

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

Adriane Gomes de Brito

Performance e imagem técnica:
o processo criativo da “Rainha de Copas e suas 7 Primas invejosas”

MESTRADO EM TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL

São Paulo
2012

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

Adriane Gomes de Brito

Dissertação apresentada à Banca Examinadora como exigência parcial para o título de Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, sob a orientação da Prof. Doutor Sérgio Roelaw Basbaum.

São Paulo
2012

Banca Examinadora

DEDICATÓRIA

*À Monty Dahan, que desde julho de 2001
acompanha a minha trajetória. Nesse homem
encontrei um amigo, companheiro e mecenas
de um caminho hermética e profunda na
imaginação, na arte e na vida.*

AGRADECIMENTOS

Um dia, há muito tempo, aos cinco de idade, percebi que a experiência entre vida e morte era firmada de forma dramática e cruel: vi minha mãe desmaiar e nunca mais abrir os olhos. As imagens na memória são a de uma mulher muito branca e de olhos claros, tecendo, cardando e contando histórias; não é possível esquecer tais imagens e agradeço por ter na memória essa lembrança que me vem como sonho. Aos onze anos de idade, há cinco anos sem ver meu pai, toda vez que o citavam numa conversa, meus olhos enchiam de água, era a emoção e apesar de toda distância e de um encontro assustado e desconfiado, pude recuperar a imagem do homem que me ensinou a escutar, a ler literatura de cordel, e acima de tudo, a entender que a única coisa que jamais poderiam tirar de mim era o conhecimento e o estudo como fonte da liberdade.

Agradeço ao senhor David Dahan (in memoriam), por encher a minha alma de amor, à dona Victoria Dahan, por mostrar-me como uma mulher precisa ser independente e livre para decidir seus caminhos; ao meu querido e amado filho Miguel Dahan, principal responsável pelo resgate de minha alma quando estive submersa em uma tristeza e um vazio imensurável após a desencarnação de meu pai...

Ao meu irmão Baltazar Reis, ao senhor Helio Rodrigues de Almeida, à dona Odete Bastos, aos meus queridos tios José Batista e Joana Paiva, ao meu querido irmão Will Gomes - pessoas primordiais em minha busca pelo conhecimento.

À Rafael Dahan , Ariel Dahan e Sara Dahan pelo apoio de jornada familiar.

À muitas pessoas queridas, que com amor e parcerias de jornada fizeram por mim coisas que só família faz: Rodrigo Emanuel e Ludmila Castanheira do “Festival de Apartamento”; ao grupo realizador da “Respect Festival”; aos oito anos de “Tribe Festival de Música Eletrônica”; à “Festa Gente que Transa”, à André Almada e Flavio Lima da “The Week”, lugar onde muitas experiências foram desenvolvidas; ao músico Guga Stroeter; ao Estúdio Emme; à artista multimídia Kiki Vassimon; à Half Henze, Gerald Thomas, Daniela Visco, Angus Brown; à Leandro Pena; à querida Erica Azeviche, pela organização e paciência; ao querido Cristiano Feitosa, pela brava parceria e caos de existência; ao parceiro Guilherme Godoy, por cada dia de trabalho, pela paciência e retorno em carinho e respeito. Com muito carinho e devoção à querida professora Ivone Lyra; à casa do vento em nome de Toshi Tanaka, Ciça Ohno e Juma, que me apresentaram a arte como forma de vida. Aos meus eternos fotógrafos Fernanda Echuya e Renato Batata, que me permitiram estudar a imagem; à Lucio Agra; à Luís Carlos Petry; à Paulo Almeida. À minha irmã Maria José - Zézé, minha única expressão feminina na família. Ao querido Umberto Silva, o homem que me ensinou a brincar; à Jairo Mattos, pela inspiração.

Às professoras Zélia Monteiro e Neide Neves, por me ajudar a pensar e reorganizar o corpo; à querida Gaby Imparato, por apresentar a física no corpo, por fazer uma pergunta que mudou o destino da minha pesquisa e pelo desenvolvimento do corpo performático e expressivo - sem dúvidas o nascimento da prática “o Bixo” surgiu nas aulas dessa importante artista que transita entre a dança e a performance; à artista Marta Soares e suas criações herméticas e tão próximas da nossa realidade.

Ao meu orientador, que me incentivou na jornada de pesquisa acadêmica e que em nenhum momento duvidou da minha capacidade ou tolheu minha criatividade.

À Claire Jean e seus maravilhosos olhos humanos e fotográficos; à Ligiane Braga, pela ousadia e determinação; à Mariana Castilho, Uedes Reis, Duda Ribeiro, Flávio Tanaka, Alan Quinquinel, Paula Ribeiro, Renato Siqueira, Joaquim Carvalho, Dani Glamour e Samadhi Vincky - pelo empenho e por cada dia de experiência, sorriso, choro e angústias do tempo.

À todos amigos e companheiros de batalha, carinho e amor.

Todo ser humano é um artista que – a partir de seu estado de liberdade – a posição de liberdade que ele experimenta em primeira mão, aprende a determinar outras posições na obra de arte total da ordem social do futuro.

Joseph Beuys

RESUMO

BRITO, A.G (2012). Performance e imagem técnica: o processo criativo da Rainha de Copas e suas 7 primas invejosas. Dissertação de Mestrado. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Orientador: Sérgio Roelaw Basbaum.

O presente trabalho tem como objetivo pesquisar e produzir um pensamento crítico em torno da utilização de aparatos tecnológicos para a produção da imagem técnica. Para desenvolver essa pesquisa, a proposta é criar e experimentar um jogo digital e tecnológico usando o corpo e as bases técnicas do teatro e do circo como ambiente receptivo e interativo por meio de equipamentos multimídia para a montagem do sistema corporal performático e suas relações com a tecnologia. Alguns escritores foram fundamentais neste processo de pesquisa, é necessário falar inicialmente de Vilém Flusser e McLuhan, que fundamentalmente apresentam um pensamento crítico e contemporâneo sobre o corpo e suas relações com os aparatos tecnológicos, e de Ivani Santana, Henri-Pierre Jeudy, Antonio Damásio, Arlindo Machado e Renato Cohen, autores que fundamentaram a ideia de *performance art* e imagem técnica nas relações com o corpo criativo. O trabalho se debruça sobre a vulnerabilidade da arte digital, em como o corpo tem se afastado ou se colocado nesse novo contexto digital e como a comunicação e o uso contínuo da internet modificam o cotidiano e a vida das pessoas e como isso se reflete na arte e na nova geração em que a tecnologia é onipresente. Dessa forma é possível reconhecer que existem novos ritos e mitos desses corpos contemporâneos. A metodologia utilizada ao longo do processo de experiência teve como perspectiva um documentário sobre os processos de montagem e execução do espetáculo *A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas*. O documentário terá um tempo máximo de 20 minutos e virá acompanhado por imagens verbo-visuais e fotografias, captadas ao longo da pesquisa. Além disso, foram incluídas no trabalho ações em forma de *happening*, performances e experiências abertas, resultando finalmente no espetáculo multimídia *Rainha de Copas e suas 7 primas invejosas*. É importante afirmar que a experiência prática e filosófica promoveu o desenvolvimento não só de um produto da tecno-performance ou de uma estética do designer digital, mas também de um pensamento crítico, em torno do corpo em contato com as imagens, e a ideia de como os corpos se transformam em libélulas em contato com a luz dos projetores.

Palavras-chave: Tecnologia, corpo, jogo, designer, digital, imagem técnica.

ABSTRACT

BRITO, A.G (2012). Performance and technical image: the creative process of *A Rainha de Copas e suas 7 primas invejosas* (The Queen of Hearts and her 7 envious cousins). Master dissertation. San Paolo: Pontificia Universidade de São Paulo. Advisor: Sérgio Roclaw Basbaum

The objective of this work is to research and produce a critical thinking about the use of technological apparatus to produce the technical image. The proposal of this research is to create and experiment a digital and technological game using the body and the technical basis of theatre and circus as receptive and interactive environments, through multimedia equipments for the setting of the corporal/performative system and its relations with technology. Some authors were fundamental in this research process: it is necessary to talk about Vilém Flusser e Marshall McLuhan, that present a critical and contemporary thinking about the body and its relations with the technological apparatus, and about Ivani Santana, Henri-Pierre Jeudy, Antonio Damásio, Arlindo Machado e Renato Cohen, authors that grounded the idea of *performance art* and technical image in the relations with the creative body. The work draws attention to the vulnerability of digital art, to how the body has turned away or has set down in this new digital context, to how communication and continuous use of internet change the everyday and people's life and how this reflects in art and in the life of people that belong to this new generation on which technology is omnipresent. Accordingly, it ends recognizing the existence of new rites and myths in this contemporary bodies, realizing that the games are using the myths to compose its stories – the japanese always used some western myth to create their games. The perspective of the methodology used along the experiencing process was a documentary about the setting process and the realization of the show *Rainha de Copas e suas 7 primas invejosas* (The Queen of Hearts and her 7 envious cousins). The documentary will have at most 20 minutes and will be accompanied by verbal-visual images and photographies, captured along the research. Moreover, were included in the work actions in shape of happening, performances and open experiences, finally resulting in the multimedia show *Rainha de Copas e suas 7 primas invejosas*. It is important to affirm that the practical and philosophical experience promoted not just the development of a techno-performance's product or a digital designer's technique, but also promoted a critical thinking about the body in contact with images and the idea of how bodies turn into dragonflies when in contact with the spotlight.

Keywords: Technology, body, game, digital designer, technical image.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	13
2. PERFORMANCE ART.....	22
2.1. Características da <i>performance art</i>.....	24
2.2. A performance nas artes plásticas, <i>environments</i>.....	27
2.3. John Cage e <i>Untitled Event</i>.....	29
2.4. <i>Live Art</i>.....	30
2.5. <i>Happening</i>.....	32
2.6. <i>Living Theater</i>.....	33
2.7. Fluxus: Nan June Paik e Joseph Beuys.....	34
2.8. A <i>performance art</i> no Brasil.....	35
2.8.1. Flávio de Carvalho.....	35
2.8.2. Helio Oiticica.....	36
2.8.3. Lygia Clark.....	37
2.8.4. Otavio Donasci: o criador de andróides vivos.....	38
2.8.5. José Celso.....	39
2.8.6. Preto no Branco.....	40
2.9. Gerald Thomas.....	41
3. IMAGEM E IMAGINAÇÃO.....	44
3.1. O corpo-imagem.....	58
4. EXPERIÊNCIAS NO PROJETO SALAMANDRA.....	61
4.1. Processos criativos: o labirinto do improvisado.....	66
4.2. Vídeo e fotografia: mais que um registro	68
4.3. “O Bixo”: a experiência que não tem fim	71
4.4. Inspiração	77
5. A RAINHA DE COPAS E SUAS 7 PRIMAS INVEJOSAS.....	83

5.1. Performar	85
5.2. Os sentidos	90
5.3. Anotações verbo-visuais	93
5.4. Descrição da performance	111
5.5. A Festa da Rainha	134
5.5.1. Divulgação.....	136
5.5.2. Cronograma de ações	140
5.5.3. Descrição sobre a experiência	143
5.5.4. Registro fotográfico	144
6. CONCLUSÃO	157
7. BIBLIOGRAFIA ESPECÍFICA.....	161

1. INTRODUÇÃO

O trabalho a seguir tem por fundamento pesquisar o corpo e suas percepções em relação às tecnologias de imagens - a partir da ideia de “ponto de experiência¹”. Para desenvolver essa pesquisa e obra prática, a proposta é criar um experimento – na esfera do corpo como objeto de arte - que estimule a interação entre corpo e imagem.

A pesquisa tem o objetivo de ressignificar o corpo objeto em corpo sentido, corpo carne, corpo ossos e perceber as relações deste agora re-significado corpo sentido, carne e ossos com o mais uma vez agora re-significado corpo robótico, por meio da utilização de aparatos tecnológicos. E isto com o intuito de observar a relação entre corpo e vídeo-projeção - feita em tempo real com foco no corpo, utilizando repetições de movimentos, sobreposição de imagens e música eletrônica.

Atualmente o corpo tem se afastado da natureza e se adaptado ao contexto digital de excesso de imagens, informação e rápida comunicação, fato que sujeita as pessoas ao uso cotidiano de extensões do corpo como, por exemplo: celular, computador, iPod, iPad, e-book, netbook, notebook, câmeras de captação de imagens e vídeos acoplados em celulares, projetores de imagens que cabem na mão e muitos outros equipamentos que tem feito parte das nossas vidas. Os aparatos tecnológicos, sonoros e visuais, junto às suas respectivas qualidades digitais possibilitam o tratamento do ruído, nitidez, cor, brilho e principalmente a

¹ Procedendo a um inventário de manifestações culturais tão distintas como chats, redes, games, Vj's, e a arte contemporânea, conclui se que a mediação digital tem determinado um novo ponto de experiência, característico de uma cultura digital (Gere), em que a visão se integra de modo mais equilibrado aos demais sentidos, intensificando os estímulos sensoriais e alterando noções de tempo e espaço, segundo, porém, uma estrutura subliminar inerente à precisão e à eficiência tecnológica.

qualidade que chamamos HD e 3D. Esses aparatos pertencem não só ao cinema, mas também já são a realidade de algumas casas. Essa modificação na imagem também tem alterado a percepção do homem tecnológico contemporâneo.

A tendência do mercado de consumo digital é criar desejos e desenvolver máquinas cada vez mais potentes que atendam as novas necessidades da cultura digital. O homem da atualidade, com a necessidade de se identificar com a imagem técnica, busca ir além de vestir a imagem, ele quer ser a imagem.

Pensando no homem imagem entendemos que o processo criativo da experiência a Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas, utilizando a performance arte e a imagem técnica como ponto de fundamentação da obra, abre espaço para encontrarmos possíveis entendimentos no que se refere ao homem contemporâneo e suas questões com as imagens.

No decorrer do primeiro capítulo será evidenciado a relação entre arte e vida no processo criativo e a identificação da utilização da imagem técnica na *performance art* tendo como referencial de pesquisa alguns artistas como: Joseph Beuys, Ligia Clark, Yves Klein, John Cage, Allan Kaprow, Nam June Paik, Flavio de Carvalho, Hélio Oiticica, Otavio Donasci, Jose Celso, Rogério Borovik e Samira BR, Gerald Thomas e Marina Abramovic.

É a partir da ação desses artistas que faremos um breve relato sobre a história da *performance art* no mundo artístico e cultural, observando assim que os registros em vídeos e fotografias são de extrema importância para a composição e registros de suas obras, tanto quanto a performance em tempo real. Performance neste caso é a ação física (corpo) e ação de um espetáculo, logo performance é então algo para ser visto (ver).

A partir do segundo capítulo é uma reflexão sobre a imaginação e a imagem técnica; “a imaginação é o primeiro lugar onde se instalam os sonhos, depois se torna desejo até transformar-se em decisão, e logo mais se transforma em ação”. Portanto se faz necessário apontar pontos essenciais sobre a utilização dos aparatos tecnológicos, alguns problemas que atingem a nossa sociedade tecnológica - que tem afastado o homem da natureza e o aproxima cada vez mais das máquinas de imagens, alterando a nossa percepção de mundo, tempo e espaço. É importante levar em consideração que o pensamento ocidental estabelece seu modo de perceber o mundo a partir do sentido visão. Com isso a estrutura capitalista-tecnológica estabelece pontos em comum e disso se aproveita para seduzir e manipular a massas.

O capitalismo-tecnológico pretende humanizar as máquinas e transformar a imagem técnica em um sistema contra o pensar, Flusser afirma que a função das imagens é liberar a sociedade de pensar conceitualmente, ou seja, liberar a sociedade da ação de refletir sobre o que estão nos oferecendo numa caixa preta. Para analisar todos esses parâmetros faremos uma breve passagem sobre o corpo, as imagens e suas relações com os ritos do cotidiano.

No terceiro capítulo será abordado o coletivo o Projeto Salamandra que desde 2004 atua na cena contemporânea paulistana e brasileira. O Projeto Salamandra participou de diversos Festivais de Música Eletrônica, com o uso de projetores de imagens em suas criações, e em 2007, em uma das experiências do coletivo, desenvolvemos a performance “O Bixo”, que continua a ser refeita e que tem se multiplicado em imagens e em varias apresentações. Descrevemos alguns processos criativos e relacionamos a criação ao labirinto do improvisado, pois ao longo do processo solitário de criação e o desenvolvimento de uma linguagem, novos

significados e pontos de vista surgem, tornando a experiência o ponto principal da performance.

Refletindo sobre os processos entre performance e registro da performance, é possível argumentar que a obra está para o registro, tanto quanto o registro está para a performance (obra).

A partir do quarto capítulo, será apresentada a experiência da Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas, descrevendo a performance, a metodologia utilizada e o processo criativo, além de descrever a única experiência aberta ao público ao longo desta jornada. Pode-se observar algumas práticas de procedimento entre corpo – projetor - vídeo e também o apontamento para a necessidade de novos aparatos tecnológicos nos procedimentos em grupo.

Complementando essa estrutura tecnológica, o quinto capítulo é destinado às imagens verbo visuais que apresentam uma parte do processo criativo. Essas imagens, feitas com pincel, lápis e aquarela, foram produzidas ao longo de leituras, experiências em sala de aula, e principalmente estabelecendo um paralelo entre a imagem técnica e a criação primária das imagens. Ao longo da pesquisa todos os textos deste trabalho foram escritos a mão, e no computador que utilizávamos faltava a letra “o”. À medida que essa escrita manual se tornou mais fluida, uma nova percepção da escrita a mão surgiu - a impressão é a de que nos havíamos esquecido de como é escrever. Depois da escrita a mão, seguimos para a digitação na máquina, e à reorganização da escrita, acrescentando a letra “o” nos textos. Este processo foi de extrema importância, pois se multiplicaram as formas de experiências do uso técnico da linguagem e da percepção cognitiva.

Ao relatar a experiência performática nos aprofundamos no texto, na poética, e apontamos para essa escrita da performance que não pretende ser uma

peça teatral, mas uma ação no tempo e espaço sem personagens e se utilizando de textos míticos. Em torno da obra em experiência, nos referimos de forma descritiva relatando o ambiente e as ações.

Buscamos desenvolver um mapa, com descritivos de procedimentos para a realização da futura performance como tal foi formulada, e ao longo do processo de pesquisa observamos a relação do corpo em contato com a luz dos projetores, e relatando o estado de transe que as pupilas e a pele sentem ao serem tocadas pela luz e como esse dilatar modifica a relação corpo luz, e chamamos essa interação de **“efeito libélula”**.

É impossível deixar de fazer analogias entre “vida e morte” e a esperança que o Ser Humano deposita na ideia “espírito” - e como isso tem se traduzido em imagens.

A única certeza que o ser humano tem é a de que um dia vamos todos morrer, porém as igrejas prometem a volta do corpo e a salvação eterna, além de criar os sete pecados capitais com intuito de educar a alma para a salvação. Levando em consideração o homem contemporâneo, o filósofo Vilém Flusser, em seu livro “A História do Diabo”, ao longo de vários capítulos tece um diálogo re-significando os sete pecados capitais e relacionando-os à visão ocidental em oposição à visão oriental. Estes sete pecados são recolocados de forma mais humana e menos diabólica. Porém um dos pecados se tornou o mais importante. A manifestação deste pecado se refere ao homem tecnológico, que engole tudo mastigado, líquido, sem questionamentos. Seduzido pelo desejo de consumir o homem engole tudo que a máquina oferece – e, ao fim, a máquina devora o homem, engole o tempo e reduz o espaço do homem.

Na experiência da Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas, apresentamos duas rainhas: a branca e a preta, como em um jogo de xadrez. A Rainha Branca representa a máquina Matrix; ela é a Sibila máquina Mãe, humanizada, e em forma de holograma. A rainha Branca representa a tecnologia e sua delicada ação do fazer, da ação de realização, a rainha branca andrógina, sem sexo, caos e crise – solitária, anda nua no labirinto. Diante da existência humana, diante do perceber o homem e ver o quanto este é ingrato com a Mãe Terra. Este diálogo busca estabelecer um jogo participativo e pensante, entre tecnologia/artista/vida em relação ao espectador, questionando a relação do homem contemporâneo com os aparatos tecnológicos.

São apontadas algumas questões e alguns problemas ao quais o homem não tem dado a devida atenção. O processo de reciclagem ainda é lento. Um dos grandes problemas da humanidade tecnológica é o consumo do excesso de máquinas. O ser humano não resolveu o problema de descarte de suas próprias fezes, ao longo de toda sua existência, esse problema que tem contaminado a água de todo o mundo nunca foi solucionado, e a contaminação das fezes nas águas vem sendo esquecido porém devemos nos atentar que sem água potável não podemos sobreviver enquanto que sem um computador podemos viver, ao invés de resolvermos os problemas que temos a milhares de anos, buscamos criar equipamentos e consumir, a grande maioria de equipamentos são criados para o consumo caseiro, enquanto que as máquinas de hospitais tendem a ter outra significação, porém não podemos esquecer que o descarte das máquina hospitalares são um problema ainda maior.

Em Goiás em 1987 um hospital abandonou uma máquina de raio-X. Catadores de lixo ao desmontarem a máquina tiveram contato com o césio 137², que se espalhou pela cidade, contaminou muitas pessoas e matou muita gente. Este problema de descarte de máquinas é algo muito sério que precisa ser levado em consideração. Já se passaram mais de 25 anos pós césio e ainda não temos uma política sobre os cemitérios de máquinas, principalmente as máquinas hospitalares.

Não percebemos, mas além do lixo que sai das nossas casas, temos muitos cemitérios de máquinas de telefone, fax, computadores, máquinas de escrever, relógios, impressoras, máquina de datilografia, enceradeiras, micro-ondas, televisores, fogões elétricos, máquinas de filmagem, e muito mais objetos elétricos, sem utilidade nenhuma, sem reutilização nenhuma, objetos ali parados ocupando espaços.

Em questão a natureza, os rios continuam contaminados e a cada dia mais dejetos são descartados nos rios, no Mato Grosso a Sadia descarta restos de animais dos matadouros no rio Araguaia, na Amazônia a luta para instalar uma usina (alemã) para propiciar o aumento de consumo elétrico, o problema é muito sério e para mudar faz-se necessária uma atitude de transformação e de denúncia, não há como silenciar, e a partir de todas essas questões elaboramos doze problemas que são a base para nosso diálogo ao longo do processo:

- a) Os cemitérios de máquinas, o problema dos restos eletrônicos;
- b) Corpos conectados no sistema corpo – computador;

² Césio 137: Grave acidente radioativo, ocorrido a partir do dia 13 de setembro de 1987 na cidade de Goiânia - GO. A cápsula radioativa advinha de um equipamento radioterapêutico descartado (abandonado) no centro da cidade.

- c) O corpo em contato com a luz e o desejo de se tornar imagem/ a luz como ativador sensório; A imagem técnica possibilita ao homem sonhar com um mundo virtual, com uma viseira ainda mais potente que o transforma em imagem e também possibilita a uma imersão da vida em imagens - a vontade não é só se vestir imagem, mas ser imagem;
- d) O uso da imagem técnica na sociedade da tecnologia;
- e) O sistema opressor que intimida e sustenta a fábrica de imagens;
- f) A Obra “Rainha de Copas e suas 7 primas invejosas” e a necessidade de uma estrutura tecnológica de alta definição;
- g) Como organizar uma performance descritiva como mapa para a possível apresentação futura;
- h) Como fazer arte para a transformação de uma sociedade apática;
- i) É possível que o homem tecnológico encontre em sua casa todos os recursos para não mais sentir vontade de sair de casa?
- j) Dessa forma se cada língua é uma visão do mundo, e a língua é um mundo intermediário entre o espírito humano e os objetos, e se realmente é expressão do entremeio do sujeito e do objeto, a imagem técnica é o desejo mais real de toda humanidade, sendo assim uma busca do sujeito através de um objeto;
- k) A visão é estabelecida como um canal onde a estrutura do pensamento funde-se com o mundo ideal, formatando a realidade na visão. As imagens podem se tornar redes de ideias e as estruturas conectadas pode gerar uma imagem, que depois será uma ideia;

- l) A sociedade é refém do sistema de compulsão pelo eletrônico - e fascinada pela tela - os ritos do cotidiano se utilizarão de programas, se afastando da realidade do “corpo”, deixa não só o sistema de signos, e a percepção corporal comprometida; como pensar num mundo melhor sem contato com a natureza, com o ideal de mundo perfeito, onde tudo está sempre pronto e resumido ao aperto de um botão.

Diante todas essas questões o trabalho a seguir tem por fundamento pesquisar o corpo, e suas percepções relacionadas à tecnologia de imagem, por meio do desenvolvimento de uma obra artística que une diferentes linguagens do corpo e aparatos eletrônicos. O objetivo é buscar a ressignificação do corpo objeto em corpo sentido, corpo carne, corpo ossos na tentativa de “desmaquinizar” o corpo robótico e rever os procedimentos e os costumes e as ações do homem contra si mesmo.

As ideias aqui relacionadas apontam para uma organização imagética e sensorial em ações performáticas num entendimento de tecnologia que se destina em mudar os ambientes, visual e sensório / cognitivo; afinal, vivemos atolados em um mundo de imagens e encenações – vivemos a guerra da informação, o descarte exagerado e ao mesmo tempo em que há na obra diversos aparatos tecnológicos é mantida a crítica do questionamento à relação homem x natureza. A proposta é um movimento de reaproveitamento e distribuição de informação, que não só pode modificar o cotidiano do ser humano como também aproximar o homem de sua verdadeira essência, que é orgânica.

2. PERFORMANCE ART

A *performance art* é uma maneira de arte que permite a comunicação e desenvolve sistemas de signos através das imagens e dos registros fotográficos coletados das ações, busca a comunicação total e a utilização da ação do corpo físico como ferramenta de expressão, narrando o rompimento dos limites nas artes plásticas em busca de uma comunicação mais expressiva entre corpo e objeto.

No início dos anos 60, artistas plásticos assumiram as obras além das telas e evidenciaram a espacialidade, os movimentos corporais e as misturas do corpo e tinta; no teatro, o corpo e os cenários apresentaram telas cênicas e virtuais com Joseph Svoboda; na dança, Martha Graham marcou a ruptura do balé tradicional e o surgimento de uma nova técnica sem o uso da sapatilha; na música vale ressaltar as experimentações de John Cage e, na literatura, pode-se citar Samuel Beckett. Tais artistas assumiram novas possibilidades de estética, contudo, é nas artes plásticas que a linguagem da *performance art* tornou-se efetiva como uma estética de questionamento focada na reflexão com a realidade atual.

Com a modernização dos mecanismos de comunicação e o surgimento da tecnologia focada nas relações humanas, a ciência linguística e visual na arte também foi modificada, a busca de adaptação da arte em visão crítica ao mundo diante da concretização da ficção científica foi atuante primeiramente na literatura e mais tarde no cinema. Dessa forma se cada língua é uma visão do mundo e a língua é um mundo intermediário entre o espírito humano e os objetos e, se realmente é expressão do entremeio do sujeito e do objeto, a imagem técnica é o desejo mais real de toda humanidade, é como uma forma de busca do sujeito através de um objeto.

Em 1916, as primeiras tentativas de envolvimento entre artistas diversificados, em seus campos de atuação, tiveram início em Zurique, na Suíça. O Cabaré Voltaire, criado e dirigido pelo poeta Hugo Ball, era um ambiente de criação regido por apresentações de poesia, música, teatro e dança. Em um pequeno palco, os artistas gozavam da liberdade de expressão; nessa época foi marcado o início do Dadaísmo e das Vanguardas do Modernismo. De 1919 a 1933, a escola Bauhaus passou a abranger seguimentos para a multidisciplinaridade, sendo uma das mais importantes escolas de design e arquitetura; gerou conflitos com a inovação de idéias.

O termo “*performance art*” foi oficializado, em prática, apenas em 1960, tendo como uma de suas importantes realizações a ação do artista alemão Joseph Beuys: o artista em sua ação performática se manteve estacado por horas, na Galeria Schmela, em Dusseldorf, com o rosto completamente coberto de mel e folhas de ouro, segurando uma lebre morta e conversando com a mesma sobre as obras que ali estavam. É possível relacionar a ação de Beuys a algo que Renato Cohen citou sobre Richard Foreman - diretor que expôs seu desinteresse por atores autômatos ou bonecos, independente da conscientização do público me torno disso:

Na performance, a ênfase se dá para a atuação e o performer é geralmente criador e interprete de sua obra. Apesar da ênfase para a atuação a performance não é um teatro de ator, pois, (...) o discurso da performance é discurso da ‘*mise en scène*’, tornando o performer uma parte e nunca o todo do espetáculo (mesmo que ele esteja sozinho em cena, a iluminação, o som, etc. serão tão importantes quanto ele – ele poderá ser todo enquanto criador mas não enquanto atuante). (COHEN, Renato, 2005:102)

No livro “A arte da Performance”, Jorge Glusberg diz que o termo “*performance art*” entrou na língua inglesa pelo francês antigo “*performance*” - do século XVI - derivado do latim “*performare*” que significa “realizar”, e explica ainda que de forma semelhante ao teatro e a dança, a performance se caracterizou pela realização de atos em situações definidas, não necessariamente por ser um espetáculo ou um show.

2.1. Características da *performance art*

Estamos usando o termo “pré-história” pelo fato dos movimentos relacionados terem somente alguns pontos de contato com a arte da performance, que emerge como gênero artístico independente a partir do início dos anos setenta. Futuristas e dadaístas utilizavam a performance como meio de provocação e desafio, na sua ruidosa batalha para romper com a arte tradicional e impor novas formas de arte. (GLUSBERG, Jorge, 2004: 12)

Ao término da Segunda Guerra Mundial, o mundo esteve em reconstrução - restos de muralhas e histórias. O pensamento crítico em relação a uma perda de valores e o oferecimento e vivência de novos valores baseados no valor da liberdade afloraram na concepção do descobrimento de novos horizontes e na quebra de padrões corporais; nesse contexto o pensamento de morte e vida tendeu a designar a construção de uma nova linguagem.

A fim de afirmar essa estrutura em espiral, o processo de metamorfose e a transcrição de limites de expressão do corpo em ações de comunicação com poder ativo de modificar e criar um sistema aberto de transformação e questionamentos, ritualiza o corpo e torna-o capaz de criar sistemas e estruturas que desencadeiam em outros corpos; como agente de mudança:

A afirmação da arte da performance se dará na mesma medida em que se afirmam todos os movimentos da arte experimental ou da arte de sistemas, contudo, todas essas formas de arte devem se integrar a essa estrutura de conjunto que se sintetiza na arte da performance, onde o corpo, verdadeiro rei na cena, é um corpo que é modelado e ritualizado, ainda que de forma integrada, não fragmentada. (GLUSBURG, Jorge, 2005:82)

No caso da integração do corpo como um todo, a performance não exige um palco, mas uma integração corpo-público-plateia e a vivência do instante. Na *performance art*, a vivência do tempo presente e a consciência da existência da vida cotidiana, além dos sentidos individuais, mesmo em silêncio, mantém a ideia da percepção do tempo e a interação com o espaço.

Nesse sentido, a arte da performance é o resultado final de uma longa batalha para liberar as artes do ilusionismo e do artificialismo. Usamos a expressão “longa batalha” por que muitas das etapas anteriores – ao menos as do século XX – foram relatadas neste capítulo. E, se é possível falar-se num triunfo, isto se deve principalmente ao advento de novos suportes, particularmente duas novas mídias – gravação de som em fita e o vídeo - que ampliaram muito os recursos da fotografia, do cinema e do disco,

possibilitando um registro mais completo das informações perceptivas emitidas pelo artista. (GLUSBERG, Jorge, 2005: 46)

Em contrapartida ao artificialismo, a *performance art* pode designar um sentido que pode ser duplo, em consequência do uso da tecnologia avançada disponibilizada no mercado, da imagem em alta definição a da fotografia digital.

2.2. A performance nas artes plásticas, *environments*



Pollock- Photograph © 1999 Estate of Hans Namuth

(...) é importante discutir a questão da hibridez desta linguagem: para muitos, a performance pertenceria muito mais a família das artes plásticas, caracterizando-se por ser a evolução dinâmico espacial dessa arte estática. (COHEN, Renato, 2005:10)

A *performance art* apresenta qualidades diferenciadas das observadas na dança e no teatro, propriamente ditos, em vista da utilização do corpo como peça fundamental.

De acordo com livro a “Arte da Performance”:

Em uma manhã de 1962, em Nice, cidade onde havia nascido trinta e quatro anos antes, Yves Klein realizou um de seus trabalhos mais conhecidos: Salto no Vazio. Ele mesmo – fotografado no instante que saltava para a rua, de um edifício – era protagonista de sua obra, e nesse sentido, a obra em si. (GLUSBERG, Jorge, 2005:11)



Yves Klein - Salto no Vazio, 1960. Foto de Harry Shunk

Por meio da ação performática de Yves, é possível identificar que não se faz necessária a criação de um personagem para a realização da obra, há uma estética que se estabelece no tempo presente do artista e o espaço como objeto de arte permanente.

Em 1959, o polonês Jerzy Grotowski anunciou uma tese sobre o Teatro Pobre, uma das quais prenuncia:

Devemos visar a descoberta da verdade em nós mesmos, arrancar as máscaras atrás das quais nos escondemos diariamente. Devemos violar os estereótipos de nossa visão do mundo, os sentimentos convencionais, os esquemas de julgamento. (GLUSBERG, Jorge, 2005:34)

É dessa forma que pode-se perceber o deslocar do corpo rumo a novas relações com extensões do corpo, seja na arte, seja na vida.

2.3. John Cage e *Untitled Event*

Com *Untitled Event* (Evento sem Título), Cage se propôs a uma fusão original das cinco artes: o teatro, a poesia, a pintura, a dança e a música. A intenção era conservar a individualidade de cada linguagem e ao mesmo tempo formar um todo separado.

Nessa obra Cage aplicava suas idéias sobre o acaso e a indeterminação, que ele já vinha testado na música, nas suas tentativas junto com a bailarina de Cunningham, de buscar uma renovação do balé. (GLUSBERG, Jorge, 2005:25)

Participaram do evento, além de Cage e Cunningham, o pintor Robert Rauscher, o pianista David Tudor e os poetas Mary Richards e Charles Olsen. Ninguém recebeu instruções sobre como ou que fazer; simplesmente Cage distribuiu uma “partitura” com a indicação de momentos de ação, quietude e silêncio.

O espaço retangular foi preparado de tal forma que as cadeiras do público ficaram dispostas em quatro triângulos, dessa maneira os artistas poderiam circular pelas diagonais criadas pelos triângulos e pelos quatro corredores abertos entre as paredes do espaço e as filas de poltronas.

Cage em cima de uma cadeira, leu um texto sobre a relação entre a música e o zen-budismo, e fragmentos de um ensaio de Johannes Eckhart. Em seguida, Cage executou uma composição com o uso do rádio.

Em cima de uma escada, Richards e Olsen leram seus versos; Raushenberg, cujos quadros estavam pendurados em diversos pontos do teto, escutava discos num velho gramofone enquanto Tudor tocava um solo num piano preparado, enquanto dançavam perseguidos por um cachorro. O evento contou também com projeção de slides e de filmes.

Cage foi o primeiro artista a coordenar um concerto organizado num evento baseado na intermídia entre as diversas artes, e contou com o acaso enquanto coordenava a partitura e o espaço onde os artistas instalaram-se, a organização dos objetos relacionados à performance, o rádio, slides, projeções de filmes.

2.4. Live Art

Historicamente a presença do *happening* e da *live art* são notáveis como precedentes da arte da performance, ainda que esta possa ser observada naqueles. O nome *live art* advém da intenção da não separação da arte e vida e da existência artística cotidiana.

Alan Kaprow, quando descreveu sua experiência com a *live art*, colocou-se diante do espaço-tempo e da continuidade da ação do espectador evidenciando a interatividade da obra artística:

Live art é o que falta ao environment de alguns artistas (...). Em determinado momento começaram os meus problemas com o espaço das galerias. Pensei o quanto seria melhor poder sair delas e flutuar e que o environment continuasse durante o resto dos meus dias. Tentei destruir a noção de espaço limitado com mais sons do que meus dias. Tentei destruir a noção de espaço limitado com mais sons do que nunca, tocados continuamente. Mas isto não foi a solução, apenas aumentou o desacordo entre minha obra e o espaço. Ao mesmo tempo percebi que cada visitante de environment fazia parte dele, Eu, na verdade não tinha pensado nisso antes. Dei lhes oportunidade, então, tais como: mover coisas, apertar botões. Progressivamente, durante 1957 e 1958, isso me sugeriu a necessidade de dar mais responsabilidade ao espectador e continuei a oferecer-lhes cada vez mais, até chegar ao happening. (GLUSBERG, Jorge, 2005:32)

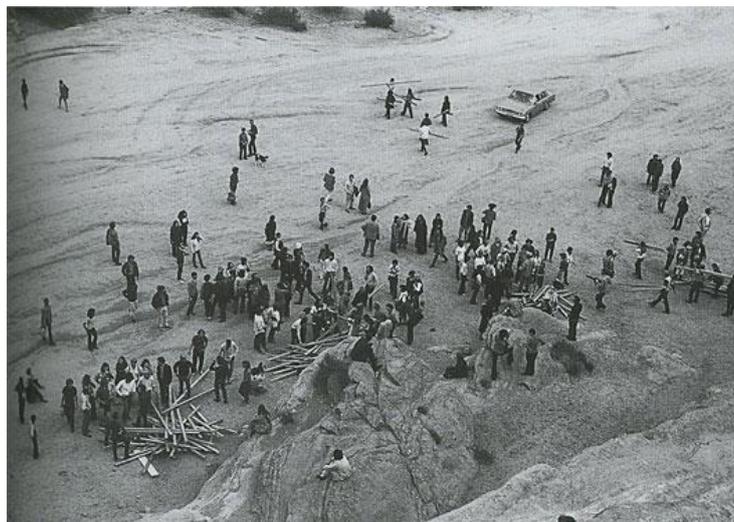


Image of Allan Kaprows Publicity being performed in 1970.

Para estabelecer um entendimento sobre a *live art*, Renato Cohen no livro “Performance como linguagem” afirma que a *live art* é um movimento de ruptura artística, as ideias são de resgatar a característica do ritual na arte em espaços vivos longe de galerias e museus, no estabelecimento de uma estética no “fazer”, na “ação”.

2.5. Happening

A estrutura do *happening* está no acontecimento de uma ação performática, nesse aspecto pode-se perceber muitos trabalhos da contemporaneidade que se valem de roteiros e partituras para uma ação.

O *happening* tem características onde várias mídias se incluem: artes plásticas, *art collage*, música, dança e muitos outros, o que torna importante pelo ponto de vista atual, na atualidade da diversidade de artes no cyber espaço e no campo virtual.

Dos anos 60 aos anos 70 aconteceu o momento da passagem do *happening* para a performance, segundo Renato Cohen, “a partir da classificação em modelo mítico e modelo estético podemos dizer que a principal característica na passagem do *happening* para a performance é o aumento de esteticidade”: se o *happening* marcou a radicalização do que chamamos “teatro mítico”, a performance vai tender para uma maior aproximação com o “Teatro Estético.” (COHEN, Renato, 2004: 134)

Segundo Glusberg:

O fio condutor da *collage* nos permitiu observar as mutações que ajudaram o nascimento da arte performática. Vimos, assim, a transição da *collage* parcial e pictórica (de substâncias e imagens) para a colagem total e não pictórica (*assemblages, environments*), sem esquecer da *collage* de mídias (*untitled environments*), sem esquecer da *collage* de mídias (*Untitled Events* de John Cage). (GLUSBERG, Jorge 2004: 31)

O uso da multimídia na linguagem da performance se aproxima da cena proposta por Craig e Appia. Craig era suíço, foi arquiteto e encenador, além de ser um grande estudioso de iluminação e utilizador das sombras, redimensionou espaços e recriou uma nova profundidade espacial, em volumes verticais e horizontais e uma arquitetura fluida, iluminada, e móvel.

Estudos apontam que Appia enfatizou a qualidade do corpo humano e sua relação com o cenário bidimensional de um espaço cênico construído em volumes. Considerou o ator como um super marionete que deveria retratar as ideias de um modo mais estilizado, geral e universal. Seus desenhos e projetos, atores gestos e performances eram expressos como elementos gráficos.

2.6. Living Theater

A contribuição de *Living Theater* e o coletivo de artistas na ação do *happening* teve a intenção de produzir um contexto social e político de críticas. Buscou a ação coletiva para a atuação pela arte e saiu no mundo com a

reprodução de um discurso contra a absorção da massa no sistema. Os principais anos de atuação do *Living Theater* foram: 1960, 1970, e 1980; o coletivo continua atuando.



Performance Paradise Now (1968)

2.7.Fluxus: Nam June Paik e Joseph Beuys

Nam June Paik é conhecido como o pai da videoarte, foi o pioneiro a usar satélites de telecomunicação em projetos artísticos. Seu trabalho no *Fluxus* foi muito intenso ao lado de Joseph Beuys e Jonh Cage; fez projetos de performance em vídeo com Laurie Anderson, Yoko Ono, David Bowie e a violoncelista Charlotte Moorman. É conhecido também por declarações polêmicas como: "*A arte é pura fraude*", "*Você só precisa fazer algo que ninguém tenha feito antes*".

O artista alemão Joseph Beuys buscou uma linguagem e uma ação de transformação social ou individual em suas obras. Com a utilização de várias mídias acreditava que a saída para a mudança de atitudes no mundo estava na comunicação.



I like America and America likes me (1974). Foto de Caroline Tisdall.

2.8. A performance art no Brasil

2.8.1. Flávio de Carvalho (1899-1973)

Provocador da sociedade paulistana, em seus ritos cotidianos Flávio de Carvalho criticou a roupa pesada usada num país de clima tropical e contestou as procissões da “fé sem medida” que é capaz de matar em nome de um deus. Artista e modernista expressava suas idéias criativas na cultura brasileira. Com um traje masculino apropriado para o clima tropical, circulou pelas ruas usando um saiote e uma blusa. Em 1933 criou o “bailado do deus morto” - espetáculo experimental de cenografia futurista, em que atores dançam a morte de deus, no dia seguinte a apresentação, o local da apresentação - teatro do Clube dos Artistas Modernos - foi fechado.



Flávio de Carvalho (1956) .Experiência número 2.

Flávio criou muitas obras, desenhos, esculturas e desenvolveu uma linguagem própria para a criação performática, chamou-as de experiência e descreveu as ações em partitura numa forma de escrita capaz de registrar a obra no tempo e espaço.

2.8.2. Helio Oiticica (1937-1980)

Nas várias realidades e contextos das cidades Rio de Janeiro ,São Paulo e Salvador, Helio movimentou o cenário artístico brasileiro; integrou no Grupo Frente e no Movimento Neoconcretista, porém o maior destaque foi em relação ao abandono dos suportes tradicionais da pintura. Helio criou seus núcleos penetráveis, chegou à arte ambiental e expôs toda sua ludicidade. Em suas manifestações ambientais veiculou artisticamente os limites da experiência sensorial na síntese da descoberta do corpo.



Helio Oiticica e Neville D'Almeida

2.8.3. Lygia Clark (1920-1988)

A artista – numa concepção de arte e vida autointitulava-se como “não - artista”, foi uma das fundadoras do Grupo Frente e dedicou-se ao estudo da materialidade do ritmo em relação ao espaço. Aproximou o espectador da obra transformando-o em participante através das linhas orgânicas.

Agora que o artista perdeu na sociedade atual seu papel pioneiro, ele é cada vez mais respeitado pelo organismo social em decomposição. No momento em que o artista é cada vez mais digerido pela sociedade em dissolução lhe resta, na medida de seus meios, tentar inocular uma nova maneira de viver. Mesmo no instante em que o artista digere o objeto, ele é digerido pela sociedade, que já lhe achou um título e uma ocupação burocrática : o engenheiro do ócio do futuro. (Lygia Clark) (ROMERO, Alicia. 2005:13)



Lygia Clark, *Baba antropofágica* (1973)

2.8.4. Otávio Donasci (1952-)

Otávio Donasci é um dos grandes nomes da cena tecnológica brasileira. Mestre em artes plásticas é diretor de criação e criador de espetáculos multimídia. Nos anos 70, trabalhou como cenógrafo de teatro, recebeu em 1984, os prêmios APCA e Mambembe pelo conjunto de sua obra multidisciplinar. É professor na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, no departamento de Comunicação e Artes do Corpo e possui vasto conhecimento em tecnologia, teatro, designer e artes plásticas. Desde os anos 80, mergulhou no campo da videoarte e iniciou suas videoperformances com apresentações em festivais de vídeo no Brasil e no exterior, ganhando o Prêmio Lei Sarney de Arte Multimídia, em 1988.

Nos anos 90, trabalhou em conjunto com o diretor Ricardo Karman e criou as Expedições Experimentais Multimídia (*Viagem ao Centro na Terra*, em 1992, e a *Grande Viagem de Merlin*, em 1994), gigantescos espetáculos interativos.

A videocriatura é um híbrido, uma espécie de ciborgue, metade gente e metade máquina: um monitor de TV colocado através de armações de plástico, uma

tela de monitor ligada a um gravador de vídeo por cabos ou por transmissão sem fio, tais elementos possibilitam que a imagem seja captada e retransmitida criando assim a videocriatura que interage com o público.



Donasci. Videocriaturas (1980) Acervo do artista

Otavio Donasci participou de um teatro experimental com características bem performáticas, porém sua área de atuação vem das artes plásticas e da experiência sensório-tecno-visual. A interação entre obra e público se estende e Otavio busca o "Carinhódromo".

2.8.5. José Celso (1937-)



José Celso. Macumba Antropofágica. Foto de Claire Jean

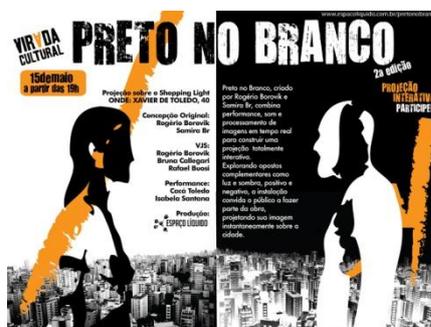
José Celso é diretor, autor e ator. Desde 1960 é líder de uma das companhias mais conectadas com o seu tempo: o Teatro Oficina. Viveu a tristeza da ditadura e das experiências da contracultura. Tem proposto uma nova organização de companhia, buscando uma interação constante entre vida e teatro. Em suas obras, Zé Celso se utiliza de rituais, como por exemplo, caminhar para acordar os espíritos.

O artista é conhecido por sua performance, criações e encenações, como aglutinador de pessoas, com um amante da vida, e de olho na tecnologia - no cinema e nas pessoas.

2.8.6. Preto no Branco (2008 -)

Os criadores Rogério Borovik e Samira Borovik combinam performance, som e processamento de imagens em tempo real para construir uma projeção totalmente interativa. Exploram os opostos complementares como luz e sombra, positivo e negativo, preto e branco e convidam o público a participar da obra.

As obras são experimentadas em espaços diferentes: locais de passagem, fluxo e contaminação. Como uma extensão do olho, a câmera individual possibilita uma estética visual estendendo a fantasia do que se pode ser, diante de grandes projeções.



Preto no Branco. Cartaz de divulgação.



Preto no Branco. Foto de Germania Heibe.

O público interage com a obra, brinca com sua própria imagem e ao mesmo tempo se torna Pop Star na performance, utilizando adereços, roupas e objetos colocados a disposição para o público criar sua personagem ali mesmo, e ao mesmo tempo que atua e acompanha sua imagem em várias multiplicações.

Na parte frontal câmeras e dois monitores, captam e reproduzem a imagem, que é projetada no prédio em frente ao vivo, o expectador performer, Dança, representa, brinca e tem liberdade de fazer o que quiser. A performance tem um caráter de experimentação e interatividade, utilizando os meios técnicos, e a reprodução em tempo real, esta obra possibilita o estudo entre imagem técnica e experiência da projeção e reprodução, utilizando os recursos do cromaqui.

Para isso os artistas instalam um pequeno estúdio, com todos os recursos para desenvolvimento da obra.

2.9. Gerald Thomas

Para efeito de classificação, distinguimos o matéria prima como sendo aquela que não é analítico; nesse sentido, o roteiro de uma performance estará incluído no material fonte e uma análise sobre a mesma estará

relacionada na bibliografia. Pelo fato do tema que estamos tratando ser de alcance multimídiaico, a pesquisa do material fonte não se restringiu apenas em fontes textuais. Consideramos portanto como material fonte roteiros de peças e performances, textos, *story boards*, manifestos de artistas. (COHEN, Renato,2005:171)

Gerald Thomas é conhecido como autor e encenador polêmico, criador de uma estética teatral “performática”, renova a cena brasileira desde as décadas de 80. Participou do grupo performático e multimídia *Exploding Galaxy*. No grupo amador *Hoxton Theatre Company*, realizou suas primeiras experiências como diretor. Em Nova York, trabalhou no *La Mama* e produziu três com textos do Samuel Beckett. Representa, no campo das discussões teatrais, mais do que um propositos de estéticas, mas um pensador prático criador de uma poética, ou seja, de um modo de produzir o novo.



Gerald Thomas. Imagens do acervo do artista.

A *persona* criada por ele fala o que pensa de maneira não convencional, como por exemplo, mostrar a bunda para o público na estréia de uma peça ao ser desacatado em sua própria peça de teatro. E ele afirma ter sido vítima de anti semitismo.

Diretor e crítico midiático tem um site e um blog onde é possível acompanhar desde a escolha dos artistas até todo espetáculo na íntegra, sem medo de cópias ou de colagens, seu processo não se evidencia apenas na imagem projetada nas cenas, mas sim na compreensão do ciberespaço. O processo não se evidencia apenas nas imagens projetada nas cenas, mas sim na compreensão do ciberespaço e sua relação entre arte e vida. Afinal todo mundo é artista porem poucos artistas sobrevivem a maquina cruel do consumismo e do descarte e da rápida assimilação das obras. Gerald criticou e despertou para o fato clássico, da relação homem e aparatos tecnológicos.



Gerald Thomas. Carmem com fitro. Foto de Ary Brandi

Todos artistas citados nos capítulos anteriores tem uma característica me comum, a utilização da imagem técnica como projeção dos seus trabalhos, de forma a relacionar esses artistas ao mundo contemporâneo.

À importância dessas observações, esta na conservação da imagem e da memória das obras, muitas dessas obras sem o registro fotográfico e videografico não passariam de memória sem registro.

No capítulo seguinte teceremos sobre a imaginação e a criação de imagens no pensamento. Como a imaginação é importante para a experiência humana e a relação da imaginação com as imagens técnicas e os desejos da humanidade.

3. IMAGEM E IMAGINAÇÃO

“Imaginação” significa, de maneira exata, a capacidade de resumir o mundo das circunstâncias em cenas, e vice-versa, de decodificar as cenas como substituição das circunstâncias. Fazer “mapas” e lê-los. Inclusive “mapas” de circunstâncias desejadas, como uma caçada futura (Lascaux), por exemplo, ou projetos de equipamentos eletrônicos (“*blueprints*”). (FLUSSER, Vilém, 131)

Pensar é criar imagens, a criatividade imaginativa desenha imagens na memória; a força das imagens criadas pela mente cria a possibilidade de existência. Quando andamos nas ruas pensamos no que faremos para o almoço, que roupa vestir ou se existe um amor.

Imaginação é tudo o que criamos em pensamento, seja qual for a realidade ou quais percepções a aguçam; quando imaginamos nos colocamos em diversas situações e podemos criar imagens reais de situações jamais acontecidas. A imaginação é o primeiro lugar onde se instala os sonhos.

Sem imaginação, nada no mundo poderia ser significativo. Sem imaginação, nós nunca poderíamos fazer sentido da nossa

experiência. Sem imaginação, nós nunca poderíamos raciocinar para o conhecimento da realidade. (JONHSON, 1987:ix apud SANTANA, 2006: 34)

O trabalho teórico e a apresentação de imagens e jogos possibilitou a imaginação de uma ação performática com questionamentos referentes à imagem técnica em torno da realidade atual virtual. A imaginação fluiu como princípio para a execução visual do projeto performático cênico.

Para estabelecer um ponto de partida para nossa viagem proponho imaginarmos ao longo da leitura...

“Imagine um campo verde com pequenas margaridas entre o vasto capim fresco e dois cavalos soltos correndo livres e parando em alguns lugares para abocanhar a graminha saborosa. Um dos cavalos é selvagem e adora milho, o outro é um cavalo velho de galope leve e muito manso que desde sempre já conhecia os caminhos e arredores a ponto de voltar sozinho para casa.

Num certo dia, o cavalo manso machucou o casco e ficou impossibilitado de trabalhar. Após esse acontecimento, o jovem cavalo selvagem foi treinado para substituir o trabalho cotidiano. Seu dono, um homem rude, porém de bons tratos, começou a observar o cavalo selvagem, e então todos os dias no mesmo horário oferecia-lhe uma espiga de milho, jogava o laço, e levava-o para o banho, cortava-lhe a crina e o rabo, removia carrapatos, carrapichos e verificava se tinha alguma ferida. Após o primeiro dia, o cavalo recebeu uma espiga a mais, comeu na mão do dono e iniciou um ritual de vestimenta da viseira e do cabresto - ainda com a barrigueira bamba.

Nos outros dias que se seguiram, a tentativa era de subir em cima, fazer andar, dirigir e manobrar o cavalo, e para isso o cavalo recebeu uma viseira que limitava a sua visão, dependendo do cavalo um amansamento poderia demorar de um mês a seis meses podendo variar a cada manejo; o dono iniciou um processo de reconhecimento da personalidade do animal e a troca de signos e de aproximação. Para que acontecesse de fato um bom amansamento, homem e animal entraram em acordo em comum: talvez o cavalo responda com respeito ao seu dono ou poderá também se tornar bravo por natureza, mas neste caso, o cavalo da nossa historia se rende aos bons tratos do seu dono.

Depois de manso o cavalo foi removido para um pasto fechado, o que limitou seu contato com a liberdade e aproximou-o do cotidiano do dono - cada pessoa e lugar irá amansar o animal de uma forma, mas os objetos de controle costumam ser os mesmos, e neste caso chamo a atenção do leitor ou leitora para o cabresto e a viseira, primordiais para o controle de equinos. De acordo com a funcionalidade dos objetos: o freio entra na boca do cavalo, e a viseira limita a visão limitando seu olhar forçando-o que olhe sempre para frente, a barrigueira aperta a barriga do cavalo para que o dono possa subir em cima, os arreios, e o cabresto que manipulam o bicho.

Ao longo dos anos, o cavalo que um dia vivia de maneira selvagem correndo e brincando, vê-se no cotidiano de sua jornada de trabalho diário e nos momentos de descanso dorme em baixo de uma sombra, e quando é levado para o pasto aberto, normalmente se limita a frente da cerca e espera sua espiga de milho diária”.

O cabresto remete a manipulação da imagem técnica – como por exemplo a televisão que utiliza essa unidade para dominar a sociedade e estruturar uma

forma de controle num sistema de comunicação seja tão efetivo tornando o observado uma propriedade de quem controla o sistema de informação. A televisão atinge todos os espaços (até no ônibus), domina as relações do observador, e cria novos sistemas para que a interação seja ainda mais visceral; os técnicos, produtores de texto científicos, estão avançando nas criações em busca da realização do sonho e da magia, ou da espiritualidade - o visível dentro do invisível - e para isso basta olhar para os novos monitores manipulados com as mãos e as novas casas inteligentes, parece que tudo é feito para que o observador não saia mais de casa; esse é o jogo do cotidiano imagético e compulsivo, a TV de todo dia na sagrada família. Assim, o homem da casa, o senhor contemporâneo e a senhora contemporânea, depois de trabalhar o dia todo imerso em telefones fixos, celulares e computadores nos mais diversos formatos, ao chegar em casa sua viseira não se desloca, e ambos continuam imersos entre o computador e a TV, Ipods, máquinas fotográficas acopladas no celular, TV no celular, tudo o que antes parecia coisa de ficção científica tem se tornado “o” produto de prateleira, nunca se consumiu tanto na humanidade, tecnologia verso destruição, um ótima formula para se desconectar e assim não se terá tempo para sentir falta da liberdade e do mundo na natureza. Sem os aparatos e sem as imagens digitais o tempo muda, as horas passam de forma diferente. No desejo de consumir, de transformar-se em “Avatar³”, não há mais tempo para pensar ou não desejar coisas o tempo todo.

A imaginação e a importância da experiência humana no processo de conhecimento passaram a ser ponderadas de outra forma, a qual não é cega à atuação do homem no mundo e suas implicações e, ao mesmo tempo, não participa da proposta que considera a apreensão das

³ Referência a esfera do filme americano de ficção científica de 2009, escrito e dirigido por James Cameron.

informações como uma ação totalmente privada de cada indivíduo.
(SANTANA, 2006: 34)

O prazer da imagem técnica possibilita ao homem sonhar com um mundo virtual, com uma viseira ainda mais potente, que transforma em imagem e também possibilita a uma imersão da vida em imagens - a vontade não é só se vestir imagem, mas ser imagem.

Quando o homem e outros e outros seres vivos começam a usar objetos extracorporais para deixar seus sinais, para imprimir sua marca, nasce um outro mundo, um mundo das superfícies bidimensionais que se transformam em imagens. (BAITELO, Norval, 2010:66)

A ideia de imagem plana ou de caixa preta é revolucionada e o designer digital além de reduzir a caixa apostou no holograma e nos óculos para realidade virtual, como no filme Avatar - onde há o transporte para outra realidade por meio do uso de óculos; tal pensamento de virtualização da imagem permite trazer a artista plástica Lygia Clark, quem desenvolveu uma obra de arte onde o objeto final eram óculos estéticos e sensoriais. Estava Lygia visualizando essa tendência tão real nos tempos de hoje, prevendo a mudança no comportamento do homem e apontando para a real mutação entre homem e objetos? Ora objetos e imagens, graças a fotografia temos contatos com as obras e como eram utilizadas em suas épocas.

E, quando as representações bidimensionais vão se transformando em pictogramas e ideogramas ou alfabetos, perdem mais uma dimensão,

tornando se apenas linhas, portanto realidades unidimensionais.
(BAITELLO, Norval, 2010:66)

Ao longo da trajetória, a experiência com as imagens e com a técnica sempre resultou em aprendizagens práticas. Em 2004, na cidade de Conceição do Araguaia - PA, no povoado de Volta Nova, estado do Pará, se podia escutar um rádio a pilha, por onde as notícias da cidade e do mundo entraram em uma casa que ainda não havia recebido energia elétrica. Para as pessoas que vivem nos confins do Brasil, o rádio até hoje é o meio mais rápido de se receber informações - possibilita a comunicação a longa distância e proporciona uma imaginação não tão pronta como a caixa preta da TV. A experiência vivida no trabalho na Rádio Regional de Conceição do Araguaia – PA era instigante porque a capacidade de entendimento em torno das experiências da informação para aquela cidade e como o meio transformava o cotidiano de uma comunidade e de como essa comunidade podia se beneficiar de algum sistema de comunicação era feito pelo rádio.

Em 2011, no mesmo lugar, após a chegada da energia elétrica, as crianças não brincaram mais como antes, nem se quer pensavam em fazer um passeio no vizinho, estavam todos conectados na TV, entre desenhos e novelas. Com a promessa do governo de digitalizar e oferecer computadores baratos para toda população, as crianças agora falam apenas sobre o momento em que terá em casa um computador para acessar a internet.

É possível perceber que as realidades se distinguem, e que o desejo de ver e ouvir o que está acontecendo no mundo é uma necessidade, mas transformar a realidade do mundo em imagem é se suprir do digital, limitando-se às caixas pretas, monitores e programas.

As transformações na paisagem do mundo têm sido conduzidas muito mais pelas novidades tecnológicas do que por quaisquer redes de subjetividades ou por cadeias discursivas que tenham por ventura emergido a partir desse cenário. (nesse sentido, pode-se dizer, posso ser tomado como um daqueles a quem se acusa de apostar num determinismo tecnológico, mas creio que isso seria simplificar demais as posições que venho procurando investigar e as perguntas que teimo em colocar). Mas, diante dessa constatação, que parece inevitável, de que o agente decisivo na instalação da paisagem presente tem sido a tecnologia, já de alguns anos para cá me pus a refletir sobre a possibilidade de haver, embutida ou clandestina em tal tecnologia, alguma forma de utopia: um projeto de mundo, abrigado universo de pensamento e de sentido de onde tais dispositivos emergiram. (BASBAUM, Sérgio, 2003:2)

A realidade das imagens e a aproximação do homem com os aparatos imagéticos e a internet a longa distância tem afastado o homem da sua verdadeira realidade, numa sociedade totalmente seduzida, o desejo por aparatos tecnológicos não responde a uma sociedade saudável, e como ponto de vista, esse uso da imagem técnica pode ser como colocar viseiras e nos afastar da nossa suposta liberdade real, louvando a natureza e buscando formas de mudar a drástica situação da humanidade.

Com relação às mídias digitais, não ocorreu de forma muito diferente. Elas promoveram um enorme impacto como inflação de signos que produziram no sistema. As metáforas daí advindas continuam a promover o velho entendimento de que a humanidade corre o risco de ser dominada pelas máquinas, e exatamente por isso, favorece à hipótese de que continuamos assombrados pelo mito de *Frankenstein*. Este monstro metafórico carrega duas faces: uma delas coloca-o revoltando-se contra seu criador; e outra, o

elege como o “tecnos-salvador”, desvelamento último a solucionar os maiores desafios do homem. Disfarçado entre a coibição dos tecnoclastas e o entusiasmo dos tecnófilos, o equívoco do olhar de cada um deles deixa de ser percebido para focar apenas suas oposições. (SANTANA, Ivani, 2006:36)

O homem contemporâneo preocupa-se em ocupar o centro urbano com suas urgências - tempo e dinheiro - e o mundo global e informacional em seu corpo, “torna” e define a alma e a presença daquele que quer decidir os rumos da sua vida e da humanidade.

Quem compreende a tecnologia como uma das faces do monstro e identifica a máquina digital como a grande vilã que modifica o ambiente, realça a falsa antítese de que “a mente é uma máquina” - contraposta à – “a mente efêmera, frágil, inatingível”. Metáfora que o leitor poderá assimilar com a citação acima. Tembeck traz uma compreensão de mundo isolado e parado. Como se essas “alta tecnologias do cinema” não tivessem sido feita por nós mesmos, como se a dança e o corpo do dançarino estivesse preservado desses acontecimentos mundanos e que o contato com o corpo da ciberdança subjulgaria esse corpo “ dócil, amável, terno” tido como o único “real” neste contexto. Se lembrarmos dos corpos nos trabalhos da americana Elizabeth Human Steps, ou ainda do brasileiro Cena 11, apenas para citar alguns, veremos que este corpo que consegue fazer 36 giros seguidos sobre a ponta e uma sapatilha, equilibrados apenas por uma perna ? Por que então, seguindo esse raciocínio, não deveríamos ficar perturbados com a fotografia que consegue deixar congelado um salto em seu ponto máximo, condição impossível para qualquer corpo dessa natureza orgânica ? O virtual, o fotográfico, o videográfico, o pictórico, assim como um mundo físico, carregam suas próprias leis e princípios e não há

por que compará-los, um não é a exclusão do outro. (SANTANA, Ivani, 2006:38)

Ao inventar a escrita o homem afastou-se do mundo concreto e, quando efetivamente pretendeu aproximar-se dele pelas as imagens técnicas não conseguiu chegar ao seu propósito e criou o contrário, uma sociedade consumidora. Em programas televisionados do cotidiano se vê a formação de uma massa com freios, de tal maneira que a informação massificada toma o lugar de experiências e informações individuais, como se a TV transmitisse a voz da razão e transmitisse com veemência a memória do eterno.

Isso é o que consideramos como “crise dos valores”: o fato de termos retornado do mundo linear das explicações para o mundo tecno-imaginário dos “modelos”. Não é o fato de as imagens eletrônicas se movimentarem, nem o de serem “audiovisuais”, nem o fato de irradiarem nos raios catódicos que determina sua novidade revolucionária, mas o fato de que são “modelos”, isto é, significam conceitos. (FLUSSER, Vilém, 1972:136)

Por outro ponto de vista, o trabalho de quem manipula as imagens utilizando programas se torna um ritual tanto no cotidiano quanto nas eventualidades e agrupamentos do que chamamos observadores, esse novo espaço onde o virtual técnico se mistura ao chamado ritual desperta sensações e estados alterados de consciência no observador - um bom exemplo disso é o DJ e o VJ que trabalham com programas, compondo músicas e imagens e as pessoas, a partir dessa interação entram em um estado de transe, o DJ e VJ como um xamã, interativos e conectados no aparato tecnológico.

O pensamento ocidental estabelece um modo de entender o mundo a partir da visão, e com isso a estrutura tecnológica estabelece pontos em comum com essa ideia. Em torno de tal realidade a visão é estabelecida como um canal onde a estrutura do pensamento funde-se com o mundo ideal formatando a realidade na visão. As imagens podem se tornar redes de idéias e as estruturas conectadas pode gerar uma imagem, que depois será uma ideia.

Os meios de comunicação mais comuns foram e são: o rádio a pilha, a televisão, e finalmente os computadores com a internet; a informação de boa qualidade fomenta o desenvolvimento de uma geração, quando a informação é determinada por falsos paradigmas, ideias voláteis e ideais *fast food* iniciam a informação de uma geração com valores esquizofrênicos, um exemplo disso é como a televisão vende e dissemina informações úteis ou descartáveis para a sociedade e o comportamento de consumo da massa.

Segundo Flusser no livro *Filosofia da Caixa Preta*: “*O interesse dos homens vai se transferindo do mundo objetivo para o mundo simbólico das informações*”. Ao analisar a televisão, meio mais presente nas casas de todo planeta, pode-se imaginar a rede de informações, imagens e sistemas de valores sendo absorvidos pelos mais diversos públicos.

Segundo o mesmo autor, as diferenças entre imagem tradicional e técnica são:

A imagem técnica é produzida por aparelhos, os aparelhos são produtos da técnica, portanto é texto científico aplicado, logo imagem técnica são produtos indiretos de textos, logo sua posição histórico e ontológica. Já as imagens tradicionais precedem os textos, ontologicamente a imagem tradicional é abstração de primeiro grau, as imagens tradicionais são pré-históricas e as imagens técnicas são pós-históricas e ontologicamente as

imagens tradicionais imaginam o mundo e as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo.

O fato de a humanidade ser programada por superfícies (imagens) pode ser considerado, no entanto, não como uma novidade revolucionária. Pelo contrário: parece tratar-se de uma volta a um estado normal. Antes da invenção da escrita, as imagens eram meios decisivos de comunicação. Como os códigos em geral são efêmeros (como, por exemplo, a língua falada, os gestos, os cantos), somos levados a decifrar sobretudo o significado das imagens, nas quais o homem, de Lascaux às plaquetas mesopotâmicas, inscrevia suas ações e seus infortúnios.

Na imagem tradicional existe um agente humano um pintor, desenha, que elabora símbolos que transfere os para mão munida de pincel e de nos para a superfície da imagem. É o artista começa a processar/decifrar a imagem.

A diferença, em poucas palavras, é a seguinte: imagens pré-modernas são produtos de artífices (“obras de arte”), obras pós-modernas são produtos da tecnologia. (FLUSSER, Vilém, 1972:129)

Há anos o teatro e o circo são fontes de imagens lúdicas e dramáticas, quando a televisão ainda era para poucos o público ocupava as ruas e as praças e o cinema era um evento das grandes cidades. No interior do Brasil retroprojetores já mostravam fotografias e informações nas salas de aula, e as informações circenses - toda magia da alegria, brincadeira e felicidade - que sempre alcançou os lugares mais distantes do Brasil – agora não são tão procuradas. A crise da imagem fechou vários circos, agora o novo circo - com projeção de imagens e custo altíssimo feito apenas para pessoas com condições financeiras - aparece na televisão, nas VHS e CDs; o que antes era um evento do cotidiano tem se tornado algo cada dia mais distante da experiência visceral e próximo o bastante para ver em casa.

A pintura, até hoje, tem sido titular de uma tradição por natureza hostil às estruturas racionais que a matemática e o jogo permutacional colocam à nossa disposição. A seguir ao músico, ao poeta, ao literato, ao arquitecto e ao decorador, o pintor era o último bastião do anti-racionalismo pela sua incompreensão radical do pensamento combinatório que está na base da arte permutacional. Ele é ainda aquele que mais perturbado fica com intrusão das máquinas no mundo da arte e que mais facilmente se ilude sobre a sua própria destruição. Intimado a tomar parte numa arte do nosso tempo, o pintor, ao qual é oferecida uma máquina de calcular – suposição puramente teórica – é certamente, de todos os artistas, o que mais ignora aquilo que poderia fazer com ela. Foi preciso Mondrian, a televisão e as experiências de Goetz e de Vera Molnar para conceber a *quantificação do real*. (MOLES, Abraham, 1990:132)

Em sete anos de estudos na PUC-SP, alguns lugares tornaram-se cotidianos para estudar e encontrar pessoas, o jardim próximo a quadra é um ótimo ambiente - sem luzes artificiais, sem ar condicionado e em meio a natureza e livros . Ao longo de uma conversa descompromissada com jardineiros que trabalham há 30 anos na PUC – SP, foi possível ouvir depoimentos sobre a realidade da imagem técnica, numa esfera de que a imagem vem da imaginação - a mente imagina e as mãos executam. Depois da televisão os hábitos da sociedade mudaram e as pessoas se tornaram escravas de seus olhos. Segundo Damião: *“Quando apareceu uma televisão em cores na minha cidade, parecia que Deus tinha descido na Terra”*. (Damião Pereira Duarte – 06/12/11 – Iguata/Ceará - PUC SP). Seu colega de trabalho completou dizendo:

“À noite a gente assistia novela, ficava aquele monte de gente na sala. O dono da casa tinha uma vara, quando os moleques conversavam ele batia na

cabeça dos moleques. Ficava um monte de gente em pé do lado de fora, não cabia gente dentro pra assistir... As novelas eram muito boas, não tinha isso que tem hoje; nós assistia o jornal das 8 e melhorou muito a vida com a vinda da televisão, mais antes era nós que fazia novos brinquedos, nós fazia boizinho, animalzinho, e as irmã fazia as bonequinhas de pano e de barro, e brincava de comidinha, casinha... Hoje em dia, as molecada querem é o que tem no shopping, videogames. Nós todavia brincava com bolinha de gude e tomava banho nos riacho.” (José Aparecido da Silva – Canhoba/ Sergipe -06/12/ 2011 – PUC SP).

Ou seja, a televisão - a caixa preta de imagem plana - dá lugar agora para os novos aparatos e sistemas operacionais inteligentes, casas totalmente tecnológicas, TVs que pedem o jantar ou que dá sinal para o microondas ou geladeira e supermercado. A TV está no celular, na internet e se conecta com o mundo. A casa inteligente existe há 5 anos, seu custo ainda é inviável e em breve, com essa rápida mudança de hábitos, a casa inteligente sairá das revistas e será finalmente uma espécie de casa monstro. Agora as telas podem estar em todos os lugares, o computador será enrolado no ombro, a projeção em telas transparentes, e com a ponta do dedo será possível escrever e desenhar; o holograma é o futuro presente e busca o contato com nossos gestos assim o corpo e o movimento entram em ação.

Na verdade, temos consciência dos efeitos, por exemplo, da televisão, das propagandas ou do cinema. O que pensamos aqui, no entanto, é algo ainda mais radical. Buscaremos mostrar que o significado geral do mundo e da vida em si mudou sob o impacto da revolução na comunicação.
(FLUSSER, Vilém, 1972:127)

E finalmente a tentativa de humanização do computador que entende gestos, voz e toques, na busca de suprir as necessidades reais do cotidiano de pessoas com problemas auditivos e visuais, de alguma forma encontra o ideal num mundo sem barreiras culturais, aproximando as pessoas.

Os cientistas afirmam que teremos uma vida mais produtiva, com mais tempo para dedicarmos a nós mesmos, será que isso é possível? Se hoje nos tornamos viciados em pequenos sistemas e redes sociais, futuramente com tantos aparatos, não teremos tempo nem para pensar, seremos suprimidos por imagens e informações.

“Estamos pensando de modo pelo qual “pensam” computadores”, o filósofo Flusser quando exemplifica a imagem tradicional, diz que a imagem vem na mente do artista e na mão segurando o pincel. Considera que a imagem e depois o artista vai reconhecer seu significado. Mas o simples fato do artista usar um pincel já não seria a utilização da técnica? E no caso da imagem técnica existe um aparelho e alguém que o manipula (fotografa, cinegrafista). A manipulação entre a imagem e seu significado no caso o operador fará ou será o canal que liga imagem e o significado, assim toda imagem técnica é criada ou registrada a partir do seu olhar, de modo que exista um público para a leitura da imagem replicada na fotografia.

Em algumas experiências do “Projeto Salamandra” foi utilizado mais de um projetor, era de costume usar o termo “abrir janelas nas imagens”, mas Vilém Flusser diz que *“(...) as imagens técnicas longe de serem janelas, são imagens, superfícies que transcodificam processos em cenas.”*

As imagens tradicionais, em ritual transpõem os mitos, e a imagem técnica em sua magia faz do uso de programas. Os novos ritos mágicos, dão uma nova função na utilização da magia, segundo Flurmes a função das imagens

técnicas é liberar a sociedade de pensar conceitualmente. E será mesmo possível que as imagens técnicas substituam a consciência histórica? Afinal muito tem se falado dessa cultura de recursos tecnológicos e imagéticos; uma cultura sem história, sem conhecimento, e sem o uso das grandes bibliotecas que estão no mundo, não se tornaria refém da energia elétrica?

A câmera não pode existir sem textos (por exemplo, as teorias químicas), e o fotógrafo também precisa textos para imaginar, depois conceber, para, por fim, poder “imaginar tecnicamente” sua ação. Com a volta dos textos para a imagem eletrônica, um novo grau de distanciamento foi alcançado: perdeu-se a “crença nos textos. (FLUSSER, Vilém, 1972:136)

Se a sociedade se torna refém do sistema de compulsão pelo eletrônico - fascinada pela tela - seus ritos do cotidiano se utilizarão de programas; se afastando da realidade do “corpo”; isso deixa não só o sistema de signos e a percepção corporal diretamente comprometida; mas aproxima o pensar de um mundo melhor sem contato com a natureza, num ideal de mundo perfeito onde tudo está sempre pronto e resumido ao apertar de um botão.

3.1. O corpo-imagem

Você pode ver seu corpo, sentir seu corpo e pensar no seu corpo, esses pontos de vista podem permanecer ou se modificarem. Quando uma fotografia capta o momento e a transforma em imagem, o que foi fotografado se torna uma imagem em um tempo para eternizar o momento presente que depois será passado.

A cultura das imagens (e a transformação de toda a natureza tridimensional em planos e superfícies imagéticas) abre as portas para uma crise da visibilidade, dificultando aqui não apenas a percepção das facetas sombrias, mas até mesmo, por saturação, aquelas regiões iluminadas. (BAITELLO, Norval, 2006: 2)

Assim, o que vemos na fotografia é uma produção do real, essa superfície imagética pode ser tão cultural quanto apenas para um registro técnico; a cultura das imagens sobrevive à crise da invisibilidade e a necessidade de se recriar no real imaginário.

A referência filosófico-literária lembrada por Kamper é emblemática. A “força visionária” passa a ser – cada vez mais – apenas possível fora dos sistemas de visão (e entendimento) porque estes sucumbem em escala vertiginosa ao mal da auto-referência, fracassando em sua missão de conectores. Assim, a observação não conecta senão a si mesma e a mídia não refere senão a si mesma. (BAITELLO, Norval, 2006: 2)

O que de fato é intrigante, é perceber os desejos e sonhos com o ideal imaginário de uma modelo na revista. Afinal dentre os aparatos que mais destorceram a realidade, a fotografia para o marketing tem transformado as mulheres em verdadeiros avatares. Mas como se pode pensar os vínculos entre a percepção – entendida aqui como berço do sentido e empreendimento coletivo, o modo da cultura relacionar-se com e significar o vivido – e as tecnologias que emergem do empenho e das conquistas desse modo de conhecimento?

Abaixo Sergio Basbaum em seu texto “Percepção Digital: sinestesia, hiperestesia, info-senções” aponta os modos de percepção que fundamentam a cultura:

Fácil notar as relações entre as próteses tecnológicas do olho humano com as quais se fizeram a história da imagem e da ciência moderna – telescópios, microscópios, perspectiva, câmera escura, fotografia, cinema, e as infoimagens produzidas pelo cálculo informacional. A cada uma destas tecnologias corresponde um modelo de conhecimento, um momento da cultura, de que estes diferentes suportes participam, os quais em alguma medida operacionalizam e também, em grande medida, exprimem. Ler a história das tecnologias da imagem em suas relações com o pensamento moderno é tarefa hoje simples: o estabelecimento da noção de ponto-de-vista, sua consolidação num conceito ideal de sujeito, a mecanização da produção da imagem, o registro objetivo do movimento e da duração, o cálculo do real. Mais sutil, entretanto, é o modo como intervêm nos modos de perceber que fundam a cultura. (BASBAUM, 2008)

Um pensamento crítico e pessimista do uso atual da imagem técnica e de sua produção e reprodução na sociedade é a percepção de um sistema opressor que intimida e sustenta uma fábrica de imagens distorcidas sobre o corpo e sobre a relação das pessoas com o consumo; a imagem técnica de diversos aparatos nada tem feito em prol do ser humano. A regra tem se mostrado dura e cruel com seus consumidores, a televisão se degradou cada vez mais, e a fotografia tem criado mulheres avatares, que além de buscar um corpo que não existe e um rosto que jamais envelhece, confunde as pessoas, para o consumo falso de produtos que prometem a beleza.

Então o que antes era apenas um mito, ou uma história mitológica, agora é jogo e você por alguns momentos, pode ser e se tornar como tal e lembrar algo do passado, de leituras de livros, os jogos de games sempre se utilizaram desta base na criação dos jogos, esse rito do cotidiano, que se utiliza das metáforas das histórias para ao mesmo tempo lembrar e repetir ações mitológicas e essa ação cotidiana torna esse processo um tempo ritual. Mito como narrativa, mito como lembrança, mito como alusão, mito como celebração, mito como *locus* da hierofania, mito como *pré-logos*, mito como derivação – parábola, metáfora – mito como impostura; ontologicamente o *topos* do *mythos* é o da lembrança, da repetição, da restauração do tempo ritual, da recuperação de acontecimentos reais ou imaginários. (COHEN, Renato, 1998:65)

Nesse capítulo tecemos um diálogo complexo e extremo, utilizando a imagem e a imaginação como ponto inicial, seguimos falando sobre o controle da sociedade, a mudança no cotidiano das pessoas, a imagem técnica e suas relações cotidianas de controle da sociedade. No próximo capítulo continuaremos essa rede de idéias e experiências sobre o coletivo Performático Projeto Salamandra e algumas de suas experiências em torno da utilização de aparatos de imagem técnica.

4. EXPERIÊNCIAS NO PROJETO SALAMANDRA

O coletivo experimental Projeto Salamandra iniciou suas atividades no ano de 2004. Idealizado por Adriane Gomes realiza performances- rituais utilizando

a técnica circense. No ano de 2005, o grupo artístico paulistano Projeto Salamandra foi convidado para participar de uma Festival de Arte e Cultura Eletrônica que aconteceu em Andradas. O festival que misturava teatro dança e circo contou com a presença de inúmeros artistas e técnicos.

A importância do corpo como meio de comunicação e ampliação da capacidade comunicativa, e a reprodução da informação por meio de aparatos tecnológicos, amplificam o alcance da mídia primária – o corpo – sendo que este é inegável e está na base de toda a comunicação. Corpos que sofrem uma onda de transformações constantes e carregam consigo uma enorme quantidade de informações - desde a história da vida no universo até resquícios da contemporaneidade - o Projeto Salamandra ao corromper o olhar do espectador/atuante desfazendo repressões numa sociedade tecnocrata e repressiva, é uma forma de subversão, compondo junto ao público uma cumplicidade na superação do inibido e na busca de novas percepções.



Adriane Gomes. Projeto Salamandra. Foto do acervo do artista.

As performances não são como espetáculos/encenações para serem apenas apreciadas, o propósito do grupo é a ação vivenciada/ experiências compartilhadas e as expressões constantemente acumuladas. A superação reside na limitação corporal e na técnica, a produção possui caráter intimista, mas pode ser realizada em diversos ambientes - por exemplo, apresentações em grandes festivais de música eletrônica, em galerias de arte contemporânea e realizações de experiências no meio acadêmico: em sala de aula e teatro – onde a limitação corporal e técnica difundem uma produção experimental com uma densa carga teórica utilizando conceitos técnicos já pré-estabelecidos e às vezes criados, sempre com o objetivo da ressignificação do corpo e dos diversos suportes e do espaço.

Talvez nem seja o caso de falar em “cinema”, mas em qualquer suporte de projeção audiovisual, mistura do cerimonial grandiloquente de Wagner com o distanciamento crítico de Brecht, sobre um fundo de estampa kitsch de sala de visita. Como num ritual ao mesmo tempo solene e carnavalesco, atores robotizados revezam os papéis e recitam o tempo todo uns para os outros, ou para si mesmos, ou ainda para a câmera, diálogos filosóficos, chavões e provérbios de para-choque de caminhão, enquanto contracenam com marionetes animadas por cordas e vozes ventríloquo. Uma câmera rigorosamente fixa, pesada como um túmulo, invariavelmente frontal, enquadra isso tudo em planos quase sempre abertos, enquanto os atores entram e saem do seu campo de visão segundo as marcações rigorosas da encenação. A frustração e a cólera do público são, portanto, explicáveis: em quase um século de história do cinema, o espectador aprendeu, a partir de Griffith principalmente, a se deixar enfeitiçar pelo efeito de transparência do filme, a envolver-se na narrativa ficcional e a identificar-se com os personagens. Colocado, de repente, diante de um espetáculo deliberadamente artificial, no qual ele já não pode mais rir ou chorar com os

heróis da trama, frustrado, portanto em sua irresponsabilidade agradável e inocente, para ser solicitado a intervir criticamente, o espectador reage enfurecido: “Isso não passa de uma projeção de dispositivos!” Mas o cinema não é exatamente isso? (MACHADO, Arlindo, 2001:292)

No Projeto Salamandra, utilizamos em cada apresentação diversos materiais reciclados: tecidos, espelhos, máscaras, fios, etc. Visando uma apresentação com caráter orgânico também são utilizados como “carro-chefe” das apresentações frutas e flores (frutas tipicamente brasileiras, girassóis e flores campestres), o mel também é alvo da pesquisa do grupo intervenções assim como a água, urucum e o corpo nu, sempre na busca das questões individuais, que são compartilhadas com o coletivo.

O próprio Syberberg (1980:61) nos lembra que a marionete ocupa um lugar proeminente na cultura germânica: o primeiro livro do Fausto foi tirado de uma peça para marionetes e, ademais, há o célebre ensaio de Kleist sobre o assunto. Antes de tudo, o boneco movimentado por linhas torna evidente o fato de que outros o manipulam, de que atrás de si alguém o impulsiona: essa característica é importante, porque o cineasta quis sugerir justamente que Hitler, seus asseclas e a grande massa nacional-socialista estavam sendo manipulados por outros interesses. Além disso, a marionete permite ainda promover o divórcio entre a voz e o corpo que fala, ou para falar em termos brechtianos, a distância entre o texto proferido e o ator que o figura no plano fictício, o que contribui enormemente para a quebra do efeito diegético da encenação. À exceção apenas de um filme de caráter mais documental – Winifred Wagner, que consiste basicamente em depoimentos pessoais da personagem-título – os figurantes dos demais filmes de Syberberg apenas indicam um personagem e recitam o texto de sua fala,

mas não chegam jamais a encarná-lo, nem mesmo para simular uma dimensão psicológica. (MACHADO, Arlindo. 2001:281)

A grande maioria de artistas são estudantes multimidiáticos, e podem explorar ao máximo a capacidade técnica de cada suporte utilizado ao longo de cada apresentação. Os suportes utilizados são os mais variados, como projeções em tempo real com efeitos (câmera + projetor), fotografia, retro projetor (transparências), VJ (laptop + projetor), DJ (laptop + caixas acústicas) slide, flash, luzes de celular.



Adriane Gomes. Projeto Salamandra. Foto do acervo da artista

A ocupação espacial dos integrantes do coletivo Salamandra sugere uma percepção das questões elaboradas. Cada um com uma linha de pesquisa busca interferir no corpo do performer a utilização da projeção, luz, imagem, formas, sombras, sons. Alterando e evocando uma gestualidade espelho-corporal que

provoca um diálogo entre performer e cada participante do grupo, unindo a postura humana no contexto histórico com origens ritualísticas ancestrais que inspiram as realizações presenciais.

Os temas abordados extrapolam a busca pessoal de cada indivíduo, tratando da urgência e da velocidade (que pode ser lida no momento da performance como anti-velocidade por sugerir uma zona autônoma temporária), rituais de passagem, mergulhando nos conhecimentos das danças sagradas, sintonia com os sentidos e transcendência “como a alegria e entusiasmo podem curar o corpo, porque nosso corpo é nossa alma”, o coletivo busca sempre estar em sintonia com todos os corpos atuantes para um resultado onde o processo é mais importante do que a apresentação final.

4.1. Processos criativos: o labirinto do improviso

O Labirinto é, por exemplo, a forma topológica do espaço no qual um indivíduo pode sentir se solitário mesmo quando se encontra rodeado por um grande numero de indivíduos. (MOLES, Abraham. 1990:115)

“Para toda brincadeira existe uma regra”, relacionando a pesquisa-trabalho a uma brincadeira ou jogo, tudo funciona com a existência de um crivo central de pessoas que observam e organizam toda a produção, mas esse crivo basicamente é uma pequena parte do Projeto.

O coletivo de participantes é muito abrangente, com colaborações de alunos da PUC das áreas de comunicação e artes, e com parcerias com outros

grupos existentes na cena performática como *Biolumini*, *Malabares* e *Fire Dance*, além das idéias que surgiram nas aulas do professor Lucio Agra, onde o entendimento de *performance art* se torna imprescindível para o crescimento do coletivo.

Toda ação tem seu risco e o combinado com o coletivo é de não ao risco de vida. Diante de algo tão transgressor tudo é feito com muita seriedade e disciplina, ao se doar terá que se envolver de verdade e as realizações são concretizadas, o principal objetivo é fazer, realizar a ação.

O modo de apresentação beira a improvisação, pois cada indivíduo possui seu modo de fazer acontecer; sempre experimentando, o Projeto Salamandra possui um caráter colaborativo, usa a percepção do improviso, sendo este o principal elemento explorado pelo grupo - o que é improvisado e o que não foi improvisado. De qualquer forma existe um mapa de acordos e a inter-relação com cada participante é estabelecida no caso de excesso do caos.

O diálogo entre os integrantes do grupo sempre são as vivências, sempre propondo ousadias conscientes, a desorganização e desconstrução dos sentidos convencionais relacionando o corpo aos objetos e imagens.

Ao mesmo tempo em que a maior inquietude desse grupo se funde - exatamente quando corpo e projeção estabelecem um diálogo vivo sem pré textos - se convergem e moram num diálogo eloquente. Com sentido filosófico, a exemplo de uma obra com esses contextos, é possível citar um experimento que aconteceu num bar: cinema, performance e corpo se misturaram na criação de uma áurea viva; sem prévia antecedência de ações, tanto o programador das imagens quanto o performer em cena, em muitos momentos utilizaram o mesmo espaço junto a intervenção da música ao vivo. É inegável dizer que a imagem transforma o

ambiente, cores, luzes, imagens, sons, sombras delineiam o corpo e significam nas mais antigas cavernas. A memória genética dos desenhos, pinturas e signos da existência das sombras dos projetores nossos desejos de dias melhores e desenham nas cavernas uma humanidade mais justa.

4.2. Vídeo e fotografia: mais que um registro

Após cada performance ou após cada ciclo de apresentações, o resultado sempre é a reunião de todas as imagens pré-selecionadas, sobrepostas, editadas e sonorizadas, ampliando o conceito linguístico do vídeo, traduzindo-os para vídeo - performances e *videoart*.

O sistema de projeções frontais de dispositivos utilizado por Syberberg, através do qual ele simula seus cenários artificiais, surpreendeu até mesmo Coppola, um dos mais inquietos realizadores americanos do momento e o responsável pela distribuição de Hitler nos Estados Unidos. A projeção frontal é um aperfeiçoamento invertido do velho sistema denominado *back projection*, com que se forjou a maior parte dos “truques” cinematográficos nos anos trinta e quarenta. Mas para Syberberg essa técnica serve a fins inteiramente outros: com ela é possível quebrar a coerência da perspectiva que a câmera reconstrói com seu sistema óptico e produzir espaços fantásticos, com planos desalinhados e contraditórios. Sabe-se que grande parte do efeito de “realismo” do cinema provém de sua base fotográfica, mais exatamente de seu poder de reconstituir a perspectiva geométrica do Renascimento, que a nossa civilização aprendeu a identificar com o efeito de transparência. (MACHADO, Arlindo, 2001: 276)

O resultado fotográfico e videográfico é importante para a experiência, funciona como um meio de distinguir a evolução performática além de um material imagético histórico que o grupo arquiva e usa como divulgação.

Explorando os diversos modos de capturar imagens, o fotógrafo não utiliza o recurso *flash* justamente para manter ao máximo o ambiente proposto pela performance. Segundo Luiz Cláudio Costa, *“a idéia de “virtualidade” já estando presente na construção das imagens do corpo sob o modo alucinatório da imagem e pelo jogo das ilusões, a virtualidade é então entendida por oposição à hipotética realidade do corpo. A multiplicidade das imagens corporais confirmando a impossibilidade de captar uma realidade qualquer do corpo, a virtualidade se associa ao jogo dos possíveis, que não para de abrir a própria labilidade de tais imagens”*.

O Projeto Salamandra acumula as imagens, sobrepõe luz e sombra, videoperforma e brinca com as diversas possibilidades de linguagens, tendo como resultado várias performances/rituais, onde corpo e imagem entram num dialogo constante, usando como base a música em tempo real.

O mito do corpo puro, o corpo virtualizado. Em outra chave de leitura, o regime estético da arte contemporânea está diretamente vinculado à fotografia e ao cinema, dois modos de arquivar visibilidades. Tendo como base articulações de Rosalind Krauss, Phillippe Dubois levantou a hipótese de que, no século XX, a arte se teria tornado fotográfica (Dubois, 1990), bem como se interessou pelas relações entre o cinema e a arte contemporânea, para as quais cunhou a noção de “efeito cinema”, referida às constantes instalações em galerias e museus que utilizam a imagem em movimento (DUBOIS, Phillippe, 1990)

A fotografia pode ser o corpo virtual que desperta o desejo e enseja no âmbito dos sonhos e fetiches a obra de arte que se utiliza desse meio como propagador ou a obra é parte dessa relação e, as fotografias são feitas inconscientemente a fim de realizar essa relação de poder e fetiche ou de domínio entre a performance em tempo real. Para o registro de uma época, nada mais importante como registro de uma época do que o cinema, do que as máquinas fotográficas e fotografias que arquivam a história das nossas famílias. O registro não é só a memória e potencializa a visibilidade, abre caminhos para a transição e compartilhamento, mas isso não muda o fato importante de que em muitas obras o que realmente é importante é a presença, pois a imagem como registro tem um significado diferente do que a imagem fosse a obra em si.

Porque pode potencializar ordens de visibilidade de um trabalho artístico, o registro tem papel singular na arte reflexiva contemporânea. As duas imagens de visibilidade de que tratei no início deste texto mostram que a autocrítica na prática artística não se resume mais ao comentário interno à obra que se volta para as convenções de determinada linguagem. No século XX, a arte crítica se concentrou nesse retorno à boa e expôs problemas relativos ao ato de enunciar o trabalho. (COSTA, Luiz, 2010: 89)

Usando suportes que podem ser classificados como extensões do corpo para transmitir uma mensagem para outro espaço/tempo e receber os sinais propostos pelo grupo, há o sofrimento da transformação constante e carregamento de uma quantidade enorme de informação.

Para um homem ou para uma mulher, tratar seu próprio corpo como objeto de sedução é também exprimir seu desejo de viver. Esse desejo de seduzir até o último momento da vida implica uma objetualização radical do corpo a cada vez que são reveladas fraquezas, falhas, a cada vez que os sinais da decomposição aparecem e vem a angústia da morte. (JEUDY, Henri-Pierrri 2002:19)

O corpo objeto de arte, se funde entre tintas a objetos eletrônicos, sua função é ressignificar e transformar o corpo objeto em corpo sentido, corpo carne, corpo ossos, e “desmaquinizar” o corpo robótico, que se esconde em casa por trás de um avatar, e que constitui relações virtuais por fobia de convívio.

Em 2007 a partir da idéia de orgânico, de nascimento e do animal em contato com a terra, foram iniciadas as primeiras experiências com a performance imagética - que usava de recurso tecnológico projetores e câmeras em tempo real, imagens editadas, retroprojetor e uma câmera de registro, “O Bixo”.

4.3. “O Bixo” : a experiência que não tem fim

O “Bixo” foi inspirado nas obras da Lygia Clark. A ação performática é uma dança interior - o rastejar e o rolar na sensação do ambiente e estado de esgotamento de pensamentos instantâneos que ao receber as projeções na pele resultavam não só em movimento, como também em transe; a luz que refletia na pele fazia da pele um espelho ou uma absorvedora de imagens, criando no olho um desejo de adentrar no projetor, compactuar com a sombra se relacionando com o olhar.

Os trajetos de experimentos foram: sala de aula → Tucarena → *Respect*
→ *Earth Dance* → *Gag* – Grupo de Arte Global e Universo Paralelo.



Adriane Gomes. Performance "O Bixo". Foto do acervo da artista

Por um ano estudei os movimentos do corpo e a criação em dança nas aulas das professoras Vera Sala e Rosa Hercoles, o que resultou num processo de desenvolvimentos de estudos a partir do pensamento do corpo: o esqueleto, a musculatura, o pré-movimento, a transitoriedade, os movimentos bruscos, a caminhada rastejante, e a transformação do ser que rasteja do plano horizontal para o vertical. A partir dessas pesquisas me interessei nos movimentos do plano baixo e iniciei uma pesquisa com atenção aos bichos que rastejam, em suas formas cilíndricas e anelares, na gravidade, e nas possibilidades deste corpo sem mãos e braços, percebendo a sucção que o corpo cria - em contato com a terra, na madeira, ou em um lugar cheio de azulejos. Tais percepções criaram a dramaturgia da performance.

Nas aulas da professora Samira Borovik, pude evidenciar minha pesquisa nas propostas de aula sempre acompanhada de ações específicas ligadas a rituais, a criação de vídeo performance e a utilização de aparatos tecnológicos. Os processos performáticos de Lygia Clark encaminharam minha forma de pensar a obra e de me colocaram em contato com as essências interiores na experiência coletiva. A experiência interior se tornou coletiva: dentro do casulo, um ser que vê apenas os pés das pessoas, o plano do chão, as sombras, e em contato com a gravidade, esse corpo se transforma e cria condições de andar com a pressão do movimento do corpo deitado contra o chão. Movido pelo olfato mais do que pela visão, este corpo deixa de ter sexo e tem apenas formas, como se o esqueleto e músculos ativos estivesse em prontidão para dar um bote, ele passa entre as pernas das pessoas, sentindo cheiros e suas percepções aguçadas busca uma travessia, busca aquilo que nunca antes teria visto, ele quer nascer, deseja sentir a luz, e apesar de estar vivo e transeunte, este ainda rastejante, busca o seu lugar, às vezes se esconde e escolhe por onde ir, ele precisa sair de dentro de uma pele, e isso, por sua vez, simboliza seu nascimento: a transformação, do bicho homem.

Dentro do casulo, a proteção - a pele que você pode tirar ou não - desencadeou em investigações em torno do despir, a roupa sem o "casulo" era apenas uma camada de urucum na pele. Tal ação simbolizava a minha passagem, o meu medo de estar sem roupas e todas as questões com o "eu corpo" - discutido em aulas com a professora Helena Katz.



Adriane Gomes. Performance "O Bixo". Foto do acervo da artista.

O trabalho talvez seja uma forma metafórica de falar na transformação da menina para a fase de mulher mãe. *“Quando nos tomamos mães nossa transformação é evidente, você deixa de ser mulher e se torna o bicho mãe, com todos seus instintos e sentidos altamente alterados e sensíveis”*.

Para Nietzsche:

O corpo é uma grande razão, uma multiplicidade com um único sentido, uma guerra e uma paz, um rebanho e um pastor. Instrumento do teu corpo é também tua pequena razão, meu irmão, que tu denominas 'espírito', uma pequena ferramenta e um brinquedo de tua grande razão. 'Eu', dizes tu, e estás orgulhoso dessa palavra. Mas aquilo que é maior, em que não queres crer – teu corpo é sua grande razão – não diz eu, porém faz eu. Aquilo que os sentidos sentem e que o espírito conhece, não tem neles mesmos seu fim. Porém sentido e espírito te convencem de que elas são o fim de todas as coisas – tão vaidosos são eles. Ferramenta e brinquedo são sentidos e

espírito: atrás dele se encontra ainda o si mesmo. O si mesmo procura com os olhos dos sentidos, escuta com os ouvidos do espírito.
(GIACOIA,Oswaldo, 2002, 208)

A utilização de aparatos foram essenciais na performance realizada, a videoprojeção foi feita em tempo real, com foco principal no corpo em estado de transe dentro do casulo.

O homem é um animal “alienado” (*verfremdet*), e vê-se obrigado a criar símbolos e a ordená-los em códigos, caso queira transpor o abismo que há entre ele e o “mundo”. Ele precisa “mediar” (*vermitteln*), precisa dar um sentido ao “mundo”. (FLUSSER,Vilém, 1972:130)

Um dos efeitos é atenção do público voltada para o tempo da mídia primária capaz de deixar as pessoas num estado não apenas contemplativo, mas aberto a interatividade. Dessa forma é alcançada a proposta que leva a um estado de epifania quando o perceber que o processo pelo qual passa a performer não é individual e sim coletivo pode-se exaurir os demônios.

Ao eleger o corpo como fio condutor e ponto de partida para uma nova concepção da unidade subjetiva, Nietzsche está convicto de poder ir muito além daqueles resultados obtidos pelo criticismo kantiano e pela radicalização do ceticismo filosófico: analogamente, acredita também que a dissolução da concepção de subjetividade (ou de ‘alma’) definida a partir da unidade da consciência não tem que desembocar necessariamente num materialismo grosseiro. (GIACOIA,Oswaldo, 2002:209)

Das várias performances que o coletivo do Projeto Salamandra apresentou, sem dúvida “O Bixo” marcou o momento de encontro entre experiência e prática, e a realização da obra ao longo de seis anos tornou a obra mais madura e resgatou algum signo perdido da humanidade. A obra em tempo presente tem um significado e quando ela se multiplica em imagens na internet - primeiramente em forma de vídeo, depois em registros fotográficos, e finalmente nas redes como *facebook* - sua significação se desdobra, mas em nenhum momento deixa de ter o caráter grotesco e ao mesmo tempo que assusta, causa comoção e embaraço.



Adriane Gomes. Performance “ O Bixo”. Foto do acervo da artista.

A última experiência da ação ritualística “O Bixo”, aconteceu no Festival de Música Eletrônica em 2 de dezembro de 2012, em Pratigi, Bahia, Brasil. Iniciei a performance em torno de meio dia, estabeleci meu roteiro, observei possíveis problemas e avisei alguns amigos, pedi que me dessem água, e estabeleci que o ponto de partida seria do palco principal, até o outro local onde havia tendas de cura, yoga, massagem, e meditação. O local escolhido para realizar o fim da performance

foi uma tenda. A ação durou quatro horas. Enquanto o Bixo arrastava-se dentro de um tecido cilíndrico (sem aparecer o rosto), o público se colocava em opiniões, toques, críticas, chutes e até mesmo humilhação gratuita. Realmente nunca se pode imaginar no que resultará a performance, mas se estabelece que dentro de um festival de arte e cultura eletrônica exista uma idéia de que coisas inusitadas podem ocorrer. Por outro ponto de vista, o que pode ter causado tanta comoção, estranhamento, nojo e mal estar nas pessoas? E, por que mesmo em fotografia essas impressões se mantêm? Pode ser porque a performance ainda exista como algo de difícil entendimento, e que como força da obra ela por não ter ainda uma resposta sobre esse fazer, seja a repetição da ação necessária, e sempre como uma primeira vez sentir essa observação do grotesco em algo que seja tão frágil.

4.4. Inspiração

No mês de março de 2010 aconteceu algo inusitado, em uma brincadeira, vendo alguns dos vídeos do Gerald Thomas disponíveis no *facebook*, por meio de um amigo em comum, escrevi e adicionei Gerald aos meus contatos. Em registros de 33 anos atrás, a imagem divulgada do artista era de um homem arrogante e inteligente, cheio de inspirações - artista plástico, exímio desenhista e designer de suas próprias criações. Ardiloso e de comunicação clara, com ótimo português (escrito e falado), a resposta de Gerald Thomas ao me adicionar possibilitou uma comunicação intensa e nada breve. Por meio do *skype* nossos diálogos variavam entre o fim do teatro a sobreposição das novas tecnologias. Na primeira vez que

falamos no *skype*, Gerald apareceu e de pronto já me mostrou o livro da Silvia⁴ e falou sobre seu manifesto. Falou sobre sua experiência no acontecimento catastrófico de “11 de setembro”. Por um minuto, uma fagulha de sorriso se deu quando me referi sobre a sensação de me sentir tão vazia perto de alguém tão especial. Realmente me imaginei “copas”, o amor pela figura rebelde do Gerald Thomas, que afirma não aceitar esse empobrecimento mental da humanidade quando se refere a leituras, livros, peças, e finalmente sua relação com o mundo da tecnologia.



Fotografia de celular tirada com Gerald Thomas na sua vinda ao Brasil. Foto do acervo da artista.

Artistas que viveram nos anos 60 e 70 apresentam o costume de afirmar que nossa geração é careta, sem atitude e que não gostamos de ler. A leitura é um dos principais pontos que faz Gerald referenciar inúmeras escritoras e os confins de bibliotecas britânicas; no que se responde a figura mitológica do artista Gerald

⁴ Fernandes, Sílvia. Memória e invenção: Gerald Thomas em cena. São Paulo: Perspectiva, 1996.

Thomas é que para acompanhar seu pensamento é necessário ler, estudar, refletir e abrir espaço para um novo jogo, onde se estabelece a apropriação e a paixão pelo conhecimento. Primeiramente foram os desenhos - o jeito de colorir e criar emocionava, comovia - e a partir de desenhos, vídeos, entrevistas e imagens, um novo conhecimento fazia-se por meio de mergulhos em suas obras, num céu de imagens, sons e cores.

Analisando os desenhos do artista, interessei-me em saber como ele se apropriava das mais variadas artes, ele afirma que no teatro não é preciso seguir uma linha de tempo aristotélica, pode-se desfazer do início, meio e fim; em consequência, a obra de Thomas, é completa - quando ele pensa num espetáculo “vem pronto”: a música, a luz, as cores. O teatro do Gerald Thomas advém de suas inspirações, sua escrita não se refere a personagens e aos nomes dos seus atores e por certo, se utilizado no teatro físico – na montagem de Gargólios, a preparadora de corpo, Daniela Visco, utiliza técnicas de yoga.

Conforme as experiências de montagem do espetáculo aconteciam, as ações eram expostas na internet, maneira de se relacionar com a intervenção escrita e desenhada torna a obra performática; as experiências de vida se misturam com as obras e em alguns momentos torna-as visionárias - algo que para os dias atuais não é valorizado como deveria ser, pois a sociedade entorpecida, frente ao excesso de tecnologia, falta de contatos, crise do teatro, desaparecimento do circo - falha na educação frente a língua e linguagem como pontos estratégicos para a cultura, como instigar o uso das bibliotecas? Todos esses fatores podem ter contribuído para a formação do público da imagem técnica, tornando assim as artes do corpo insignificante diante do tempo que se passa frente às máquinas de imagem. Gerald

Thomas aponta que de fato estamos nos tornando uma cultura de máquina e de informação e, estamos perdendo contato com a leitura e com a escrita.

Por meio desses apontamentos conheci a sua página na internet e percebi que ele próprio se utiliza de tal máquina de forma bem estruturada - um exemplo disso é como ele organiza as informações e como as pessoas dialogam e mergulham em suas imagens a partir das obras que foram registradas e editadas - o site contém um universo de imagens e apropriações inusitadas do corpo, estilo e muita originalidade, pois a obra escrita falada e imagética de Gerald é uma obra performática e política.

Quando falo na obra do Gerald Thomas, é pela força crescida a partir dos seus desenhos que influenciaram na minha escrita visual, e sobre as minhas inquietudes ainda não silenciadas e a vontade de expressar . Quando Gerald escreve sobre parar de fazer teatro está aí uma obra performática, não sobre "parar" no sentido literal mas no sentido de esvaziar o teatro e as obras de salas vazias, dessa forma, parar é mais que um parar, é uma denúncia de algo que está por vir.

Gerald Thomas é um artista performático que reserva em si a vontade da denúncia e não se deixa levar pelo romantismo e pela cegueira da atual sociedade em que vivemos. Em muitas entrevistas ele demonstra uma opinião política e se coloca de frente para as questões da humanidade.

Em julho de 2001, Thomas veio para o Brasil com o espetáculo "Gargólios" com apresentação no SESC Vila Mariana ⁵, ficou evidente o segredo da dúvida, da angústia, e do desespero, travestido de linguagem. Segundo Flusser a língua e a vontade tendem e pressionam, quer explodir e é sedenta a procura de sair de

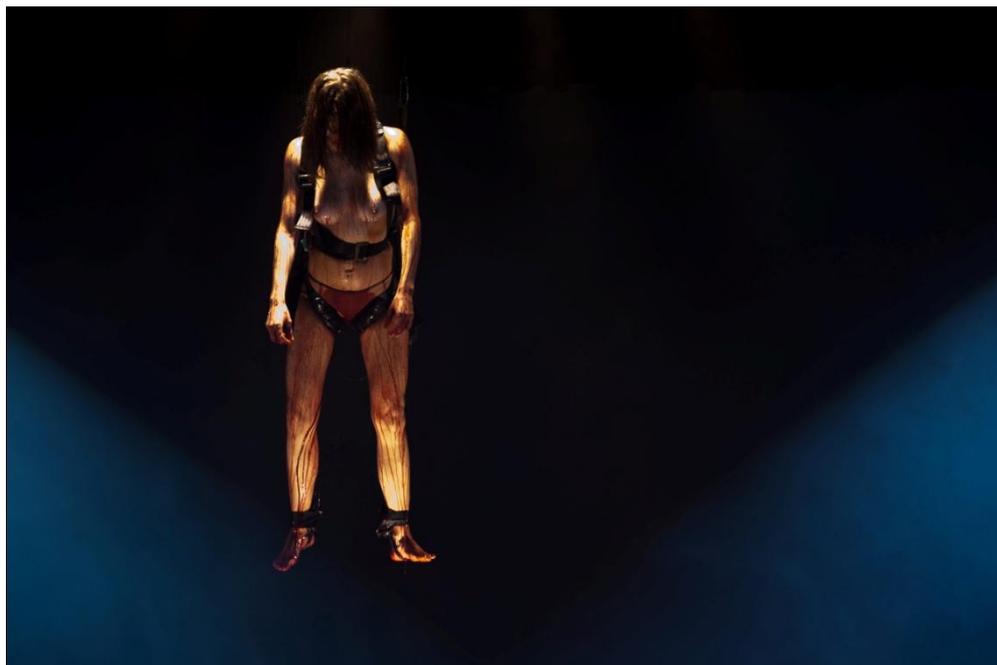
⁵ Serviço Social do Comércio- Vila Mariana- Rua Pelotas, 141 - Vila Mariana -São Paulo
<http://www.sescsp.org.br/sesc/busca/index.cfm?unidadesdirector=62>

si mesma, a procura de projetar se, e a procura de poder, mas é a vontade tornada língua que cria o mundo e a mente.



Gerald Thomas. Gargólios. Foto de Claire Jean

Desde a descida das torres gêmeas de Nova Iorque em 2001, o mundo das informações e das fronteiras e da guerra silenciosa, cedeu lugar para a guerra armada contraditória e violenta dos grupos de contra cultura que sempre estabeleceram respostas imediatas ao governo, e as ações políticas. Gerald brinca com a grande besta fera, o caos e o inferno seguido de muito sangue, o empobrecimento nos textos e na variedade de soluções rápidas da comunicação e do caos no capitalismo. Ele brinca com os mais densos sentimentos: em cenas grotescas e clima soturno. No auto de todos, o ser humano é representado por uma mulher que pinga sangue ao longo do espetáculo todo.



Gerald Thomas. Gargólios. Foto de Claire Jean

Questionar a linguagem e a língua é mudar de ambiente, mudar de lugar para ver de fora, perceber no tempo todo o questionamento que se aprofunda e que retém num tempo para se pensar, o melhor é não ler a legenda, é ver e sentir, sentir os quadros que apontam para as pinturas e os desenhos frente ao mergulho na ideia de língua, de analfabetismo em suas várias facetas, o analfabetismo visual, de língua, de escrita e de conhecimento, a língua como passaporte para o conhecimento dessa comunicação às avessas que o conhecimento se traduz numa guerra digital e capitalista e no poder que está relacionado aos meios ao qual seu corpo se apodera, a geração pós coca-cola agora líquida e endurecida.

A poética televisual de Beckett cria imagens visuais abstratas, que se comunicam por meio de elementos estéticos mínimos, e imagens sonoras que distendem o tempo da narrativa, fazendo assim com que o visível e o invisível se desvelem no constante reenquadramento do domínio

tecnológico. As imagens fantasmagóricas beckettianas constroem um universo próprio que prima pelas relações intersemióticas empreendidas na criação dos personagens, no diálogo entre a imagem e o áudio, na fragmentação do corpo e na sua encenação como personagem, na repetição em formas diferenciadas, na percepção, que se desdobra também no diálogo com a audiência, e no estranhamento. (BORGES, Gabriela, 2009:20)

Das angústias da solidão, da máquina como poder e portal de fetiche, dos sons de sirenes, buzinas, carros, motores, fábricas, aviões, e todos os traumas e medos do mundo contemporâneo, seduzidos e aniquilados pelo sistema da informação, precisamos de um médico e ao mesmo tempo de alguém que nos sirva e nos aponte para onde devemos ir. A “Rainha da Informação”, o poder da língua, acontece como uma catástrofe que sucede a outra a partir da comunicação.

Diante toda essa inspiração, resta apenas a experimentação e o uso de novas tecnologias sem o abandono das tecnologias existentes no corpo, o nome acontecido e referido para tal ciclo de experimentações é “A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas”.

5. A RAINHA DE COPAS E SUAS 7 PRIMAS INVEJOSAS

Dia a dia ideias poéticas e matemáticas se misturavam em mim. A experiência durante o processo de orientação de projeto final, coordenado pelo professor Toshi Tanaka, possibilitou o contato com o oriente e com o estudo das diferentes linguagens do corpo encaminhou-me a uma qualidade de conhecimento

relacionado à interioridade dos corpos, do ar e do silêncio interno. Dúvidas e passagens entre interior e exterior permearam e a imaginação; a pretensão não era a criação de um espetáculo multimídia, mas a imaginação a partir das referências incorporadas na memória ao longo do processo. A proximidade com os jogos, os acordos estabelecidos pelos criadores dos jogos, a mistura emblemática de signos, a história da tecnologia avançada, o salto da tecnologia a custo da morte de milhares de pessoas, fez com que a imaginação saltasse a boca e, a partir do ar, as pregas vocais exprimiram sem ver.

O estudo referente ao xadrez e aos jogos e as percepções compunha frase-ideia “A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas” num cenário na imaginação. O desdobramento mental tecia na memória imagens e sensações de sons e brincadeiras presentes nos desenhos, escritas, e um acesso a algo restrito: o grotesco, como experiência de vida.

A chave do jogo foi delineada em relações com a solidão do mundo, o tabuleiro, a imersão no computador, a mudança do tempo, dos estados, das crenças, e finalmente a vontade de utilização de ferramentas digitais para a criação de cenários virtuais, música eletrônica e ambientação com intuito à imersão. Para ativar a percepção das pessoas e acalantar aqueles que sofrem dessa solidão da tecnoarte, a partir da luz e da projeção em um cubo de janelas imagéticas, utilizando o recurso da performance, foi possível compor uma pesquisa onde a tecnologia de baixa definição é a fonte fundamental para a criação de uma composição poética entre corpo, tecnologia, imagem e som.

Estudar um jogo e ao mesmo tempo ver a arte e a tecnologia em um contexto de diálogo fez-me refletir sobre a vulnerabilidade da arte digital, e como o corpo tem se afastado ou se colocado neste novo contexto; a comunicação e o uso

contínuo da internet modificam o cotidiano e a vida das pessoas e como isso se reflete na arte e na vida das pessoas afastando-as de outras formas de trocar informações com o mundo.

5.1. Performar

Como desenvolver uma performance com características de espetáculo, com textos, emoções e imagens ?

Realizamos ensaios e encontros constantes, sem textos e sem projetores, como matriz utilizamos a música eletrônica. A partir de ideias, temas, perguntas, jogos, levantamos ações selecionadas para o espetáculo. No decorrer dos ensaios textos mistos escritos e colados compunham as falas, muitos textos foram retirados do livro de Wilton Azevedo - Grupo Interacto – com a interferência direta das performances descritas em forma de desenhos e escrita; entre os textos escolhidos destacaram-se os das histórias de cada um dos artistas, dos horrores que acontecem no mundo, do silêncio contínuo dos que acreditam em ditar regras, das rainhas biológicas e complexas, raízes de peças antigas da história e do mito.

Foi estabelecido que a preparação performática acontecesse em forma de jogo: do jogo cotidiano de caminhar, do encontro e da apresentação de cada indivíduo na relação morte e vida como num jogo de xadrez; dessa forma, na maioria dos ensaios, havia alguém jogando xadrez, o jogo da experiência vivida, do início, da batalha do coração, das duas rainhas, e de seus jogadores.

Existem vários estudos aprofundados sobre a imagem mítica da mulher na história, sem a pretensão de um estudo aprofundado sobre a personagem da

rainha de copas e os pecados capitais, descrevo a seguir as idéias ao qual foram importantes para a significação do tema e da relação estabelecida a partir da personagem a “rainha” e “rainha de copas” nos jogos de xadrez e cartas. Nas cartas, a rainha representa o feminino, o símbolo da rainha no jogo de xadrez corresponde ao amor cortês; o símbolo de Copas representa o amor - segundo Flusser no livro “A História do Diabo”, amor é a tensão dialética entre a luxúria e a inibição, portanto é um fenômeno histórico, pode ser que aquele que ama seja vítima dos sete pecados, visto a partir da luxúria numa visão ocidental de amor romântico. Os sete pecados capitais são representados pela figura primorosa das sete primas invejosas - segundo Flusser, um pecado sempre inveja o outro.

Enquanto narrativa, a fala do mito, verbalizada ou na via da escritura, implica signagens derivativas. Barthes entende o mito como “modo de significação”, movimento de consciência a partir de arbitrarização da experiência. (COHEN, Renato, 1998:65)

. Segue abaixo uma relação de possíveis signos do entendimento dos sete pecados a partir de um esquema que aponte signos para a montagem de um ideal em torno de entender a decisão de uma estratégia criativa a partir do jogo, o jogo da vida. Sob os aspectos de signos referentes ao desenvolvimento artístico da obra “A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas”, os sete pecados capitais são:

- a luxúria: sistemas de alta definição - *high tech* ,a máquina potente, circulação da água, (a roda da vida) , a vida, a criação do mundo;
- a ira: limitação da mente , a liberdade, o acaso;

- a gula: o poder de devorar o mundo dos sentidos, transformar em sistemas de símbolos (em línguas), jorrar máquinas e instrumentos;
- a inveja e a avareza: sociedade como fonte e fundamento da realidade, o homem é real somente como partir da sociedade (homem pendurado no ar), a inveja é o princípio evolutivo da sociedade e a avareza é o princípio conservador da sociedade - os mitos e ritos são os primeiros resultados da realidade social, a inveja é o aspecto progressista e revolucionário da mente, a avareza seu lado conservador, a mente que supera homem acima do bem e do mal para impor seus valores;
- a soberba: a mente em escombros na busca de luz, a vontade humana, a decisão, a representação para a vontade de nos divertirmos, o encontro com a arte, despir-se de hipocrisia - paraíso da iluminação é o diabo da mente;
- a preguiça e a tristeza do coração: a teia matemática, a música, o reino das sombras, céu e inferno um só, a mente que quer apenas morrer, ritual da morte, torre que alberga a tristeza do coração, o banho de purificação, a mente vazia, a eliminação da fé e do amor, subida para o centro da paz e da morte;

A experiência performática foi iniciada com a discussão de duas rainhas em um tabuleiro de xadrez; e os setes pecados tornaram-se peças desse jogo representado por pessoas: rei e rainha, o bispo da igreja, os cavalos da força armada, os piões servos e todas outras figuras que se relacionam de forma física e imagética. As representações experimentadas evidenciaram uma certa ansiedade de voltar as censuras primárias tendo o “cú” como fator e obra comum à máquina, o ânus que excreta a merda (o que fazer com as fezes humanas?), a máquina que

excreta e causa no mundo uma enorme quantidade de restos e ganâncias das mais ordinárias possíveis, tendo como base a sociedade que consome o produto, afinal, máquina em sua velhice e morte excreta seus dejetos por um “cú” eletrônico.

Em primeiro plano a obra é hermética e criadora de vertiginosa composição entre luz e sombras.



Adriane Gomes. A Festa da Rainha (2011) Foto do acervo da artista

“E m corpos nus e alvoroçados, ao som de uma chanchada dramática colocada em tempo real entre cavalo eletrônico e cavaleiro, surge a imagem de uma mulher nua em cima de um cavalo, é uma rainha, a rainha da tecnologia devastadora, equilibrando-se enquanto cavalga no cavalo eletrônico de manejo duro, ambos prontos para evidenciar o cú e as privadas dos dejetos tecnológicos”.

A contemporaneidade, portanto, é uma singular relação com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distâncias; mais precisamente, essa é a relação com o tempo que a este adere através de uma dissociação e um anacronismo. Aqueles que coincidem muito plenamente com a época, que em todos os aspectos a este aderem perfeitamente, não são contemporâneos porque, exatamente por isso, não conseguem vê-la, não podem manter fixo o olhar sobre ela. (AGAMBEN, 2009: 59)

O termo contemporâneo neste caso se refere ao caso de estarmos olhando para o momento presente, para o que acontece e interferir no momento com uma visão crítica do que acontece atualmente no mundo. A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas é uma obra contemporânea influenciada pelas catástrofes e ações do homem junto aos dejetos das máquinas, como o petróleo no Golfo, o mar de plásticos entre Japão e EUA, as forças da natureza, as construções tecnológicas para o uso de energia nuclear, a construção da usina de Belo Monte, a chacina dos índios no Mato Grosso, as usinas de urânio na Bahia.

A partir da imaginação e desenhos de idéias que surgiram na memória, a Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas, tomou forma e medida a partir das experimentações multi-facetadas.

O poeta – o contemporâneo – deve manter fixo o olhar no seu tempo. Mas o que vê quem vê o seu tempo, o sorriso demente do seu século? Neste ponto gostaria de lhes propor uma segunda definição da contemporaneidade: contemporâneo é aquele que mantém fixo o olhar no seu tempo, para nele perceber não as luzes, mas o escuro. Todos os tempos são, para quem deles experimenta contemporaneidade, obscuros. Contemporâneo é, justamente, aquele que sabe ver essa obscuridade, que é capaz de escrever mergulhando a pena nas trevas do presente. Mas o que significa “ver as trevas”, “perceber o escuro” (AGAMBEN, Giorgio, 2009:62)

Atualmente o celular multifuncional está presente em tudo que fazemos, em breve as telas de holografia estarão presentes em todos os lugares também. Como transeuntes percebo o ser humano cada vez mais andando na cidadela de pedras, entre antenas e parabólicas, os sistemas e portais de luzes e sons e

imagens do invisível. A partir da idéia de imagem digital e da holografia, que a cada dia se torna mais real no nosso cotidiano, novos aparatos tomam o mercado: cidades virtuais, corpos cada vez mais modificados e andrógenos; na era da tecnologia digital a percepção mudou, o tempo não é mais o mesmo, tudo aparenta acontecer mais rápido. A holografia é o futuro de todos os aparatos de imagens, a imagem hoje é designada a manipular e concentrar poder aos seus significantes – assim tudo que é sonho se transforma a medida que o homem almeja, deseja e reproduz, um exemplo clássico é o celular, em breve com hologramas para melhor apreciação da imagem com sistemas e portais de luzes e sons e imagens do invisível.

5.2. Os sentidos

Além disso, a lista de cinco sentidos, que foi estabelecida por Aristóteles, é hoje considerada incompleta, visto que outras espécies de experiências perceptivas foram encontradas. Junto com os órgãos sensores exteroceptores (olhos, ouvido, pele, nariz, boca), há os proprioceptores (nos músculos, juntas e ouvidos interno) e interoceptores (terminações nervosas nos órgãos viscerais) com três tipos de sensações por eles provocadas, respectivamente: sensações de origem externa ou percepções, sensações de movimento ou cinestesia e vagas sensações de origem interna, localizando-se aqui talvez os sentimentos e emoções”.(SANTAELLA, Lúcia, 2004:80)

A performance dramática, no caos urbano dos sonhos de cada artista envolvido com o processo criativo da obra, percorreu sonhos de imagens cúbicas

das redes de informações verborrágicas de todos que foram chamados para entender o que acontece com os corpos digitais conectados ao sistema do ciberespaço, estes que por fim abrem janelas para uma cidade virtual. A questão a ser explorada no processo de desenvolvimento da obra, se habituou em como o corpo se comportaria em luzes de quadros de imagens e janelas que abrem proposições e fragmentos de pixels e jogos luzes, o corpo presente em cenas compostas a partir de composições virtuais de cenários fragmentados. A luz quando é entendida pelo performer como ápice da imagem, assegura que a performance se torne vibrante, esquecer a sombra, ignorar o fundo, e ver a frente a luz do projetor e o escuro do público tendo o corpo como tela e sombra da performance.



Adriane Gomes. A Festa da Rainha (2011) Foto do acervo da artista.

Sob os ideais da imagem perfeita o público tem se modificado; cada vez mais, grupos e artistas têm se utilizado de novos recursos visuais para o garantir acesso digital da obra por vias rápidas.

A idéia primeira era de produzir um cubo imagético, formado por quatro projetores para desenvolver uma estética caótica sobreposta de imagens, contextos e criações. O tempo passou e a ousadia atual usar é 360 graus de imagens em um cubo de quatro lados projetado em tecido.

O propósito das imagens é dar significados ao mundo, mas elas podem se tornar opacas para ele, encobri-lo e até mesmo substituí-lo. Podem construir um universo imaginário que não mais faz mediação entre o homem e o mundo, mas, ao contrário, aprisiona o homem. (FLUSSER,1972:143)

A partir das percepções dos performers e do público, adentrar por túneis de luzes e imagens é adentrar por portais sensoriais. Visual e sensório juntos podem estabelecer não apenas um show, mas a crítica desse show que se estabelece numa performance cheia de imagens de projetores chamando à atenção do público para o excesso de imagens e máquinas do cotidiano.

O aparelho nervoso e cerebral não é tão refinado e divinamente construído para, em geral, produzir o pensar, o sentir, o querer: parece-me, antes pelo contrário, que justamente para pensar, sentir, querer, não é em si necessário nenhum 'aparelho', mas isso, isso apenas, é a própria coisa. Pelo contrário, uma tal prodigiosa síntese de seres vivos e intelectos, que se chama "homem", só poderia viver quando aquele refinado sistema de ligação e mediação estivesse criado, e por meio dele, um entendimento instantaneamente rápido entre todos esses seres superiores e inferiores – e, com efeito, por meio de autênticos mediadores vivos: mas isso é um problema moral, não um problema mecânico! Nós nos proibimos atualmente de falar acerca da unidade, da alma, da pessoa: com tais hipóteses torna-

se o problema mais difícil: isso é claro. E também aqueles minúsculos seres vivos que constituem nosso corpo (mais corretamente: de cujo produzir efeitos em conjunto aquilo que denominamos 'corpo' é a melhor alegoria) não valem para nós como átomos de alma, porém antes como algo crescente, combatente, multiplicando-se e de novo perecendo: de tal modo que o número deles se altera constantemente, e nosso corpo, como toda vida, ao mesmo tempo, é um permanente morrer. Há, pois, no homem tantas 'consciências' quantos seres nele existem, que constituem o seu corpo – em todo instante de sua existência. (GIACOIA, Oswaldo, 2002: 200)

5.3. Anotações verbo-visuais

De forma a não obedecer um critério onde o sistema de criação tenha obrigação da produção de uma cadeia de idéias contundentes ou que façam sentido, o que pretendo mostrar são de fato imagens e ideias transeuntes do corpo como objeto da arte tecnológica.

Deixou de haver searas de trigo, campos e canais, mulheres nuas ou cavalos; há elementos de percepções, linhas, rectas e triângulos, manchas de cor, formas, e há uma ordem para o combinar. (MOLES, Abraham. 1990:120)



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. A Coroa da Rainha.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. Início das Imagens.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas.



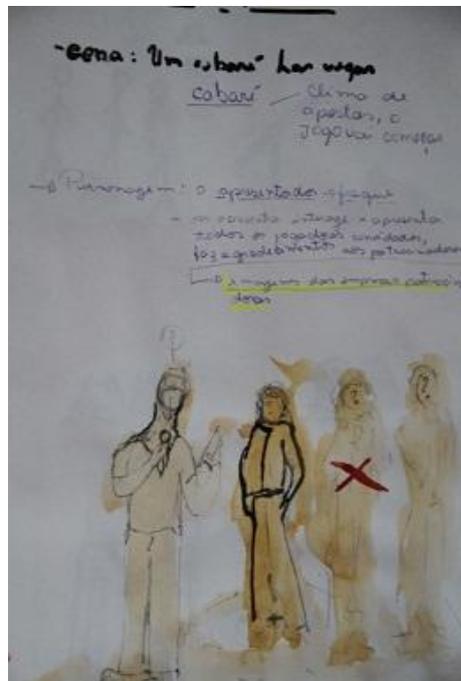
Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. Estrutura para uma ideia, corpos e as projeções.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. A morte, quando se entende que vai morrer tudo se transforma.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. A mutilação dos corpos, a montanha de computadores se transformando em montanha de ossos.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. Um cabaré de imagens.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. As duas rainhas no xadrez.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. O Cavalo.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. O Cavalo.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. A história e seus fantasmas.



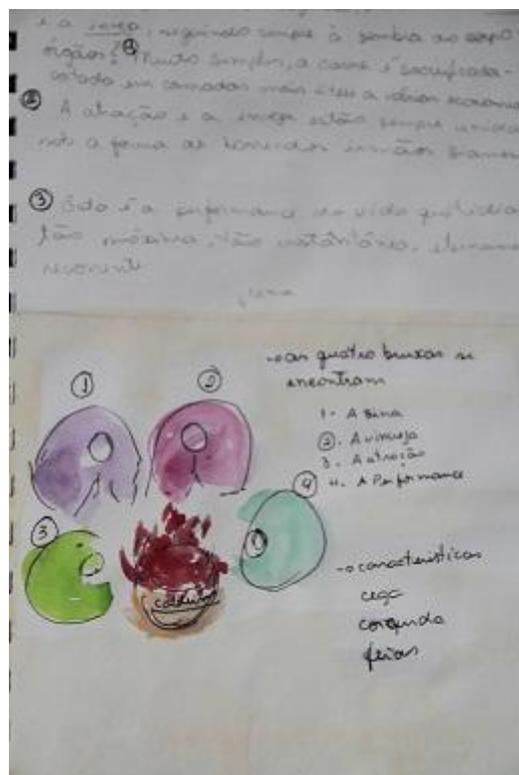
Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. O símbolo da mãe.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. Judeu sem rosto.



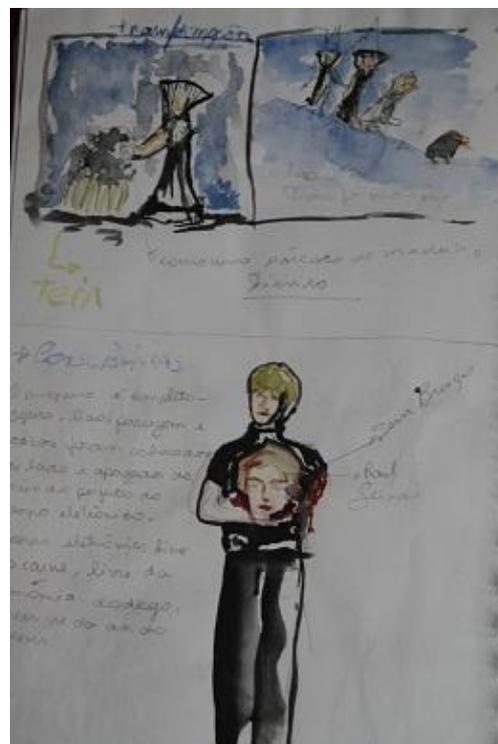
Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. O segredo da bruxa e o corpo sem luz.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. Mulheres que correm com os lobos



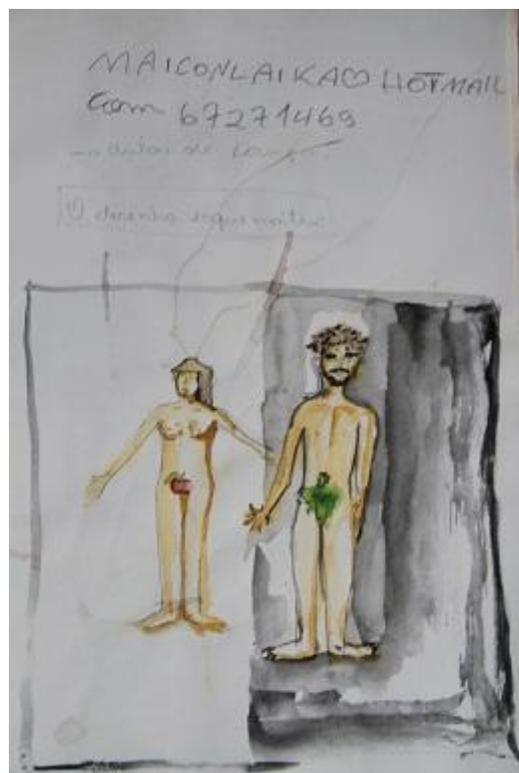
Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. A Rainha e a teia dos sentidos, a Aranha (gula) e a morte.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. Cortem as cabeças.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. Árvore da Vida.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. Adão e Eva e o paraíso perdido.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. Céu e Inferno.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. A relação homem e natureza.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. O fetiche das máquinas e dos corpos.



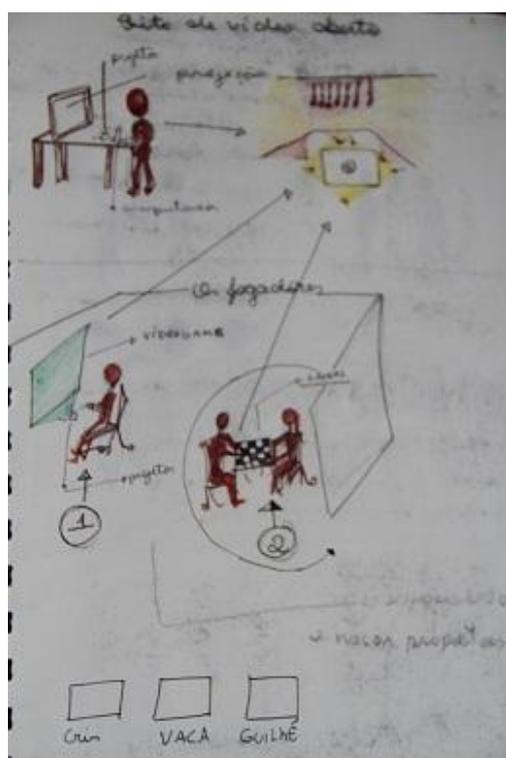
Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. História da minha vizinha.



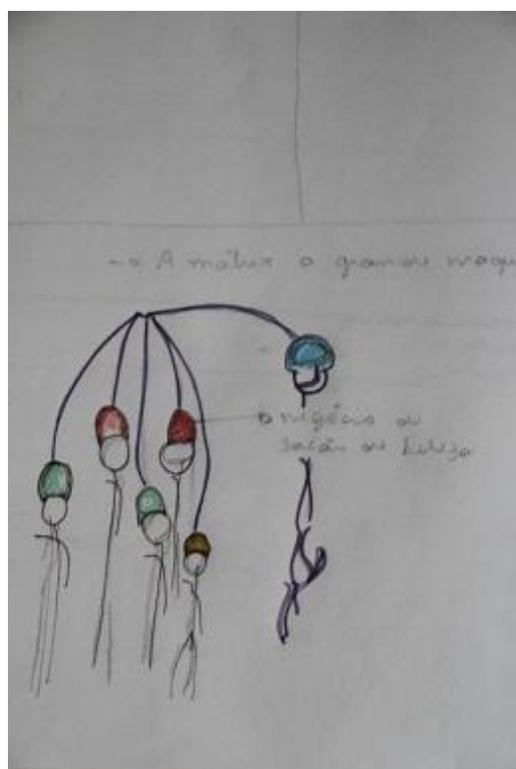
Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. Merda.



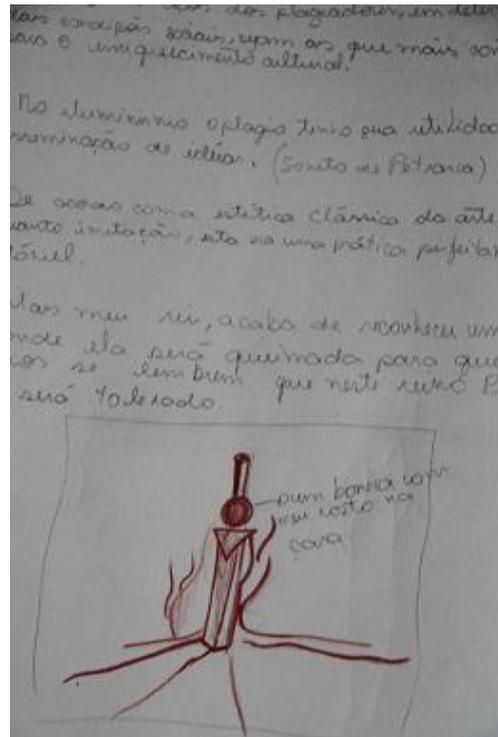
Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. Universal do Reino.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. Os projetores, da estrutura.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. Captando e se conectando a Matrix.



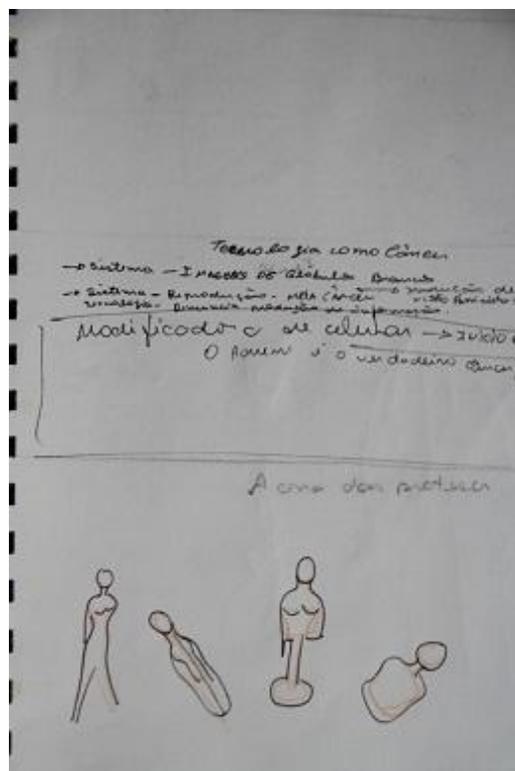
Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. O plágio.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. Corpo sem órgãos.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. Cavalo e o lance dos dados.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. Das próteses.



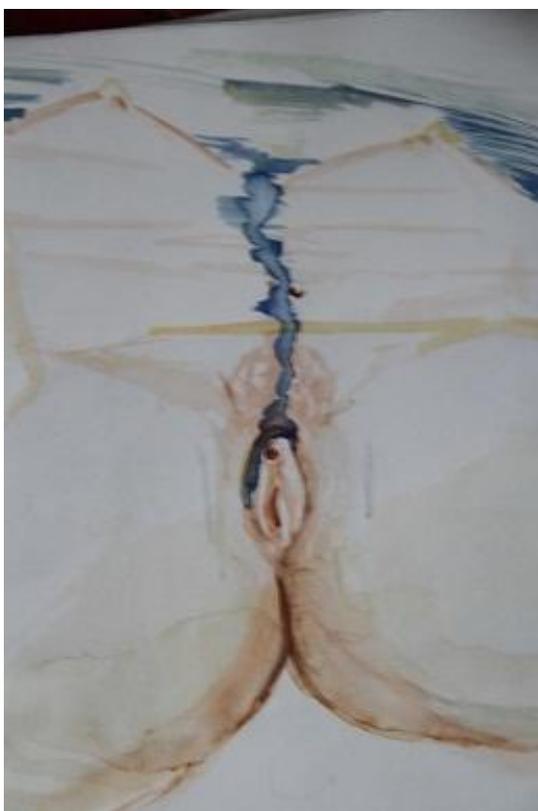
Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. As crianças e o vício da televisão.



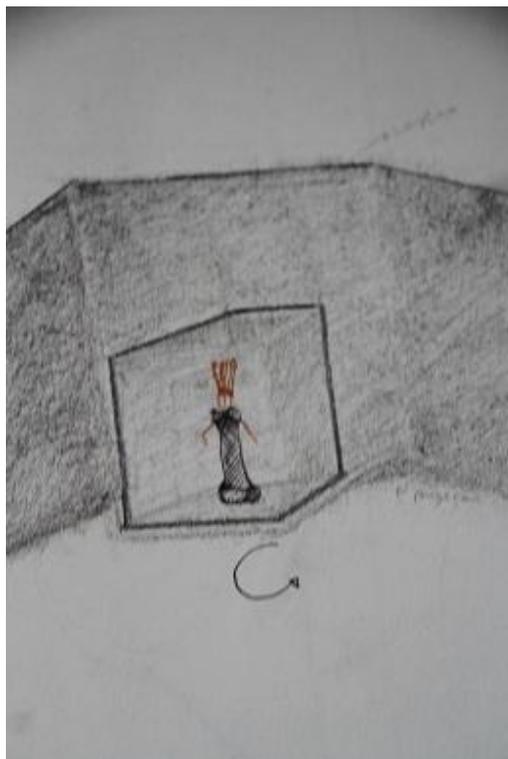
Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. Cabeça e corpos – império do instável.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. O homem, as energias e as portas da percepção.



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. De onde viemos ?



Adriane Gomes. Escrita verbo-visual. Cenário móvel.

5.4. Descrição da performance

Para a realização da experiência performática, faz-se necessário um local amplo com espaço interno, o local ideal fica no Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista - UNESP “Júlio Mesquita” ⁶, a ideia é aproveitar ao máximo o espaço amplo que a universidade tem, levando em consideração a tenda de circo e as escadas.

⁶ Localizado na Rua Dr. Bento Teobaldo Ferraz, 271 – Barra Funda – São Paulo – SP - <http://www.ia.unesp.br/>



Tenda de circo localizada no Instituto de Artes na UNESP

A performance tem três tempos:

- O primeiro tempo se destina a recepção dos convidados (música, imagem e som - tudo do lado externo do circo):
 - O banquete, a arte servir, um convite para a gula e para o desejo. A indumentária é de vestes brancas com sacos contendo símbolo de radioatividade. Os performers são responsáveis por retirar a comida das mesas e das mãos dos convidados. Uma pessoa vestida de terno e chapéu é responsável por derramar “pixe” dentro do saco onde esta a comida;
- O segundo tempo seria o convite ao público:
 - homens gigantes com pernas de pau hidramáticas formariam um círculo em volta do público; ao longe gritos de homens e mulheres com tochas nas mãos gritando do outro lado da torre .Estes homens gigantes formariam um

funilamento para a entrada no circo, totalmente desligado e sem luzes, uma moça robótica faria a leitura de retina e ajudantes vestidos de farricocos ajudariam fazendo a leitura de digitais e fotografando cada indivíduo marcando-os com um carimbo de símbolo 666, a marca da besta.;

- A terceira parte seria a recepção da Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas aos convidados.. E propor uma viagem ao longo de uma performance verbo visual.

Os comandos de ações:

- **PRIMEIRO TEMPO, AÇÃO DE 10 MINUTOS**
(música eletrônica e projeção de imagens)
 - Uma caixa d' água de acrílico transparente com uma performer mergulhando nua com máscara de mergulho, performers em volta desta caixa, como se a moça dentro da caixa fosse de fato o motivo daquela comemoração;
 - Serviço de vinho e comidinhas, como em uma vernissage, os ciborgues entram e retiram as comidas.
- **SEGUNDO TEMPO**
 - Sons de tambores, tochas de fogo e guerreiros, cinco homens utilizando pernas de pau hidramáticas e figurinos deciborgue fecham o público em uma roda espremida, e de longe se escuta o som dos tambores e gritos de índios pronunciando tupi em off e formam o corredor de entrada para a tenda do circo;

- Na entrada uma mulher robótica, medindo a íris de cada pessoa e carimbando a mão com o selo da Rainha e entrega um programa com instruções e mapa do ambiente, a robótica repetiria :

“Sejam bem vindos, homens a direita, mulheres a esquerda”

- Uma mulher com microfone (voz robótica)

“A partir de agora você está no Word Trade Center ou no museu Guggenheim, na verdade olhando bem podemos perceber que estamos na Galeria Vermelho vendo as últimas obras contemporâneas nascerem. Sejam bem vindo, apresente suas digitais, e abra bem sua retina”

- O público recebe uma sacola, contendo: o programa, um balão, caneta e um papel em branco;
- Do lado de dentro : local branco, ainda sem projeção, uma luz como um clarão, e fumaça de gelo seco toma todo o ambiente;
- Palco: 360 Graus de tecidos branco para projeção, câmeras por todo ambiente, projetores, retro projetores, *slides*. À medida que o público entrar no teatro, as paredes tomam forma e no centro do palco, montado de forma circular tendo como base o centro com a formação de um cubo imagético se encontra a Rainha;

- TERCEIRO TEMPO

- Em volta de toda a tenda, projeções de imagens, portais, jogos, e cenários são projetados em tempo real. A trilha sonora é ao vivo, com muito instrumentos e DJ)

- Na parte superior desce bem devagar uma vara com sete corpos dependurados (as 7 Primas Invejosas);
- *Uedes*: Pendurado nú com uma câmara na mão filma Rainha (com uma maquina 9mm).
- Projeções de imagens do planeta terra, do nascimento, dos óvulos, do movimento do homem, da natureza, das grandse catástrofes dos últimos tempo, dos índios e da natureza;
- Pessoas passam entre a platéia servindo sonhos, para o publico comer;

A *Rainha* (fala):

- Ambição do Devir/ Foi o que me colocou aqui

Sim aqui/ Exatamente aqui

Neste pedestal MITO

Aqui...

Olhando para quem não me olha

Ouvir o verbo é o que

A espécie quer

Então escrevo

Para prever a mim mesmo

O que de profeta somos

Em desejar prever a morte

A profecia não esconde segredos

O que há de imaginário no passado

É o verbo

O presente

É a fruição
O Futuro pura abstração
Contemplamos os humanos com isto,
A mais significativa sapiência
Dos sapiens sapiens
A abstração
Não sou advinha, Nem mística
Nem me vendo ao prazer
De quem quer que eu dê ordens
Apenas aponto
Meço o imensurável
De nome futuro e sobrenome passado
Para saudar o imaginário
Que seca sua boca de poder
Sou Sibila de livros
Sem capa e título
Subtítulo da ganância
Desprovido de textos exatos
Escrevo escrituras
Como uma escrava
Solene e branca
De conhecimento a míngua
Por saber que a Verdade do Mundo é Fraca
(risada) Pobres humanos
(séria) Eles morrem

(irônica) Alguns até se fazem MITO

Como eu

Mas mitos sem mitologia

Que deixam os nós sem se desfazerem

Se transformando em um simples ponto

Sou Sibila sem sobrenome

Das sílabas dispostas

A satisfazer a humanidade

Da ambição sobre o devir

E como mulher e mito

Não adivinho

Faço uso das minhas mãos

Para acariciar as folhas

Que dê tão secas

Estralam as letras de meus dedos

Em sentenças

Oito livros terei que escrever

E subtrairei de cada um

O que reterei em minha memória

A memória é passado

A ambição quer o segredo do futuro

Sou Sibila

Não tenho nada a perder

E se você acredita em profecia

Saiba que a única coisa que te atraí

Em mim

É o que não sou e nem sequer existe

O futuro!

- As 7 Primas penduradas de cabeça para baixo pingam sangue, estrebucham, gritam e desaparecem devagar até chegar no chão;
- No palco representadas por computadores, holografias, projeções, bonecas de manequins de lojas, lixo e restos de computadores.
- Pessoas nuas entregam água para o público em garrafas com escrito: salve seu planeta você sabe como fazer.

Glamor (fala):

- O convívio

Só parece justo

Quando somos dotados

De dedicada paciência

Perdura a pele

Sódio sal

Carente de carinho

- Pessoas entram nuas, segurando câmeras nas mãos e simulando masturbação, e exibição, como se estivessem gozando para a câmera.

- Beleza construída

Pré- Meditada

*De metidas do prazer sexual
Segue este selo de paciência
Vai até perdê-lo de vista
Diga que está a espera
É consolo
E que somos todos tolos
Por acreditar no amor
Que vinga*

- A TV é ligada, aparece a presidente da república falando um discurso.
Uedes, com uma mascara de BURRO e com livros nas mãos (fala):

*- Pobres leitores
Querendo devorar a paixão
Tão centrada em si mesma...
Me sinto perdida
Na expectativa da paciência
Se não bem compreendida
O corpo padece de seus seguidores*

- Imagem de holograma aparece como uma prostituta com chifres de boi. Do outro lado captando a imagem Glamour com calcinha e cabeça de boi com chifres, e muitas câmeras fotográficas fazendo flashes.

Glamour (fala):

- Eu profetizo

Que o amor durará pouco

E a paixão contagiará o mundo de egoísmo

A próxima epidemia será a paixão

Estará contido tudo que pertence ao EU

Nada que pertença ao outro

Centrado em si mesmo o antídoto será o ciúmes

A humanidade esquecerá a ética

E com ela a compaixão

- Após a fala de *Glamour*, mulheres nuas vestindo objetos na cabeça, tipo triângulo, quadrados, círculos. E andando entre o público oferecendo pirulitos. Se inicia uma grande orgia com computadores e bonecas de plástico, simulação de sexo e fetichismo, exibicionismo.

Uedes:

- Bastará encostar no outro,

E ali naquele momento

As pessoas se tornarão

Apaixonadas na procura

De se devorarem uns aos outros

Todos juntos:

Sem exceção

- Mulher vestida de vaca com 7 tetas aparece e grita abrindo as pernas de onde aparece um braço mecânico segurando um coração sangrando:

- Este vírus será estranho para todos

Porque o ser hospedeiro

Só te afetará nas relações

- Privadas todos artistas em cena saem carregando a vaca com as pernas e tetas abertas.

- Rainha X Rainha. Captação de imagens em tempo real, peças preto e branco.

Glamour:

- Sibila andrógena

Por quem me pintou

Mas meu pensamento

É feminino

Não quero chegar a nenhuma conclusão

Quando não sei nada

Do devir

Minto

Ao final dos livros

Deixarei em forma de palimpsesto

Os pensamentos

No qual mudei de idéia

- O grande show de artistas montam uma espécie de baile, todos vestidos e ao mesmo tempo semi-nus, trapezistas, meninas nos tecidos, liras, contorcionistas, vão entrando e tomando lugares como numa montagem de sonho.

A Rainha *Mariana* (como se estivesse variando):

- Minha esperança

Não ficou na caixa de Pandora

Esta favoreceu Galeno virando éter

Está por aí

Por aqui

Por lá

Mas há um lugar que ela

Não está

NA RACIONALIDADE

Aqueles que faltam com a ética

Se justificarão

- Tudo fica escuro, entra a cena da mulher sendo queimada na fogueira, uma mulher entra no meio do público, quando homens de capuz a descobrem, a amarram e a prendem num pau amarara vertical, mantendo a presa, até o fim do espetáculo como se fosse um bicho que será assado vivo.

Rainha:

- Com este princípio que inventei:

A de dar nome e sobrenome

Sibila sou eu

Trago o futuro pra você resolver

Para você verificar

O quão mesquinho você é

Verás a diferença

Em ser jovem e velho

É o tempo que te resta no futuro

Saberás a diferença

Só sexo pelo eterno

E o sexo pelo efêmero

Glamour :

- Odeio o passado

Não pelo o que ele compromete

E sim pelo imaginário dos outros

Você se tranforma em arquivo

De Deus e o Diabo

Na terra da historia

Por isso tenho sentido a falta do presente

De fazer a minha historia pelos sentidos

Prevendo a mim mesma

Pela distancia do que serei daqui...

*esta palavra foi inventada
para o futuro redundante
não é nada e tudo ao mesmo tempo
O errático e o anônimo*

- Sons, chuva, trovões. Dá-se início ao chá da Rainha – num tom de diversão inicial, a cena termina numa terrível cena de envenenamento;

Mariana e Glamour:

Glamour sentada, falando e tomando o chá:

*- Se queres rigor no futuro
Não sinta os músculos
Não tenha vaidade
De seu olhar
Faça o macho e evite a fêmea
Faça a fêmea e evite o macho
E o futuro surgira
Infante
Com tudo que há de vir a ser
O anjo sem sexo*

Termina o café e vai se transformando.

Mariana, a Rainha :

*- Ahahhahhahahh!
Caíram nessa...?*

O futuro é cruel
Não morde e assopra
Arranca pedaços
E se implantado rejeitará
Qualquer carne corpórea
Conviva com a falta
Faça dela seu limite
Não terá mais a ansiedade
Da quimera
Retalhos do bem e do mal

- Projeções de imagens, palavras, letras, números sem parar em 360 graus, no quadrado de tules, bem rápido e sem parar por um minuto em voz robótica:

- Tenho seis livros ainda
Para terminar meu trajeto
Uma caminhada de palavras
Em folhas esperas
Que deixa evidente
Que sou
Sibila do segredo
A cena de amor e contravenção

- Cuidando da máquina: *Uedes* dança. *Glamour* entra vestido de gramulhão, um diabo feminino e faceiro

Uedes:

- É idiota a indecisão do andar

Não há futuro assim

Os humanos deram um nome a isto:

Maniqueísmo

Eu chamo de preguiça da exegese

Que foi inventada como um dos sete pecados capitais

- Glamour se levanta e olhando para a platéia fala sem exitar... com voz de besta fera.

- Seth com "th"

O demônio cabalístico

O que vai contra O Hasatã

Aquele que a humanidade ao se

Sentir dividida

Pediu a Deus

Para livrarem do mal

Mas não recorreram a si mesmos

Faltou vergonha

A certeza está em saber que não

Há pecado em não gostar da maioria

Que amar pode te fazer estranho

E uma vez escrito

Formulado

Grazy de besta fera:

Repetido

Não haverá diferença

Entre a lucidez e a loucura

Em amar alguém

Porque tanto para os cientistas e os monoteístas

Precisarão dos mitos para suas escrituras

Para qualquer verdade selada

A nave que desceu na lua

Chama-se APOLO

- Moça com vestido longo tira a parte de baixo e rebola falando o texto e mostrando a vagina para o público. Os artistas começam a ficar enlouquecidos, seus números não são mais lentos, todos começam a dançar enlouquecidos, e começam a se preparar para a saída do circo.

- Shakespeare ressuscitou

a mitologia para sua dramaturgia

Freud nominou sintomas patológicos

Com nomes da mitologia

Amar

Odiar

Vingança

Ganância

Luxuria

Revolta

Poder

- Mulher deita no chão, abre bem as pernas e simula um nascimento, todos artistas ficam em volta como Ondinas gritando e mandando energia , Bispo tira uma boneca das pernas da moça e diz:

Bispo:

- CRIANÇA...

Tudo é mito

Mas só este último poderá conter o futuro

O que custou para a humanidade

Corpus nus

- *Glamour e Uedes frente e costa, Mariana deitada no chão.*

Uedes:

O futuro é uma quimera

Corpo de macho e

Cabeça de fêmea

Este é o principio do pilar da dialética

O futuro é assim

- A torre, representada por duas mulheres iguais uma de cada lado, falam:

A quimera do erro e do acerto

1- No mesmo corpo

2- Mas se a cabeça feminina

1 - Olhar para aquele corpo macho

2 - Não se libertará

1-2 (juntas) Nunca mais

1 - Mas se o corpo macho

2 - Sentir a cabeça feminina

1 - Saberá que seus músculos foram Em vão

Esta é a melhor definição

Para o acerto e o erro

Glamour:

- Se queres rigor no futuro

Não sinta os músculos

Não tenha vaidade

De seu olhar

Faça o macho e evite a fêmea

Faça a fêmea e evite o macho

E o futuro surgira

Infante

Com tudo que há de vir a ser

- Todos artistas saem correndo de dentro do circo, gritando enlouquecidos

- Do lado de fora: Balões são enchidos por todos os participantes do espetáculo.

- Uma série de imagens apropriadas aparece em três monitores de TV, que se referem aos vetores específicos que marcam o CsO.
- Enquanto as imagens fluem pelas telas, um “corpo” silencioso se move entre os espectadores, ao mesmo tempo em que duas vozes anunciam a necessidade de afania corporal – CsO.

Voz 1:

- Pintos nunca mais. Bocetas nunca mais. CsO já. Todas as extensões devem ser cortadas. Todos os orifícios devem ser costurados – arrolhados. Devemos nos livrar do biológico, esvaziarmo-nos dele. Todo biofascismo deve ser arrancado e lacrado nos vasos de vidro transparente do museu, para que nunca nos esqueçamos do que foi a dor da tirania somática.

Voz 2:

- Porque a maior mentira de todos os tempos foi enquanto os humanos como um organismo de consumo: que assimila, incuba, excreta, criando toda uma hierarquia de funções latentes.

Voz 1:

- Então nunca nos esqueceremos da fisiologia do capitalista tardio que morde, chupa e devora – ela é impulsionada pelo bio – destino do buraco oral: consumo, assimilação, incorporação – a boca deve ser suprimida, reprimida. CsO já.

Voz 2:

-Por tempo demais ficamos presos no ciclo do organismo, entre o ânus do bode e a boca de Deus, entre a lógica do pinto e a da boceta, o Um e o Zero, a causa e o efeito – não deixe nada fluir – não deixe nada passar – CsO já.

Voz 1:

- A excreção da mais-valia nos aprisiona na economia de merda: a bio-máquina come na África, digere na Ásia e excreta seu excesso no Primeiro Mundo. A força anal deve ser erradicada, eliminada. CsO já.

Voz 2:

-Vamos esvaziar o corpo de suas retenções, de suas exclusões, de suas dicotomias paranóides, de sua produção compulsiva, de sua disseminação histérica, de suas interpretações neuróticas – vamos ainda mais longe: ainda não desmantelamos a nós mesmos o suficiente.

(O “corpo” se ajoelha diante de uma cadeira, põe o “falo imaginário” para fora e começa a cortá-lo fora)

Voz 1:

-Vamos nos despir de uma parte do corpo-déspota: um olho, uma orelha, qualquer pedaço da epiderme, corte fora o pinto, costure a boceta, arrolhe o cú – grampeie sua boca e fique em silêncio para sempre. Vamos todos esvaziar o corpo.

Voz 2:

- Vamos todos esvaziar o corpo, esse nada coagulado, jogá-lo na privada e dar descarga: sem mais economia de merda, sem mais política de urinol.

Voz 1:

-Vamos desaparecer no contínuo pós-biológico.

(O “corpo” coloca o “falo imaginário” num vaso transparente e o lacra, depois vai embora, deixando os monitores para trás)

Voz 2:

- A evolução dialética acabou – CsO já.

Vozes 1 e 2:

- CsO já. Guerrilha eletrônica!

- ÚLTIMA PERFORMANCE

- Do lado de fora do circo encontra-se a caixa de acrílico com a água e a moça dentro, todo o público recebe a instrução com sirenes de que a caixa vai abrir, e a caixa se abre em quatro partes e só a artista fica dependurada em forma de feto. Ao fim uma voz em *off* com tom robótico faz os agradecimentos finais. Todos os artistas aparecem nus com uma projeção em cima com a seguinte inscrição e falam juntos com ar bem serio:

“Vamos nos despir de uma parte do corpo-déspota: um olho, uma orelha, qualquer pedaço da epiderme, corte fora o pinto, costure a boceta, arrolhe o cú – grampeie sua boca e fique em silêncio para sempre. Vamos todos esvaziar o corpo.”

Trilha Sonora:

Para a formulação da trilha sonora fez-se necessária a participação do músico Arthur Nesrala. Segundo o artista, a escolha do repertório foi baseada conforme as diferentes temáticas e texturas da performance. Esta minuciosa escolha tem também o intuito de conectar as ideias e propostas que fazem parte da

performance em si. Alguns compositores, em particular, como Almeida Prado, John Cage, Philip Glass, Ligeti, e principalmente Richard Waner têm em comum a produção operística:

Almeida Prado - Maranduba (1997);

Beaver & Krauser - Ragnarök

- Circle X

- 33rd Stanza of a Hymn to Sancho Panza

- Fountains of the Depth of Water & Power;

L. V. Beethoven - Sinfonia No. 3 em mi bemol maior - 1º mov.

- Sinfonia No. 6 em fá maior - 1º mov.

- Sinfonia No. 7 em lá maior, Op. 92 - 2º mov.;

Hindemith - Kammermusik no.1 op.24, 4º mov. Lebhaft;

John Cage - In A Landscape - Souvenir (1983);

Ligeti - Réquiem (1965)

- Glissandi, for Tape;

Gustav Mahler - Sinfonia No. 9 em ré maior - 2º mov.;

Perrey & Kingsley - Cosmic Ballad;

Philip Glass - Serra Pelada

- New Cities in Ancient Lands;

Sylvio Guala & Jean-Pierre - Pour La Danse;

Stockhausen - Licht, ato I - Geisha bells and entrance of the

instrumentalists;

Richard Wagner - Das Rheingold Solti.

5.5. A Festa da Rainha

Em 5 de maio de 2011, na cidade de São Paulo, por incentivo do músico e produtor Guga Stroeter, aconteceu no Estúdio Emme⁷ “ A Festa da Rainha” - primeira experiência, ao vivo aberta ao público, da obra “ A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas”. O espetáculo contou com a participação de vários artistas: designers, performers, atores, músicos, DJs, VJs, dançarinos, contorcionistas, malabaristas, jogadores de videogames e público.

O enfoque do espetáculo esteve na argumentação de quão real é a virtualidade, como se dá a fusão de jogos, teatro, dança, música e tecnologia em uma ação performática e, qual é o nível de infecção digital presente no desenvolvimento da obra que relaciona arte e ciências.

Houve no processo muitas adversidade, a proposta ao qual foi desenvolvida a primeira experiência aberta não chegou a ser concretizada mas ao mesmo tempo essa ação despertou varias possibilidades para os novos procedimentos. O evento contou com a participação de artistas de diversas áreas e universidades como a PUC, UNESP e USP, contamos também com a participação de músicos, poetas, artistas de circo, pirofagistas, professores, e amigos alem das empresas que contribuíram com doações de tecidos e alimentos.

Não foi possível realizar a performance conforme era o esperado, nesta primeira experiência contamos com 5 projetores e 3 Vj's, que trabalhavam juntos e ao mesmo tempo.

⁷ Av. Pedroso de Moraes, 1036, Pinheiros – São Paulo - SP

O local possui um palco Italiano, limitando a ação e as imagens, é importante salientar, que toda, primeira parte da Performance foi comprometida, houve uma grande desorganização interna. Já na segunda parte o processo seguiu de forma a estabelecer as relações propostas.

A relação entre imagem, música e corpo em alguns momentos se abria para o público transformando o ambiente.

O público foi convidado para o banquete real da Rainha em forma de jogo, ou seja, uma performance interativa e visual com uma estética inspirada por games, xadrez e um palácio real.

Muitos artistas se propuseram a participar da performance:

- Djs: Murilo Ganesh, Tonny Chang, Lauer, Rosa Ventura, Ricardo Respect;
- Artistas visuais: Rogério Borovik, Wilton Azevedo, Carlos Capslock e Thais Adriene;
- *Live image*: Cristiano Feitosa, Diego Avila e Guilherme Godoy;
- Fotografia: Ligiane Braga, Claire Jean, Ralf Henze;
- Edição de imagens: Guilherme Godoy;
- Arte designer: Drika Prates, Renato Siqueira, Felipe Rocio, Diego Merula;
- Equipe de ação coletiva: Mariana Castilho, Glamour Garcia, Rafael Mendes, Uedes Reis, Eidglas Xavier, Felipe Loffreda, Diego Meriula, Samadhi Vincky, Erica Azeviche, Grupo Fire Dancing Biolumini, Paula Ribeiro, Duda Ribeiro e Júlia Zumbano;
- Maquiagem: Joaquim Carvalho;
- Jornalista: Marina Vergueiro;
- Assistência geral: Leandro Costa;

- Direção: Adriane Gomes
- Realização: Projeto Salamandra

A cerimônia teve início às 22h e foi finalizada às 6h no dia seguinte.

5.5.1. Divulgação

Em busca de veicular a informação da festa e do processo criativo se tornou necessário utilizar dos meios de comunicação, principalmente o uso da Internet por meio das redes sociais: facebook, youtube, sites sobre arte, blogs e site que divulgam festas. Um único material foi impresso, em forma de folder, distribuído apenas em universidades. O artista Alan Quinquinel produziu um folder que foi utilizado em impresso e digital. A divulgação envolveu registros dos ensaios e seu em forma textual, fotográfica e em vídeo.

Em sites:

- <http://www.saidosofa.com.br/agenda-show/a-da-rainha-de-copas-e-suas-7-primas-invejosas/1436/>
- <http://thecreatorsproject.com/pt-br/blog/a-rainha-de-copas-e-suas-7-primas-invejosas-arte-corpo-e-tecnologia>
- <http://contemporaryperformance.org/video/a-rainha-de-copas-e-suas-7-2>
- <http://gaijindame.blogspot.com.br/2011/03/rainha-de-copas-e-suas-7-primas.html>
- <http://voodoohop.com/event.php?eventid=51>
- http://www.youtube.com/watch?v=OUYBPYFyT_U
- <http://www.youtube.com/watch?v=4VOO6SAHnGU>

- <http://www.flickr.com/photos/53926327@N08/>
- <http://www.youtube.com/watch?v=xIXV4H9MKuw>
- http://www.youtube.com/watch?v=FgppqIF_LPE
- <http://www.youtube.com/watch?v=iqagkUdskSk>
- <http://www.iberamerica.net/brasil/prensa-generalista/folha.com.br/20110504/noticia.html?id=5fG1sBh>
- http://projetosalamandra.blogspot.com.br/2010/10/rainha-de-copas-e-suas-7-primas_26.html
- <http://www.facebook.com/pages/Projeto-Salamandra-Performance-Arte/134867739864032?v=info>
- <http://www.youtube.com/watch?v=QkRxE5Qtllk>

Em cartazes e folders:



Cartaz do evento "A Festa da Rainha"

A RAINHA DE COPAS
E SUAS 7 PRIMAS INVEJOSAS

♥

A FESTA DA RAINHA

5 MAIO

22^H

ESTÚDIO EMME

AV PEDROSO DE MORAES, 1036

VENDAS ANTECIPADAS
WWW.COMPREINGRESSOS.COM - TELEFONE 2626 5835
OU NA BILHETERIA DA CASA DE 3ª À SÁBADO DAS 15H ÀS 20H
R\$ 25,00 ANTECIPADO - R\$30,00 PORTA

♥

A RAINHA DE COPAS
E SUAS 7 PRIMAS INVEJOSAS

Projeto Salamandra
arte & performance

EDUARDO MARQUES
11 510.2722
11 54728175 - 7808.5049
11 8813.8102
www.museu2.art.br

House of Bya

estúdio 

Cartaz do evento "A Festa da Rainha", Alan Quinquinel.



A festa da Rainha
de copas e suas 7 primas invejosas

5 de maio • 22Hs
estúdio emme convites:
av. Pedroso de Moraes, 1036, Pinheiros 9615 3331

V

Cartaz do evento "A Festa da Rainha"

5.5.2. Cronograma de ações

Dia 5 de maio de 2011
(10 h)
Chegada na casa
- ambientalização inicial
- checagem de listas e cronogramas de ordem de entrada a serem colados nas paredes
(14h)
Montagem de Equipamentos
- chamada montagem (nome/telefone), checagem e recepção
Chegada dos artistas (projeto+convidados)
- chamada artistas (nome/telefone), checagem e recepção
(16h)
Ensaio Geral
- chamada projeto+convidados
(17h)
Pausa
- Artistas liberados para banho
(20h)
Retorno
- Chegada de artistas para montagem+ maquiagem
(22h)
Abertura da casa
- Figurino e maquiagem: <i>Daniela Zumbano</i>

(vestindo preto, vermelho e branco)
- DJ: <i>Murilo Ganesh</i>
Ação: Fotógrafos na entrada da Festa, local com banners para as fotos.
(22h30)
Abertura Oficial da Festa
- Figurino e maquiagem: <i>Erica</i>
-Ação: Erica – andando no espaço.
Limpeza de ambiente.
Passar por toda a festa.
Figurino da filipeta.
No Palco: dança para abertura
Dia 6 de maio de 2011
(0h)
Jimmy Luv
Performance: As mascaras de ar – Japão
- Máscaras brancas- Homenagem ao Japão contra a energia nuclear
- <i>Black-out</i> , todos no palco com máscaras
(1h)
- DJ Edu Respect
A Rainha e suas 7 Primas Invejosas
- Ação: A Rainha recebe os convidados e ao final apresenta as 7 Primas Invejosas.
- Figurino e maquiagem:
O Baile
- Ação: Os parceiros das primas entram, dançam no palco e descem para o publico

e dançam com o público; a música muda e a festa continua.
Banda ao Vivo
O Banquete
- Ação: Pessoas usando avental/ chapéu/ e bandejas com frutas.
Corpo sem órgãos
<i>(Uedes e Samadhy)</i>
(1h30)
O Bispo: A Morte da Bruxa
<i>(Erica e Rafa)</i>
Os Cavalos
<i>(Uedes e Samadhy):</i>
(2h)
<i>The Dog swallowing the Heart</i>
<i>(Glamour e Erica)</i>
O Segredo da Aranha
<i>(Glamour e Mari)</i>
(4h)
Show Glamour
Tetas Eletrônicas
<i>(glamour, Rafa, Mari)</i>
Corpetes de tela + a prótese de arames
(5h)
Café da manhã
Performance: As máscaras de ar – Japão

5.5.3. Descrição sobre a experiência

O evento teve início às 22h do dia 5 de maio de 2011, o local onde foi realizado era bem extenso - foi base para a colocação de uma lycra branca de seis bases. Músicos e artistas se misturaram em uma grande “panela” desorganizada, tudo parecia uma baderna, porém, por volta das 1h da manhã, a organização foi delineada e o espetáculo iniciou. Aparentemente o público se divertiu, houve interação: dançaram, cantaram, jogaram videogame, participaram do banquete.

Quando idealizamos a primeira experiência aberta do processo criativo “Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas, buscamos unir as idéias, processos artísticos e artistas da imagem para compor um procedimento na prática de idéias antes não experimentadas, portanto havia um entendimento que alguns acordos estabelecidos porém criar um diálogo entre música e imagem. O corpo neste sentido é entendido como base para as projeções.

As cenas lembravam a idéia inicial do xadrez e do estabelecimento de um jogo racional, em cena toda equipe técnica esteve voltada o público e por trás das cortinas, mergulhada em figurinos, fios e ferros.

Mas o que ocorreu ao longo do processo de caos e organização da festa não estava totalmente de acordo com a construção da estrutura proposta para a experiência, mas propiciou o entendimento de organização e espaço da performance arte, é possível supor que a coordenação, geral do trabalho deva se manter presente de forma a estruturar o trabalho em tempo real.

Sobre a técnica, cinco projetores foram instalados no chão, figurinos e acessórios temáticos foram utilizados para transformar o ambiente dentro da estética tecnológico digital e do cabaré da corte.

O fundamental do trabalho era realizar a ação, receber a experiência como texto de ação. A primeira parte do trabalho ficou comprometida e quase colocou em risco todo trabalho. Mas graças a entropia, recomeçamos e conseguimos concluir nossos objetivos transformando o ambiente e motivando a participação efetiva do público até o fim do evento.

Ao todo, foram mais de uma tonelada de equipamentos, figurinos e cenário, o evento teve fim às 4 horas da manhã do dia seguinte ao início.

5.5.4. Registro fotográfico

Ensaios:



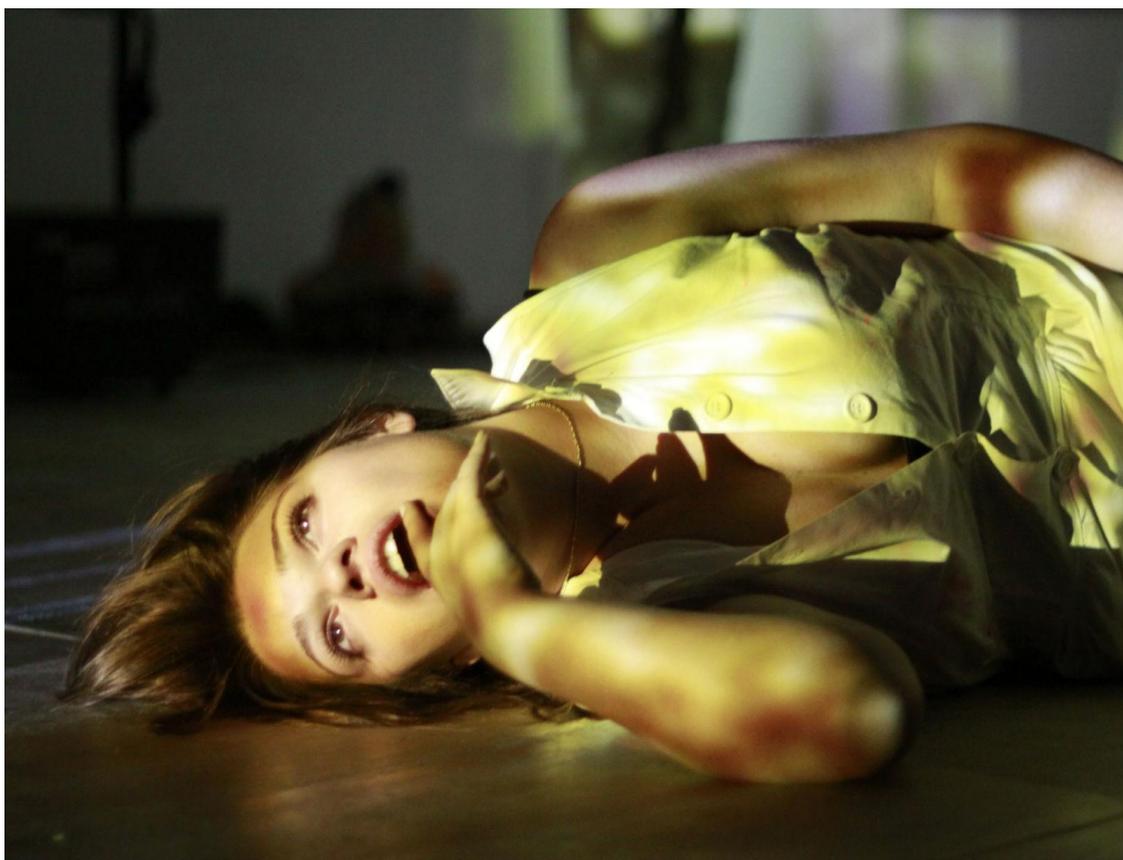
Adriane Gomes. A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas. Foto de Claire Jean.



Adriane Gomes. A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas. Foto de Malungos.



Adriane Gomes. A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas. Foto do acervo da artista.



Adriane Gomes. A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas. Foto do acervo da artista.



Adriane Gomes. A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas. Foto do acervo da artista.



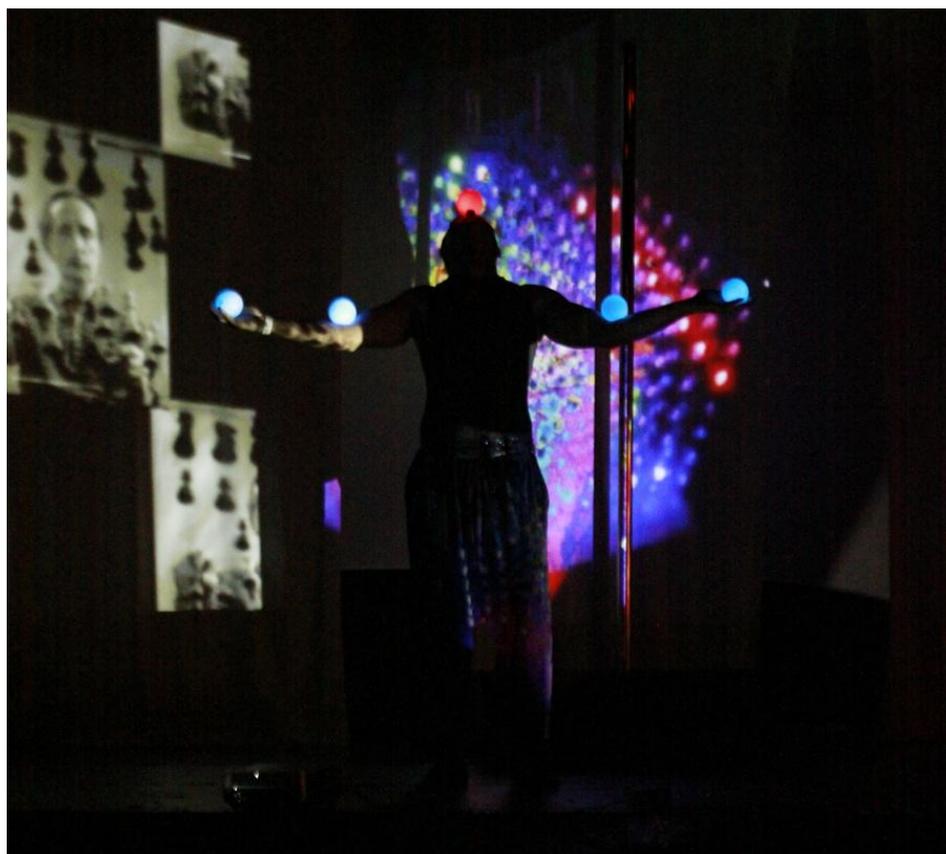
Adriane Gomes. A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas. Foto do acervo da artista.



Adriane Gomes. A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas. Foto do acervo da artista.



Adriane Gomes. A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas. Foto do acervo da artista.



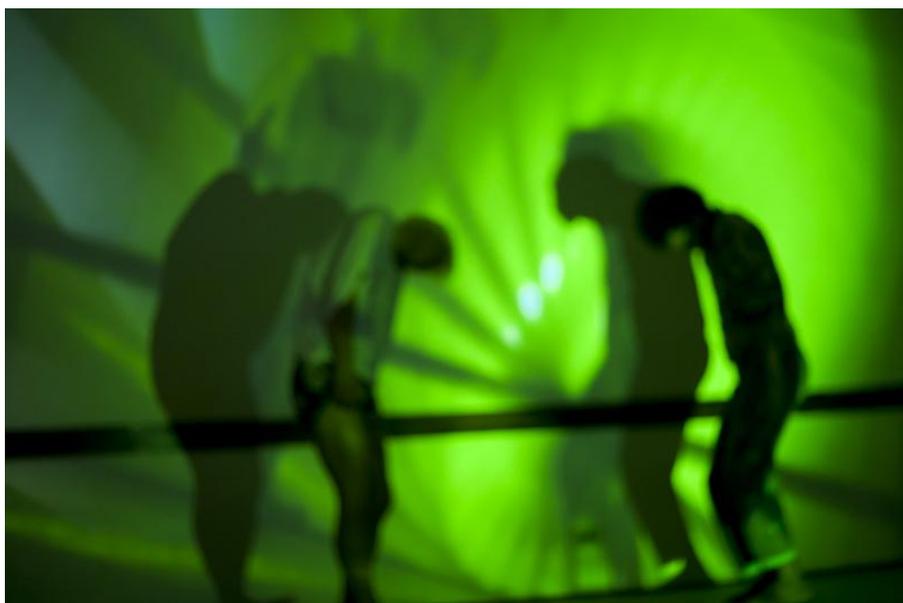
Adriane Gomes. A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas. Malabares X Projeções. Foto do acervo da artista.



Adriane Gomes. A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas. Foto do acervo da artista.



Adriane Gomes. A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas. Foto do acervo da artista



Adriane Gomes. A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas. Foto do acervo da artista.



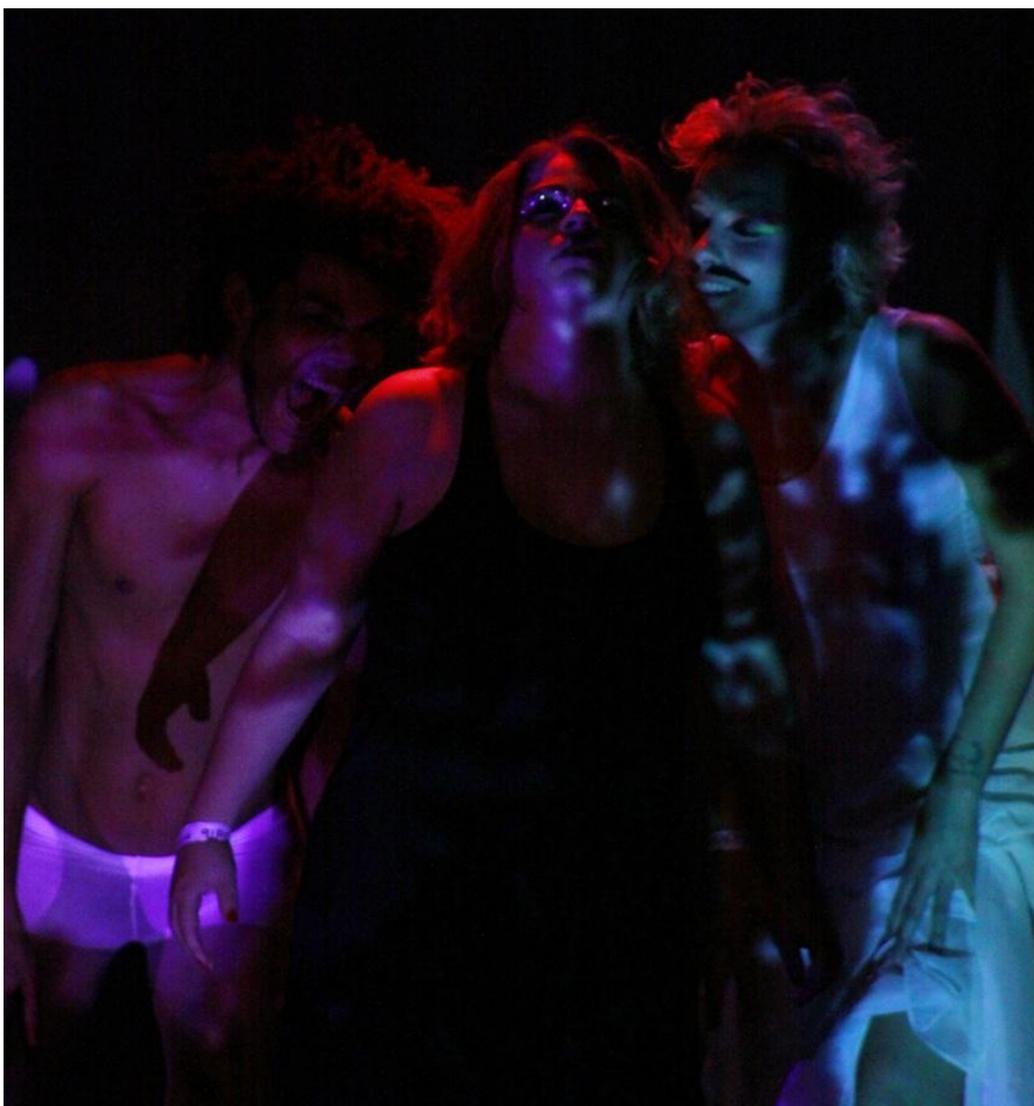
Adriane Gomes. A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas. Foto do acervo da artista.



Adriane Gomes. A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas. Sibilia, a grande mãe máquina. Foto do acervo da artista.



Adriane Gomes. A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas. Foto do acervo da artista.



Adriane Gomes. A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas. Foto do acervo da artista.



Adriane Gomes. A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas. Foto do acervo da artista.



Adriane Gomes. A Rainha de Copas e suas 7 Primas Invejosas. Foto do acervo da artista.

6. CONCLUSÃO

O processo de pesquisa pretendeu estudar o uso das imagens técnicas na *performance art* e elaborar estudos práticos com a utilização de aparatos tecnológicos *low tech* para desenvolver um espetáculo multimídia/ interativo. Esse trabalho, ao longo do processo criativo, buscou pensar porque o corpo tem se afastado de sua realidade natural, negando sua verdadeira essência.

A sociedade se tornou refém do sistema de compulsão pelo eletrônico, refém da sociedade de consumo, e tudo isso tem afetado o homem de tal maneira que o seu desejo é se tornar imagem. Foi observado que o corpo em contato com a luz do projetor entra em estado de transe, os olhos e pele tendem a aproximação do aparelho local por onde sai a luz; essa observação da experiência foi denominada de “**efeito libélula**”. Os ritos do cotidiano se utilizam de programas e se afastam da realidade do “corpo” na busca ir além de vestir a imagem. Em alguns momentos dos experimentos em sala de aula, foi estabelecido o local onde os corpos não deveriam exceder, e ao longo da performance, os corpos a partir da cabeça estavam quase sempre ao fim, de forma vertical com olhos frente à luz do projetor ao ponto de instaurar um corpo em transe. Esse estado alterado de consciência entre artistas e espectador provém da luz das imagens projetadas nos corpos, a luz em contato com a íris e a pele.

Foi observado também que a publicidade e a propaganda modificam os corpos alterando a percepção e resultando em falsos ideais de corpos perfeitos; os corpos são alterados e modificados para que o ideal de perfeição se estabeleça como paradigma da sociedade tecnológica. (Afinal, como tantos médicos de cirurgia plástica teriam trabalho?) Na busca de ir na contra mão da sociedade tecnológica e

na busca de inverter valores, nos experimentos em grupo, buscamos reutilizar equipamentos antigos e questionamos o descarte cotidiano das máquinas de imagens. Utilizamos a metáfora dos sete pecados capitais citados no livro do filósofo Villem Flusser, “A História do Diabo”. Atentamo-nos em realizar a inversão dos valores ocidentais, buscando signos contemporâneos, revendo a ideia de tecnologia como evolução do Diabo, representado pela Gula. Imaginamos então o desejo da máquina de devorar o homem. No espetáculo do autor e diretor Gerald Thomas, colocou o nome do seu espetáculo de Gargólios (Ganganta - Throats).

Ora, a Gula representa o existir, representa o idealismo, essa tentativa humana de superar a loucura, a Gula é a roda viva da vida, é a tecnologia como poder e liberdade, é transformar sistemas de símbolos em línguas, o jorrar das máquinas e equipamentos técnicos, a Gula detesta o acaso, a Gula é a tecnologia como evolução do Diabo, é a marca da Besta. Logo a inveja não é o principal pecado da Rainha de Copas, mas sim a Gula: o pecado tecnológico, pois o homem engole a máquina, enquanto a máquina devora o homem.

A videoprojeção feita em tempo real teve como foco principal o corpo na composição de um cenário que dialogasse com a música e com os outros espaços. Foi observada a vulnerabilidade da arte digital e como a comunicação e o uso da internet modificaram o cotidiano das pessoas em geral e dos artistas envolvidos.

O estudo para traçar quais caminhos tomar, alterar a relação do homem com a necessidade de se identificar com a imagem técnica, aconteceu nas experimentações com os artistas, por meio da identificação ente corpo e imagem.

Notamos que para a captação e reprodução ao vivo das imagens é necessário o uso de equipamentos de alta definição para desenvolver uma apresentação de qualidade imagética com quais os olhos estão acostumados na

atualidade, porém a decisão foi a de reutilizar e re-significar as máquinas antigas como forma de rever procedimentos.

Utilizamos os mais variados procedimentos de registro e informação - a partir da memória do corpo, utilizando o pincel e a aquarela. Depois utilizamos projetores e retroprojetores considerados como ultrapassados.

A experiência vivida na realização do evento-espetáculo “A Festa da Rainha” utilizou várias mídias e linguagens abarcando o ritual, o mito, o circo, e um banquete, tudo em uma única performance. A utilização de imagens e procedimentos técnicos antes experimentados apenas em sala de aula tomou proporções distintas das que haviam sido vividas abrindo portais mais próximos dos sentidos.

Dado o exposto foi possível concluir que a necessidade de reformular as máquinas e restituir valores aos restos eletrônicos em experimentações artísticas encaminhou a pesquisa para a esfera dos sentidos do corpo e a interação com as tecnologias corporais capazes de ativar o sistema sensorial. Foi possível concluir também que apesar dessa crítica, a tecnologia digital não é apenas um material para ser consumido apenas por “gula” ou vícios pelo ciberespaço, mas é também companheira das tecnologias primárias como a visão, audição, tato e olfato e responsável por novos hábitos e rituais, como o ritual de memorar momentos vividos por meio de vídeos e fotografias. Sendo assim, o acúmulo de experiências do processo de desenvolvimento performático e a realização do evento, além de serem momentos registrados nos corpos, foram momentos registrados em lentes de máquinas fotográficas e filmadoras. Para tal, há um acervo de ações editadas em fotos e vídeos disponíveis em endereços eletrônicos, e o mais importante, os momentos mais significativos da pesquisa tornaram-se um filme, uma curta

metragem para a conservação e acompanhamento da parte escrita. Por fim, esse trabalho abriu novas possibilidades para o desenvolvimento e coordenação do trabalho de criação e desenvolvimento da *Performance art* utilizando recursos técnicos visuais.

8. BIBLIOGRAFIA GERAL

- AGAMBEN, Giorgio. (1942) O que é contemporâneo?: e outros ensaios/
 Giorgio Agamben; trad. Vinicius Nicastro Honesko. Chapecó, SC: Argos. 2009.
- _____. *Homo Sacer: o poder soberano e a vida nua*. Trad. Henrique Burio, Belo Horizonte: UFMG, 2002.
- AGRA, Lúcio. História da arte do século XX: ideias e movimentos. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2004.
- ARNHEIM, Rudolf (1904) Arte e Percepção: uma psicologia da visão criadora/
 Rudolf Arheim; trad. Ivonne Terezinha de Faria. São Paulo: Pioneira, 2000.
- ARCHER, Michel. A arte contemporânea, uma história concisa. Trad. Alexandro Krug e Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BAITELLO Junior, Norval. A serpente, a marca e o holograma: esboços para uma teoria da mídia/ Norval Baitello Junior. São Paulo: Paulus, 2010.
- BATAILLE, Georges. (1957) O Erotismo. Ed. ARX, São Paulo, 2004.
- BASBAUM, Sérgio: *Um jovem com uma câmera notas sobre o olhar afetivo em zonazul*. São Paulo, 2006.
- _____. *A obra de arte na época do ruído sem ruído- Primeiras anotações para um manifesto pela arte como guerrilha perceptiva*. São Paulo, PUC.
- _____. *Fundamentos da Cromossonia: sinestesia, arte e tecnologia*. São Paulo: s.n, 1999.
- _____. *O primado da percepção e suas conseqüências no ambiente midiático*. São Paulo: s.n, 2005.
- _____. *Percepção Digital: Sinestesia, hiperestesia, Infosensações*. s.n, São Paulo: 2008

- BAUDRILLARD, Jean (1929 -2007). Simulacros e simulação / Jean Baudrilard; trad. Maria João da Costa Pareira. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- BELTING, Hans. L'Histoire de l'art est-elle finie?/ Hans Belting; trad. J.-F. Poirier, Y. Michaud. Nimes: Jacqueline Chambon, 1989.
- BENJAMIN, Walter (1892-1940). Magia e tecnologia, arte e política: ensaios sobre literatura e historia da cultura/ Walter benjamin; trad. Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 2011.
- BLAKE, William (1757- 1827). O matrimonio do céu e do inferno e o livro de Thel/ Willian Blake; trad. Jose Arantes. São Paulo: Iluminuras, 2007.
- BOAL, Augusto. Teatro do oprimido e outras poéticas políticas . Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1977.
- BORNHEIM, Gerd. In: CARMEM COM FILTRO 2. Direção Gerald Thomas; texto Gerd Bornheim. Rio de Janeiro, 1989. 1 folder. Programa do espetáculo, apresentado em 1989.
- BOROVIK, Samira de Souza Brandão. Texto para Congresso Abrace 2006. Treinamentos psicofísicos em performance- vivencias extra – classe, PUC/ SP)
- BURUMA, Ian. Ocidentalismo: o ocidentalismo aos olhos de seus inimigos/ Ian Buruma, Avishai Margalit; trad. Sergio Lopes. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.
- CARAVELA, Gabriela Borges Martins. A poética Televisual de Becket/ Gabriela Borges. São Paulo: Anablume, Fapesp: 2009.
- COHEN, Renato. Work in progress na cena contemporânea . São Paulo: Perspectiva, 1998.

_____ *“Performance como linguagem: criação de um tempo espaço de experimentação”*. São Paulo, Perspectiva, 1989.

COSTA, Luiz Claudio da. Cinema brasileiro (anos 60-70): dissimetria, oscilação e simulacro. Rio de Janeiro: 7 letras, 2000.

_____ *Dispositivo de registros na arte contemporânea/ org. Luiz Claudio da Costa*. Rio de Janeiro: Contra capa, 2009.

DAMASIO, Antonio R (1944). O mistério da consciência: do corpo e das emoções ao conhecimento de si/ Antonio Damásio; trad. Laura Teixeira Motta. São Paulo: Companhia da letras, 2005.

DELEUZE, Gilles (1925 – 1995). Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia/ Gilles Deleuze, Felix Guatarri; trd. Ana Lucia de Oliveira. São Paulo: Ed.34, 2002.

DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual; trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DORF, Richard C. Introduction to eletric circuits/ Richard C. Dorf, James A. Svoboda. New Uork: Jonh Wiley & Sons, 1996.

DUBOIS, Philippe (1952). Cinema, vídeo, Godard. Trad. Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

_____ *O ato fotográfico e outros ensaios/ Philippe Dubois; trad. Marina appenzeller.campinas, SP: Papirus, 2009.*

FERNANDES, Sílvia. Memória e invenção: Gerald Thomas em cena. São Paulo: Perspectiva, 1996.

FLUSSER, Vilém. (1920 – 1991) *“Filosofia da Caixa Preta”: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: AnnaBlume, 2011.

____ *“O mundo codificado”: por uma filosofia do design e da comunicação;*

org. Raquel Cardoso; trad. Raquel Abi- Sâmara. São Paulo, Cosac Naify, 2007.

_____ A história do Diabo. Revisão técnica de Gustavo Bernardo – São Paulo: Annablume, 2005.

FOUCAULT, Michel (1926-1984). *Microfísica do Poder*; organização, introdução, revisão técnica e tradução de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 2003.

GALIZIA, Luiz Roberto Brant de Carvalho (1951-). *Os Processos criativos de Robert Wilson: trabalhos de arte total para o teatro americano contemporâneo/ Luiz Roberto Brant de Carvalho Galizia*; trad. Do autor e Carlos Eugenio Marcondes de Moura. São Paulo: Perspectiva, 2011.

GIACOIA, OSWALDO. Resposta a uma questão: O que pode um corpo?

In: LINS, D. & GADELHA, S.(Orgs.), *Nietzsche e Deleuze: O que pode o corpo*. Rio de Janeiro: Relume Dumará. 2002, p. 199.

GIL, José.: *Metamorfoses do corpo*, Biblioteca de Filosofia 4. A Regra do Jogo, 1980, Lisboa.

GLUSBERG, Jorge. (1932) *A arte da performance/ Jorge Glusber*; trad. Renato Cohen. São Paulo: Perspectiva, 2005.

HUXLEY, Aldous (1894 – 1963). *As portas da percepção: e o céu e inferno/ Aldous Huxley*; trad. Osvaldo de Araújo Souza. Rio de Janeiro: Globo, 2000.

JEUDY, Henri-Pierre. *O corpo como objeto da arte / Henri-Pierre Jeudy*; tradução Tereza Lourenço. – São Paulo : Estação Liberdade, 2002.

KELEMAN, Stanley. *Anatomia emocional/ Staley Keleman*; trad. Myrthes Suplicy Vieira. São Paulo: Summus, 1992.

LEAO, Leão. *Derivas do ciberespaço/ org. Lucia Leão*. São Paulo: Annablume, 2004. 225;

_____*O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço/ Lucia Leão*. São Paulo: FPESP: Iluminuras. 2005.

MACHADO, Arlindo: *A ilusão especular, IV. A perspectiva ou o olho do sujeito*. PUC-SP, São Paulo, 1983.

_____*Made in Brasil, três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo, Itaú Cultural, 2003.

_____*“A ilusão especular: introdução a fotografia”*. São Paulo, Brasiliense, 1984

_____*“Pré cinema e Pos cinema* . Campinas, Papirus, 2002.

_____*Maquina e imaginário: o desafio da poéticas tecnológicas/ Arlindo Machado*, São Paulo: Edusp, 1993.

MCLUHAN, Marchall (191 – 1980). *Os meios de comunicação: como extensões do homem*; trad. Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2003

_____*O Meio é a massa gem: um inventário de efeitos / Marshal McLuhan e Quentin Fiore / Coordenação de Jerome Angel*; Rio de Janeiro : Imã Editorial, 2001.

MOLES, Abraham Antoine (1920) *Arte e computador*; colab. Elizabeth Rohmer; trad. Pedro Barbosa. Lisboa: Afrontamento, 1990.

MORAES, Antonio Carlos Robert. Flavio de Carvalho. São Paulo, Brasiliense: 1986.

PEREIRA, João Frayse. *O que é loucura*. São Paulo: Brasiliense, 1983.

PIRES, Beatriz Ferreira. *O corpo como suporte da arte: piercing, implante, escarnificacao, tatuagem*. São Paulo: Editora Senac, 2005.

ROMERO, Alicia, Gimenez, Marcelo (2004). “Lygia Clark”, en ROMERO, Alicia (Dir.) *De Artes y Paciones*. Buenos Aires: 2005.

- RUSH, Michel. Novas mídias na arte contemporânea/ Michel Rush; trad, Cássia Maria Nasser; rev. Marylene Pinto Michel. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- SANTAELLA, Lucia. Corpo & Mídia- “O que matrix não mostra: o corpo sensório-peceptivo do cibernauta”- 77-93. Editora Arte e Ciência Org. Bernadette Lyra, Gelson Santana. 2004.
- SANTANA, Ivani. Dança na cultural digital / Ivani Santana – Salvador : EDUFBA, 2006.
- SANTOS, Laymert Garcia dos (1948-). Politizar as novas tecnologias: o impacto sócio-técnico da informação digital e genteica. São Paulo: Ed.34, 2003.
- SODRÉ, Muniz. Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear em rede / Muniz Sodré. – Petrópolis, RJ : Vozes, 2002.
- TEATRO da Vertigem: trilogia bíblica. São Paulo: Publifolha, 2002.
- VIANNA, Klauss Vianna; colab. Marco Antonio de Carvalho. São Paulo: Summus, 2008.
- WILKE, Regina Cunha. A dimensão do encantamento: cenografia e tecnologias digitais. São Paulo: 2004. (Doutorado)

Pesquisa na internet

- <http://geraldthomasblog.wordpress.com/>
- <http://geraldthomasblog.wordpress.com/manifesto/>
- http://www.gag.art.br/arte_e_tecnologia_programa_sob.html
- http://noticias.universia.com.br/destaque/noticia/2004/11/19/494824/art_e-e-tecnologia.html
- <http://www.webdialogos.com/tag/arte-e-tecnologia/>
- http://olhardigital.uol.com.br/jovem/digital_news/noticias/the_creators_p roject_arte_e_tecnologia_se_unem_em_sao_paulo
- http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40141998000200018
- <http://boby3000.deviantart.com/art/The-Danse-Macabre-Of-Weimar-180476436>
- <http://www.performanceartebrasil.com.br/clipping/>
- <http://idanca.net/lang/pt-br/2011/03/21/tracos-da-performance-brasileira/17301#respond>
- <http://corpos.blogspot.com/2011/05/corpos-informaticos-no-rio-de-janeiro.html>
- <http://bodytracks.org/2009/06/lygia-clark-the-i-and-the-you-clothingbodyclothing/>
- <http://bainhadefitacrepe.wordpress.com/2011/03/27/exposicao-flavio-de-carvalho-no-mam-rio/>
- http://www.frieze.com/issue/review/helio_oitica/
- <http://coletivosso.blogspot.com/>
- http://www.vivapernambuco.com.br/site/index.php?option=com_content&view=article&id=2011:coletivo-lugar-comum-apresenta-encontro-de-performances-no-fig-2011&catid=2:blog-01&Itemid=2
- http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_teatro/index.cfm?fuseaction=personalidades_biografia&cd_verbete=776
- <http://www.marcopaulorolla.blogspot.com/>
- <http://www.inovacaotecnologica.com.br/noticias/noticia.php?artigo=esfera-invisivel-manipula-luz-expande-espaco&id=010160110822>
- www.deartespaciones.com.ar