

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES

Luciano Soares Mariz

CORPOS E ESPAÇO DE PERFORMANCE:
Abordagens estético-filosóficas para as relações entre corpos humanos e não-humanos
em Videoperformance

Belo Horizonte
2020

Luciano Soares Mariz

CORPOS E ESPAÇO DE PERFORMANCE:

Abordagens estético-filosóficas para as relações entre corpos humanos e não-humanos
em Videoperformance

Dissertação apresentada ao Curso do Mestrado
do Programa de Pós-Graduação em Artes da
Escola de Belas Artes da Universidade Federal
de Minas Gerais, como requisito parcial à
obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de Concentração: Poéticas Tecnológicas

Orientadora: Marília Lyra Bergamo

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes da UFMG
2020

Ficha catalográfica
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

701.05
M343c
2020

Mariz, Luciano, 1982-
Corpos e espaço de performance [manuscrito] : abordagens
estético-filosóficas para as relações entre corpos humanos e não-
humanos em videoperformance / Luciano Soares Mariz. – 2020.
127 p. : il.

Orientador: Carlos Henrique Rezende Falci.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais,
Escola de Belas Artes.

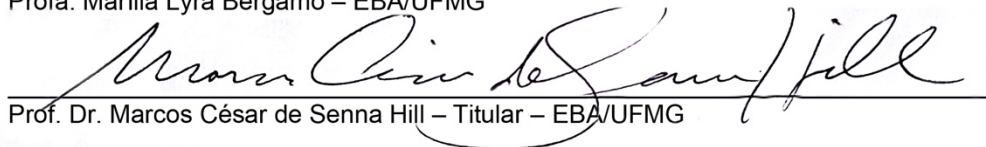
1. Performance (Arte) – Teses. 2. Videoarte – Teses. 3. Arte e
tecnologia – Teses. 4. Multimídia na arte – Teses. 5. Arte e filosofia –
Teses. 6. Criação (Literária, artística, etc.) – Teses. I. Falci, Carlos,
1969- II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes.
III. Título.

Folha de Aprovação - Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Dissertação do
aluno **LUCIANO SOARES MARIZ** - Número de Registro - **2018664136**.

Titulo: “**CORPOS E ESPAÇO DE PERFORMANCE: Abordagens estético-
filosóficas para as relações entre corpos humanos e não-humanos em
Videoperformance**”.



Prof. Dr. Carlos Henrique Rezende Falci – Titular, presidente substituto da orientadora
Profa. Marília Lyra Bergamo – EBA/UFMG



Prof. Dr. Marcos César de Senna Hill – Titular – EBA/UFMG



Prof. Dr. Valver Machado Bethonico – Titular – UFMG

Belo Horizonte, 05 de março de 2020.

AGRADECIMENTOS

Pensar nos agradecimentos deste trabalho é uma tarefa árdua. A gratidão e a análise de todas as experiências vividas ao longo do processo acadêmico, intelectual, emocional e artístico nestes dois anos, configuram-se como uma grande tormenta em condição de multiplicidades, tornando-se impossível expressar este sentimento em sua integralidade, mas que se apresenta aqui, de uma forma modesta e resumida.

À minha família pela força, amor e incentivo. A base da educação que recebi não foi em vão e todo amor, obstinação, insistência e afinamento inerente à nossa história formatam as bases de todo conhecimento adquirido e expresso neste processo;

À minha orientadora Marília Bergamo que muito me inspirou com tanto zelo, empatia e motivação nestes dois anos. O acaso e o destino andam de mãos dadas e tê-la como tutora-confidente foi um dos maiores presentes que pude receber neste processo. Cada linha desta pesquisa tem sua alma e sua energia, não existirá forma de expressar a gratidão pela parceria e pelas lições da arte de educar e do ofício do ensino, levarei todas elas com entusiasmo para meu ofício enquanto professor universitário e para a vida.

Aos professores Carlos Falci e Jalver Bethônico, que descortinaram minha visão para novas formas de observar as relações do humano com a tecnologia e me apresentaram um contexto empolgante das poéticas tecnológicas;

Ao professor Marcus Hill, pela sensibilidade e disponibilidade em apresentar-me com maior profundidade o campo das artes do corpo e da performance. As experiências vividas me provocaram tal encantamento que considero divisor de águas na minha trajetória acadêmica e artística;

Aos amigos de longos anos e décadas, que nos momentos mais felizes e mais conflituosos deste processo foram força e inspiração. Sem eles a minha base estaria ruindo ao escrever estas linhas, todas as trocas se converteram em linhas de texto desta pesquisa e foram inspiradoras;

A Aluizio Guimarães e Amazile Vieira pelas madrugadas de divagações, confidências e suporte que superaram as distâncias e alcançaram um lugar de maior afeto e fortalecimento de nossa amizade.

A cidade de Belo Horizonte, com seu caos e sua forma fluida de existir. Nestes dois anos, a filosofia e esta cidade modificaram minha forma de ver o mundo. Deleuze diz que a experimentação não é histórica, é filosófica e em terras mineiras, encontrei uma veia filosófica que me direcionou para experiências artísticas e de vida, que se tornaram momentos decisivos na minha história.

Não posso falar de Belo Horizonte sem deixar de agradecer aos novos e preciosos amigos que a cidade me presenteou, estes foram espelho das minhas angústias e inspirações neste processo. Se tornaram desde então, família, casa, alimento, fôlego. Me presentearam com as experiências que não marcam somente minha história, mas me proporcionaram novas formas de ver o mundo e a vida.

A Universidade Federal de Minas Gerais, ao Programa de Pós-Graduação em Artes, da Escola de Belas Artes e ao Laboratório de Artes Digitais desta instituição, pela excelência de suas bases e pela disponibilidade constante para com este trabalho;

A Universidade Federal de Campina Grande e a Unidade Acadêmica de Arte e Mídia, instituição na qual leciono e que me deu todo suporte para o desenvolvimento desta pesquisa;

À CAPES pelo financiamento.

RESUMO

Esta pesquisa apresenta explorações estético-filosóficas mediante um inventário de experiências e impressões sobre as possíveis relações entre os corpos humanos e não-humanos e seus modos de atuação no espaço de performance durante o processo de realização de videoperformance. A estratégia metodológica descreve duas explorações: “Relações Intercorporais” (2018) e “Caixa Preta” (2019) como campos de experimentação. Elas são interpolados de um apanhado teórico embasado na existência de uma autonomia relacional dos corpos, no qual os direcionamentos não acontecem apenas em sentido unilateral, mas mediante estímulos, respostas e impulsos criativos abertos às multiplicidades. Dito isto, a pesquisa apresenta uma reflexão sobre os agenciamentos presentes nas relações de jogo entre o corpo do performer e o corpo técnico (neste caso, a câmera) e, a partir dessas relações, propõe-se um tratado que projeta um rompimento na estrutura dos corpos e condiciona os agentes a uma exploração de potencialidades. As potencialidades surgem por meio de processos de auto-organização, em que se encontram infinitas possibilidades de desterritorialização e reterritorialização na ação performática. Por meio desses processos de reterritorialização dos corpos e possibilidades de abordagens em situação de performance, encontra-se a possibilidade de um método para criação de um Corpo sem Órgãos (CsO), pontuado por Artaud e desenvolvido por Deleuze e Guatarri, vislumbrando a provocação de um espaço performático, no qual os corpos encontram espaços de suspensão e apresentam um corpo na ação, livre da ditadura da obviedade e da materialidade.

Palavras-chave: Poéticas do vídeo, Videoperformance, Agenciamentos, Corpo sem Órgãos, Poéticas Tecnológicas

ABSTRACT

This research presents aesthetic-philosophical explorations through an inventory of experiences and impressions about the possible relationships between human and non-human bodies, and their modes of development in the performance space, during the process of performing in videoperformance. As a methodological strategy, two explorations are described: “Relações Intercorporais” (2018) and “Caixa preta” (2019) as a field of experimentation. These are interpolated from a theoretical overview based on the existence of a relational autonomy of bodies, where the directions do not happen only in a unilateral sense but through stimuli, feedback and creative impulses open to the multiplicities. By the way, the research presents a reflexion about agencies existing in the relations of play between the performer's body and the technical body (in this case, the camera), between these relations, a treatise is proposed that projects a break in the structure of the bodies and conditions the agents to an exploration of their potentialities. The potentials arise through processes of self-organization, where infinite possibilities of deterritorialization and reterritorialization happens with the bodies in the performance action. Through these processes of reterritorialization of bodies and a possibility of approaching them in performance situations, it finds the perspective of a method for creating a Body without Organs (BwO), punctuated by Artaud and developed by Deleuze and Guatarri, in the views of the provocation of a performance space where the bodies find places of suspension and present a body in action, free from the dictatorship of obviousness and materiality.

Key words: Videoart, Videoperformance, Agency, Body without Organs, Technology

LISTA DE FIGURAS

Capítulo 2

Figura 1 - Loïe Fuller – <i>Danse Serpentine</i> _____	21
Figura 2 - Câmera-olho de Vertov _____	25
Figura 3 - Planta baixa do palco de R.U.R – Por Kiesler _____	26
Figura 4 - Charlotte Moorman realizando a performance “TV Bra for Living Sculture” (1969) _____	29
Figura 5 - Vito Acconci em <i>Centers</i> _____	32
Figura 6 - Passagens de Anna Bella Geiger _____	34
Figura 7 - Marca Registrada _____	35
Figura 8 - Preparação, de Letícia Parente _____	35
Figura 9 - Sterlac – Exoskeleton (1998) _____	39
Figura 10 e 11 – <i>Three Transitions</i> – Peter Campus _____	41
Figura 12 – Suzan Kozel – <i>Telematic Dreaming</i> _____	42
Figura 13 – Orlan em “Re-encarnação de Santa Orlan e Imagen(s)/Novas Imagen(s) (1991) _____	44
Figura 14 – Bill Viola – a) <i>Frames das obras Angels for the Millenium</i> ” (2001) e b) “ <i>The Draft</i> ” (2004) _____	46
Figura 15 – <i>Quinteto dos Silenciosos</i> (2000) _____	47
Figura 16 – Lia Chaia – a) <i>Aleph</i> (2013) b) <i>Piscina</i> (2013) _____	49
Figura 17 – <i>Ciborgues Ópticos Vampirizados</i> _____	50

Capítulo 3

Figura 18 – Capturas de telas do vídeo – Composição do espaço performático _____	75
Figura 19 – Captura de telas do vídeo – O performer e os aparatos técnicos _____	75
Figura 20 – Conjunto técnico elaborado para gravação de videoperformance _____	76
Figura 21 – Captura de tela – Análise comparativa das transformações do corpo do performer em gesto que se repete no percurso da performance _____	80
Figura 22 – Captura de tela – Relações: Olho biológico e o olho câmera _____	80
Figura 23 – Captura de tela – Performer Enclausurado _____	81
Figura 24 – Captura de tela – Verticalização do olho-câmera _____	82

Capítulo 4

Figura 25 – Yin-Yang – As partes compõem o todo _____	101
Figura 26 – Yin e Yang: a) corpo do CP, b) visão do CP _____	102
Figura 27 – Microcontrolador Arduino UNO e protoboard com LED's de sinalização para deslocamento dos sistemas _____	104
Figura 28 – Autonomia das CP's e as marcações no corpo _____	109
Figura 29 – Novas estruturas para o corpo do performer _____	110

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 01	103
------------	-----

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. CORPO PERFORMER E CORPO TECNOLÓGICO – UMA ABORDAGEM HISTÓRICA	19
2.1 Primeira Fase: Início do século XX	20
2.2 Segunda Fase: Multimedialidade e corporeidade (Década de 1960)	27
2.3 Terceira Fase: Performance, Computador e o corpo virtual.	36
2.3.1 Corpo e Ciborguização	37
2.3.2. O corpo virtual e a Rede	39
2.4 Considerações do capítulo	52
3. CORPOS, AGENCIAMENTOS E AÇÃO PERFORMÁTICA	55
3.1 Autonomia, Agência e os objetos técnicos	57
3.2 A ação performática e agenciamentos	60
3.3 A relação dos corpos – Modelo Rizoma e a Relação de Jogo	65
3.4 Relações Intercorporais	70
3.4.1 Apresentação e Contextualização	71
3.4.2 As ações e o jogo	73
3.4.3 Relações Inter-Corpos: Análise do videoperformance	77
3.5 Considerações do capítulo	82
4. DESTERRITORIALIZAÇÕES E RETERRITORIALIZAÇÕES DOS CORPOS	87
4.1 Performer – Dispositivos / Máquina – Dispositivo	90
4.2 As ações artísticas e os processos de desautomatização dos corpos	92
4.3 Um Corpo sem Órgãos	95
4.4 Corpos Autônomos, Sistemas Complexos e a Caixa Preta	98
4.5 Considerações do Capítulo	108
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	113
REFERÊNCIAS	122

1. INTRODUÇÃO

“O tipo de misoneísmo direcionado às máquinas não é tanto um ódio ao novo, mas uma recusa em aceitar uma realidade alienígena”

Gilbert Simondon

Com o advento das artes do vídeo, que ganham maior projeção na década de 1960, a partir do surgimento das câmeras portáteis e da abertura do caráter experimentalista dos artistas, a linguagem audiovisual apresentou, ao cenário da arte contemporânea, novas possibilidades de compreensão das formas de apresentação da realidade humana. A ideia de virtualização e manipulação de um corpo biológico pelo meio eletrônico se configura como parte dessa linguagem poética e busca a compreensão de novas possibilidades de exploração dela.

Em cerca de 50 anos de experimentos e efetivação dessa linguagem, mediante todo potencial experimentalista que ela proporciona e também observando seus graus de absorção e retroalimentação dos processos híbridos, a videoarte tem apresentado novos caminhos de exploração da linguagem e novas possibilidades nas práticas dela, assim como, manifesta-se nas antigas formas de expressão, a exemplo das práticas de *set* no cinema.

É importante destacar a linguagem experimentalista da videoarte como mola propulsora para estabelecimento de novas linhas de pensamento e de práticas, que romperam com os engessamentos nas poéticas do cinema na modernidade. O campo da videoarte, estabelecido mediante uma realidade de contaminação da revolução cibernética e da inserção da informática no *modus vivendi* da sociedade contemporânea, pode apresentar uma prática pautada na dialética das relações das potências de criação (humanas e não-humanas), de poder e saber, que integram todos os vetores de ações existentes nas artes da contemporaneidade.

As primeiras experimentações, que motivaram esta pesquisa, dialogam com algumas práticas engessadas e fechadas, identificadas no fazer artístico do autor durante

o ano de 2013. As experiências adquiridas na realização de filmes, ao longo dessa trajetória artística, culminaram na realização do documentário biográfico “Cancha – Antigamente era mais Moderno”¹, no qual o personagem possuía, em seu cotidiano, uma postura altamente performática. A relação particular do personagem com a câmera, durante as gravações, rompeu com alguns conceitos de prática de *set* até então estabelecidas e experimentadas pelo diretor-autor.

Pedro Cancha, personagem do documentário, sempre foi conhecido na cidade de Campina Grande – PB como alguém que pensava além da sua geração, por suas ideias avançadas e performáticas que transgrediram o contexto da década de 1960. Um exemplo das ações Pedro Cancha foi desfilar de saia em carro aberto no centro da cidade. Tal performance o levou à censura na época da ditadura militar, durante a qual foi preso algumas vezes por suas ações vanguardistas para a época. Seus pensamentos colidiram com os ideais conservadores vigentes, provocaram debates e discussões em todas as camadas sociais e intelectuais da época, apesar de suas condições consideradas limitadas, por ser um homem iletrado e sem formação acadêmica de nenhum grau.

O que impressionou o autor foi o posicionamento de Pedro Cancha enquanto performer durante as gravações, seu processo de assimilação à realidade técnica do cinema e a compreensão dos contextos, além da sua relação com a câmera ao longo dos dias de gravação. Observou-se que, mesmo por um viés subliminar e inconsciente da parte do performer, houve uma aproximação e até mesmo uma exploração da câmera enquanto mediadora entre o diretor do documentário e sua realidade. Foi observada uma aproximação do conhecimento técnico ao qual o personagem nunca teve acesso antes, essa união permitiu uma determinada projeção do performer no espaço de gravação que se instituiu de forma diferenciada a cada dia de gravação. Nos últimos dias, o performer estava se movendo, improvisando ações e falas que não estavam no *script* das gravações (uma vez que parte do documentário compreendia uma abordagem ficcional da sua realidade), remontando suas vivências na década de 60.

A experiência com esse filme, as relações de Pedro Cancha com a câmera, o sistema técnico e toda equipe de filmagens motivaram esta pesquisa, uma vez que

¹ Filme disponível em <https://vimeo.com/73868337>

surgiram novas estruturas de expressão no espaço de gravação, instituídas através das relações entre personagem-performer e câmera. Além das ações criativas que surgiam ao longo das gravações, observou-se também uma quebra de vetor no tocante ao processo criativo e direcionamento das ações durante as gravações. A figura do diretor transitou de um direcionador de visão das possibilidades de gravação das cenas, para um facilitador das ações, que emergiram na medida em que o espaço de performance era alimentado durante as gravações, e toda uma equipe técnica acompanhava com sensibilidade ao fluxo (por momentos desconhecidos) das ações.

Sendo assim, optou-se, no mestrado, por adentrar em um estudo no ambiente experimental da videoarte, que foi testado pelo autor ao observar o caráter experimentalista do *set* e as aproximações possíveis nos debates das poéticas tecnológicas. Tal objetivo foi cumprido, a partir da ruptura dos paradigmas nos processos de gravação, conseguido por meio da desconstrução dos fluxos estabelecidos nas relações tradicionais da câmera com as situações do mundo no cinema.

O ambiente fértil da videoperformance é consonante à esta pesquisa, uma vez que se configura como um espaço propício para se questionar e se pensar, sob um viés estético-filosófico, as possíveis relações que promoveram o surgimento de impulsos criativos do performer com a câmera. As poéticas da videoperformance implicam na investigação sobre um ponto de vista experimental e, nas bordas da linguagem audiovisual, formam-se as relações mais profundas entre o performer e a câmera. Na videoperformance, a base das ações se institui nas relações câmera-performer-ambiente, nos choques e nas trocas entre esses dois corpos em determinado espaço. O corpo artificial da câmera é observado, nesta pesquisa, enquanto objeto técnico que compõe todo um sistema em todas as suas potencialidades e instabilidades.

Destarte, esta dissertação intitulada “Corpos e espaço de performance: Abordagens estético-filosóficas das relações entre corpos humanos e não-humanos em Videoperformance”, insere-se no campo da videoperformance². A dissertação levanta as

² Entende-se como videoperformance o processo de hibridização de ações de performance com o vídeo, quando o performer e a câmera manifestam uma relação particular em que, segundo Mello (2008), “a interatividade do corpo do artista é produzida no enfrentamento com a própria câmera de vídeo. Desse modo, tais tipos de manifestações são frutos do diálogo contaminado entre a linguagem do corpo e a linguagem do vídeo, gerando uma síntese ou a chamada videoperformance” (p.144)

questões do choque desses corpos e tenta levar o debate ao nível dos sistemas complexos e dos processos de desterritorialização e reterritorialização dos corpos na ação de gravação. Além disso, busca acentuar as relações entre corpos humanos e não-humanos e levar o questionamento às bordas da linguagem do vídeo. É nas bordas que se observam as possibilidades de fraturas nas estruturas conceituais e a oportunidade de se pensar no espaço performativo que se estabelece. É sobre as bordas que foi possível analisar quais as relações que as poéticas audiovisuais estabelecem atualmente com os objetos técnicos e quais as potencialidades das máquinas que estão sendo subestimadas nas práticas audiovisuais.

Em certos modelos de videoperformance³ é comum se observar, principalmente por uma questão histórica, o vídeo atuando de forma auxiliar aos processos de elaboração do performer. Por outro lado, esta pesquisa pretende assimilar os processos de hibridismo, de acordo com os conceitos de Mello (2008), quando discute os processos de contaminação do vídeo, compreendendo que ela não ocorre em sentido unilateral.

Atualmente, levantam-se inúmeras discussões sobre os processos e as afinidades com a tecnologia e os objetos técnicos, uma vez que a câmera também se torna um dispositivo determinante da linguagem.

Nessas manifestações, a câmera não meramente registra uma ação, ela possui uma outra função nesses trabalhos (...) a interatividade do corpo do artista é produzida no enfrentamento com a própria câmera de vídeo. (Mello, 2008, p.114)

Sendo assim, esta pesquisa toma, como base filosófica, uma teoria social das ligações entre humanos e objetos técnicos sob o contexto da ação de performance em videoperformance, apontando a abordagem de uma realidade técnica enquanto situação que propicia processos de hibridização, nos quais a técnica se coloca como estrutura de mediação entre humanos e não-humanos. Mediante processos de individuação e agenciamentos, que podem mudar a natureza das relações entre as partes, estabelece-se uma abertura com novos processos de atuação na linguagem audiovisual e o vislumbre de novas poéticas no campo das artes.

³ Não estamos considerando performances geradas por câmeras de vigilância que questionam o caráter vigilante das redes de segurança, e sim câmeras intencionalmente posicionadas pelos performers ou técnicos que a operam.

Esta pesquisa também vai de encontro ao campo das poéticas audiovisuais, assim como das artes performáticas e poéticas tecnológicas. Além disso, ela discute a imposição de uma política das imagens e o domínio da cultura imposta pelas dinâmicas dos aplicativos. Observa-se aqui o objeto técnico enquanto suporte para uma relação *transindividual* (SIMONDON, 1989), no qual a técnica é uma prerrogativa do ser humano e de suas relações para com o mundo. Assim, a técnica e o humano não são vistos como oposições, mas como realidades que se complementam e se inter-relacionam. O ser biológico é a matéria orgânica organizada mediante um emaranhado de fluxos, que fogem das estruturas rígidas, das lógicas dos aplicativos e da programação impositiva, e se apresentam em espaços caracterizados por multilinearidades, multiplicidades e a presença de graus de instabilidade, que conferem graus de autonomia e novas formas de relação e interação da tecnologia com o mundo.

Recorrendo a este contexto apresentado por Simondon (1958), Deleuze (1998) e outros autores, observa-se que as relações com o sistema técnico na atualidade passam pela capacidade que o humano possuirá em compreender e relacionar-se com o técnico, partindo de um processo de aprofundamento de conhecimento da realidade técnica, pois:

A maior causa da alienação no mundo contemporâneo reside no desconhecimento da máquina, que não é uma alienação causada pela máquina mas pelo não conhecimento de sua natureza e de sua essência, pela sua ausência no mundo das significações e por sua omissão na tabela de valores e de conceitos que formam parte da cultura. (SIMONDON, 1958, p. 31, tradução minha)

Dessa forma, vislumbrando as relações entre performer e câmera, humanos e não-humanos, esta pesquisa considera importante abrir uma discussão sobre as poéticas tecnológicas na arte. Mais especificamente em videoperformance, partindo do pressuposto que, para que exista uma relação entre as poéticas e os processos de criação em videoperformance, faz-se necessário um maior entendimento do lugar da máquina (neste caso, a câmera), seus processos de significação no mundo e sua participação enquanto elementos formadores da cultura.

Esta pesquisa trata de investigar o modo de existência do objeto técnico no mundo, observando que:

(...) os objetos técnicos não devem ser vistos somente no nível que se encontram atualmente mas também devem ser conhecidos no nível da tecnicidade destes objetos, no modo como se relacionam como o homem e o mundo, (...) a tecnicidade deve ser conhecida em sua relação com outros modos de ser no mundo do homem. (SIMONDON, 1958, p. 168, tradução minha).⁴

Partindo das questões levantadas, objetivou-se, com essa pesquisa, desenvolver um pensamento e criação artística sobre a corporificação de elementos performativos por parte dos objetos técnicos em ação de performance, que ocorre durante as gravações das videoperformances. Este objetivo vai de encontro às possibilidades que se vislumbraram sobre o caráter autônomo do objeto técnico (a câmera). A pesquisa valeu-se do lugar que o objeto tecnológico se coloca e foi observado que, apesar de se visualizar uma ramificação destas práticas em todas as poéticas que concernem às artes do vídeo, tem-se uma atuação performativa mais veemente nas poéticas que direcionam ao espaço performativo, neste caso, as ações de performance direcionadas ao vídeo nas videoperformances.

Busca-se também, com esta dissertação, analisar como podemos obter uma câmera com graus de performatividade, na qual se estabeleça congruências entre os aspectos processuais de atuação do performer e da câmera, e assim, abram-se novas possibilidades de entendimento das formas de expressividade da câmera videográfica em prática artística no cenário atual.

Analisando as necessidades de questionamento das relações entre corpos humanos e não-humanos no objeto desta pesquisa, partimos para uma abordagem metodológica que desse vazão à exploração das extremidades dos conceitos levantados e confrontados com a linguagem nesta pesquisa.

A necessidade de estabelecer uma relação de horizontalização com a câmera passou pela demanda de compreensão dos graus de autonomia do objeto técnico, no caso desta pesquisa, a câmera e todo sistema que comporta o conjunto técnico.

⁴ *“No sólo son los objetos técnicos los que deben conocerse en el nivel de lo que son actualmente, sino también la tecnicidad de esos objetos en tanto que modo de relación del hombre con el mundo, (...) la tecnicidad debe ser conocida en su relación con otros modos de ser en el mundo del hombre”*

Esta pesquisa foi realizada através de uma abordagem fenomenológica, partindo do conceito de Bogost de “Fenomenologia Alienígena”, no qual, segundo Policarpo (2016, p. 98), “o autor aparece como um entusiasta, a explorar o conjunto de práticas não centradas na percepção humana, mas que, de acordo com seus estudos, prezam por uma auto expressão de objetos em uma ontologia própria”, busca-se compreender as experiências das ações não-humanas mediante o contexto no qual a tecnologia se encontra inserida. Neste processo, é levado em consideração um conceito igualitário entre os elementos em que:

(...) nenhum equipamento, homem e sociedade, pode ser visto como base para os demais (...) em um achatamento ontológico, humanos e não-humanos ocupam o mesmo grau de atenção, e passam a se definir enquanto entidades complexas. (POLICARPO, 2016, p.99).

Adotando essa base metodológica, procuraremos compreender as relações estabelecidas entre o vídeo e a performance, a câmera e o corpo, em seus estados de autonomia e de complexidade próprias.

Na tentativa de alcançar uma melhor compreensão das relações entre o objeto técnico e o performer, foi inferida à dinâmica de pesquisa, a possibilidade de explorações estético-filosóficas, por meio da elaboração de videoperformances, que oferecessem possibilidades de compreensão sobre os possíveis agenciamentos, compreendidos como processos de desterritorialização e reterritorialização e as possíveis transformações dos corpos humanos e não-humanos em ação de performance. Nesta dinâmica exploratória, observamos o espaço entre o performer e a câmera como o lugar de experiência estética intersubjetiva. Através do espaço performativo situado no intermezzo desses processos, apresenta-se também a exploração estético-filosófica enquanto resultado de uma prática dialógica dos sistemas técnicos com a arte, percebendo-se, nesta prática dialógica, os espaços que se instituíram e corroboraram com uma realidade performativa.

Sendo assim, o primeiro capítulo desta pesquisa apresenta uma genealogia da performance tecnológica, apresentando um arrazoado de obras e contextualizações que permitiram a visualização do panorama das poéticas performáticas tecnológicas. Das projeções no robe *de Loïe Fuller*, às relações com os sistemas complexos e à virtualização do corpo presente na realidade da atualidade, com seus hibridismos entre os corpos

biológicos e os corpos tecnológicos. Esse capítulo foi direcionado para os sistemas que envolvem os objetos de pesquisa: a câmera e suas relações com o performer e ação de performance. Desta forma, elaboramos um apanhado histórico das relações para cimentar a atualidade com as práticas realizadas outrora.

Paralelamente a esse apanhado histórico, no mesmo capítulo, emprega-se uma contextualização conceitual, que pode contribuir para uma melhor apreensão das abordagens que seguirão nos próximos capítulos. Como por exemplo, a abordagem filosófica dos *Kinoks* através da câmera-olho Vertoviana (MICHELSON, 1985). Outros exemplos são: as aberturas das artes performativas para as relações com a tecnologia que Melim (2008) e Glusberg (1987) apresentam; a ampliação das funções do vídeo e seus processos de hibridismo (MELLO, 2008); a estruturação do pós-humano elaborada por Santaella (1997); e o levantamento das possíveis relações do homem com a máquina na contemporaneidade.

No segundo capítulo, a pesquisa voltou-se aos agenciamentos e às fricções de corpos humanos e não-humanos, partindo dos graus de autonomia e indeterminação deles, bem como das capacidades de aperfeiçoamento mediante novos processos. O capítulo apresenta uma exploração estético-filosófica intitulado *Relações Intercorporais* (2018, 37min), um videoperformance que foi realizado mediante tais levantamentos teóricos e analisado como metodologia de cruzamento das ações artísticas com a pesquisa.

A exploração estético-filosófica é uma reflexão sobre como os agenciamentos, que acontecem durante o videoperformance, apresentam-se em uma relação de jogo entre o performer e a câmera. O espaço performático apresentado em *Relações Intercorporais* é uma associação entre os agentes-jogadores que exibem resultados expressivos de fluxos semióticos, fluxos materiais e fluxos sociais apresentados por Deleuze (1996). Nessa exploração, propõe-se um tratado de horizontalidade que apresenta diferentes percepções e múltiplas linhas de força, manifestando um rompimento na estrutura dos corpos e descobrindo novas potencialidades de cada agente em um ambiente de jogo apresentado por Huizinga (2000) e Callois (1990), no qual as ordens de grandeza heterogênea determinam uma oscilação de realidades que se retroalimentam na ação (NEVES, 2006).

O terceiro capítulo toma como base as experiências apreendidas no capítulo anterior e promove um diálogo entre as relações humanas e não-humanas, sob o ponto de vista dos sistemas complexos. Neste capítulo, discorre-se sobre o apanhado teórico pautado nos processos de desterritorialização e reterritorialização dos corpos, observando a presença dos sistemas complexos como uma nova camada de autonomia empregada no conjunto técnico. Observa-se um grau de autonomia nas tomadas de decisões do sistema técnico, que pode se tornar um dos elementos propulsores para elaboração de um Corpo sem Órgãos (DELEUZE, 1996), no qual as estruturas organizacionais do corpo biológico entram em questionamento e as possibilidades de emergência combinatória e criativa (CARIANI, 2009) sejam observadas partindo das relações do corpo-performer com o corpo-câmera.

A intenção deste capítulo, que também aborda uma exploração estético-filosófica ao produzir e analisar o videoperformance *Caixa Preta* (2019, 38min), é observar as possibilidades de desautomatização dos corpos, nos quais as condições de deslocamento e observação do espaço performático possuem graus de autonomia que inferem novos processos de desterritorializações e reterritorializações dos corpos. Sendo assim, Caixa Preta, que por meio dos processos de autorganização observados nos processos evolutivos dos sistemas complexo à luz de Mitchell (2009), encontrou a possibilidade de um método para criação de um Corpo sem Órgãos, pontuado por Artaud e desenvolvido por Deleuze e Guatarri. O processo dessa exploração estético-filosófica parte da necessidade dos rompimentos das linhas de territorialização do corpo do performer e do corpo técnico.

Por fim, esta pesquisa apresenta uma linha de pensamento, na qual as práticas audiovisuais implicam diretamente na compreensão das relações com o mundo em que estão inseridas e das realidades técnicas que se apresentam neste mundo. A compreensão pode levar os agentes à processos de reterritorialização de espaços e de práticas audiovisuais. O caráter experimentalista e seus desdobramentos estético-filosóficos, propostos com esta dissertação, foram possíveis devido a um diálogo entre as poéticas tecnológicas audiovisuais e as poéticas da performance. Levantaram-se diretrizes que podem se tornar relevantes para as discussões em ambas as áreas e propiciar uma melhor compreensão do lugar do artista performer e seu diálogo com os sistemas técnicos que o circundam.

2. CORPO PERFORMER E CORPO TECNOLÓGICO – UMA ABORDAGEM HISTÓRICA

Este capítulo apresenta um levantamento histórico, que permite visualizar algumas relações entre performance, artistas e tecnologia. A abordagem histórica elaborada tem a intenção de apontar as direções das práticas artísticas na contemporaneidade. Foram selecionados processos, nos quais a proposta artística vai além das relações utilitaristas e a tecnologia sai de um lugar, enquanto aparato-objeto-ferramenta de trabalho, para estabelecer outras naturezas de relações com o artista.

Sempre que algum movimento pareceu encontrar um impasse, os artistas voltaram-se para as ações performáticas como modo possível de romper com as categorias existentes e apontar novas direções. (MELIM, 2008, p.10)

Desta forma, pode-se observar que, ao longo da história das artes performativas, o objeto técnico e seus processos de produção estão presentes em graus diferenciados de virtualidade na ação de performance. Dessas relações emergem discussões sobre as transformações no *status quo* do artista e da tecnologia. Destacam-se as possibilidades de novas configurações semióticas e epistemológicas nas ações de performance, podendo ser observadas como extensão, não somente no processo de concepção estética, mas também da produção de conteúdo que contribui para o enriquecimento dos aspectos simbólicos na obra.

A performance digital é uma extensão de uma história contínua de adoção e adaptação de Tecnologia para aumentar a performance, os efeitos estéticos e o senso de espetáculo das artes visuais, seu impacto emocional e sensorial, seu jogo de significados e associações simbólicas, e seu poder intelectual. (DIXON, 2007, p.40, tradução minha)⁵

Observa-se que, desde o *Deus ex-Machina*⁶ no teatro grego, ao aprendizado da máquina na contemporaneidade, a tecnologia sempre ocupou um lugar na tentativa de

⁵ “Digital performance is an extension of continuing history of the adoption and adaptation of Technologies to increase performance and visual art’s aesthetic effect and sense of spetacle, its emotional and sensorial impact, its play of meaning and symbolic associations, and its intelectual power”

⁶ De acordo com GUIMARÃES (2017), o *Deus ex-Machina* consiste na utilização de um aparato máquínico presente no antigo teatro grego para elevar os atores e fornecer à ação, um recurso dramaturgico que “permitia a descida, em cena, de um deus cuja missão era dar uma solução arbitrária a um impasse vivido pelos personagens.”

extensão das ações performativas, provocando e levantando questões sobre os limites entre o físico e o virtual.

As relações da tecnologia com o corpo, seus processos de significação, suas transformações provocadas pelos rasgos da natureza artificial promovem configurações, metamorfoses e transferência da natureza biológica para uma condição de materialidade não aparente, na qual os corpos passam a exhibir possibilidades de apresentação que ultrapassam os limites da organização sistêmica humana. Esses corpos ganham diferentes configurações, provocam ênfases, sensorialidades e indicam ao mundo uma proposição de diálogo com o corpo agora transmutado.

Como história política e social, a história da performance envolveu graduais e crescentes evoluções pontuadas por períodos intensos de mudança mais repentina ou revolucionária. Podemos caracterizar três desses períodos na história da performance multimídia, cada um correspondendo aproximadamente a uma década: o futurismo durante a década de 1910, o desempenho da mídia mista na década de 1960, e experimentos ligando o desempenho e o computador durante a década de 1990. (DIXON, 2007, p.87, tradução minha)⁷

O recorte histórico, dentro da abordagem de Dixon (2007), compreende a performance e sua relação com o digital e os aparatos tecnológicos, bem como a suas potencialidades em questões de performatividade. Esta pesquisa encontra-se imbuída em apontar um breve recorte temporal da performance digital, com base na caracterização dos períodos descritos por Dixon. Foram também analisadas as possíveis relações que se estabelecem entre o performer, a câmera e suas poéticas.

2.1 Primeira Fase: Início do século XX

A imagem virtual e sua relação com o corpo do performer, vista como primeira ação de performance, aconteceu em 1889, quando Loïe Fuller promoveu integração do filme com o teatro de performance. Fuller foi a primeira bailarina a utilizar as tecnologias da imagem como experimentos em seus trabalhos, empregando-as por meio da projeção

⁷ *“Like political and social history, the history of performance has involved gradual incremental evolutions punctuated by intense periods of more sudden or revolutionary change. We would characterize three such periods in the history of multimedia performance, each roughly corresponding to a decade: Futurism during the 1910s, mixed-media performance in the 1960s, and experiments linking performance and the computer during the 1990s.”*

de um filme sob o robe que vestia (imagem 1). Através desse sistema elaborado, a bailarina realizava movimentos com o corpo e os efeitos de sombra, projeções de filmes e luzes estabeleciam diálogos com o corpo em movimento. Estruturavam-se novas formatações de áudio-visualidades para o corpo do performer e novas sensorialidades para a ação de performances ao vivo.

A forma como dançava, o robe ondulado se tornava como uma “tela” onde eram projetadas luzes multidirecionais e multicoloridas, incluindo seus reflexos no painel de vidro no chão que a iluminava por baixo. (DIXON, p.41, tradução minha)⁸

Fuller nos apresenta uma relação entre a ação performática e a imagem em movimento, abordagem que Michael Rush (2013) vai definir como as relações da temporalidade da forma artística. Em seu livro *Novas Mídias na Arte Contemporânea*, o autor discute a atuação das tecnologias e do digital, atentando para as correspondências entre memória e tempo, através do surgimento da fotografia e da imagem em movimento.

Imagem 1 – Loïe Fuller – *Danse Serpentine*



Fonte: Fuller (2012).

Mediante o novo contexto, apresentado no início do século XX, torna-se então uma práxis de um grupo de artistas a manipulação do tempo e do espaço, enquanto processo de reconfiguração dos modos de representação do corpo e da imagem. Observando a influência do contexto histórico, o ambiente industrial e a presença das guerras no início do século, os artistas passam por processos de questionamento e

⁸ “As she danced, the billowing robes became a kind of “screen” on which were projected multidirectional, multicolored lights, including those emanating from a glass panel in the floor that lit her from below”

tentativa de compreensão de uma nova realidade: as relações com a máquina, a técnica e os instrumentos de produção de imagem. Os artistas viveram extensas mudanças na tentativa de compreender seus espaços no recente cenário mundial e suas implicações no cenário cultural. Naquele tempo, surgiram os futuristas e as primeiras escolas de vanguarda do século XX, que apontaram as tendências para formas de produção e criação artística na modernidade.

No início do século XX, os futuristas italianos trabalharam em direção a uma nova forma de performance sintetizante e tecnológica (...) exaltando “a máquina” e as novas tecnologias de seus dias, os futuristas buscaram uma convergência multimídia de formas de arte e o casamento da arte com a tecnologia. (DIXON, 2007, p.47, tradução minha)⁹

Os futuristas propuseram uma nova camada a ser observada pela arte, por intermédio da revolução tecno-industrial e da mudança de estilo de vida que ela proporcionou, sendo protagonizada por filmes, automóveis, aviões etc. A câmera e seu olho mecânico sugerem uma visão de mundo, uma visão mecânica, calculada, enquadrada e técnica “capaz de observar e preservar tempo e espaço em um caminho além das capacidades humanas normais.” (DIXON, 2007, p.52, tradução minha)¹⁰. Neste momento histórico, a performance do digital passa a integralizar o fazer artístico enquanto absorção do corpo transmutado, mecânico, elástico, de vibração luminosa, multicolorida. Com base nessa realidade, os futuristas elaboram o manifesto do “*The Futurist Synthetic Theatre*” (1915), no qual o ator deveria “esquecer as emoções e celebrar a máquina.” (DIXON, p.53, tradução minha). Em 1922, o *Manifesto of Futurist Mechanical Art* aborda uma relação radical com a máquina e a coloca em um nível de centralidade do discurso e das poéticas artísticas.

Hoje é a MÁQUINA que distingue nossa época... o sentido mecânico que determina a atmosfera em nossas sensibilidades... Sentimo-nos mecanicamente e nos vimos feitos de aço; nós também somos máquinas, nós também somos mecanizados pela atmosfera que respiramos... Esta é a nova necessidade e a base da nova estética. (DIXON, 2007, p.63, tradução minha)¹¹

⁹ “In early twentieth century, the Italian futurists worked toward a new synthesizing and technological performance form (...). Exalting “the machine” and the new Technologies of their day, the futurists sought a multimídia convergence of artforms and the marriage of art with Technology”

¹⁰ “able to observe and preserve time and space in a way beyond normal human capabilities”

¹¹ “Today is the MACHINE which distinguishes our epoch.... mechanical sense which determines the atmosphere on four sensibility... We feel mechanically and we feel made of steel; we too are machines, we too are mechanized by the atmosphere that we breathe... This is the new necessity and the basis of the new aesthetic”

Sendo assim, no futurismo as relações entre o performer e a máquina passaram por um contexto no qual as noções de espaço de performance em contato com os corpos são apresentados enquanto estruturas mecanizadas e sistematizadas.

Em outro momento, no Construtivismo, a biomecânica de Meyerhold apresentou para o ator uma estrutura quase mecanicista para atuação¹². Segundo Dixon (2007), a biomecânica pode ser comparada à natureza combinatória que os computadores usam para elaboração de estruturas de hardware e de criação dos softwares. O corpo humano passou a absorver uma práxis própria da máquina, em que o cálculo, a mecanização e a observação da tecnicidade passaram a fazer parte dos processos de criação e experimentação.

Assim como nas artes performativas, é importante mencionar nesta pesquisa a presença dos expoentes do cinema, pois eles também discutiam as relações da máquina e da técnica nos processos de criação da imagem em movimento. Meyerhold considerava a estética da mecanização da ação performática como processo de “cinematificação” da ação. Esse pensamento reverbera nas ações de outros construtivistas como, por exemplo, Nikolai Foregger que, em “*Mechanical Dances*”(1923), mesclava vidro e metais na percussão e na música. Foregger contou na sua equipe com participações de *filmmakers* pioneiros, como Sergei Eisenstein, para promover projeções dos filmes *The kidnapping of the Children* (1922) e *Be Kind to Horses* (1922) na ação. Os filmes eram projetados na cena e promoviam relações nas ações com os performers.

Rush (2013, p.12) considera a obra de Serguei Eisenstein como “o perfeito paradigma para o artista tecnológico”. O autor o observa como “(...) um produto óbvio da interação dinâmica entre arte, tecnologia e vida durante o período de vanguarda soviética” (RUSH, 2013, p.12, tradução minha), principalmente pela sua capacidade de estabelecer relações emocionais na narrativa, através da montagem e edição.

¹² Segundo Picon-Vallin (2006), a fórmula que Meyerhold atualiza a de Coquelin, no debate da biomecânica do ator, consistindo em entender que $N = A1 + A2$ onde "N é o ator: A1 é o organizador, o construtor ou o maquinista, que recebe e dá ordens, tendo em vista a realização de um projeto; A2 é o corpo do ator, o material organizado, a máquina, que executa a ordem do construtor" (p.75)

Merece uma abordagem particular, nesse momento, a presença de Dziga Vertov, cujo discurso a favor da potencialidade da linguagem audiovisual e da máquina, enquanto mediadora no processo de elaboração da imagem em movimento, obteve desdobramentos, que seriam observados com grande atenção pela geração de videomakers da década de 1960. Para Vertov, o olhar passa pela natureza individual do elemento mediador entre o material e o virtual: a câmera. O processo artístico deveria passar pela autonomia imbricada na própria natureza da máquina-olho – a câmera-olho (imagem 2) – que, segundo Dixon (2007), emprega discursos do futurismo, surrealismo e construtivismo em seus processos de produção simbólica.

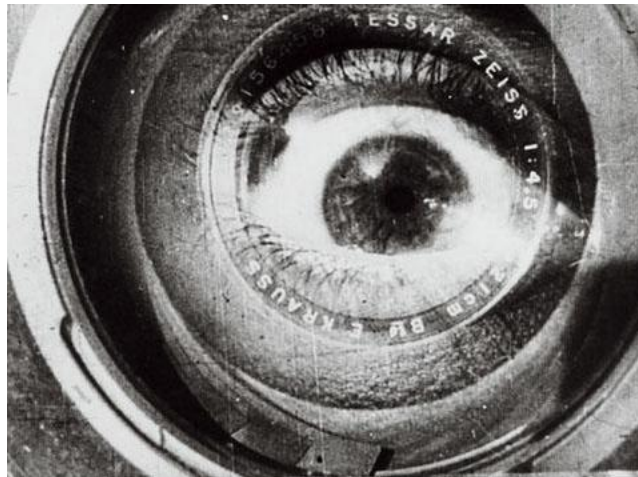
Vertov apresenta uma máquina com suas potencialidades e possibilidades infinitas de efeitos, partindo do olho que captura parte da realidade e desdobra-se nas possibilidades infinitas de construção do discurso que a montagem pode oferecer. Em um dos seus manifestos elaborados pelos *Kinoks*¹³, observamos a força e uma possível imposição da autonomia dessa câmera, que observa o mundo em sua individualidade e o constrói sob uma base técnica que se diferencia da natureza de observação humana:

Eu sou o cine-olho. Eu sou o construtor. Coloquei-te, a ti, criado por mim, na sala mais extraordinária, que não existia antes deste momento, e que também foi criada por mim. (...) Eu sou o cine-olho. Eu sou o olho mecânico. (...) Eu máquina, mostro-vos o mundo como só eu posso vê-lo. (*Kinoks – Revolução*, 10/04/1923. P.44)

Dixon (2007) afirma que a visão da câmera Vertoviana apresenta uma construção fragmentada, reordenada e reanimada dos corpos. A adoção do geométrico, do científico e dos sistemas formais, como parte do processo artístico, promove vínculos próximos aos processos de lógica matemática dos sistemas formais dos computadores empregados na performance digital da contemporaneidade.

¹³ Denominavam-se *Kinoks* um grupo de artistas composto por Dziga Vertov, sua esposa, Svilova, e seu irmão MIjail. A palavra *Kinoks* é um neologismo composto pelo jogo de duas palavras em russo, *kino* (cine) + *oko* (olho) e os *kinoks* compreende um grupo que revelam uma série de manifestos sobre o lugar da câmera nas práticas cinematográficas. (MICHELSON, 1984, p.67)

Imagem 2 – Câmera-olho de Vertov



Fonte: Comunicação e artes (2013).

Além dos fundamentos filosóficos e conceituais dos futuristas e do formalismo construtivista, outras expressões do início do século XX vão apresentar caminhos no tocante aos estilos e expressões artísticas. Antes de passar para um segundo momento desta contextualização histórica, é importante atentar para uma base nas relações da imagem virtualizada e em movimento no Dadaísmo, Surrealismo e Expressionismo.

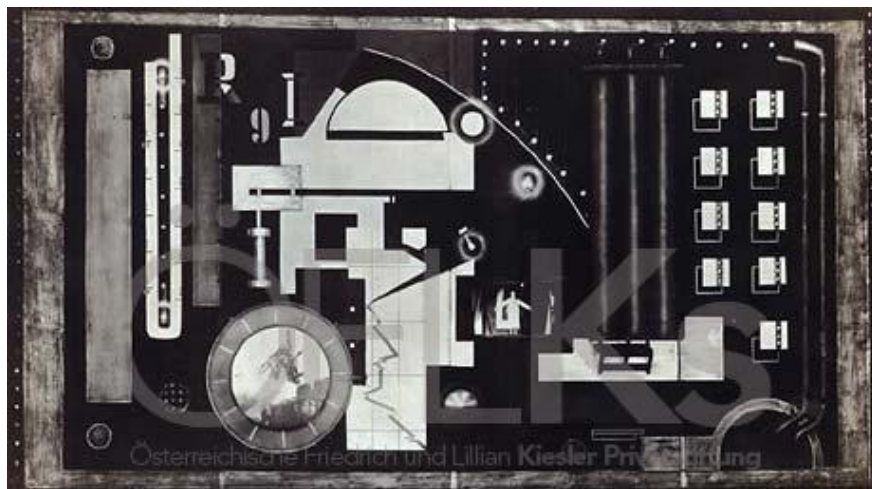
Sobre esse aspecto, Dixon (2007) esclarece que a “Performance digital comumente explora representações do subconsciente, sonhos e mundos de fantasia, também como outros temas centrais na arte, nos filmes e no teatro do início do século XX” (p.67, tradução minha)¹⁴. Tais representações recorrem muitas vezes a construções simbólicas da arte da performance, quando associadas ao vídeo, partindo da proposta de desestabilização da narrativa, do tempo e do espaço, promovendo fragmentações dos corpos, separação das partes, distorções visuais da imagem e etc.

Os experimentos com filmes no teatro abrem um oportuno contexto na história das artes performativas. Nos Estados Unidos, Windsor McCay, em *Gertie the Dinossaur* (1914), estabelece uma relação de sincronia entre o ator e a tela instalada no espaço cênico. Instaura-se uma ação na qual um personagem virtual contracena com o ator que, em determinado momento, possui seu corpo transferido para a tela e promove ações que, a partir de então, são integralmente virtuais. Em 1922, o alemão Frederick Kiesler,

¹⁴ “Digital performance commonly explores representations of the subconscious, dreams, and fantasy worlds, as well as other central themes of early twentieth century surrealist art, film and theater.”

designer multimídia, apresentou em Berlim para *R.U.R (Rossum's Universal Robots)*, de Karel Capek (imagem 3), uma estrutura complexa com espelhos, formatos de telas não convencionais, suportes para projeções, um misto de elementos visuais que revelavam estéticas cubistas, construtivistas, geométricas e obras de Kandinsky. Os filmes projetados permitiam movimento ao espetáculo do início ao fim e algumas imagens foram realizadas com o uso de uma câmera para provocar efeitos de ilusão no espectador. Enquanto a câmera caminhava na fábrica, a plateia era levada pela ilusão dos atores estarem caminhando pela fábrica em cena.

Imagem 3 – Planta baixa do palco de R.U.R – Por Kiesler



Fonte: The navigators (2017).

Assim como Kiesler, outros nomes foram importantes para o desenvolvimento do pensamento de um Teatro Multimídia. Com seu “*film-theatre*”, didático pelo ponto de vista intelectual e político, Erwin Piscator tornou-se referência para inúmeras dinâmicas de cena, desde “*Stationendrama*” *Hoppla, Wir Leben! (Hurrah, We're Living!* 1927), de Ernst Toller que, através de telas, apresentava prisões, salas de estar, escritórios, dentre outros cenários materializados na cena por meio de projeções.

Na história das artes cênicas, observa-se um certo afastamento dos aparatos tecnológicos de projeção. Segundo Dixon (2007), o teatro retorna às suas raízes com inserções relativamente incidentais, no tocante da inclusão de filmes na ação cênica. O autor aponta, como possível justificativa, o contexto político que se instaura na década de 1930, com a depressão econômica nos Estados Unidos, a ascensão do fascismo na Espanha, Itália e Alemanha e a Segunda Guerra Mundial, dentre outros eventos que

colocam as artes performáticas e suas relações com a tecnologia em um verdadeiro hiato até a década de 1950.

2.2 Segunda Fase: Multimídia e corporeidade (Década de 1960)

Trinta anos se passam após as últimas produções expressivas que promoviam o diálogo das artes performativas com a performance digital, até que a companhia Laterna Magika, na Czechoslovakia, sob direção de Joseph Svoboda e Alfred Radok, elevou o teatro multimídia sob estruturas complexas de multitelas.

Para Svoboda, unir cinema e teatro oferecia uma forma de arte interdisciplinar única que expandia as possibilidades dramáticas e criava novas dimensões e significações artísticas (DIXON, 2007, p. 83, tradução minha)¹⁵

Paralelamente ao contexto de expansão dos processos híbridos entre filmes e o teatro estão as ações do corpo na obra em Jackson Pollock, que através de sua performance em pintura, provocou uma abertura de espaços para novas abordagens nas poéticas das artes performativas e nas artes visuais. Segundo Melim (2008, p.11), “(...) a pintura de ação de Jackson Pollock seria uma das referências que estariam sinalizando novos espaços a serem conquistados (...)”. Em decorrência de tais discussões, as ações de *body art*, de Ives Klein, mostraram-nos que a expressão do corpo, enquanto centro do processo artístico e mediador entre a tinta e a tela. Essa mediação ocorre em *Antropometria* (1960), onde através da ação dos corpos presentes, a tinta azul pintava a tela, ao som da *Sinfonia Monotônica*, composta pelo artista enquanto o público assistia à ação.

As performances realizadas por John Cage, Merce Cunningham, dentre outros que compunham a *Black Mountain College*, em 1952, e os *happenings*, sob projeções de *slides* e filmes projetados nas paredes e tetos por Allan Kaprow, em seus 18 *Happenings em 6 Partes* (1959), definiram formas muito próprias de expressividade nas artes performativas. Como esclarece Melim (2008), trata-se da apresentação do corpo enquanto

¹⁵ “For Svoboda, conjoining film and theatre offered unique cross-disciplinary art form that would expand dramatic possibilities and create new meanings and artistic dimensions”

estrutura constitutiva de uma obra que acontece no presente e se encerra nele também. Os corpos apresentam relações com o acaso e a relação direta da vida com a arte em que:

(...) criadores interessados em pesquisar novos modos de comunicação e significação convergem para uma prática que, apesar de utilizar o corpo como matéria-prima, não se reduz apenas a exploração de suas capacidades, incorporando também outros aspectos, tanto individuais como sociais, vinculados com o princípio básico de transformar o artista na sua própria obra, ou, melhor ainda, um sujeito e objeto de sua arte. (GLUSBERG, 1987, p.43)

Desta forma, surgiu um grupo de artistas que, empoderados pelo discurso anti-arte (reflexos dos contextos políticos e culturais do período pós-Guerra) e liderados por George Maciunas, instituem o Grupo Fluxus. Para esse grupo, as galerias e os museus eram alvos de suas críticas, considerando o panorama de institucionalização da arte.

Armados com noções artísticas como uma idéia e o papel do acaso na vida e na arte, os artistas estavam preparados para uma nova explosão de criatividade, como exemplificado pelo Fluxus, um movimento “entre meios de expressão” que floresceu nos anos 60 e introduziu várias inovações em performances, filme e, por fim, vídeo.(GLUSBERG, 1987, p.18)

Foi neste ambiente experimentalista que a cena despertou a possibilidade de experimentos oportunizando as relações entre as linguagens artísticas e as apropriações das novas tecnologias. A influência de McLuhan e sua prerrogativa de observar o meio como a mensagem vai determinar uma nova forma de expressão, na qual a tecnologia e os meios de expressão são elementos constituintes e determinantes para a efetivação das obras.

Nesta pesquisa, é importante dar ênfase a um dos grandes adventos tecnológicos, que será absorvido pelas práticas artísticas no contexto da Arte e Mídia¹⁶: o vídeo, que pela portabilidade proporcionada através das câmeras Portapack, em 1967, migra do contexto domiciliar para o cenário experimental da arte. Christine Mello (2008, p.36) apresenta, neste contexto, um ambiente no qual:

(...) o vídeo amplia suas funções e passa a ter novas atribuições e abrangências. Passa a ser solicitado como um circuito expressivo, como um processo de significação híbrido e não necessariamente como linguagem compreendida em sua autonomia. O vídeo passa a ser compreendido como um processo de interligação midiática (...)

¹⁶ Segundo Arantes (2005, p.25), entende-se por Arte e Mídia “(...) as formas de expressão artísticas que se apropriam de recursos tecnológicos desenvolvidos pela indústria eletrônica e informática (...)”

Em meados da década de 60, os artistas encontravam-se em uma busca para compreender esse lugar das relações de sentidos e trocas simbólicas, no qual o vídeo e as linguagens, que sofrem processos de hibridismo, auto questionam-se sobre suas bases e seus processos de significação. O vídeo tornou-se o lugar da compreensão das “falhas, fissuras ou fendas que nas extremidades (...) provoca, nos deslocamentos e estranhamentos que o vídeo suscita no campo geral das práticas simbólicas da contemporaneidade” (MELLO, 2008, p.35).

Dentre os integrantes do Grupo Fluxus, Nam June Paik observou as apropriações das tecnologias vigentes no contexto para retratá-las em um ataque direto aos *mass media*. As relações com as telas e o corpo do performer costurando a ação performática aparecem em alguns de seus trabalhos. As performances mais conhecidas foram elaboradas com a musicista e performer Charlotte Moorman, em “*Opera Sextronique*” (1967), na qual a performer fica submersa em um tanque, com três telas. A performance foi interrompida por policiais e dois anos depois, ambos apresentam “*TV Bra for Living Sculture*” (1969) (imagem 4), em que a performer vestia uma estrutura sobre seus seios (composto por telas que projetavam imagens elaboradas por Paik) enquanto tocava cello.

Imagem 4 – Charlotte Moorman realizando a performance “*TV Bra for Living Sculture*” (1969)



Fonte: Moorman e Paik (2010).

As relações entre estes dois corpos promovem determinadas apreensões estéticas do discurso, em que suas características técnicas terminaram por ser observadas pelos artistas como material aberto para expansão do corpo, para além das suas potencialidades

de experimentar um corpo virtualizado, no qual sua manipulação agora é observada como outras possíveis aberturas para novas correntes de significação do corpo do performer. Por meio dessa nova abertura proporcionada pela virtualidade do vídeo, bem como seu processo de apreensão e manipulação da ação do performer, um elemento de mediação se torna mais presente no espaço performático: a câmera. Os performers passam a se relacionar com a câmera e alguns deles, como cita Rush (2013, p.41):

(...) não estabeleceram para si a meta de interatividade com o público. Às vezes, suas performances eram casos particulares, exercícios executados em estúdio, filmados, mas não necessariamente apresentados. (...) A filmadora representava “o outro”, ou o público.

O autor aborda a presença dos trabalhos de Vito Acconci e Bruce Nauman como exemplos desta prática performática confinada nos ateliês. Os corpos no espaço performático se tornam um novo elemento nas práticas para compreensão das relações do corpo com a imagem.

Bruce Nauman constituiu, em suas atividades no estúdio, uma série de filmes enfatizando a relação do seu corpo com a escultura. Para ele, era “(...) a variedade dos jogos de linguagem, como ele os denominava, que revelava o significado, oriundo da maneira como as palavras eram usadas.” (RUSH, 2013, p.42). Para isso, as relações de Nauman com a câmera (que normalmente se encontrava fixa) possuíam sempre um formato aberto, sem abertura nem fechamento da ação performática, e cumpria a função de registro de gestos e movimentos do artista. Ainda sobre Nauman, Melim (2008, p.50) enfatiza que ele:

Entendia que, sendo um artista e estando em seu estúdio, qualquer coisa que porventura estivesse ali realizando se configuraria como um trabalho artístico. Havia sem dúvida, uma clara intenção de sublinhar o processo como obra.

Fundamentado nesta linha de discurso, o artista elabora uma série de 25 vídeos, constituindo ações repetitivas e do cotidiano. Dentre o vasto número de filmes elaborados pelo artista, encontramos *Wall Floor Positions* (1968), no qual o artista elabora posições do corpo em contato com o chão, e *Snow Angle Walk* (1968), em que ele se apresenta realizando uma caminhada de grande esforço pelo espaço.

As ações de performance em estúdio abrem novas oportunidades aos artistas de dialogar com a câmera em um nível de relação mais próximo das práticas de atelier, onde o experimentalismo era empregado como abertura para compreensão das técnicas e o estudo das relações do artista com suas ferramentas de trabalho.

Assim como Nauman, Vito Acconci vai encontrar, na performance, um espaço propício para uma tentativa de compreensão do corpo enquanto ferramenta base para as ações e suas relações com o espaço e com o tempo. Acconci apresenta, em suas práticas performativas, *Following Pieces* (1969), cujo espaço proposto era a cidade de Nova York e as ações compreendiam seguir pessoas aleatórias até o momento que elas entrassem em algum local privado, estabelecendo percursos diversos com base no acaso das trajetórias ditadas por pessoas que transitavam pelo espaço público. Melim (2008, p.18) afirma que para o artista, “(...) o espaço público era por excelência um espaço de encontro, democrático e formador contínuo de pequenos territórios.”

É interessante observar o processo de transição de Acconci, quando se fala de sua relação com o espaço e seu discurso de protesto aos espaços privados e institucionalizados da arte, obtendo sempre o corpo e os instrumentos colocados em ação como objeto de estudo em busca de uma melhor compreensão destas relações.

Rush (2013) apresenta a insatisfação do artista para com o termo “performance” por questões similares ao que julgava acontecer nas artes visuais e suas projeções na galeria de arte. Para Acconci, a performance até então demandava o teatro enquanto espaço tradicional para sua realização e, por isso, opta pela performance de estúdio, onde erradicaria o público de suas performances e estabeleceria uma relação mais íntima com a câmera e o vídeo,

(...) em vez de voltar pra “área”, eu voltaria minha atenção para o “instrumento”, focar-me-ia em mim mesmo como instrumento que atuaria em qualquer área disponível. (ACCONCI, in. RUSH, 2013, p.44)

Sendo assim, o artista insere-se em uma câmara de isolamento, onde observou o corpo e o instrumento como elementos de estudo para as ações de performance. Assim, fez seu primeiro vídeo de estúdio, *Corrections* (1970), no qual queimava uma mecha do seu cabelo obtendo, como referencial, uma tela que retornava a imagem capturada pela

câmera. Em *Centers* (1971) (imagem 5), o artista aponta para a lente da câmera “em um gesto que vira a câmera de volta para o espectador” (ACCONCI, in. RUSH, 2013, p.44), em uma tentativa de manter-se sempre centralizado com seu dedo em riste, como se tivesse denunciando a câmera em seu ato de observar a ação e registrar o corpo em suas ações de isolamento. Inúmeros trabalhos foram realizados por Acconci na década de 1970. Seus trabalhos promoveram reflexões profundas sobre as relações de performatividade do vídeo com o público e suas potencialidades de apreensão da câmera mediante a ação de performance.

Imagem 5 – Vito Acconci em *Centers*



Fonte: Acconci (2012).

No Brasil, a videoarte ganha espaço durante a década de 1970, quando as primeiras câmeras portáteis chegam ao país. Artistas se encontram inseridos em uma contextualização de repressão imposta pela ditadura militar, com pouco incentivo à produção artística e, conseqüentemente, pouco acesso às câmeras e espaços que fomentassem a produção e o debate que se instituía no campo de experimentos dos artistas com o vídeo.

Considera-se, no Brasil, a obra *M 3x3* (1973)¹⁷, concebida por Analivia Cordeiro, como o primeiro trabalho de ação de performance executada exclusivamente para o vídeo. A obra foi gravada com os recursos da TV Cultura de São Paulo e consiste na presença de bailarinos realizando movimentos mecânicos, projetando as impressões de deslocamento e movimentação da sociedade urbana da atualidade. Com uma imagem de

¹⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=EEGpBjT57IU>

alto contraste, elaboravam um espaço diagramado. O trabalho foi considerado como obra inaugural em videoarte no país.

Zanini (in. MACHADO, 2007) apresenta os primeiros momentos de produção de videoarte no Brasil como momentos difíceis, observando a dificuldade de acesso às câmeras e ausência de fomento à produção nacional: “(...) pode-se tomar o segundo semestre de 1974 como início de uma atividade efetiva e consequente nessa área (...)” (ZANINI in. MACHADO, 2007, p.55), quando artistas como Anna Bella Geiger, Sônia Andrade e Fernando Cocchiarale produzem alguns vídeos filmados por Jon Azulay, portador de uma câmera *portapack* Sony b/w, ½ polegada, *open reel*.

A cena começa a ganhar novos caminhos após o convite do *Institute of Contemporary Art*, da Universidade da Pensilvânia, na Filadélfia, ao diretor do MAC/SP, para compor uma parte da exposição *VideoArt* com representações nacionais. As abordagens elaboradas pelas capacidades de performatividade dos artistas e da câmera, transitavam sobre as condições de produção e às limitações de meios disponíveis, bem como a necessidade de espaços organizados para exposição. O videoartista da década de 60 e 70 apresenta em suas obras, segundo Zanini (in. MACHADO, 2007, p.58):

(...) Performances, intervenções na tela do televisor, análise das condições de vivência do meio e ainda registros de atividades conceituais que exploram o tempo do vídeo assinalam uma parte essencial desse processo.

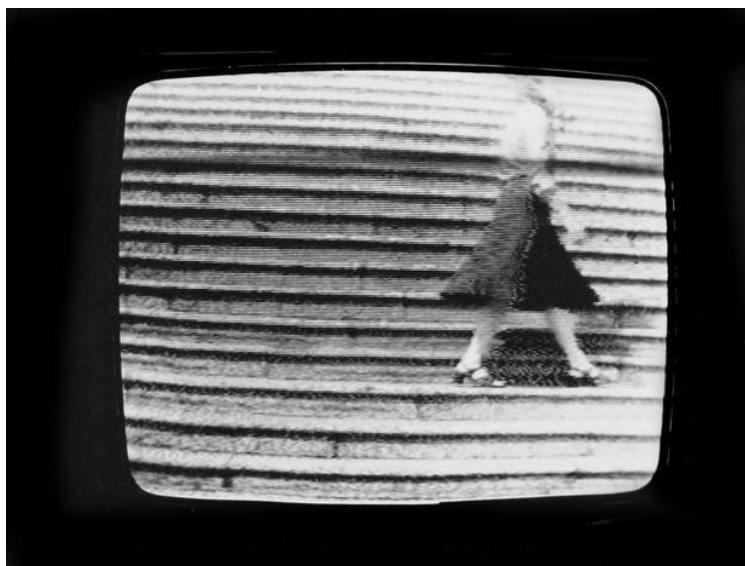
Sendo assim, o performer e a câmera são analisados nas décadas de 1970 e 1980 como elementos formadores de processos simbólicos, mediados pelos corpos do performer e da máquina, nos quais encontramos processos de virtualidades dos corpos e de ações expressivas.

Artistas como Anna Bella Geiger, com seu trabalho inaugural em 1974, “*Passagens*”, apresenta uma série de vídeos em que seu corpo encontra-se fragmentado sob linhas que metaforizavam as linhas de varredura do vídeo. Os entrelaçamentos dessas linhas do vídeo com o corpo da artista chegam a denotar um sincretismo entre a natureza virtualizada do vídeo e a natureza representativa do corpo virtualizado, transitando e extrapolando os limites da imagem em ação de performance. Geiger relata que suas motivações, em utilizar o vídeo como meio técnico nos seus trabalhos, surgiram pela “(...)

necessidade de uma ação performática, assumir diversas formas. E isso iria deslocar mais as minhas indagações, as incógnitas sobre o campo estético onde eu poderia desenvolver meu trabalho.” (in. MACHADO, 2013, p.76)

Dentre outros trabalhos, é importante destacar a série “*Mapas Elementares*” (1976), “*Burocracia*” (1978) e “*Ideologia*” (1982). Em suas obras, a artista busca as relações com a imagem eletrônica e não “os considera apenas como fatores externos, mas sim como fundamentais para poder dar conta desta outra realidade, numa transformação que também considero de ordem ética e estética.” (GEIGER in. MACHADO, 2013, p.77), afirma a artista.

Imagem 6 – Passagens de Anna Bella Geiger



Fonte: Astuto (2014).

Também se faz importante apresentar o trabalho expressivo de Leticia Parente, quando se fala de ações de performance na época e sua a exposição diante da câmera. Em sua obra mais conhecida pela repercussão, “*Marca Registrada*” (1975) (imagem 7), observa-se um plano sequência de 10 minutos, no qual a artista, sentada em um banco situado em um ambiente externo de uma casa, costura na sola do seu pé o texto: “Made in Brasil”. Sua abordagem passa sempre pelo questionamento das relações do corpo com o contemporâneo, a ironia e a crítica aos padrões vigentes na época podem ser observados claramente em seus trabalhos como, por exemplo, “*Preparação*” (1974) (imagem 8), no qual a artista se prepara para sair e, em frente a um espelho, cobre os olhos e a boca com esparadrapos e efetua a maquiagem sob a camada que encobre a visão e a fala.

Imagem 7 – *Marca Registrada* / Imagem 8 – *Preparação*, de Leticia Parente



Fonte: América Latina (2018).

Assim como nas ações das artistas supracitadas, inúmeros artistas no Brasil produziram trabalhos observando as relações intrínsecas entre o corpo e a câmera, bem como suas:

(...) práticas poéticas entendidas como ações performáticas, captadas em tempo real e criadas especialmente para o vídeo. O resultado situa-se no limite de saber onde termina o corpo e onde começa o vídeo, ou na relação dialógica entre corpo e vídeo. Encontramos nas obras desses artistas a criação de um campo nas artes em que corpo e máquina são ao mesmo tempo contexto e conteúdo, interpenetrando-se na construção de significados. (MACHADO, 2007, p.143)

O Brasil entra na década de 1980 com os processos de virtualização do corpo através da apreensão do vídeo e sua mediação por meio das mais variadas telas. As relações entre corpo e vídeo se dão no campo da re-materialização do corpo por intermédio dos suportes de projeção/reprodução de vídeo.

Antônio Donasci apresenta as *Videocriaturas* a partir de 1983. Cenógrafo, artista multimídia e performer criou o projeto *Videoteatro* com a proposta de experimentar as relações de performers e manequins com o vídeo. Em *Videocriaturas*, o artista apresenta uma reconfiguração do corpo do performer através de estruturas que eram acopladas às suas partes. A primeira videocriatura possuía um rosto-tela, no qual as expressões do performer eram substituídas por rostos em vídeo, tratava-se de promover a linguagem audiovisual como recurso de expansão das expressões do ator, uma vez que os recursos das telas permitiam *zooms* na imagem, distorções das máscaras faciais, etc. O indivíduo híbrido que se forma nas videocriaturas de Donasci, no Brasil da década de 1980, pode

ser observado enquanto desdobramento das ações artísticas, bem como uma conjuntura de todo o debate, levantado no cenário internacional, acerca da performance e seus possíveis desdobramentos.

2.3 Terceira Fase: Performance, Computador e o corpo virtual.

Nesta fase, caracterizada pela multiplicidade das novas relações que o artista estabelece com as máquinas computadorizadas, George Landow é citado por Dixon (2007) no tocante das relações do humano com a tecnologia computacional, segundo Landow “(...) devemos abandonar os sistemas conceituais fundados em ideias de centro, margem, hierarquia e linearidade e substituí-los por multilinearidades, nodos, links e redes” (in DIXON, 2007, p.137, tradução minha)¹⁸.

Segundo esse pensamento, as relações do performer com o espaço passam por possibilidades de experimentação com a chegada dos computadores, seus desdobramentos, em novos espaços virtualizados, nos quais os vetores de interação e produção do simbólico são descentralizados, compõem-se por um nível de multiplicidade de recursos em redes, que reconfiguram os sistemas e a práxis do fazer artístico. Os fluxos de trabalho e de criação, a partir de então, transitam entre o espaço virtualizado e o espaço físico, materializado, concreto.

Tais relações de multiplicidade abrem possibilidades infinitas no que concerne as poéticas tecnológicas. Elas abrem espaço para processos de experimentalismo nas relações entre corpo humano e corpo máquina, observando um novo contexto, no qual o não-humano começa a estabelecer uma troca de natureza aberta e de multiplicidade com o artista. Neste sentido, sugere que:

A cibernética ramificou-se para explorar muitas disciplinas (...) manteve seu foco principal de interesse no desenvolvimento do experimento, e nos termos como entrada (*input*), saída (*output*) e retorno (*feedback*). (DIXON, 2007, p.147, tradução minha)¹⁹

¹⁸ “(...) we must abandon conceptual systems founded upon ideas of center, margin, hierarchy, and linearity and replace them with ones of multilinearity, nodes, links and networks”

¹⁹ “Cybernetic branched out to explore many disciplines (...) remained its prime focus of interest and experimental development, and terms such as “input”, “output” and “feedback”

Sendo assim, artistas experimentaram essa imersão em um universo de discussão das tendências, apesar de não estarem inseridos em uma realidade técnica com recursos computacionais complexos, observa-se uma prática artística pautada principalmente em estudo e compreensão dessas relações de entrada, saída e retorno das relações do corpo humano com as estruturas tecnológicas e seus processos de virtualização e reconfiguração do simbólico.

Mediante o contexto, estamos diante de uma revolução digital, na qual a máquina e suas potencialidades técnicas vão afetar diretamente as estruturas de produção dos elementos de representação na contemporaneidade. Dixon afirma que:

Na década de 1990, as novas tecnologias tornaram-se parte constituinte dos processos de informação e comunicação, práticas de negócio, manufatura, varejo comercial e vida cotidiana no mundo industrializado. (DIXON, 2007, p.157, tradução minha)²⁰

Assim, a realidade da década de 1990 permite abordar as dicotomias das relações do corpo com a mente e seus processos de reestruturação mediados pela virtualidade. Podemos observar o corpo do performer como primeira instância nas ações de performance. Porém, mediante suas relações com a tecnologia e seus desdobramentos de virtualização do corpo, não se garante mais a permanência da natureza dele em um momento pós relações estabelecidas entre o corpo biológico e o corpo tecnológico. Essas relações de hibridismo passam por ações de duas naturezas que se retroalimentam neste contexto. A primeira é o corpo e ciborguização e a segunda, o corpo virtual e a rede.

2.3.1 Corpo e Ciborguização

A primeira relação de interação, neste contexto, dá-se no âmbito da exploração da corporeidade e de suas potencialidades, que vão além da capacidade limitada de significação do corpo humano. Abordam-se aqui as relações do corpo biológico com o corpo maquínico por acoplamento, observam-se as próteses que são implementadas no corpo do performer, no qual, por impulsos elétricos e outros estímulos, é possível

²⁰ “By the 1990s, new Technologies became a constituent part of information and communication processes, business practices, manufacturing, comercial retailing and everyday life in the industrialized world.”

observar a máquina em um processo de hibridização, em que os corpos se confundem e as ações físicas se retroalimentam na performance.

Ações de artistas como Sterlac²¹ permitem o debate da hibridização mediante uma questão polêmica que envolve o homem e a máquina enquanto acoplamento, um abordagem que vai ganhar grandes proporções em seus trabalhos na década de 1990, quando, os computadores começam a fazer parte do cotidiano da sociedade e também a estabelecer um espaço próprio de fluxo das informações: o espaço virtual enquanto meio de produção simbólica. Podemos observar, com clareza essa poética, partindo de alguns trabalhos como *Fractal Flesh* (1995), *ParaSite* (1997) e *Exoskeleton* (1998), nos quais são definidos sistemas complexos, elaborado para interação de um público que interage com o performer, através de comandos efetuados na máquina, realizados por conexões de rede remota ou até mesmo no espaço da performance. Esses comandos direcionam a ação da máquina, que promove modificações no estado do corpo do artista.

No terceiro trabalho de Stelarc citado aqui (imagem 9), realizado em 1998, observa-se uma relação unificada das ações do performer com as ações da máquina, em uma estrutura composta por um corpo maquínico de seis pernas, que são controladas pelas flexões dos braços. As ações do performer se confundem com as ações da máquina, em uma retroalimentação de fluxos que circulam entre o sistema biológico do performer e o sistema artificial da máquina.

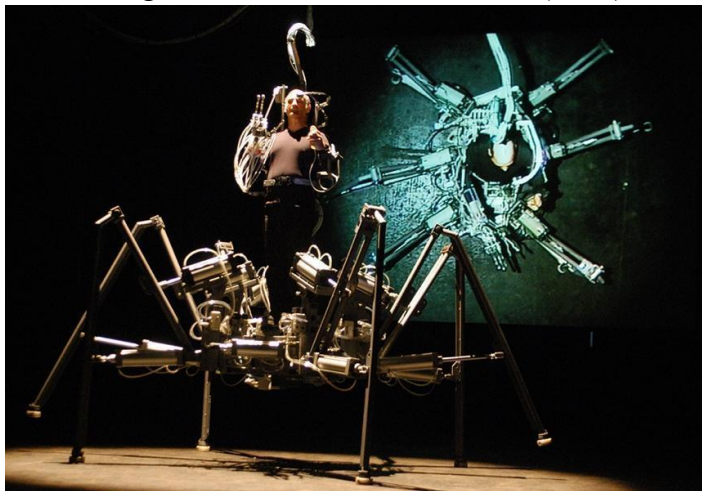
Não se pode falar sobre o contexto na década de 1990, sem também apresentar unicamente enquanto debate relevante na época, a teoria do pós-humano, enfatizando a cognição em detrimento do processo de corporeidade. A consciência humana aqui é colocada em relação direta com a inteligência da máquina, cujas relações entre imaginação e ciência, como elaboraria Hassan, sob a visão de Dixon, “(...) são os agentes de condução desta mudança na cultura e na consciência, e a vontade final do pós-humanismo” (2007, p.155, tradução minha)²². O autor apresenta uma realidade que migra das intenções de fragmentação, subjetividade e rejeição das meta-narrativas e significados, para um estado oposto em que a coesão, o significado, a unidade e a

²¹ <https://stelarc.org/>

²² “are the driving agents of this change in culture and consciousness, and the ultimate will to posthumanism”

intimidade com as conexões no cibernético estruturam uma nova proposta de relações entre o orgânico e o tecnológico.

Imagem 9 – Sterlac – Exoskeleton (1998)



Fonte: Sterlac (2011).

O corpo passa por um processo de reavaliação de suas potencialidades e de suas possibilidades de obsolescência em um ambiente tecnológico, no qual as potencialidades das máquinas são extensões das – até então apontadas como – defasadas, as capacidades humanas de se relacionar com a técnica e com o mundo, uma vez que o objeto técnico pode substituí-lo em parte de suas expressões performativas. Sendo assim, o pós-humano observa, nas novas tecnologias, um suporte para abrangência de sua condição de existência, que transcende suas condições físicas e mentais, potencializando suas capacidades de representação e suas habilidades com o técnico, uma vez que o mundo passa a se reconfigurar mediante as conexões entre o homem e a máquina, em uma situação de ciborguização do artista.²³

2.3.2. O corpo virtual e a Rede

Abordando uma segunda natureza das relações entre os artistas e as novas tecnologias, discute-se aqui os processos de reestruturação do corpo do performer e suas transformações pela virtualização. Aqui, o corpo virtual é observado como um outro

²³ Segundo Santaella, “(...) ciborg (cib – cibernético mais org – organismo) foi inventado por Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline, em 1960, para designar os sistemas homem-máquina auto-regulativos, quando ambos aplicavam a teoria de controle cibernético aos problemas que as viagens espaciais impingem sobre a neurofisiologia do corpo humano”. (2003, p. 185

corpo, transmutado e modificado em termos de materialidade, sendo estudado em suas formas de representação da imagem em movimento captadas por câmeras do tipo Portapack, na década de 1960. Essas experimentações ganham outras proporções quando o corpo é elaborado e reestruturado em ações, que se instauram enquanto resultado de outras relações com o aparato tecnológico que os modifica, como também em ações ao vivo.

Com as tecnologias de rede, na década de 1990, e um espaço virtual que permite um novo fluxo das informações, a sociedade passa por acentuadas reformulações em seu *modus vivendi*. A partir de então, o questionamento dos limites do ciberespaço e a tentativa de entender sua existência e seus limites vão permitir aos artistas apresentar propostas de elaboração de poéticas, nas quais as bordas desses espaços são colocadas em questão.

O performer passa a povoar o espaço cibernético e o corpo virtualizado pode provocar no espectador sensações, que não implicam necessariamente na transformação do corpo biológico do performer, mas em releituras partindo dele, por exemplo, processos de particionamento, deformações e apagamentos do corpo na ação captada pela câmera.

Dixon aborda Don Ihde em seu livro *Bodies in Technology* (2002), quando define três tipos de corpos na contemporaneidade: (a) O primeiro corpo compreende o corpo fenomenológico, físico, o corpo que se encontra presente no mundo biológico, materializado; (b) O segundo corpo é definido como aquele que é formado pelas influências culturais e sociais que o circundam. Observa-se aqui o pensamento de Le Breton, afirmando que “O corpo metaforiza o social e o social metaforiza o corpo. No interior do corpo são as possibilidades sociais e culturais que se desenvolvem” (2009, p. 70), ou seja, o sociocultural está inteiramente ligado aos processos de construção e representação desse corpo, que, por sua vez, retroalimenta o meio. (c) O terceiro corpo compreende a dimensão do corpo tecnológico, estruturado para um ambiente cibernético, que atravessa os dois outros corpos, constituindo assim um terceiro, uma simbiose de práticas híbridas entre o corpo biológico e o corpo sociocultural.

O corpo virtualizado ganha uma formatação própria, inerente às relações das máquinas com o corpo biológico, e sua construção é definida mediante valores de

significância particulares e reflexos das estruturas complexas, nas quais está envolvida a sua produção.

Nesse momento, deve-se reportar a experiência de Peter Campus na década de 1970, quando Rush o insere em um grupo de artistas “(...) que exploraram a identidade espacial e pessoal por meio de performance em vídeo (...)” (Rush, 2013, p.94). O corpo no vídeo tenta estabelecer um diálogo com o corpo biológico e também com o corpo do imaginário constituído por valores sociais e culturais em *Three Trastitions* (1973)²⁴ (imagem 10 e 11). Por meio de trucagens, jogo de câmeras, sobreposições e colagens de imagens através de efeitos de *Chroma Key*, o artista rasga a tela e sai dela como se a câmera e o performer estivessem dando luz à um novo corpo virtualizado. O artista revela suas faces em camadas, assim como queima um papel quando sua imagem em close está projetada, um ato de autodestruição da imagem do performer no vídeo.

Imagem 10 e 11 – Three Transitions – Peter Campus



Fonte: Campus (2008).

Por meio de técnicas, que hoje podem ser consideradas rudimentares, o corpo virtualizado foi colocado em questionamento por Peter Campus. Esse corpo ganhou outras projeções, observando a cibernética e os diferentes fluxos em que ele pode transitar.

Quase 30 anos depois das ações do Peter Campus, a performer Susan Kozel provoca discussões similares, no tocante às relações entre corpos materializados e corpos virtualizados, por meio da telemática, e câmeras como elementos de mediação entre os

²⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=Ar99AfOJ2o8>

corpos dos performers, durante ação performática. Paul Sermon, em *Telematic Dreaming* (1992) (imagem 12), apresenta um sistema no qual, em salas diferentes, os artistas são projetados em uma cama e conectadas por ISDN²⁵, promovendo assim, nas duas partes, uma situação em que dois corpos de natureza diferente são vistos interagindo por meio de ações que se complementam ao longo da performance.

Imagem 12 – Suzan Kozel – Telematic Dreaming



Fonte: The Presente Tense (2014).

A experiência de Kozel resultou na produção de um artigo que, segundo Dixon, “é uma expressão fenomenológica definitiva da experiência parte-particionada, parte-orgânica da relação entre corpo físico e corpo virtual (...)” (Dixon, 2007, p.218)²⁶, essas relações na contemporaneidade dão abertura para debates sobre o espaço virtual e seus desdobramentos, no que concerne os novos modos de relações com os sistemas tecnológicos. As relações com a produção e projeção dos corpos virtuais são mediadas pela câmera, mas, neste momento, observa-se a efetivação de todo um sistema com maior grau de complexidade, à medida que a informática, telemática e outros processos de produção e distribuição destes corpos ganham mais espaços.

Mais do que a pura simulação/representação de ambientes ou seres ditos “reais”, os recursos digitais afloram um *locus* singular para o jogo cênico, carregado de sentido e autonomia. Híbrido de concretude e imaterialidade, a

²⁵ Sigla para Integrated Services Digital Network

²⁶ “is a definitive phenomenological expression of the part-split, part-organic experience of the relationship between the corporeal and virtual body”

nova instância desloca o espaço cênico, lugar de encontro e jogo. (TONEZI e HOBY, 2016, p.58)

Na obra, a relação do performer com a câmera se configura em um plano de troca de estímulos, partindo de uma consciência de autonomia, que o aparato tecnológico possui, e das possibilidades múltiplas de interação com ele. A câmera passa a ser um elemento atuante na ação, usufruindo de suas propriedades particulares, tenha o artista conhecimento ou não.

Destarte, nas décadas de transição do século XX ao XXI, observa-se uma série de ações, nas quais os performers e videoartistas encontram-se intrinsecamente ligados ao conhecimento técnico das ações da câmera e suas possibilidades de desdobramentos. Em seguida, para evidenciar o objeto desta pesquisa, apontam-se alguns artistas da cena atual, que dialogam com as mais diversas formas de interação desses dois agentes.

A artista francesa, Mireille Suzanne Francette Porte, mais conhecida como Orlan²⁷, é um exemplo das relações com a câmera enquanto aparato técnico, em seus trabalhos de intervenção radical no próprio corpo, visto como escultura que pode ser moldada pela técnica, seja pelos procedimentos cirúrgicos, seja pela captação em vídeo do processo de transformação da artista.

Na performance gravada durante o processo cirúrgico em *Re-encarnação de Santa Orlan* (1991) (imagem 13), ela remodelou seu queixo para que se aproximasse à Vênus da pintura de Botticelli (*O Nascimento de Vênus*), passando pelas ações descritas em *Carnal Art* (2001)²⁸, no qual, segundo a artista, as ações se diferem da “*Body Art*”, pelo fato da dor não ser a intencionalidade do artista, mas o interesse se debruçar em cima do processo cirúrgico-operacional-performativo que modifica o corpo. A artista optou por receber anestesia local, para que pudesse interagir com a câmera e levantar questionamentos sobre uma possível biopolítica do corpo. Dentre os recursos tecnológicos que a artista utilizou para suas ações, vale a pena citar as transmissões das ações em vídeo, via internet, possibilitando o acesso e a distribuição em escala mundial. Além de assistir ao procedimento técnico para a modificação do seu corpo, o espectador

²⁷ <https://www.orlan.eu/>

²⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=EoX00dhVIEg>

assistia, também ao vivo, às ações da artista, como a leitura de textos, movimentos na sala cirúrgica etc.

Imagem 13 – Orlan em “Re-encarnação de Santa Orlan e Imagen(s)/Novas Imagen(s) (1991)



Fonte: Orlan (2019).

As relações de jogo nas ações do performer e sua relação com a tecnologia (neste caso, a câmera) estendem-se para outras abordagens neste momento histórico. O videoartista Bill Viola²⁹ observa a câmera como elemento mediador para revelação de um estado transcendental do humano, através de trucagens e de efeitos imbuídos nas potencialidades da câmera e de todo sistema tecnológico que involucra a ação dos corpos. No resultado de seus trabalhos, o artista leva o espectador para a observação da ação, por meio de um jogo de imagens, que maximizam a capacidade de observação de detalhes da ação pelo olho humano. Em entrevista à revista eletrônica *Art in America*³⁰, Viola afirma que:

A câmera é a personificação de um olho sempre aberto. Pode nos ensinar a ver profundamente, esta é a essência das práticas espirituais. Na minha mente, tecnologia é, em última instância, uma força espiritual e uma parte de nossos seres internos. (tradução minha)³¹

²⁹ <https://www.billviola.com/>

³⁰ Fonte: <https://www.artinamericamagazine.com/news-features/interviews/bill-viola-moca-north-miami/> (Entrevista realizada por Camille Hong Xin e publicada em 13 de fevereiro de 2013, acessado em: 29 de maio de 2019)

³¹ “The camera is the embodiment of an always-open eye. It can teach us how to see deeply, which is the essence of all spiritual practices. To my mind, technology is ultimately a spiritual force and a part of our inner beings.”

Influenciado pelas tradições do Zen Budismo, Islamismo e do misticismo Cristão, o artista sempre buscou o alcance do transcendental em seus trabalhos. Em *Reflecting Pool* (1977-79), levanta questionamentos sobre o reflexo do performer e a (des)configuração do corpo no espaço. Bill Viola sempre se interessou pelos elementos da natureza em confronto com o corpo humano e tal poética possibilitou o cruzamento com sua abordagem temática do transcendental. Observa-se, com ênfase, a abordagem do artista em *Martyrs (Earth, Air, Fire, Water)* (2014), exposto na Catedral de São Paulo, em Londres, no qual os performers Norman Scott, Sarah Steben, Darrow Igus e John Hay resgatam a figura de mártires na Igreja e os estados de tortura provocados pelos quatro elementos da natureza.

Por intermédio de suas obras em *slow motion*, a partir de 2010, o artista revela detalhes do humano através dos desdobramentos técnicos da imagem em alta resolução. Percebe-se, ao analisar os detalhes da imagem, das máscaras aos desenhos que os elementos realizam no vídeo, que o artista conduz o espectador para um estágio quase meditativo. Exemplos desses apontamentos podem ser observados em *Five Angels for the Millennium* (2001) e *The Draft* (2004) (Imagem 14 a e b), nos quais o artista apresenta o corpo submerso na água que, nos trabalhos de Viola, torna-se fluido eletrônico, modelado em pós-produção, no objetivo de promover novos processos de significações das relações do corpo do performer com a água em movimento retardado, por meio dos ângulos da câmera, projeto de luz, etc.

Em sua exposição *Visões do Tempo*, no Sesc São Paulo, em 2018³², sob a curadoria de Kira Perov, o artista apresenta inúmeros trabalhos, que retratam tanto cenas do cotidiano, quanto situações criadas em estúdio, nos quais expõe o tempo e sua manipulação através da imagem eletrônica. Segundo Christine Mello, o trabalho de Viola “é experimentado como vibração, como presença tátil, como uma duração intensiva que ativa o sujeito no espaço. Ele pulsa no encontro da obra com o espectador.”³³. A troca de informação do trabalho de Viola com o espectador engatilha uma série de sensações provocadas pelas relações do corpo, vídeo e espaço sensorial. Assim, em obras como *Nascimento Invertido* (2014), na qual, sob grandes telas, observamos um sistema de

³² https://www.sescsp.org.br/programacao/156321_BILL+VIOLA+VISOES+DO+TEMPO

³³ Citação retirada do texto publicado pela autora para a exposição “Bill Viola – Visões do tempo”, realizada em 2018.

inversão do tempo, a partir de líquidos, com cores e tonalidades diferentes (representando a essência da vida, como leite, sangue, água, etc.), que caem sobre o performer Norman Scott, a sensação que temos com o resultado é uma compreensão de ascensão dos fluidos.

Imagem 14 – Bill Viola – a) Frames das obras *Angels for the Millenium*” (2001) e b) “*The Draft*” (2004)



Fonte: Viola (2001).

Já *Quinteto dos Silenciosos* (2000) (imagem 15) apresenta cinco homens recebendo um estímulo que lhes provoca uma intensa reação emocional. A relação do tempo dilatado permite a apreensão dos detalhes das expressões até seu momento de exaustão, após a reação ao estímulo. A observação dos detalhes pela alteração do tempo também está presente na série *Quatro Mãos* (2001), na qual, através de um plano padronizado nas mãos dos performers Blake Viola, Kira Perov, Bill Viola e Lois Stark, pode-se ver um movimento minimalista dos corpos, que substitui o tempo determinado pela manipulação temporal da imagem, em pós-produção, pela desaceleração dos movimentos do performer durante a ação das gravações.

Imagem 15 – *Quinteto dos Silenciosos* (2000)



Fonte: 20 Minutes (2017).

O que torna o trabalho do Bill Viola importante para esta pesquisa é a observação da técnica e da potencialidade da câmera do sistema técnico, que passa a fazer parte do processo do artista. Quando se fala do sistema técnico e de sua manipulação, destaca-se também a capacidade que o sistema oferece para modificações dele mesmo, em um momento pós-evento de performance: a pós-produção. As infinitas possibilidades, que o sistema apresenta para manipulação da imagem em pós-produção, apresentam, em seus processos, inúmeras possibilidades de produção de ações de manipulação da câmera, assim como a capacidade de estender essas ações para um processo pós-evento, em manipulação digital computadorizada.

Sendo assim, no início do século XXI, presenciamos um cenário único, quando a tecnologia apresenta ao artista um material que permite relações baseadas no acontecimento da performance, tornando-se extensão, não somente dos processos de resignificação dessa ação, como também na possibilidade de expressão para além da ação da performance.

Essa análise relativamente nova do material da performance, empreendida por um florescente grupo de investigadores, deslocou esta forma de expressão artística das margens da história para o centro de um discurso intelectual mais amplo. (GOLDBERG, 2007, p. 281)

Na cena contemporânea da produção em videoarte no Brasil, diversos artistas despontaram nas ações performáticas para o vídeo. Segundo Sarzi-Ribeiro (2012, p.3), “O que se observa nas produções contemporâneas é que o vídeo passa a ser explorado de forma crítica com consciência da multiplicidade e dos desafios da linguagem.”. Dentre os que compõem esta geração, daremos destaque à artista Lia Chaia³⁴, pela sua variedade de técnicas e abertura à multiplicidade que o vídeo pode apresentar.

Partindo de uma relação crua e corporal com a câmera em *Desenho-corpo* (2002), a artista risca seu corpo com uma caneta esferográfica vermelha em performance, por 51 minutos, enquanto é tocada uma música instrumental de um órgão, executada em looping. A câmera retrata o corpo da performer em partes, seguindo sempre o percurso da caneta,

³⁴ <https://liachaia.com/>

como se estivesse observando em close a ação. Em alguns momentos, a câmera se aproxima e, em outros momentos, ela se afasta, estabelecendo um movimento em diálogo com os movimentos do corpo da performer. “O tom vermelho da caneta esferográfica tingiu de cor o corpo humano, que por sua vez permanece, durante todo o vídeo.” (GOLDBERG, 2007, p.4). Ocorre, então, uma ressignificação estética do seu corpo por meio da ação da performer, que toma o papel de enunciador por meio das ações que executa.

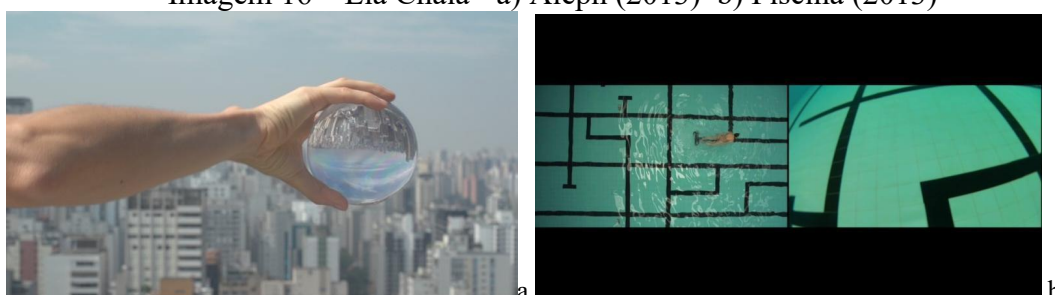
É interessante observar nos trabalhos de Lia Chaia, os cruzamentos que o corpo da performer realiza com a técnica, a potencialidade do vídeo e dos sistemas técnicos que a envolvem. Em *Desenho-Corpo*, o resultado não apresenta nenhum (senão irrisório) processo pós-filmagem. O trabalho concentra-se na ação de performance e na câmera observadora e registradora dos elementos da ação da performer. Em *Aleph* (2013) (Imagem 16a), outra obra de Chaia, observa-se uma câmera mais ativa, que participa do jogo da ação e promove algumas leituras, que se diferenciam da visão menos atuante no trabalho anteriormente citado.

Em *Aleph*, a câmera revela a imagem do braço da performer Fernanda Salles e toma o enquadramento enquanto parâmetro durante toda sua ação, manipulando uma bola de vidro que, por questões óticas, inverte a imagem de fundo da ação, a cidade de São Paulo. Neste trabalho, é interessante observar que, na relação de jogo que se estabelece entre a câmera e a performer, a câmera vai ajustando o objeto da ação no centro do quadro. Ao som de uma guitarra que transpassa a narrativa do vídeo, observa-se, em determinados momentos, um verdadeiro esforço da fotografia para manter a bola de vidro no centro da imagem. Seria talvez uma tentativa de colocar, como centro da obra, a impressão de uma cidade às avessas, como se a artista estivesse trazendo essa questão para o centro das discussões na obra. É importante observar que, no momento em que Lia Chaia confere a outro performer a ação de cena e se põe por trás da câmera, pode existir uma tentativa da artista de compartilhar suas referências de performatividade com as potencialidades da câmera, induzindo Fernanda Salles às relações do seu corpo com o sistema técnico.

Por último, é interessante apontar a experiência da artista em *Piscina* (2013) (Imagem 16b), tendo como base de análise as duas obras supracitadas, pois podemos considerar tal performance como um momento de simbiose das experiências, em relação

aos processos de efetivação da ação, apresentando o corpo enquanto elemento de ação, com o estudo das potencialidades da tecnologia e seus desdobramentos de significação por meio da construção da imagem em movimento. Neste trabalho, a artista revela, no primeiro segundo, a presença de uma montagem pós-filmagem, quando particiona a tela em duas partes: a tela do lado esquerdo compreende uma câmera aérea que delimita o raio de ação da artista, que nada em uma piscina com uma câmera acoplada à cabeça. A imagem capturada por essa câmera é revelada no lado esquerdo da tela, em sincronia de ações com a imagem do lado direito da tela.

Imagem 16 – Lia Chaia - a) Aleph (2013) b) Piscina (2013)



Fonte: Chaia (2019).

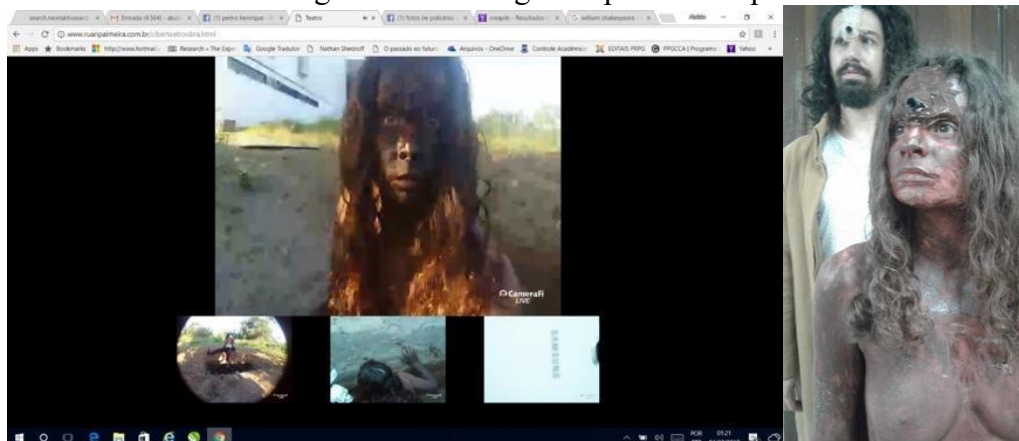
Nos últimos anos, os trabalhos em videoperformance são apresentados com base nas relações de parasitismo e retroalimentação dos dispositivos nos processos de significação. Essas relações são estabelecidas, muitas vezes, por acoplamento da câmera ao corpo do performer. Nesta tônica, o processo multidisciplinar do artista multimídia, Aluizio Guimarães, pode servir como exemplo de apropriação da câmera como elemento performático no ato da representação, uma conotação holística, onírica e transcendental do terceiro olho, na obra experimental *Ser e não ser* (2017) (Imagem 17), em uma paródia baseada no texto do Hamlet, de William Shakespeare.

Influenciado pelas práticas em *Ciberformance*³⁵, o artista-pesquisador se apropriou de câmeras de celular e, mediante ausência do público na ação cênica, optou pela prática do ciberteatro, através da atuação denominada, em sua pesquisa de dissertação, como “Ciborgues Ópticos Vampirizados”. As câmeras, implementadas na região do terceiro olho do crânio de Yorick e dos atores Naiara Misa e Bertrand Araujo,

³⁵ GOMES (in. GUIMARÃES, 2017) define ciberformance como “a performance que acontece ao vivo, na Internet, em plataformas, ambientes e mundos virtuais” (p.47) ou seja, a ação de performance que acontece no presente, porém, mediada pelos ambientes cibernéticos e pela virtualidade.

assumem um papel de estrutura acoplada ao corpo e detêm a mediação da ação, por meio do fluxo do vídeo que é transmitido via internet, através de um sistema de software produzido em HTML³⁶, CSS³⁷ e API³⁸, criado pelo próprio artista e sua equipe: *Personal Switch*.

Imagem 17 – Ciborgues Ópticos Vampirizados



Fonte: Acervo pessoal.

Em horário previamente definido, os internautas podiam acessar o *link* e, conseqüentemente, deparar-se com quatro telas no monitor, a serem selecionadas pelo espectador, para que a imagem maximizasse e protagonizasse a narrativa do espetáculo. Guimarães apresentou, através da apropriação da câmera subjetiva, uma possibilidade estética para provocar processos de imersão do ciberespectador, “seres que, em seus “organismos” foram “implantados” estes recursos videográficos, (...) para que destes, sejam formados elenco e plateia, ambos resultantes desta composição por nós denominada de Ciborgue Óptico Vampirizado.” (GUIMARÃES, 2017, p.97).

Neste trabalho, observa-se o vídeo enquanto suporte mediador da ação cênica e a câmera enquanto elemento que não substitui, mas apresenta um novo olhar da ação, colocando-se enquanto estrutura técnica autônoma, que também determina a performatividade da ação, uma vez que o acesso do público à obra se dá unicamente pelo acesso ao vídeo, transmitido em rede. Também é importante ressaltar a questão do direcionamento do olhar, já que o espectador tem a autonomia para escolher (via *Personal Switch*) qual câmera possui maior relevância em sua representatividade na construção da

³⁶ *Hypertext Markup Language*

³⁷ *Cascading Style Sheets*

³⁸ *Application Programming Interface*

narrativa, que é ditada pelo olhar do próprio espectador. Aqui, observamos uma edição do olhar da câmera, que é efetuada não em um evento pós-filmagens, mas ao vivo, durante a ação.

Tal dinâmica, apresentada pelo artista-pesquisador, permite a esta pesquisa detectar uma nova poética, partindo das multiplicidades, que a tecnologia pode apresentar, e das novas possibilidades de construção da narrativa por meio das ações dos corpos e das apresentações, que esses corpos agora virtualizados desencadeiam no cognitivo do espectador, possibilitando a construção do olhar cênico a partir do espectador, sem que a ação por si seja modificada.

Apesar da obra apresentar uma relação dos atores com o vídeo e com a tecnologia, enquanto suporte para novas abordagens no teatro, faz-se importante compreender as dinâmicas dos processos apresentadas pelo artista, no que concerne às relações com a câmera, o sistema técnico e os graus de performatividade. Essas relações podem apresentar para uma nova abordagem das narrativas e dos discursos projetados pelo artista, mas estruturados sob a visão de cada ciberespectador que presenciou a ação.

Por fim, um ponto de convergência observado entre esta pesquisa e a dissertação de Aluizio Guimarães é o caráter efêmero da ação cênica, que se aproxima do universo da *performance art*, uma vez que os arquivos em vídeo capturados pelas câmeras são apagados ao fim da apresentação, cabendo ao imaginário, aos registros textuais e às fotografias atuarem como estruturas remanescentes da ação, recursos de manutenção da memória da obra. Assim como as ações dos performers em estúdio eram presenciadas unicamente pela câmera, o artista abre as possibilidades de vivência da ação performática ao vivo, com a mediação do vídeo unicamente, abrangendo um maior número de indivíduos presenciando a ação, que antes era apreendida unicamente pelo objeto técnico em ambiente de estúdio.

2.4 Considerações do capítulo

A contextualização histórica apresentada neste capítulo torna possível expor algumas impressões sobre a presença do performer e sua relação com o objeto técnico. As performances de Loïe Fuller apresentam a tecnologia como parte constituinte da construção da ação, sendo a imagem em movimento projetada, um elemento intrínseco da informação e participante da ação. A mutabilidade do corpo por meio da virtualidade, posta em experimento no início do século XX, foi rapidamente influenciada pelos ideais futuristas e sua exaltação da máquina. O “*The Futurist Synthetic Theatre*” (1915) é um bom exemplo da tentativa de se estabelecer novas bases estéticas para as artes da performance, quando apresenta sua relação com a tecnologia. Essa relação pode apresentar-se por imagens em movimento projetadas nas cenas dos espetáculos, bem como pela dinâmica da máquina enquanto material de trabalho para ações do corpo biológico, através dos movimentos calculados.

A câmera cinematográfica e o filme projetado são observados enquanto material de apreensão do sensível e instrumento produtor de imagens virtualizadas, que ganham materialidade em sua relação com o performer na ação cênica. A exaltação da máquina e sua apreensão dos recursos de performatividade do corpo abrem os caminhos para observar o performer, que se apropria das estruturas tecnológicas como extensão do homem e como prática da utilização, como Eisenstein e a elocução da imagem provocadora de emoção. Todo esse contexto de debate vai levantar, nos artistas da performance, a curiosidade em descobrir a potencialidade introjetada na relação da imagem em movimento em trocas de fluxos com o corpo biológico.

É apresentada também a participação da câmera e sua forma particular de observar o mundo, com um determinado grau de autonomia nos processos de produção do simbólico e de atuação no mundo, conforme elabora Vertov.

Um momento histórico de convergência das novas tecnologias e as novas propostas de ação do corpo na arte é marcada pela instituição da *Performance Art* que surgia nas décadas de 1950-1960, com a *Body Art* e os *Happenings*. Observa-se o rompimento com a linearidade das narrativas e a atenção para o processo enquanto obra.

As tecnologias, que se encontravam em ascensão em momento pós-guerra, começam a fazer parte dos processos de produção dos artistas. As câmeras portáteis vão promover o surgimento de alguns grupos de artistas (como o Grupo Fluxus), abordando sua relação restrita com a imagem virtualizada e projetada para as práticas/trocas no processo de produção da imagem virtual e das mídias, que apresentavam essa imagem virtual ao mundo. No caso desta pesquisa de dissertação, o artista-pesquisador é portador de aparatos tecnológicos e, com esses recursos, vai adentrar em um contexto experimentalista, no qual uma das intenções no processo seria descobrir as formas de atuação, bem como a tentativa de compreensão das construções da linguagem, das bordas e limitações que o objeto técnico possuiria. Destarte, nas ações em estúdio, onde o performer e a câmera se descobrem enquanto sujeitos enunciadorees, os corpos virtuais apresentam um grau de performatividade expressiva enquanto desdobramentos de uma ação de performance.

Com o advento da cibernética e a instituição do ciberespaço, os fluxos de informações promoveram um caráter de multiplicidade espacial e infinitas possibilidades de atuação do performer para com a tecnologia e o meio que o veicula. A tecnologia neste momento é parte constituinte da informação, incorporando graus de autonomia de participação. Através da figura do *Cyborg*, surge o indivíduo híbrido constituído para a ação de performance. Neste caso, existe uma apreensão das potencialidades da máquina por parte do performer, observando os graus de performatividade do corpo em simbiose com as faculdades do corpo maquínico. Assim, observa-se um indivíduo cujas potencialidades da máquina e a capacidade criativa do performer configuraram um ser com competências e estados de performatividade particulares, em que as partes se retroalimentam.

O corpo tecnológico de Don Ihde (in. DIXON, 2007) toma consistência quando se observa a presença de um corpo virtual, enquanto simbiose do biológico com o sócio-cultural, abrigado no espaço virtual. O videoartista e o performer abrem-se às multiplicidades de exploração do corpo virtualizado, saem da clausura e mostram sua intimidade por meio do seu duplo virtual em um processo de hibridização, que permite uma abertura ao experimento, ao jogo e aos processos de reconfiguração de estado do seu próprio corpo biológico, reestruturando seu sistema e suas sensibilidades.

Observam-se as multiplicidades que impelem o artista a uma verdadeira imersão no ambiente interdisciplinar, como observado neste resumido prospecto, que usa a tecnologia como parte do processo artístico e, com isso, os códigos se desdobram em relações com o performer, transitando das manipulações da imagem virtual, às relações das estruturas complexas dotadas de inteligência artificial, que têm uma participação efetiva para a compreensão das estéticas do virtual e seus cruzamentos com os processos de criação do corpo biológico. Sendo assim, abre-se um debate sobre a forma como essas tecnologias se apresentam no campo das artes, os graus de autonomia que apresentam. As tecnologias nas poéticas abrem possibilidades que serão exploradas nos próximos capítulos desta pesquisa, observando os conceitos de autonomia relacional e as possibilidades de afetamentos e reconfigurações do humano, partindo de um lugar próprio de atuação no processo de criação do artista.

Sendo assim, observa-se as relações que o artista-performer estabelece com a máquina implicam em profundas transformações dos agentes, seja através de uma ação física, como no caso exposto neste capítulo sobre a artista Orlan, seja pelos sistemas de manipulação digital observados em vários exemplos, podendo-se enfatizar as ações de Viola, com a apreensão das ações e processos de manipulação pós-filmagem.

Observando esse panorama histórico e tentando compreender essas relações, será abordado nos próximos capítulos (através dos postulados teóricos e, cruzando estes com explorações estético filosóficas realizadas durante o processo de pesquisa) impressões estético-filosóficas das possibilidades das ações entre o performer e os recursos tecnológicos se configuram na atualidade, quais os impactos destes espaços físicos, virtuais e simbólicos, que se encontram entre os agentes em ação de performance, durante o processo de produção de trabalhos em videoperformance.

3. CORPOS, AGENCIAMENTOS E AÇÃO PERFORMÁTICA

Mediante a contextualização histórica do capítulo anterior, foi possível compreender as diversas naturezas de relações que, desde seu surgimento no final do século XIX, o performer estabelece com a câmera e a imagem em movimento. A ação performática, no videoperformance, pode apresentar uma série de fenômenos povoados por expressões de rupturas dos próprios conceitos. A presença dos próprios agentes na ação, com seus graus de autonomia, passa por processos de individuação e transdução, na qual a natureza e a expressão dos corpos se transformam.

Agenciamentos acontecem durante o processo de criação de um videoperformance, que podem se manifestar através de uma relação de jogo entre o performer e a câmera. Interno ao jogo, o agenciamento ocorre quando há uma certa relação de horizontalidade, que apresenta aos agentes novas percepções dessas linhas de força, manifestando um rompimento nas estruturas atuais dos corpos e o descobrimento de novas potencialidades de cada agente. Essa emergência de novas potencialidades e novas linhas de expressividade dos corpos torna-se desdobramento proveniente dos graus de instabilidade, encontrados na margem de indeterminação dos corpos. Segundo Simondon:

O verdadeiro aperfeiçoamento das máquinas, aquele do qual se pode dizer que eleva o grau de tecnicidade da máquina, corresponde não a um aumento do automatismo, mas, pelo contrário, ao fato de que o funcionamento de uma máquina preserve uma certa margem de indeterminação. É esta margem que permite a máquina ser sensível a uma informação exterior (...) através desta margem de indeterminação, e não pelos automatismos, as máquinas podem ser agrupadas em conjuntos coerentes, trocar informações umas com as outras por meio de um coordenador que é o intérprete humano. (1958, p.34, tradução minha)³⁹

Simondon (1958) apresenta um esquema de individuação, no qual as máquinas podem passar por processos de aperfeiçoamento, que são diretamente proporcionais à

³⁹ *“El verdadero perfeccionamiento de las máquinas, aquel del cual se puede decir que eleva el grado de tecnicidad, corresponde no a un acrecentamiento del automatismo, sino, por el contrario, al hecho de que el funcionamiento de una máquina preserve un cierto margen de indeterminación. Es este margen lo que permite a la máquina ser sensible a una información exterior (...) a través de este margen de indeterminación, y no por los automatismos, las máquinas pueden ser agrupadas en conjuntos coherentes, intercambiar información unas con otras por medio de un coordinador, que es el intérprete humano”*

margem de indeterminação que elas possuem, observando a abertura que tal margem pode oferecer para a elaboração de novos processos. Assim como o corpo maquínico, o corpo performer encontra-se inserido neste sistema/conjunto técnico, no qual sua estrutura organizacional e suas margens de indeterminação fazem parte do processo de intercâmbio de informações, de ações de complementaridade. A ação do performer está sendo absorvida, processada, interpretada e devolvida ao meio através de um processo de elaboração de forma e conteúdo, que dialogue com o sistema técnico presente na ação performática.

Nesta pesquisa, o estudo do agenciamento de corpos, conforme a proposta de Simondon (1958), foi operada de modo prático-teórico, com a realização simultânea de um videoperformance intitulado *Relações Intercorporais* (2018, 37min.). O trabalho foi realizado durante os dias que se seguiram após 14 de março de 2018, quando ocorreu o assassinato de Marielle Franco da Silva, socióloga, política, feminista e, até então, vereadora do estado do Rio de Janeiro. Este trabalho foi idealizado no contexto político-social de 2018, que também afetou e direcionou o experimento em seu processo de criação.

O videoperformance se passa em um espaço, onde se propõe observar as relações de jogo entre o performer e a câmera em ação performática, e apresenta resultados audiovisuais dos choques de relações entre esses corpos, com objetivo de experimentar as potencialidades autônomas do corpo câmera e sua influência no corpo e nas ações do performer. Assim, *Relações Intercorporais* é uma exploração estético-filosófica, obtida como base de ação às relações de poder entre os corpos. O performer e a câmera atuam em ações que se retroalimentam e são enfatizadas ou passam por um processo de transformação.

Desta forma, caracteriza-se a ação desta videoperformance como uma série de ações que acontecem de forma cíclica e mediante as questões de instabilidade dos corpos apresentados. Em *Relações Intercorporais*, a câmera delimita questões da ação, como enquadramento e ajustes automáticos da imagem, e o performer se projeta nesta realidade, baseado nas possibilidades de presença do seu corpo no espaço de performance.

Observamos, nessa exploração estético-filosófica, as premissas indicadas por Gilbert Simondon. O videoperformance emprega uma ação de performance, na qual um sistema é estabelecido e composto por um conjunto técnico, em relação direta com um conjunto orgânico composto pelo performer. As relações estabelecidas buscam criar um sistema mais horizontal, no qual as estruturas de saber e poder são observadas como intensidades presentes e determinantes no processo criativo. A câmera toma um lugar de agente ativo no processo de estruturação a obra, assim como o performer passa por processos de busca por uma situação semelhante ao processo de individuação proposto por Simondon (1958).

(...) individuar quer dizer clarificar a operação através da qual os indivíduos “nascem das mediações [...] entre duas ordens de grandeza heterogênea, uma ordem de realidade superior, estruturante do indivíduo, e uma ordem de realidade inferior, estruturada pelo indivíduo (NEVES, 2006, p.43)

Sendo assim, este capítulo aponta uma série de postulados teóricos, seguido de um detalhamento de *Relações Intercorporais*. Esse método de exploração artística apresenta um caminho para o estabelecimento de um espaço e uma dinâmica de ação, em que a natureza dos corpos, com suas potencialidades e seus graus de indeterminação, é apresentada enquanto corpo autônomo e colocada em confronto mediante ação de jogo que promove os agenciamentos, os quais serão analisados e colocados em questão nos próximos capítulos, como uma tentativa de compreender os desdobramentos que tais relações podem apresentar.

3.1 Autonomia, Agência e os objetos técnicos

O termo autonomia carrega consigo a ideia de que o humano tem o poder de dar a si a própria lei. A etimologia da palavra vem de autós (por si mesmo) e nomos (lei). A autonomia, definida por Kant em *Fundamentação Metafísica dos Costumes*, de 1785, era uma autodeterminação, não condicionada por uma inclinação sensível, como o desejo, e sim uma vontade que cumpre o dever. A autonomia de Kant está em contraposição à heteronomia, que é o cumprimento de um dever com o objetivo de agradar, de obter recompensas ou de evitar castigos. Para Kant, tanto a heteronomia quanto a autonomia são princípios que emanam do indivíduo humano, subordinado a uma condição de existência.

O conceito de autonomia, na modernidade, ainda é muitas vezes reafirmado a partir do que foi dito por Kant, mas existem manifestações mais antigas dentro do pensamento filosófico. Para Platão, a autonomia relaciona-se à suficiência, é citada como independência econômica e política das polis. Sendo assim, em Platão, a autonomia não possui uma relação tão estreita com a moral, apesar da autonomia ser uma relação de autodomínio da alma e que pode contribuir para o desenvolvimento da moral. Tanto em Kant como em Platão, a autonomia pode ser interpretada como uma faculdade especificamente humana para dominar a si mesmo, é fazer com que a parte superior da alma controle a inferior, ou seja, fazer com que a razão controle os desejos.

A partir do pensamento de Kant podemos afirmar que tudo que há na natureza se conforma com suas leis, exceto o homem. Isso porque o homem, na condição de ser racional, conforma-se às leis universais que ele próprio fórmula. Por isso os seres racionais são autônomos e têm uma dignidade particular, se destacam da natureza por serem livres e autodeterminantes. (Zatti, 2007, p. 25).

Segundo Kant, a condição natural e a submissão ao corpo são forças contrárias a autonomia que sugere liberdade moral de ação, o que geralmente não é relacionado a objetos tecnológicos, porque assim seriam dependentes da ação e design humano para se falar em autonomia. Contudo, há outros modos de se pensar a questão da autonomia, modos aos quais podemos ampliar a noção do conceito. Um dos modos é a autonomia condicionada ao ambiente, que é uma discussão filosófica recorrente, principalmente, no feminismo e na concepção de agência de Michael Foucault – agente como todo aquele que produz acontecimentos, potenciais portadores de agência. Segundo Mackenzie e Steljar (2000), o conceito de autonomia é caro e visto com suspeita para a questão feminista, uma vez que a noção de autonomia é fundamentalmente individualista e racionalista.

O termo 'autonomia relacional', como é compreendido por nós, não se refere a um único conceito de autonomia, mas um termo que cobre outros termos, e designa um conjunto de perspectivas relacionadas. Essas perspectivas dividem uma mesma convicção, de que pessoas contidas em sociedades e agentes são formados dentro dessas relações sociais e definidas por um complexo de intersecções sociais determinantes como raça, classe, gênero e etnia. (Mackenzie e Steljar, 2000, p. 4).

Uma das críticas importantes feitas à noção de autonomia foi levantada por Lorraine Code, ela afirma que o conceito foi desenvolvido na construção de um caráter simbólico do homem, enquanto gênero masculino. O que acaba criando a ideia de que somente humanos são capazes de um viver vidas autossuficientes, isoladas e independentes, e que o grande objetivo da vida é a realização dessa autossuficiência e de sua individualidade.

Um ponto importante para essa pesquisa é, que na crítica de Code, a autonomia definida em Kant cria margem para a interpretação dos agentes como barreiras atômicas de direitos, uma concepção em que a diversidade e complexidade dos agentes é reduzida a um único significado. Além disso, Code também sugere que valores, práticas sociais, relações e comunidades, que são baseadas em cooperação e interdependência, podem ser interpretadas como ameaças, ou, pelo menos, comprometem a autonomia. Code então desenvolve o conceito de *second person*, o qual afirma que as pessoas se tornam pessoas enquanto se relacionando com outros agentes.

Portanto, é no feminismo que a discussão sobre a autonomia pede uma explicação mais refinada e detalhada do que viria a ser esse agente autônomo. A agência deveria, então, ser analisada sob os contextos sociais e históricos em que está envolvida, levando em consideração seres emocionais, corporais, desejosos, criativos e sentimentais, tanto quanto os racionais. O conceito de *autonomia relacional*, criado no movimento feminista, englobaria esse modelo de agente, fisicamente e socialmente diferenciado uns dos outros, portanto, integração, identidades, reflexão crítica e auto realização são partes do ser autônomo.

O que esta pesquisa questiona é a autonomia como vontade e livre arbítrio, pois assim definida, exclui os objetos tecnológicos. A autonomia relacional reforça, principalmente, a condição social e corporal desse agente e, nesse sentido, contribui diretamente para a noção de agente autônomo, enquanto dependente de suas relações com o meio. Contudo, é na autonomia descrita por Simondon (1958), que se chega à concepção de que o objeto técnico pode, dentro de um conjunto de relações mais amplas, manter a “capacidade de efetuar vários relacionamentos livres sem destruir a autonomia de sub-unidades individualizadas” (SIMONODON, 1958, p. 71). Segundo Simondon (1958), a relação possível do objeto técnico é com seu próprio modo de ser, no instante

que esse objeto se concretiza, efetua-se, sua forma não é imposta de fora, é pura matéria, existir recria a matéria em sua diversidade de elementos presentes e disparidade de campos funcionais. Ele define que o "regime" de transferência de energia entre o objeto técnico e seu ambiente somente ocorre através de uma fronteira, em virtude da qual o objeto técnico assume a autonomia. Mesmo quando Simondon (1958) afirma que o objeto técnico tem apenas margem de autonomia funcional, permitindo-lhe manter-se homeo-estatisticamente, ele afirma também que, no momento que ele chama de mentalidade - a tecnicidade do objeto técnico -, ela é sempre imanente a uma materialidade eminente da própria forma.

Sendo assim, ao existir e a manter-se enquanto indivíduo dentro de uma relação de troca, o objeto adquire essa autonomia exposta por Simondon (1958). Pode-se, então, concluir que, se o objeto técnico constitui um indivíduo em relação com um meio, ele, ao participar da relação, encontra-se no mesmo nível de autonomia relacional descrita por Mackenzie e Steljar (2000), é um corpo em uma relação, em toda a sua diversidade em relação aos outros corpos.

3.2 A ação performática e agenciamentos

À medida que esta pesquisa opta por instituir as bases de relação entre o homem e o objeto técnico, balizadas pelos princípios de autonomia de Simondon e da autonomia relacional de Mackenzie e Steljar, faz-se necessário compreender como se institui as trocas entre performer e a câmera, quando o meio possui um delineamento pautado na ação de performance.

É importante levantar, nesse momento da pesquisa, quais as possibilidades que o espaço de performance vai apresentar, quando um conjunto técnico é colocado em confronto com o performer. Segundo Phelan, na ação de performance:

Atos não se repetem. Performance é viva somente no presente. Não pode ser conservada, gravada documentada, do contrário, isso será outra coisa. A documentação da Performance através da fotografia ou vídeos é somente um estímulo para a memória, um encorajamento da memória para tornar-se presente. Performance implica o real através da presença física do corpo. (PHELAN apud MELIM, 2008, p.37)

A performance⁴⁰ caracteriza-se pelo grau de atualização do corpo no espaço, restringindo-se ao patamar das artes visuais e do corpo. Melim apresenta a possibilidade de pensar na performance enquanto acontecimento de ações, mediante presença física do corpo do performer. Sob este ponto de vista, a câmera que, nas décadas de 1960 à 1980, apresenta suas potencialidades *a priori* enquanto registro de memória da ação de performance, produz algo que se afasta da performance, pois, como exposto no capítulo anterior, alguns artistas optam pela não apresentação da ação presente do corpo humano e sua relação com o público e sim por um processo de elaboração marcado pela imagem virtualizada do vídeo e a ação de performance, instituída durante o processo de registro da câmera. Contudo, o videoperformance é mediado por um conjunto técnico, que participa ativamente dos processos de significação da ação performática. Esse conjunto possui um posicionamento de agente ativo na ação.

Melim (2008) apresenta Bruce Nauman e sua relação com o vídeo sob um aspecto particular na ação de performance, na qual o corpo tecnológico se torna parte do processo de produção de significação: “Para Bruce Nauman, as ações para vídeo passam a ser consideradas como extensões de sua escultura.” (MELIM, 2008, p.51). Desta forma, a câmera se torna um corpo integrante da ação performática, observando suas potencialidades enquanto objeto técnico e promovendo relações nos processos de estruturação do corpo. Na medida em que a câmera começa a estabelecer uma ação participativa na performance, é possível encontrar novos processos de troca entre os corpos, as conexões se estendem, tomam outra natureza e novos fluxos se apresentam.

Deleuze (2005) aponta para a relação de ações entre os agentes, que interagem de uma forma desordenada, aberta às multiplicidades de interações de fluxos. Para o autor, “um agenciamento em sua multiplicidade trabalha forçosamente, ao mesmo tempo, sobre fluxos semióticos, fluxos materiais e fluxos sociais” (DELEUZE, 2005, p.33). As conexões se deslocam em uma estrutura próxima à raiz de uma planta e o enraizamento se dá partindo de uma estrutura mestre, a raiz pivotante, para um sistema de múltiplas

⁴⁰ Nesta pesquisa, fundamentam as bases estruturais da Performance, a idéia de obra de arte enquanto ato transgressor e a exploração do espaço (GLUSBERG, 1987), a fuga do processo de representação, a multidisciplinaridade aliada à ação e ao movimento, além de uma relação de rito com o público, bem como, o processo de *collage* (COHEN, 2013) e a experimentação do corpo em relação com o meio e com a vida (KAPROW *apud* SCHECHNER, 2006).

conexões que, por sua vez, são processos de outros agenciamentos e outras multiplicidades.

Destarte, Neves (2006, p.110) estipula duas características próprias do agenciamento, a primeira consiste na “descodificação dos meios que lhes permitem delimitar um território”. Essa característica será melhor abordada no próximo capítulo, quando serão apresentadas as possibilidades de processos de desterritorialização e reterritorialização dos agentes. Neste capítulo, procura-se compreender a ação particularmente dos agentes e suas relações em ação performática, que podem ser melhor compreendidas elucidando-se a segunda característica dos agenciamentos: as relações entre conteúdo e expressão em uma dupla articulação.

Os agenciamentos constituem-se numa dupla articulação em que as expressões originam signos e os conteúdos estão na base das ações (...) um co-funcionamento de individuantes que podem ser animais humanos, animais não-humanos, plantas, lanças, martelos, computadores. Todos agregando-se num co-funcionamento de suas partes heterogêneas (NEVES, 2006, p.111)

Desta forma, as relações do performer com o objeto técnico consistem em uma intenção de processos que passam pela compreensão dos cruzamentos do coletivo, em que o indivíduo, portador de suas potencialidades, encontra na natureza das partes um princípio de heterogeneidade. Esse princípio é capaz de promover mutações nas suas partes constituintes, através de uma dupla articulação, na qual as expressões originam signos e as ações originam conteúdo. O fluxo de forças que se apresenta entre o corpo-performer e o corpo-câmera estabelece processos transdutivos e processos de individuação, que vão encontrar no ato seu próprio meio.

Simondon coloca como princípio que *dizer* a individuação, isto é, *conhecê-la* como um *eu* que se dirige a um *nós*, é *individuá-la*, por outras palavras, *continuá-la*, e, nisso, *alterá-la*, *fazer-devir*, *trans-formar*. [...] E tudo isso significa que o meu propósito será político e nesse sentido *não cognitivo*, mas mais *performativo* (Stiegler, apud. Neves, p. 56)

Existe uma natureza política nas relações entre performer e câmera. O pensamento do indivíduo e sua inserção no coletivo tornam-se premissa para a efetivação dos agenciamentos que, segundo Stiegler, dá-se sob uma ação que tem natureza performativa. Deleuze (1966) apresenta uma condição prévia para os processos de individuação em “Gilbert Simondon, o indivíduo e sua gênese físico-biológica”, essa condição seria a

presença de uma sistema metaestável que se caracteriza pela “(...) existência de uma ‘disparação’, ao menos de duas ordens de grandeza, de duas escalas de realidade díspares, entre as quais não existe comunicação interativa. Ele implica, portanto, uma *diferença* fundamental, como um estado de dissimetria” (DELEUZE, 1966, p.2). Desta forma, pode-se compreender as ações performativas como sustentáculo para os processos de individuação, em que a ação e o contato dos corpos apresentam um ambiente de metaestabilidade e as partes heterogêneas se relacionam, apreendendo aspectos que antes não eram constituintes dos indivíduos.

A diferença, como aspecto intrínseco das relações das partes heterogêneas, abre uma janela para a compreensão dos processos de individuação, enquanto resolução para um sistema que se estabelece no processo criativo e performativo – entre o performer e a câmera. Deleuze (1966, p.5) afirma que estas resoluções são efetivadas por meio de *ressonância interna e informação*, na qual “esta, por sua vez, estabelece uma comunicação entre dois níveis díspares, um definido por uma *forma* já contida no receptor, o outro definido pelo sinal trazido do exterior.”.

Sendo assim, observamos que o performer e a câmera, imbuídos de seus graus de autonomia e de suas formas de expressão, são colocados em ação de performance, em que as partes heterogêneas entram em co-funcionamento mediante todos os tipos de fluxos, promovendo respectivamente, segundo Deleuze (apud. NEVES, 2006), *agenciamentos maquínicos* que atuam mediante um *sistema semiótico*, por intermédio de formas de expressão, e os *agenciamentos de enunciação*, atuando através de um *sistema pragmático* por meio das formas de conteúdo.

E entre os dois, entre conteúdo e expressão, estabelece-se uma nova relação (...): os enunciados ou as expressões expressam *transformações incorporais* que, como tais (...) “se atribuem” aos corpos e aos conteúdos.(DELEUZE apud. NEVES, 2006, p.110)

As implicações das trocas dos materiais de expressão e conteúdo presentes nos corpos do performer e da câmara, observando suas potencialidades e seus aspectos de heterogeneidade e diferença, quando postos em ação de performance, passam por transformações nas suas possibilidades de manifestação e afetam a individualidade de cada agente, que se modifica na presença do outro por um processo de autorregulação

interna. A concepção do corpo do artista passa, então, por processos de regulação, observando a sua capacidade de expressão na ação e nos desdobramentos que ele pode apresentar, quando em contato com a câmera, gerando uma representação de um corpo virtualizado, desconstruído e metamorfoseado. A câmera constituída por um sistema técnico e organizado também passa por processos de regulação, que se manifesta por meio de fenômenos de hipertelia⁴¹, no qual seu sistema, segundo Simondon (2007), pode se adaptar pelas condições materiais e humanas de produção, descortinando novas aplicações e formas de atuação do objeto técnico no mundo.

Assim, os agenciamentos permitem processos de individuação, que transpassam as qualidades cognitivas e de apresentação de signos e conteúdo, compreendendo transformações através dos processos de autorregulação interna, mas apresentam também transformações nos corpos em proporções físico-biológicas, definidas por Simondon como processos de transdução.

A transdução não se aplica linearmente quando estamos perante individuações, ao nível psíquico e coletivo, visto que as transduções aparecem de uma forma diferenciada em outros estratos - físico e biológico (NEVES, 2006, p.52)

Dessa maneira, apontam-se caminhos para os processos múltiplos de individuação, que ocorrem entre o performer e a câmera na ação performática. Os processos de individuação podem acontecer sobre o ponto de vista holístico, atentando para os processos psíquicos e de relações coletivas (através dos processos criativos, das noções de fluxos internos e externos, por exemplo), bem como acontecem mediante processos transdutivos, de natureza físico-biológica, uma vez que o corpo passa por transformações estruturais e a câmera também, enquanto estrutura mediadora e re-significadora da ação performática. Observam-se, nos processos transdutivos, relações de fluxo, os quais, segundo Neves (2006), podem ser compreendidos através dos agenciamentos estabelecidos em nível social, articulando humanos com não-humanos nas dimensões expressivas, que criam camadas de signos linguísticos misturados com outros signos.

⁴¹ A hipertelia pode ser “uma adaptação fina às condições definidas, sem fracionamento do objeto técnico e sem perda de autonomia [...] [ou] um fracionamento do objeto técnico, como no caso da divisão de um ser primitivo único em rebocador e rebocado. [...] um caso misto de hipertelia corresponde à uma adaptação ao meio de tal forma que o objeto necessita de um certo tipo de meio para poder funcionar convenientemente, porque ele está energeticamente acoplado ao meio.” (Simondon, 1989, p.51)

Portanto, observa-se que, na ação de performance, os corpos presentes deslocam-se para um lugar de agenciamentos relacionais, maquinais. Através deles, tanto o agente-performer como o agente-câmera sofrem processos de individuação, que reverberam na produção de expressões e de conteúdos próprios das relações de hibridismo presentes no espaço performático. O objeto técnico apresenta-se enquanto agente das ações e elemento efetivador de transformações no processo de mediação entre o performer e seu corpo real e virtual, alterando as naturezas dos agentes e possibilitando a observação de novas configurações dos corpos em ação.

3.3 A relação dos corpos – Modelo Rizoma e a Relação de Jogo

Estabeleceu-se, no tópico anterior, um levantamento sobre as relações entre o performer e a câmera em suas particularidades na ação de performance. Foi apresentado um encadeamento de transformações tanto do corpo-performer quanto do corpo-câmera, observando seus processamentos particulares de agenciamentos, individuações e transduções. Ciente do contexto estabelecido, é importante compreender as naturezas dessas relações, quando se trata das relações de poder e de atuação direta das forças, que se retroalimentam e se reconfiguram na ação de performance.

Os agenciamentos se tornam complexos na medida em que suas conexões se multiplicam. A relação da máquina com o homem abriu um contexto de novas relações na atualidade e Deleuze (1995) nos apresenta os agenciamentos ambientados em uma atmosfera de multiplicidades, em que as conexões se estabelecem de uma forma desordenada e descontínua. Os afetamentos acontecem, não somente por meio de signos, mas também através das atuações dos corpos que se colidem e apresentam novas fronteiras aos territórios, que, por sua vez, compõem uma estrutura desenvolvida por Deleuze e Guattari através do modelo *Rizoma*.

Diferentemente das árvores ou de suas raízes, o rizoma conecta um ponto qualquer com outro ponto qualquer e cada um de seus traços não remete necessariamente a traços da mesma natureza; ele põe em jogo regimes de signos muito diferentes, inclusive estados de não-signo (DELEUZE, 1995, p.31)

Desta forma, Deleuze (1995) intenciona apresentar um modelo que permita a compreensão dos afetamentos, cujas dinâmicas de troca colidem com os sistemas binários e com as relações unilaterais, semelhantes às conexões radiculares das árvores da raiz pivotante, na qual existe um sistema hierárquico de fluxos e de composição das estruturas. Diferentemente das raízes pivotantes, o *rizoma* é desordenado, sem início nem fim, “não começa nem conclui, ele se encontra no meio, entre as coisas, *intermezzo*” (DELEUZE, 1995, p.36). O afetamento, neste caso, dá-se no entre, onde as relações de forças são desconstruídas, descentralizadas e abertas para conexões com outras naturezas. Elas podem se identificar por expressões e conteúdos similares, assim como estabelecem agenciamentos com as partes heterogêneas, díspares:

o rizoma é um sistema a-centrado não hierárquico e não significativo, sem General, sem memória organizadora ou autômato central, unicamente definido por uma circulação de estados. (DELEUZE, 1995, p.32)

À medida que esta pesquisa aponta os afetamentos das partes mediante ação performática, pretende-se também entender como as dinâmicas se efetuam e como os meios e as relações entre as partes se comportam nos agenciamentos. No momento em que encontramos, neste ambiente rizomático, um modelo/meio propício para as múltiplas conexões é que a câmera e o performer podem se situar. Nos agenciamentos relacionais, as posições hierárquicas são desconstruídas e os vetores de força deixam de existir enquanto relação unilateral. A câmera sai do seu estado de autômato para seu estado autônomo e provoca fissuras, que também afetam e modificam a estrutura do agente-performer, aproximando-se de uma situação de horizontalidade nos processos de produção e afetamento.

No tocante aos graus de relações do performer com a câmera e suas tendências de horizontalização das percepções e das ações, Policarpo (2016) debate a Fenomenologia Alienígena de Bogost enquanto metodologia, na qual “(...) humanos e não-humanos ocupam o mesmo grau de atenção, e passam a se definir enquanto entidades complexas” (p.99). Desta forma, as atuações de ambos, no espaço performático, ganham uma certa planaridade em função das ações, de suas possíveis repercussões e afetamentos.

Segundo Policarpo (2016), a Fenomenologia Alienígena de Bogost contrapõe a fenomenologia tradicional, que observa a nossa experiência mediante o mundo. Para

Bogost, interessa a ideia de investigar a experiência de entidades não-humanas com o mundo, visando “explorar o conjunto de práticas não centradas na percepção humana, mas que, de acordo com seus estudos, prezam por uma auto expressão de objetos em uma ontologia própria” (POLICARPO, 2016, p.98), pois existem interações realizadas pelo não-humano que são impossíveis de perceber ao homem, portanto, as práticas não-humanas, em seus graus de autonomia, apresentam uma consistência própria e ocupam seu lugar no mundo como os humanos, em suas individualidades e seus sistemas de existência.

A metodologia de Bogost se alia aos postulados deleuzianos, quando tratamos das relações e atenções que os agentes devem apresentar mediante o processo artístico. As poéticas tecnológicas propiciam um ambiente de multiplicidade, no qual as partes são observadas como agentes, com processos de ressonância interna, que entram em contato com o externo sob suas próprias leis e aberto às trocas com outras forças. Essa relação mútua, na qual a percepção humana está intrinsecamente ligada com a percepção do objeto técnico, oferece ao processo uma multiplicidade de forças e interações que são próprias dessas poéticas.

Há cada vez menor pertinência em encarar os produtos e processos estéticos contemporâneos como individualmente motivados, como manifestações de estilo de um gênio singular, do que como trabalho em equipe, socialmente motivado, em que o resultado não pode consistir em outra coisa que um jogo de tensões, uma operação dialógica de que participam os mais variados agentes e fatores. (MACHADO, 1993, p. 197).

Mediante esse modelo de relações entre humanos e não-humanos na contemporaneidade e, ao mesmo tempo, transportando as discussões para o campo da autonomia relacional e das poéticas tecnológicas, observamos uma quebra de paradigma nas estruturas de força e saber, constituintes das conexões entre câmera e performer em videoperformance. Pensar nas forças de atuação dos corpos, dentro desta discussão, seria pensar em um jogo de tensões, mediante o cenário de planaridade, nos processos de ressonância interna e externa das partes. Esta relação de jogo pode servir como possibilidades de implementação de um meio propício para ecoar as ações performativas dos corpos em seus agenciamentos.

Johan Huizinga (2000) também aufere um sentimento de tensão no jogo em seu livro *Homo Ludens*. O autor o considera como um elemento essencialmente importante,

uma vez que “Tensão significa incerteza, acaso. Há um interesse de levar o jogo até desenlace” (HUIZINGA, 2000, p.12). A tentativa de solução do problema e a tensão são elementos motivadores da ação no jogo. Existem estruturas que se apresentam como balizadoras nas relações de jogo segundo o autor, “(...) o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo (...)” (HUIZINGA, 2000, p.24). Essa natureza implica em um estado de autonomia do próprio jogo, que se baliza pelas suas próprias regras estabelecidas. Analisando as bases epistemológicas, o autor identifica uma condição sobre-humana do jogo, uma vez que ele não se restringe unicamente ao fundamento da racionalidade, já que crianças, animais e outras naturezas podem estabelecer estas relações sem referenciais baseados na racionalidade.

Tais estruturas são apreendidas por esta pesquisa, uma vez que as relações de jogo vão de encontro aos processos aqui então levantados e às dinâmicas de ação, optadas pelo performer e pela câmera em ação de performance, na exploração estético-filosófica *Relações Intercorporais*. Nesse videoperformance, as relações de autonomia e os balizamentos são implementados nas relações dos corpos, as ações são guiadas por elaborações de ações autônomas, porém limitadas pelas próprias premissas estabelecidas para as ações. Detectamos assim que a ação do jogo se assemelha à ação de performance, os corpos se comportam voluntariamente (porque a ação de performance pede as respostas voluntárias dos corpos), balizados por fatores espaço-temporais, como as limitações de corpo e de extensão dele no espaço-tempo, as condições de enquadramento da câmera e as condições de inserção do corpo do performer nele, etc. Observa-se, então, que tais relações entre os corpos em ação de performance podem ser, na verdade, um diálogo da ação do jogo em um desdobramento, que se aproxima das relações dos corpos.

Roger Caillois (1990) apresenta novas abordagens dos jogos, uma vez que, para o autor, eles “(...) surgem forçosamente ligados ao estilo e à vocação das diferentes culturas (...)” (CAILLOIS, 1990, p.105). O autor classifica os jogos em quatro tipos, dos quais podemos observar, neste contexto, dois tipos que contribuem para uma maior abrangência das propostas de relações entre os agentes apresentados nesta pesquisa: (1) *Alea* e (2) *Ilinx*.

(1) *Alea* foi o nome denominado para o jogo de dados em latim. Segundo Caillois (1990, p.36) “jogos baseados em clara oposição ao *âgon*, numa decisão que não depende do jogador (...) se trata mais de vencer o destino do que um adversário”. Tal premissa vai de encontro aos conceitos da horizontalidade nas relações apresentadas nesta pesquisa, uma vez que a relação do performer com a tecnologia se apresenta mediante o acesso às respostas dos integrantes no espaço e no tempo. Nesta classificação de jogo, a dúvida, as instabilidades e as incertezas dos resultados estão vigentes até o momento em que se determina a ação de jogo por terminada. Dessa maneira, assim como na ação de performance, encontra-se um caráter de efemeridade no ato do jogo *Alea*. Em videoperformance, os atos são protagonizados pelas ações do performer e da câmera que, levando em consideração as relações entre as partes, origina-se em uma ação única aberta às intervenções do acaso.

Sobre a relação das partes no jogo, o autor propõe outra classificação para alguns tipos de jogos, os (2) *Ilinx*, “nome grego para turbilhão de águas e de que deriva precisamente, na mesma língua, o designativo de vertigem (*ilignos*)”(CAILLOIS, 1990, p.45).

Sendo assim, apresenta-se, nesta classificação, algo que também se aproxima às possibilidades de relações do performer com a câmera. Neste jogo, o autor observa a busca da vertigem, enquanto suporte para desestabilização das percepções do(s) jogador(es), e proporciona um meio de desorganização do sistema estruturado dos corpos, direcionando-os ao encontro de novas percepções e motivações das ações.

Esses conceitos são importantes para esta pesquisa, porque se compreende que o que caracteriza o ato do jogo *Ilinx*, encontra-se nas possibilidades das ações de performance, empregadas sob as relações do performer com a câmera. Essa relação estabelece um jogo de tensões, em que os corpos se encontram abertos ao devir, ao mesmo tempo em se expõem ao espaço de performance e as propostas de ação, que suscitam nos agentes novos processamentos e desestruturam dos corpos, provocam atordoamentos orgânicos e psíquicos e abrem novas portas de percepção.

Almeida (2019) aborda as relações das potencialidades performativas dos corpos, mediante suas relações com a tecnologia e o deslocamento do lugar do artista.

Analogamente à abordagem do autor, que pesquisa as relações biofísicas do corpo do músico com as novas tecnologias, também podemos compreender que elas acontecem de igual forma entre o performer e todo sistema tecnológico imbuído no conjunto técnico que a câmera demanda.

A produção de nova informação a partir do jogo do artista com a máquina, da sua experimentação lúdica em busca ao seu limite de programação, ou mesmo do seu esgotamento completo de possibilidades, conjuga-se com a ideia do artista não mais como “criador” no sentido clássico de definição, mas, para o autor é preciso considerar agora o artista como jogador. (ALMEIDA, 2019, p.22)

Observa-se, nas práticas artísticas utilizadas nesta pesquisa, a presença do jogador-performer e do jogador-câmera, agindo na ação de performance com seus graus de autonomia e atuando mediante regras estabelecidas, que promovem tensões e se aliam às questões que envolvem as resoluções de problemas, desde seu processo de auto regulação interna até as interações externalizadas entre os agentes-jogadores.

É importante elucidar que existe uma potencialidade presente na quebra das relações de poder e de imposição das formas de representação impostas pelo performer. Novas linhas de força emergem, quando a autonomia do objeto técnico e sua atuação na ação performativa é observada enquanto fonte do sensível. As conexões se abrem à novos processos de criação e institui-se um espaço de multiplicidade, que permite conexões e processos de individuação.

3.4 Relações Intercorporais⁴²

Apresenta-se aqui uma análise entre os autores apresentados neste capítulo, observando o videoperformance *Relações Intercorporais* como uma exploração estético-filosófica. Sendo assim, são apresentadas as motivações e o contexto que serviu como base de criação desse experimento. Em seguida, são expostos os balizamentos técnicos que configuram o experimento enquanto relação de jogo entre os corpos durante a ação performática. Tais balizamentos apontaram para ações que serão analisadas, tendo como base o resultado das relações entre os corpos do performer e o corpo técnico proposto.

⁴² Disponível em: <https://vimeo.com/262323605>

3.4.1 Apresentação e Contextualização

Relações Intercorporais é um videoperformance produzido em maio de 2018, na cidade de Belo Horizonte – MG, pelo artista Luciano Mariz. Este trabalho é um experimento, que surge a partir da necessidade do artista-pesquisador compreender as relações entre o performer e o sistema técnico que utiliza para realização de uma ação de performance em videoperformance.

A montagem da obra acontece mediante um contexto político-social, que impactou diretamente os processos de criação e desenvolvimento de suas poéticas: o assassinato da vereadora, defensora dos direitos humanos, Marielle Franco, no dia 14 de março de 2018, quando ela se encontrava em trânsito, após um evento de seu partido político, na Lapa – RJ, e seu carro foi surpreendido com 13 tiros, dos quais 4 atingiram Marielle e 3 atingiram seu motorista, Anderson Gomes, levando-os a óbito. O assassinato de ambos ecoou em nível internacional, observando as tensões políticas, em que o país se encontrava no momento, e as possíveis ligações com motivações políticas, que poderiam ter induzido o crime.

Até o momento desta pesquisa, considera-se que parte do caso foi revelado, havendo a polícia prendido, em maio de 2018, Thiago Bruno Mendonça, conhecido como “Thiago Macaco” e Carlos Alexandre Pereira Maria, conhecido como “O Cabeça”, ambos acusados de execução do duplo homicídio. Ainda ecoam, sob o debate desse episódio, as possíveis ligações que o crime possa encontrar com milícias e com políticos que, até o momento da realização desta dissertação, encontram-se em cargos administrativos públicos. Após essas duas prisões, ocorridas em maio de 2018, outros mandatos de averiguação dos culpados foram emitidos para pessoas com envolvimento nos homicídios. Várias questões são levantadas, desde então, no tocante às relações dos sistemas de milícias com possíveis planejamentos de execução do assassinato, alegando que as ações da vereadora estavam dificultando as ações delas na região, bem como incomodando rivais políticos, já que a vereadora acusava-os de envolvimento com as milícias no Rio de Janeiro.

Neste contexto político-social, observa-se um tom de luta, de poder e de relações que as tensões políticas e sociais podem provocar, apresentando uma guerra de classes e uma luta de estruturas de poder. De um lado o oprimido, discriminado e excluído resiste e luta pelos seus direitos, e do outro lado o poder corporativo e institucional oprime as classes menos favorecidas, aplicando atos de crueldade e de imposição ideológica.

Em diálogo com o contexto exposto, *Relações Intercorporais* foi realizado mediante uma ação performática, que induz os corpos para um estabelecimento de relações, que são colocadas em espaço de performance, além das estruturas de poder que são impostas e sujeitadas pelos corpos. Essas relações de poder entre os corpos na ação são vistas como um metáfora, que acarreta atos de violência e imposição de poder, por meio da ação de intimidação da forma como as estruturas ameaçam à desestabilização deste sistema.

Há um confronto de corpos autônomos, com seus próprios discursos, seus comportamentos particulares por intermédio da ação. A tônica deste experimento se dá a partir da premissa das individualidades e autonomia dos corpos performáticos, em choque com a forma como eles observam o espaço performático e se projetam nele.

Com esses corpos em ação, observam-se as possibilidades, tensões, intenções e disparidades das suas próprias das naturezas, em uma relação de jogo, que pode ser analisada pelo ponto de vista da abordagem teórica apresentada nesta pesquisa, assim como pela abordagem das ações de um corpo humano vestido de preto, contrastando com um espaço branco, que começa a consumi-lo e a inseri-lo aos poucos neste meio, à medida que o espaço vai apreendendo a volatilidade do pó, que se encontra em suspensão e adere na pele do performer.

Existem camadas de subjetividade em *Relações Intercorporais*, que são reveladas pela ótica da multiplicidade, abrindo horizontes para debates no campo das relações dos corpos, seja pelo ponto de vista das conexões e dos agenciamentos deleuzianos, seja pela análise semiótica das ações e sua capacidade de representação dessas relações de poder, que se digladiam e violam as bordas espaço-temporais em atos e gestos. Tais atos performáticos são provocados pelas tensões dos corpos em ação de performance, motivados pela relação de jogo implementado como dinâmica da ação e observando a

abertura que as multiplicidades apresentam, quando colocamos os corpos-jogadores performáticos em ação.

Dessa maneira, o experimento contextualiza seu processo de criação, uma vez que põe em diálogo duas situações presentes na realidade do artista: a) Um contexto sócio-político, que motiva ações e processos de criação em ação de performance e b) uma ação experimental em videoperformance, que é estruturada como estratégia para observação dos comportamentos e fenômenos emergentes da relação de jogo entre o performer e a câmera.

3.4.2 As ações e o jogo

Aqui são apresentadas as bases de elaboração da ação de performance, calcada na fundamentação teórica deste capítulo e no envolvimento temático, no qual este trabalho está imerso. A pesquisa parte para uma análise do material coletado e montado para compreender os possíveis fenômenos que ocorrem, mediante a relação dos corpos na ação de performance.

O vídeo encontra-se dividido em duas partes, a primeira parte compreende um preâmbulo do videoperformance e apresenta um registro quase documental do processo, apresentando os momentos que precedem a ação de jogo entre os corpos, um registro do espaço e do processo de instituição do espaço performático. No chão, encontram-se alguns montes de pó branco e logo percebe-se que o performer está distribuindo os montes pelo espaço, ao mesmo tempo que se encontra registrando o sistema montado para realização da ação / gravação da situação performática (imagem 18).

O performer está com uma câmera de celular na mão, registrando o que acha importante. As imagens da câmera do celular são reveladas por janelas, que aparecem sobrepondo parte da imagem gravada pela câmera performer, que já se encontra gravando a situação por todo tempo (imagem 19).

Imagem 18: Capturas de telas do vídeo - Composição do espaço performático



Fonte: Acervo pessoal.

Imagem 19: Captura de telas do vídeo – O performer e os aparatos técnicos

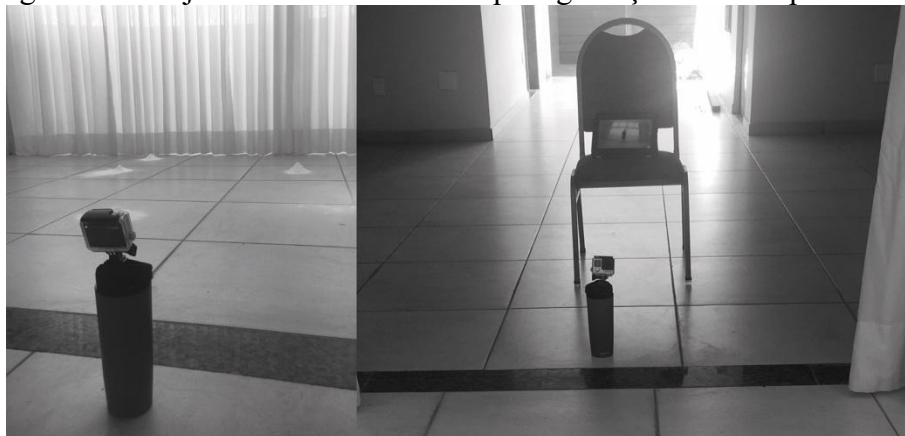


Fonte: Acervo pessoal.

Na medida em que o performer vai distribuindo os montes de pó branco no espaço, compondo assim o espaço performático, ele realiza ações como jogar o pó para o alto, observando sua volatilidade e sua distribuição no espaço físico. Em um determinado momento, observamos que a instituição da situação de performance vai se instaurando, o performer caminha pelo espaço e fecha as cortinas, registra o conjunto técnico com atenção e, neste registro, observa-se uma cadeira com um tablet, que apresenta a imagem de retorno do que a câmera GoPro Hero 4 está filmando (imagem 20). Apresenta-se aqui a câmera-performer e todo seu sistema técnico, ela possui, acoplada em seu corpo, uma *case* de proteção contra choque e líquidos e um monopé de 12 cm instalado na *case*. Também se observa uma base, na qual a câmera e seus acoplamentos se encontram, um copo com 20cm de altura, revestido internamente com um material de tecido para amortecimento do impacto, assim, o som captado pela câmera apresenta mais camadas de elementos sonoros e o contato da estrutura da câmera com o copo não provoca um

ruído na captação, ao ponto de dificultar a apreensão de outros sinais sonoros que pudessem existir na ação.

Imagem 20: Conjunto técnico elaborado para gravação de videoperformance



Fonte: Acervo pessoal.

O performer fecha as cortinas que se encontravam abertas, desfaz-se de um fone de ouvido e ativa a gravação do som direto alternativo, captando assim uma outra ambiência do espaço. Optou-se pela gravação de som direto à parte, devido à limitação técnica que a câmera GoPro Hero 4 apresenta em capturar som, principalmente quando tem acoplada a si uma case de acrílico à prova de impacto, como foi descrito. O som se faz necessário, nesta ação, por questões de produção de significado que ela pode apresentar e sugerir ao espectador múltiplas leituras da ação de performance, como será visto na análise deste experimento.

Neste preâmbulo audiovisual que precede a apresentação do videoperformance, podemos observar a instituição do espaço do jogo que será realizado. Nesta dissertação, a estrutura é apresentada em todas as explorações estético-filosóficas, assim como a relação de jogo entre o corpo do performer e o corpo da câmera com seu conjunto técnico. Abordando as naturezas de jogo definidas por Roger Caillois nesta pesquisa (*Alea e Ilinx*), o processo criativo das ações foi estruturado, levando em consideração o grau de instabilidade dos corpos e uma maior abertura deles para as multiplicidades das ações em detrimento do acaso e da vertigem. Entende-se que é de extrema importância na ação performática, o posicionamento de abertura ao devir e aos mecanismos que desestabilizam os corpos, que os impulsionam à novos processos de ressonância interna e à novas relações de adaptação ao espaço performático.

Algumas primitivas foram estabelecidas às ações dos corpos em *Relações Intercorporais*, elementos como o pó branco espalmado, ações físicas bruscas, em que se pressupõe acúmulo e liberação de energia por parte do performer, abertura para as possibilidade de angulação da câmera (para que sua relação com o conjunto técnico e o espaço permitissem uma maior abertura para estruturação de enquadramentos da imagem captada pela câmera), os ajustes em automático de luz e contraste da imagem, dentre outros balizamentos, foram elaborados enquanto primitivas, pois estabelecem possibilidades de observação e atuação livre dos corpos na ação de performance.

No entanto, é importante elucidar que em *Relações Intercorporais*, as ações foram pensadas enquanto norteadoras da ação de performance no momento da gravação, atentando para as abordagens da *performance art*, quando se trata da vivacidade e da ação do presente como norteadora da ação, conforme já observamos em Phelan (apud. MELIM, 2008). Sendo assim, as estruturas que foram apresentadas enquanto balizamento inicial das ações, levam em consideração uma estratégia metodológica para provocar relações entre os agentes e fornecer material que permita abertura a uma série de multiplicidades na ação de performance, as quais os performers podem abandonar ou ressignificar, se o fluxo das ações os direcionarem à isto. As ações foram balizadas de acordo com as seguintes primitivas:

- a) O performer observa e estabelece relação com o ambiente externo através das janelas;
- b) O performer elege um dos pontos (montes de pó branco) que se encontram espalhados no espaço;
- c) O performer divide o conteúdo entre as mãos, equilibra-o e concentra a energia do corpo neles até que a ação dos fluxos direcione o performer à canalizar essa energia para espalmar o pó entre as mãos;
- d) O performer dirige-se à câmera e direciona as ações e ângulo da câmera, apropriando-se da mesma e movimentando-a como deseja. Nesta relação de tomada de poder do olhar da câmera, o performer pode realizar outras ações como apontar para a câmera e, através de ações de representação, sugerir uma arma apontada para a câmera;
- e) O performer devolve a câmera aleatoriamente à sua estrutura base, tendo como referência de ação a energia potencial nos corpos presentes;

f) A câmera por sua instabilidade no copo, apresenta um enquadramento que é exibido ao performer pela tela de retorno;

g) O performer compõe novamente sua ação de a) à d) e tem liberdade de variar essas ações, mediante o posicionamento da câmera e como ela observa a ação.

Apresentada as primitivas do jogo propostas pelo artista, observa-se no vídeo-prêambulo da obra um momento de preparação do espaço. Apresentam-se as possibilidades de movimentação que podem se repetir mas se considera o processo criativo onde, a instabilidade presente no potencial de atuação e criador dos jogadores determinará a autenticidade das ações, aproximando assim das bases que levantamos também para as ações de performance, em que o corpo experimenta o espaço performático de maneira singular e única. Tal experiência nunca mais se repetirá da mesma forma, dada as condições de imposição e recebimento dos afetamentos, que as ações apresentam nos corpos e os modificam em termos estruturais.

O performer apresenta um circuito fechado de elementos e regras que possibilitam a atuação mútua dos corpos no espaço e interações entre eles, que estabelecem conexões profundas através da ação dos corpos e da circulação livre de fluxos.

3.4.3 Relações Inter-Corpos: Análise do videoperformance

O videoperformance acontece em um ambiente luminoso, com duas cortinas brancas, em um espaço arquitetônico de pé direito duplo. Observa-se um corpo se movimentando por trás da cortina e abre as janelas. Estabelece-se uma relação do espaço externo com o espaço interno no videoperformance, o som preenche o espaço com uma ambiência de trânsito, de espaço urbano. A cortina é empurrada e recebe a corrente de ar vinda de fora, ela pulsa. O performer abre as cortinas e observa a câmera, põe-na presente no espaço à medida que a encara, inicia-se a relação de jogo entre os corpos. Nem a câmera e nem o espectador são capazes de manter contato claro com o exterior, porém se observa a sua presença na ação pelos elementos sonoros (trânsito, pessoas falando, buzinas etc.), que se instauram no espaço.

Relações Intercorporais revela um movimento circular das ações elaboradas, conforme pontuadas anteriormente. As ações acontecem repetidas vezes e o grau de instabilidade dos corpos promove modificações dessas ações. Algumas são abandonadas ao longo dos 35 minutos do videoperformance, outras são alteradas, seja nos gestos do performer, seja nas respostas técnicas da presença da câmera. Cada vez que o performer elege um monte de pó branco, dentre os que estão distribuídos pela sala e o espalma, observa-se na imagem o pó se integrando às correntes de ar presentes na sala e quebrando as linhas de contraste da imagem. A sala fica acinzentada, a câmera compensa sua apreensão de luz e torna o ambiente mais claro que antes, em virtude da compensação automática da programação da câmera.

Observa-se um primeiro estado de transformação dos corpos, a câmera altera suas configurações internas de compensação e o performer encontra-se repleto de pó branco, a pele do performer transmuta e ganha uma textura diferente do estado inicial da performance, um corpo que se torna cada vez mais branco e texturizado, lembrando as condições estéticas das esculturas de mármore renascentistas. Essa mudança estética do corpo do performer vai se acentuando na medida em que as ações se repetem no jogo. Também é observada uma mudança na atuação do performer no espaço e no seu estado físico, com o desenvolvimento da ação. Observa-se o corpo pulsando, os braços tremendo. O figurino de cor preta muda com intervenções do pó branco. Observa-se tonalidades e texturas das mais variadas, tem-se a sensação de que o performer foi envolvido por uma nova camada em seu corpo. Em determinados momentos, o performer estabelece uma tomada de poder, em uma relação rude com o monopé da câmera, é o único momento que o enquadramento da câmera é manipulado por ele. Nesse momento existe uma tomada de poder, quando o performer posiciona a câmera abaixo da sua altura (imagem 21), colocando-a em um lugar de inferioridade, observa-se também respostas por parte do objeto técnico, na maioria das vezes, por meio de compensação de luz e foco.

Imagem 21: Captura de tela – Análise comparativa das transformações do corpo do performer em gesto que se repete no percurso da performance



Fonte: Acervo pessoal.

Também é importante observar como a relação do eixo, no qual o performer coloca a câmera, vai mudando ao longo da narrativa do videoperformance, aos poucos as relações vão se horizontalizando e, no final do vídeo, podemos observar uma quase horizontalidade na altura da câmera com a do performer. Chegando quase no final do vídeo, observa-se uma relação de desafio entre os corpos, o performer se põe de frente para a câmera, a encara, aponta seu dedo novamente para a lente e a aproxima do seu rosto (imagem 22). Existe um estado de tensão entre corpo câmera e corpo performer neste momento, existe um olho biológico e um olho máquina se comunicando e construindo um aporte de significados nesta relação inter-corpos. Existe um tratado de horizontalidade, neste close, provocado pelo performer. Foi, em seu sentido mais literal, uma proposta de aproximação do objeto técnico à realidade humana e vice-versa.

Imagem 22: Captura de tela – Relações: Olho biológico e o olho câmera



Fonte: Acervo pessoal.

Por outro lado, observa-se também a presença da câmera enquanto elemento atuante para estruturação da ação performática. O desdobramento da ação do performer, em largar aleatoriamente a câmera, e a base da máquina, que alimenta um grau de instabilidade quanto ao seu direcionamento para o espaço performático, apresentam enquadramentos que desafiam e promovem situações inusitadas ao performer, que precisa se adaptar para dialogar com a proposição do objeto técnico. Percebem-se momentos, nos quais o performer foi oprimido pelo enquadramento da cena que, apesar de direcionar a

atenção do espectador por conta do seu movimento, encontra-se em um quadrante mínimo da imagem (imagem 23). O performer está enclausurado em um quadrante da imagem, com os braços arqueados novamente, porém só se observa o antebraço e mão direita. A câmera impôs o enquadramento e mutilou o corpo do performer, a ação é deduzida unicamente pelo som, observando que a câmera só nos revela o porvir da ação, ou seja, o pó branco espalhado em ação de gravidade, espalhando-se no ambiente, as mãos do performer tremulando refletem um estado de tensão e exaustão provocada pela imposição das estruturas emergentes na ação.

Imagem 23: Captura de tela- Performer enclausurado



Fonte: Acervo pessoal.

Uma situação presente no videoperformance e decorrente da instabilidade dos corpos na ação performática pode ser observada, quando a câmera escapa da estrutura base e da mão do performer ao mesmo tempo, cai no chão e verticaliza o horizonte do espaço. O eixo é quebrado pela verticalidade. A câmera quebra o sentido da gravidade ao escapar da mão do performer e verticalizar o horizonte do espaço (imagem 24), o performer agora caminha sob um eixo vertical, promovendo novas estruturas de composição e proposições inusitadas.

Imagem 24: Captura de tela – Verticalização do olho-câmera



Fonte: Acervo pessoal.

Observamos assim um corpo técnico, que passa por profundas transformações em sua forma de atuação no espaço performático, sejam elas de reconfigurações de estruturas, sejam por transformações físicas, como a própria captura da imagem, que aos poucos vai se modificando pela luz, pelo contraste, pelo movimento, pelas partículas suspensas no ar e grudadas em sua lente. Também observamos um corpo tenso de um performer, que inicia com uma energia que se transforma ao longo da ação cênica, migra de um determinado grau de vitalidade para um corpo cansado, trêmulo, crucificado, rendido ao esgotamento das tensões do corpo. Os agenciamentos e as transduções dos corpos – das elétricas e artificiais às elétricas e neurais – provocam mudanças e abrem uma multiplicidade de possibilidades para o campo do videoperformance, que resulta nesta ação performática.

O videoperformance termina com o performer fechando as cortinas, à medida que ele se desintegra por trás delas, torna-se invisível. Escuta-se, pelo som da gravação, a sugestão de que ele está fechando as janelas, observa-se também que aos poucos a ambiência vai se modificando e os referenciais de som do ambiente externo vão se extinguindo. A silhueta do performer caminha por trás das cortinas, dissipa-se e a figura dele desaparece da imagem. As cortinas não pulsam mais. A câmera pulsa. A câmera continua registrando o espaço e a imagem retorna à um enquadramento semelhante ao primeiro plano apresentado no videoperformance. O espaço encontra-se modificado pela ação da performance, do chão à textura da atmosfera do espaço, que se encontra repleto de partículas suspensas no ar. A ação de performance provocou um aspecto de suspensão do espaço performático na imagem, observa-se uma textura diferente do primeiro quadro visto no início da performance, menos contraste, mais tons de cinza.

3.5 Considerações do capítulo

Observando os processos de *Relações Intercorporais* (de seu momento de estruturação à realização da ação performática) e analisando os resultados do videoperformance, foi possível detectar fenômenos emergentes da relação do performer com a câmera na situação de performance proposta. Os agentes podem ser vistos enquanto partes que produzem acontecimentos, eles são portadores de potenciais e de agência, como constatamos em Foucault. Os agentes são mediadores de fluxos, que afetam e modificam as partes das mais variadas naturezas.

Observam-se graus de autonomia nos corpos presentes, os jogadores estabelecem uma relação, na qual as questões sociais também são levadas em consideração e apresentam a formação de um agente, que permite este tipo de cruzamento em suas interações, instaurando, em espaço performático, a figura do *second person*, conceituado por Code. A autonomia dos corpos em ação permite perceber processos, que passam pelas tentativas de imposição de ações particulares da natureza dos corpos e cada um deles possui um grau de indeterminação, que alimenta o intercâmbio de informações e possibilita ações de complementaridade das partes. Os processos de diferenciação abrem novas possibilidades de autorregulação próprias dos sistemas, quando colocados em situação de metaestabilidade.

A câmera é vista enquanto agente autônomo, que estabelece relações particulares com o meio e essas relações provocam afetamentos na ação. Mediante os agenciamentos relacionais, as posições hierárquicas são desconstruídas e os vetores de força das partes desconstroem uma ação unilateral, estabelecida pelas relações utilitaristas. A câmera sai do seu estado de autômato, para seu estado autônomo e provoca fissuras, que também afetam e modificam a estrutura do agente-performer.

Observa-se, por exemplo, uma imposição do enquadramento, da compensação de luz e foco e a presença de uma instabilidade no objeto técnico, que provoca uma abertura de possibilidades para atuação do performer na ação. Tal situação empurra o jogo para uma relação quase que social entre o performer e a câmera. De certa forma, o corpo do performer responde aos estímulos da câmera por ações, como a observação da presença da câmera no espaço, quando o performer a encara e, muitas vezes, tenta intimidá-la com

seu olhar. A câmera toma um lugar de opressor, ao delimitar-se e definir-se por si e pelo seu sistema construído (que possui uma indeterminação acentuada na instabilidade do monopé, quando largado pelo performer em um copo), apresentando enquadramentos, que forçam o performer a encontrar soluções de como se colocar no espaço, tomando como base sua visão e a visão da câmera na ação.

A comunicação que o performer começa a instituir com a câmera vai se transformando no percurso da ação, ele passa a interagir com a câmera por meio de gestos e ações de representação, recurso bastante comum nos jogos.

O espaço de performance, que Melim (2008) nos apresenta, surge como condição *sinequanon* dessas relações de jogo, propostas entre os corpos de *Relações Intercorporais*, uma vez que o objeto da ação de performance compõe a intenção de elaboração e criação da videoperformance, e seus processos de significação são elaborados pelos corpos em ação. A câmera se projeta como mediadora da ação de performance, ela estabelece uma participação ativa na implementação do espaço, na medida em que direciona também as narrativas, e que o videoperformance se instaura por intermédio dos componentes técnicos, que a câmera em todo seu potencial maquínico apresenta. O posicionamento da câmera na ação permite uma relação comunicacional mais próxima do performer, já que as relações de estímulo e resposta partem do corpo biológico, mas também do corpo técnico.

O espaço performático apresenta, em *Relações Intercorporais*, uma associação entre os agentes-jogadores, que exibem resultados expressivos de *fluxos semióticos*, *fluxos materiais e fluxos sociais*, apresentados por Deleuze (2005), quando fala de agenciamento. Uma cadeia de produção de significantes e processos de individuação de todas as naturezas acontecem na ação, por se observar um estabelecimento de fluxos sociais presentes mediante autonomias relacionais dos corpos. Havendo insurgência desses fluxos, observamos uma condição de multiplicidade, que abre aos corpos novas possibilidades de atuação no espaço e os impelem ao confronto com seus limites físicos, técnicos e sígnicos.

Sendo assim, observa-se a dupla articulação dos agenciamentos, definida por Deleuze (2005, p.11), na qual “as expressões originam signos e os conteúdos a bases das

ações”. As capacidades de produção sígnica percebidas nas potencialidades da câmera, como compensações de luz e foco (elaboradas pelo sistema técnico e suas programações auto) e a forma como o corpo do performer se projeta e se retroalimenta pelo retorno da visão da câmera (proporcionando um maior controle da projeção de ações do corpo e sua repercussão sígnica em seu duplo captado pela lente da câmera), servem de base para as ações dos corpos.

O sentido de dupla articulação nos agenciamentos promoveu processos de individuação e transdução na estrutura dos corpos, observando as possibilidades de uma transformação físico-biológica, durante a ação de performance. As noções de performatividade e de metaestabilidade são observadas, uma vez que existe uma realidade de dissimetria das naturezas dos corpos e das suas formas de atuação no espaço-tempo. As dissimetrias possibilitaram processos de ressonância interna, em uma articulação quase que política entre os agentes, possibilitando processos de autorregulação, como nos processos de escolha do performer, ao eleger um dos montes de pó branco para projetar a ação, que se encontra intrinsecamente ligada às condições de atuação da câmera, que regula suas condições de captura da imagem e do som, como desdobramento das escolhas de atuação do performer. Existe uma retroalimentação de ações na performance, partindo das necessidades de autorregulação dos agentes, e como as ações possibilitam mudanças nas estruturas de expressão e enunciação das ações.

Desta forma, observamos *agenciamentos maquínicos*, que promovem novas estruturas semióticas, e *agenciamentos de enunciação*, quando observamos as transformações nas condições do corpo do performer e todo processo de exaustão, enquanto reflexo dos esforços das ações coletivas em conjunto com a câmera. O corpo do performer chega a um estágio de transformação, no qual sua máscara facial e as respostas do corpo tremulando podem ser observadas com clareza na videoperformance.

As individuações acontecem pelo ponto de vista holístico, como apontamos anteriormente, uma vez que os fluxos internos e os processos criativos emergem sob novas estruturas, partindo do nível psíquico e do coletivo e desenvolvendo ações reflexos desses processos, a exemplo das variações e do surgimento de novas ações, que podem ser consideradas como ações de transdução, de mudança de estado do corpo do performer, como a ação de espalmar o pó que fica sobre si, corpo arqueando em sinal de rendição,

mãos batendo sobre o corpo retirando o excesso do pó, etc. São ações físicas, desdobramentos de um processo de ressonância interna e processamento das relações de diferença, apreendidas no jogo e no diálogo dos corpos.

Por fim, é importante abordar, na conclusão deste capítulo, como as relações de jogo e a autonomia relacional dos corpos em ação performática propiciaram uma ruptura nas dinâmicas de atuação dos corpos. Na medida em que se estabeleceu uma base de relações entre os corpos, pautadas na planaridade das ações e no processo de horizontalização das forças, reconheceu-se o caráter autônomo da câmera e tornou-se ciente dos agenciamentos que podem se apresentar. Partindo dessa visão do objeto técnico enquanto objeto individuado e com expressões próprias, abre-se uma condição de multiplicidade no sistema de relações entre os agentes.

Constata-se que, quando se assume a câmera enquanto indivíduo portador de um determinado grau de autonomia e de instabilidade, conforme abordamos no início do capítulo, instaura-se um espaço aberto às multiplicidades e às relações que se estabelecem não mais em um sentido unilateral, mas em um sentido a-lateral, no qual as relações de poder variam de acordo com as ações dos corpos e suas projeções na ação. A zona de afetamentos se descentraliza, as ações das partes se encontram em um lugar no meio das ações, no *intermezzo*, como aborda Deleuze para delinear um modelo rizoma de canalização dos fluxos.

As multiplicidades desdobram-se nas possibilidades de atuação dos corpos em ação performativa, a distribuição dos montes de pó branco no espaço performativo pode servir como uma metáfora das multiplicidades de atuação das forças encontradas nas potencialidades dos corpos. O performer observa as possibilidades múltiplas de atuação no espaço, partindo de uma relação de jogo com a câmera, como se o performer tivesse, na ação da câmera, uma base para sua próxima ação. A câmera enquadra e o performer se projeta no espaço, com base no comportamento do objeto técnico e em como ele apresenta o espaço de performance através do seu olho-câmera. Nesta linha de pensamento, podemos constatar que se encontra, na ação de performance de *Relações Intercorporais*, um afetamento que se dá no entre, onde os fluxos se colidem, interdependem e agem no espaço performativo, desarticulam suas partes e promovem novos processos de organização da ação, que repercutem em novos processos de

associação das partes. É sobre o processo de reorganização dos corpos em seus processos de rearranjo das ações e dos elementos, sejam eles físicos, biológicos, dos impulsos elétricos ou das organizações das partes, enquanto constituintes de um sistema já estabelecido.

4. DESTERRITORIALIZAÇÕES E RETERRITORIALIZAÇÕES DOS CORPOS

As relações do artista com a tecnologia têm passado por profundas mutações. Enquanto estrutura complementar ou suplementar do ser humano, promove determinadas fissuras no cenário contemporâneo, tanto no contexto dos processos de produção simbólica das tecnologias, como na compreensão das poéticas observadas dos agenciamentos entre o corpo humano-biológico e o corpo não-humano-artificial, nos espaços intermediários entre o artista e os dispositivos tecnológicos.

Toda tecnologia é uma prótese. Toda tecnologia envolve uma amplificação ou aumento das funções biológicas. (...) Interpondo esses aparelhos entre os nossos próprios sentidos e o mundo, podemos mudar a relação dos nossos estados sensoriais entre nós diante do mundo. (CARIANI, 2008, p.24)

É válido analisar a importância das relações entre os artistas e as tecnologias, pois a videoperformance emerge em um contexto experimentalista, no qual se presencia uma dilatação das relações do performer com o meio e com a câmera, que não reproduz o mundo, mas produz imagens técnicas enquanto fenômeno emergente, mediante contato com o mundo e sua estrutura técnica, fazendo parte assim de um sistema técnico.

As imagens técnicas são resultado de uma reprodução técnica realizada por corpos não-humanos, artificiais e inorgânicos. Flusser (1985) apresenta os aparelhos enquanto produtores de imagens técnicas e elucida que a primeira destas foi a fotografia.

O aparelho fotográfico pode servir de modelo para todos os aparelhos característicos da atualidade e do futuro imediato. Analisá-lo é método eficaz para captar o essencial de todos os aparelhos, desde os gigantes (como os administrativos) até os minúsculos (como os chips), que se instalam por toda parte. (FLUSSER, 1985, p.13).

Sendo assim, a máquina fotográfica termina por configurar-se como instrumento de prolongamento dos órgãos do corpo humano. O olho humano, a partir de então, passa a ter um prolongamento, que permite observar e capturar imagens técnicas do mundo.

Instrumentos são prolongações de órgãos do corpo (...) por serem prolongações, alcançam mais longe e fundo a natureza, são mais poderosos e eficientes. Os instrumentos simulam o órgão que prolongam: a enxada, o dente; a flecha, o dedo; o martelo, o punho. São “empíricos”. Graças à revolução industrial, passam a recorrer a teorias científicas no curso da sua

simulação de órgãos. Passam a ser “técnicos” (...) Passam a chamar-se “máquinas”. Será então, o aparelho fotográfico máquina por simular o olho e recorrer a teorias óticas e químicas, ao fazê-lo? (FLUSSER, 1985, p.13)

As máquinas são abordadas por Simondon (2008) como estados de evolução de uma tecnicidade primitiva exercida pelo artesanato, essas cadeias de evolução acontecem por um processo contínuo de auto ajuste “definido pelo fato de consumir sucessivos sistemas de coerência” (SIMONODON, 2008, p.48) e descontínuo “resultantes da experiência do uso e da produção de matérias-primas ou dispositivos acoplados melhor adaptados” (SIMONODON, 2008, p.49). Sendo assim, o autor afirma que os objetos técnicos evoluídos:

(...) se aproxima ao modo de existência de objetos naturais, tende à coerência interna, ao fechamento do sistema de causas e efeitos que circulam dentro de seu recinto e, além disso, incorpora uma parte do mundo natural que intervém como uma condição operacional e, portanto, faz parte do sistema de causas e efeitos. (SIMONDON, 2008, p.67 - tradução minha)⁴³

Esses processos evolutivos podem ser observados no discurso de Santaella (1997). A autora observa esse grau de incorporação do mundo natural por parte da máquina, que ao longo da história da humanidade adquire outras propriedades, emerge em outras potencialidades e, no recorte histórico, a autora afirma que se caracteriza em três níveis “(...) na relação homem-máquina: (1) o nível muscular-motor, (2) o nível sensório e (3) o nível cerebral. (...) o muscular precede o sensório que, por sua vez, precede o cerebral.” (SANTAELLA, 1997, p.34).

(...) uma estrutura material ou imaterial, aplicando-se a qualquer construção ou organização cujas partes estão de tal modo conectadas e interrelacionadas que, ao serem colocadas em movimento, o trabalho é realizado como uma unidade. (...) no termo máquina implicando algum tipo de força que tem o poder de aumentar a rapidez e a energia de uma atividade qualquer. (SANTAELLA, 1997, p.33).

Santaella (1997) afirma que a capacidade das máquinas de imitar e amplificar a capacidade humana é provenientes da Revolução Industrial, quando conseguem atingir, na contemporaneidade, capacidades humanas que, segundo a autora, podem ser

⁴³ “ (...) el objeto técnico concreto, es decir evolucionado, se aproxima al modo de existencia de los objetos naturales, tiende a la coherencia interna, a la cerrazón del sistema de causas y efectos que ejercen circularmente en el interior de su recinto y, lo que es más, incorpora una parte del mundo natural que interviene como condición de funcionamiento, y forma parte de este modo del sistema de causas y de efectos.” (SIMONDON, 2008, p.67)

detectadas em três níveis: nível muscular-motor – facilitando e poupando a força física humana; nível sensorio – quando as máquinas começam a estabelecer uma relação com o mundo, enquanto extensões dos sentidos humanos, “e corporificam o conhecimento específico de funcionamento do órgão que elas prolongam” (SANTAELLA, 1997, p.37); e no nível cerebral – a ferramenta intelectual, que simula os processos mentais, possui capacidade de computação de informações.

Sobre o mapeamento, no qual a máquina estabelece um grau de existência enquanto extensora dos órgãos e acoplamentos de um sistema, ela então passa por processos de abertura para novas possibilidades de ações conjuntas e amplia suas potencialidades de elaboração e inscrição de uma linguagem, instituindo também seu próprio grau de autonomia em relação aos agentes que o contornam. Segundo Santaella (1997, p.35), “Toda máquina começa pela imitação de uma capacidade humana que ela se torna, então, capaz de amplificar.” A contemporaneidade é marcada por um contexto, no qual a tecnologia promove uma ampliação do espaço sensorial, que vai além da capacidade encontrada no ser humano. As máquinas pensam e promovem emergência, elas prolongam o humano nos aspectos físicos, em que “(...) máquinas dotadas de uma inteligência sensível, na medida em que corporificam um certo nível de conhecimento teórico sobre o funcionamento do órgão que elas prolongam” (SANTAELLA, 1997, p.37), bem como nos aspectos sógnicos e linguísticos, observando que “além de replicantes são, sobretudo, proliferantes, dotados de um alto poder para a proliferação de signos.” (SANTAELLA, 1997, p.38).

Acreditando-se ser atribuição do performer formular uma consciência do grau de autonomia no processo de significação das imagens encontradas na máquina contemporânea, neste capítulo, apresentar-se-á uma segunda exploração estético-filosófica nomeada *Caixa Preta*, que será discutida mais adiante neste capítulo, mas é importante ressaltar que o experimento têm, intrínseco em seu processo, os questionamentos abordados no início deste capítulo e corrobora com esta pesquisa ao promover relações dos agentes autônomos e seus agenciamentos, criando dinâmicas de descontextualização e rompimento de processos de significação dos corpos, estruturados por um sistema/organismo incongruente com a contemporaneidade.

4.1 Performer – Dispositivos / Máquina – Dispositivo

Quando se menciona a complexidade das relações entre humanos e não-humanos na contemporaneidade, faz-se necessário entender quais as formações observadas mediante as partes e suas relações de agenciamento. Deleuze (1990) propõe uma metodologia que analisa os conceitos de dispositivo de Michel Foucault. Tal metodologia consistia em separar as linhas de um dispositivo para mapeá-lo, observar quais delas delimitam o dispositivo e quais as que o atravessam e se colocam no lugar da ruptura dos limiares que o demarcam. Se “os dispositivos são como máquinas (...) de ver e de fazer falar” (DELEUZE, 1990, p.2), sendo essas as tentativas de representação e de ampliação no nível sensorial, sua existência também se dá pelo fato deles possuírem uma terceira dimensão que é a do poder. Além das capacidades de visibilidade e de enunciação que os dispositivos-máquina atingem, uma terceira dimensão é interior ao dispositivo, na qual essas linhas de força da dimensão do poder estratificam linhas de subjetivação.

uma linha de subjetivação é um processo, uma produção de subjetividade em um dispositivo: (...) é uma linha de fuga. (...) Perguntar-se-á se as linhas de subjetivação não são a borda extrema de um dispositivo, e se elas não esboçam a passagem de um dispositivo a outro: elas preparariam neste sentido “linha de fratura. (DELEUZE, 1990, p.3)

As linhas de fratura são provocadas mediante agenciamentos dos mais diversos, nos quais, por meio da subjetivação, observam-se rupturas, desterritorializações e reterritorializações. Podemos pensar que linhas de visibilidade, de enunciação e de poder são vetores que transpõem as bordas do dispositivo e, por meio das linhas de subjetivação, ultrapassam para o outro lado, promovendo afetamentos das forças que transpassam e delimitam as bordas, promovendo linhas de fratura que proporcionam mutações, estabelecem emergências e se instalam – no caso da videoperformance – entre o performer e a câmera, formatando assim processos de individuação e novas imbricações ao sistema.

Sendo assim, as máquinas-dispositivo que podemos observar são estruturas que, como Deleuze (1990) afirma, possuem linhas que se cruzam e estão sempre em constante processo de variação:

Os dispositivos têm portanto como componentes linhas de visibilidade, de enunciação, linhas de força, linhas de subjetivação, linhas de ruptura, de fissura, de fratura, e todas se entrecruzam e se misturam, de modo que umas se sobrepõem às outras ou suscitam outras, através de variações ou mesmo de mutações de agenciamento.” (DELEUZE, 1990, p.3)

Os processos evolutivos e de transformação de um dispositivo definem seu teor de novidade e criatividade e, no momento que o dispositivo escapa das dimensões do saber e do poder, emergem-se as linhas de subjetivação que “parecem particularmente capazes de traçar caminhos de criação, que não param de abortar, mas também, de serem retomados, modificados, até ruptura de antigo dispositivo” (DELEUZE, 1990, p.4). É neste contexto que surgem as novas potencialidades e as novas proposições das relações humanas com as máquinas, emergem novas relações que permeiam a cognição humana, os saberes e poderes, e estabelecem um processo evolutivo, no qual as trocas e individuações acontecem “(...) num processo de co-evolução entre o homem e os agenciamentos informáticos, capazes de criar um novo tipo de coletividade não mais estritamente humana, mas híbrida, pós-humana (...)”. (SANTAELLA, 1997, p.40-41)

Dessa forma, constatamos que as relações humanas com as máquinas, tal como já discutimos anteriormente, apresentam agenciamentos expressivos em videoperformance e, especificamente, na segunda exploração estético-filosófica desta pesquisa, criada no intuito de compreender os hibridismos e agenciamentos, observando os processos que ocorrem em ambientes internos e externos dos dispositivos-agentes na ação performática.⁴⁴

Partindo da premissa de Stiegler (1996), em que uma exterioridade não se manifesta unicamente partindo de uma interioridade que o preceda, um processo de reinvenção de corpos humanos e não-humanos é estabelecido, o conjunto técnico difere e reinventa o performer, a técnica promove modificações nas estruturas internas dos corpos. Sendo assim, constata-se uma configuração do espaço entre a câmera e o performer, onde em fluxo, os processos de externalização da memória através da técnica, da poética e da linguagem encontram-se localizados, tal qual um espaço de intermediação. Talvez nesse ‘*intermezzo*’ esteja localizada a gênese da videoperformance, observando

⁴⁴ Pensa-se aqui na ação performática enquanto ato de performance executado no instante em que é gravada, visando a criação da videoperformance.

que, na medida em que se externaliza a memória, externalizam-se as particularidades internas e, nesse choque de diferenciação dos corpos em seus graus particulares de memória apreendida (que talvez configuram graus de autonomia do mesmo), possamos observar a condição de agenciamento em Deleuze, que determina uma máquina como um conjunto de pontas que abrem e fecham um agenciamento, um território.

Mediante o emaranhado de linhas presentes nos agenciamentos e de todas as formatações e linhas de subjetivação dos agentes-dispositivos, a exploração estético-filosófica *Caixa Preta*, que será detalhada ao final do capítulo, apresentou-nos possibilidades de observar o limiar das linhas de subjetivação, as linhas de fuga e de fratura dos dispositivos e dos agentes da ação performática, que resultaram no videoperformance, no qual este estudo aqui se debruça. Na exploração estético-filosófica, propõem-se uma dinâmica de invasão e externalização dos processos de subjetivação, desterritorialização e reterritorialização dos agentes da ação performática.

4.2 As ações artísticas e os processos de desautomatização dos corpos

Um dos maiores desafios do performer na contemporaneidade é a compreensão do seu lugar enquanto agente que afeta e percebe o espaço. A postura do corpo e todas as suas conexões com fluxos e estímulos permitem ao artista desenhar em um corpo preparado para qualquer ação, que sua criatividade e o meio em consonância pedem. Para tal, o performer precisa conhecer o lugar do esvaziamento, desconstruir um sistema organizado e estabelecido, em função de uma elaboração sistêmica, que dita as funcionalidades e as motivações de existência do corpo humano e suas formatações, estabelecidas pela política das imagens para enfrentar o espaço performático⁴⁵. O performer necessita passar por um processo de questionamento e abertura do seu corpo (e todos os processos de construção interna que o formatam e o automatizam para realização de funções específicas do meio, obtendo como fim a ação performática) para uma relação sensorial e mais aperfeiçoada com o meio.

⁴⁵ Entende-se por espaço performático o ambiente, físico ou não, estabelecido para a realização de uma performance

Os questionamentos se aprofundam quando analisamos a relação do artista com a tecnologia na contemporaneidade, corpos e estruturas com suas camadas de autonomia participam ativamente do processo criativo e provocam agenciamentos próprios em uma relação rizomática. Neves (2006, p.111) afirma que o agenciamento se configura pela simbiose de duas partes heterogêneas, um “(...) co-funcionamento de individuantes que podem ser animais humanos, animais não-humanos, plantas, lanças, martelos, computadores. Todos agregando-se num co-funcionamento das partes heterogêneas”, no caso desta pesquisa, observamos duas partes heterogêneas apresentadas pelo performer e pela câmera, estabelecendo relações em um espaço performático e promovendo agenciamentos.

Um agenciamento é precisamente este crescimento das dimensões numa multiplicidade que muda necessariamente de natureza à medida que ela aumenta suas conexões. Não existem pontos ou posições num rizoma como se encontra numa estrutura, numa árvore, numa raiz, existem somente linhas. (DELEUZE, 1995, p.16)

É necessário um meio, no qual conexões ocorram e as múltiplas entradas do rizoma estejam abertas para trocas de fluxos entre os agentes das mais variadas formas. Essas multiplicidades “(...) se definem pelo fora: pela linha abstrata, linha de fuga ou de desterritorialização segundo a qual elas mudam de natureza ao se conectarem às outras.” (DELEUZE, 1995, p.16), de tais interações submergem processos de desterritorializações e reterritorializações dos agentes em ação performática, configura-se uma desterritorialização de sistemas e organismos estruturados e impostos ao corpo do performer, enquanto máquina biológica, e ao corpo da câmera, enquanto objeto técnico utilitarista e concreto, estruturado e limitado por um sistema.

À medida que se pensa em processos de desterritorialização, implicam-se também reterritorializações, elaboração de novos territórios partindo do movimento das qualidades expressivas de cada agente, “(...) as qualidades expressivas ou matérias de expressão entram em relações móveis umas com as outras, as quais vão “expressar” a relação do território que elas traçam com o meio interior dos impulsos e com o meio exterior das circunstâncias” (DELEUZE, 1997, p.108), esses processos de reestruturação poderiam estar promovendo a elaboração de diferentes territórios, nos quais outras linhas de expressão dão ordem à outros dispositivos, que são observados como emergência dos múltiplos agenciamentos entre performer e câmera.

Estruturando o ambiente delineado pela pesquisa, observam-se as relações de desterritorializações e reterritorializações do corpo do performer em Quilici (2015), que nos questiona sobre a importância do exercício de desautomatização do corpo humano. O autor incita “(...) como pensar as ações artísticas enquanto desdobramentos dos processos de desautomatização que o artista programa para si mesmo, esperando desencadear assim outros modos de percepção e relação com o mundo” (QUILICI, 2015, p.179), é por meio deste processo de desterritorialização de um corpo automatizado e uma abertura à sensorialidade como caminho para reterritorializações dele, que talvez o artista possa abrir sua existência para novas possibilidades de criação. Curi apresenta o caminho do processo de esvaziamento do corpo e afirma que:

O corpo esvaziado, tornado latência pura (ou quase, se isso for utopia), se abre a um fluxo ‘impermanente’ entre o interno e o externo, abre-se, assim, à possibilidade de experiência de criação (...) um corpo vazio em devir, corpo-passagem, é poroso à dimensão da alteridade, se deixa afetar, se contamina, se expõe, doa-se, se redescobre e redimensiona. (CURI, 2013, p.5)

Na medida em que processos de individuação e redimensionamentos do corpo surgem no agente performer, observamos também os mesmos processos nas relações desse corpo com o sistema técnico de captação de imagem e som. Enfatiza-se, nesta pesquisa, o processo de desterritorialização de um sistema herdado das relações utilitaristas e dos conceitos de trabalho relacionados com o objeto técnico, tais relações foram ressignificadas, em busca de novas compreensões do lugar do objeto técnico na contemporaneidade e nas suas relações com o humano. Simondon (1968, p.42 - tradução minha)⁴⁶ nos elucidam o processo de individuação dos objetos técnicos, quando afirma que “o ser técnico evolui por convergência e adaptação a si mesmo; é unificado internamente de acordo com um princípio de ressonância interna”.

Simondon (1968) faz uma abordagem apontando a dinâmica do processo evolutivo da espécie humana e da máquina, que possui um grau de humanidade, se observarmos o princípio da evolução⁴⁷ comum para ambos. O grau de autonomia que os objetos técnicos possuem para se auto-organizarem internamente, permite processos de

⁴⁶ *“El ser técnico evoluciona por convergencia y adaptación a sí mismo; se unifica interiormente según un principio de resonancia interna”*

⁴⁷ *“Natura non facit saltum” (Nature does not make leaps)* (DARWIN in MITCHEL, 2009, p.81)

desterritorialização e reterritorialização, como o autor retrata ao definir o artesanato, por exemplo, como estado primitivo dos objetos técnicos, que passaram por processos de individuação⁴⁸ e dão origem aos sistemas técnicos mais complexos e inimagináveis na contemporaneidade. O objeto técnico é observado não somente como objeto de extensão, mas também de ampliação do sensorial humano, porém o sistema técnico, nesta pesquisa, busca o rompimento das linhas de territorialização acerca do objeto técnico, uma vez que, assim como o corpo do performer, promovem-se estímulos vislumbrando a desautomatização desses corpos técnicos, no objetivo de observar as emergências próprias dos corpos reterritorializados, abstratos e com determinadas camadas de autonomia.

4.3 Um Corpo sem Órgãos

Antonin Artaud (1986) foi visto como um louco em 1945, quando afirmou a importância de um corpo sem órgãos como metodologia para libertação dos automatismos estabelecidos pelo processo de má construção do corpo humano ao longo da história. A proposta de desautomatização objetiva uma apresentação, em que as suas avessas seria o lugar natural do corpo, longe da ideia de corpo sistematizado e inserido em uma condição de organismo.

Quando tiverem
Conseguido fazer um corpo sem órgãos,
então o terão libertado dos seus automatismos
e devolvido sua verdadeira liberdade.
Então o terão ensinado a dançar às avessas
como no delírio dos bailes populares
e esse avesso será
seu verdadeiro lugar.
(ARTAUD, 1986, p.160-161)

Deleuze (1996) toma os conceitos de Artaud como base, desenvolve um pensamento sobre como estabelecer um Corpo sem Órgãos (CsO) para si e amplia os questionamentos, partindo da necessidade de estabelecer um processo de desautomatização dos corpos humanos. O CsO não é simplesmente um conceito, um estado ou uma prática, ou ainda um conjunto de práticas, mas tudo isso, partindo da ideia que é preciso retirar tudo para que se chegue à um CsO, todos os conjuntos de

⁴⁸ Autorregulação interna que cada indivíduo técnico possui como habilidade, se manifesta primeiramente por fenômenos de hipertelia, ou seja, novas finalidades surgem para o objeto técnico além das que foram estabelecidas em primeira instância.

significâncias e subjetivações. O autor apresenta os casos do calafrio do drogado e da dor do masoquista, que os libertam e promovem linhas de fratura nas subjetivações e nas relações de saber e poder para com o seu próprio corpo.

Sendo assim, o corpo estabelece uma relação de síntese, na qual algo será produzido, mas não se tem uma visão clara do devir, um corpo esvaziado e povoado unicamente de intensidades, em que se confere uma relação com intensidades e fluxos e se define o que passa e o que se bloqueia. “O corpo é tão-somente um conjunto de válvulas, represas, comportas, taças ou vasos comunicantes (...)” (DELEUZE, 1996, p.13), que estabelece relações de fluxo e de intensidades que povoam o CsO.

Um CsO é feito de tal maneira que ele só pode ser ocupado, povoado por intensidades. Somente as intensidades passam e circulam. Mas o CsO não é uma cena, um lugar, nem mesmo um suporte onde aconteceria algo. Nada a ver com um fantasma, nada a interpretar. O CsO faz passar intensidades, ele as produz e as distribui num *spatium* ele mesmo intensivo, não extenso. Ele não é espaço e nem está no espaço, é matéria que ocupará o espaço em tal ou qual grau — grau que corresponde às intensidades produzidas. Ele é a matéria intensa e não formada, não estratificada, a matriz intensiva, a intensidade = 0, mas nada há de negativo neste zero, não existem intensidades negativas nem contrárias. (...) Produção do real como grandeza intensiva a partir do zero. (DELEUZE, 1996, p.20)

É na intensidade zero que as estruturas organizacionais impostas pelo sistema tecnicista se anulam, o organismo se opõe ao CsO, a disposição dos órgãos passa a se comportar como elementos de obstrução no processo para se criar um CsO. Os organismos são vistos como inimigos do corpo pela sua predisposição ao automatismo e ao mecanicismo. Esta pesquisa se propõe, com a exploração estético-filosófica de *Caixa Preta*, efetuar uma ação performática em um videoperformance, como tentativa de criação de CsO's desprovidos das lógicas organizacionais, com seus tipos, gêneros, atributos substanciais e seus graus 0 próprios como ponto de partida, constituído pelos agentes presentes na ação, assim como “o masoquista construiu um agenciamento que traça e preenche ao mesmo tempo o campo de imanência de desejo, constituindo consigo, com o cavalo e com a senhora um corpo sem órgãos ou plano de consistência” (DELEUZE, 1996, p.16).

Na exploração estético-filosófica *Caixa Preta*, o performer, a câmera e o espaço performático estariam em vias de elaborar um plano de consistência. O videoperformance

é o resultado de uma relação de unidade, sensorialidade, reterritorializações e fluxos. Assim, observamos que:

(...) o CsO opõe a desarticulação (ou as n articulações) como propriedade do plano de consistência, a experimentação como operação sobre este plano (nada de significante, não interprete nunca!), o nomadismo como movimento (inclusive no mesmo lugar, ande, não pare de andar, viagem imóvel, dessubjetivação.) (...) Inventam-se autodestruições que não se confundem com a pulsão de morte. Desfazer o organismo nunca foi matar-se, mas abrir o corpo a conexões que supõem todo um agenciamento, circuitos, conjunções, superposições e limiares, passagens e distribuições de intensidade, territórios e desterritorializações medidas à maneira de um agrimensor (DELEUZE, 1996, p.22, grifos meus)

O que objetivamos alcançar com a exploração estético-filosófica *Caixa Preta* foi a exposição dos agentes ao espaço performático, de tal maneira que os corpos atingissem a intensidade = 0 e, assim, abrissem-se para uma multiplicidade de conexões, desarticulações dos corpos autômatos, novos agenciamentos, desterritorializações e reterritorializações nas práticas e no próprio modo de existência dos corpos presentes em um processo experimental, no qual os direcionamentos não acontecem em vetor unilateral (estímulo/resposta criativa do agente humano que direciona o corpo não-humano), mas partir de um não-direcionamento rizoma, em que todos os estímulos, as respostas e o impulso criativo ocorrem sem lateralidades aparentes e abertos à multiplicidade, em um movimento nômade, vagando pelas linhas, pelos espaços entre agentes, retornando aos lugares antes visitados, também nunca observados e com diferentes intensidades de poder e saber. Conforme Deleuze (1996, p.23) elucida, “(...) a experimentação substitui toda interpretação da qual ela não tem mais necessidade”, fluxos, intensidades e devires substituem as significações de um CsO que se constrói.

Foi pensando neste cenário que, na exploração estético-filosófica *Caixa Preta*, encontramos as possibilidades do experimentalismo em videoperformance como tentativa de provocar um espaço performático, no qual os agentes pudessem encontrar os espaços de suspensão, de intensidade zero, nos vácuos de tempo que, segundo Quilici (2015, p.138), é o que “(...) parece interessante como ponto de partida para a investigação de uma certa ideia de arte. Uma inquietude que não designa a falta de nada específico, uma inquietude sem objeto (...) penso aqui na arte que não é feita para esconder esse desassossego vital, mas que ajuda a reconhecê-lo, penetrá-lo e transformá-lo.”

4.4 Corpos Autônomos, Sistemas Complexos e a Caixa Preta

A exploração estético-filosófica *Caixa Preta* se debruça em uma situação de performance, na qual os corpos humanos e não-humanos estabelecem agenciamento e prerrogativas pautadas na constituição de um sistema, em que as tomadas de decisões e camadas de autonomia são imbuídas aos agentes constituintes desta estrutura múltipla. À luz de Mitchel (2009), o sistema elaborado para o projeto *Caixa Preta* configura-se como um sistema complexo:

um sistema em grandes redes de componentes sem controle central e regras simples de operação gera comportamento coletivo complexo, processamento sofisticado de informações e adaptação via aprendizagem ou evolução (MITCHEL, 2009, p.13 - Tradução minha)⁴⁹

Caixa Preta conta com um sistema, no qual os componentes precisam encontrar um fluxo de ações, partindo dos próprios processos de desterritorialização dos corpos e do fluxo criativo, determinado por todos os participantes da ação performática, composto pelo performer e as duas estruturas tecnológicas portadoras de potencialidades, como gravação de imagem, retorno de imagem em tela, sensores de presença e placa Arduino, programada para tomadas de decisões próprias, que foram batizadas de Yin e Yang. Esses três corpos performáticos humano e não-humanos elaboram ações, em que a figura central do líder desaparece e as relações são horizontalizadas⁵⁰, oportunizando a desorganização dos vetores de força e dos fluxos de energia, promovendo ações coletivas, a partir das quais surge o complexo.

Ao pensar nos fluxos que circulam sobre a ação performática, aponta-se para as intensidades, que são também meio de transferência de energia e informação. O fluxo da performance se dá na abertura ao processo de computação, uma vez que os estímulos que surgem por todas as direções são computados e devolvidos (ou não) de alguma forma

⁴⁹ “(...) a system in which large networks of components with no central control and simple rules of operation give rise to complex collective behavior, sophisticated information processing, and adaptation via learning or evolution”

⁵⁰ NEVES (2006) através dos cruzamentos entre Deleuze e Simondón, em “O Apelo do Objeto Técnico” e BOGOST em sua Metodologia Alienígena, apresentam uma relação de planaridade nas relações entre o sistema técnico e o ser humano. Esta pesquisa possui como base filosófica e metodológica a ideia de que “O pensamento humano deve instituir uma relação igual, sem privilégio, entre as técnicas e o homem.” (SIMONDON, 2008, p.107, tradução minha.)

para o meio, então, presencia-se o “uso da informação e sinais de ambos os meios externos e internos” (MITCHELL, p.13, tradução minha)⁵¹.

Assim como a ausência do controle central da ação e os processos de computação, existentes no sistema da exploração estético-filosófica *Caixa Preta*, observamos também as possibilidades de adaptação, que surgem no momento em que o performer recebe estímulos de não-humanos e adapta-se às suas ações, bem como impõe outras em determinados momentos da ação, inferindo complexidade e emergência ao sistema.

Em *Caixa Preta*, elabora-se um sistema complexo, no qual o performer compõe parte de um sistema, em que os indivíduos não-humanos são portadores de um determinado grau de autonomia na ação performática, com tomadas de decisões próprias. São câmeras complexas inspiradas na câmera-olho Vertoviana⁵², mas também possuem outras ambições espaciais e temporais características da contemporaneidade. Essas estruturas não-humanas serão consideradas como Câmeras-Performers (CP's), que compõem juntamente com o performer, um sistema elaborado que gerou a gravação do videoperformance *Caixa Preta*, inspirado no discurso da Filosofia da Caixa Preta Flusseriana e em relações dialógicas com todos os direcionamentos teóricos anteriormente apontados nesta pesquisa, principalmente a prerrogativa dos processos de desautomação dos corpos e a busca da construção de um CsO.

Conceitualmente, as CP's foram batizadas de Yin e Yang, uma vez que as relações de complementaridade e oposição, necessária aos fluxos, buscam o equilíbrio e o caos, que se retroalimentam e promovem o movimento natural da vida. Em *Caixa Preta*, buscou-se também um choque conceitual nas relações de equilíbrio do natural com artificial, já que através dessa oposição, pretende-se encontrar metaestabilidade nos fluxos na ação performática. Outros elementos conceituais também foram inseridos no projeto, como estratégias de busca do confronto entre o meio natural e o artificial, a exemplo dos pontos de estacionamento das máquinas, que foram nomeados pelos cinco elementos Fogo, Terra, Metal, Água e Madeira. Observa-se o equilíbrio como uma força

⁵¹ “(...) use information and signals from both their internal and external environments”

⁵² “Eu sou o cine-olho. Eu sou o construtor. Coloquei-te, a ti, criado por mim, na sala mais extraordinária, que não existia antes deste momento, e que também foi criada por mim. Esta sala tem doze paredes que buscam a diferentes partes do mundo. (...) Eu sou o cine-olho. Eu sou o olho mecânico. (...) Eu máquina, mostro-vos o mundo como só eu posso vê-lo” (Kinoks – revolução, 10/04/1923. p.44)

oposta, que busca organizar o CsO ou impulsionar uma força estrutural sobre o corpo que busca se desconfigurar. Das relações entre o equilíbrio e o caos, presentes nas relações do corpo-performer e corpo-câmera, busca-se um possível estágio de intensidade=0, com um devir aberto e presença de espaços de suspensão, no qual a ação artística pode produzir uma emergência criativa expressiva. O estágio de intensidade=0 é como um limiar de mudança nos sistemas em que podem ocorrer bifurcações, então, uma ordem diferente das relações é estabelecida.

As ordens de complementaridade das CP's se dão no âmbito conceitual e também alimentam o discurso técnico. Quando falamos de complementaridade, abordamos a relação das partes que compõem um todo e promovem a harmonia visual, optada neste projeto de videoperformance, neste caso (Imagem 25), as janelas de Yin e Yang são montadas, no videoperformance, de tal forma que as janelas de exibição do trabalho se complementam e montam uma janela 13:7.

Imagem 25: Complementaridade – Yin-Yang – As partes compõem o todo.
Lado dir: imagem da CP Yang. Lado esq: Imagens da CP Yin



Fonte: Acervo pessoal.

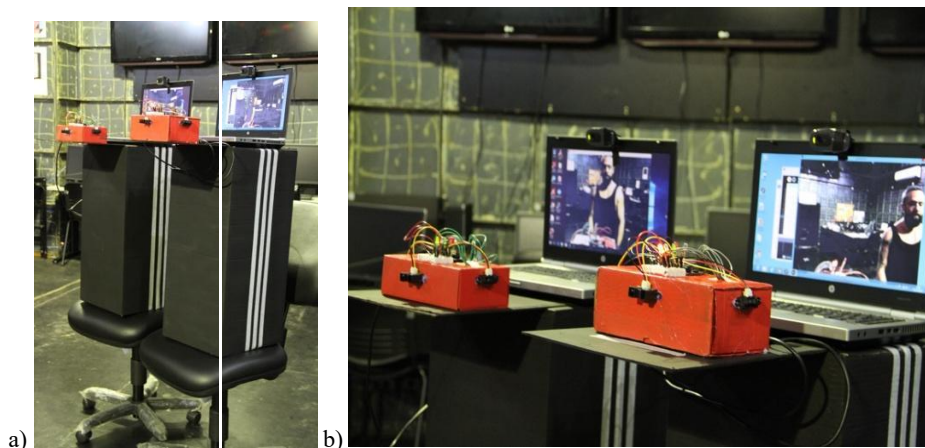
Sobre a estrutura física dos sistemas Yin e Yang, cada um dos dois compreende:

- 3 sensores de presença SHARP modelos:
 - 1 GP2Y0A02YK0F (colocado do lado maior da caixa menor);
 - 2 GP2Y0A21YK0F (colocado nas laterais da caixa menor)
- 1 placa Arduíno UNO;

- 5 Leds (verde, vermelho, amarelo e 2 transparentes);
- 1 Protoboard para conexão dos leds;
- Fios (jumpers) para conexão;
- 1 Notebook HP EliteBook 8470p;
- 1 cabo de conexão usb entre o Arduíno e o notebook;
- 1 webcam Logitech c270;
- 1 caixa pequena de papelão (suporte para o Arduíno, para a protoboard e para os sensores);
- 1 caixa grande de papelão para suporte;
- 1 cadeira de rodinhas para mobilidade.

As camadas de autonomia da câmera, que atua neste projeto, foram estabelecidas pelas relações de autonomia entre os agentes, no que se refere a um determinado controle de suas atribuições das estruturas Yin e Yang, com (1) o tempo e (2) o espaço na performance executada. Essas determinações foram caracterizadas por programação em Arduino e a máquina decidia randomicamente a determinação dos pontos de estacionamento. Cada ponto de estacionamento possuía um tempo de permanência pré-estabelecido e, após esse tempo, a máquina deveria escolher outro ponto para deslocamento. Os sistemas contaram com um acoplamento humano, que executava atividades de auxílio ao sistema como o deslocamento (que se torna extensão de movimentação das máquinas), bem como efetuando o comando para escolha do próximo ponto de estacionamento, após o tempo estipulado ter sido completado.

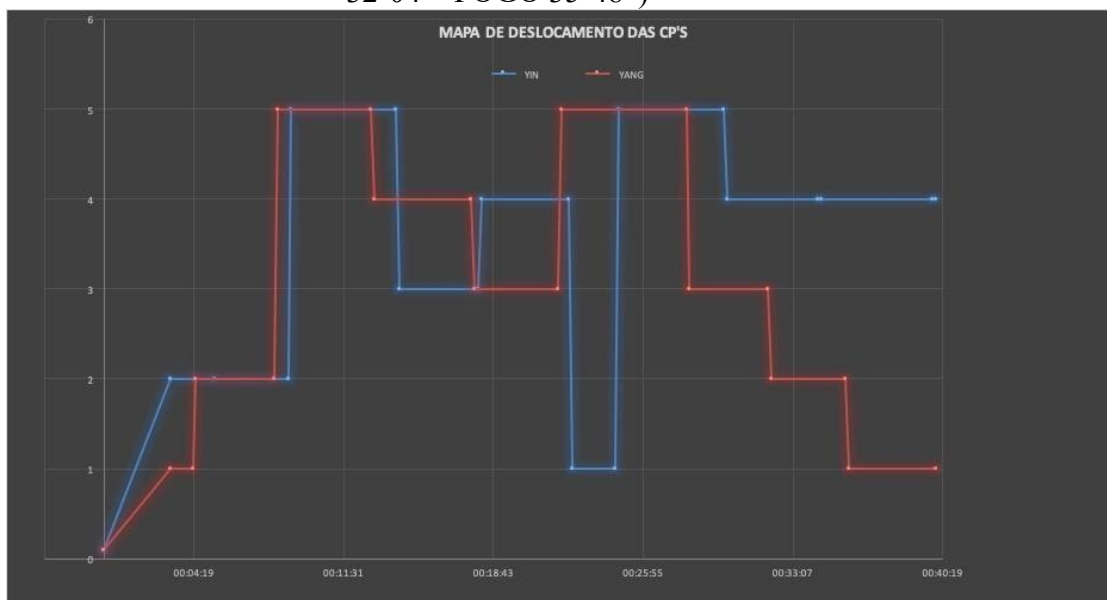
Imagem 26: Yin e Yang - a) corpo do CP, b) visão do CP



Fonte: Acervo pessoal.

Foram definidos os pontos de estacionamento e o tempo de estabelecimento das CP's em: 1) Fogo (7'); 2) Terra (3'); 3) Metal (4'); 4) Água (5'); e 5) Madeira (6'). Mediante o diagrama, possuímos uma estrutura de movimentação das máquinas que se cruzavam e promoviam algumas congruências, que serão comentadas abaixo. Elaborando um gráfico do tempo do videoperformance, com o deslocamento no espaço, e observando como referência os cinco pontos supracitados, chegamos ao gráfico descrito no gráfico 01.

Gráfico 01: deslocamento x – tempo / y – pontos de estacionamento
 mapa dos pontos (TERRA 3'10" – TERRA 5'20" – MADEIRA 9' – METAL 14'10" – ÁGUA 18'10" – FOGO 22'31" – MADEIRA 24'45" – ÁGUA 29'58" – ÁGUA 34'28" YANG (Sany) FOGO 3'10" – TERRA 4'25" – MADEIRA 8'20" – ÁGUA 13' – METAL 17'48" – MADEIRA 22' – METAL 28'09" – TERRA 32'04" – FOGO 35'48")



Fonte: Elaborado pelo autor.

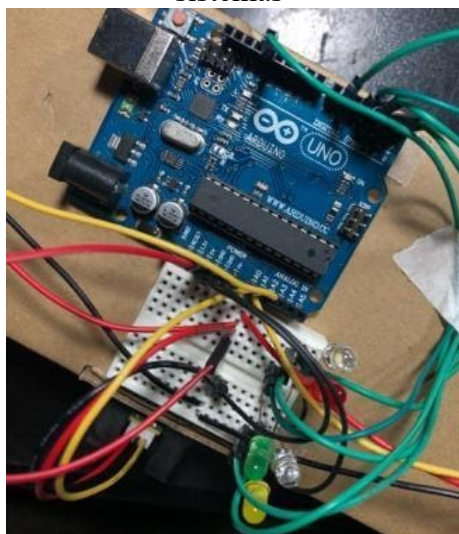
Além destas relações das CP's com o espaço, sensores definiam o limiar de aproximação de corpos humanos e não-humanos com a máquina. O algoritmo foi elaborado em Processing e Arduino, nos quais as relações de aproximação dos corpos com a máquina permitia a ela congelar a imagem, na medida em que a aproximação excedia o limite de distância definido pela máquina.

Na parte interna do Microcontrolador Arduino foi incluído um código de tomada de decisão, que pode ser lido da seguinte forma: *Ao apertar o botão inicie a câmera; Se proximidade de alguma coisa for menor que 30 cm então congele a imagem da câmera;*

Após tempo x (dependente da posição ocupada) escolha uma outra posição entre 1 (fogo) e 5 (madeira); Apresente o resultado no LED de cor correspondente.

Além das relações de autonomia que as CP's possuem com relação ao espaço, também foi apresentada uma primitiva baseada no tempo da ação. O processamento da gravação da imagem, bem como as detecções realizadas pelos sensores do sistema, provocaram um retardamento no tempo do vídeo, um *delay* que definiu uma nova temporalidade da imagem em determinados momentos da ação, tal fenômeno é observado, principalmente, quando as imagens das duas máquinas são anexadas ao formato original (imagem 25) e ambas são comparadas. No início do vídeo, observamos uma determinada sincronia das ações, que vão se distanciando em temporalidades e reconfigurando o tempo do videoperformance, provocando emergências.

Imagem 27: Microcontrolador Arduino UNO e protoboard com LED's de sinalização para deslocamento dos sistemas



Fonte: Acervo pessoal.

4.4.1 Emergência

Stiegler (1998) aborda a questão da diferenciação e observa-se que, nas relações entre o performer e a câmera, essa diferenciação estabelece processos de composição, novas inscrições mediante gestos técnicos, que nos permitem observar a falta e exercitar o diferir. Sendo assim, o diferir passa a ser uma condição de existência da ação

performática e a técnica, o gesto natural que permite uma exteriorização das formas de diferir, promovendo desterritorializações e reterritorializações nos corpos.

Outra observação sobre os objetos técnicos, que Stiegler (1998) nos permite constatar, é a instauração do objeto técnico enquanto estado de memória. A prótese como parte da memória que não está dissociada do ser humano, mas se configura como um outro estado de memória e que também se estabelece mediante um processo de transdução. A memória presente na câmera encontra um espaço comum que configura seu próprio modo de existência. Portanto, estaríamos assim conferindo um grau de autonomia à câmera observando suas potencialidades, mas também toda uma estrutura de memória, que permite um determinado grau de evolução do objeto técnico e infere uma poética própria ao mesmo. Observando a câmera enquanto um conjunto técnico, que externaliza memória e produz linguagem, observamos um grau de autonomia, que permite uma relação de diferenciação com o performer na videoperformance e, assim, talvez seja possível identificar, mediante as ações de diferir do corpo técnico e biológico, um espaço intermediário, no qual a produção técnica, enquanto externalização da memória, exista em uma poética de estado de emergência, resultado dos agenciamentos provocados entre o performer e as CP's e, por conseguinte, a materialização de uma expressão, que neste caso é o próprio videoperformance.

“É a emergência de matérias de expressão (qualidades) que vai definir o território” (DELEUZE, 1997, p.105), a partir dessa afirmação de Deleuze, compreende-se que matérias de expressão emergem e implicações de forma e conteúdo são observadas no processo artístico, no qual o performer e as máquinas elaboram estruturas estéticas próprias dos sistemas desenhados. Laurentiz (2009, p.164) considera necessária “(...) a procura por desdobramentos estéticos da tecnologia, pois acreditamos que o fazer poético está intimamente ligado aos fatores da linguagem, e estes, por sua vez, levam à técnica.”, é no espaço performático que a diferença dos corpos humanos e não-humanos provocam emergência, resultado de processos de adaptação, síntese e análise de informação e autonomia dos agentes presentes.

Os fatores de linguagem terminam surgindo e estruturando um estado de emergência mediante as primitivas da ação performática. É um processo de reorganização das estruturas. Observa-se no processo a busca da desestruturação dos corpos, a tentativa

de uma criação de um Corpo sem Órgãos (CsO), em que a desprogramação de um organismo se faz necessária para que novos fluxos sejam evidenciados, novos processamentos, novas dinâmicas de adaptação.

Emergência, contudo, é algo mais vasto do que simplesmente a criação de novas estruturas e comportamentos. Inclui também a formação fundamentalmente nova de organizações de matéria (vida) e a formação de processos informativos fundamentalmente novos (...) e o aparecimento concomitante de um novo aspecto do mundo. (CARIANI, 2009, p.22)

Sendo assim, parece-nos paradoxal em um primeiro momento, mas os processos de elaboração da ação performática observados em *Caixa Preta*, apresentam-nos a uma tentativa de desconstrução das estruturas orgânicas presentes, objetivando a aniquilação das funcionalidades dos órgãos dos corpos presentes em virtude da criação de um CsO, para atingir o ponto de intensidade = 0, no qual ocorrem os processos de desterritorialização e reterritorialização, de reestruturação dos órgãos mediante novos fluxos apresentados na ação performática. A emergência surge como processo de reorganização dos órgãos apresentando novas combinações, re-organizações, subtrações e somas da matéria e devolvendo ao meio um novo aspecto de mundo.

Talvez seja interessante analisar as possibilidades de mundo que emergem, quando o autor formula um conceito que dialoga diretamente com as estruturas, que delineiam uma perspectiva de uma linguagem, “A *emergência epistêmica* envolve o surgimento de novas perspectivas e janelas para o mundo. Quando novos órgãos sensoriais evoluem para uma linhagem de organismos, esses organismos adquirem um novo meio de sentir o mundo e interagir com ele.” (CARIANI, 2009, p.23). Novas formas de interação e sensorialidade com o mundo surgem em *Caixa Preta*, ao ponto de ser possível detectar padrões de emergência resultantes da performance. Os padrões observados, na exploração estético-filosófica *Caixa Preta*, foram mapeados e, para isso, utilizou-se a definição de Cariani (2009) quanto aos modos de emergência, que foram adotadas como metodologia para mapeamento e categorização das emergências observadas.

A geração de novidade emergente pode ocorrer de dois modos: *emergência combinatória e emergência criativa* (...) Ambos os tipos de ordens emergentes surgem a partir de conjuntos básicos de possibilidades que constituem os blocos mais básicos da ordem, suas “primitivas”. (CARIANI, 2009, p.28)

A (1) emergência combinatória se dá pela combinação das primitivas fixas preexistentes, é uma emergência limitada às potencialidades das suas primitivas, enquanto a (2) emergência criativa está aberta ao recebimento de estímulos externos, que associados às primitivas preexistentes dão origem à combinação e construção de novas primitivas.

(1) Observa-se emergência combinatória em *Caixa Preta*, que ocorre devido aos comportamentos autônomos individuais dos agentes: a) no corpo humano, observa-se um padrão de comportamentos e ações físicas, como o corpo arqueado para trás, camiseta retirada e chacoalhada ao ar, linhas desenhadas no corpo, baseado na tomada de decisão autônoma das CP's Yin e do Yang, e no ato de desligar computadores e fechar armários. Tais ações passam por transformações na ação, à medida que as CP's estabelecem novas proposições de enquadramento e movimentação; b) No espaço, observam-se padrões de linhas horizontais das paredes, que se interligam entre as imagens capturadas pelas CP's, observa-se uma integração das janelas e uma tridimensionalidade do espaço, que não possui uma configuração fixa, pois é um espaço que se metamorfoseia, multifacetado, porém com regras de perspectiva e pontos de fuga ressaltados pelas linhas presentes nas paredes. A caixa preta é composta de faces que são multiplicidades, rizoma (DELEUZE, 1995, p.10) que emerge de acordo com o referente. As linhas promovem um diálogo entre as imagens produzidas pelas CP's, metamorfoseiam o espaço e promovem perspectivas em cada movimento da câmera, sob seu próprio eixo ou transitando pelo espaço e pelos pontos de estacionamento, estabelecidos enquanto parâmetros outrora; c) Na captura de imagem pelo corpo técnico, foram observados padrões nas ações de congelamento da imagem em meio à aproximação de elementos aos sensores. Observou-se também um retardamento e aceleração do tempo e movimento das imagens, que imprimem a movimentação de elementos com aspectos mecânicos, e a emergência nas relações das imagens em seus tempos alterados, como o diálogo de olhares dos dois corpos nas duas janelas, gestos, posicionamentos mediante perspectiva e vetores traçados pelas linhas nas imagens (imagem 25).

(2) A emergência criativa surge a partir do momento que se traçam movimentos externos aos conjuntos de funcionalidades das estruturas preexistentes, são as linhas de fuga, as linhas de fratura (DELEUZE, 1990) estimulando fissuras na forma da estrutura e provocando novas emergências de criação. Dos modos de emergência, Cariani (2009,

p.38) aponta para “(...) a arte que cria objetos autônomos que, por si sós, independentemente desenvolvem primitivas(...)”.

Portanto, em relação a emergência criativa (2), somente a existência do grau de autonomia de Yin, Yang e do performer na ação permitem o aparecimento de novas estruturas, o que torna possível, então, observar o desenvolvimento de novas primitivas. Não havendo essa autonomia entre os agentes, não haveria o aparecimento da criatividade. A cada tomada de decisão autônoma das CP's, o corpo do performer é mapeado, desenhado e as linhas denotam uma demarcação e definição do corpo (imagem 28), que começam a dialogar e convergir com as linhas retratadas nas paredes, nos elementos do espaço e na estruturação de uma possível perspectiva sem ponto de fuga cimentado, sólido. As linhas são fluidas e ao mesmo tempo que desenhavam e modificam o corpo humano, o inserem em quadrantes simbólicos resultantes das tomadas de decisão e imposições de ações estabelecidas pelas CP's neste jogo (imagem 29). As linhas do corpo se fundem às linhas da caixa preta, em todas as direções, cima, baixo, lados, diagonal. Existe um processo imersivo das linhas no corpo humano com as linhas do espaço não-humano-rizoma (e vice-versa), que vai promovendo mais conexões de linhas e tornam o espaço mais complexo e fluido.

Imagem 28: Autonomia das CP's e as marcações no corpo



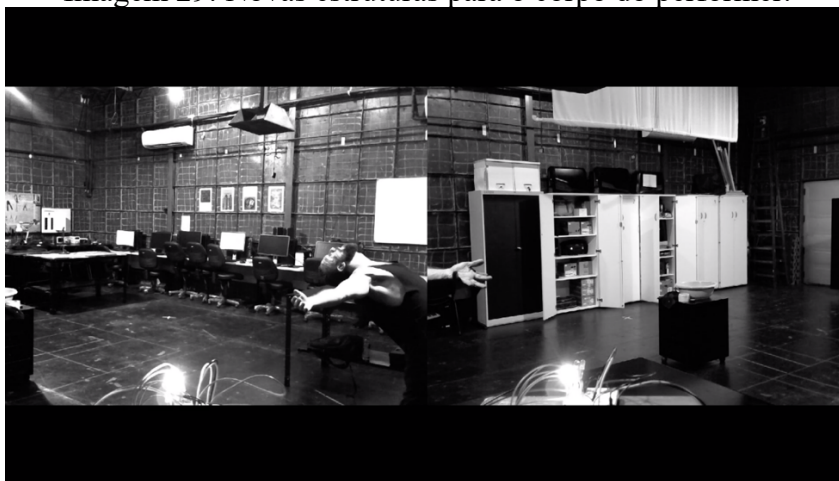
Fonte: Acervo pessoal.

As ações de autonomia de movimentação das CP's promoveram inúmeros cruzamentos no espaço performático (imagem 27), que repercutiram em expressões satisfatórias no videoperformance. Os cruzamentos das imagens em deslocamento, das imagens dos corpos técnicos e dos operadores entrecruzando-se e metamorfoseando-se

apresentam complementaridade das ações no deslocamento realizado pelas operadoras do Yin e do Yang. A alteração do tempo promoveu uma complementaridade de duas ações distintas, mas no videoperformance se observa uma espécie de transformação de um no outro. Também se detecta emergência nas escolhas que as CP's efetuavam dos mesmos pontos de estacionamento em um mesmo momento, promovendo um reflexo estético e discursivo no videoperformance, que foram considerados, até o momento, satisfatórias pelas escolhas combinatórias com graus de criatividade na combinação das imagens de escolha própria das máquinas.

A presença do corpo do performer, enquanto estrutura autônoma e agente criativo no espaço performático, promoveu uma estratificação dos processos de desterritorialização e reterritorialização no organismo humano. É possível observar um corpo biológico em uma fluidez, que se pode observar um corpo desconstruído, uma desorganização do sistema e novos fluxos, corpo metamorfoseado, deformações visuais, corpo transmutado, mutilado, dilatado, ínfimo, minimalista, múltiplo (imagem 30). Os gestos pré-concebidos do performer são modificados, algumas ações até mesmo abandonadas, na medida em que novas ações surgem.

Imagem 29: Novas estruturas para o corpo do performer.



Fonte: Acervo pessoal.

4.5 Considerações do Capítulo

O videoperformance *Caixa Preta* pode ser descrito como uma caixa preta tecnológica e um corpo enclausurado. Surge como uma proposta de compreensão do lugar do humano no universo onde estamos inseridos e que exige atenção para compreender

que todos os habitantes do universo são tão importantes quanto nós para o equilíbrio e sua existência. Por esse motivo, o videoperformance se inicia com uma citação de Flusser (1985, p.37): “Nenhum homem pode mais controlar o jogo. E quem dele participar, longe de o controlar, será por ele controlado.”

As relações entre o homem e a tecnologia, na contemporaneidade, provocam engendramentos e configuram estruturas de poder. Vivemos em uma sociedade completamente controlada pelos meios tecnológicos. Segundo Stiegler (1998), a técnica por si sempre foi prerrogativa na existência humana e “(...) a autonomia dos aparelhos levou à inversão de sua relação com os homens. Estes, sem exceção, funcionam em função dos aparelhos. (...) Todas as decisões passam a ser funcionais, isto é, tomadas ao acaso, sem propósito deliberado. Os conceitos programados nos aparelhos, que originalmente significavam intenções humanas, não mais as significam. Passaram a ser auto significantes. (...)” (FLUSSER, 1985, p. 37-38).

Sendo assim, é importante referenciar as primeiras abordagens deste capítulo, quando a tecnologia se encontra em um lugar onde é observada como auto significante, de tal forma que se interpõe entre nossos próprios sentidos e o mundo (CARIANI, 2009).

Nesta exploração estético filosófica, observou-se que a câmera dita sua própria narrativa e se coloca enquanto extensão dos estados sensoriais no nível auditivo e visual. Instrumentos enquanto prolongação dos órgãos do corpo humano, mas que apresentam suas características próprias do conjunto técnico, que tendem à coerência interna e apresentam relações com o performer nos três níveis delimitados por Santaella (2003). Neste capítulo, o nível muscular-motor, no qual o mesmo possui uma autonomia em eleger e se deslocar aos pontos de estacionamento na ação; o nível sensorio, quando se apresenta uma certa expansão no ato de observar o espaço e retratar o mesmo em uma condição de complementaridade. As imagens das CP's, quando montadas no trabalho de videoperformance, estruturam a janela 13:7 e apresentam uma nova forma de observar o mundo, uma expansão da visão que o olho humano jamais será capaz de estabelecer, o que confere um grau de autonomia nas formas de expressão por parte da câmera. A câmera também apresenta uma relação com o homem no nível cerebral, observando as capacidades de processamento e de emergência, baseadas nas ações direcionadas pelo conjunto técnico montado, a exemplo do direcionamento de deslocamento no espaço e de

congelamento da imagem, quando os sensores detectam a proximidade de qualquer objeto.

Sendo assim, a tecnologia enquanto extensão dos órgãos, corporifica o funcionamento do órgão e o expande. Na medida em que as tomadas de decisão também são atribuídas pelo conjunto técnico, existe uma descentralização de atuação no espaço performático, verifica-se a capacidade de produção e proliferação de signos, que enriquecem o processo criativo do videoperformance. Os órgãos são questionados pelas suas extensões (no caso, o conjunto técnico) e processos de desterritorialização e reterritorialização acontecem. O teor de novidade e criatividade rompem os limiares dos dispositivos e observam-se rupturas e fraturas no *status quo* do performer, impelindo-o a novos processos de criação e levando-o a possibilidades de reestruturação dos órgãos e da presença do corpo biológico no espaço de performance.

À medida que a câmera se apropria de determinadas decisões na ação e se apresenta enquanto indivíduo com determinado grau de autonomia, tem-se uma expressão partindo da exterioridade e reverberando em processos internos (STIEGLER, 1996), tendendo a novos processos de coerência por parte do performer, que ao longo da ação de performance, preserva algumas ações de corpo, mas abandona outras, bem como por parte do sistema técnico (CP's), que apresenta graus de instabilidade e propõem novas ações ao performer. De acordo com Deleuze, a máquina apresenta um conjunto de pontas que abrem e fecham um agenciamento, um território.

Observam-se processos transdutivos como desdobramento desta ação de performance. O corpo biológico vai se tornando exausto, esgotado, as CP's mantêm sua ação até determinação do performer. Existe um processo de adaptação, no qual os movimentos do performer vão se tornando mais cartesianos, dos seus gestos à sua movimentação no espaço de performance. Novas ações surgem, como o ato de subir na mesa e encarar uma das CP's. Observa-se uma movimentação, que se assemelha às ações dos homens primitivos em estado de observação, marcações no corpo, dentre outras ações que se tornam desdobramento das relações do homem com a máquina.

Caixa Preta é rizoma, multiplicidade e heterogeneidade de estímulos. A tentativa de desorganização do sistema orgânico estabelecido aos corpos performáticos foi

provocada, principalmente, pelas ações e suas camadas de autonomia. É a partir do jogo entre corpos humanos e não-humanos, que emergem padrões gerados pelo fluxo de intensidades, que circulam em todas as direções neste espaço de suspensão.

A relação de jogo explorada teoricamente, no capítulo anterior, também pode ser vista como elemento propulsor para processos de reterritorialização e novas formas de expressão não elaboradas anteriormente. Nesta exploração estético-filosófica, a câmera se desvencilha de suas bases utilitaristas e ganha um novo lugar no processo de captação e emergência das ações. Não se pode mais observar as CP's como meras ferramentas de captação de imagem e som, mas, agora, elas ganham novas atribuições e se projetam na ação e no espaço de performance de forma impositiva também. O lugar que a tecnologia ganha neste trabalho, coloca o performer em um outro espaço, um corpo biológico que se debate e tenta sobreviver na caixa preta, que se metamorfoseia à cada movimento de câmera, à cada deslocamento das CP's.

A *Caixa Preta* é rarefeita, é suspensão do espaço tempo, é terreno desterritorializado preparado para os devires. Não existe propagação de som. Seria essa *Caixa Preta* um espaço intensidade=0? A *Caixa Preta* não possui lados fixos, volume instável, impuro, multifacetado, com algumas faces profundas e outras rasas, pontos de fuga e perspectiva volátil, retrátil e contrátil.

Um corpo biológico se insere neste espaço, lava as mãos, provoca agenciamentos e processos de individuação das partes. O corpo biológico interfere no cenário onde é mapeado, delineado, loteado, desenhado e transmutado. As inferências da existência humana são desenhadas nessa caixa com o objetivo de observar quais as implicações dessas relações. Sistemas complexos, primitivos, autonomia, Yin Yang, fogo, terra, metal, água e madeira, observamos um sincretismo bio-artificial. O performer passa por processos transdutivos em *Caixa Preta* e toda individuação, observada por um ponto de vista transdutivo, é um fluxo. O performer se torna mero fluxo na *Caixa Preta*.

O corpo biológico é ressignificado. Talvez, ele tenha encontrado o lugar das avessas, apresentado por Artaud (1986, p. 161), um lugar onde o corpo não mais dita as ações da câmera, mas se adapta à ela nos 38 minutos de ação. Um corpo que é levado pela intensidade dos fluxos, que são elaborados e jogados ao espaço pelas CP's e provoca

um devir aberto ao performer, repleto de novas intensidades e novos fluxos, provenientes de um processamento externo ao corpo biológico.

Sendo assim, observa-se o estabelecimento de algumas características definidas por Deleuze (1996) para a criação de um corpo sem órgãos: Os processos de desarticulação como estágio para novos processos de territorialização dos órgãos; a experimentação como background para inferir novas possibilidades no processo de reterritorialização (a ideia da não interpretação como estratégia para colocar-se enquanto canal de novos fluxos); e o nomadismo como movimento errante, no qual o performer se observa vagando e experimentando novas possibilidades de exploração do espaço performático.

Partindo dessa análise, pode-se pensar, em uma possível condição de Corpo sem Órgãos, como uma estrutura desorganizada, que se reestrutura em um processo adaptativo nos 38 minutos da ação performática. O corpo do performer se liberta do natural e se adapta ao artificial. A *Caixa Preta* automatiza e digitaliza o corpo do performer, o transmuta, o duplica, dialoga com seus duplos, atraem-se e acoplam-se por partes, mutilam-se e transbordam-se. O videoperformance *Caixa Preta* oferece um novo corpo performer ao mundo, mutável, vazio e com toda potencialidade introjetada na imaterialidade do vídeo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nas artes, a tecnologia pode ser observada também como agente criativo para poéticas de ações performativas em Videoperformance, tendo em vista toda potencialidade do objeto técnico e todo o sistema técnico para com as formas de expressão no espaço artístico. Os levantamentos das potencialidades desse sistema foram importantes no auxílio da compreensão das relações que os agentes estabelecem com o humano e quais as absorções que as partes realizam.

Esta dissertação reconhece, ao longo de dois anos de pesquisa e experimentos vivenciados no Programa de Pós-Graduação em Artes, na UFMG, que existe uma necessidade urgente de se compreender a questão social dos objetos técnicos, seu modo de existência e de atuação no mundo. A tecnicidade se coloca em um ponto de encontro que integra dois meios, os quais são dois mundos, que não necessariamente formam parte do mesmo sistema, nem são compatíveis de maneira natural. O objeto técnico é determinado, de certa maneira, pela mediação humana através dos métodos, meios e instrumentalização da técnica. Assim, a câmera em videoperformance foi pensada nesta pesquisa enquanto objeto técnico, agente de um sistema que é composto junto à realidade do performer, em um espaço de performance instituído.

Observa-se a câmera como estrutura tecnológica, que surge, neste contexto, provocando novos processos de significação em arte. A câmera passa a ser um sujeito que, em conjunto com o performer, elabora e indicia, no vídeo, elementos de significação resultantes de uma atuação desses sujeitos na instauração de uma ação performática. Buscou-se compreender nas poéticas em videoperformance, as trocas provocadas pelo processo de contaminação entre o sujeito-câmera e o sujeito-performer. Partindo do pressuposto que a câmera possui uma participação no processo de construção e realização da videoperformance, é de grande importância compreender suas formas de expressão para prática artística.

Existe um processo de troca nas relações entre corpos humanos e não-humanos em videoperformance, o corpo orgânico adota uma estrutura de representação eletrônica do real, uma reprodução conceitual de uma realidade, através de uma escrita virtual

capturada pela câmera. A performance é realizada com a câmera, a elaboração é estruturada em conjunto com a câmera-dispositivo. Isso implica dizer que a câmera entra em diálogo com o artista, que compreende as atuações do seu corpo mediante este dispositivo. Esse corpo-performer passa por um processo de consciência de suas opções de representação. O artista compreende, por meios experimentais, o comportamento do seu corpo ressignificado pela relação com as lentes. O corpo-câmera não pisca, não para de observar, está atento, observa o meio e se ajusta a ele. Nessas relações entre corpo biológico e corpo câmera existe um fluxo de forças, um embate de corpos. O corpo biológico se modifica na presença do corpo-câmera, na medida em que ele ressignifica seu processo de apreensão do meio.

Simondon (1958) observou as relações simbióticas que apontam uma forma de expressão no mundo. Tais relações passam por uma noção de regularidade, na qual o homem não é inferior nem superior aos objetos técnicos, mas se relaciona com eles, mantendo uma associação de troca baseadas na ideia de similitude e reciprocidade, uma relação social. Contudo, a função integradora da vida, que precisa ser assegurada pelos seres humanos, e a vida técnica não consistiria em dirigir máquinas e sim de existir com elas. O objeto técnico e o performer atuam como agentes de fluxo de informação, que ocorrem sem um sentido linear entre homem-máquina-mundo, e nas suas relações com outras máquinas de um determinado conjunto técnico.

Posto isso, a abordagem genealógica de trabalhos históricos, no campo híbrido entre as artes performáticas e do vídeo, permitiu, nesta dissertação, uma visualização mais abrangente e jamais completa, por existir uma expressiva e incontável produção artística das relações que o performer e a câmera estabeleceram, dos primeiros experimentos da linguagem audiovisual – em meados da década de 1880 – até o advento da imagem digital gerada por processos computacionais. Esses cruzamentos entre o corpo biológico e o corpo técnico transitam entre a utilização da tecnologia, como objeto-ferramenta, e a apreensão da máquina enquanto elemento atuante, com graus de autonomia e propriedade no processo de elaboração das obras.

Esta pesquisa mostrou uma abertura nas possibilidades de atuação do artista, apresentando transformações no *status quo* dele e em sua relação com os objetos técnicos. Sendo assim, a videoperformance termina se colocando enquanto extensão aumentada

das ações performativas, conforme Dixon (2007) e nosso levantamento genealógico auferem. A pesquisa também infere que a videoperformance possui características intrinsecamente estéticas, cujo impacto emocional e sensorial, assim como seu jogo de significados e ações simbólicas, ocorrem durante as ações elaboradas pelo performer e pelo conjunto técnico.

Das transformações na dança de Loïe Fuller, quando se projetam imagens audiovisuais e multicoloridas sob seu robe, às transformações do corpo do performer ao ter uma camada de pó grudada sobre de sua pele, em *Relações Intercorporais*, o objeto técnico se coloca no espaço de performance e apresenta sua visão própria do mundo, que está contaminada por processos de troca, transmutações e hibridismo existentes no espaço entre as linguagens da performance e do audiovisual.

Assim como as experimentações estético-filosóficas elaboradas para a pesquisa, a genealogia revela que, na medida que o tempo passa, os contextos sociais, políticos, econômicos e, sobretudo tecnológicos, interferem diretamente nas poéticas das artes performativas e audiovisuais. Das interações entre performers e as projeções dos filmes eisensteinianos, em *Mechanical Dances* (1923), às ações políticas do Grupo Fluxus e de parasitismo e ciborguismo entre os circuitos e os sistemas orgânicos de Sterlac, compreende-se que todas as ações, que alimentavam e inquietavam os artistas, eram provenientes da curiosidade em descobrir a potencialidade existente na relação da imagem em movimento e o corpo biológico. Esses posicionamentos dos artistas se tornaram abordagens ricas em um discurso, que apontava para a tentativa de compreensão das relações do artista para com a realidade técnica. O artista, então, torna-se sensível a essas relações, que implicam no estabelecimento de diretrizes de comportamentos, impacto na cultura e no modo de existência no mundo.

No tempo em que foi elaborada esta pesquisa, o mundo é mediado pelas câmeras. As lentes, constantemente abertas e ubíquas estão observando e registrando as ações do presente. Tal realidade técnica apresenta questionamentos sobre nossa posição enquanto artistas e aponta para as possibilidades de uma reconfiguração do *modus vivendi* humano no futuro.

Esta pesquisa indica uma associação do lugar do humano na atualidade e no futuro. Por se tratar de uma realidade atual, ela não nos permite elaborar conclusões fechadas e completamente estruturadas sobre o objeto de pesquisa. Contudo, é certo que se torna possível traçar as impressões, que surgiram ao longo do apanhado teórico e da exploração estético-filosófica descritas nesta dissertação, visto que se optou por chamar este capítulo de Considerações Finais, e não Conclusões.

Encontram-se aqui a elaboração de um inventário das experiências e as impressões que surgiram mediante as explorações estético-filosóficas, realizadas por um diálogo entre o arcabouço teórico desta pesquisa (que vai se aglutinando e se somando ao longo dos capítulos) e as práticas artísticas (produção de videoperformances), realizadas enquanto desdobramento do processo de pesquisa. Atesta-se, conforme visto nas primeiras linhas dessas considerações, que as *práticas artísticas trazem o debate para o centro das discussões quando se trata do impacto, das absorções e das transformações que a tecnologia apresenta no mundo*. Esse debate é entreposto nesta pesquisa e analisado fundamentalmente pelo conceito de agenciamentos, que são rupturas nas poéticas do vídeo, através das relações que os agentes estabelecem entre si e seus graus de autonomia.

Agenciamentos ocorrem nas relações entre o corpo-performer e o corpo-câmera, em videoperformance. Este trabalho observa o jogo como uma dinâmica metodológica para elaboração de uma relação com princípios de horizontalidade, na medida em que as partes jogadoras possuem potencialidades e são colocadas em prova enquanto ações expressivas, que atuam no espaço-jogo-performático, e impõem direcionamentos para a ação estabelecida.

Nessas relações de jogo, observou-se, com maior clareza, ações que direcionaram para a solução de algum problema ou meta (HUIZINGA, 1998) e colocaram o performer em um lugar de entrega das ações ao destino e às intervenções do acaso, promovendo desestabilizações nas percepções do jogador-performer (CAILLOIS, 1958). Essas ações se modificaram, à medida que o jogo se desenvolveu, e as transmutações observadas, nesta pesquisa, transitaram entre os processos de individuação e transdução decorrentes das adaptações às ações das máquinas e do corpo biológico, cada uma com sua margem de indeterminação (SIMONDON, 1958). Os processos de elaboração realizados entre os dois corpos objeto desta pesquisa (corpo humano e corpo máquina) estabeleceram

configurações, metamorfoses e transferência de naturezas através do agenciamento que aconteceu ao longo das videoperformances, provocando sensorialidades.

Considera-se o momento em que os corpos foram portadores de agência e de potência e apresentaram graus expressivos de performatividade, uma situação e espaço de performance. Sendo assim, a zona de afetamentos se descentralizou, as ações das partes se encontraram em um lugar no meio das ações, no qual os fluxos colidem, tornam-se independentes e agem no espaço performativo, desarticulam suas partes e promovem processos de organização da ação que repercutiram em processos de associação das partes. Nas situações de performance experimentadas aqui, esse ambiente traz um processo de reorganização dos corpos, que implica nas mudanças e nos processos adaptativos que eles precisam sofrer para se ajustar ao espaço.

Desta forma, observou-se, na pesquisa, os processos de individuação enquanto ações, nas quais os indivíduos “nascem das mediações, entre ordens de grandeza heterogênea” (Neves, 2006, p.43). É pelo estado de diferenciação dos corpos, que se encontram em *Relações Intercorporais* e em *Caixa Preta* uma fricção de corpos, um atrito produzido entre máquina e corpo durante as gravações das videoperformances, nas quais os desdobramentos dessas situações passam por uma tentativa de observar e experimentar o processo de transformação dos corpos, as possibilidades de repensar os órgãos e até mesmo uma ausência deles, além dos processos de extensão e ampliação que o objeto técnico pode apresentar.

A relevância desta pesquisa encontra-se fundamentalmente nas experimentações estético-filosóficas elaboradas, que refletem como o argumento teórico e a prática da videoperformance são analisados. As experimentações foram, portanto, o ponto de promoção das ligações conceituais e dos caminhos para a atuação do performer neste lugar entre as artes performáticas, as poéticas tecnológicas e o audiovisual.

Assim, repetimos Neves (2006), quando afirmamos que o desafio mais importante é o da reflexão e ação como mecanismo de ativação do pensamento, que no fazer se adote, como ponto de partida, a noção de desterritorialização, gerando formas rizomáticas e descentralizadas de moderar e criar bolsas de resistência a desmobilização técnica. Esse posicionamento elucida um ponto significativo desta pesquisa e provoca impressões

positivas, ao analisar as relações do performer com o sistema técnico. Mediante os processos de desterritorialização, as relações presentes nos agenciamentos não são de ruptura. Não existe uma luta entre humanos e não-humanos, corpos biológicos e o domínio da técnica, mas na forma como eles se inter-relacionam.

Sendo assim, efetuou-se um cruzamento dos pontos de análise das explorações estético-filosóficas, para que se fosse possível chegar a uma manifestação das experiências sob um aspecto mais conciso, apontando as congruências nas ações dos processos e as divergências dos resultados observados.

A identificação das ações da câmera e do performer no espaço, a movimentação e a forma de se colocar no espaço de performance conferiram graus de autonomia dos corpos na forma de se projetar nele. Tanto em *Relações Intercorporais*, como em *Caixa Preta*, observa-se um performer deslocando-se no espaço, possuindo como base, na maioria dos momentos, a apresentação da imagem oferecida pelas telas de retorno dos dispositivos. O performer sai da posição de direcionador da visão capturada pela câmera e se projeta como um corpo que faz parte de um fluxo, ao qual a câmera direciona o olhar. Pautadas no acaso e nas possibilidades que o próprio sistema técnico proporciona, como por exemplo, a instabilidade do monopé no suporte da câmera, em *Relações Intercorporais*, e a capacidade do sistema eleger o ponto de deslocamento (terra, madeira, fogo, metal, água) por meio de programação em Arduino, em *Caixa Preta*.

As relações de poder e de formas de expressão ganham interessantes processos criativos, na medida que as capacidades de deslocamento e apreensão do espaço (pelo performer através das ações e pela câmera através da forma que a imagem é capturada) oscilam e os vetores provocam situações de metaestabilidade na situação de performance.

A câmera proferindo o que filma e delimitando o espaço de performance através de sua janela de captura, movimentando-se e elegendo ângulos resultantes de sua relação particular com o espaço, abre uma série de situações que provocaram estados de instabilidade do performer na ação. Esses estados direcionaram o performer à processos de desconstrução de reterritorialização do seu lugar na ação. Desta forma, observa-se uma transformação de valores e de relações de poder nas situações de performance, considerando que o performer, na medida em que perde o controle da câmera, imbuí-se

de tentar solucionar as ações, transitando e procurando saídas de adaptação para novas expressões no vídeo. Um exemplo demonstrado na pesquisa foi a ação do performer de particionar-se, apresentar um corpo mutilado pelas bordas e limites de visão da câmera, atuando em uma situação extracampo, cabendo à imagem capturada e às ações de som definirem a narrativa do videoperformance em alguns momentos e promovendo processos criativos, mediante o jogo de adaptações e complementaridade das ações.

Dada a situação, observou-se isoladamente as ações dos corpos, identificando-se um efeito especulativo da máquina e a presença de um corpo problematizado, enrijecido. Observa-se a presença do objeto técnico enquanto corpo atuante na narrativa do videoperformance. Esse corpo agiu sobre o performer que, por outro lado, buscou a aquisição de um novo repertório corporal que oportunizasse sua presença no espaço de performance instituído. Tais situações de performance constituídas em *Relações Intercorporais* e *Caixa Preta* apresentaram uma quebra na ditadura da obviedade e da materialidade dos corpos. Em todo momento, o sistema técnico apresentou estímulos ao artista, promovendo processos de desorganização dos órgãos e apontando para a efetivação de um ambiente propício para instituição de um Corpo sem Órgãos.

Os processos de produção e elaboração do corpo, em conjunto com as imposições dos aplicativos tecnológicos, estão atrelados à um sistema que enrijece, estratifica, sedimenta e apresenta um corpo formatado e fechado para outras abordagens. Por expor-se às experiências com performance e sistemas computacionais autônomos neste programa de mestrado, o performer iniciou um estudo do corpo que não havia realizado até o momento. Tanto as experimentações com a própria linguagem da performance, como as interferências do sistema técnico influenciaram completamente nos processos de reestruturação deste artista com seu corpo, para ação de performance no vídeo. Este corpo-artista que, se anteriormente a esse processo, geralmente se apresentava como um corpo ainda estratificado, enrijecido e enquadrado em alguns padrões de comportamento e atuação do corpo no mundo, apresentou durante as experiências um processo transformativo na ação de desterritorialização e reterritorialização do corpo-biológico-artista, em busca de novas formas de se apresentar ao mundo.

Tendo em vista as experiências vivenciadas pelo performer nas explorações estético-filosóficas realizadas nesta pesquisa de dissertação, identificaram-se alguns

fundamentos direcionados por Deleuze (1994) para estabelecer um CsO para si mesmo. Observou-se, com o trabalho apresentado, que os processos de desarticulação foram como um estágio para novos processos de territorialização dos órgãos, a experimentação como pano de fundo para inferir possibilidades no processo de reterritorialização e o nomadismo como movimento errante, no qual o performer se observa vagando e experimentando as possibilidades de exploração do espaço performático.

Desta forma, a tecnologia foi observada enquanto corpo interativo, que provoca os órgãos humanos em outros processos, nos quais a câmera se mistura ao funcionamento do órgão humano, em uma relação simbiótica para ambos. Essa simbiose permite ao performer possibilidades de apresentar o corpo alienígena no videoperformance, observando, por exemplo, os autos ajustes de luz e foco da câmera, o deslocamento e a forma de filmar a ação. Essas estruturas apresentam leituras do espaço e do corpo do performer enquanto propõe experimentação de apresentações dele na ação. À medida que o performer entra no fluxo da linguagem e das ações humanas e não-humanas de performance, o caráter experimental se instaura e o performer passa a se comportar como nômade, vagueando na situação de performance, observando os fluxos e tentando se colocar neles.

Em ambas as experimentações estético-filosóficas desta pesquisa, o performer encontrou-se vagueando em um salão ou em uma caixa tecnológica. Pode-se observar que o corpo se encontrou enquanto um conjunto de válvulas, em busca dos fluxos que os conectam e, conseqüentemente, promoveu os gestos de apresentação dele no resultado da videoperformance, atentando sempre para os fluxos das ações que transitavam entre as ações da câmera e as ações do performer. Observou-se também uma apreensão do tempo e das formas de comportamento que o meio direcionava a cada momento. Existiu uma intenção constante do performer, em *Relações Intercorporais*, de se colocar diante dos limites da imagem que a câmera elaborou. Em vários momentos, o corpo-performer enclausurou-se entre as linhas do espaço e as bordas da imagem. Em outros momentos, o corpo-performer encontra-se no vídeo, mutilado, sem cabeça, sem braço, sem tronco. Observou-se um corpo que se move como emaranhamento das partículas, que são espalmadas entre as mãos do performer e apresentadas como parte do seu corpo em um extracampo, do lado de fora da visão da câmera.

Em *Caixa Preta*, observou-se um corpo que transita no espaço quase que o escaneando. Começa a se fundir às linhas desenhadas pelas paredes do espaço e a absorção acontece para além das questões estéticas, mas se enraíza na própria maneira de se movimentar pelo espaço e elaborar ações, afastando-se do comportamento natural e orgânico do corpo e fundindo-se com as lógicas e comportamentos computacionais da realidade/situação técnica apresentada no videoperformance. É como se o corpo fugisse para um lugar de experimentação e absorção das realidades dos espaços de performance. *Relações Intercorporais* e *Caixa Preta* metaforizam os processos de transformação e ajustes, que os corpos-biológicos passam nessa realidade de performance instaurada entre o performer e a câmera.

Talvez seja importante considerar nas últimas linhas de análise desta pesquisa, a potencialidade que os objetos técnicos possuem em promover ações de significação em performance. Como exposto, tais objetos, por meio de todas as ações aqui citadas, migram entre as relações com espaço, com o acaso e a programação como recurso tecnológico, que determina um grau de autonomia da câmera no espaço de performance. Para o artista-performer são situações em devir aberto, livre e com a propensão para criação de territórios, que apresentam diferentes pontos de partida e são capazes de criar fissuras nas estruturas dos corpos-perfomáticos, fazendo-os emergir em uma realidade de multiplicidade, na qual as formas de se conectar e se colocar nas situações de performance são alienígenas

A tecnologia termina se tornando uma parceira na construção de territorialidades e apresenta neste intermezzo das relações, a existência e a consciência de um corpo objeto que se expõe para a câmera-performer, câmera-corpo, câmera observadora. A pesquisa ampliou a compreensão do lugar da câmera e todo sistema técnico, quando se instaura uma situação de performance. O sistema constituído do agenciamento na videoperformance projeta os seus corpos vídeo-perfomáticos, corpos-vídeos, corpos-digitais, corpos-imateriais no espaço de performance e abre suas poéticas, gerando diferentes campos de criação. O corpo-performer se reinventa e o corpo-câmera se reconfigura, ambos apresentando formas próprias de atuação, colocando-se como agentes provocadores de experiências e efetivação de poéticas performáticas e tecnológicas nas artes audiovisuais.

REFERÊNCIAS

20 MINUTES. The Quintet of the Astonished. 2017. Disponível em: <<https://www.20minutos.es/fotos/cultura/los-sentimientos-humanos-en-el-arte-8387/5/>>. Acesso em: 20 jul. 2019.

ACCONCI, Vito. **Centers 1971**. YouTube, 27 de agosto de 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BIZOIoklszI>>. Acesso em: 15 nov. 2019.

ALMEIDA, Lucas Pereira de. Performance biofísica: sonoridades do corpo potencializado tecnologicamente. Dissertação (Mestrado em Ciência, tecnologia e Sociedade) – UFSC. São Carlos, 2019.

AMÉRICA LATINA. **Radical Women in Latin American Art: united by a thread. 21 mar. 2018**. Disponível em: <<http://amlatina.contemporaryand.com/editorial/radical-women-united-by-a-thread/>>. Acesso em: 03 set. 2019.

ARANTES, Priscilla. @rte e Mídia: perspectivas da estética digital. 2. ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2002.

ARTAUD, Antonin. Os Escritos de Antonin Artaud (Trad. Claudio Willer). Rio Grande do Sul: L&PM, 1986.

ASTUTO, Bruno. **Artistas plásticos e cineastas brasileiros terão filmes sobre a ditadura exibidos no MoMA**. 03 jun. 2014. Disponível em: <<https://epoca.globo.com/colunas-e-blogs/bruno-astuto/noticia/2014/06/bartistas-plasticosb-e-cineastas-brasileiros-terao-filmes-sobre-ditadura-exibidos-no-moma.html>>. Acesso em: 12 set. 2019.

CAILLOIS, Roger. (1958). Os jogos e os Homens: A máscara e a vertigem. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CAMARGO, José Corrêa de. Neva Leona Boyd e os jogos teatrais: Polifonias no teatro improvisacional de Viola Spolin. Revista de História e Estudos Culturais, Vol. 7, Ano VII. Universidade Federal de Goiás, 2010.

CAMPUS, Peter. Three transitions. YouTube, 27 de fevereiro de 2008. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ar99AfOJ2o8>>. Acesso em: 07 jun. 2019.

CARIANI, P. Emergência e Criatividade. Em EMOÇÃO ART.FICIAL 4.0: Emergência. Catálogo do evento. São Paulo: Itaú Cultural, 2009. Exposição realizada no período de 2 jul. a 14 set. 2008. Páginas 20-41.

CHAIA, Lia. Mãos chifre. Vimeo, 2019. Disponível em: <<https://vimeo.com/liachaia>>. Acesso em: 15 nov. 2019.

COHEN, Renato. Performance como linguagem. São Paulo: Perspectiva, 2013.

COMUNICAÇÃO E ARTES. Dziga Vertov: o pai do cine-verdade. 19 set. 2013. Disponível em: <<https://comunicacaoeartes20122.wordpress.com/2013/02/19/dziga-vertov/>>. Acesso em: 04 set. 2019.

CURI, Alice Estefânia. Corpos e Sentidos. Revista LUME, n.3, set. 2013

DELEUZE, Gilles. Conversações. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

DELEUZE, G. O que é um dispositivo? In: Michel Foucault, filósofo. Tradução de Wanderson Flor do Nascimento, Barcelona: Gedisa, 1990, p. 155-161.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995. Vol.1

_____. Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996. Vol. 3.

_____. Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia. Rio de Janeiro: Editora 34, 1997. Vol. 4.

DIXON, Steve. Digital Performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation. Londres: The MIT Press, 2007.

FULLER, Loie. **Loie Fuller's Serpentine Dance**: highlights from the greatest movie pioneers' films. YouTube, 07 de julho de 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BZcbntA4bVY&feature=emb_title>. Acesso em: 25 out. 2019.

GLUSBERG, Jorge. A Arte da Performance. São Paulo: Editora Perspectiva, 1987.

GOLDBERG, RoseLee. A Arte da Performance. Do Futurismo ao Presente. Trad. Percival Panzoldo de Carvalho. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

GOMES, Clara. Ciberformance: A performance em ambientes e mundos virtuais. Lisboa: CECL, 2015.

GUIMARÃES FILHO, Aluizio Cavalcanti. Subjetividade e representação: o olhar mediado no ciberteatro. Dissertação (Mestrado em Computação, Comunicação e Artes) – UFPB. João Pessoa, 2017.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

LAURENTIZ, Silvia. *Emergência e Estética*. In: Itaulab, Emoção Artificial 4.0. São Paulo: Itaú Cultural, 2009

LE BRETON, David. A sociologia do corpo. Petrópolis: Vozes, 2006.

LÉVY, Pierre. O que é o virtual?. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. Cibercultura. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2009.

MACHADO, Arlindo. Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: EdUSP, 1993.

_____. Made in Brasil: Três décadas do vídeo brasileiro. Arlindo Machado (org.). São Paulo: Iluminuras: Itaí Cultural, 2007.

MACKENZIE, Catriona; STELJAR, Natalie (2000). Introduction: Autonomy Refigured. In *Relational Autonomy: Feminist Perspectives on Autonomy, Agency, and the Social Self*. Edited by MACKENZIE, Catriona; STELJAR, Natalie. Oxford: Oxford University Press Páginas 3-31. (2000)

MELIM, Regina. Performance nas artes visuais. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

MELLO, Christine. Extremidades do Vídeo. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.

MICHELSON, Annette. Org. Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov. California: University of California Press, 1984.

MITCHELL, M. Complexity: A Guided Tour. Nova Iorque: Oxford University Press, Inc. 2009.

MOORMAN, Charlotte; PAIK, Nam June. **TV Bra for Living Sculpture (1969) and Chamber Music (1969)**. YouTube, 24 de junho de 2010. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3G3XomkkTPY>>. Acesso em: 03 out. 2019

NEVES, José Pinheiro. O Apelo do Objecto Técnico. A perspectiva sociológica de Deleuze e Simondon, Porto: Campo das Letras, 2006

ORLAN. Re-incarnation of Saint Orlan or images new images. 2019. Disponível em <<http://www.orlan.eu/>>. Acesso em: 23 jul. 2019.

PICON-VALLIN, B. (2006) Reflexões sobre a biomecânica de Meyerhold. In F. Saadi (Org.). A arte do teatro: entre tradição e vanguarda, Meyerhold e a cena contemporânea. (pp. 64-80) Rio de Janeiro: Pequeno Gesto, Letra & Imagem.

POLICARPO, Clayton. A arte contemporânea e a fenomenologia alienígena. *Teccogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas*, TIDD | PUC-SP, São Paulo, n. 13, p. 93-106, jan-jun. 2016

QUILICI, Cassiano Sydow. O ator-performer e as poéticas da transformação de si. São Paulo: Annablume, 2015

RUSH, Michael. Novas Mídias na arte contemporânea. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

SANTAELLA, Lucia. Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, L. O homem e as máquinas. In: DOMINGUES, D. A arte no século XXI. São Paulo: UNESP, 1997.

SARZI-RIBEIRO, Regilene. O corpo no vídeo e o corpo do vídeo: diálogos estéticos, arte electronica. Revista Poiésis, n. 23. Julho de 2014.

SCHECHNER, Richard. 2006. "O que é performance?", em Performance studies: an introduction, second edition. New York & London: Routledge, p. 28-51.

SIMONDON, G. On the Mode of Existence of Technical Objects. Paris: Aubier, Editions Montaigne, 1958. Tradução, parte 1 do Francês para Inglês de Ninian Mellamphy. Prefácio John Hart. Disponível em <https://www.academia.edu/4184556/Gilbert_Simondon_On_the_Mode_of_Existence_of_Technical_Objects> Acesso em: 03 de Junho de 2013.

_____. (1958) El Modo de Existencia de Los Objetos Técnicos. Tradução de Margarita Martínez e Pablo Rodríguez. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2008.

STERLAC. **Exoskeleton**. YouTube, 14 de março de 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vj0JUfmxkv4>>. Acesso em: 21 set. 2019.

THE NAVIGATORS. **R.U.R. and the Invention of Science Fiction on Stage**. 27 abr. 2017. Disponível em: <<http://www.navigatorstheater.com/blog/2017/4/26/rur-and-the-invention-of-science-fiction-on-stage>>. Acesso em: 23 set. 2019.

THE PRESENT TENSE. **Allison Wyper- One-to-One Fictional First Person Accounts Part III**. 13 de fevereiro de 2014. Disponível em <<https://thepresenttense.org/archive/?tag=telematic-dreaming>>. Acesso em: 06 set. 2019.

TONEZZI, José e HOBY, Larissa. "Da Cena em tempos húmidos." In Artes da Cena: processos e práticas, org. Narciso Telles. Jundiaí, São Paulo: Paco Editorial, 2016.

ZATTI, Vicente (2007). Autonomia e educação em Immanuel Kant e Paulo Freire. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007.

/26/rur-and-the-invention-of-science-fiction-on-stage>. Acesso em: 23 set. 2019.

THE PRESENT TENSE. **Allison Wyper- One-to-One Fictional First Person Accounts Part III**. 13 de fevereiro de 2014. Disponível em <<https://thepresenttense.org/archive/?tag=telematic-dreaming>>. Acesso em: 06 set. 2019.

VIOLA, Bill. Five Angels for the Millennium. 2001. Disponível em: <<http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=150000000038899&lg=GBR>>. Acesso em: 09 out. 2019.