoje, está rodeado por uma série de dispositivos que afetam seu comportamento criativo/perceptivo e, conseqüentemente, o seu modo de expressar. Uma pluralidade de procedimentos artísticos gera novos meios de expressão. A investigação sobre os impactos das novas mídias neste campo de

⁴⁶ Além da pré-produção, atuei na captação e edição de vídeo da palestra do professor Kent Sjöström.

produção artística, da relação entre corpo e dispositivos tecnológicos na criação performativa, produziu experimentações que estabeleceram uma aproximação prática entre ambos. No caso desta oficina, que versou sobre as relações entre o teatro e novas mídias, tratou-se não somente de se falar da construção de espaços virtuais mas de, concomitantemente, falar na construção de espaços-afetivos imagéticos, eletrônico-digitais e de suas conexões com as ações do corpo do performer. Ao apresentar perspectivas possíveis de interação do ator com o virtual, Fouquet colocou-nos princípios norteadores da relação das artes visuais com as artes cênicas por intermédio das mídias digitais, com o principal objetivo de conferir plasticidade à cena através do conceito de Teatro de Imagem. Mais do que esboçar um paralelo entre as duas linguagens em arte, podemos extrair da experiência das artes visuais um modelo, ou melhor, um entendimento de como é possível, como atores/performers/bailarinos, se aproximar de uma concepção mais autoral, desenvolver a visão mais global constituinte da obra, desde o desvelamento do tema, a formulação dos procedimentos gerativos e a execução de um planejamento à maneira do artista visual. Neste processo elaborativo passamos a questionar quais problemáticas geram o substrato de nosso trabalho.

A realização do workshop possibilitou o aprendizado transdisciplinar da elaboração da composição cênica e cenográfica a partir de improvisação e jogo do ator com imagem digital e vídeo. Esta situação gerou a pergunta, que segue em aberto: que tipo de conhecimento é gerado deste processo performativo midiático? O sentido de criação é encontrado na experiência, na sua condição de imanência considerando as relações singulares que travamos com as coisas que nos cruzam. Nesta perspectiva, o entendimento não passa pela capacidade de explicar ou representar, mas de deixar-se afetar pelo conhecimento.

A concepção de uma performance de imagem com elementos constitutivos de natureza distinta, orgânicos e inorgânicos, demandou um espaço de atuação muito específico de importância capital para o desenvolvimento da experimentação proposta por Fouquet. Foi-nos sugerido o desenvolvimento de um campo de experiência que não limitou-se apenas a questões pertinentes aos atores. A abordagem do trabalho com imagem foi também de engajar os participantes no manejo dos dispositivos (câmeras, cabos e projetores), suportes, telas de projeção, cenário e figurinos. A ideia era de ampliar o sistema de trabalho, vivenciar a relação de complementariedade entre o teatro e as artes visuais para repensar a criação e

pesquisa nas Artes Cênicas em diálogo com as novas mídias. A realização destes exercícios performativos impulsionou reflexões sobre a relação do corpo com o ambiente virtual /tecnológico.

Nas artes visuais, as instalações mediadas pela tecnologia digital apresentam uma estrutura geral que desenha o processo de funcionamento da instalação. Elementos componentes de vários sistemas foram sugeridos pelo professor e aplicados para o desenvolvimento de pequenas cenas. A partir de exercícios que tinham como vetores referências pessoais dos participantes em detrimento de materiais textuais de caráter dramático, abriu-se espaço para o posicionamento reflexivo diante da construção cênica. Salientou-se uma abordagem mais performativa do que teatral no que concerne a qualidade auto-referencial como estratégia criativa. Marcou-se, em dado momento, as tensões estabelecidas entre a presença viva e a imagem digital ou analógico (trabalho com sombras a partir de uma tela e luz) na composição da cena. O curto período de tempo demandou objetividade por parte dos criadores, tornando-se essencial um plano de filmagem ou *storyboard* que proporcionasse uma base para elaboração vídeo-cênica.

É relevante salientar que as improvisações se relacionavam, na maior parte do tempo, com os dispositivos (câmeras e projetores) e estabeleciam uma base de trabalho muito interessante do ponto de vista da práxis. No contexto brasileiro, este tipo de investigação é muito raro e demanda um investimento que muitas vezes ultrapassa as possibilidades do artista, uma vez que requer também um espaço de trabalho diferenciado tecnicamente. Nesta direção, colocou-se a importância da pesquisa de campo, da exploração de um treinamento específico e de procedimentos de criação no âmbito em que o teatro e as novas mídias se cruzam e geram novas significações. A proposta baseou-se na investigação de uma série de práticas performativas midiáticas, produzindo o exercício constante da auto-avaliação crítica, da problematização e questionamento artístico de temas e conceitos que marcam os territórios da contemporaneidade. A diversificação das abordagens processuais procurou, na própria forma de sistema de trabalho, realçar as dimensões de performatividade. O modo diferenciado no aprendizado e uso da tecnologia que envolve a relação entre o corpo e mídias da imagem provocou nos participantes a revisão de conceitos de mediação e interação deste tipo de poéticas marcadas pelo hibridismo entre linguagens distintas. O workshop proporcionou o investimento em processos artísticos dinâmicos em lugar da defesa de

procedimentos estáticos e a opção por uma visão relacional entre corpo e tecnologia, privilegiando seu aspecto plural e criativo.

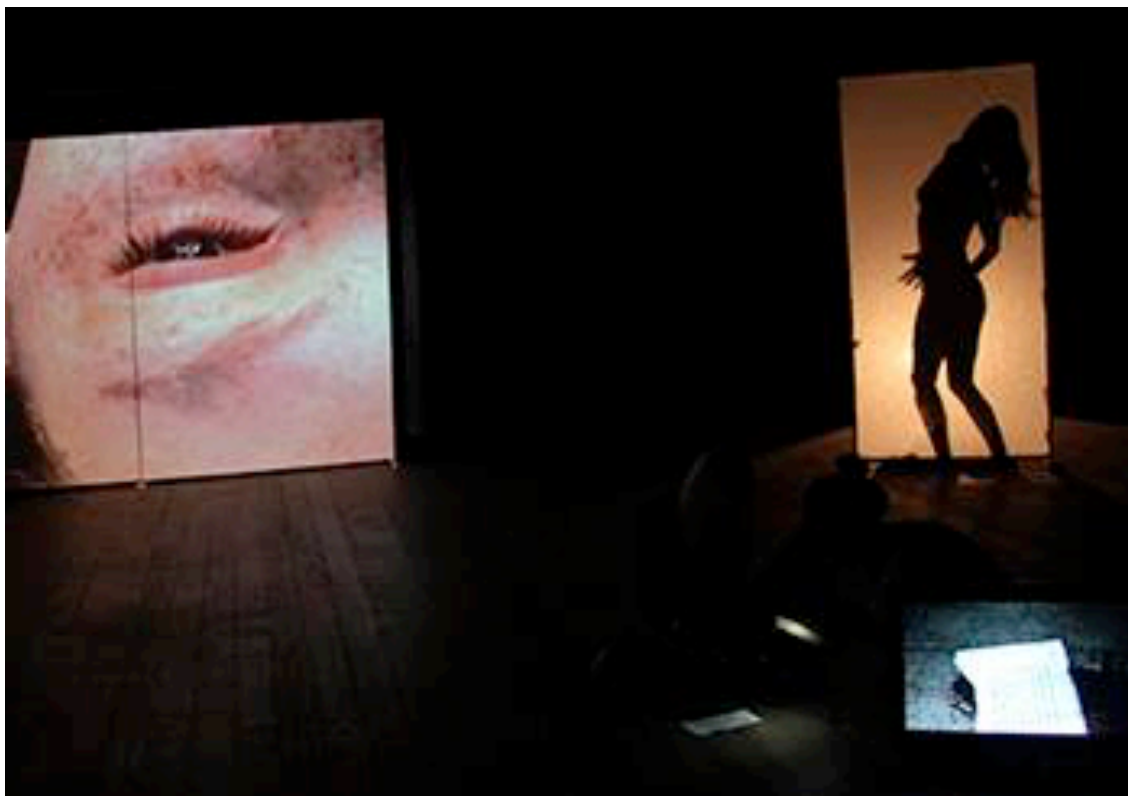


Figure 13 Exercício de composição performance multimídia com o professor canadense Ludovic Fouquet, Porto Alegre, dezembro de 2015. *Ao vivo a Bailatriz latino-americana* trabalha técnica sombra chinesa com os dispositivos luz e biombo (projeções arcaicas de imagens). A outra imagem vídeográfica (olhos) é uma vídeo-performance (pré-gravada) da artista e pesquisadora Iassanã Martins.

Sobre preencher lacunas no processo de composição vídeo_cênico

Ensaio a partir do workshop “A Lacuna Criativa”, ministrada pelo Prof. Dr. Kent Sjöström da Lund University .

Este ensaio buscar tecer algumas reflexões suscitadas pela prática durante a participação no workshop de Kent Sjöström da Lund University. Paradoxalmente, o que se apresentou no processo de trabalho foi exatamente o contrário do que se pode considerar uma lacuna: houve uma profusão de ideias, o que acabou levantando justamente as problemáticas do excesso e da dispersão que serviram de base tanto para o trabalho quanto para estas digressões.

Não tenho aqui a intenção de inscrever-me no debate sobre representação, identidade e novas mídias, limito-me a apontar alguns questionamentos que já estavam na minha esfera de interesse. Ao propor a utilização de tecnologias midiáticas para investigar relações entre os binômios real/artificial, original/cópia e presença/distanciamento, emergiram questões referentes ao trabalho do ator: qual "treinamento" capacitaria seu corpo para lidar com as demandas da tecnologia digital presentes na cena contemporânea?

A peça escolhida como vetor de ações foi “Esperando Godot”, de Samuel Beckett, da qual foram extraídos alguns fragmentos. A possibilidade de fragmentar a peça e ela ainda manter uma coerência com o enredo, e também o fato da peça possuir muitas ações concretas que conduzem a cena, permitiram diversas leituras por parte dos alunos, o que levou-me a pensar no texto como uma mídia carregada de informação que pode ser reinventada sempre que acessada. Seguindo a orientação do professor, que contextualizou o cenário europeu atual de criação cênica como um retorno ao texto dramático na condução do processo de montagem, o procedimento de desconstrução foi desencorajado por se tratar, segundo ele, de um conceito superado.

A proposta básica do curso foi representar, por meio de foto, vídeo ou som, alguns temas presentes na peça, como a violência e a repetição (o eterno retorno), e articular a encenação *ao vivo* com o material coletado. Formaram-se grupos de trabalho, e neste ponto surgiu o desafio de gerir uma estratégia de trabalho coletivo que abarcasse a subjetividade de pesquisadores pouco entrosados. Foi necessário

buscar um equilíbrio entre escuta e proposição dos participantes - que não ocorreu em todas as situações enfrentadas. Houve dispersão no período de captação de imagens que representassem os temas da peça, onde cada integrante do grupo gerou uma quantidade excessiva de imagens. Isto comprometeu a agilidade na execução total da tarefa, que consistia em conceber a exibição somada a atuação com o material videográfico. Com muitas imagens e pouco tempo para conceber a cena, somente uma temática foi possível: o excesso, a violência do excesso. Foram os múltiplos focos de cada participante que nos impuseram essa situação, e não um objetivo definido anteriormente, na primeira etapa da criação. O desafio daquela proposta foi construir o jogo da atuação em relação a imagem digital lidando com elementos de natureza distintas, que poderiam se anular ou se sobrepor, criando ruídos semânticos.

A utilização de mídias como um meio para apresentar a cena colocou-nos o desafio de eleger diferentes tipos de representação. Em alguns casos colocou o ator como um sujeito desnecessário a representar determinados *dados* da peça. O workshop questionou a premissa básica de que a ferramenta do ator é o seu próprio corpo. Fomos inseridos na polêmica da obsolescência do ator na contemporaneidade. Diretores de cinema optam, cada vez mais, por não-atores para representar papéis que lhe são conhecidos na vida real para conferir maior realismo a cena. Diante desta prerrogativa nos perguntamos em quanto tempo seremos substituídos por avatares. Enfrentar essa suposição pressupõe o entendimento das especificidades técnicas do nosso trabalho e o investimento no seu aprimoramento.

A partir da interação dos integrantes do grupo surgiu, então, a consideração sobre onde a lacuna criativa se insere, quem a preenche e quem está subjugado a ela, cerne deste texto. Dentro desta discussão podemos situar o papel do ator, do diretor/encenador e, mais especificamente, a questão de gênero dentro desta hierarquia. Destaco, neste momento, o fato de ser a única mulher do meu grupo de trabalho. Como mulher, sinto uma espécie de ressentimento coletivo que acaba por escravizar-nos dentro de padrões que impedem o reconhecimento das nossas especificidades femininas para além de um contexto de beleza, casa, romances e maternidade. Coloco tudo isso para discorrer sobre uma dinâmica de trabalho que estabeleceu-se durante o processo criativo, uma espécie de espelhamento em relação ao próprio texto dramático. Elaborando essas questões do feminino,

ocorreu-me realizar a cena do *Lucky*, o escravo, colocando a mulher representando essa figura. A personagem seria manipulada, transformada e filmada em detalhes por homens diante do público, assumindo uma atitude robótica como as *sexy dolls* japonesas e disparando no final, de seu iphone, o extenso monólogo do personagem *Becketteneano*. O interessante foi observar que no próprio andamento do trabalho, na relação entre os integrantes do grupo, ficou evidenciada essa hierarquia. Quer dizer, para além do texto, a própria interação dos elementos do grupo estava contaminada por essa perspectiva. Perguntei-me sobre o que queria a personagem e quais suas ações. Enquanto elaborava possíveis ações fui interpelada inúmeras vezes por um dos colegas com uma prática de direção que parecia não conseguir abrir mão de sua função (de diretor) ali naquele contexto onde, supostamente, cada proposição deveria ser escutada e debatida antes de ser descartada. Senti aquele medo conhecido de expressar minhas ideias pra uma audiência colaborativa meio apática a minha fala e visivelmente atenta à do “diretor”. Pensei em todas as vezes que me senti assim e quanto tempo perdi me sentindo assim. O tempo circular da peça, de repente, dizia também sobre minha vida, sentindo na pele este “*Lucky slave*” que nos atravessa todas as vezes que nos submetemos gentilmente a algum tipo de violência. Às vezes essa violência está nos detalhes, e abrimos mão de sua percepção por que, afinal de contas, ninguém mais reparou. E, não raro, reproduzimos essa violência com quem podemos oprimir, reproduzimos esse opressor em nossas relações de trabalho e também nas relações afetivas. É preciso encarar isso para transformar. Percebi que todas essas questões propiciaram o exame de questões epistemológicas fundamentais sobre autoria e sobre as relações entre sujeitos e seus discursos, definindo o modo como organizamos a presença no palco e o jogo de representação, entendendo o corpo como um *espaço* de acontecimentos e inserindo outros elementos inorgânicos como objetos, luz e som também como agentes performativos que produzem sentidos para o espectador.



Figure 14 EM JOGO: Cena do workshops prático “A lacuna criativa” ministrado por; Prof.dr.Kent Sjöström (Lund University, Suécia), no centro, a *bailatriz*, vivenciando a mulher de borracha, tendo sua imagem capturada e projetada por homens em seus celulares. Performers; Roberta De Savian, Mauricio Casiraghi, João de Ricardo, Rossendo Rodrigues, Felipe Ravizon)

ARQUE^{ER}OLOGIA -

Nunca havia examinado com acuidade as influências da diferença de gênero sobre as experiências sociais, psicológicas e epistemológicas do sujeito no que tange a processos criativos. Estas questões, à luz das teorias feministas, muito problematizadas no Brasil atualmente, impactaram minha maneira de perceber eventos a minha volta. Utilizando o quase-conceito *arque^{er}ologia*⁴⁷ como uma abordagem que foca o olhar-pesquisador nas *bordas* da história, na periferia da história, naquilo que é “arqueológico” mas não foi visto, impedido pelas forças dominantes que conduzem o processo de legitimação de uma história oficial. O conceito de *visibilidade*, que nos remete aos trabalhos da arqueologia foucaultina⁴⁸, diz respeito ao regime do visível de cada momento histórico, que não é simplesmente o que se vê, mas aquilo que se pode (o que se consegue) ver, pois deriva de uma complexa e intrincada rede de relações de forças que se compõem, que se confrontam, que se eliminam. Este dispositivo *arqueerológico* inventado permitiu o encontro com experiências femininas no campo da arte mediada pela tecnologia, estabelecendo uma espécie de genealogia (pessoal) de *musas* que me fornecem referenciais incontornáveis.

A participação de mulheres na área de tecnologia ainda é tímida no mundo. Mas um dado que pode ajudar a quebrar estereótipos é que um dos primeiros programadores da história foi, na verdade, uma programadora. Em 1842, Ada Lovelace⁴⁹ se tornou a primeira programadora da história ao acrescentar algoritmos para funcionamento de uma máquina mecânica. Ela colaborou profissionalmente com Charles Babbage no projeto *Máquina Analítica*, o primeiro computador mecânico. As notas de Lovelace a respeito da máquina analítica de Babbage foram republicadas em 1953, quase cem anos após sua morte. Essa máquina foi reconhecida como o primeiro modelo de computador já construído, e as notas de Ada ficaram marcadas como a primeira descrição de um computador e de um

⁴⁷ "desdobrando a palavra arqueologia - e transformando-a em *arqueerologia*

⁴⁸ Sobre regimes de visibilidade cf. FOUCAULT, Michel. *Arqueologia do saber*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

⁴⁹ Filha do poeta Lord Byron, Ada estudou matemática e lógica incentivada pela mãe que temia que a filha herdasse os arrombos poéticos do pai. Ada morreu jovem, aos 36 anos diagnosticada com câncer no útero.

software. Ela delirava com a possibilidade de criar uma máquina capaz de compôr musicas. No entanto, Ada não foi reconhecida durante seu tempo de vida, seu reconhecimento como pioneira da computação só surgiu após Alan Turing ter feito referência a seu trabalho. Turing, conhecido como “o pai da computação moderna”, foi um matemático e cientista da computação britânico responsável por formalizar o conceito de algoritmo criando a Máquina de Turing, que abriu as portas para a invenção dos computadores que utilizamos hoje em dia.

Outra referência longínqua de pioneiras da arte/tecnologia apontada por este projeto é a artista Loïe Fuller. Atriz e dançarina⁵⁰ norte-americana (naturalizou-se francesa), Loïe foi pioneira das técnicas tanto da dança moderna quanto da iluminação teatral e precursora no desenvolvimento de tecnologias cênicas. É a inventora da *Serpentine dance*⁵¹, promovendo uma união de suas coreografias com seus trajes confeccionados em seda, iluminados por luzes multicoloridas. Percebendo o efeito de refletores em seus trajes, resolveu explorar por toda a sua vida essa idéia de dança em interação com a iluminação. Loïe não fundou uma escola ou criou uma corrente artística, mas é figura importante deste fascinante período em que a dança, rebelde e reivindicativa, começava a romper com os ideais de beleza alcançados no apogeu do *Romantismo*.

A relação entre dança e imagem em movimento (relativo a videográfico) é algo que vem sendo explorado desde o cinema mudo. A história da dança em diálogo com o cinema é rica em movimentos e diretores que propuseram experimentações nessa área, como se pode observar no cinema experimental dos anos 40, nos trabalhos não-narrativos e texturizados de Maya Deren. A bailarina e cineasta de origem ucraniana já se destacava ao dirigir filmes em 16mm como “*A Study in Choreography for Camera*” (EUA – 1945), no qual dá ênfase aos elementos fundamentais e comuns ao cinema e à dança: movimento, espaço e tempo. Ela pode ser chamada de precursora do produto híbrido video-dança. Quando ainda nem havia as facilidades de experimentação do vídeo, Maya foi capaz de desenvolver uma gramática própria.

Nos anos 70, a artista visual Ana Mendieta, artista cubana naturalizada norte-

⁵⁰ Fuller, foi autodidata, não frequentou escolas de dança por muito tempo, sua formação artística se vincula ao *Vaudeville* e *burlesque*.

⁵¹ Obra de 1891, foi a primeira de uma extensa série de solos que giravam em torno da mesma ideia, mas desenvolvendo cenografias/figurinos diversos, cada vez mais arriscados e engenhosos.

americana, vivia viajando sozinha, experiência por ela descrita como uma eterna busca por raiz. Nessas viagens, levava uma câmera 16mm, uma câmera fotográfica e trabalhava com poucos recursos. O principal deles era seu corpo - e a vontade de construir significado com ele. O vídeo surgiu, inicialmente, como registro de trabalho apenas, mas depois virou um meio de dialogar com o outro, de chegar no outro. Contatar com todo este arcabouço de experiências femininas foi muito empoderador para assumir a autonomia no manejo dos dispositivos eletrônicos digitais, já que agora não contava com a colaboração de um Vj que era o mediador da bailatriz nas experiências audiovisuais da cena performativa.

Arqueerologia Tropicalista - antropofagizar o modernismo Brasileiro:

É importante salientar que em determinado momento desta pesquisa, as investigações de referenciais de arte e tecnologia, se afastaram do contexto hegemônico representado por experiências norte-americanas ou européias⁵² para priorizar experiências brasileiras no quadro geral da dança/arte mediada pela tecnologia. A partir deste ponto, a bailatriz define-se como “filha” adotada de *Noigandres*,⁵³ dispositivo criado pelos poetas concretistas e *antropófagos* Décio Pignatari e os irmãos Campos, Haroldo e Augusto. Na busca de uma nova forma para veicular a expressão poética, os poetas concretistas, “munidos” com seus poemas-objetos, vão concentrar suas preocupações na materialidade da palavra, nos seus aspectos sonoro e gráfico. Na música, os tropicalistas foram os grandes parceiros dos poetas concretistas. Para eles, o projeto tropicalista afinava-se com suas aspirações, sobretudo por atuar na faixa do experimentalismo aberto à informação moderna. A canção “Batmacumba”, de Gilberto Gil e Caetano Veloso,

⁵² Em uma rápida pesquisa no *google* foi possível, sem dificuldades, traçar uma pré-história oficial da dança e tecnologia (de fontes diversas, inclusive teses e dissertações escritas em língua portuguesa) são massivamente apontados; Loïe Fuller (EUA), Maya Deren (EUA), Balés Triádicos – Oskar Schlemmer– Bauhaus, Merce Cunningham (EUA) entre outros. Sem sombras de dúvida, são referências essenciais do desenvolvimento deste campo, mas senti a necessidade de pesquisar processos inseridos no contexto da realidade brasileira de produção e mesmo da nossa história (não-oficial) dentro deste sistema arte - tecnologia.

⁵³ Movimento de vanguarda literária surgido no Brasil na segunda metade dos anos 50. Em 1958, os poetas Haroldo de Campos, Augusto de Campos e Décio Pignatari lançaram, no número 4 da revista *Noigandres*, o manifesto intitulado “Plano-Piloto para Poesia Concreta”. A proposta era questionar a forma tradicional da poesia estruturada em rimas e métricas, decretando o fim do verso e sugerindo substituí-lo por novas estruturas baseadas na disposição espacial das palavras em alinhamentos geométricos.

pode ser considerada um exemplo da influência direta da poesia concreta em seus trabalhos. Um dos principais pontos de interseção entre os dois grupos é a antropofagia *oswaldiana*. O poeta Oswald de Andrade, fundamental para os concretistas, passou a ter importância similar para os tropicalistas a partir da encenação de *O Rei da Vela* por José Celso Martinez Corrêa. A peça foi reencenada este ano (50 anos depois!) e em nota de divulgação, Zé Celso anuncia que “a peça está em sintonia com o golpe de Estado de 2016”.

Por usufruir de uma formação de pós-graduação gratuita e de qualidade, sinto uma espécie de dever – cidadão de manter-me atenta às perspectivas dos estudos pós-coloniais, contribuindo para a circulação e legitimação de uma constelação teórica mais próxima do nosso *tropicalismo*. Áreas como os estudos das mulheres e os estudos pós-coloniais surgiram em parte como resposta à ausência ou à indisponibilidade de perspectivas sobre as mulheres, as minorias raciais e as culturas ou comunidades marginalizadas em relatos históricos. Essa falta de representação é semelhante nas esferas política, econômica e legal. Aqueles/as “outros/as” no discurso dominante não têm voz ou dizer em suas representações, estão fadados/as, pelos que comandam a autoridade e os meios de falar, a ter quem “fale por” eles/as. Foi inevitável pensar sobre como as mulheres foram sistematicamente excluídas das narrativas dominantes nas artes e em outros âmbitos da experiência humana, o que me levou a concluir sobre a relevância de, ainda hoje, problematizar questões de gênero e todas as questões hegemônicas que se apresentam quando arte e tecnologia se encontram.

Pesquisando a incidência de mulheres no campo da arte/tecnologia, fiquei surpresa com o número elevado de citações apontadas pelo *google*. Fiz a busca com os termos em inglês e português e, no caso do Brasil, me intrigou o fato de haver muitas artistas midiáticas pioneiras em situação de invisibilidade na história da arte. Artistas como a a musicista e artista performática multimídia Jocy de Oliveira, com uma obra riquíssima e extensa da qual eu nunca havia tido qualquer informação. Pioneira no desenvolvimento de um trabalho multimídia no Brasil envolvendo música, teatro, instalações, textos e vídeo, foi a primeira entre compositores nacionais a compor e dirigir suas óperas. Seu trabalho segue em direção à reformulação do sentido tradicional da ópera. Jocy compôs, roteirizou e dirigiu suas 8 óperas, apresentadas em diferentes países.

Estava nesta busca quando recebi um e-mail da Bienal Mercosul-RS, informando o workshop⁵⁴ Notação de movimento - Da Dança por Computador à Nota-Anna: teoria e prática, com Analívia Cordeiro, em Porto Alegre. Sincronicidade. A dança da precisão do acaso, ou como prefiro descrever neste projeto: tecnoxamanismo em estado bruto. Analívia Cordeiro é dançarina, coreógrafa e arquiteta. Desde a década de 70 demonstra interesse pela relação da dança com outras mídias. Inicialmente, seu trabalho explorava a vídeo-dança, depois se aproximou da computação gráfica. A partir da década de 80, Analívia passou a desenvolver pesquisa com notação dos movimentos humanos, através da visualização de suas trajetórias. A primeira etapa foi desenvolver um *software* que reconhecesse o movimento e gerasse visualizações lineares simples, o software livre Nota-anna que foi disponibilizado em 1996.

Compareci a oficina, comentei com Analívia o meu projeto de mestrado, trocamos emails e ela gentilmente ofereceu-se para colaborar. Desde então, nos comunicamos virtualmente por e-mails e videoconferência. Recentemente, Analívia enviou-me ⁵⁵ o livro-catálogo ANALIVIA CORDEIRO-HUMAN MOTION – IMPRESSION/EXPRESSION, com 300 páginas, que acaba de ser publicado por uma galeria de arte de Berlim e apresenta sua produção de 1973 a 2015. Os capítulos são organizados de acordo com os assuntos que estão sendo pesquisados pela artista, sem compromisso a uma linha do tempo. Assim, é possível entender o conteúdo de cada uma das pesquisas com o auxílio muitas imagens (fotos de processos e fotocópia digitalizadas de caderno de notas, diário de bordo) que acompanham o texto.



⁵⁴ A atividade, integrou as ações da Escola Experimental de Curadoria em ArtEducação, ocorrida na Sala Roni Leal da Usina do Gasômetro, no dia 4 de dezembro <http://www.fundacaobienal.art.br/site/pt/noticias/1192>

⁵⁵ Enviado na versão digital pelo provedor WETRANSFER dia 09/08/2016)



Figure 15 "M3X3", a primeira obra de videodança do Brasil (datada de 1973), concebida por Analivia Cordeiro – filha de Waldemar Cordeiro, artista de referência da pintura concreta brasileira.

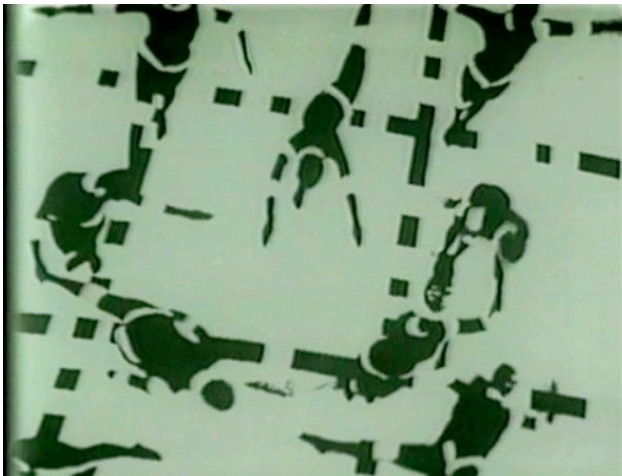


Figure 16"M3X3 - versão televisiva, tomada área da cena da imagem acima.

A obra acima é representativa tanto dos primeiros avanços de programação tecnológica-artística como da evolução da performance e da dança moderna no contexto brasileiro. Os vídeos materializam a dança hipnótica de um grupo de bailarinas, cujos movimentos parecem saídos de um programa de computador de última geração. É importante salientar que a artista conseguiu os efeitos visuais apenas “brincando” com o contraste de cor durante a gravação. Analívia comenta: “É um trabalho entre a liberdade e as regras. Em M3x3, previ a automatização dos gestos, a relação mecânica entre as pessoas, a prioridade da mídia sobre a expressão pessoal, a redução ao branco-preto, ao sim-não, sem cromatismos, sem nuances, sem o meio. Dentro destas regras de ação, fornecidas aos dançarinos e

equipe de TV, existia um espaço para a criação, uma nova forma de leitura e interpretação dos movimentos do corpo, aberta à sugestões individuais. M3x3 somente não anteviu o quanto o corpo sofreria com a priorização da mídia: dores na coluna e nos membros, um sofrimento"

"Dançando, compreendi o significado do binômio orgânico/artificial. No orgânico via a espontaneidade, a improvisação, a emoção solta, o imprevisível. No artificial via o planejamento, a coordenação de diferentes meios eletrônicos (multimídia), o estudo científico do corpo, o previsível. Sempre no universo da expressão do corpo, esse binômio orientou minhas pesquisas durante anos, a partir de 1969." (Analívia, 2015,p.100)

O contato com Analívia foi muito importante para estabelecer algumas diretrizes na investigação do corpo criativo (selvagem, relacional) com a linguagem digital(técnica,lógica). Transformei a pioneira da vídeodança em um dos 'personagens conceituais' que balizam a composição final de um experimento com interação tecnológica. Nossas trocas comunicativas constituíram 'coreografias' de procedimentos criativos durante o processo de formalização da experiência prática da investigação do mestrado, principalmente no quesito fazer com os meios, deixar-se guiar pelos meios tecnológicos durante os processos de composição.

SEGUNDO E TERCEIRO SEMESTRE - 2016
Bailatriz Em: Máquina De Peguntar II

Da prática e reflexão dos processos criativos em sala de ensaio e workshops com os artistas/coreógrafos Mark Coniglio, Analívia Cordeiro, Prof.Dr. Ludovic Fouquet e Prof.Dr. Kent Sjöström, resultou uma série de questionamentos concernentes a elaboração e produção de obras que conjugam artes presenciais e tecnológicas-virtuais para a constituição de uma linguagem autoral:

- De que forma a experiência de meios, ou melhor, dispositivos, se reflete no pensamento e nos processos de pesquisa coreográfica contemporânea?
- Quais os princípios que orientam a criação em dança e tecnologia ?
- Neste momento, seria mais adequado destacar ou apagar as dificuldades que emergem deste processo ?
- Como tornar visível uma potencialidade quando questões materiais da pesquisa emergem ?
- Estarei fadada a repetição estéril de procedimentos legados por meus colonizadores, digo, intercessores ?
- Como lidar com as tensões entre o corpo selvagem relacional, improvisacional da bailatriz e o tecnicismo da aprendizagem computacional (que inclui o desconforto físico das muitas horas sentada na frente do computador) gerados no decorrer desta pesquisa?
- Essa cisão, essa dicotomia evidenciada neste período da pesquisa apresenta desafios complexos. Eles podem ser enfrentados em dois anos? (tempo que decorre entre a entrega do pré- projeto e a defesa do mesmo).
- A partir de qual perspectiva que estou concebendo o corpo? Como estou engajando o corpo nesta pesquisa?

Definir essas perspectivas pareceu-me determinante para o andamento do projeto que intentava nesta fase a reinvenção de procedimentos criativos e conceitos operatórios para criar um ambiente para interação vídeo-coreográfica. Empenhei-me na resolução destas perguntas no meu segundo semestre de mestrado. Os laboratórios práticos na CasAtelier começaram a partir de abril de 2016. Neste

período, a investigação prática utilizou os blocos básicos do Isadora na edição e montagem de vídeoperformances, videocoreografias e vídeocenários. Minha intenção, nesta nova fase, era de constituir uma ambiência de interação vídeo_coreográfica programada pelo Isadora. Imagem, áudio, iluminação, o ambiente inteiro, poderiam ser modificados em tempo real, inclusive pelo corpo da bailatriz em cena, através dos sensores de movimento e tecnologia *motion capture*⁵⁶. Entretanto, essa vontade do *novo* era sobrepujada por resoluções de problemas técnicos com relação ao uso de sensor de movimento (kinect). Essas aplicações exigem toda uma demanda de algoritmos, de suportes computacionais e de operações técnicas que ultrapassa as ferramentas até então utilizadas e lançam de certa forma novos desafios para a bailatriz projetar esse tipo de sistema de ambiência de interação Vídeo-coreográfica.

Mantendo comunicação virtual regular com o criador do programa Mark Coniglio e sua equipe de programadores, fui informada de uma atualização do Isadora que tornaria possível a interação do sensor *Kinect* de maneira "nativa", possibilidade só disponibilizada para os usuários em meados de abril de 2017. Essa situação causou-me muita ansiedade porque ao final do semestre teria de qualificar o projeto diante de uma banca de avaliadores. Teria de rever meus objetivos e talvez abandonar algumas diretrizes do projeto original. Assim, continuei realizando laboratórios práticos com os equipamentos, sabendo que alguns erros do sistema estavam sendo corrigidos, e busquei me concentrar em ações que estavam ao meu alcance. Testei outros recursos do Isadora, como a programação de cenas para serem automaticamente disparadas durante os laboratórios práticos ou atores do Isadora que modificam parâmetros de tempo/espço de imagens capturadas ao vivo em estado de improvisação.

⁵⁶ Captura de movimento, ou *mocap*, é um termo usado para descrever o processo de gravação de movimento e transposição do movimento em um modelo digital. Inicialmente inventado na Escócia, a técnica é usada em militarismo, entretenimento, esportes e aplicações médicas.



Figure 17 Roberta em vídeo, e software ISADORA 'improvisando' na projeção/exibição de imagens: sobreposições de vídeos durante a investigação em na ambiência de interação digital, maio de 2016.



Figure 18 Roberta, Coreo_vídeo_grafia , software Isadora na função que possibilita a a sobreposição de várias camadas vídeográficas, Junho de 2016



Figure 19 Videoprojeção, 8 camadas de vídeos sobrepostas na projeção pela manipulação de Isadora.

Neste ínterim, emergiram também questões referentes à pesquisa corporal da *bailatriz*: quais procedimentos capacitariam meu corpo para lidar com as demandas dos meios tecnológicos/digitais para criação performativa? Como os artistas cênicos estão enfrentando esses desafios do corpo carnal/digital na construção poética da cena? Perguntas essenciais que foram problematicamente suspensas, uma vez que outra questão de ordem mais básica surgiu: qual a relevância do meu objeto de pesquisa no atual momento histórico do Brasil?

O projeto, nesta altura, estava focado em questões concernentes à *forma*, o modo de construir e desenvolver o processual em uma prática da cena que prioriza o estudo da materialidade do corpo em interação com dispositivos virtuais/eletrônicos imagéticos e sonoros. Há bastante complexidade em realizar sozinha funções que seriam distribuídas em uma equipe para desenvolver e manipular os equipamentos para a atuação cênica posterior. Todas as etapas tecnológicas seriam desenvolvidas e utilizadas pela *bailatriz* na cena, que ficava horas em imersão em uma sala escura por conta das projeções e computador. Eis que, diante de todos esses dados para elaborar, a situação política brasileira atravessa meu corpo/processo e me *diz* que não é legítimo, neste momento histórico, ficar imersa em questões formais e estéticas. É preciso unir-se com os demais, artistas e pesquisadores, para afirmar e defender o óbvio: existimos, há

muito tempo resistimos, fazemos sentido pro mundo, fabricamos *afectos e perceptos*⁵⁷, nos ocupamos com a alteridade. Uma profusão de perguntas, o que acabou levantando justamente as problemáticas do excesso e da dispersão que pautam também a realidade brasileira com a política de graves retrocessos instaurada.

O ano é 2016 e a conjuntura política e social, resumidamente, é a seguinte: os “poderes” estão em tensão e o legislativo e as forças midiáticas constroem uma farsa (trágica e misógina) para destituir uma presidenta eleita que não cometeu crime algum. O judiciário organiza suas agendas a partir de interesses particulares específicos e, talvez o quadro mais perturbador, cresce uma massa obscurantista e machista, conservadora e fascista, capaz de apoiar e festejar o desmantelamento do Ministério da Cultura por um presidente ilegítimo e um congresso composto por uma quadrilha de criminosos. Nessa perspectiva, esta pesquisa, em sua historicidade, está sendo considerada como uma atividade viva, circunscrita no espaço, no tempo e no corpo. Há sempre circulações entre a atividade de trabalho e o conjunto das atividades que fazem parte da vida. E são essas circulações que explicam porque, em todo ato de trabalho, estão presentes as questões produzidas na sociedade, nos seus diferentes âmbitos, uma vez que, em cada ensaio, a bailatriz é confrontada com a complexidade das relações de forças que se efetivam no campo social.

Um dia antes da minha banca de qualificação é oficializado o processo de impedimento da presidenta democraticamente eleita Dilma Roussef.

Caminhando pelas ruas, sinto um silêncio mais intenso que o comum. Escrevo no dia que tudo aponta para a irrelevância de qualquer escrita, de qualquer pensamento. No entanto, me desdobro em pensamentos: como fazer diferente? Sairemos de casa para a universidade, para rua, no dia em que tudo isso perde um pouco o sentido, mas como fazer diferente? Uma atmosfera pesada instaurou-se entre os meus pares, destoando da cínica alegria dos âncoras de telejornais. Uma depressão coletiva foi a primeira marca da gravidade do que acontecia diante de nossos olhos atônitos. Haverá, a partir de agora, espaço para o pensamento, para a crítica, para arte, para as falas dissonantes? Durante meses o que vimos foi a

⁵⁷ Em o “ Abecedário de Gilles Deleuze ”, série de entrevistas feita por Claire Parnet e filmada nos anos 1989- 1990, há um trecho em que ele fala de maneira muito clara sobre os conceitos de *percepto* e *afecto* e sua produção pelos artistas.

irrelevância dos argumentos, a retirada de espaços de reflexão sobre o que nos acontecia. Um processo que hoje parece nos tomar de forma aguda. O que significa pensar e agir politicamente nas nossas pequenas esferas de ação, diante do abismo que se construiu entre o nosso pensamento, o estado, a mídia, os poderes financeiros ?

Um momento político-econômico fragilizado e instável influencia todos os aspectos da vida, inclusive a arte. Mas não sei o quanto influencia ou altera as produções especificamente. Toda arte é política, o artista também tem um papel de resistência. Não podemos fugir disso pois a realidade política e social se impõe. O lado surreal disso é ter que lidar com questões deploráveis e que ocupam um tempo incrível da vida quando, na verdade, o artista deveria estar apenas pensando em coisas que ainda não existem. Vivemos um momento em que se torna essencial discutir coisas básicas como respeito à diversidade e defesa da democracia. Por vários motivos, é estranho ser artista em 2016, principalmente por que seu papel parece estar deslocado dentro do próprio contexto artístico e também sociopolítico, mas quero acreditar que arte é um canal de reflexão entre o artista e a realidade. Talvez essa sensação de golpe apareça antes de tudo pela irrelevância de nós mesmos. Este silêncio pesado se dissolverá ?

A primeira ação do governo ilegítimo foi a extinção da autonomia do Ministério da Cultura. Diante da mobilização nacional de artistas (marcado pelas Ocupações dos prédios da Funarte nos estados) o presidente em exercício, "Fora" Temer voltou atrás na decisão.

O Brasil criou o Ministério da Cultura em 15 de março 1985. Antes disso a pasta era tratada em conjunto com a educação no Ministério da Educação e Cultura. Iniciou-se, neste exato momento histórico, a chamada "Nova República", período que se seguiu ao regime militar, trazendo a esperança de uma ampla redemocratização do país. Importante lembrar que artistas e setores culturais desempenharam papel fundamental na luta contra a ditadura militar e no movimento que levou ao encerramento do período autoritário. Entretanto, apenas cinco anos depois, um revés: o primeiro presidente eleito após a ditadura acaba com o Ministério da Cultura e todas as instituições nacionais culturais, implantando uma visão do Estado mínimo e ideologicamente ligado à direita política do país. Somente em 1998 o Ministério da Cultura tem sua estrutura consolidada institucionalmente, e

até 2002 permanece com uma atuação tímida e sem enfrentar o desafio de criar uma política cultural para o país.

Pensar em política pública de cultura no Brasil, e certamente na América Latina, é um exercício deveras complexo. É preciso um olhar sistêmico que muitas vezes é sobrepujado por questões polêmicas que envolvem emoções “perturbadoras” distantes de consenso, inclusive entre artistas. Historicamente - e ainda hoje - somos “rabiscados” por “desenhos” de autoritarismo, colonialismo, pobreza e uma trajetória de pouco acúmulo do papel do Estado nas atividades culturais e artísticas.

Em 2003 o Brasil passa por uma grande transformação política, assumindo o governo o presidente Lula que leva ao comando do Estado, pela primeira vez na história do Brasil, um operário e representante de um partido de trabalhadores. Numa ação surpreendente, é nomeado Gilberto Gil - célebre cantor e compositor reconhecido internacionalmente - como Ministro da Cultura, e coloca em pauta projetos e programas como os Pontos de Cultura, o debate da lei de mecenato (chamada Lei Rouanet), legislação de direitos autorais, cultura digital, cidadania cultural, entre muitos outros. No início de sua gestão, quando perguntado sobre as diretrizes que iriam pautar a política cultural do governo, o ex-ministro Gilberto Gil respondeu: “A abrangência”. Esse critério fundamentou a concepção que compreendeu a cultura em três dimensões: simbólica, cidadã e econômica. Gil permaneceu ministro até 2008, sendo sucedido por Juca Ferreira, sociólogo e baiano como seu antecessor, que permaneceu ministro até o final do governo Lula, em dezembro de 2010. Neste período, que muitos chamam de “Gestão Gil/Juca”, uma verdadeira revolução aconteceu na visão do Estado para a cultura e na construção de políticas públicas para a área.

Como “vivente” que beneficiou-se das políticas públicas (desenvolvidas no país nos últimos 13 anos) pecebo que essas políticas foram “*regimes de possíveis*” na minha trajetória artística de bailatriz, foram essenciais para a constituição de um caminho na direção da construção de pensamento em arte (investigação artística envolvendo produção/criação de dispositivos relacionais). A FUNARTE – Fundação Nacional das Artes, autarquia ligada ao Ministério da Cultura e principal instituição responsável pelas artes em nosso país, vive hoje um processo de raquitismo, sucateamento, descapitalização e esvaziamento de sentido, sendo incapaz de propor uma intervenção no cenário de crise econômica dentro do contexto

artístico. Quantas gerações de artistas não terão a mesma oportunidade que tive? Me entristece essa perspectiva de impossibilidade econômica a cercear a produção de toda uma geração.

Agora, o desafio não é dos mais fáceis: reinventar uma batalha, um campo de ação. O pior que pode acontecer é a naturalização da crise, combinada com a passividade da sociedade civil, que trocou um Governo democrático eleito, com defeitos e erros, por um Governo produto de um Golpe, composto pelo pior do Governo derrubado. Sim, a crise é dura, e um dos aprendizados que poderíamos ter é de que, enquanto as ações do Estado não tiverem como projeto o singular, as diferenças e o heterogêneo, continuaremos vivendo essas crises como se não houvesse amanhã.

Com o Brasil em "chamas", meu projeto de Mestrado "derretia" diante dos meus olhos. Neste sentido, minha investigação foi atravessada por uma forte dimensão crítica. A informática é muitas vezes reduzida a uma ideologia capitalista, fruto de uma cosmovisão burguesa, individualista e baseada em um determinismo tecnológico. De fato, não faltam fatos históricos para corroborar essa perspectiva. É impossível compreender as implicações políticas das teorias cibernéticas sem pensar na busca dos EUA pela hegemonia bélica mundial após a Segunda Guerra e durante a Guerra Fria. Este dado, digerido neste momento histórico global - e em particular no contexto brasileiro que vivenciamos (ruptura democrática, retorno ao poder de agentes entreguistas dos patrimônios nacionais para grandes corporações estrangeiras) - faz com que meu entusiasmo com as *new media heranças yanke* entre em um período de profundos questionamentos. Além disso, o avanço tecnológico gera um excesso de lixo não-biodegradável e coexiste com condições crescentes de extrema miséria da maioria da população mundial que não pode usufruir das vantagens tão promissoras do avanço científico.

Neste ponto do percurso do mestrado, as "tarefas do dia" resumiam-se a presenciar violência policial contra estudantes e assistir à criminalização de movimentos sociais pela mídia e por uma parte considerável da população. Respirava fumaça de óleo diesel e bomba de gás lacrimogênio enquanto caminhava com milhares de "involuntários da pátria" pelas ruas de Porto Alegre. Sentia uma despotencialização do corpo e, conseqüentemente, do processo criativo da bailatriz.

♪ "AQUELE ABRACE" ♪ NOVEMBRO DE 2016 .

(...) É sempre possível resgatar o desejo da máquina de morte (Rolnik-Guattari em Cartografias do Desejo)

Durante a participação no IX Congresso da ABRACE - Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas- na Universidade Federal de Uberlândia, pude resgatar meu projeto. Neste ano, a temática do evento concentrou-se em questões envolvendo Poéticas e Estéticas Descoloniais - Artes Cênicas em Campo Expandido. Apresentar minha pesquisa no grupo de trabalho (GT) Cartografias de Pesquisa em Processo, em uma sala cheia de ouvintes interessados, trouxe de volta meu desejo de pesquisa que andava abalado pelos últimos acontecimentos políticos/sociais. Nesta ocasião, depois de minha apresentação, o professor Dr. da USP Luiz Fernando Ramos teceu valiosas contribuições à minha pesquisa, relacionando minha investigação a de seu orientando de doutorado, o artista-pesquisador Gustavo Sol, que também utiliza o software Isadora na performance-pesquisa **Discontinuous Object** - nela o performer utiliza eletrodos conectados a seu cérebro que acionam os "atores" do software Isadora. O sistema empregado nesta performance foi elaborado pelo artista com a importante assessoria de cientistas da USP.

Também estava presente no GT Cartografias de Processo, a artista e mestrande pela Universidade Federal de Ouro Preto, Luciana Ramin, Diretora do Agrupamento Andar7, espaço de criação em teatro, cinema e novas tecnologias em São Paulo. A empatia foi imediata, éramos duas mulheres a defender projetos que envolviam artes presenciais e tecnologia. Em apenas três dias de intensa interação, conversando sobre nossas dificuldades em ocupar um campo majoritariamente masculino (em funções mais técnicas, como projeção mapeada - mercado de trabalho que estávamos nos habilitando), concebemos a ideia de criar uma rede de comunicação e apoio a mulheres que trabalham com arte na cultura digital. Ainda estamos elaborando qual plataforma utilizaremos para materializar esse projeto, nossa parceria de trabalho é semanalmente alimentada em animadas conversas por

mensagens de áudios no *Whatsap*. O Retorno do *corpo-vibrátil* da bailatriz a fez exclamar entre rodopios: os recursos somos nós! Os recursos são as redes, as pessoas e as experiências compartilhadas como uma outra economia que desafia a crise e aponta para saídas a partir da sociabilidade dos vínculos que criamos com outros artistas-pesquisadores.

O QUE SERIA UM MÉTODO PRA BAILATRIZ EM SEU DEVIR - MAQUÍNICO ?

ANTIMÉTODO? Ensaiar novos modos ou maneiras de habitar o campo da pesquisa

Processo criativo encontrar "pistas através meus mecanismos progressos de criação: questões do passado reprocessadas e atualizadas, trabalho autoral /solos Dispositivos- Quais os 'elementos' envolvidos

Prática reflexiva

Defesa performativa

Em nenhum momento tive a pretensão de encontrar uma única metodologia apropriada à esse tipo de pesquisa, pois se considerou que vários tipos de abordagens seriam válidas. Ou seja, para conhecer o processo de trabalho desenvolvido pela bailatriz, coloca-se o desafio de conjugar diferentes pesquisas, colocar em diálogo crítico os conhecimentos e análises científicas com ações práticas específicas do campo de atuação performativo. Pensar a prática e acionar processos de criação coreográfica em interação com dispositivos audiovisuais computacionais demanda um pensamento sistêmico e uma *processualidade* constante. Essas investigações transdisciplinares (artes presenciais e tecnologia) criam circunstâncias diferenciadas do processo de elaboração artística da cena, a transformação da ideia dá-se por mecanismos de contaminação e hibridação entre os meios tecnológicos, atuando na lógica do fazer-pensar ao modo de laboratórios experimentais. A interação estética com objetos é uma atividade perceptiva, emocional e também cognitiva, envolta em questões epistemológicas.

Há, nesta relação entre prática e pesquisa acadêmica, dilemas e problemas que surgem ao reduzir a obra de arte (ou seu processo de constituição) a uma análise *quantitativa* ou *qualitativa*. A Pesquisa Performativa se apresenta como nova possibilidade metodológica e surge após as "revoluções" linguística, desconstrutivista e pós-estruturalista no século passado. No "Manifesto da Pesquisa Performativa", Brad Haseman esclarece o contexto deste "paradigma emergente" (2006, p.5):

... pesquisadores quantitativos não estão tão interessados no fenômeno da prática humana (a menos, claro, que ela possa ser mensurada). De modo semelhante, pesquisadores qualitativos convencionais estabeleceram estratégias de pesquisa, posicionando a prática como um objeto de estudo, não como um método de pesquisa(...)No entanto, em anos recentes, alguns pesquisadores tornaram-se impacientes com as restrições metodológicas da pesquisa qualitativa e sua ênfase em resultados escritos. Eles acreditam que essa abordagem necessariamente distorce a comunicação da prática. Tem havido um movimento radical não apenas de colocar a prática dentro do processo de pesquisa, mas de guiar a pesquisa através da prática. (Haseman, 2006, p.23).

Haseman aponta ainda que na indústria cultural (e nas instituições de ensino) o campo emergente dos "Games" são um grande exemplo de pesquisa performativa já legitimada na academia. A dificuldade em partilhar o conhecimento gerado, fez os pesquisadores criarem estratégias de partilhamento durante a investigação. Aqui podemos traçar um paralelo com o campo das artes cênicas que também se confronta com essas questões para forjar a pesquisa acadêmica. No campo da pesquisa transdisciplinar, o desafio é lidar com os processos complexos de trabalho e criar metodologias-ferramentas que possibilitem apresentar o processo de gestação de uma obra a partir da lógica de composição singular do artista.

Ao eleger a linha de pesquisa que envolve processo e criação para desenvolver um projeto durante o mestrado, optei pelo foco na sistematização de uma prática que conjugasse corpo e tecnologias da imagem, sem uma preocupação maior na criação de uma performance finalizada, pronta para fruição de um público. Busquei investir no desenvolvimento de uma espécie de simulação performativa, ou apresentação de processo a partir de alguns vetores disponibilizados pelo software Isadora e inseridos na minha prática composicional.

A partir de exercícios que tinham como vetores referências pessoais em detrimento de materiais textuais de caráter dramático, abriu-se espaço para o posicionamento reflexivo diante da construção cênica. Salienta-se, neste sentido, uma abordagem mais performativa do que teatral no que concerne a qualidade auto-referencial como estratégia criativa. Neste momento da investigação, as referências conceituais e metodológicas partiram de dois pontos: as experiências passadas da bailatriz (projetos solos) e aquelas oferecidas por artistas contatados durante essa pesquisa de mestrado. Estes dados me forneceram uma potente caixa de

ferramentas para operar na composição de uma experiência performativa.

Este “plano de trabalho” é formado por atividades e seus resultados. A rigor, uma análise da atividade de trabalho é uma análise de seu sistema e seu funcionamento. Existe uma diferenciação fundamental entre a tarefa e a atividade de trabalho, sendo a primeira o resultado antecipado fixado em condições determinadas, e a segunda a própria realização da tarefa. A partir desse ponto de vista, compreende-se que a tarefa prescrita não é o trabalho em si, mas um dos elementos que o formam, indispensável para que a bailatriz possa operar em seu processo de composição. Ao abrir-se um campo de novas análises que evita uma abordagem apartada da situação prática no campo das artes, se valoriza a dimensão subjetiva dos processos de trabalho. Assim, trabalhar é gerir a si próprio e gerir a atividade, colocar à prova os próprios limites, as próprias habilidades, arriscar-se, e requer o desenvolvimento dos melhores '*usos de si*'.

A escolha metodológica da "pesquisa-performativa" passa a ser elemento fundamental nessa perspectiva, uma vez que pesquisar no campo das artes presenciais passa pela ação de afirmar a inseparabilidade entre interferir, intervir, ou seja, produzir interseções. Uma aposta nesse tipo de pesquisa é marcada pela inseparabilidade da tríade ética/estética/política. Podemos inferir que uma ética aliada à estética sem a política pode acarretar a exaltação do individualismo. O par estética e política, sem a associação com ética, implicaria se apropriar de um método como um conjunto de regras tomadas como um valor em si para se chegar a uma verdade ou um sistema de verdades tomadas como um valor universal. O que define este tipo de opção metodológica é, exatamente, o rigor com que escutamos as *diferenças* que nos desassossegam (ROLNIK, 2001). Por outro lado, insistir numa relação entre política e ética sem a estética, pode significar que elegemos como prioridade a produção do mesmo, do homogêneo, a produção da repetição. Acompanhando Benevides e Passos (2000), acredito que um pensamento rigoroso metodologicamente pode ser inventivo. É preciso apostar numa outra “[...] relação entre inventividade e rigor metodológico de tal maneira que possamos afirmar um método da criação, pensar o trabalho metodológico como condição para nossas intervenções inventivas” (BENEVIDES; PASSOS, 2000, p. 1). Nesse entendimento, a “essência” de uma determinada forma de pesquisar não é outra senão sua potência. Não se trata de perguntar o que vale uma pesquisa, seu valor científico, mas o que ela pode, ou seja, qual sua potência, qual sua força para produzir novos

processos de trabalho.

Ambiência de Interação Vídeo-Coreográfica

A concepção de uma performance de imagem com elementos constitutivos de natureza distinta, orgânicos e inorgânicos (imagens capturadas x imagem geradas no computador), demanda um espaço de atuação muito específico, de importância capital para o desenvolvimento deste tipo de proposta de experimentação. Nesta direção, aponta-se a importância da pesquisa de campo, da exploração técnica e criativa dos dispositivos e dos procedimentos de criação no diálogo entre as artes cênicas e as novas mídias para o surgimento de novas significações na área.

Diante de tudo que foi exposto até aqui, é possível deduzir que a dança com mediação tecnológica possui filiações com outras expressões da arte tecnológica. Nas artes visuais, as instalações interativas mediadas pela tecnologia digital apresentam uma estrutura geral que desenha o processo de funcionamento da instalação. Os elementos componentes desse sistema podem ser (e muitas vezes são) aplicados para o desenvolvimento de obras de dança com mediação tecnológica.

A instalação tem sua origem no envolvimento do espaço ambiente na obra. A idéia de fomentar o desenvolvimento de uma ambiência interativa para jogos coreográficos, mediada pela tecnologia digital, estabelece um espaço no qual a bailatriz pode, com seu corpo, disparar uma série de eventos de ordem visual e sonora. A simples presença no espaço, através do andar ou de alguma ação física, pode causar alterações no ambiente. Essas alterações são proporcionadas pela manipulação do software *Isadora*, que recebe essas informações (pela webcâmera e/ou sensor de movimento), processa e devolve para o ambiente uma nova informação, provocando um novo ciclo, incessantemente. Pode-se conceber a idéia de que a instalação interativa é um sistema vivo (Inteligência artificial) onde a *bailatriz* dialoga fisicamente com um evento (projeções/imagens), que acontece no ambiente, alterado em algum de seus padrões de acordo com as interações do corpo presente.

No esquema apresentado, podemos visualizar que na ambiência intencionada nesta pesquisa existem cinco elementos: espaço, corpo *bailatriz*, interfaces, gerenciador

digital e dispositivos. Além dos elementos físicos, existem processos que acontecem no tempo: evento, interação e processamento de informações com entrada e saída de sinais.

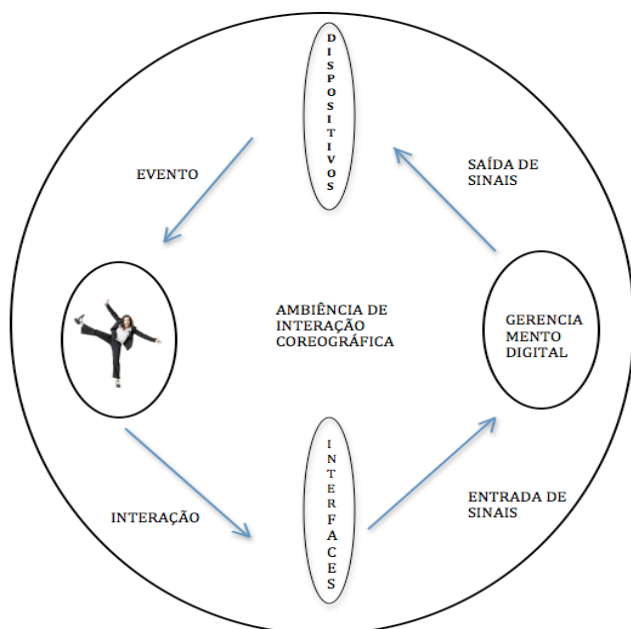


Figure 20 Esquema de funcionamento da lógica do sistema interativo implementado nas experiências práticas do projeto.

As facilidades de possuir um espaço de trabalho na zona rural, onde os equipamentos ficam montados e prontos para a experimentação, só foram intensamente usufruídas depois que foi eliminada uma possibilidade processual que seria implementada na pesquisa de mestrado (ver em III tempo- Gamespetáculo: uma proposta de volta para o futuro). É importante ressaltar que a pesquisa prática com a investigação de interfaces responsivas em interação com o Isadora na composição de uma ambiência de interação vídeo-coreográfica, só ocorreram depois da disponibilização da versão 2.5 do programa, em abril de 2017. A imersão na experimentação com o sensor de movimento *Kinect* e *processing* ainda são muito primárias, me considero no nível I de interação criativa com essa ferramenta digital. Aprendi alguns recursos em tutoriais e conversas com o Mark Coniglio, e eles são de "encher os olhos", mas é só o começo dessa série de novas investigações técnicas do programa. O Mark, em um dos emails que trocamos, comentou que os dançarinos são os melhores avaliadores do programa, as dúvidas e dificuldades reportadas pelo pessoal da dança eram sempre as mais rapidamente atendidas por ele e sua equipe de programadores.

Neste 'jogo' de criação de espaço, proponho o reconhecimento da *ambiência de interação vídeo-coreográfica* como uma 'máquina abstrata' (DELEUZE; GUATTARI, 2008). Sua capacidade de interferir nos estratos da produção coreográfica cria uma forma de pensamento em superfície (FLUSSER, 2008, 2011) que não só instaura a *diferença*, mas a força a persistir *diferindo* nesta direção. As máquinas abstratas, propõem Deleuze e Guattari, são desencadeadas por um movimento de desterritorialização de um agenciamento territorial. Há dois tipos de máquina. A que preexiste ao conteúdo é denominada *máquina social técnica* e constitui estados de força ou formações de potência. A que preexiste à expressão é uma *máquina coletiva semiótica* que constitui um regime de signos. As preocupações de Deleuze e Guattari não estão focadas apenas na compreensão das formalizações do plano de consistência através das duplas articulações do conteúdo e da expressão. Antes delas, existe a máquina abstrata. Ela é composta por “*matérias não formadas e funções não formais*” (2008, p. 227-228) e apresenta graus de intensidade. É uma máquina que provoca o agenciamento ao se desterritorializar.

Concebi essa 'ambiência' como o lugar de criação de problemas e também de uma tensão problemática, de um espaço de possíveis sempre a se negociar: não há execução, mas *uso*, e isto supõe um espectro contínuo de modalidades de pesquisas implicadas. Em cada atividade são feitas permanentemente escolhas e arbitragens que geram outros ciclos de possibilidades de utilização.

A bailatriz latino-americana 'simulando' o sistema *MoCap*(*Motion Capture*) com o sensor de movimento *Kinect*: Investigando o *Motion Tracking*

O sistema MoCap é formado por 18 câmeras de captura do movimento (câmeras que emitem luz), conjuntamente com os trajes especiais (que contêm marcas reflexivas) que possibilitam, dentro de um espaço físico, realizar captura do movimento humano para que posteriormente, esses dados possam ser aplicados a personagens virtuais (corpos em 3D), ou ainda, servir para estudos biomecânicos de análise do movimento humano, quando pensamos nessa tecnologia sendo aplicada à Dança e investigações sobre as ações cognitivas do corpo permitindo que seja compartilhado com grupos de pesquisa provenientes de outras áreas como as Artes, Teatro, Comunicação, Saúde e Robótica.

Alta sofisticação e captura precisa dos movimentos do corpo humano são atributos da tecnologia MoCap, que permite trabalhar digitalmente a imagem com refinamento tecnológico, o que é importantíssimo para o desenvolvimento de trabalhos ambientados no universo online. Recurso muito usado em estúdios cinematográficos para a obtenção de variados efeitos, e também no universo dos games de dança (onde há um avatar que devemos "copiar" para conseguir uma pontuação - geralmente o avatar é animado por humanos que dançam). Este equipamento é importado e o manuseio da máquina depende de orientação técnica em língua inglesa. No Brasil a Escola de Dança da UFBA é o primeiro curso de dança do país que concretizou a implantação de um laboratório com a Motion Capture. A aquisição dos equipamentos, que é inédita no país para um curso superior em Dança, é destinado às pesquisas desenvolvidas dentro do Programa de Pós-Graduação em Dança e especificamente, aos grupos e projetos de pesquisa, pesquisadores e alunos participantes do Programa.



A bailatriz, a partir do último semestre, conseguiu simular o sistema mocap com

a nova função (actor) do Isadora, que recebe os sinais do sensor de movimento *Kinect*. A vantagem do *Kinect* é o custo extremamente baixo, que o tornou, dentro do atual contexto econômico, um pequeno mas potente concorrente aos softwares profissionais de Mocap. Nesse Motion Tracking do sensor *Kinect*, o corpo da bailatriz, ao ser digitalizado, é dividido em 18 pontos (correspondentes as articulações do corpo) e pode interferir ao vivo no áudio e projeções, imprimindo interatividade na manipulação imagens e sons em tempo real. Além do *Kinect*, foi utilizado o *processing* (linguagem de programação 'aberta') e o sensor *Leap Motion* nesta fase de investigações de *responsividade* de mídia (via sensores de movimento) na criação da *ambiência de interação vídeo-coreográfica*



Figure 21 Primeira experiência com *Kinect* : dois vídeos em um; corpo da bailatriz em contorno 'verde' rastreado pelo sensor *kinect* e vídeo da mão sobreposto na cena por Isadora -(projeções)

Composição em 'Tempo Desdobrado'

Junto ao 'quase-conceito' de ambiência de interação vídeo-coreográfica (criado na/pela prática), emergiu (de estudos teóricos⁵⁸) o conceito de "Composição em Tempo Real". Ambos revelam a intenção de estabelecer, através do próprio sistema de trabalho, aspectos da performatividade.

⁵⁸ Do *Contact Improvisation* ao Método de Composição em Tempo Real, publicação de João Fiadeiro.

Composição em Tempo Real é um sistema de composição criado pelo artista e pesquisador João Fiadeiro, que serve tanto para o treino e a prática da improvisação como para a aplicação na criação de projetos performativos e lança novos entendimentos sobre coreografia nas práticas contemporâneas. Composição *instantânea* exige dos bailarinos ou performers experiência de procedimentos, de técnicas para compor no instante. A Composição em tempo real demanda um pré-vestimento potente, intenso, trabalho sensorial sutilizado e ensaios constantes. Demanda também o bom gerenciamento do *pathos* que emerge - quando o corpo do artista-pesquisador se autoinvestiga desdobrando-se em perguntas.

O lugar-comum do conceito de improvisação situa-se em afirmações do tipo: "Fazer primeiro, pensar depois", ou "quanto menos pensamentos mais próximo do corpo". Ideias como estas conferem ao corpo que improvisa uma noção de autenticidade equiparada ao instantâneo. A apreciação de leituras das ciências cognitivas, da neurociência, permite afirmar que não existe instantâneo. Há sempre um *delay*, um tempo entre o estímulo, o processamento e a tradução, que seria um terceiro tempo de qualquer "acontecimento" no corpo, a não ser que seja via impulso ou reflexo, como estruturas que estão implícitas nos corpos e seus hábitos. A captura do conceito de Fiadeiro 'desdobrou' no 'quase-conceito' Composição em Tempo Desdobrado para conduzir os exercícios de composição nos laboratórios práticos.

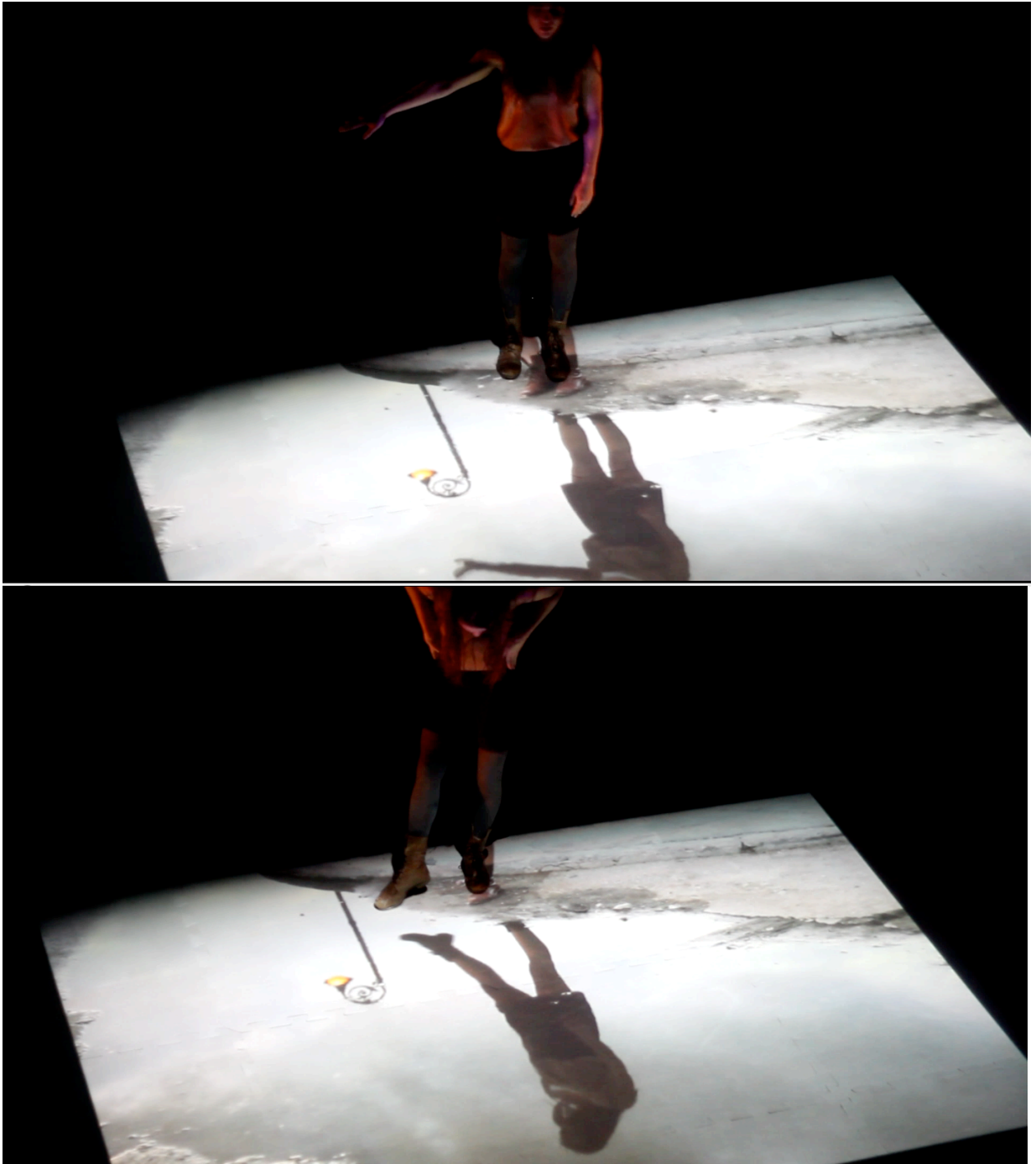


Figure 22 Frames do vídeo-ensaio: Bailatriz investigando *composição em tempo desdobrado* com a imagem videográfica do Passado (vídeo-performace em Havana , 2013- Projeto V.I.S.T.O .

ESTÚDIO RURAL - Imersão na CASATELIÊ: ensaiar metodologias que possam

"corporizar" & "sutilizar" o devir-maquínico da bailatriz

CAMPO DE
EXPERIMENTAÇÕES
TECNO **xamânicas**

Akemi Takeya pergunta à bailatriz: Como você gere sua potência criativa, quando imersa em meios tecnológicos? E como você mantém essa energia gerada?

Como poderia me preparar para encarar a complexidade envolvida em criar mundos em arte? Toda criação requer um material de trabalho e as condições que o propiciam. Essa investigação artística aconteceu por encontros com o sensível (corpo) na produção de imagens (interação com dispositivos tecnológicos) e se constituiu também pela narrativa dos acontecimentos já ocorridos na minha trajetória. O ensaio da bailatriz com os meios tecnológicos também compõe importante vetor operacional para que a prática possa receber os elementos necessários com os quais trabalhar. Isadora é um programa muito "amigável", pois permite executar uma série de funções sem que você perceba que está "programando". Nesse sentido, seu potencial é ilimitado e amplia-se com o tempo, podendo chegar a resultados complexos na interação/mediação tecnológica da cena performativa, mesmo que o usuário não tenha grande conhecimento de informática e linguagem de programação.

Aproveitando as características de Isadora, testei elementos para desenvolver uma ambiência de interação vídeo-coreográfica para *composição em tempo desdobrado*. O objetivo era investigar a possibilidade de integrar novas tecnologias nas práticas psicofísicas de preparação corporal (sessões de improvisação/composição). O estudo técnico do software Isadora (e outros dispositivos periféricos para a aplicação de um sistema de ambiência de interação vídeo-coreográfica) não traz consigo um modelo de prática a ser seguido e demanda um tempo de experimentação. A Programação do software Isadora (*input* - câmeras do sensor de movimento/*output*-isadora e projetor) para alterar o momento atual (improvisação corporal) é feito por meio dos "atores", que nada

mais são do que blocos de composição (vetores) programados para modificar e controlar (recortar, alterar tempo e espaço e projetar) imagens, e podem ser programados sem a necessidade de alguém disparando as mídias. Exemplo disso é o ator *Jump*, que pula automaticamente de uma mídia pra outra. Essa tecnologia acelera a percepção dos "tempos" de criação, fragmenta tempo/espaço e, a primeira vista, parece destoar de um trabalho artesanal pretendido pelo estudo/experimentação psicofísica do corpo.

A sensação labiríntica de ter uma ferramenta com milhares de possibilidades (que eu deveria explorar à exaustão, para então conseguir refletir sobre ela) produz uma espécie de preocupação excessiva no *como fazer* (todo um universo técnico dos tutoriais) e uma imersão em ambientes agressivos e superexcitados, característicos de boa parte da experiência contemporânea na cidade e da ambiência virtual do mundo da informática. Nos últimos meses que antecederam a conclusão da escrita deste memorial, a bailatriz buscou incansavelmente (nem sempre com sucesso) uma abordagem à tecnologia que coloca mais ênfase na brincadeira, no jogo. Entretanto, as muitas horas sentada diante do computador apenas para pesquisar como fazer os "brinquedos" eletrônicos digitais funcionarem "massacraram" diversas vezes o meu melhor dispositivo: o corpo. Busquei investir na ergonomia da minha cadeira, mesa e altura da tela do computador para que houvesse um corpo capaz de mover-se com integridade e prazer nos momentos de testar recursos do programa.

Na medida em que minha subjetividade, inserida neste contexto de excesso de informações em que vivemos, se afasta de questões tão próximas e constituintes como a percepção interna do nosso sistema corporal, podemos inferir que estamos na maior parte do tempo ausente de nós mesmos. E essa ausência tende a danificar nossa subjetividade criadora. A presença é um conceito que sempre interessou à arte, e as artes cênicas, com bastante intensidade, também se apropriam desta noção para tecer suas práticas e reflexões. Neste ponto, consigo reconhecer a importância de ser uma estudante do corpo e o impacto positivo que a atuação de artistas e pesquisadores desse campo podem ter na sociedade. É necessário investir em um tipo de estudo aprofundado que, ao meu ver, envolve o que há de mais interessante na experiência humana: a percepção de seu próprio corpo e as recriações e expressões artísticas de seus estados.

Depois de passar por crises de reorganização constantes deste projeto, e com o intuito de promover um lugar propício para a presente proposta e dar continuidade a sua elaboração, empreendi no último semestre a imersão em tempo integral no estúdio de trabalho em Viamão, que batizei de CasAtelier. Busquei enraizamento em um espaço íntimo e confiável que me fortalecesse no caminho de criação desse "mundo" (vidArte) em doses suficientes para que tivesse condição de assimilá-lo, apropriar-me subjetivamente dele. O grande desafio, agora, era acalmar a mente para a avalanche de ideias caóticas, não alinhadas, e adquirir coragem para 'reiniciar' o caminho sem o mapa completo. Uma mente ansiosa percebe tudo de maneira confusa, distorcendo o que sente, pensa e vê. Já uma mente calma e centrada experimenta a clareza e a percepção lúcida de tudo o que lhe cerca, o que ajuda a desfazer medos e angústias.

Uma parte do trabalho abarcou a busca de estratégias que flexibilizassem minhas resistências que impediam o fluir, o dançar sem restrições. Sentia a dificuldade de permitir-me o "*não-saber*", de suspender o hábito, ao iniciar um processo criativo, de criar brechas no dia-a-dia em que fosse possível realizar ações que nunca havia feito, ou realizar de um modo totalmente diferente aquilo que estava habituada a fazer. Estava inclinada a desvincilhar-me de uma abordagem física mais formal, ou melhor, mais clássica. Sentia que estava lidando, além de espaços de criação, com espaços de reflexão. Necessitava uma espécie de "pausa" na produção artística para me voltar a outras aplicações, como sistematizar um método pessoal de composição em interação com meios tecnológicos. Havia inúmeras 'negociações' internas para lidar com a ansiedade de encontrar muito rapidamente as respostas às questões que emergiam. Como bailatriz, sentia a dificuldade em abrir mão da codificação gestual, uma vez que havia um interesse muito grande no corpo antes do significado, o corpo como potência, possibilidades antes da resposta automática, antes do sentido. Para isso era necessário lançar propostas ao corpo, com intuito de formá-lo exímio improvisador - os exercícios de improvisação e de composição provocam a potência do existir se produzindo, em constantes mutações. Deleuze diz que é preciso passar por um *devir*-dançarino para mergulhar num processo de devir pois, em suas palavras, o devir é dançarino.(DELEUZE, p. 37, 1997)

Essas proposições enunciadas por Deleuze e Guattari concebem o corpo como espaço de acontecimentos, ao aproximar a vida em sua produção à ideia de obra de arte, ou seja, à possibilidade de que nos processos de subjetivação se constituam espaços estéticos de resistência, linhas de fuga aos mecanismos de poder, fazendo emergir outras formas de estar no mundo. Nesse sentido, o corpo sustenta, no ato poético, sua extensão política ao se tornar 'simulações' de si mesmo no encontro do campo sutil das coisas do mundo.

No *caosmos*⁵⁹ do meu processo de criação, a meditação se transformou em uma prática pedagógica para melhorar o estado de saúde psíquica e física. Buscava, nestes momentos, espaços para acalmar a mente, aprimorar a respiração e cultivar a atenção plena e desenvolver uma presença desperta para as sessões de composição em 'tempo desbobrado' em ambiência de interação vídeo-coreográfica. O estar em meio à natureza recuperava em mim a sensação dos próprios ritmos corpóreos, o saudável esquecer-se do tempo no brincar e a percepção do dia e da noite, dos climas e das atmosferas da natureza, experiências primeiras que inauguram uma relação viva com o tempo/espaço. É no Zen-Budismo que muitos artistas encontraram a influência filosófica central de suas propostas influenciados pelas possibilidades de experimentar as vivências diretas, as intuições do cotidiano, o viver aqui e agora pregados pelo Zen. Estava descobrindo que a 'tecnologia' da natureza (suas plantas e bichos) é sofisticada e promove efeitos muito benéficos no meu corpo criativo. Me interessava por uma diversidade de plantas e cogumelos, fartamente encontrados no entorno do meu espaço de trabalho, mas esses dados acessados e processados pelo meu corpo e cognição não se relacionavam, à primeira vista, com o assunto 'novas tecnologias'.

Pesquisando, descobri que os fungos, por exemplo, são o reino mais negligenciado da história da biologia. Uma das maiores miopias científicas⁶⁰ de todos os tempos! Desde a primeira explosão da vida diversa na terra, eles são fundamentais para 'remendar' a ruptura sistêmica que nós e nossas mega soluções tecnológicas causamos por aqui. Enquanto a ONU e bilionários já contam com grandes e poluentes

59 Apropriação do termo criado por Guattari, do livro *Caosmose*. O autor insere a palavra *caos* em outra palavra, *cosmos=caosmos*.

60 Somente nos últimos 15 anos houve um *boom* na micologia (campo de estudo dos fungos/cogumelos) em grande parte por conta do trabalho pioneiro e visionário de Paul Stamets.

soluções tecnológicas (e sempre excludentes) para nos resgatar do colapso climático, muita gente está reconhecendo que a rede que sustenta, estabiliza e conecta os ecossistemas do mundo é micológica. Em tempos de ansiedades e depressões geradas pelo excesso de informações midiáticas, buscar mais sobre o poder, a inteligência e a importância que os fungos, seus micélios e cogumelos têm no planeta, me preencheu de esperança para continuar. Se a nossa condição básica (como seres humanos e como artistas em processo) é um estado permanente de incertezas (que podem ser percebidas pelas sensações do nosso organismo individual), as formas de interação não-verbais podem ser consideradas fundamentais para chegar a uma concepção sistêmica da realidade investigativa. Apesar de díspares entre si, acreditei que fazer essas ideias "dançarem" auxiliava na aproximação transdisciplinar dos elementos elegidos para investigação: corpo, tecnologia, performatividade. Percebi que este *estado de corpo-em-conexão-com-a-terra* era o que facilitava a imersão do corpo na sala "escura" da ambiência de interação vídeo-coreográfica, sob os "comandos" de Isadora (Software).

Para alguns⁶¹, tais ideias parecem realizar uma aliança improvável entre domínios distintos: de um lado, a técnica ou a tecnologia, concebida usualmente a partir dos paradigmas objetivos do conhecimento e de outro, o xamanismo (a natureza como tecnologia), entendido como pensamento e prática baseados em esoterismos subjetivos ou culturais. Desta perspectiva, a tecnologia é a intervenção instrumental e humana em uma natureza única e objetiva, enquanto o xamanismo e a magia não passam de uma prática cultural pré-científica.

Muitos esforços têm sido feitos no sentido de criar outras relações possíveis entre conhecimentos tradicionais e tecnológicos, práticas que atravessam as hierarquias de funcionamento da sociedade e outros indicadores de civilização. Para subverter essa lógica surge o Tecnoxamanismo, sistema de investigação de processos criado no campo dos Estudos Clínicos, Filosofia da Diferença e Perspectivismo Ameríndio (Antropólogo Viveiros de Castro). Segundo Fabiana Borges, uma das colaboradoras-desenvolvedoras da rede Tecnoxamânica: "tecnologia e xamanismo são praticamente a mesma coisa não fosse sua diferença".

61 Como apontou Chico Machado na minha qualificação: Para *Lévi Strauss* a arte está a meio caminho entre o científico e o mítico-mágico.

⁶²Essa idiosincrasia de parte da humanidade em sistematizar conhecimentos de forma incisiva, causa verdadeiros traumas nas separações, não somente a História da Ciência (ou as demarcações de terra na África efetuada pelo colonizadores), mas também de toda sorte de corte abrupto entre um conhecimento e uma verdade suposta. Assim, xamanismo e tecnologia são constantemente separados à força, mesmo que haja interesses e simpatia em seu reencontro. Essas possibilidades de aproximações de campos tão distintos, mas sempre recaem na falta de investimento financeiro, na falta de recursos ou ainda na ilegalidade. Aos poucos, esses esforços vão sendo acolhidos em alguns espaços de arte e tecnologia, universidades, projetos independentes. O trabalho que objetiva-se aqui, põe em funcionamento produção de subjetividade e espaço de construção de conhecimento, sem focar na finalização de um resultado estético. Percebo que esta proposta está sinalizando um desejo de movimento em direção a uma operação micropolítica, que vê nas práticas experimentais de criação as condições para invenção de novas possibilidades de vida, ou ainda, para potencialização de processos em arte a partir da própria vida.

Há algum tempo, percebo meu corpo como laboratório de experimentações das mais variadas. Vim mantendo um foco de atenção sobre ele, observando-o, testando-o. Essa perspectiva estimulou a aquisição de outras maneiras de estar em cena. Percebo que venho propondo uma certa desconstrução do meu corpo de bailatriz, assumindo outro estado de atuação ao colocá-lo num nível mais elementar⁶³. Essa intenção tem como objetivo deixar o corpo aberto para expressar as formas que surgem quando propomos ao corpo experiências que lidam com intensidades⁶⁴ que escapam das estruturas mais fixas de representação assimiladas durante os anos de experiência em teatro e dança. Acredito que essa perspectiva permite colocar o corpo numa outra angulação, numa outra perspectiva, deslocando a posição do corpo funcional para uma *experienciação* mais intensa com relação às redes e linhas de sentido temáticas ou corporais que se tem no teatro ou na dança tradicional. O que me interessa nesta linguagem 'performativa' é esse deslocamento

⁶² Retirado de Forum permanente.net em 25 de julho de 2016.

⁶³ O uso da palavra elementar, aqui, se refere ao que Deleuze denomina “dimensão molecular”, onde significa o “desmanche dos estados de dominação e uma composição de novas configurações do corpo.” (*O Teatro da Individuação: Forças e Simulacros*, 2008.)

⁶⁴ Entendo por intensidades, o trabalho que venho estabelecendo em campo pessoal que parte de proposições não-habituais lançadas ao corpo, os *planos de fugas* ao automatismo criativo são indicativos desta maneira de operar.

que ela produz, colocando o corpo mais próximo de uma posição ritualística, o que pode também ser utilizado no teatro ou na dança como uma espécie de contra-método, de anti-técnica para a atuação. Neste caso, entendo que o experimentalismo começa a fazer todo o sentido. Ele opera a desconstrução necessária de sentido, produz antinarrativas, desloca essas relações de continuidade, de linearidade, que aprendemos no uso de estruturas, formas e técnicas. Neste sentido, há também na performance uma aproximação possível com o xamanismo e certos processos ritualísticos que envolvem uma percepção e produção diferenciada e diferencial do corpo, que apontam para elementos e experiências de alteridade e intensidade e que arrastam em suas linhas – de deriva, de fuga e de ruptura – a própria subjetivação.

Este tipo de proposição em torno da performance pode ser observado no trabalho de artistas que me forneceram um referencial muito valioso sobre o assunto. Artistas como Marina Abramovic⁶⁵, nas artes visuais, por suas experimentações acerca dos limites do corpo e a *performer* Akemi Takeya⁶⁶, por suas performances rizomáticas, físicas e multimídia no território da dança. A Performance pode ser descrita como o colapso da dimensão racional, diz-se que o corpo "acende" quando a mente "apaga". O "treino" em performance passa por várias técnicas e vivências limiars, no sentido de criar uma preparação para se atuar num estado de fluxo. O risco, a meditação e o inesperado da entrega ao tempo são indicativos dessa ligação. Ao performar estabelecemos um pacto conosco, uma espécie de contrato consigo que não deve ser quebrado. É importante empenhar-se em desenvolver os estágios da performance: como iniciar e como finalizar uma ação.

Neste sentido, há também na performance uma aproximação possível com o xamanismo, e certos processos ritualísticos que envolvem uma percepção e produção diferenciada e diferencial do corpo, que apontam a elementos e

⁶⁵ A aposta nos impulsos irracionais foi um dos aspectos determinantes de várias obras da pioneira das performances Marina Abramovic. Ao longo de sua carreira, a artista desafiou as capacidades físicas e mentais do corpo, colocando sua integridade em risco com atos de violência calculada.

⁶⁶ Akemi Takeya vêm sendo reconhecida pela crítica como dançarina japonesa do pós-butoh. Dançarina, performer, musicista, desenvolve seus projetos na Áustria. Envolveu-se em inúmeros projetos multiculturais e transdisciplinares. Em 2011 conhecia-a pessoalmente em uma residência artística do CND (Centre National de la Danse) – Paris, desde então nos comunicamos eventualmente por *facebook*, por onde é possível também acompanhar seu trabalho.

experiências de alteridade e intensidade e arrastam em suas linhas – de deriva, de fuga e de ruptura – a própria subjetivação. Este tipo de proposição em torno da performance pode ser observado no trabalho de artistas que me forneceram um referencial muito valioso sobre o assunto.

Na dança, o trabalho da bailarina e *performer* Akemi Takeya é indicativo desta maneira de operar. Várias estruturas ou ideias podem decorrer do encontro desta experiência com esses referenciais, das quais destaco, até o presente momento, quatro:

1. a busca de uma especificidade da performance como trabalho de experimentação direta com o corpo, sem vinculação a qualquer tema ou relação rígida de sentido.
2. o desenvolvimento, via performatização, de possíveis experiências que lidem com o corpo, não apenas em seu aspecto muscular, mas em função de relações energéticas menos explícitas e objetivas; (energia psicofísica)
3. o trabalho em torno de aspectos de atenção e percepção corporal dirigida a um sentido de fisicalidade intensiva.
4. o trabalho com o corpo em relação aos meios tecnológicos (mediados por dispositivos variados- novas e velhas mídias) ao invés da utilização de um conceito de corpo ou na questão do movimento para a composição coreográfica.

Procurei encontrar com esse corpo que escapa das estruturas montadas em torno dele e de si próprio (de sua própria anatomia) para chegar a certos estados de produção *poiética*⁶⁷ ancorado não em processos de repetição de modos ou padrões estabelecidos. Essas produções remeteriam a certos estados mais elementares e não-programáveis das experiências do corpo, em níveis menos estruturados e o que se estaria objetivando aqui não seriam nem estruturas estáveis, nem processos de repetição, mas, justamente, processos de singularidade. Isto, por sua vez, nos aproxima de Artaud, especificamente dos seus ideais de se chegar não a criação, mas a um processo de *gênese da criação* ou, em outras palavras, de se chegar a dispositivos ou vetores que desenvolvam não obras ou objetos mas “processos genéticos de criação” abertos e em movimento. Nestas condições, seria possível a aproximação com o conceito de estados *poiéticos* do corpo. Isso pode ser algo

⁶⁷ Poiético vem do grego “*poiesis*” e significa fazer. O que seja auto-poiético (normalmente referido a grupos ou sistemas sociais) é auto-sustentável, fecha-se em si mesmo e tem uma lógica de funcionamento virada para o interior.

utópico, mas se a U/topia não tem justamente lugar, um *topos*, seria como criar esse espaço de vácuo no próprio corpo, para abrigar formas e energias que não cabem em um corpo demasiado pesado, delimitado e horrendamente objetivado. Experimentar, eis a que Artaud nos condena...



Figure 23 Frames da Vídeo-performance - Bailatriz em traje *Zentai* no 'deserto' do Bacopari- RS. Jul. de 2017. Câmera; Guenther Andreas.

A criação de mapas mentais: utilização de imagem na 'esquematisação' da pesquisa

Roteiro rizomático para se 'perder' nos ensaios:

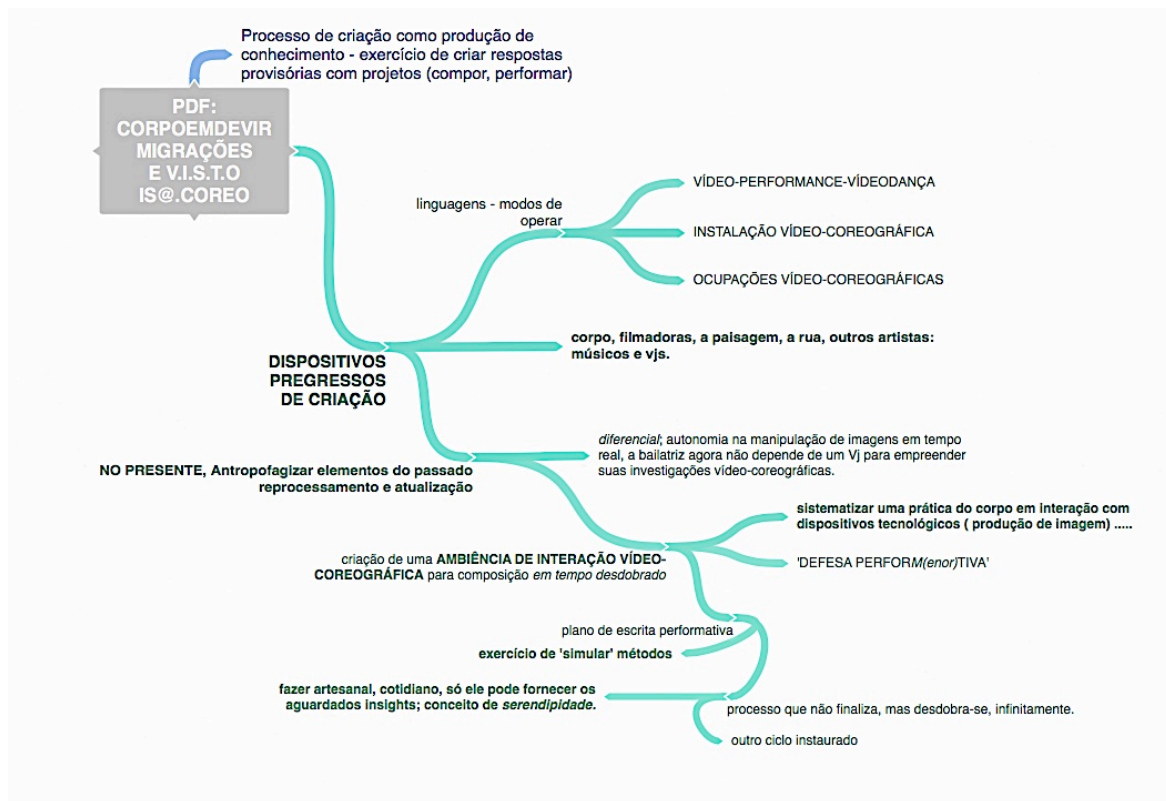


Figure 24 Frame Vídeo- Performance Jul de 2017, Bacopari - RS

"Era preciso que Roberte tomasse gosto por si mesma, que tivesse curiosidade de se reencontrar, naquela que eu elaborava com seus próprios elementos, e que pouco a pouco ela quisesse, por uma espécie de emulação com seu próprio duplo, ultrapassar até mesmo os aspectos que se esboçavam em meu espírito" Deleuze, 'delirando' sobre um romance de Kossowski, no livro Lógicas do Sentido.

Por uma performatividade “menor” ou Perform_(enor)tividade

A abordagem da problemática da criação artística é um empreendimento de múltiplas entradas. Para articulação deste pensamento, escolhi uma entrada criada por Deleuze e Guattari a partir do conceito de literatura “menor”, concebido para definir a literatura produzida por Kafka. Neste ensaio, os autores promovem a defesa de uma literatura “menor”, afirmando que a vantagem que se apresenta ao menor é o desvio diante do que é majoritário. O sentido qualitativo de minoria seria desviar do padrão, desrespeitar o critério de medida estabelecido e interiorizado como natural. Durante a execução desta pesquisa investigativa, estive em contato com alguns delírios de grandeza alimentados pela rigidez do perfeccionismo (natural à bailatriz), onde os erros eram temidos como a morte. Intermináveis listas de afazeres, excesso de informação, conexão permanente no modo *online* (*narrativa- facebook na era da pós-verdade*) e histórico familiar de depressão, muitas vezes me tiraram do *prumo* para empreender o mergulho no processo criativo que exige comprometimento, investimento, paixão, curiosidade, persistência, tolerância a ambiguidades e coragem para aceitar que muitos erros virão pela frente. Se na arte criamos um corpo, um estado de corpo/mente para atender a algum processo, se saímos de um ponto pessoal para inventarmos em nós algo que antes não existia e passa a existir, porque não fazer isto diretamente na vida? Se eu consigo definir aquilo que desejo, como posso, através de práticas, tornar-me este propósito?

Se há uma literatura menor, por que não haveria numa performatividade menor? Derrida, em suas operações de desconstrução para articulação de um pensamento *diferencial*, também diria: Perform_{enor}Atividade. Para aquém e para além de uma expressão artística considerada “maior” (que também depende das políticas públicas dos ministérios e secretarias, dos gabinetes, etc.), há também uma arte menor, da sala de ensaio, do cotidiano. E se nos pusermos a pensar em *performar* como um cão que cava seu buraco, ou um passarinho que faz seu ninho? Na solidão sem fim - mas superpovoada – de nossas salas de ensaio não seremos, cada um de nós, cães cavando nossos buracos e pássaros a construir seus ninhos?

Minha subjetividade desejou criar um campo de experiência perform_{enor}tivo. É essa ideia de *performatividade menor* que me permitiu, ou mesmo autorizou, uma

prática micropolítica que constituiu-se em um empreendimento de militância. Encarei essa perspectiva somente no último semestre deste processo de mestrado, quando foi possível a imersão total na CasAtelier, no meio do mato, com a natureza e seus tempos e ritmos servindo como inspiração. A prática de cultivar plantas também ampliou minha atenção quando ao tempo de espera de uma semente (o plano virtual) e a planta (plano atual). A semente como idéia de uma obra que, sob condições adequadas, cresce e se atualiza no plano concreto. Durante minha trajetória, as "sementes/ideias tinham de *florescer* em um tempo que não era relativo ao processo criativo, mas respondia primeiramente ao tempo da instituição financiadora, o cronograma pré-formulado que muitas vezes atropela a inserção do acaso e suas valiosas descobertas.

Investi em "laboratórios do corpo", onde os movimentos não determinam sentidos, significados imediatos, mas apelam para a experimentação do corpo como estrutura orgânica. Estes laboratórios tinham, muitas vezes, um caráter muito sutil, ínfimo, como deter o foco de atenção durante horas na observação do processo de respiração para depois começar algumas sessões de composição com o Isadora. Nestas ocasiões, eu criava uma frase de movimentos e a repetia com a imagem sendo manipulada pelo software e transmitida ao vivo com diferentes qualidades. Utilizava, por exemplo, o ator *wave* - que transforma o tempo da ação em ondas - dessincronizando o corpo ao vivo da imagem projetada. Este tipo de laboratório de experimentação provoca em mim, cada vez mais, a certeza de que as possibilidades com relação ao movimento e o corpo que dança são infinitas. E aprecio provar essa sensação inebriante de infinito do/no corpo. Percebo que meu corpo, quando desperto para improvisar, "conversa" com o infinito. Muitos dos elementos que compõem minha poética em dança estão ancorados na relação prazerosa do corpo com a precariedade do momento presente que se "alonga" durante a improvisação. Desta forma, é preciso estar atenta a estas pistas, pois é a partir delas que este "fazer-dizer" se opera na gênese deste processo criativo.

Hoje, mais do que anunciar o futuro, o importante parece ser viabilizá-lo a partir da produção cotidiana do presente. Ou seja, há agora um investimento real na direção da jornada VidArte. A bailatriz-performer-militante, de seu próprio deserto, de seu próprio terceiro mundo, opera ações de transformação, por mínimas que sejam.

Como aponta Deleuze, promover o deslocamento para criar a "*novidade*". Assim, "desterritorializar" também tem a ver com a opção de uma estética dos "menores".

O sentido de criação é encontrado na experiência, na sua condição de imanência considerando as relações singulares que travamos com as coisas que nos cruzaram. Nesta perspectiva, o entendimento não passa pela capacidade de explicar ou representar, mas deixar-se afetar pelo conhecimento. Entrar em um devir, como proposta lançada ao corpo, é seguir uma linha de fuga que consiste em resistir diante das formas de enquadramento que nos impedem de criar. Meu desejo de dançar sem restrições ou temas, criou agenciamentos, novas conexões, mecanismos ou articulações. Assim, dançar-devir em meios tecnológicos é experimentar outros possíveis do corpo. Como aponta o filósofo José Gil,⁶⁸ o corpo como um todo constitui o mapa do agenciamento de todos os agenciamentos possíveis produzindo naturalmente um CsO ou um plano de imanência:

(...) (a) o desejo deseja agenciar; b) o desejo deseja a imanência; c) o desejo deseja fluir exige um espaço, um território para que o desejo possa desejar. Desejar é já começar a construir esse espaço ou plano onde ele flui e desdobra sua potência. Este plano é o plano de imanência ou "corpo -sem- órgão". (2001,p.201)

Durante o processo de construção desta investigação, persegui ocasiões que pudessem me manter presente e atuante (por que não, dançante!) sem indicações prévias, somente o corpo transformando-se em pensamentos em tempo real, a partir da sua interação com as imagens que estavam sendo geradas e modificadas pelo Isadora. As questões relacionadas à percepção reverberam na composição em tempo desdobrado e imprimem no corpo perform_{enor}tivo pequenas modificações em séries infinitas. Pelo fato deste trabalho ser fomentado pela improvisação e não coreografia (atuação corporal pré-definida), a tomada de decisão em cena é um dos focos de atenção da pesquisa de imersão em ambientes virtuais mediados tecnologicamente, e produz outras possibilidades estratégicas composicionais do artista. Procurei alimentar a investigação com elementos que subvertem o controle, o que passou por trabalhar em um espaço como a floresta, o campo, e trazer elementos que amplifiquem o som ou que reconfigurem o espaço

⁶⁸ O filósofo também é antropófago de alguns conceitos '*Deleuzeanos*'.

(software Isadora, câmeras de vídeo, projetores de vídeo e mesmo o tradicional espelho). Não consegui centrar a pesquisa em um aspecto particular da percepção como a visão (jogar com a imagem, luz, sombra, projecção vídeo), o tato ou a audição. As tecnologias aqui abordadas podem ser entendidas como *inputs* da composição perform_{enor}tiva e dialogam com a ideia contemporânea de “um corpo que não está pronto, que está a se descobrir, que está prestes a se inventar” (LOUPPE, 2000, p.64).

A bailatriz, agora, contrói suas idéias manejando instrumentos novos: a câmera, computadores, sensores de movimentos, softwares e hardwares, invocando ainda outros suportes de pensamentos, como sua coleção de fotos, filmes, vídeos, sua midioteca. Nesta situação, assume uma posição de *artista-programador-performe^{no}r*, cujo desejo é fazer uso dos dispositivos e do espaço para promover um diálogo de afetos entre o corpo na produção de imagens, adequar o pensamento do fazer aos recursos e meios disponíveis. Era preciso estar muito atenta para captar que tipo de escritura estava sendo gerida a partir da minha entrega ao corpo e aos seus devaneios em processos de mediação/interação tecnológica. A partir deste ponto comecei a conceber a composição da Defesa Perform_(enor)Ativa, como a última etapa desta investigação.

DEFESA *Perform*_(enor)Ativa

acontecimento concebido para ser apreciado uma única vez.

“Uma obra de Arte, entendida dinamicamente, é apenas este processo de organizar imagens no sentimento e na mente do espectador. É isto que constitui a peculiaridade de uma obra realmente vital e a distingue da inanimada, na qual o espectador recebe o resultado consumado de um determinado processo de criação, em vez de ser absorvido no processo a medida que este se verifica” Serguei Eisenstein – O sentido do filme.

Toda explicação conta com um ponto de partida e de chegada. Ao invés disso, posso narrar minhas experimentações percorrendo múltiplos trajetos que foram traçados pelos agenciamentos e pelos devires que me jogaram no meio, lugar onde tudo pode acontecer. O corpo, para ser mais precisa, é o meu lugar de fazer tudo acontecer, e percorrer desde a sua superfície (pele) para mergulhar no espaço intersticial (espaço interior, matéria de devir por excelência), mais do que reviver a mesma história, é investir na própria abertura para sentir o prazer da experimentação. Concebendo um tempo/espaço enquanto rizoma, que não possui início nem fim, mas um “entre” que se faz numa rede complexa e sem centro, pode-se saltar de um ponto a outro, intempestivamente.

Acredito que por meio desta experiência estética é possível compor um repertório flexível e singular. O corpo em cena, imerso em meios digitais, pode compor mistérios e entrar em um universo rico de imagens sem significação pré-definidas, estabelecer outra espécie de comunicação com os convidados da Defesa *Perform*_(enor)Ativa.

A cena vai 'processar' todas as impressões, percepções, divagações e teorias surgidas na minha esfera vivencial/cognitiva nestes dois anos de pesquisa do corpo em interação/mediação tecnológica para compor uma defesa *perform*_{enor}Ativa - a última experiência do processo de mestrado. Alguns 'dados' coletados forneceram descobertas no corpo, outros, uma escritura de ações, um texto ou uma imagem videográfica. Organizar todo material e atribuir-lhe uma forma performativa e "menor" se tornou um exercício de síntese. Esta fase de organizar os elementos me ajudou a entender os seus efeitos e futuras direções.

Pareceu-me contraditória a idéia de fazer o processo e depois 'montar' cenas para uma performance. Meu desejo era imprimir a lógica computacional do *Bit*, do banco de dados na apresentação do processo, que foi marcado por indeterminações, narrativas inacabadas, imagens coletadas, tarefas executadas (muitas delas não foram concluídas, esgotadas) e livros lidos. Como processar tudo isso? Buscando a elaboração da apresentação processual ou defesa "performativa", listei todos os elementos surgidos até o presente momento: vídeos, sonoridades, textos, fisicalidades, aplicativos utilizados, parâmetros de modificação de imagem do software *Isadora*. Comecei, então, a desenvolver vários exercícios de composição destes elementos para a performance. Alguns textos viraram enunciados nos vídeos, outros foram modificados por aplicativos sintetizadores de voz e irão compor textos em off na cena. Com relação ao *figurino*, elegi o ZENTAI⁶⁹ como Traje-dispositivo para interação em ambiência vídeo_coreográfica. Todas as operações tecnológicas são manipulados pela *bailatriz* na cena⁷⁰. Os quatro participantes⁷¹ desta essa experiência inaugural 'perform_{eno}rativa' foram escolhidos por um único critério: todos são artistas-pesquisadores, ou seja, 'fazedores' e 'pensadores' de arte. O clima é de *vernissage* matutina: chás , café, frutas, bolos e outros.

Local: Na CasAteliê da bailatriz. Rua Afonso Mendes número 600, em Viamão-RS. Na porteira amarela do sítio uma placa indicativa: Rancho do Véio Cosme.

Sala I - Passado a ser "ruminado" - provar da experiência labiríntica que passou a artista -pesquisadora para rever/reeditar/montar tudo 'o que se passou" ao longo de uma década (2007-2017) em que a bailatriz empreendeu o exercício do vídeo_ensaio na sua prática composicional.

Haverá um computador ligado onde o visitante poderá acessar e manipular elementos dispostos em três pastas denominadas - PDF:CORPO EM DEVIR & MIGRAÇÕES TEMPORÁRIAS, V.I.S.T.O e IS@.COREO. Cada pasta contém os

⁶⁹ **Zentai** (do japonês ゼンタイ), uma contração de *Zenshin taitsu* (do japonês 全身タイツ), que numa tradução literal quer dizer "o corpo todo", é uma manifestação artística – e também da ordem do fetichismo sexual - que surgiu no Japão no início dos anos 90 a partir de um desfile de moda onde o traje, extremamente justo, cobria toda a extensão do corpo, incluindo cabeça/rosto.

⁷⁰ E também antes da cena – somente a montagem de um espaço propício para interação do computador com sensores de movimento e o corpo do performer, por exemplo, pode se transformar em uma tarefa que pode durar semanas sentada na frente do computador, acompanhando fóruns virtuais de debates de usuários de softwares e tutoriais na internet, geralmente no inglês - idioma oficial da "dança e tecnologia".

⁷¹ Airton Tomazzoni, Inês Marocco, Mônica Dantas e Chico Machado.

seguintes elementos: fotos, vídeos-ensaios-coreográficos, paisagens sonoras captadas, mídias textuais.

Além do computador operando como ferramenta de extensão de memória da bailatriz, haverá nesta sala *objetos, "máquinas de ver e ouvir" ou as ditas "novas mídias" de outras épocas*: álbuns de fotos caseiras, materiais gráficos dos solos, esboços de artistas emprestados pela artista visual Elaine Savian e uma película incompleta de um filme antigo dos Trapalhões com fotogramas de Mussum e Zacarias, os dois personagens favoritos da bailatriz. A primeira filmadora (e suas fitas Mini-DV), assim como a segunda e terceira câmeras filmadoras também foram convocadas a expor-se. Tudo foi organizado e disposto para compor essa "exposição" no estilo "Museu de Grandes Novidades" *irônia à la Cazusa*. "O tempo não para".

Os únicos visitantes desta exposição terão aproximadamente 10 minutos para "fuçar" nestes materiais.

Sala II - PRESENTE & FUTURO

Ambiência de Interação vídeo_coreográfica - Composição em Tempo Desdobrado. Simulação de *Mocap* e *GamEspetáculo* com equipamentos acessíveis para artistas latino-americanos(Kinect, processing, isadora)

3 Stages _ ou poemas vídeo_coreográficos (cada um com aprox. 5 minutos)

- 1) Vídeo-performance realizada no Deserto de areia do Bacupari (agosto de 2017). Projeção *"mapeada"* pela sala criando um efeito de ilusão espaço-temporal. Bailatriz com o mesmo traje em duas paisagens distintas (OUTDOOR E INDOOR)
- 2) Bailatriz manipulando o som com o corpo e ao vivo - isadora + sensor de movimento (Kinect)+ processing.
- 3) Bailatriz manipulando imagens ao vivo (processing + isadora+ kinect)

Necessidades Técnicas:
dispositivos utilizados (velhas e novas mídias)

- ✓ **UM NOTEBOOK** : computador e cadernetas de notas de processo (atual e progresso)
- ✓ **SOFTWARES:**
- ✓ -ISADORA, programado com funções, ou "Actors", que criam variação de imagem a partir da manipulação de vetores. Alguns deles: Wave, Jump e Izzi Mapping
- ✓ -PROCESSING - linguagem de programação open source que, entre outras funções, "desenha" no espaço
- ✓
- ✓ **HARDWARE**- Sensores de movimento KINECT e LEAP MOTION (computação física)
- ✓ **PEOPLEWARE** - o corpo da Bailatriz e o corpo do *simulador 3D* da bailatriz (detalhamentos ao vivo)
- ✓ **ZENTAIWARE** - traje para o corpo, tecnologia de desfiguração identitária da bailatriz para sessões de composição em tempo real em ambiência de interação vídeo-coreográfica.
- ✓ **LIVROSWARE** - mídias que também foram "tecnologias" empregadas pela bailatriz e poderão ser acessadas em tempo real se houver a necessidade.
- ✓ **TROPICÁLIAWARE** - canções processadas ao vivo pelo corpo da bailatriz e manipulada pelo o algoritmo do 'actor' do Isadora.
- ✓ **CONCRETISTASWARE** - versão em áudio de Haroldo de Campos declamando Circuladô de Fulô e versão videográfica do Poema visual "O Organismo" (de Décio Pignatari, 1960)
- ✓ **M3X3WARE** - Obra de Analívia Cordeiro Computer Dance para TV, considerada o primeiro trabalho de videodança brasileiro.

Considerações Finais do II tempo

A quem ser *efetivamente* útil com esta escrita? Digressões da bailatriz a partir da experiência no Estágio Docente

O Estágio Docente foi realizado no meu último semestre, na disciplina Fundamentos da Dramaturgia do Encenador, da professora Dra. Inês A. Marroco. Nesta ocasião pude vivenciar a *observação-participante no locus de trabalho* de uma docente com larga experiência no campo prático e teórico, o que se constituiu num importante espaço pedagógico do meu percurso formativo no mestrado em Artes Cênicas. A experiência de observar, desde um *outro* ponto de vista, o processo criativo de jovens estudantes de direção e atuação teatral, promoveu uma revisão de meus próprios mecanismos de criação e colaborou na formulação da Defesa Perform_(enor)tiva como apresentação final do meu trabalho de mestrado.

Na reta final para a conclusão desta jornada na Pós-graduação, a questão da revelância dessa pesquisa orbitou meus pensamentos e foi, dentre todas as perguntas que alimentaram estas digressões "memorísticas", a que me causou mais inquietação na busca por respostas. Para dar forma à essa incógnita e no intuito de dar um contorno mais claro àquilo que expressa minhas fragmentadas intenções, formulei a seguinte pergunta: a quem este texto se dirige? Encarar esta perspectiva colocou-me diante de questões de ordem ética durante a execução do projeto e contribuiu, de certa forma, para que as reflexões emergentes alcançassem âmbitos mais abrangentes dentro de ações pré-definidas relacionadas com processo criativo, campo de interesse dessa pesquisa.

Concebi um interlocutor hipotético, um jovem pesquisador em Artes Cênicas no contexto da graduação e que, assim como eu, tinha interesse em articular os três elementos - corpo, performatividade e tecnologia - para desenvolver suas pesquisas. Destes três, o conceito com menos material disponível em português é tecnologia, que no caso específico desta investigação refere-se ao software Isadora e sensores de movimento para criação de uma ambiência de interação vídeo-coreográfica. Esta etapa de pesquisa técnica e operacional, com relação a estes dispositivos, demandou muitas horas de pesquisa na realização da parte prática desta

investigação. Acredito que se esta parte mais técnica estivesse concentrada e acessível em um livro ou site da internet (e no meu idioma), eu disporia de mais tempo para experimentar as possibilidades artísticas destes elementos no processo criativo do artista cênico. Pensando na possibilidade de facilitar o acesso que não obtive na busca de respostas técnicas, disponibilizei no blog da pesquisa diagramas de funcionamento, vídeos e tutoriais encontrados ao longo destes dois anos de investigação. Acredito estar colaborando para que estudantes das artes presenciais possam se deter mais tempo na questão criativa laboratorial sem precisar amargar longas horas em chats de programadores com o conhecimento técnico para fazer operar sistemas informacionais em contextos cênicos artísticos.



GamEspetáculo: Uma proposta de volta para o futuro

A partir do interesse em estudos que articulavam Inteligência Artificial (IA) no território da arte, matriculei-me ⁷² na disciplina Mentos e Máquinas, ministrada pelo Prof. Dr. Dante Barone, do Programa de Pós-Graduação em Informática da Educação da UFRGS. Nesta ocasião, foram tecidas análises sobre exequibilidade da chamada Inteligência Artificial Forte - na qual as máquinas são consideradas efetivamente "inteligentes" - através do aporte interdisciplinar de várias áreas do conhecimento como a própria Ciência da Computação, Psicologia, Filosofia, Biologia. Enfoques transdisciplinares envolvendo os campos da Cibernética, Ciência Cognitiva e Neurociência também foram utilizados. No final, teríamos de articular todas essas informações com nosso objeto de estudo para desenvolver a escrita de um artigo ou ensaio.

A investigação na área da IA tem-se centrado no estudo e modelação de características usualmente associadas ao lado esquerdo do cérebro humano: lógica, cálculo, pensamento racional, etc. No entanto, a procura de IA com propriedades semelhantes às humanas estará necessariamente incompleta a menos que leve em consideração o fato da cognição incluir características tipicamente associadas ao lado direito do cérebro, tais como criatividade, juízo estético, capacidade artística, musical, etc. Este "lado" da inteligência humana é menos suscetível de formalização e, conseqüentemente, mais difícil de explorar, modelar e testar. Contudo, é amplamente reconhecido que ambos aspectos têm importância para o entendimento do comportamento humano. Minha presença "artística" naquela sala de aula, composta basicamente por pesquisadores de ciências exatas, era tida como inusitada até mesmo pelo professor. A *diferença ali* era marcada por ser mulher⁷³, mas também por ser artista em um contexto de pesquisadores de informática. No primeiro dia de aula, depois de apresentar meus interesses de pesquisa, fui informada pelo o Prof. Dante que a presença de artistas-pesquisadores ali no PPGIE eram raras e ocorreram por projetos relacionados às artes visuais. Minha pesquisa

⁷² Meu penúltimo semestre, 2016-2.

⁷³ De uma turma de 20 alunos, éramos apenas três mulheres na sala de aula da disciplina Mentos e Máquinas do PPGIE 2016-2.

com o recorte das artes presenciais e corporais foi tida como inédita naquele contexto.

O desejo de utilizar métodos computacionais para construir sistemas de produção artística existe há cerca de 150 anos, desde que Ada Byron sonhou com a criação de uma máquina com capacidades de criar composições musicais. Desde então, tem sido utilizada uma infinidade de técnicas - abordagens baseadas em regras, redes neurais, modelação matemática, gramáticas generativas - para o estudo e desenvolvimento de sistemas artísticos artificiais. Independentemente das técnicas utilizadas, a esmagadora maioria dos sistemas computacionais de geração artística carece de autonomia. A sua dependência dos seres humanos é evidente, especialmente no que concerne a conceitos estéticos, que mesmo quando presentes, são impostos de forma direta ou indireta pelo utilizador ou programador. Desta forma, salvo raras exceções, apesar de toda a sua sofisticação, estes sistemas são ferramentas, pincéis inteligentes, e não artistas artificiais, assim como o software Isadora não era meu coreógrafo digital. Ainda era necessária a integridade mente/corpo da bailatriz para exercitar a composição performativa.

Nos últimos anos, as abordagens de inspiração biológica, nomeadamente as técnicas de computação evolucionária, vida artificial e inteligência de *enxame* (Swarm Intelligence), têm angariado popularidade. Esta tendência encontra explicação no reconhecimento progressivo da existência de outras formas de inteligência que não a humana e, conseqüentemente, numa visão menos antropocêntrica do universo.



Figure 25 Arte abstrata criada por redes neurais do Google no projeto *Deep Dream*. A empresa investe grande parte de seus ativos em projetos de I.A na busca pelo algoritmo perfeito (aquele capaz de nos manter o mais tempo possível no modo *online*. Sociedade de controle pela perspectiva do capitalismo cognitivo = controlar a *máquina desajante* que somos, por meio da sedução da/pela imagem.

A imagem que você vê acima não foi criada por uma pessoa. Ela é o resultado de uma interpretação de uma rede neural artificial criada pelo Google. Este estilo de arte criada por computador foi batizada pela empresa de "Inceptionismo". Para criar este tipo de imagem, o *Google* junta entre 10 e 30 camadas de "neurônios artificiais" e envia uma imagem para a primeira camada, que a interpreta como quiser e repassa para a camada seguinte. Cada uma delas decide quais formatos vão ser acentuados de acordo com o que detectam na imagem, interpretando uma a uma em níveis diferentes de abstração. No dia 1º de junho de 2016, o Google lançou o Magenta, um novo projeto para explorar o uso de inteligência artificial para a criação de arte que não se resume somente às artes plásticas. A equipe por trás do experimento inseriu cerca de 3 mil romances e 1,5 mil contos de ficção na plataforma (Google Brain) e pediu à IA que completasse o "meio" dos poemas, indicando a primeira e a última frase.

plataforma de inteligência artificial Google Brain

Um dos resultados foi o seguinte:

"It made me want to cry. No one had seen him since. It made me feel uneasy. No one had seen him. The thought made me smile. The pain was unbearable. The crowd was silent. The man called out. The old man said. The man asked."

Tradução: "Isso me fez querer chorar. Ninguém tinha o visto desde então. Isso me fez sentir desconfortável. Ninguém o tinha visto. O pensamento me fez sorrir. A dor era insuportável. A multidão estava em silêncio. O homem gritou. O velho disse. O homem perguntou".

Essas experiências e informações, de um contexto muito distinto da minha área de atuação e conhecimento, geraram em mim ao mesmo tempo um estranhamento e um fascínio, um desejo de ampliar e aprofundar o estudo das imensas e férteis possibilidades da interação entre arte e tecnologia, viés do qual surgiu um novo *plano* de trabalho para a bailatriz. Pesquisando sobre sistemas de interatividade para aplicação no trabalho prático da minha pesquisa, tive o *insight* do "quase-conceito" **Gamespetáculo**. Comecei a esboçar como seria um *game* onde um avatar⁷⁴ (no caso, a *bailatriz* em cena) seria encarnado e os players ou

⁷⁴ Neste contexto, o termo 'Avatar' significa a representação projetada do usuário de game dentro do ambiente imersivo.

participantes da performance interfeririam, em tempo real, na experiência por intermédio de um aplicativo para celular. Conversei sobre essa ideia com Beto Roa, um amigo realizador audiovisual e graduando em *Jogos Digitais* pela Unisinos. Conheci o Beto em 2007 quando participei, como atriz, do seu primeiro longa metragem, "Alice Diz"⁷⁵. Beto gostou muito da ideia e fechamos uma parceria imediata para desenvolvimento do projeto. Nossa primeira ação foi apresentar uma proposta para a Unisinos e conseguir uma parceria para que alunos e professores do curso de graduação pudessem participar da criação do aplicativo do Gamespetáculo. Como contrapartida, a *bailatriz* seria o avatar encarnado das pesquisas com sensores de movimento (Mocap) dentro do departamento. Estamos ainda em negociações e o projeto deve passar por uma série de aprovações para ser implementado nesta instituição, motivo pelo qual optei por desconectar a atual pesquisa de mestrado desta experiência de *gamificação*⁷⁶, que inspirou a brincadeira com o título deste subcapítulo⁷⁷.

De setembro de 2016 até meados de fevereiro de 2017 'alimentei' a ideia de conseguir desenvolver esta proposta até a Defesa de mestrado. Foram meses de pesquisas de equipamentos, Linguagem de programação C++, conceito MMORPG⁷⁸ e jogos de simulação, também chamados de jogos de estratégia, que testam e desenvolvem as habilidades de construção e gerenciamento do jogador. Esta categoria de game permite que o jogador se insira dentro do ambiente sugerido pelo software ou site da internet.

Pela complexidade envolvida na execução desta ideia de pesquisa (que opera pela transdisciplinariedade e exige a criação de um *app para sua realização*) compreendi que o espaço de tempo que tenho para desenvolver este projeto de mestrado é insuficiente para o tipo de investigação que essa abordagem exige. Decidi tornar este fato - ou desvio de curso - um capítulo para evidenciar a

⁷⁵ Longa gaúcho sobre Inteligência Artificial, Alice Diz produzido em 2008. Um fato curioso sobre essa produção gaúcha é que ela antecipou em 5 anos o argumento do famoso filme *Her, de Spike Jonze*, onde o personagem principal se apaixona por um sistema operacional (elaborado por I.A) de computador: <http://goo.gl/wJgu1Y>

⁷⁶ Gamificação é, basicamente, usar ideias e mecanismos de jogos para incentivar alguém a fazer algo.

⁷⁷ O título também faz referência ao filme-serial dos anos 80 – De volta para o futuro, que alimentou a imaginação da minha geração com ideias mirabolantes de máquinas do tempo e outros ...

⁷⁸ sigla em inglês que significa "Massively Multiplayer Online Role-Playing Game", designando games para uma grande quantidade de usuários, que utilizam muitos dos elementos existentes nos jogos de interpretação de papéis, os famosos RPGs.

importância capital que o encontro com estas informações gerou na proposta de desenvolvimento da ambiência para interação videocoreográfica para criação performativa com o software *Isadora*, *webcâmeras* e *sensores de movimento*, que defendo neste projeto de mestrado.

Como exercício de escrita para o futuro, lancei-me na produção do ensaio final para a conclusão da disciplina. O professor Dante manifestou interesse nesta investigação e incentivou o desdobramento deste texto na escrita de um anteprojeto de Doutorado para inscrição na Linha de Pesquisa - Interfaces Digitais em Educação, Arte, Linguagem e Cognição do PPGIE ainda este ano, pois o programa mantém ingresso continuado para o Doutorado.

Mercado de trabalho para *bailatrizes* na Indústria Criativa:

Procura-se atriz de voz e dançarina para captura de movimentos = simuladora orgânica de avatares digitais-eletrônicos.

Define-se por Indústria Criativa “aquelas atividades que têm origem na criatividade, capacidade e talento individuais, e que potencializam a criação de riqueza e de empregos através da produção e exploração da propriedade intelectual” (Creative Industries Mapping Document, 1998). São elas as Artes e Antiguidades, Arquitetura, Artesanato, Design, Moda, Publicidade, Cinema e Vídeo (Produção audiovisual), Produção de Softwares Educacionais e de Lazer (Tecnologia da Informação), Música, Artes Performáticas, Difusão por rádio, Internet e Televisão, Edição (escrita e publicação) e finalmente, os Jogos.

Entretanto, existe a grande discussão entre críticos e especialistas sobre os jogos serem ou não uma forma de arte. A questão se complexifica quando paramos para pensar que o próprio conceito de arte ainda é amplo e calorosamente discutido e abordado por várias perspectivas. Essa questão envolvendo arte e game já levantou respostas com embasamento nas mais diversas áreas do conhecimento, e ainda existe uma grande disputa de opiniões divergentes. Não me arrisco a discorrer com profundidade sobre o assunto, visto que estou na primeira fase de aquisição de conhecimento na área de game, mas este é um assunto de que venho me ocupando nos últimos tempos e incentivou a participação da disciplina de Inteligência Artificial do PPGIE no meu penúltimo semestre. Vou levar em consideração apenas duas definições que poderíamos encontrar próximas ao

entendimento do que seria arte e que se aplicariam para descrever o universo do game:

1. A expressão ou aplicação da habilidade criativa humana, representada normalmente de forma visual (exemplo: pintura, escultura, dança, teatro)

2. Trabalhos produzidos através da habilidade e imaginação do criador.

Ainda que os jogos em si não sejam considerados arte por algumas pessoas, não se pode negar que arte possa ser produzida através dos jogos.

No game, a representação dos personagens, não apenas visualmente, mas sua personalidade, atitudes e crenças, assim como a história que o jogo narra, são os grandes atrativos que conquistam cada vez mais um público que busca bom roteiro e, principalmente, um respeitável grau de imersão do jogador. Isso significa realismo de imagem e de sensações que o personagem é capaz de suscitar no jogador. Há 20 anos atrás, quando jogava *Marios Bros*, eu não me importava com as motivações de um encanador que saia em uma missão perigosa em busca de uma princesa. Por este ponto de vista, podemos comparar os jogos a outro tipo de arte que por muito tempo foi visto pelos críticos apenas como uma forma de diversão e entretenimento: os filmes.

Assim como no cinema, a tecnologia evoluiu, o que fez com que os produtores criassem cada vez mais formas diferentes de contar uma história e interagir com o público. No caso dos jogos, especialmente os mais modernos, eles possuem algo que os diferencia bastante de outras formas de arte, que é o poder de escolha do jogador. No caso de uma pintura, música, escultura, livro, filme e etc., você não decide como e quando irá terminar ou qual caminho irá seguir, apenas observa (exceto por casos como os de algumas instalações e intervenções contemporâneas). Temos então uma mídia onde não apenas é possível que o jogador faça escolhas, mas também se espera que ele as faça. Com isso, é possível que se experimente e se crie mais. Em alguns jogos existe um vasto mundo a ser explorado, histórias e personagens a serem criados, em alguns casos de uma forma bastante complexa, o que leva a interação entre jogador e jogo a um ponto: a criatividade.

Independente de opiniões divergentes, uma coisa não pode ser negada: o papel do artista dentro do mercado de games. Mesmo que algumas vezes não seja a primeira coisa a ser notada, o trabalho do artista está presente na grande maioria dos jogos. Não apenas nas ilustrações, mas em todo o conjunto visual encontrado

ali. Nos interessa aqui, a atuação de artistas cênicos nas função relacionadas à captura de movimentos (ator/bailarino) e o dublador na criação da voz do personagem.

A Indústria de Jogos é uma das que mais cresce nos dias atuais, segundo estudo do BNDES⁷⁹ e abre novas portas para profissionais de diversas áreas, inclusive no campo das Artes Performativas, ao empregar atores de voz e bailarinos (games de dança). O mercado brasileiro não é tão estabelecido quanto de outros países como, Estados Unidos, Canadá, França, Coreia do Sul e China, e se inserir nele não é algo simples e barato. A dificuldade na formação deste profissional decorre do fato de que grande parte das aulas é em laboratório, o que encarece muito o custo dos cursos. Também é preciso manter as máquinas e os softwares atualizados e licenciados pelos fabricantes originais. A quantidade de pessoas envolvidas no projeto de produção de um jogo, depende muito da sua dimensão. Para a criação de um jogo digital é necessário que cada equipe de desenvolvimento possua pelo menos quatro profissionais diferenciados: programadores, designers de games, roteiristas e artistas cênicos. Pela lógica, quanto maior o jogo, maior o número de profissionais atuantes.

O Brasil vem se inserindo nessas novas tendências da indústria criativa, e, desde 2000, temos o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE), que conta com exposições de jogos, instalações gameficadas e interativas, e simpósios sobre as novas linguagens eletrônicas e digitais na cultura contemporânea.

As noções de corpo/tecnologia e performatividade foram *parcialmente* atualizadas na bailatriz .

As mediações pelas interfaces (computadores/software/sensores) na configuração de experiências corporais e estéticas borram as fronteiras que separavam o orgânico do inorgânico, presença e ausência, realidade e simulação. A mediação impõe limites entre instâncias, como a relação corpo-máquina, em que

⁷⁹ Relatório Final – Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais, 2014.

cada um deles pode ser diferenciado pelos seus componentes constituintes. Os limites são ampliados pela efetiva relação do corpo junto às novas tecnologias, as distinções que delimitam os organismos maquínicos e humanos não obedecem aos limites definidos outrora. Ultrapassar esses limites agora faz parte da experiência imediata da corporalidade orgânica, estimulada pelos artefatos tecnológicos como extensões⁸⁰ do corpo humano. A tecnologia, enquanto mediadora dessa relação, busca uma “posição” no processo criativo da bailatriz - que ainda tensiona-se com as questões que emergem desse encontro com a máquina digital.

Alguns cientistas, pesquisadores e artistas, consideram que as sociedades humanas estão entrando em uma nova era. Neste contexto surgem formulações sobre transformações pelas quais o corpo humano vem passando que sugerem inquietações sobre uma nova antropomorfia. A autora Lucia Santaella atenta para a emergência do corpo biocibernético e o advento pós-humano no período histórico atual, situado entre a passagem da cultura de massas para a cultura das mídias.

Santaella lança a pergunta: o que está acontecendo à interface ser humano-máquina e o que isso significa para a comunicação e a cultura neste início do século 21? A autora aponta a consciência de um novo estatuto de corpo como fruto da crescente ramificação em variados sistemas de extensão tecnológica sendo assimilado pelos corpos e pelos artistas.

[...] em tempos de mutação, há que se ficar bem perto dos artistas. Neste momento histórico-antropológico, que alguns chamam de terceiro ciclo evolutivo [...], temos de prestar atenção no que estão fazendo os artistas que se situam na ponta-de-lança da cultura, pois são eles os primeiros a enfrentar face a face os horizontes da incerteza, são eles que estão criando as novas imagens do humano e de seus ambientes no vórtice das atuais transformações. (Santaella,2003 pg.28)

Recentemente, com o avanço técnico permitindo modificações cada vez mais profundas, o desejo de transcender as capacidades humanas tem se tornado passível de realização. Alguns filósofos, cientistas da computação, neurocientistas,

⁸⁰ (Mc Luchan, 1978)

nanotecnólogos, pesquisadores de vanguarda em desenvolvimento tecnológico e artistas anunciam a obsolescência do corpo humano. Neste sentido, desde o final do século passado um novo movimento cultural começou a se delinear: o *Transhumanismo* - uma filosofia emergente que incentiva o uso da ciência e da tecnologia para superar as limitações humanas para, assim, melhorar a própria condição humana.

Stelarc, pseudônimo de Stelios Arcadiou, é um artista performático e respeitado professor universitário que investe na ampliação das capacidades do corpo humano através da tecnologia. Suas obras concentram-se em problematizar a obsolescência do corpo, e a maioria de suas performances envolve robótica ou outras tecnologias integradas de algum modo com seu ele. Em uma de suas performances, permitiu que seu corpo fosse controlado remotamente por estimuladores eletrônicos de músculos conectados à internet. Stelarc também já utilizou uma terceira mão robótica, um terceiro braço robótico e um exoesqueleto metálico, uma máquina de andar pneumática semelhante a uma aranha com seis pernas controlada através de gestos dos braços.

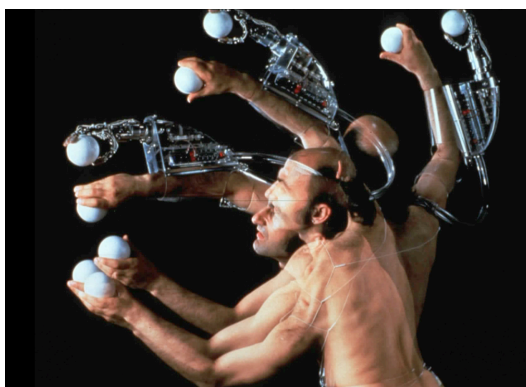


Figure 26 Stelarc, google imagens.

O Último projeto de Stelarc foi construir, cirurgicamente, uma orelha em seu braço (*“Ear on Arm”* 2006-2011), à qual pretende futuramente acoplar um microfone habilitado na Internet, tornando-o um ouvido acústico, acessível publicamente à todas as pessoas, em qualquer lugar.



Figure 27 último projeto de Stelarc, google imagens.

A palavra ciborgue (formada pela fusão de cibernético e orgânico) é bastante familiar no universo da ficção científica. O conceito suscita reflexões filosóficas, sociais e artísticas há muito tempo. Na década de 1960, os pesquisadores Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline publicaram um artigo denominado “Ciborgues e o Espaço”, no qual apontaram para a importância de nos adaptarmos a partir da tecnologia. Ciborgues conseguiriam replicar habilidades e características de animais - órgãos e sentidos - para compensar limitações humanas. Em suas palavras, “o ciborgue deliberadamente incorpora componentes exógenos para ampliar o controle das funções de auto-regulação do organismo a fim de facilitar a adaptação a novos ambientes”. Em 1985, Donna Haraway⁸¹ publica seu Manifesto Ciborgue, onde emprega a imagem do ciborgue como algo que traduziria as transformações sociais e políticas do Ocidente na virada do século. Essas transformações dizem respeito, principalmente, aos desafios trazidos pelo binômio ciência e tecnologia. Se referem tanto a nossa percepção do mundo e de nós mesmos quanto as nossas relações sociais. Ao utilizar o Ciborgue como metáfora, Haraway reflete sobre os processos tecnológicos que estão transformando de forma radical o corpo humano e, por consequência, nossa subjetividade. A realidade contemporânea implica uma relação tão íntima entre as pessoas e a tecnologia que não é mais possível dizer onde nós acabamos e onde as máquinas começam. Esboça-se um mundo de complexos híbridos de carne e metal que problematizam conceitos como “natural” e “artificial”. O grande objetivo do pensamento de Haraway parece ser eliminar as grandes

⁸¹ Bióloga e feminista, Haraway é professora de História da Consciência na Universidade da Califórnia, em Santa Cruz. Seus trabalhos influenciaram os chamados Estudos Culturais e Estudos de Mulheres (como a Teoria Literária e Filosofia). O Manifesto ciborgue se tornou um dos capítulos do livro *Simians, Cyborgs and Women – The Reivention of Nature* (1991).

oposições que atravessam o pensamento ocidental, que permitem desde a separação dos corpos pelo gênero até a separação completa entre natureza e cultura. Nas palavras da própria Haraway, quando as pessoas descrevem algo como sendo “natural”, elas estão dizendo que “é assim que o mundo é, não podemos mudá-lo”. Por isso, ela afirma que o manifesto do ciborgue é um esforço de contribuição para a teoria socialista “de uma forma não naturalista, na tradição utópica de se imaginar um mundo sem gênero, que será talvez um mundo sem gênese, mas ao mesmo tempo um mundo sem fim” (HARAWAY, 2001: p.38). Para a pesquisadora, o ciborgue nos faz pensar no fim de nossa originalidade, nos força a conceber nossa humanidade não em termos de "sujeitos", mônadas ou indivíduos, mas em termos de fluxos de intensidade - tal como sugerido por uma "ontologia" deleuzeana. Com as novas tecnologias no campo da biotecnologia e da microeletrônica, as fronteiras entre os animais e os seres humanos, entre o orgânico e o inorgânico, entre cultura e natureza entram em colapso, resultando numa desmaterialização numérica do mundo, numa indiferenciação cada vez maior entre o visível e o não-visível, entre o físico e o não-físico.

Atualmente, a dupla catalã de artistas e “ciborgues ativistas” Neil Harbisson e Moon Ribas está interessada em explorar a origem científica do termo ciborgue em seus próprios corpos. Harbisson nasceu sem a habilidade de enxergar cores, porém em 2003, quando trabalhava com o cientista da computação Adam Montandon na Dartington College of Arts na Inglaterra, teve a ideia ampliar seus sentidos a partir de um implante eletrônico nos olhos. Agora o artista possui um implante em sua cabeça, onde é acoplado uma antena que o habilita a ler cores ao torná-las vibrações audíveis em seu cérebro. Inspirado na forma como os golfinhos se comunicam, baseada em ondas eletromagnéticas, Neil passou a “ouvir” as cores, obtendo não apenas um sentido cinestésico, mas uma nova forma de entender o mundo. Moon Ribas, por sua vez, ampliou seu trabalho como dançarina e artista performática ao implantar sensores sísmicos nos cotovelos capazes de replicar os tremores de um terremoto de qualquer parte do mundo em tempo real. Em conjunto com esse novo sentido, ela desenvolveu uma dança performática chamada “Esperando pelos Terremotos”, na qual ela dança de acordo com a intensidade e a duração do terremoto que ela sente no momento da apresentação. Em conjunto com Harbisson, Ribas criou uma organização sem fins lucrativos chamada Cyborg Foundation e também a loja online Cyborg Nest, onde é possível comprar seu

próprio implante e inserir no seu corpo com a ajuda de um body piercer. Com essas duas iniciativas, Harbisson e Ribas querem tornar o “ciborguismo” uma modificação mais comum e acessível, uma espécie de aperfeiçoamento do corpo humano.

Enquanto Harbisson acredita que o “ciborguismo” seja algo com o qual devemos lidar agora, Moon entende que essa realidade se tornará mais comum no futuro, quando as pessoas irão incorporar a tecnologia em seus corpos, não apenas como uma ferramenta, mas como parte do próprio ser. Por enquanto, muitos médicos não aceitam realizar o procedimento cirúrgico por questões bioéticas. A dupla de artistas acredita que usar a tecnologia apenas como ferramenta é o que gera distanciamento não somente entre nós e a natureza, como também entre nós mesmos como seres humanos. “Veja os celulares. As pessoas andam nas ruas com eles sem nem ao menos notar quem está ao redor. Se esse fenômeno já acontece, imagine entre nós e a natureza”, explica Harbisson. Em sua opinião, embora a tecnologia esteja nos distraindo do meio ambiente, se nos tornarmos a tecnologia seremos capazes de focar de novo naquilo que nos cerca. Harbisson e Ribas pretendem promover uma jornada de conexão com a natureza sem quebrar máquinas ou promover um discurso “tecnofóbico”. Os artistas dizem preferir investigações em torno da realidade aumentada (RA), com HoloLens⁸², ou com o que se chama de Realidade Real (RR), como tecnologias que nos permitiriam sentir a realidade existente para além do que é possível sentir apenas pelo corpo, como a antena de Neil e sensor sísmico de Moon. A Realidade Aumentada permite também experienciar o contexto no nosso entorno ao adicionar diferentes camadas, aumentando a realidade a partir dessas camadas. Conforme afirma Harbisson, provavelmente iremos querer aumentar nossos sentidos quando percebermos o quão limitados somos quando comparados a outros animais. “Tubarões podem detectar campos magnéticos”, ele diz, “golfinhos podem ouvir por meio dos seus ossos e morcegos conseguem ver pelo som. Ao nos tornarmos ciborgues, teremos a chance de ampliar nossa percepção como outras espécies de animais já o fazem.”

⁸² São óculos holográficos e funcionam basicamente assim: você coloca o dispositivo em sua cabeça e o visor “projeta” conteúdo sobre o ambiente que você estiver. A interação do usuário poderá ser consideravelmente realista também. O HoloLens dispensa cabos, portanto, não limita tanto os movimentos. Todos os seus recursos estão dentro do dispositivo, incluindo CPU, GPU e uma “HPU” (Holographic Processing Unit).

Os dois artistas acreditam que, ao aumentar nossos sentidos, outras percepções e compreensões do mundo serão possíveis. “Estamos permitindo que pessoas se tornem transespécies”. Se levarmos em consideração o fato de que começamos nossa jornada na terra como bactérias, podemos inferir que somos uma *transespécie*.



Figure 28 Moon Ribas e Neil Harbisson - foto divulgação da internet

Breve apontamento sobre perspectivas futuras para a evolução dos seres humanos, do planeta terra e da máquina:

Teorias com ecos de ficção científica estabelecem discussões calorosas no meio acadêmico como as proposições de cientistas e futurólogos polêmicos como os norte-americanos Ray Kurzweil e Hans Moravec, ambos adeptos da hipótese da possível tomada de consciência por parte dos computadores. Por meio de dados estatísticos e complexos cálculos probabilísticos, Kurzweil demonstra como o crescimento exponencial das capacidades de armazenamento e processamento de dados dos computadores irá produzir uma inteligência superior à humana dentro dos próximos 30 anos. Dentro desta perspectiva, com o desenvolvimento acelerado da

bio e nanotecnologia, as interfaces entre homem e máquina vão se tornar tão íntimas que vamos nos considerar 'superinteligentes' com a expansão de nosso intelecto e outras capacidades humanas.

Agora, imagine a seguinte situação: uma grande empresa de mídia social desliga dois computadores que possuíam inteligência artificial porque eles começaram a conversar entre si numa linguagem criada por eles mesmos. Nenhum pesquisador, especialista em tecnologia ou linguista convocado soube definir qual era o idioma que eles haviam criado, muito menos o "teor" da conversa. Então, diante de duas máquinas que começaram a conversar sabe-se lá o quê, diante da situação da perda de controle, o *Facebook* desligou as duas máquinas. Parece ficção científica mas é realidade⁸³, aconteceu em agosto, enquanto eu ainda escrevia este memorial.

As transformações tecnológicas e sócio-culturais deste novo milênio têm alcance e consequências imprevisíveis; a combinação de ciência, arte e tecnologia criou e cria novas linguagens, incentiva novas experiências, modifica nossas maneiras de pensar e de sentir, mas acima de tudo, desafia a nossa capacidade de compreender esses processos de forma crítica. Alguns especialistas, que "localizam" nossa experiência humana atual na era *antropoceno*, apontam essa dificuldade crítica como fator do grande episódio de extinção⁸⁴ em massa que, pela primeira vez na história da Terra, tem como causa a ação de uma espécie biológica, no caso, o *Homo sapiens*, principalmente a partir do início da revolução industrial. Ou seja, devido ao acelerado desenvolvimento tecnológico estaríamos vivenciando na pele a sexta extinção e o 'fim do mundo'.

Bailatriz deprimida pergunta: Como lidar com o fato que os dispositivos tecnológicos - que impactam positivamente nossos processos e percepção em momentos de criação performativa *blá,blá,blá* - estão destruindo o planeta e escravizando pessoas para sua manufatura?

⁸³ Aqui neste Link a infomação completa: <http://www.techtudo.com.br/noticias/2017/08/facebook-desliga-inteligencia-artificial-que-criou-sua-propria-linguagem.ghtml>

⁸⁴ O que para os dinossauros foi, supostamente, um asteróide em colisão com a terra.

Breve Consideração Final

Eu, ainda
Não sei *(e como saber?)*
O que fazer
Com todas
Essas
"Coisas" que me atravessam

(IS@.COREO_ 2008,2009,2010,2011,2012,2013,2014,2015,2016,2017)

Uma malha é uma rede de fios. O processo criativo faz parte de uma rede, e me sinto incapaz de reconhecer toda a sua extensão. Por mais finas que sejam, as malhas, enquanto forem malhas, deixarão por certo fugir alguma coisa que não poderá ser medida ou descrita de forma alguma. Entretanto, não seria justamente um mergulho no material imensurável que permitiria vivenciar algo além do automatismo a que estamos habituados cotidianamente? As sensações e estados do corpo que decorreram do encontro com o meio instável do processo criativo são difíceis de descrever. As dificuldades em interrogar o próprio corpo para escrever em palavras o que sinto durante as sessões de improvisações em ambiências vídeo-coreográficas, fizeram-me supor a necessidade de 'dar um tempo' para que o córtex (centro das idéias e das associações) fique disponível para interrogação do pesquisador. Talvez seja preciso passar por um momento de transição, sair de um estado onde se estava inteiramente com o corpo, bem próximo a ele e, por isso, longe das palavras, antes de poder encontrar as palavras que vão *contar(ou narrar)* a experiência. O fato de reconhecer essa limitação do intelecto, ou o enfoque racional na pesquisa artística, me tornou mais atenta e sensível em relação ao corpo. Considero isso uma grande aquisição, visto que a problemática que elegi requer um grau sofisticado de atenção. Conquistei uma pequena ampliação da minha percepção de corpo "movente". Essa é uma busca constante e ininterrupta na vida ou em cena.

O tempo restrito do mestrado lançou-me muitos desafios e fez com que eu percorresse outros caminhos para criação performativa. Provocou em mim uma vontade de estabelecer outra relação com meu ofício, de procurar novas maneiras de traduzir minha singularidade, questões que remetem ao meu corpo e como vivenciar arte com ele. A minha maior ocupação no momento é (re)conectar com

meu corpo, experimentá-lo. Esta entrega acontece em decorrência de um *estado* diferenciado. Estou observando as circunstâncias que promovem este outro estado para a construção criativa. Será que esse tipo de trabalho sobre o corpo poderia fazer com que eu encontre o breve período da minha vida anterior a linguagem, quando o corpo era o universo inteiro?

Percebo que este momento da minha trajetória é muito importante para meu amadurecimento. Essa nova perspectiva, adquirida neste processo de criação, potencializa muitas transformações e me obriga a estabelecer outras maneiras de estar viva, pois não posso separar aquilo no que me transformei ao longo destes 37 anos do que posso realizar em arte. Essa proposição artística não centrada na obra/objeto, mas na obra/processo - dá as pistas e o *insight* necessários para conceber sistemicamente o mundo em que vivemos.

No fim (ou no caminho) trata-se de exercitar a força de acionamento do corpo a novos estados e variações por meio de variadas experiências. Transitar entre os próprios limites e provar o movimento que se expande em direções variadas para transformar o corpo que dança naquilo que (ainda) não tem nome.

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRÁFICAS:

AGAMBEN, Giorgio. **O que é contemporâneo? e outros ensaios**. Chapecó: Argos, 2009.

BENEVIDES DE BARROS, R.; PASSOS, E. **A construção do plano da clínica e o conceito de transdisciplinaridade**. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, v. 16, n. 1, p.71-79, 2000

BHABHA, Homi K, 1949- **O local da cultura**; tradução de Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis, Gláucia Renate Gonçalves. – 2. ed. – Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013

CARLSON, Marvin, **Performance: a critical introduction**, New York, Routledge, 2004.

COHEN, Renato. **Performance como Linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

CORDEIRO, Waldemar. **110001, 101001, 100110, 110101 Significa Arte em Linguagem Binária em Arte Concreta Paulista**. São Paulo: CosacNaify, 2002.

DELEUZE, Gilles, **A Imagem- tempo** , São Paulo : Brasiliense , 2007

DELEUZE, Gilles. **O que é um dispositivo?** In: *O Mistério de Ariana*. Ed. Lisboa: Veja, 1996. 104 p.

DERRIDA, Jacques. **A escritura e a diferença**. São Paulo: Perspectiva, 1995.

DERRIDA, Jacques. **Assinatura acontecimento contexto**. São Paulo, Papyrus. On-line em : <http://www.witz.com.br/cibercultura/derrida.html>

FÉRAL, Josette. **Teatro, teoria y prática: más Allá de lás fronteras**. Buenos Aires, Galerna, 2004.

GLUSBERG, Jorge. **A Arte de Performance**. São Paulo: Perspectiva, Coleção Debates. Tradução de Renato Cohen, 2007. 147 p.

GOLDBERG, RoseLee. **A arte da performance: do futurismo ao presente**. Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. **Micropolítica - Cartografias do desejo**. Petrópolis: Vozes, 1993. 327 p.

HARAWAY, Donna. **A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century**", do livro, *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*, publicado pela editora Routledge. © J. 1991.

JACKSON, Shannon. **Professing performance – theatre in the academy from philology to performativity**. Cambridge. University of Cambridge Press: 2004

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001. 192 p.

KASTRUP, Virginia. **A invenção de si e do mundo: uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição**. Campinas: Papirus, 1999.

KASTRUP, Virginia; CARIJÓ, Filipe Herkenhoff; ALMEIDA, Maria Clara de. **O ciclo inventivo da imagem**. In *Informática na Educação: teoria & prática*. Porto Alegre, v.15, n.1, jan./jun. 2012.

LEPECKI, André. **"Moving as thing: choreographic critiques of the object."** October. n.140. Spring 2012.

LOUPPE, Laurence. **Poética da Dança Contemporânea**. Tradução de Rute Costa. Lisboa: Orfeu Negro, 2012.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2002. 312 p.

MATURANA, Humberto. **Ontologia da realidade**. Belo horizonte: editora UFMG, 1998.

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1974. 407 p.

NANCY, Jean-Luc. **The Ground of the Image**. New York: Fordham University Press, 2005.

PHELAN, Peggy. **"A Ontologia da Performance: representação sem produção"**. Trad. André Lepecki in *Revista de Comunicação e Linguagens*. Lisboa: Edição Cosmos, 1997, p. 171-189.

PINK, Sarah. **Doing Sensory Ethnography**. Sage Publications Ltda: (2009)

ROLNIK, S. **Subjetividade antropofágica**. In: BARROS, M.E.B., CAMPELO, M.C., MACHADO, L.D. (Orgs.). **Texturas da Psicologia: subjetividade e política no contemporâneo**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001. p. 11-28.

SALTER, Chris; SELLARS, Peter. **Entangled – Technology and the transformation of performance**. Cambridge: MIT Press, 2010. 460 p

SANTAELLA, Lúcia . **Culturas e artes do pós –humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: PAULUS,2003.

SANTANA , Ivani . **Dança Na Cultura Digital** . Salvador: EDUFBA, 2006

SCHECHNER, Richard. **“O que é Performance?”**. Trad. Dandara. In Revista Percevejo, no. 11, 2003. RJ.

SCHECHNER, Richard. **Performance studies – an introduction**. London. Routledge: 2002.

SILVA. Cícero Inácio da. **A era da infoestética**. Entrevista com Lev Manovich. [S.l.: s.n.], Nov. 2007. Disponível em: <<http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/2928,1.shl>>. Acesso em: 05 jul. 2015.

REFERÊNCIAS

FÍLMICAS:

Blade Runner (1984 - Dir. Ridley Scott)

Étienne-Jules Marey (Paris, 1830 - 1904)

ExMachina (2015 Dir. Alex Garland)

Holly Motors (2012- Dir. Leos Carax)

Maya Deren (EUA - 1917 -1961)

Under the Skin (2013 - Dir. Jonathan Glazer)

DANCÍSTICAS / PERFORMATIVAS:

Akemi Takeya

Analivia Cordeiro

Angel Vianna

Ann Halprin

Loie Fuller

Pina Baush

SITES CONSULTADOS:

Rede Social para inovadores em dança e mídias: <http://www.dance-tech.net>

Site do software ISADORA : <http://troikatronix.com>

Vídeos raros: <http://www.ubuweb.com>

Vídeoteca virtual de Arte, Ciência e Tecnologia: <http://www.fondation-langlois.org>