



Colóquio Internacional

Conceitos e Dispositivos de Criação em Artes Performativas

26, 27 e 28 de novembro de 2015

Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra | Teatro Académico de Gil Vicente

Ana Bigotte Vieira

(IFILNOVA – Instituto de Filosofia da Nova e IHC - Instituto de História Contemporânea, Universidade Nova de Lisboa; Centro de Estudos de Teatro, Universidade de Lisboa e baldio | estudos de performance)

Madalena Perdigão e a Curadoria da Falta

Quando em 1984 é inaugurado o *Serviço de Animação, Criação Artística e Educação pela Arte/ACARTE* da Fundação Calouste Gulbenkian tem início uma nova fase da vida do complexo Gulbenkian, à Av. de Berna, em Lisboa, e com ela um novo momento da vida cultural lisboeta e nacional. Em causa está a entrada em funcionamento do primeiro museu de arte moderna em Portugal – um museu que se define como sendo um centro de cultura e não um museu. Incorporando na sua construção os debates dos Anos Sessenta, o edifício do CAM é composto por dois corpos distintos: o Museu de Arte Moderna, formado por três galerias; e um espaço de animação cultural atribuído ao ACARTE, dispondo de uma Sala Polivalente, de uma sala de exposições temporárias e de *ateliers* para actividades artísticas, estendendo-se aos átrios e à cafetaria, bem como ao anfiteatro ao ar livre e contemplando um pavilhão para crianças. Em causa está igualmente a redefinição, já em democracia, do papel da Fundação Calouste Gulbenkian no âmbito da cultura.

Incidindo a sua acção sobre a presença ao vivo do corpo em acção no espaço do museu, o ACARTE insistirá no papel do museu enquanto fórum de cultura. Assim – e uma vez que, no entender da sua directora, Madalena Perdigão, “fazia falta no panorama cultural português um Serviço voltado para a cultura contemporânea e/ou para o tratamento moderno de temas intemporais, assim como um Centro de Educação pela Arte dedicado às crianças” – este serviço reunirá na sua programação actividades muito diversas, do teatro, à dança, ao cinema de animação, à música, à literatura, à performance arte, ao vídeoclip... constituindo-se enquanto ponto de encontro singular entre pessoas, géneros artísticos, práticas culturais e formas até então pouco conhecidas de viver a cidade e o urbano.

Num país saído de uma ditadura de quase meio século, a uma década da Revolução e a pouco tempo da adesão de Portugal à CEE, trata-se da construção por tanto tempo adiada de um país ‘moderno’ – termo no qual convergem e chocam entre si significados distintos.

Apresentando, por um lado, a Timeline ACARTE 1984-1989, um interface digital por mim construído de forma a possibilitar a abertura da acção deste Serviço a estudos futuros, e por outro, a noção de ‘Curadoria da Falta’ para caracterizar a acção de Madalena Perdigão enquanto Directora do ACARTE, gostaria de equacionar o papel

institucional deste Serviço da Fundação Calouste Gulbenkian enquanto dispositivo fundamental nas artes performativas portuguesas contemporâneas, mas não apenas, propondo eventualmente um olhar sobre as Instituições a partir de um ponto de vista não do público nem do privado, mas do *comum*.

Palavras-Chave: Gulbenkian, ACARTE, Madalena Perdigão, Anos 80, Europa, Museu de Arte, Performance no Museu.

Ana Mira

(IFILNOVA – Instituto de Filosofia da Nova, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa / baldio | estudos de performance)

Sobre o quebrar da pele: incorporações da linguagem em dança e filosofia

“Mas, se voltarmos por pouco que seja, às fontes respiratórias, plástica, ativas da linguagem, se relacionarmos as palavras aos movimentos físicos que lhes deram origem, se o aspecto lógico e discursivo da palavra desaparecer sob seu aspecto físico e afectivo, isto é, se as palavras – em vez de serem consideradas apenas pelo que dizem gramaticalmente falando forem ouvidas sob seu ângulo sonoro, forem percebidas como movimentos, (...) a linguagem da literatura se recomporá, se tornará viva”

Antonin Artaud (carta a Jean Paulhau, 28/05/1933) In: Uno (2012)

O estudo *Sobre o quebrar da pele: incorporações da linguagem em dança e filosofia*, parte da reactivação de um documento escrito e audiovisual de um corpo que dança, em estúdio, no contexto de um laboratório de investigação e criação coreográfica.

Analisam-se, em seguida, algumas abordagens filosóficas sobre a presença do corpo na linguagem verbal e no pensamento conceptual, nomeadamente como a dança restitui corpo à linguagem e, por sua vez, esta atravessa e transita a dança, em Valéry (Fabbri 2009). O tempo branco lacunar do papel, sobre o qual a mão treme, a voz hesita e a escrita é ameaçada, em Genet (Uno 2012). A tradução de um silêncio na escrita, em Bousquet (Maia 2010). As “palavras-força” ou “palavras-acção”, que são também as “palavras sopro de Artaud”, em Gil (s/d).

Na tríade corpo que dança em estúdio/documento sensível (escrita e audiovisual)/pensamento conceptual, pretende-se ensaiar um dispositivo em dança e filosofia que visa, numa relação de ressonância entre estas duas instâncias, a reinvenção do corpo e a construção de uma possível abordagem aos estudos críticos da dança, realizada pela perspectiva do corpo que dança e sobre a sua própria condição de dançar.

Palavras-Chave: Corpo, dança, documento, linguagem e pensamento.

Ana Riscado

(baldio | estudos de performance)

Instantes para Broken Fall (organic), vídeo de Bas Jan Ader

O presente ensaio visa contribuir para uma releitura da obra do artista holandês Bas Jan Ader, a partir dos estudos em *stillness/motion* presentes na literatura sobre fotografia e cinema. De que forma a paralisação em imagens dos vídeos produzidos nos anos 70 por aquele artista nos ajudam a compreender o fundamento da sua obra? Que

relações se podem estabelecer entre o tempo real, o tempo da fotografia e o tempo do filme? Qual a “verdade” contida numa representação da realidade por um dispositivo técnico como uma câmara? Como medir a equidistância entre o momento do *snapshot* realizado pelo fotografo e a interpretação feita pelo espectador do objecto/sujeito representado? Como pode ser pensada ontologicamente a técnica de produção de imagens fixas e a sua colocação em movimento?

André Rosa

(Bolsheiro da CAPES – Brasil/Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra)

Desire Borders: o gênero e o acontecimento como dispositivos biotecnológicos na criação performativa

Esta escrita situa-se nos entrecruzamentos de uma noção de corpo contrassexual, propondo o gênero e o acontecimento como dispositivos biotecnológicos de (trans)ficções políticas. Para isso, trago à cena da escrita o artefato performativo *Desire Borders*, como agenciamento de contraprodução do sistema sexo/gênero, através de dispositivos artísticos e pedagógicos.

Em um quarto coletivo, aberto e escancarado à percepção de um corpo desmedido e (trans)ficcionado do monstro ciborgue e, nos deslocamentos de uma dissidência sexual como corpo exposto à criação de múltiplas posições e apresentações do sujeito, o gênero e a arte se constituem como biotecnologias nas interrelações cambiantes do próprio acontecimento e, (re)elaboram, em constante processo disjuntivo, uma coreografia conceitual e prática do corpo em performance, a partir de uma proposição contrassexual de decolonização do desejo.

Palavras-chave: acontecimento, gênero, dispositivo, biotecnologia, arte.

Antenor Corrêa

(Universidade de Brasília – Brasil)

Visual Music: a new perceptual synthesis (Visual Music, Connections between Music and Image, Meaning in Music, Music Perception)

This paper proposes a conceptual discussion concerning the perceptual synthesis accomplished by visual music. It aims to answer the following question: what kind of perceptual synthesis has been engendered through the interaction between sound and image? It starts with a brief presentation of some conventions forged during the consolidation of the tonal system. It continues with an account of the way in which composers inherited such conventions and established them as common ground for underscoring procedures. Then, after an historic overview about the raising of visual music, it attempts to demonstrate how, by forcing artists to distance themselves from those conventions, visual music prompted different modes of music perception.

Keywords: Visual Music, Connections between Music and Image, Meaning in Music, Music Perception.

Azevedo e Belliciere

(Universidade Presbiteriana Mackenzie, Brasil)

Teatro de Arquivo: Tecnologia, palco, protagonismo, tempo e decantação da narrativa

O presente trabalho busca apresentar um método autoral de criação: o Teatro de Arquivo, derivado essencialmente de praxis em pesquisa e da pesquisa enquanto praxis, no Laboratório de Humanidades Digitais (Lhudi) da Universidade Presbiteriana Mackenzie. O laboratório é fruto de quinze anos de um processo de colaboração intelectual, mediada por dispositivos tecnológicos, na produção artística, cultural e científica, na universidade. Vinculado ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Educação, Arte e História da Cultura, o Lhudi tem como objetivo disponibilizar infraestrutura tecnológica e capacitação teórico-reflexiva para produção de espaços de intersecção entre a linguagem digital e as humanidades. O conceito Teatro de arquivo, método em questão, diz respeito à composição cênica mediada por *software* gerativo, via algoritmo, operado em tempo real através da utilização de uma base prévia de dados que, apesar de sua raiz ancorada no analógico e portanto na distinção entre códigos (verbal, visual e sonoro), em ambiente digital indistinguem-se e se desierarquizam; afinal, estejamos lidando com imagens, sons, ou textos, todos, transcódificados, tornam-se arquivos. Assim, os elementos de composição da obra performativa tornam-se variáveis algorítmicas que só se farão, de fato, resultado cênico, no tempo-espaço performático atual, aqui e agora. O método do Teatro de Arquivo é uma resultante direta da intervenção tecnológica na arte performativa e do uso algorítmico da cena, agora, em sua máxima potencialidade de expansão, enquanto corpo cênico, ambiência que responde, em sua totalidade, ao dado do agora, ao tempo atual, via software. Talvez estejamos alcançando o tempo performático literalmente real na concepção totalitária da cena, como nunca antes se pôde experimentar. E foi em direção ao impulso performático enquanto pulso, tempo atual, através da lida com as transposições entre texto e cena, cena e dado tecnológico, dado tecnológico enquanto cena e ambiência, que foi sendo desenhado, ao passo em que nos desenhava pesquisadores na lida ativa com a linguagem, o método. Ou uma espécie de método, já que considerado dentro de suas limitações enquanto método, decorrentes da subjetividade que carrega a autoria quando se trata de construção de linguagem. Método apenas porque capaz de delinear-se em alguns elementos estruturais passíveis de comparação, ou o que chamamos de temas transversais indicadores das relações entre códigos e linguagens, ou ainda, variáveis no algoritmo da concepção cênica, seja esta inclinada à estetização calculada e prévia (aproximando-se da estética teatral), seja inclinada ao ritual e à resposta situacional imediata enquanto forma de expressão (aproximando-se da estética performática).

Tal separação entre indicadores (ou critérios de análise) é, de fato, de caráter didático e serve para fins de pesquisa para elucidação do método proposto (transposição de códigos e sua expansão), primordialmente empírico. No entanto, os critérios de análise aqui delineados surgiram do percurso e reflexão teóricos advindos da prática, e posterior análise, da concepção à execução dos trabalhos desenvolvidos pelo grupo, e não foram ferramenta para seu desenvolvimento. Podem sim, ser, como inevitavelmente o serão, ferramentas para reflexão na concepção e execução de trabalhos futuros; afinal todo conhecimento constitui o sujeito, assim como é constituído a partir dele. O estudo teórico que teve como resultado o método do Teatro de Arquivo baseia-se em trabalhos práticos e teve como resultado a proposição de algumas performances já embasadas no método desenvolvido e em suas linhas delimitadoras propostas, mas sempre retornando ao ponto de partida: a experimentação do sujeito e o retorno à reflexão pós experimentação, em um processo incessante e de constante elaboração, assim como a cena algorítmica. Caso contrário, o próprio método não teria sentido e se desfaria de seu objetivo inicial: reiterar a autoria enquanto fenômeno ancorado em percepção e no tempo expressivo atual do sujeito mediado por códigos, não refém destes; pois, ainda que os códigos e a linguagem estejam presentes como constituintes do sujeito em tempo real, não o precedem. Nesse contexto, de experiência subjetiva e da reflexão advinda de uma prática-teórica, os indicadores ou critérios de análise utilizados para classificar uma obra enquanto Teatro de Arquivo, que

dizem respeito a sua maior ou menor aproximação da linguagem performática em suas variações, operada via algoritmo, são os seguintes:

Palco: índice do nível de estetização ou ritualização da cena e da organização entre seus elementos cênicos, elencados ou não em hierarquização de códigos. A constituição material do palco (seus elementos) e sua localização topológica enquanto palco também sinalizam quanto mais direcionada ao dado performático é um trabalho; em outras palavras, quanto mais ambiência é a cena.

Protagonismo cênico, de autoria e de fisicalidade: índice do deslocamento ou aproximação do foco central da cena, do ator/performer, do ator ou do autor. Em um monólogo ancorado no autor-intérprete ou performer temos o protagonismo extremamente centrado no sujeito de ação/expressão, tanto em termos de autoria quanto em termos de fisicalidade, o que se aproxima mais do dado performático. Já em uma representação de Shakespeare, temos a questão do protagonismo descentralizada: o protagonismo do autor do texto (código verbo) não coincide com o protagonismo do sujeito de ação/expressão, o que se aproxima do dado teatral.

Tempo de exposição ao personagem: diz respeito ao tempo de convivência e tipo de relação entre o intérprete (no caso autor-intérprete) e o personagem. Aqui entra em discussão a relação transparência- opacidade, que pode acontecer tanto na experiência autoral do performer, ou seja, daquele que concebe a obra e a corporifica, ou a corporifica em tempo real e atual; quanto para aquele que interpreta um personagem criado por um terceiro. Os níveis e o tipo de contato diferem, mas sempre estamos na esfera da transparência e opacidade do sujeito de expressão, seja ela autor ou não do personagem.

Nível de decantação da cena: de autoria de Wilton Azevedo, a metáfora empresta das regras da química, a separação, condicionada ao fator tempo, de substâncias distintas. Aqui, "decantação" refere-se à separação entre códigos que uma experiência estética, no caso, na esfera das artes performativas, sugere. Por exemplo, quanto maior o nível de separação entre os códigos verbal, visual e sonoro, em uma cena (exemplo, uma fala do ator distingue-se de uma música de fundo) e maior a independência e dissociação entre os elementos cênicos de composição, em diferentes códigos, mais próximo estamos do teatro tradicional e da hierarquização entre elementos. Quanto mais interdependentes e desierarquizados os códigos em uma cena, mais em âmbito performático e também ritualístico estamos. E quanto maior o envolvimento da ferramenta tecnológica enquanto agente potencializador da criação de uma ambiência cênica, menor o nível de decantação da cena_. Nesse sentido, em um breve resumo da utilização dos parâmetros, uma obra do Teatro de Arquivo, envolvendo o ator, e os autores, em tempo real, deve tender ao protagonismo do *software* e da tecnologia, a um palco que ambiência e não cenário, ao tempo de exposição ao personagem absolutamente ancorado na resposta em tempo real e em uma relação transparência-opacidade absolutamente pulsante. Temos um único corpo em cena, que pode ser decantado em unidades dramáticas cambiáveis, mas que não se decanta em códigos, tende ao sistema homogêneo. Um único corpo: o artista que opera o *software*, o artista que desenvolve a trilha, o artista que se movimenta e se faz voz no palco físico, que já não é apenas palco, mas ambiência em que todos os elementos são variáveis interdependentes, condicionadas e condicionantes da narrativa em tempo real.

Para que tal método fosse desenvolvido houve uma trajetória de entendimento e posicionamento dos pesquisadores enquanto autores, autores-atores, e atores. Um caminho que se inicia no estudo de um teatro tradicional e no envolvimento com a retórica própria da quarta-parede, e vai sendo deslocado de seu eixo de sustentação, via tecnologia, ao ponto em que o exercício da composição performática passa a ser uma necessidade de exposição/reiteração da existência em tempo real, não apenas representação. O Teatro de arquivo enquanto cena que se corporifica expandida e indistinta em códigos, via algoritmo, é uma resposta provável à busca pela linguagem performática em tempo real, atualizada e revestida em seu significado e conteúdo expressivo incessante e continuamente, e à verdadeira unidade narrativa enquanto linguagem.

Palavras-chave: tecnologia, palco, protagonismo, artes performativas, processo.

Berta Teixeira

(Centro de Estudos Sociais, Universidade de Coimbra)

Mais (d)escritos sobre Investigação-Criação

Tendo por base o artigo Brincando às 'Pessoagens': (D)escritos sobre Investigação-Criação da colecção Réplica /CDC, a comunicação (Acto) em proposta deverá interpelar os limites de formas de acção individual/colectiva que tendem a remeter sobretudo para um plano instrumental, de visibilidade pública e mediática, o recurso a práticas estético-expressivas. Estas aparecerão, antes, como contribuições vitais para a produção, validação e disseminação de valores e de conhecimentos, bem como para a própria constituição das configurações de relações e práticas que tornam possível a acção individual/colectiva determinante e auto-determinada. Reafirmarei e resgatarei a onte da gnose pelo diálogo e interferência para uma produção de sentido, de valores, de dinâmicas, de conhecimentos e de (est)éticas cosmopolitas – porque activadas pelas artes entre outros saberes.

(Dinâmicas de criação “practice-led research” e “research-led practice”/Relação entre arte, ciência e tecnologia)

Palavras-chave da comunicação: Investigação-Criação; Epistemologias.

Acácio de Carvalho e Selma Pereira

(Média-Arte Digital, Universidade Aberta – Universidade do Algarve)

A relação entre moda, media-arte e espaço cénico

Neste artigo apresentamos uma reflexão/proposta sobre a moda, a media-arte e o espaço cénico que ao se relacionar geram narrativas visuais, auditivas e tácteis, influenciando a maneira como o público recebe a ideia de património, tradição e conceitos a eles associados. Como exemplo prático, apresentamos a instalação *Ecoações*, um espaço teatral, cenográfico, composto por escultura têxtil, cerâmica, *soundscape* e projeção de vídeo, onde exploramos a relação das tradições artesanais e media-arte como expressão patrimonial.

Palavras-chave: dispositivo media-arte, espaço cénico, moda, património.

Cláudia Giannetti

(Curadora/investigadora)

Arte, performatividade e tecnologia: entre o mainstream e a transgressão

Superada a fascinação pelos chamados *new media*, o mundo da arte divaga entre o poder da representação, a submissão e a prática hegemônica, sendo necessário, mais do que nunca, desenvolver vias criativas de dissenso. A universalização das linguagens contrasta com a “distância” crítica do ato criativo e da sua performatividade em função de tecnologias, “programas” e diálogos com o público. Analisar o papel das práticas artísticas transgressoras será um dos temas centrais da conferência.

Cláudia Madeira

(Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa)

Entre dispositivos e remediações: O teatro em fotografia estereoscópica

É condição do espetáculo, ao vivo, o seu carácter efémero. Contudo, a par dessa efemeridade, várias têm sido as estratégias mediáticas utilizadas ao longo dos tempos que procuraram fazer perdurar alguns dos momentos memoráveis do espetáculo. A fotografia ou o cinema são alguns dispositivos bem conhecidos que fazem parte da arqueologia deste processo. No que diz respeito, por exemplo, à fotografia, existe mesmo todo um acervo de registos fotográficos relacionados com o teatro desde o início da fotografia em Portugal, que inclusive tiveram influência no acesso do público ao teatro e nos próprios conceitos da prática teatral.

Menos conhecidas e estudadas são as imagens ou fotografias estereoscópicas produzidas com esse mesmo propósito. Havendo raros estudos sobre o seu papel na divulgação do repertório dos espetáculos. Uma explicação é o desconhecimento sobre a existência deste tipo de imagens que se têm mantido relativamente ocultas do espaço público. Isto apesar da estereoscopia – uma técnica que permite que duas imagens com ligeiras alterações no ponto focal, que acompanham a diferença existente entre o olho direito e o esquerdo, se funda (e permita a ilusão de profundidade e relevo) numa só imagem através de um dispositivo de visualização próprio – no século XIX, ter tido um papel tão importante na formação do imaginário visual como a fotografia como a entendemos hoje (Crary 1988). Em Portugal, estas coleções faziam mesmo parte de coleções privadas, que só recentemente começaram a integrar exposições públicas, são exemplo, a exposição "A Terceira Imagem - A Fotografia Estereoscópica em Portugal e o Desejo do 3D", apresentada no Museu de Imagem em Movimento, no Arquivo Fotográfico Municipal de Lisboa e na Torre do Tombo.

Nesta comunicação procuraremos analisar a partir de algumas destas imagens estereoscópicas onde o tema teatral está presente, e que se apresentam em coleções portuguesas, as relações, os dispositivos arqueológicos entre teatro e fotografia estereoscópica, assim como o próprio papel que o Teatro como "fotografia" da sociedade detinha na vida urbana das grandes capitais europeias do século XIX.

O que estas fotografias têm de particular, é que elas não retratam apenas uma cena teatral, mas procuram reproduzir, por um lado, através de um dispositivo lúdico o carácter vivo e tátil do espetáculo – através da profundidade, da composição das cores, da disposição dos personagens etc. – e, por outro lado, apresentar uma sequência de alguns momentos significativos do guião a que reportam. Ou seja, através do visor estereoscópico, é possível reproduzir um momento performativo singular e intimista de uma peça popular do repertório das grandes capitais europeias.

Estas séries tornam-se assim pequenos teatrinhos, teatros em miniatura, portáteis, "de bolso", com um "realismo ficcional" de grande qualidade, que deslumbram ao mesmo tempo que transmitem referentes e códigos específicos próprios. São instrumentos de disseminação da cultura, que circulam entre capitais mundiais. Teatros para ver ao serão ou nas ditas soirées onde se bebia chá e se falava francês.

Não seriam vistas em qualquer serão, tal como acontecia com os próprios espetáculos que lhe deram origem que, também, não eram vistos por todas as pessoas, mas aos serões e soirées de algumas famílias burguesas da altura, detendo, muito provavelmente, esta série de fotografias, um estatuto de objetos distintivos, um fetiche de colecionador, próprio de personalidades cosmopolitas que podiam comprar os dispositivos e fotos estereoscópicas no seu lugar de origem: França, tornando-se isso um motivo de conversa e de entretenimento das visitas, e a visualização dos mesmos traduzindo um estatuto que misturava público e privado, tal como acontecia geralmente nesse tipo de encontros sociais. Nesses casos, parece dominar o efeito "exibicionista", de se constituírem como atrações por si próprias.

Noutros casos, estes pequenos teatros, ou as fotografias dos artistas (actores e atrizes consagradas) que lhe eram inerentes podiam servir como objetos de veneração do próprio género, detendo um carácter mais “voyeurista”.

Em qualquer dos casos o que estas fotografias estereoscópicas parecem revelar é uma relação contínua entre diversas escalas onde o Teatro, no século XIX, surge com papel e valor central na sociedade, dirigindo a experiência da percepção, do “ver” e do “sentir”. O teatro surge como fotografia da sociedade a uma escala macro, a sala de teatro o lugar por onde se fazem circular os guiões de representação entre teatro e sociedade, e numa escala micro a fotografia estereoscópica onde se imerge nessas representações.

Daniela Salazar

(Bolsista FCT / Faculdade Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa)

Será um Museu de Artes Performativas um dispositivo de memória e criação em Artes Performativas?

O que proponho nesta comunicação são as linhas gerais que têm orientado o projeto de investigação do meu doutoramento em Estudos Artísticos. O primeiro momento desta investigação iniciou-se, ainda, no desenvolvimento da pesquisa para a dissertação de mestrado em Museologia, no qual me pareceu pertinente debruçar-me sobre o que distinguia os museus de artes performativas das restantes tipologias museológicas. Contudo, mantem-se, no meu ponto de vista, em aberto a problemática central desta temática: o lugar da performance nestes contextos museológicos e a presença e/ ou ausência das memórias que se partilham tanto do lado de quem desenvolve os projetos artísticos, como o do espectador, no espaço curatorial. Esta é uma proposta de inversões. Ao intitular esta comunicação com a questão “Será um Museu de Artes Performativas um dispositivo de memória e criação em Artes Performativas?”, pretendo propor mais uma dúvida do que possibilidades de resposta.

A primeira inversão centra-se em duas problemáticas simultâneas: a do museu como dispositivo institucional e a da instituição como dispositivo.

Numa conjuntura envolta em conceitos como instabilidade, crise, ou mesmo, a renovada e intemporal teoria do fim da história, há uma incessante necessidade de, em todas as áreas da esfera humana, criar pontes entre o ser humano e a sua própria vida. Estar ‘online’ deixou de ser uma terminologia da linguagem informática para passar a ser um estado de espírito. O que tem vindo a ser programado e qual a ação do dispositivo “museu” nesta conjuntura?

Perante as novas tecnologias, a capacidade de contactar com a arte ou o património a partir de casa e das inúmeras tipologias de visitas virtuais ao nosso dispor, qual será o lugar do museu na vivência cultural contemporânea? Será o museu um local de experiência cultural e artística de problematização e liberdade de pensamento ou manter-se-á como mais um mecanismo representativo da hegemonia do poder neo-liberal e capitalista? Que museus pretendem encontrar as pessoas quando os visitam?

Numa época em que os conceitos se alteram, é preponderante questioná-los. Sendo que o objeto de estudo específico deste projeto se foca na performance artística, o que quererá dizer, no mundo de hoje, performance? O quê e como se performa? Na linha dos estudos de performance, tanto Victor Turner como Richard Schechner dir-nos-iam que tudo é passível de ser performativo. Mas, se entre nós e o outro se encontra sempre um ecrã, como podem os corpos performatizarem-se?

No processo de dissipação das categorias artísticas, como poderemos designar a performance artística? Será esta apenas o Teatro? A Dança? A Música? A performance arte? A instalação ou o site-specific? O Cinema? O que faz, atualmente, de uma manifestação artística uma performance artística?

Numa vertente essencialmente teórica, revela-se preponderante a reflexão sobre as ligações entre os conceitos de memória, artes performativas e exposição. Que temporalidades e em que espaços se estabelecem os pontos de intersecção entre estas três dimensões?

A segunda inversão assenta no desencontro temporal entre a performance artística e o dispositivo “museu”. No caso do museu, este tem como objetivo a preservação da memória e do seu acervo ao longo do tempo, tentando, de certa forma, alcançar a imortalidade dos objetos que encerra nas suas reservas. Por outro lado, as artes performativas vivem, precisamente da sua efemeridade, unicidade e imaterialidade. Assim sendo, de que forma podem/ devem ser trabalhados os acervos advindos destas artes?

Ainda de maior relevância é agregar a esta problemática o tratamento das memórias que advenham da prática destas manifestações artísticas e de que forma tornam, por sua vez, o museu, também, um dispositivo de memórias, as quais poderão ser o ponto de partida ou a base para novas criações.

Assim, como a performance e o processo de construção de memórias ocupam lugares temporais distintos, será relevante apreender de que forma a performance necessita da memória para a sua própria produção de significado. Que memórias são produzidas em torno da performance artística e de que formas emergem ou são preservadas?

No que concerne às artes performativas, quando o museu assume o papel de colecionar e preservar as suas memórias, a exposição torna-se o palco dessas mesmas memórias. Neste contexto, revela-se o debate sobre as estratégias curatoriais utilizadas nestes museus de forma a exporem o que resta de uma apresentação performática, destacando, aqui, a sua componente imaterial como uma das suas principais características. Aquando da identificação e reconhecimento dessas memórias, poderá a performance artística ser uma metodologia de as preservar e expor?

O espaço curatorial de uma exposição acerca de artes performativas encerra, em si, diversas dimensões temporais. Inclui, assim, o momento da performance artística, da sua receção quando é apresentada, a subsequente produção e preservação de fragmentos que resultam da sua criação, bem como assume diferentes temporalidades nos registos que dela são realizados e, por ultimo, do próprio momento em que todos estes elementos passam a fazer parte da memória do visitante. A acrescentar a estas variantes, a natureza do elemento “exposição” caracteriza-se pela sua longa duração, permanência e estaticidade, o que se opõe fortemente à duração de qualquer performance artística, devido à sua natureza efémera e circunscrita, assim como à interferência de fatores externos, tais como a presença de uma audiência.

Esta comunicação pretende abrir novas possibilidades para relacionar a performance artística ao museu e às suas coleções bem como os artistas e os investigadores. Poderemos, igualmente, utilizar esta tipologia museológica como estudo de caso para operar novas práticas institucionais através das artes performativas.

Palavras-Chave: Artes Performativas; Museu; Memória; Exposição; Dispositivo Institucional; Dispositivo de Memória

DEMO

Dispositivo Experimental, Multidisciplinar e Orgânico

As nossas investigações artísticas, no que respeita a dispositivos de criação, englobam três linhas: 1. Estruturas de criação que orientam processos criativos. 2. Sem arquitecturas pré - concebidas para orientar a criação. 3. o público

participativo como elemento central do dispositivo de criação/o dispositivo como a própria obra. Há linhas de sedimentação e o fomento de processos criativos em desequilíbrio. A procura, o questionamento, o risco e o erro.

Fátima Séneca

(Colégio das Artes, Universidade de Coimbra)

Os soluços de Aristófanes. A apresentação oral da arte enquanto projecto de Performance

Considerando o Simpósio de Platão, em que os sete intervenientes realizam encómios num formato extremamente regulamentado, notamos que o filósofo admite ali uma fuga à ordem prescrita, com a interrupção de Aristófanes, tomado de um inopinado ataque de soluços. Gilles Deleuze, por sua vez, insiste na necessidade de estudarmos os escritos de Michel Foucault a par com as entrevistas ao filósofo, nomeadamente no que concerne à compreensão da proposição e da ação do "dispositivo". Atendendo a que foi exatamente numa entrevista —em formato de mesa redonda com outros historiadores, "Confissões da Carne" de 1977— que Foucault esclarece que o dispositivo resulta da interação de elementos do dito e do não-dito, parece-me interessante partir da ocasião e da temática abrangente do nosso congresso para examinar algumas performances que assentam na oralidade.

Entre aquele primeiro evento festivo encenado por Platão, a mencionada entrevista a Foucault e até aos dias de hoje, corre uma plétora de produções de texto oral, rastreadas entre artistas e outros investigadores da arte. De facto, e na contemporaneidade, existe a preocupação e mesmo a premência de documentar essas contribuições orais — entrevistas, debates, conversas e simpósios— as quais vão gradualmente merecendo compilações, traduções, comentários, atualizações e estudos transdisciplinares.

Porém, notamos que alguns artistas que, na contemporaneidade, se interessam pelas condições da recepção da arte, se apropriam de modelos da verbalização oral para se tornarem agentes de mediação ativa dos seus projetos artísticos. Essas ações têm sido ancoradas na obra de cada artista, mas não inscritas na tradição da oralidade como elemento de enunciação e de criação, nem suficientemente sublinhadas como subversivas de discursos extremamente formais, implementados na academia e no museu. E, acima de tudo, a maioria desses trabalhos, por se entenderem como subservientes de outros projetos artísticos, não têm sido compreendidos como eventos autónomos inscritos na arte da Performance.

Ora é precisamente a partir do "intervalo" —ou *détour* que atualmente ultrapassa a militância situacionista— introduzido pelo acidente extemporâneo dos soluços de Aristófanes e da chamada de atenção de Deleuze sobre as palavras faladas de Foucault, que pretendo auscultar algumas intervenções orais recentes realizadas por artistas. Nessas ações, os autores utilizam as regras do discurso verbal oral como estratégia para evadir expectativas e perturbar atitudes comportamentais do público no museu e na academia. Acontece então uma denúncia da falsa inocuidade da intervenção oral e a oralidade revela-se como um poderoso mecanismo para implementar e fazer prevalecer a ideologia, capacitado para organizar e condicionar a expressão social e cultural.

Especificamente, na minha comunicação, vou revisitar: a ocasião do discurso inaugural com que Marcel Broodthaers iniciou o seu projeto Musée d'art moderne (1968-1972), a partir da qual o artista estabelece a ficção que vai orientar todo o processo criativo; a comunicação "Is the Museum a Battlefield" que Hito Steyerl apresentou na 13ª Bienal de Istambul (2013), com recurso à paródia de ícones da cultura popular, obtendo assim um espaço de atenção privilegiada para as suas pesquisas acerca do relacionamento do museu com a indústria da guerra; e a entrevista fracassada do colectivo Chto Delat? "Shivering with Iris" que aconteceu no espaço Kampnagel durante o Sommer Festival em Hamburg (2014), num formato de *talk show* estridente, durante o qual os participantes permaneceram calados como protesto contra a excessiva pressão que é exercida sobre os artistas para falarem acerca do seu trabalho.

Parece-me ainda pertinente estabelecer uma ponte entre o contexto internacional e a realidade portuguesa e, para tal, investigo dois projetos nacionais: a ação de Fátima Séneca "Performance e Museu" apresentada durante o festival de Performance Imergência no Espaço do Urso e dos Anjos em Lisboa (2011), e "O Vício do Café", um trabalho de Paulo Mendes apresentado no espaço Maus Hábitos, no Porto (2014). Embora estas performances se estruturam igualmente na adequação da expressão verbal oral prevista para um simpósio, questionam noções de autoria porque iludem a absoluta necessidade da presença do/a performer no mesmo tempo e no mesmo espaço que os do público. Verificamos que encontro presencial do/a artista com o espectador tem sido um aspecto crucial da Performance sendo esta uma das características que a desdramatizam das outras artes. No entanto, confirma-se que essa presença tanto já não é imprescindível, quanto pode ser ultrapassada, através da delegação, da transferência, da colaboração e da utilização de filme e da Internet. Por isso mesmo, penso que estas duas performances, além de frustrarem as expectativas do público na academia e no museu, avançam contributos para o que hoje se pode entender como uma performance.

Em conclusão, considero que a apropriação de fórmulas e de procedimentos do discurso oral — palavras, gestos e atitudes— por parte de artistas contemporâneos se revela capaz de produzir fissuras intersticiais em contextos de estudo e de recepção da arte. Tais fissuras ou intervalos, e à semelhança dos antes referidos soluços, perturbam códigos complexos e rituais subliminares usados e desenvolvidos pelos oradores, geralmente de modo cordato mas inconsciente. Efetivamente, é através da emissão repetida do discurso oral coerente e adequado que perpassam julgamentos, éticos mas também estéticos, legitimados pelo dispositivo ideológico prevaletente. Contudo, quando e se os artistas perturbam a coerência e a adequação da enunciação oral, abrem-se múltiplas possibilidades de criação e de intervenção artística que são, em si mesmas, manobras de resistência premeditada face ao que se aceita como viável. Essas hipóteses de criatividade e de ação questionam abertamente a escala de valores que sustenta o discurso oral, e contribuem conceptualmente para atualizar o que é possível vir a ser criação, reflexão e conhecimento.

Palavras-chave da comunicação: Performance, texto oral, dispositivo, Michel Foucault, Gilles Deleuze, détour, apropriação, autoria, academia, museu, Marcel Broodthahers, Hito Steyerl, Chto Delat?, Fátima Séneca, Paulo Mendes.

Fernando Matos de Oliveira

(Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, Teatro Académico de Gil Vicente)

Eco-dispositivos em Vera Mantero e Patrícia Portela

(resumo em breve)

Filipa Malva

(Bolseira FCT/FLUC)

Manipulação, Extensão e Restrição em O Bando e Teatro de Marionetas do Porto

Esta comunicação desenvolve o conceito de cenografia performativa apoiando-se na ideia de 'corpo cenográfico' descrita por James Reynolds. Manipular cenografia tornando-a performativa implica o controlo dos seus materiais e a intenção de os animar para uma acção. Está dependente do corpo, do movimento e das características físicas dos materiais. O figurino transforma o corpo que cobre e logo a sua capacidade para movimento. Do mesmo modo, objectos ou adereços, podem alargar as possibilidades performativas de um actor, criando um corpo desenhado

intencionalmente para uma acção. Esta comunicação examina exemplos de manipulação de materiais cenográficos usados para fisicamente alongar ou restringir o movimento dos actores em espectáculos d'O Bando e do Teatro de Marionetas do Porto.

Francesca Rayner

(CEHUM, Universidade do Minho)

Whose performance is it anyway? Co-creation by performers and audiences in contemporary performance

In his chapter in *The Cambridge Companion to Performance Studies* (2008), Nicholas Ridout suggests that issues of participation and representation might be key to thinking through the “special relationship” between contemporary performance and political democracy. Indeed, in the present context of what has been referred to as “postdemocracy,” (Rancière, 1998) such questions have become critical faultlines in struggles over democratic rights with, on the one hand, the highly performative Occupy movement questioning the representativeness of democratic governments and, on the other, participation in mediated events highlighting the limitations of mere interactivity.

This paper thinks through some of the questions around democracy and participation in two contemporary performances co-created between performers and their audiences. Tiago Rodrigues' *By Heart* (2013) could only end when ten members of the audience could recite a Shakespeare sonnet “by heart and not by brain” within a personal and political advocacy of the importance of memory. Rimini Protokoll's *Home Visit Europe* (2015) brought together groups of strangers around a game device which enabled them to debate the configuration and continuing relevance of Europe. How might the performer/audience co-creations of these two performances contribute towards extending democracy and working towards new performance forms for the twenty-first century?

Palavras-chave: co-creation, democracy, participation.

Frederico Dinis

(Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra)

[re]definitions: experiências perceptivas na performance site-specific através da articulação sonora e visual

A realidade artística composta pelos novos media e sua complexidade relacional consequente é cada vez mais um desafio às correntes e formas artísticas instituídas. Projetos desenvolvidos de acordo com uma metodologia híbrida e em grande parte executados como *work in progress* podem ser entendidos como uma outra forma de prática investigativa, numa abordagem *practice-led research*, que deixa para trás o contexto da arte tradicional e impulsiona a criação de novas abordagens.

Estas práticas de criação artística, reflexão e investigação promovem que formas de percepção alternativas sejam um potencial instrumento para transformar ontologias existentes e criem espaços próprios, necessários para observações artísticas aprofundadas e próximas da linguagem da criação.

Um dos formatos que desde sempre se destacou por quebrar as regras dos movimentos artísticos vigentes foi a arte da performance. Neste contexto, graças à apropriação tecnológica e à expansão a outros média, a designada performance multimédia ganhou destaque entre as práticas criativas.

O conceito de performance pode ser entendido através de diferentes percepções, que resultam de distintas abordagens disciplinares, áreas artísticas ou contextos culturais. É também devido a esta abertura conceptual que a performance apresenta um grande potencial investigativo e exploratório, nomeadamente partindo das suas diferentes concepções, na qual pretendemos fundamentar uma leitura pessoal sobre a confluência entre o sonoro e o visual como tema de reconhecimento criativo.

Recorrendo ao conceito de multimédia como sendo a combinação de meios ou de tipos de média, tal como proposto por Packer e Jordan (2001), as performances multimédia distinguem-se assim por envolver estéticas alternativas e tecnologicamente inovadoras, por se descentrarem do corpo/performer e por se expandirem a outros media, nomeadamente o som, a luz, o movimento e a imagem.

O teatro, a dança e a arte da performance sempre foram formas interdisciplinares ou multimédia e as raízes das práticas da performance multimédia podem ser rastreadas através de décadas, ou até mesmo séculos da história da performance.

Um vasto número de antologias foram publicadas na viragem deste milénio que reúnem textos historicamente importantes e que previram ou influenciaram a teoria e a prática associada aos novos média. Nestas publicações incluem-se: *Multimédia: From Wagner to Virtual Reality* (2001) de Randall Packer e Ken Jordan, *The New Media Book* (2002) de Dan Harries, *Prefiguring Cyberculture: An Intellectual History* (2002) de Darren Tofts, Annemarie Jonson e Alessio Cavallaro, e *The New Media Reader* (2003) de Noah Wardrip-Fruin e Nick Monfort. Estes últimos justapõem textos de pioneiros da tecnologia e teóricos dos média com textos de artistas, traçando assim paralelos históricos entre os seus pensamentos e obras.

Além da importância destas antologias é também importante destacar o contributo de Richard Wagner e a sua noção de *Gesamtkunstwerk*, ou seja obra de arte total, apresentada no seu trabalho *The Artwork of the Future* (1849), e cuja visão resultava na unificação criativa de várias formas de arte, nomeadamente o teatro, a música, o canto, a dança, a poesia dramática, o *design*, a luz e as artes visuais.

A performance multimédia pode assim ser analisada como uma extensão de uma história contínua da adoção e adaptação de tecnologias para aumentar o efeito estético da performance e das artes visuais e a sensação de espetáculo, do seu impacto emocional e sensorial, do seu jogo de significados e associações simbólicas e do seu poder intelectual.

A história da performance envolveu evoluções graduais e incrementais, pontuadas por períodos intensos de mudanças mais bruscas. Neste percurso identificam-se três períodos de evoluções mais radicais, (i) um associado ao futurismo, em 1910, (ii) outro associada à performance com recurso a diferentes meios, em 1960, e (iii) as experimentações da utilização de computadores à performance, em 1990.

Segundo Dixon (2007), se o primeiro e o último períodos foram inspirados pelo desenvolvimento de novas tecnologias, já a proliferação das performances multimédia no período intermédio está associada ao desenvolvimento da capacidade de utilização simultânea de diversos meios e principalmente com uma maior inspiração artística associada a diversas alterações ideológicas e culturais.

A partir dos anos 2000 dá-se uma nova expansão da performance multimédia numa tentativa de reconstruir visualmente o fenómeno sonoro, assentes em três abordagens distintas: o som desenvolvido em função do visual; o visual desenvolvido em função do som e o visual gerado algorítmicamente.

Sobrepondo-se, em algumas destas práticas artísticas, a narrativa visual à sonora torna-se necessária uma nova articulação entre o som e a imagem, de forma a permitir, no seu conjunto, uma espécie de acrescimento de realidade, ou seja, uma percepção mais subjectivada do evento enquanto performance multimédia, com recurso a diversos meios.

A arte sendo um mecanismo de estímulo das emoções e sentidos, a multimédia, através dos média e da intermedialidade, é uma extensão destas mesmas emoções e sentidos no indivíduo, o que permite experienciar sensações que não estariam ao alcance de outra forma.

Quando o som e a imagem captam dois sentidos ao mesmo tempo num único sentido estético-narrativo, dá-se uma sincronia que para além de captar a atenção do espectador, direciona-o para novas interpretações.

Trata-se assim de encontrar novas configurações dinâmicas entre o som e a imagem, sincronizadas, recorrendo à criação de novas narrativas e à criação simbiótica de sensações e emoções. Onde o som e imagem se devem tornar processos expressivos, já que são aqueles que mais evidentemente contribuem para o significado e manifestação do trabalho artístico (Wardrip-Fruin, 2006).

A nossa proposta para o desenvolvimento destas novas configurações assenta numa articulação sonora e visual, que tem em conta o diálogo entre a música electrónica ambiental e a imagem no aqui e agora, para que o espectador tenha uma imersão contemplativa num ambiente perceptual, que o transporte para lugares imaginários através da criação de novas narrativas.

A concepção destas novas narrativas parte da alteração da realidade momentânea através da manipulação de clips sonoros, clips estes que são preparados previamente e criados recorrendo a recolhas sonoras (*field recordings*) efectuadas em contexto local e a texturas sonoras desenvolvidas especificamente para os locais de apresentação.

O sucesso destas novas narrativas depende também do adensar sonoro que o ambiente visual potencia, produzindo assim uma maior espessura imersiva que a simples captura direta da realidade não encerra.

Este adensar em profundidade, que procura uma nova articulação sonora e visual, reflecte ainda a complementaridade do espaço e do tempo, explorada na sua dimensão *sitespecific*.

A consideração deste espaço de realização performativa e a maior contingência assumida na relação entre som e imagem permitem, no seu conjunto, uma espécie de acrescento de realidade, ou seja, uma percepção mais subjectivada do evento enquanto performance multimédia.

De forma a promover esta nova articulação sonora e visual foi desenvolvida uma performance *site-specific*, intitulada *[re]definitions*, inspirada na paisagem, na geografia e na cultura de Salvaterra-do-Extremo. Além da incorporação de gravações de campo e outros sons captados no local, a sua composição sonora e visual procurou recriar as características da aldeia e da sua envolvente, bem como alguns dos seus aspectos sociais e culturais mais particulares.

A performance, que teve duas apresentações públicas na Igreja Matriz, procurou assim retratar sensações e emoções sobre uma pequena aldeia, abrangendo as memórias e história do lugar e do seu povo, combinando gravações sonoras e visuais de ambientes naturais e histórias da aldeia com música electrónica ambiental e elementos sonoros e visuais figurativos.

Salvaterra-do-Extremo é uma aldeia histórica, que já foi importante vila templária, com castelo e imponente fortaleza, mas que hoje quase se encontra esquecida na Beira-Baixa, no concelho de Idanha-a-Nova, na fronteira com Espanha. A aldeia de Salvaterra-do-Extremo oferece uma grande diversidade cultural e paisagística e proporciona uma quantidade infinita de cenários de grande beleza. Inserida numa área classificada, tanto pelo Parque Natural do Tejo Internacional, como pelo Geopark Naturtejo da Meseta Meridional, também classificado sob os auspícios da UNESCO, a região tem como mais-valia comum a natureza e o património histórico-cultural.

Além deste património histórico-cultural e natural, Salvaterra-do-Extremo tem pessoas cheias de estórias, tem marcas que o tempo foi deixando e aromas que se desprendem das suas paisagens envolventes.

Partindo dos seus valores naturais e culturais, procurou-se redefinir a identidade de Salvaterra-do-Extremo desenvolvendo uma performance que tenta compreender o passado, partindo do presente, esboçando novas representações e significados deste local, com recurso à exploração de aspectos sonoros e visuais.

Em *[re]definitions* o principal propósito foi desenvolver uma representação de uma identidade, orientando o público através de uma viagem de experiências perceptivas, recorrendo a dois meios: o som, desenvolvido no âmbito da música electrónica ambiental, e a imagem, com base em fotografia.

O recurso à música electrónica ambiental para a transmissão de sensações radica na construção de envolventes que ativam a consciência dos ouvintes, envolvendo-os assim na imersividade do som e numa escuta ativa das sonoridades criadas.

Heitor Alvelos

(Faculdade de Belas Artes do Porto)

Antifluffy, ghost of analogue, guardian of introspection: como a mascote de um medialab tem regulado a sua legibilidade

FUTUREPLACES.org é um medialab com oito anos, sediado no Porto, por iniciativa do programa UTAustin-Portugal em media digitais. Na sua vocação incubadora de frentes de cruzamento entre criação e cidadania, depara-se frequentemente com dilemas operativos, questões deontológicas, pressupostos de mediação e hiper-visibilidade.

Antifluffy, mascote FUTUREPLACES criada em 2013, tem desde então assegurado uma actividade performativa que atravessa as várias instâncias do medialab. Um exercício em permanência de revelação e ocultação, de memória histórica e pedagogia da metáfora, simultaneamente analógico, agrícola e digital.

Revisitaremos um conjunto de momentos-chave da actividade da personagem Antifluffy, interpretando os seus propósitos e perplexidades.

Igor Moraes

(Programa de Pós-graduação em Antropologia Social da Universidade Federal do Piauí, Brasil)

Do fora da imagem à imagem imanente – por uma ontologia das imagens virtuais

Da imagem impossível e indizível da fotografia, como aventou Barthes (2012), à filosofia da caixa-preta de Flusser (2011) ou, ainda, da rasgadura da imagem, como conjectura Didi-Huberman: “(...) estamos diante da imagem como diante de um limite escancarado, um lugar que se desconjunta.” (2013, p.294). Tal percurso nos leva a refletir sobre um estatuto possível para esboçarmos uma ontologia da imagem virtual, ontologia esta variável, nômade, intensiva; quiça, tomando considerável distância da imagem como um embalsamento-mortificante do tempo e da vida, como pensara Bazin (2014) em seu notável ensaio sobre a ontologia da fotografia. Assim, pensamos um pluralismo semiótico nos termos de Maurício Lazzarato e Félix Guattari em que os processos nomádicos de significação estariam, pois, prenhes de devires e potências “in-visíveis”, “in-audíveis” e “a-significantes”. Potência intensiva que “co-habita” o território dos suportes-planos-redes digitais da cibercultura e, por sua vez, uma perspectiva vitalista que esburacaria os dispositivos de visualidade e os modos de fazer; de resto, os modos de pensar a imageria contemporânea e toda sua ecologia digital e sociotécnica. Seguindo a reflexão de Deleuze sobre o imperialismo do significante e o sufoco da maquinaria linguística que pretendeu tornar a imagem uma língua (Santaella & Nöth, 2012): “Essas imagens não remetem a nada além delas mesmas (...) a alteridade entra na própria composição das imagens (...)” (Rancière, 2012, p. 11). E mais, na trilha de Blanchot (2013) aventaríamos o conceito de um “fora” da

imagem tendo como linha argumentativa o “fora” não como decalque de “real” por demais sobrecarregado de significações a priori e uma dialética de um vazio da imagem produzida pelos dispositivos digitais, mas sobretudo, como um “Outro” em sua alteridade potencialintensiva e não relativa. Em síntese, como fuga da ordem de uma estrutura imagética “representada-representante-representacional”, tensionamos construir uma superfície – o mais profundo é a pele, nos dirá Valery - cartográfica e intensiva das imagens virtuais: Imago e Socius, Socius e Imago.

Nesta proposta, pensar uma “imagem do fora” nos remete à uma imagem imanente, da imanência como vida, como limiares de velocidades e intensidades, uma insistente fuga dos universais-representações (no nosso caso, dos universais icônicos, indiciais e simbólicos) como nos dirá Deleuze. Assim, estaríamos diante de uma “disjunção inclusiva” em que fotografia e imagem, figurativo e não-figurativo, inteligibilidade e ininteligibilidade, real e simulacro, misturam-se de modos os mais diversos, os mais “impróprios”, os mais “andróginos” – a imagem que sobrevive, dirá Didi-Humberman. Todavia, vale ressaltar a operação ou ainda os modos de “inscrição”, como refere Bruno Latour, de tais imagens; menos como imagens – em sentido lato – e mais como objetos ou coisas, como dizia Duchamp sobre o objeto estético. Por sua vez, tais imagens atravessam e são atravessadas por toda sorte de agenciamentos e fluxos éticos, estéticos e ontológicos. Importa pois, pensar tais imagens tendo como referência esse tríptico que se imiscui na imageria virtual contemporânea. Em um mundo habitado por telas por todos os lados, bolsos e mãos, como bem lembra Hermínio Martins, intentamos uma reflexão a partir da produção imagética no ambiente cibercultural, mais precisamente na rede social virtual *Instagram*, sobre algumas das múltiplas possibilidades significantes e asignificantes - por dentro, pelo meio, por entre todo ecossistema sociotécnico que torna possível toda essa imageria tecno-digital-virtual que preenche nossas telas – lembrando Magritte: um cachimbo, pode bem não ser um cachimbo. Para tal empresa, pensamos esta imageria agenciada-praticada-produzida na rede social virtual Instagram, como um “(...) movimento das imagens, na cena contemporânea (...) [que] exige analisar o modo em que (...) os corpos, a vida, são atualmente produzidos, reproduzidos, lançados ou, a rigor, abandonados” (Antelo, 2008, p.5). Parafraseando Godard: Não imagens justas, justo imagens.

Palavras-chave: Fotografia, Imagem, Ontologia, Técnica, Virtual.

Isabel Maria Dos

(Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra)

Dispositivos de Instalação Intermedia: performer e público participante enquanto geradores de sentido

Com um dos dispositivos da série de trabalhos do projeto de criação artística de [PAISAGENS NEUROLÓGICAS] apresenta-se com imagens, a título de exemplo, a obra de nome [RESÍDUOS DE AMOR E DA ESPÉCIE HUMANA] - instalação com recurso a interfaces, à imagiologia (médica), realidade aumentada, vídeo *mapping*, a objetos reutilizados, a um aquário com um peixe vivo que interage e atua como um performer, como um bailarino, como um ator ou como o público participante que desencadeia a ausência ou a revelação da imagem, criando a composição - gerando a obra final. Assim, pretendo demonstrar de que forma pode este conceito que criei (a partir da observação e de experiências com animais – peixes vivos) gerar ambientes performativos de transformação e desconstrução do lugar de cena em tempo real. Desconstrução essa que se opera mediada por ato(s) performativo(s) com ou sem movimento(s) sendo a instalação intermedia menos ou mais imersiva, o objecto de ambiente estético performativo, um dispositivo interativo autónomo ou ainda uma proposta experimental, maquete ou ponto de partida tecnológico transdisciplinar para outros cenários interativos.

Palavras-Chave: Arte Contemporânea; Cultura Digital; Dispositivos; Interfaces; Novos Média; Instalação; Intermedia; Interatividade; Público participante; Artes Performativas; Arte da Performance.

Isabel Nogueira

(Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX da Universidade de Coimbra)

Ana Hatherly e o momento de 'Rotura' (1977)

Ana Hatherly (1929-2015) deixou uma obra vasta, que contemplou os domínios da escrita – ensaio, poesia, inclusivamente a poesia visual –, do filme, ou mesmo da performance. Ana Hatherly foi, de facto, uma artista multifacetada, que interpelou e tocou diversos territórios. De entre os seus filmes, merece destaque *Revolução* (1975), no qual apresenta uma síntese notável entre o pulsar do momento vivido no Portugal do pós-25 de Abril e uma visão esteticamente vanguardista e depurada, juntando uma série de imagens iconográficas fixas, evocativas do momento revolucionário, e o som coletivo da mesma. É um filme poderoso e que emociona, além de questionar e de refletir sobre o próprio estatuto da imagem e da narrativa.

Por estes anos, e do ponto de vista conceptual, foi possível observar uma mudança da ideia de vanguarda – como categoria da crítica, como possibilidade unidirecionada de convergência – para a neovanguarda enquanto movimento artístico, em grande parte na senda do que se fazia em Londres, Munique, Nova Iorque ou Paris. Alguma da mais importante produção artística nacional dos anos setenta ecoa o movimento geral da neovanguarda internacional, especialmente depois das experiências da *Pop art* e da arte conceptual, apesar dos condicionalismos políticos, sociais, culturais e artísticos do país. A verdade é que se verificou também que parte relevante da arte deste momento revolucionário – entre o 25 de Abril de 1974 e a tomada de posse do I Governo Constitucional, em Julho de 1976 –, e nos anos subsequentes, conseguiu a particularidade de unir o contexto estético da neovanguarda à vivência do momento português. E esta situação é francamente marcante e característica da produção portuguesa deste período.

Neste momento de experimentação, os suportes misturam-se e conhecem uma expressão notável ao nível da arte produzida entre nós. O filme, o vídeo ou a performance, embora em algumas situações vindos já de finais dos anos sessenta – e são incontornáveis os filmes e 'acções' organizadas por Ernesto de Sousa, em colaboração com outros artistas, como a própria Ana Hatherly, em *Encontro no Guincho* (1969), por exemplo – vão tonar-se francamente reveladores e constitutivos de um corpo artístico que se desejou manifestar, mostrar, existir com assertividade. Aliás, um importante texto de Ernesto de Sousa sobre Ana Hatherly teria o título: "Ana Hatherly e a difícil responsabilidade da desordem" (*Colóquio/Artes*, Março de 1978). Na própria exposição *Alternativa Zero: Tendências Polémicas na Arte Portuguesa Contemporânea* (Lisboa, 1977), provavelmente a mais importante exposição colectiva da década, com curadoria de Ernesto de Sousa, Ana Hatherly é uma das participantes com a instalação *Poema d'Entro*.

Contudo, interessa-nos em particular uma obra ou, melhor, um momento no percurso de Ana Hatherly. Trata-se da performance *Rotura*, que aconteceu em 1977, na Galeria Quadrum, em Lisboa, na época dirigida pela sua fundadora Dulce D'Agro, e da qual existe um filme com cerca de 6 minutos de duração, a preto e branco. Hatherly percorre a sala e, com o auxílio de um escadote e de um objecto cortante, rasga os painéis de papel dispostos no espaço, sob olhar da assistência. Nesta comunicação, detemo-nos em particular sobre este trabalho da artista.

Palavras-chave: Performance; Ana Hatherly; Arte em Portugal.

João Maia

(Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX da Universidade de Coimbra)

Contemporaneidade, Real, Hipóteses e Interseções

O desenvolvimento desta comunicação parte das novas teorias científicas do campo da física e da astrofísica que surgiram no século XX e que implicaram não só mudanças de ordem epistemológica como também alterações na percepção da natureza do real. São estabelecidas posteriormente relações com a psicologia, de diferentes escolas, com a arte e com eventos marcantes do nosso tempo, que receberam a cobertura mediática dos meios de comunicação social, para teorizar e projetar hipóteses, que intersejam as diferentes perspetivas, sobre a natureza do real, incluindo nas imagens que são passadas no espaço público e na criação artística, através dos mais recentes dispositivos tecnológicos.

Os desenvolvimentos no campo do estudo das micropartículas e da formulação do princípio antrópico deram sustentabilidade à hipótese do universo e, se quisermos, do real, tal como os percebemos, serem essencialmente construções humanas. Também a teoria das supercordas deixou em aberto a hipótese da existência de múltiplas dimensões, enroladas entre si no hiperespaço, e das quais se formam diferentes universos: o multiverso. Estas perspetivas tiveram o seu reflexo no campo das artes e da literatura, em particular. Ainda numa fase precoce destas correntes científicas e tendo por base os trabalhos de Albert Einstein e de Hermann Minkowsky, no seio do movimento modernista a obra de Fernando Pessoa trouxe-nos o chamado “Sensacionismo” e a criação de vários heterónimos associados à procura da expressão além-corpo e além-espaço. Este trabalho estava indissociado da noção de quarta dimensão e de domínio do tempo.

Noutras áreas de estudo, Paul Watzlawick e a escola de Palo Alto ao debruçarem-se sobre a desconstrução linguística colocaram em evidência a importância dos símbolos na identificação da noção do real. Estes trabalhos ao desenvolverem também, em obras como “A Realidade é Real?”, a questão da relatividade do espaço-tempo serviram de base conceptual a criações cinematográficas como a famosa trilogia norte-americana “Retorno ao Futuro” onde o *continuum* da realidade é alterado consoante a ação individual dos personagens da narrativa.

Outras escolas, na área da psicologia, desenvolveram conceitos, que embora sendo distintos em algumas noções, podem originar interseções na compreensão da construção subjetiva da realidade em cada indivíduo. Jean Piaget, pioneiro do construtivismo, colocou a ênfase na interação sujeito-objeto e na construção de quadros lógico-matemáticos, através de processos de assimilação, acomodação e equilíbrio, para a formulação das categorias intelectuais com que o indivíduo interpreta a realidade. Já os investigadores que têm vindo a atuar na linha dos trabalhos de Carl Jung realçam os fenómenos de sincronicidade como estando indissociados dos processos de individuação, tendo assim, estes, significados próprios a cada indivíduo. Também aqui o estudo da linguagem arquetípica ou da linguagem dos símbolos ganha relevância.

Mais recentemente tem entrado na discussão, nos meios científicos, as novas teorias no campo da realidade virtual e a possibilidade desta ser indistinguível do real. Mais propriamente tem gerado acesa discussão nos meios científicos o “argumento da simulação” segundo o qual a realidade, ou se quisermos o universo em que vivemos, é na verdade uma simulação virtual de um supercomputador altamente avançado tecnologicamente. Tal tipo de realidade deverá ter padrões próprios de linguagem que estão na base da sua programação e do seu funcionamento. Na representação cinematográfica, o argumento da simulação é brilhantemente transportado para o grande ecrã com a trilogia “Matrix”/“Matrix Reloaded”/“Matrix Revolution” dos irmãos Wachowski. Aqui o personagem principal da narrativa, *Neo*, encarna a figura messiânica do salvador da humanidade que procura libertar a espécie humana do sono profundo a que foi votada por um programa simulador de realidade virtual desenhado por máquinas – *a matrix*. Os humanos renegados que preparam a revolução operam a partir de um submundo despojado das construções estéticas e consumistas próprias da contemporaneidade e que caracterizam a realidade virtual em que a humanidade é subjugada ao domínio das máquinas. Para os homens e mulheres livres o

contato com a *matrix* é possível (para além da entrada na simulação) através do contato com interfaces que revelam a base programática da realidade virtual – 0s e 1s, ou seja, o código binário. O desfecho da trama acaba por revelar Neo não, essencialmente, como um predestinado mas como um homem que fez as suas escolhas de vida, entre muitas outras escolhas possíveis que iriam alterar a sua realidade e conduzi-lo a um caminho diferente daquele que, de facto, lhe permitiu evitar o extermínio da humanidade “às mãos” das máquinas.

Em particular, em termos de cobertura mediática, o filósofo marxista e crítico de cultura Slavoj Žižek, partindo de uma frase marcante na trilogia “Matrix” para intitular e depois fundamentar uma obra sua, no livro “Bem-vindo ao Deserto do Real” dá o exemplo dos atentados do 11/09 terem sido antecidos por vários filmes-catástrofe de Hollywood com cenas muito semelhantes às imagens da queda das torres gémeas, captadas televisivamente. Tal fenómeno, segundo ele, apoiando-se na psicanálise lacaniana e nas suas figuras mitológicas, deve-se à procura do “evento” na sociedade atual: uma sociedade capitalista e consumista caracterizada pela compressão do espaço-tempo própria da era digital. De facto, não deixa de ser relevante que em conteúdos produzidos em tão curto espaço de tempo, em termos de diferença temporal de uns em relação a outros, tanto as mais recentes tecnologias cinematográficas como a capacidade de cobertura mediática moderna tenham trazido até aos ecrãs e ao espetador, em particular, imagens com paralelismos evidentes. Slavoj Žižek enumera vários exemplos de obras da sétima arte onde estes paralelismos podem ser discerníveis sendo, talvez, o exemplo mais surpreendente de todos eles o filme “O Dia da Independência”, em especial aquando das cenas do ataque das forças alienígenas a locais símbolo dos Estados Unidos da América. Na realidade, os atentados de 11 de setembro de 2001 ficaram também marcados por uma série de correlações numéricas envolvendo 0s e 1s que ainda hoje captam a atenção e a curiosidade dos investigadores. Claro que uma análise a essas correlações numéricas pode evidenciar a sua natureza subjetiva mesmo que tenham sido planeadas na arquitetura dos atentados, pelos seus executores, para darem um significado esotérico aos atos.

No campo das hipóteses, a comunicação discutirá a natureza da realidade projetada, incluindo da realidade projetada pelos mais recentes dispositivos tecnológicos, nomeadamente nas suas componentes subjetivas e/ou intersubjetivas. A última instância do real é posta à prova perante as suas propriedades simbólica e linguística através de questões como: havendo uma realidade projetada, esta realidade é de natureza meramente subjetiva ou terá uma sustentação intersubjetiva? Somos criadores exclusivos do nosso mundo, e do nosso próprio universo, ou a realidade em que vivemos tem uma base programática que consubstancia “o outro” na relação que temos com ele? Existem fenómenos de interpretação mental que vão para além do indivíduo? Qual é a origem ou a natureza do real? Haverá uma meta-realidade para além da nossa realidade? Haverá diferentes bases programáticas que criam diferentes realidades (ou universos)? Qual é a diferença substancial entre criação virtual, criação humana ou criação de qualquer outra natureza, se não uma diferença assente na construção linguística? Não cairemos aqui numa dissolução do real mesmo na sua última instância?

Por fim, urge esclarecer que esta comunicação não pretenderá provar a natureza última da realidade. Esta comunicação pretenderá, sim, apresentar e colocar em discussão diferentes elementos trazidos pela contemporaneidade (nas dimensões e nas relações entre ciência, arte e tecnologia) no sentido de perceber as suas implicações, numa linha racional, para o entendimento do Real.

Palavras-chave: contemporaneidade, relatividade, (inter)subjetividade, simbologia, criação, realidade.

José Eduardo Silva

(Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade do Porto/Bolseiro pós-doc FCT - CIIE/CPUP/CEHUM)

O teatro na construção de mundos possíveis

Uma revisão da literatura torna evidente a falta de consenso em volta de uma definição conceptual precisa sobre os elementos e condições necessários para criação de uma obra de arte. Apesar disso, vários autores referem que obra de Arte se realiza no esforço de tornar visível tudo aquilo que os poderes dominantes gostariam de manter invisível ou inexistente, incluindo os aparelhos repressivos e ideológicos que configuram a sua perpetuação no poder. Podemos ler aqui, por um lado, o trabalho de conceptualização que pode acompanhar a materialização da obra de arte, por outro, o reconhecimento de uma dimensão social e política no trabalho artístico, de um compromisso com a cidadania e uma relação do processo criativo com a construção do mundo. No campo específico das artes performativas, o Teatro Comunitário (TC) - procedente do Teatro do Oprimido - designa um conjunto de dispositivos conceptuais de criação teatral, que servem de exemplo a um tipo de proposta de criação artística que intenciona a transformação de populações em situação de desempoderamento ou entropia social. Encontramos as suas raízes artísticas e ideológicas no teatro de Bertolt Brecht e operativas na pedagogia crítica de Paulo Freire. Propostas que Boal conjuga para a construção de um teatro progressivamente participativo - metáfora de uma estrutura desejada de sociedade onde todos os cidadãos sejam agentes de mudança social e política. Objectivamente, um dos passos metodológicos distintivo desta prática artística é o levantamento dos factores opressivos (gerais e específicos), através da promoção da sua expressão e discussão pelas populações em contexto colectivo. É este material que servirá de base para o trabalho de criação, o que, evidentemente é, só por si, empoderador e transformador das relações entre artistas e espectadores.

Num mundo contemporâneo cada vez mais globalizado, a ideia de Liberdade ganha contornos cada vez mais contraditórios. Em teoria, a liberdade é um direito democrático que incondicionalmente assiste a cada ser humano, mas na prática, o seu exercício está condicionado por inúmeros factores. A possibilidade de liberdade depende, evidentemente, do poder que assiste a quem pretender exercê-la e, como sabemos, o factor que actualmente é mais diferenciador da distribuição de poder na actualidade é o factor económico.

Um estudo realizado no ano 2000, pelo World Institute for Development Economics Research (WIDER - Universidade da Nações Unidas) indicava que tinham sido atingidos os níveis mais elevados de sempre de desigualdade da distribuição de riqueza. Mais recentemente a OXFAM (Oxford committee for FAMine relief) revelou que, desde então continuamos a assistir um enorme agravamento da desigualdade na distribuição de riqueza para níveis nunca vistos: dados de 2014 indicam que os 85 indivíduos mais abastados do planeta possuíam riqueza equivalente à metade mais pobre da população mundial, ou seja equivalente a 3.500.000.000 indivíduos.

O problema da necessidade de introduzir mudanças neste tipo de construção de mundo a que hoje assistimos também é adereçado por Giorgio Agamben. Para este autor é o “campo de concentração” e não a “Polis grega” o que actualmente constitui a base das sociedades modernas ocidentais e a Arte encerra a única possibilidade do devir de uma “comunidade política”, capaz da construção futura de sociedades mais criativas, autónomas e livres. Procurando contribuir para um maior conhecimento das problemáticas relativas à associação entre Arte e transformação psicossocial, pretendemos contribuir para uma análise crítica alargada sobre a especificidade do Teatro no contexto geral da Arte enquanto construtora de mundos mais plausíveis e viáveis. Preferencialmente (evocando Theodor Adorno), mundos relacionados com a felicidade genuína, por contraposição à “gratificação superficial dos sentidos” e à alienação consumista fornecida pelas indústrias culturais.

Palavras-chave: Performance studies; Psychology of Aesthetics; Community theatre.

Lara Pires

(Centro de Literaturas e Culturas Lusófonas e Europeias da Universidade de Lisboa (CLEPUL) / Gabinete de Estudos de Cultura, Artes Performativas e Audiovisuais (GECAPA))

Ações estratégicas no processo performativo: concretização e produção de sentido

Em 2008 Jacques Rancière escreve *Le spectateur émancipé*, livro no qual o espectador é descrito como co-protagonista da performance. Deste modo, performer e espectador encontram-se num mesmo plano produzindo sentido e concretizando o artefacto artístico. Colocando o foco especificamente no despertar da atividade cognitiva do espectador, que do ponto de vista da receção atua antecipando o que está por vir, a matéria da presente comunicação é a descrição da emancipação intelectual do espectador produzida a partir do processo performativo.

Promover experiências de ver e ver-se em performance com o objetivo de, ao aliar discussão teórica e produção artística, a oposição puramente teórica de sujeito/objeto poder ser ultrapassada e abrir a possibilidade de observar a interação entre corpos (performer e espectador). Deste modo o trabalho de criação e de análise pode abrir um espaço de reflexão sobre o fazer artístico. Ao destacar o conhecimento implicado no próprio fazer artístico, pretende-se um outro nível de problematização e um desdobrar argumentativo, ao invés de operar somente na concretização de resultados.

Ao longo da performance a atmosfera desenhada permite uma simultaneidade de sensações que escapam às influências habituais. O performer engendra um corpo que propõe, em relação com o espectador, corresponder algo que permita acompanhar a ação percecionada.

Na experiência (com)partilhada por corpos a análise dos fenómenos de empatia, isto é das ligações estabelecidas entre corpos, potenciam a organização de sentido. Este re-ajuste da atenção que é estabelecida num encontro, não no sentido de se invertem as atividades (performer/espectador), mas de se atender a ambas como contributos do artefato criado será o principal foco da presente comunicação. O performer age, algo é instalado e à sua volta (do fenómeno em si) a atenção não pára de circular em torno do que está acontecer. À medida que a atenção do performer e do espectador gravitam o sentido é construído e é nesse processo de construção que a coerência da proposta colocada ativamente no espaço pelo performer faz aparecer uma outra configuração do artefato criado.

O performer desperta no espectador um estado de corpo que é essencial à produção de sentido do artefato artístico. Isto porque a experiência do performer sustenta a sua presença, e esta presença torna-se ela própria condição de uma particular relação entre dois corpos – a do performer e a do espectador – que experimentam dialogar entre si. A experiência que o performer estabelece, que é aparente afeição e sempre deslocamento, corresponde a uma reflexão, uma produção e um aprofundamento do sentir-se a si mesmo. Este deslocamento permite ao performer em simultâneo ver e ver-se. O corpo comunica e é por essa razão que se defende que o resultado da ação do performer é no acontecer, porque produz uma experiência partilhada entre performer e espectador. Isto é, ao invés de se considerar que o fim da performance reside num efeito no espectador.

Esta comunicação irá analisar a previsibilidade e a flexibilidade interpretativa na partitura executada pelo performer. Partindo do envolvimento do performer na sua ação, será dada uma particular atenção às decisões que são tomadas perante o desenvolvimento de uma notação que na apresentação é constantemente re-ajustada. Com esta análise quer-se refletir sobre o desempenho do espectador quando “convidado” a pensar de acordo com a sua experiência e conhecimento sobre o que no momento da performance é experimentado. No convite estruturado, interpretado e transformado pelo performer novas configurações aparecem. Nesta re-configuração e conseqüente afetação dos elementos constituintes da performance, ainda que seja dentro de uma estrutura, o espectador age estrategicamente. Esta comunicação irá, ainda, refletir de que forma a performance pode ser considerada como que um encontro, isto é, uma partilha entre todos os intervenientes (performer e espectador) redefinindo as relações de autoria e receção. Ao estabelecer esta igualdade do ponto de vista da função interventiva no processo

performativo é aberta a possibilidade da performance se realizar de forma substancialmente diferente a cada nova apresentação.

Para a reflexão em torno da noção relacional entre os protagonistas da performance reúnem-se os seguintes autores: Rancière nos conceitos de “partage du sensible” e de “image pensive” e Didi-Huberman com a noção de “empreinte” no objeto artístico.

Palavras-chave: Performer, espectador, sentido, partilha.

Mário Montenegro

(Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra / marionet)

Transposição dramática de conceitos científicos

A evolução tecnológica espoletada pelos avanços científicos no século XX, em especial no campo da Física, tiveram reflexo na produção dramática mundial através de uma série de peças de teatro focadas na questão da ética e da responsabilidade social dos cientistas. Temos como exemplo mais conhecido a evolução do “Galileo” de Brecht através das suas três versões (última em 1953), a que se somam outros exemplos como *Uranium 235* de Ewan McColl (1952), *The Burning Glass* de Charles Morgan (1953), *Das Kalt Licht* de Carl Zuckmayer (1955) ou *The Brass Butterfly* de William Golding (1958).

A partir do final dos anos 80 daquele século a representação teatral da ciência desviou a atenção das suas consequências tecnológicas para a teoria em si.

Desde essa altura e ao longo das duas décadas seguintes assistimos a um incremento exponencial da quantidade de peças teatrais focadas em temas científicos, a ponto de se abrir um novo campo de investigação nesta ligação entre teatro e ciência e até de se aventar o teatro de tema científico (“science plays”, “théâtre des sciences”) como um novo subgénero dramático.

Os temas e conceitos científicos abordados em teatro são, após estas duas últimas décadas e meia de intensa exploração dramática do empreendimento científico, muito vastos. Tão vastos, arriscaria, como os campos científicos existentes. Os dramaturgos e criadores teatrais têm apontando tanto para episódios da história da ciência como para ideias e conceitos científicos específicos, ou ainda para o meio social da ciência não deixando de parte, em particular ao abordar avanços científicos contemporâneos, um questionamento ético face ao evidente potencial revolucionário de alguma investigação fundamental (como nas áreas da genética ou da nanotecnologia, por exemplo).

Os modos de apropriação da ciência para o palco são também diversos e ocorrem em vários domínios da criação teatral. Desde logo no formato mais tradicional, a partir de um texto dramático, onde se destaca como ferramenta mais característica o uso da metáfora na exploração de conceitos científicos. Este uso metafórico de ideias e conceitos da ciência tem sido também, em muitas instâncias, aplicado ao nível de uma dramaturgia dos espaços de apresentação e também ao nível da movimentação corporal dos intérpretes. Isto contribui para aquilo que é visto como uma das características mais marcantes de peças de tema científico: a utilização de determinados conceitos como metáforas teatrais abrangentes. As peças, no todo ou em parte, estão imbuídas dos conceitos que exploram.

A este respeito, é oportuno introduzir aqui o seguinte comentário de Manuel Portela a propósito do trabalho da marionet: “(...) não se trata de tematizar verbalmente a ciência no teatro, isto é, de fazer com que as personagens falem de ideias e conceitos científicos, mas de fazer com que as próprias ideias e conceitos se materializem na forma do espetáculo – na espacialização da cena, nos movimentos dos atores, nos usos da luz e do som, nos papéis relativos de espetadores e elementos da cena.”

Vários investigadores têm, em anos recentes, e no contexto de um novo subgénero dramático, apontado possíveis taxonomias para as peças que abordam temas e conceitos científicos. Uma das propostas mais estruturadas para essa chega-nos de Eva-Sabine Zehelein, que elenca, a partir da análise um conjunto alargado de textos dramáticos, uma categorização possível de acordo com o modo de presença da ciência nas peças. Essa divisão, naturalmente muito difícil pela diversidade de *taxa*, apoia-se na determinação de qual o elemento científico dominante na peça de entre três considerados fundamentais e diferenciadores: a exploração de um conceito, a representação da “tribo” científica, uma visão histórica. Chegou, deste modo, às seguintes categorias de “science plays”:

1. “Science-in-theater” (nomeada a partir de uma definição avançada pelo químico e escritor Carl Djerassi), dividida em duas subcategorias:

- *Docere et Deletare*

- The Tribal Culture of the Scientists, Then and Now

2. “History of Science in Theater”

3. “Borderlines”

Sem mergulhar mais, de momento, na caracterização desta proposta de taxonomia, e apresentado este contexto para o teatro que aborda temas científicos, o que se propõe nesta comunicação é uma análise de métodos de transposição de conceitos científicos para o palco, dando exemplos de peças internacionalmente conhecidas para depois nos concentrarmos em três peças criadas pela marionet, apontando os temas científicos que estiveram na sua origem, discutindo os processos de abordagem a esses temas e da sua transposição teatral, e tentando localizar a prática artística nesses trabalhos na chave taxonómica atrás indicada.

As peças da marionet sobre as quais esta reflexão incidirá são *MIM - My Inner Mind* (2012), *A Expressão das Emoções* (2014) e *LUZ* (2015).

Miguel-Pedro Quadrio

(Faculdade de Ciências Humanas / Universidade Católica Portuguesa)

In or out: a crítica de artes performativas na era dos dispositivos criativos

Uma cartografia das artes performativas contemporâneas que ambicionasse o rigor surpreenderia, muito provavelmente, uma relevante mutação sistémica na reflexividade que nelas e a partir delas se desenvolve. A progressiva importância que, desde a afirmação da(s) modernidade(s), a espetacularização da teoria assumiu na arte impulsionou – num processo também gradual, mas de relevância inversa – a desterritorialização da crítica, aparentemente tornada em saber da própria performance.

Com a comunicação «In or out: a crítica de artes performativas na era dos dispositivos criativos» pretende-se, assim, não reinstaurar a dúvida acerca da existência da crítica, mas discutir-se se, sob a movência deceptiva conceito, não se poderá descortinar as incandescências de um verdadeiro dispositivo, cujas diferentes estratégias (se) alimentam afinal (d)o polissistema das artes performativas.

Partindo-se das questões levantadas por Manuel Gusmão nos seus ensaios «Da teoria como resistência da literatura» (2000) e «Notícias da crítica» (2007), procurar-se-á densificar «condições de possibilidade» da crítica, para nelas sublinhar uma pulverização de enunciações que, longe de prenunciar o seu fim, lhe revelam não só uma produtiva disseminação institucional (nos media, na universidade e no próprio gesto artístico), como um poliédrico refinamento dos seus modos de (des)ofuscar o acto performativo.

A teorização destas ‘parecenças de família’ pretende, por um lado, libertar a crítica de inquirições ontológicas inúteis, porque irrespondíveis – abismo para o qual Ludwig Wittgenstein já alertara –, e, por outro lado, assinalar que a retardada afirmação do dispositivo crítico deriva, tão-somente, de ainda não o termos percorrido devidamente.

Raquel Oliveira

(Universidade de Lisboa, Faculdade de Motricidade Humana, INET-MD)

Processo coreográfico e performativo do coreógrafo/bailarino solista. Dinâmicas de criação de um estudo prático (RECITAL-CONFERÊNCIA DE DANÇA no âmbito do tópico “Dinâmicas de criação practice-led research e research-led practice”)

Como se constitui o processo de criação de uma obra coreográfica solista concebida e interpretada pelo próprio bailarino? Neste recital-conferência pretende-se apresentar o processo coreográfico, e o produto (em processo), resultantes da pesquisa prática levada a cabo pela autora no seu doutoramento em Dança – FMH|UL –, cujos objetivos se centram no processo de criação e de interpretação, na reflexão sobre o processo criativo, e sobre a influência que a prática do Yoga da intérprete/investigadora tem nos 3 processos: criativo, performativo e de comunicação com o público.

A metodologia e a prática de investigação artística, utilizando novas tecnologias, serão apresentadas através da definição da dinâmica de construção coreográfica e da procura de uma linguagem despojada e significativa, inerente à vivência de posturas e narrativas a partir do Yoga. A autora desenvolveu um método de pesquisa coreográfica centrado na utilização de diversos instrumentos tecnológicos, para além do corpo, que lhe permitem trabalhar sozinha e alternar facilmente entre a sua função de bailarina e a função de coreógrafa, tendo a possibilidade de centrar as duas num só indivíduo e manter a sua autonomia. A pesquisa coreográfica utiliza um dispositivo que permite à autora a tomada de decisões coreográficas através do visionamento de excertos de imagens videográficas, de áudio e de imagens fotográficas, captados no momento da criação. Como suporte físico principal recorre a distintos aparelhos e *softwares*, nomeadamente: a câmara de vídeo para o registo videográfico e fotográfico, e o computador e seus componentes como o Windows Media Player para reprodução de som, a câmara de vídeo do computador para registo videográfico e visualização imediata, o Microsoft Word para o registo dos processos (Diário do Processo Coreográfico), o Windows Movie Maker para edição de imagem, o Adobe CS4 para edição de imagem e de som, e o Explorador de Ficheiros para consulta do Arquivo Videográfico e do Arquivo Fotográfico.

Pretende-se dar a conhecer a dinâmica da prática artística utilizada, recorrendo a um vídeo que documenta a fase de ensaios de criação coreográfica e que mostra de forma resumida o método de trabalho da investigadora. Numa segunda parte pretende-se apresentar um momento performativo do produto em progresso, com excertos da obra coreográfica “Inspiração”, criada no âmbito do doutoramento em Dança e que simboliza o encontro da investigadora com o Yoga e com a Dança.

Palavras-chave: Practice-led research, pesquisa prática, processo coreográfico, processo performativo.

Regilene Sarzi-Ribeiro

(Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista – Júlio de Mesquita Filho, Bauru, São Paulo, Brasil)

O meu corpo no corpo do outro: arte performativa e vídeo, dispositivos híbridos

Trata-se de uma análise estética do vídeo *Entre* de Nina Galanternick, a partir da premissa de que o corpo performático atua como um operador de sentido do dispositivo audiovisual e que o sincretismo corpo-máquina age como protagonista da construção de identidade dos sujeitos, performer e espectador. Conhecer as relações entre visibilidade e interação, corpo e vídeo, arte performática e linguagem videográfica permitiu compreender como se constroem o sentido das coisas do mundo e da vida, da cultura e dos corpos.

Palavras-chave: corpo, videoperformance, dispositivo audiovisual, *Entre*.

Ricardo Seiza Salgado

(CRIA - Centro em Rede de Investigação em Antropologia e baldio | estudos de performance)

O temperamento do jogo dramático e a profanação dos dispositivos disciplinadores do senso comum

O nonsense, o sem sentido, o jocoso, caracteriza o temperamento do jogo dramático. Em condições de experimentação artística ele activa a possibilidade de desvinculação dos dispositivos tradicionais do processo teatral que governam a criatividade, participando na reinvenção das vanguardas por via do procedimento. No momento em que o jogo se dramatiza, vai devolver ao comum a liberdade pelas práticas de criação, interferindo potencialmente (e seguindo Agamben) na profanação dos corpos dóceis das sociedades disciplinadoras. O jogo dramático, enquanto mínimo denominador comum da possibilidade de teatro, em certas condições de experimentação, torna-se um contra-dispositivo.

Palavras-Chave: jogo dramático, contra-dispositivo, resistência, experimentação, teatro.

Sara Jobard

(Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra / Centro de Estudos do Século XX Universidade de Coimbra)

O real como dispositivo cênico: entre verdade e verossimilhança

O uso do real como ignição para a criação cênica é recorrente no teatro contemporâneo e aparece com diversidade relevante de nomenclaturas, tais como: teatro documentário (*Documentary Theatre*), teatro de fatos (*Theatre of Fact*), teatro de não ficção, novo teatro documentário (*New Documentary Theatre*), teatro de reportagem, teatro de jornalismo, teatro documental, peça documental (*Documentary Play*), docudrama, documento cênico, teatro de depoimento (*Theatre of Testimony*), teatro testimonial (*Théâtre Testimonial*), teatro da vida, teatro da experiência, teatro vivencial, teatro jornal, teatro *verbatim*, etc. Diante dessa multiplicidade de nomes e formas, é essencial discutir e esclarecer esse dispositivo de criação na contemporaneidade.

Os primeiros sinais de utilização do real como dispositivo cênico foram os espetáculos dirigidos por Erwin Piscator, nas décadas de 1920 e 1930, quando este propôs uma dramaturgia documental ao utilizar como recurso fontes e

documentos históricos, como um modo de conscientização e mobilização social. Para colocar a não-ficção em cena era necessário inventar novos modelos de encenação e interpretação. O primeiro passo foi quebrar a “quarta parede”, um elemento cênico que, para este encenador, impedia a reflexão crítica do público. Já era possível observar, nessa proposta, uma ruptura no modelo convencional aristotélico de representação. Há, neste caso, uma quebra no modelo triangular drama-ação-imitação, o que vai configurar a característica principal do modelo de teatro pós-dramático sugerido posteriormente por Lehmann. Nessa perspectiva, o real foi colocado em cena, a seguir, nas décadas de 1930 e 1940, com os espetáculos *Agit-Prop*, da União Soviética, e o *Living Newspaper*, dos Estados Unidos da América. Em 1950-60, surgiu o teatro documentário de Peter Weiss e o de Peter Brook. Nas décadas seguintes, destacamos Boal e o Teatro de Arena, que contam Zumbi e Tiradentes. E, a partir da década de 1990, os espetáculos e grupos que passaram a utilizar o conceito de teatro documentário e/ou similares são incontáveis.

O teatro atualmente considerado documentário ou documental precisa ter acesso a fontes primárias que possam sustentar a veracidade dos seus relatos e persuadir os espectadores de que expõe fatos históricos e não um drama ficcional. Um acordo de confiança entre atores e espectadores deve ser estabelecido. É importante salientar, porém, que qualquer representação teatral, seja ela baseada ou não no real, apresenta uma história a partir de determinada perspectiva, composta no processo de criação, geralmente pelo encenador. No caso do teatro documental, há escolhas a serem consideradas na transição do documento para a performance. O documento só é transformado em performance a partir da criação artística de alguém. O encenador define seu ponto de vista e recorte no momento de seleção, edição e organização do material coletado. Desse modo, as distorções são inevitáveis e é impossível recuperar uma experiência completamente. Tal fato, inescapável na criação cênica, coloca em questão a legitimidade do teatro documentário, pois a representação e a realidade se confundem. Não é possível afirmar que a realidade está exposta no palco, pois se há seleção de informação e repetição das ações, é inegavelmente uma representação. Tampouco podemos dizer que a obra é ficção, visto que sua construção está baseada em fontes primárias de fatos reais. Tal dualidade coloca o teatro documentário em posição peculiar, tanto no ponto de vista da encenação, quanto da interpretação e recepção.

Para interpretar o real, os atores não precisam priorizar a composição de personagens ao modo stanislavskiano, mas a representação da verdade. Mas, até que ponto o que se vê no palco é verdade ou verossimilhança (Aristóteles)? Real ou simulacro? Se o ator entra em cena como um contador da história e relata o que coletou, sem pretender representar o outro, interpretado como verdade. Entretanto, se o ator está em cena como se fosse a pessoa real, representando seu discurso, é preciso haver verossimilhança para criar empatia. Há uma diferença significativa entre colocar atores para representar pessoas reais ou trazer à cena os próprios agentes históricos (como no espetáculo *Rwanda 94*, por exemplo). Os atores são intermediários da informação, isto é, já não podem ser considerados fonte primária. Os agentes não atores, também chamados de corpos evidência (Martin, 2010), fazem seu depoimento diretamente ao público. Há, portanto, uma diferença empática na recepção do conteúdo, porque a identificação que o público tem com um ator representando não pode ser comparada à empatia de ouvir um sobrevivente contar sua própria história. Ainda assim, podemos questionar a verdade desse relato, pois se trata de um duplo de rememoração e criação, resultado de uma série de interpretações e transformações. É impossível resgatar o evento original de forma pura.

A reprodução de informação e a criação artística são influenciadas pela formação do sujeito, pelo registro inconsciente das experiências vividas. Os mais recentes estudos cognitivos provam que o ser humano é refém da sua subjetividade. Documentar ou testemunhar é construir um determinado ponto de vista a respeito de uma realidade. Na encenação, trata-se de uma seleção de um fragmento do acontecimento. O teatro documentário é, portanto, um meio de trocas sociopolíticas e uma vasta área de experimentação e exploração do teatro contemporâneo. Discutir formas de performar o real e suas conseqüências sobre os conceitos de verdade e verossimilhança é fundamental para a investigação artística contemporânea.

Palavras-chave: real, teatro documentário, verdade, teatro contemporâneo.

Simone Mina

(Universidade Presbiteriana Mackenzie, Brasil)

Conversações provisórias entre roupa, corpo e performance

O presente trabalho discute através da experiência da autora com instalações performativas a presença de uma escrita silenciosa nos processos de elaboração da moda antes de sua inscrição na escala de reprodutibilidade industrial.

Palavras-chave: roupa, performance, ateliê, instalação.

Susana Mendes Silva

(Departamento de Paisagem, Ambiente e Ordenamento, Universidade de Évora)

Presença e espaço: quão próximos podemos estar na performance?

Uma situação íntima requer uma presença. Alguém está ali para outro: eles estão juntos. Uma situação íntima também requer um espaço. Mas precisa este de ser um espaço específico? A performance como encontro íntimo deriva fundamentalmente da vontade dos artistas criarem situações onde corpos e mentes se encontram num espaço determinado. Esse espaço pode ser de intimidade mas é também de risco, limite, constrangimento, afecto, sentimento, energia humana, erotismo. E existe o desejo de convocar o autêntico e o real, ou antes, *a vida* para esse momento. Este encontro autêntico trouxe para a arte uma fissura na habitual e fetichizada contemplação passiva.

O que estas práticas trazem para o âmbito da arte é um encontro real, uma *interacção autêntica* que implica uma proximidade que tende a anular a figura do observador ou espectador. Neste caso, o artista está com alguém que tornou-se num outro participante. Aquela pessoa está a fazer algo com o artista e é parte do trabalho, ou ainda mais radicalmente, a obra nem sequer existe sem ela. As acções propostas por estes artistas deslocam a obra de arte da posição de algo que é produzido para ser apenas contemplado: nestes casos o público é convidado a estar dentro da obra ou mesmo a ser parte intrínseca da mesma. Por exemplo, os artistas Vito Acconci ou Lygia Clark criaram performances onde não estão a *encenar* ou a *actuar* uma performance da intimidade: eles estão a criar intimidade, a ser eles mesmos e a questionar a própria prática artística. Estas performances não permitem separação ou distância: para compreender e conhecer a obra não basta vê-la, é necessário experimentá-la. Tem de se estar dentro dela.

Outra questão prende-se com o tipo de espaço no qual o encontro decorre. Pode ser um espaço físico onde as duas pessoas se encontram face a face; pode ser um espaço físico com algum dispositivo que separe fisicamente as pessoas; pode também ser um espaço mediado tecnologicamente, ou seja, onde as pessoas se encontram mas estão em locais geográficos diferentes – como no caso da utilização de dispositivos de telecomunicação analógicos ou digitais. Podem ainda ser utilizadas outras plataformas ou dispositivos mas o importante é a simultaneidade dos seres no seu tempo de encontro, seja qual for o espaço escolhido. *Em Vou a tua casa*, de Rogério Nuno Costa, o encontro decorre num espaço doméstico onde as pessoas estão face a face. Que outros espaços podem receber uma performance enquanto encontro íntimo?

As performances podem acontecer num espaço físico onde existe um dispositivo a separá-las. Podemos pensar num dispositivo semelhante a um confessionário católico. Ou como em *Five Day Locker Piece* de Chris Burden e *Seedbed* de Vito Acconci. Nestes espaços mediados podemos ter uma presença que se revela pela voz ou outros sinais humanos. Pode ainda acontecer estar num espaço sem qualquer separação física, mas utilizarem-se dispositivos que nos alteram a percepção ou os sentidos, como no caso do uso de algum objecto protésico ou, por exemplo, de uma venda sobre os olhos, como é o caso em *A True Story About Two People* de Julie Tolentino, que foi apresentada pela primeira vez na *Performa'05*. Nesta performance, Julie dança com uma pessoa do público de cada vez e, nos momentos em que não há ninguém, dança sozinha. A artista está vendada e descalça, dentro de uma cabine espelhada com um chão de relva.

A não visibilidade do(a) outro(a) anula qualquer tipo de julgamento baseado no que vemos, mas exalta os outros sentidos: a voz, o toque, o cheiro. No entanto, quem dança com a artista recebe, através dos espelhos, uma multiplicação do par e do próprio espaço onde se encontram. A performance pode ser observada de fora e são visíveis as reacções dos participantes, embora não seja perceptível o que dizem.

O espaço utilizado pode também ser um outro tipo de lugar mediado, um espaço onde as pessoas se encontram estando em locais geográficos diferentes – como no caso da utilização de dispositivos de telecomunicação analógicos ou digitais, como o telefone, telemóvel, as plataformas *online* de comunicação como o *Skype* (ou outros softwares que utilizam o *VoIP*), ou mesmo as salas de chat e outras redes sociais como o *Second Life* ou *Facebook*. Podem ainda ser utilizadas outras plataformas ou dispositivos: o importante é a simultaneidade dos seres no seu tempo de encontro, seja qual for o espaço escolhido.

Estar junto de alguém pode não significar proximidade física mas teleproximidade. Podemos estar próximos, por exemplo, através da nossa voz. Estou a pensar na peça de teatro *A voz humana* (*La voix humaine*, 1932) de Jean Cocteau. No palco, sozinha, a actriz fala ao telefone, em estado de desespero, com o seu ex-amante. O outro personagem, o homem amado, é invisível e inaudível durante toda a peça. No entanto, não estamos perante um monólogo, pois inferimos que o homem está do outro lado da ligação telefónica. Hoje em dia, havendo uma proliferação de instrumentos e plataformas disponíveis para comunicar reciprocamente com os outros, estes diversos espaços para a intimidade ligam-nos às pessoas que conhecemos, mas permitem-nos também comunicar com estranhos. Neste sentido expandimos, como nunca antes, o âmbito das pessoas a quem conseguimos chegar. Com o surgimento da Internet e, mais tarde, da *World Wide Web*, esse processo é ampliado, diria até "explodido". É interessante reflectir sobre a resistência de conceber a presença através das tecnologias de comunicação. Como no caso de Peggy Phelan que, na entrevista dada a Marquard Smith, revela que estas experiências não nos dão a experiência do ao vivo. É certo que tornou-se mais fácil gravar e fazer circular gravações de performances, mas parece que Phelan não considera as potencialidades ao vivo, através dos novos media, que expandem a possibilidade da presença humana e que permitem que a performance mantenha a sua *liveness*, bem como a possibilidade de transformação mútua que a autora considera importante.

No entanto, essa possibilidade não é completamente nova, uma vez que é iniciada com a comunicação à distância, especialmente quando os símbolos começaram a viajar mais rápido que o seu transporte, como no caso do telégrafo óptico, do telégrafo eléctrico e, mais tarde, do telefone. A noção de espaço e de presença é alterada. Steve Dixon menciona os casos relatados por Tom Standage como o exemplo das esposas que, preocupadas com os maridos adoentados, deitavam sopa quente no bocal do telefone. Ou o caso de uma invenção muito interessante chamada *télégraphe intime*. O seu inventor foi Jean Alexandre, que escondeu o seu modo de funcionamento alegando que só o revelaria a Bonaparte. Mas este delegou o assunto para o astrónomo Delambre que fez um relatório sobre o aparelho, no qual referia que o *télégraphe intime* consistia em duas caixas que, quando colocadas em dois apartamentos separados, permitiam a duas pessoas escrever e responder entre si sem serem vistas ou ouvidas, e sem que ninguém suspeitasse de nada. Foram feitas algumas experiências, no entanto Bonaparte nunca se interessou e o aparelho nunca foi comercializado. De facto, o que parece ter mudado é a escala, hoje global, e a

possibilidade de transmitir e receber simultaneamente imagem, voz, texto, documentos, e a rapidez dessas mesmas comunicações. O que é mediado pode também ser em tempo real e em presença, como afirma Nick Couldry que propõe novos tipos de “ao vivo” (*liveness*) que derivam das novas tecnologias – o primeiro é o que ele designa por *online liveness*, e o segundo por *group liveness*. O primeiro tipo tem que ver com co-presença social nas redes de comunicação, desde pequenos grupos até um público internacional. O segundo tipo, *group liveness*, está relacionado com a constituição de grupos mais ou menos informais e pela disponibilidade quase permanente dos seus membros para se manterem comunicáveis.

São estes tipos de presenças ao vivo que são exploradas pela performance que utiliza novos *media*. Aliás, em 2004 surgiu um interessante *blog* denominado *Networked_Performance*, fundado por Jo-Anne Green e Helen Thorington da Turbulence.org, e Michelle Riel, Professora de *New Media* na California State University Monterey Bay, e cujo objectivo era, e é, divulgar e criar textos críticos sobre performances que utilizam e/ou vivem através de redes de telecomunicações. Estes textos eram escritos não só pelo grupo fundador, mas por um grupo de *bloggers* convidados, do qual fazia parte um autor português: Luís Silva, Régine Debatty, Michelle Kasprzak, e Nathaniel Stern.

Desde 2004 até hoje houve uma expansão das tecnologias que os artistas usaram ou apropriaram. Para além da visibilidade oferecida a uma série de práticas que habitualmente não têm lugar nas revistas de arte, o *blog* constituiu-se também como um repositório e arquivo do que tem vindo a acontecer na área de performance em/na rede. Por outro lado o *Networked_Performance* permitiu entender e agrupar práticas performativas que pareciam não “caber” em lado nenhum. Ainda que alguns artistas utilizem a tecnologia de forma bastante sofisticada, alguns tendo mesmo formação em engenharia, outros apropriam-se da tecnologia sem a alterarem, tornando-a numa plataforma de encontro. Algo simples, muitas vezes poético.

Palavras-chave: Performance, Um-para-um, Presença, Espaços para a performance, Encontro íntimo, Novos média.

Telma Santos

(Departamento de Matemática / Departamento de Artes Cénicas Universidade de Évora)

Mathematics and Movement Improvisation in Performance Art through multimedia: a case study

“A matemática, é preciso dizê-lo, é muito bonita. Tem afinidades com a estética, com o corpo, com tudo.” (José Gil)

“I have photographed many people: artists, writers, and scientists, among others. In speaking about their work, mathematicians use the words 'elegance', 'truth', and 'beauty' more than everyone else combined.” Mariana Cook

Concepts as set, sequence, function, continuity, limit, convergence, as well as turbulence, are just some examples of mathematical notions that are also part of the vocabulary used in artistic production. These notions are not yet settled formally in performance studies in general, since it is still an open road to be travelled. I propose here to use some of these concepts in several layers within a case study, discussing their generality, their contextualization regarding different fields of study, as well as their use as tools within artistic creation, through multimedia.

I propose an individual model for artistic processes' understanding, where some of these mathematical concepts are presented as a theoretical basis. In this model, concepts from digital media studies, as *remediation*, *immediacy* and *hypermediacy* are presented to convey an interdisciplinarity between mathematics and performance, in the sense that the use of mathematics helps mapping artistic creation. Some new concepts are also proposed as a new possible way of looking at a performance, where we abandon the idea of a vertical deduction system of understanding the several phases belonging to an artistic creation process, to pursue a horizontal way, where

several steps are presented, but they don't actually have to have a chronological existence or have to depend on each others. In fact, they connect on a horizontal mode. Also, a transdisciplinary way of constructing thought is presented through the way several concepts from several fields can be used to generate new materials and new environments.

I also present a case study: *In Between Selves*. This project, which covers a performance, some academic papers, and an experimental documentary, started with some video recordings of improvised movement, as well as some improvised speech moments around movement and questions associated to the construction of the performance. At the same time, I dedicated myself to several attempts to prove the validity of the Harnack Inequality in the context of my research in mathematics. Harnack Inequality is a qualitative property of partial differential equations, which gives us an estimate around the variation of any solution inside the domain. This property was proved for some classic equations, and also proved for more general equations, and I wanted to prove its validity in variational context, where, instead of solutions to partial differential equations, we are dealing with minimization problems in more general sets and spaces of functions. The motivation to construct this project aroused on an axiomatic will to share an autoethnographic research, creating an environment from which I could generate new places from improvisation, composition and perception techniques, edited and in real time. The papers and the experimental documentary came later, when I tried to understand the whole process of connecting research, practice, multimedia and movement improvisation.

So, *In Between Selves* is presented here as a project where several directions are considered:

- (a) As an example of the proposed model;
- (b) As an example where, not only the interdisciplinarity between mathematics and performance is present within the model, but also the transdisciplinarity between mathematics, movement improvisation, performance and multimedia, since I do not only use these tools to convey each others, but also as tools to generate new environments and new ways of doing, through their intersubjectivities;
- (c) As an example of what I call an "actual body", where new technologies are used as self (re)presentations in everyday life, as well as tools within artistic creation;
- (d) As an example of an autoethnographic performance, where a body of work, made of academic papers, an experimental documentary and a performance, is constructed.

Keywords: Mathematics, Performance art, Convergence, Media Studies, Movement Improvisation.

Ulf Otto

(Universität Hildesheim)

On the energies of spectacle and the technologies of their control

(Resumo em breve)

Vítor Joaquim

(Escola das Artes / UCP Porto)

A Questão do Olhar (e do Ouvir)

Em 1958, altura em que a música concreta, electroacústica e acusmática ganham grande projecção em França, Milton Babbitt escreve *Who Cares if You Listen?*, um artigo que equaciona a posição e relacionamento do compositor com a sua obra, as audiências, e a sociedade em geral. Nesse equacionar, Babbitt observa uma espécie de condição de isolamento em que o compositor (seu) contemporâneo se vê envolto, e para a qual se procuram muitas das vezes encontrar as mais diversas justificações.

Para Babbitt, embora as razões se possam rodear de uma grande complexidade, não é possível esquecer que a música é uma área de expressão em constante evolução e revolução, pelo que, esse mal-estar que possa advir de uma procura de “culpa” na realidade não é mais do que uma consequência natural das condições de constante mutação: “*it is a result of a half-century of revolution in musical thought*” (Babbitt, 1958).

Esta reflexão de Babbitt, embora muito extemporânea em relação ao aparecimento da problemática suscitada pela *performance* de laptop, acaba ao mesmo tempo por ser-lhe muito próxima e familiar. E é próxima e familiar, porque coloca a tónica da discussão no plano do relacionamento entre quem faz (o criador) e quem frui a criação (a audiência). Desta forma, Babbitt traz para o centro das atenções, a tomada de posição individual e a afirmação de si próprio face a si próprio, e face ao outro num acto de consciência profunda, perspectivado por António Damásio com ‘*o sentimento de si*’ (2000), e que tem paralelo nas preocupações de produção artística manifestadas por Walter Benjamin em *O Autor Enquanto Produtor* (1992) relativamente à forma como o criador se deve posicionar perante uma sociedade cada vez mais complexa e exigente. Esta preocupação colhe também bastante atenção pela parte de Simon Shepherd (2006), ao equacionar a presença física do corpo em palco como um acto de negociação entre quem observa e ouve, e quem é observado e escutado.

Caleb Stuart sublinha que a problemática vivida e sentida pelo *laptop*, não pode ser encarada como uma circunstância de polaridades, ou um processo de procura de lógicas absolutas. É preciso encarar a *performance* (de laptop, ou qualquer outra) como uma actividade dinâmica que acompanha o fluir dos tempos, e em que, a cada nova descoberta ou avanço tecnológico, surgem novas formas de se repensar a criação e a forma de a exercitar perante um público.

Porque se encontra imerso numa circunstância de inevitável negociação com o público, o criador deve estar consciente da sua singularidade e da posição que ocupa na sociedade, e, em consonância com essa percepção, deve actuar numa dimensão de absoluta consciência face às adversidades - identificada por Jean Paul Sartre como existencialista (Sartre, 1946) ao considerar que cada homem tem nas suas mãos a responsabilidade de ter de ser ele, e só poder ser ele, o único responsável pelas suas próprias opções na afirmação da sua própria individualidade e na transformação da sociedade. Neste processo, em função de quem é, de quem enfrenta e das circunstâncias em que enfrenta, o criador deverá ter sempre em conta que ao pisar um palco e *penetrar na zona de luz*, ele é um corpo que comunica, e como tal, é investido de um valor e de uma energia que terá sempre que negociar com o seu público (Shepherd, 2006). E, nesse espaço que ocupa voluntariamente, por mais activo ou *motionless* (Cascone, 2002; Stuart, 2003) que se possa apresentar, será sempre portador de uma energia comunicante que deverá conhecer e dominar (Brook, 1993, 2008).

Assim, ao reavaliarmos o ponto de vista de Pitágoras ao propor aos seus alunos que deixem de o observar visualmente, e o escutem como forma de ampliar a concentração nas ideias, reconsideramos a validade dos pontos de vista dos criadores que, independentemente das suas orientações estéticas e divergências processuais, a partir dos anos 50 procuraram devolver ao processo de escuta um papel de relevância suprema no contexto performativo.

Esta problemática, que factualmente parece ser uma longa *luta* pela prevalência de formas de comunicar é um conflito profundamente enraizado na matriz cultural ocidental (sê-lo-á também noutros modelos culturais?) e manifesta-se habitualmente em duas grandes ramificações de pensamento que por sua vez tendem a ganhar novas ramificações, com uma incontável gradação de matizes. Estas duas grandes ramificações, encontram-se associadas

por um lado à corrente de pensamento que valoriza as condições acústicas propostas por Pitágoras, Francisco López e Kim Cascone, de entre outros, isto é, cancelar a o estímulo visual tanto quanto possível como forma de ampliar a concentração no processo de escuta. E, por outro lado, correspondente à segunda ramificação, há uma corrente que tende a valorizar a performance musical como uma circunstância iminente física em que a expressão e o envolvimento corporal do músico são fundamentais na apreciação do programa musical que se ouve.

Assim, no âmbito da música electrónica que nos interessa averiguar, emergindo desta última ramificação, a que valoriza o "*gestural theater*" referenciado por Cascone, identificam-se os casos de criadores e investigadores (Wanderley, Jordà) que estando mais próximos da academia, procuram contribuir com novas formas de *restituir* ao *performer* musical que usa a electrónica, a possibilidade de se expressar gestual e fisicamente, dando-lhe assim a possibilidade de fornecer estímulo visual e gestual às audiências, tomando como grande referência a vasta coleção de gestos e movimentações associadas ao uso dos instrumentos tradicionais.

Quanto à primeira ramificação, a que tenta recuperar os valores performativos da acústica e que valoriza a exponenciação da concentração na auralidade, o material de reflexão resultante da academia é muito mais escasso e habitualmente faz-se fora da zona de interesses da performance electrónica, sendo, curiosamente a parte mais significativa dessa produção, oriunda de pensadores que são bastante activos profissionalmente no mundo da performance musical. São disso exemplo, os casos de Kim Cascone e de Francisco López.

Curiosamente, o desequilíbrio que se sente em relação à produção de literatura científica de um lado relativamente ao outro, não se sente na mesma medida e proporção quando pensamos no actual estado da arte e nas múltiplas formas de criar e de se produzir concertos. Parece de facto haver uma outra realidade que tem sido notada e sublinhada por diversos autores (Cascone, 2000, 2002, 2003a, 2003b; Edmonds et al., 2005).

Mark Fell, sublinha num texto publicado na rubrica *Essays* da revista *The Wire*, que, embora a tecnologia esteja neste momento completamente integrada e assimilada nos processos criativos, não há qualquer razão para lhe atribuir outro valor ou qualidade que não a que ela própria encerra dentro de si: a qualidade de potenciar a criatividade humana, nos mais variados enquadramentos. Mas não mais do que isso. Pelo que será conveniente observar essa prática muito de próximo e lembrar que é o individuo, criador, aquele que em primeira e última análise define os termos em que se pode dar uso a qualquer ferramenta. Esta ideia de Fell, parece estabelecer um paralelismo claro com a ideia da negociação referida por Shepherd, a propósito das relações entre público e *performer*.

We can redefine technology, not as a tool subservient to creativity or an obstacle to it, but as part of a wider context within which creative activity happens (Fell, 2013).

Observando o contexto de produção e criação musical com laptop, verificamos que a diversidade estética surge como um factor transversal ao *laptop*, e que as grandes opções de fundo que se colocam, se fazem ao nível do tipo de negociação (Shepherd) que cada criador quer operar, conforme esteja numa zona ou noutra do espectro musical.

O laptop encontra-se disseminado por todos os géneros musicais, desde a música contemporânea, até ao jazz, passando pelas múltiplas variedades de pop, rock ou qualquer um dos imensos territórios da electrónica actual (*e.g. "electronica", "electronic", "glitch", "drone", "ambient", "avantgarde"*).

Embora seja entendido como um instrumento, o laptop, é ao mesmo tempo uma entidade da qual se ausentam grande parte das características que habitualmente se atribuem a um instrumento musical (Cascone, Stuart, Emmerson). A esse propósito, Joel Chadabe, fundador e presidente da Electronic Music Foundation, sobre o que entende ser o seu instrumento, refere:

“The musical ‘instrument’ I use is defined by the software I design. It is the software that articulates the interface between instrument and performer, determines how the instrument will react to a performer’s actions, and generates the sounds.” (Chadabe, 2001).

Embora Chadabe, não se refira concretamente ao laptop, este é, como temos observado, tendencialmente personalizado, porque ajustado às necessidades de cada operador. Nesse processo de adaptação, parece ser influenciado por 2 grandes vectores, diametralmente opostos: o vector tecnológico e o vector estético; sendo cada um destes factores regido por aspectos de produção estritamente dependentes de critérios pessoais e artísticos. Peter Worth, em *Technology and Ontology in Electronic music: Mego 1994-present*, aponta com bastante pertinência para o papel da tecnologia enquanto factor vital e determinante do processo criativo que conduz à produção de música electrónica editada pela Mego, corrente identificada por Cascone em 2000 como *post-digital* (Cascone, 2000, 2002; Centola, 2008; Emmerson, 2007; Irving, 2006; Rodgers, 2004; Thomson, 2005; Turner, 2003; Zadel, 2006)

Muito mais do que uma questão de desenvolvimento tecnológico ou de modos de interacção com controladores, a questão essencial e diferenciadora da performance electrónica através laptop, parece residir em torno da problemática das modalidades (Wanderley, Jordà). Bert Bongers (1999) assinala em *Exploring Novel ways of interaction in musical performance*, algumas variações de modalidade possíveis de encontrar em espectáculos:

The level of multimodality (or amount of senses of the audience addressed) generally depends on the kind of performance. Slightly simplified, we can state that the experience of performance of a Dvorak string quartet is largely by ear, and somewhat by sight. A dance performance can be equally about sight and sound. The experience at a techno club is largely by sound and visuals, but definitely involves the sense of touch where the music can be felt owing to the massive power of the PA (Public Address) systems used. The Austrian duo Granular Synthesis explores this in performances with subharmonic sounds (Bongers, 1999).

Assim colocada a questão, parece-nos bastante mais claro de se olhar para a globalidade dos casos de *performers* de laptop, e inferir que, independentemente da maior ou menor consciência negocial de cada autor (Shepherd), a profusão de actividades exercidas com laptop permite concluir que talvez valha a pena questionar e observar mais de perto uma actividade que paulatina e consistentemente tem dilatado as fronteiras da produção da criação electrónica de há vinte anos a esta parte. Atestam-no a grande quantidade de festivais que um pouco por todo o mundo dedicam especial atenção à electrónica produzida por criadores que emergiram com os seus modelos de produção deste novo formato de produzir e criar música.

A questão do olhar (e do ouvir)

Como sempre tem acontecido ao longo da histórias dos homens, a problemática do posicionamento estético e ético do olhar do artista, reflectido posteriormente na sua criação é uma questão em constante mutação e em permanente reequacionamento. Recordando as problemáticas ligadas à forma como os laptopers se posicionam ao não providenciarem pistas de entendimento que permitam ao público compreender e acompanhar a fruição obra, é fácil imaginar o suscitar de uma problemática semelhante quando Picasso apresentou pela primeira vez a público o seu quadro Guernica.

Aparentemente, qualquer pessoa sentia que podia fazer o mesmo. Não havia qualquer evidência de destreza manual, as regras da tridimensionalidade estavam completamente esquecidas, sem pontos de fuga, sem profundidade alguma e sem o menor traço de sombras ou volumetria. Era como se a imagem tivesse sido criada por uma criança

incapaz de observar as regras do universo com um olhar cirúrgico e rigoroso, incapaz de despir qualquer segredo da realidade e de encontrar nele as regras científicas que o regem e comandam.

Sentado atrás de um computador, o criador que escolheu não valorizar os princípios da causalidade no relacionamento com o seu público, tende a ser visto como um Picasso da música: um sujeito que se esconde atrás de um ecrã e que gera ações que nós não percebemos. Mais, gera ações que qualquer um pode fazer desde que o queira.

Numa cultura dominada pela disseminação de informação e pela desinformação, cabe aos criadores emergentes acautelarem a forma como produzem a sua própria obra (Benjamin, Cascone, López) e como gerem a informação que a rodeia.

A questão do olhar, já não é só uma questão do olhar do criador, começa sim, cada vez mais a ser uma questão de olhar sobre o olhar: olhar o olhar da audiência.