

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
CENTRO DE ESTUDOS GERAIS
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA ARTE

CLAUDIA LEWINSOHN

INTENSAS *CRIATURAS* EM SEUS INFINITOS DEVIRES

Niterói

2009

CLAUDIA LEWINSOHN

INTENSAS *CRIATURAS* EM SEUS INFINITOS DEVIRES

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ciência da Arte da Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ciência da Arte.

Orientador: Prof. Dr. LUCIANO VINHOSA

Niterói

2009

Ficha Catalográfica elaborada pela Biblioteca Central do Gragoatá

L672 Lewinsohn, Cláudia.
Intensas *Criaturas* em seus infinitos devires / Cláudia Lewinsohn. –
2009.
110 f. ; il.
Orientador: Luciano Vinhosa.
Dissertação (Mestrado em Ciência da Arte) – Universidade Federal
Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, 2009.
Bibliografia: f. 101-110.

1. Artes plásticas. 2. Arte contemporânea. 3. Arte e tecnologia. 4.
Interlinguagem. 5. Devir. I. Vinhosa, Luciano. II. Universidade Federal
Fluminense. Instituto de Arte e Comunicação Social. III. Título.

CDD 730.0981

CLAUDIA LEWINSOHN

INTENSAS *CRIATURAS* EM SEUS INFINITOS DEVIRES

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ciência da Arte da Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ciência da Arte.

Aprovada em setembro de 2009.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Luciano Vinhosa - Orientador
UFF

Profª Drª. Martha D'Angelo
UFF

Profª Drª. Marisa Flórido Cesar
Prefeitura da Cidade
do Rio de Janeiro

A Walder, meu marido;
pelo apoio, por sua infinita sabedoria, pela paciência
e pela presença constantes,
a quem devo todas as *Criaturas*...

A Yeda, minha mãe,
pela ajuda inestimável, sempre.
E por ter “abrigado” as *Criaturas* em seu fantástico atelier.

E aos dois, pelos grandes artistas que são:
ator e diretor;
escultora e cenógrafa.

A Victor, meu pai (*in memoriam*),
por sua força na vida.

AGRADECIMENTOS

Meus sinceros agradecimentos a todos que percorreram, junto comigo, este caminho:

Ao Professor Luciano Vinhosa, pela orientação segura e competente e pelo grande estímulo na realização desta dissertação.

Às Professoras Isabela Frade, Martha D'Angelo e Marisa Flório Cesar, por suas leituras atentas e pela participação nas bancas de avaliação deste trabalho.

Aos Professores do Programa de Pós-graduação em Ciência da Arte por suas aulas estimulantes e, em especial, ao Professor Luiz Sérgio de Oliveira, pelo apoio sempre carinhoso.

A Leila B. e Dilson Miklos, pelo convite entusiasmado à publicação de um artigo sobre as *Criaturas* na revista eletrônica “Gambiarra”,

Ao meu irmão Daniel Lewinsohn, pela assessoria e por sua ajuda, sempre incondicionais.

Aos amigos Wilma Martins, Maria Albertina Portela, Françoise Boningre, Frederico Moraes e Maurício Salgueiro, pelas conversas “artísticas”, sempre esclarecedoras.

A Ney Marinho, pelo apoio à distância.

Aos meus alunos de Fotografia, pela troca constante.

A Antonio Carlos Kern, a Eduardo Katz, a João Júlio de Mello, a Carlos Rafael Moraes, a Marcos Ramos e a Leonardo Trindade do Brasil Gomes, *experts* nas novas tecnologias.

A amiga Marie Borghetti, pela acolhida calorosa, e a todos os amigos de Perpignan.

À CAPES,
pela Bolsa de estudos concedida,
essencial na elaboração dessa dissertação.

AGRADECIMENTO ESPECIAL

A Geny Talberg, por sua imensa generosidade, carinho e compreensão. E por seu amor à arte.

*A fixidez é sempre momentânea.
É um equilíbrio, ao mesmo tempo precário e perfeito, que dura o que dura um instante: basta
uma vibração de luz, a aparição de uma nuvem ou a mais ínfima oscilação da temperatura
para que o pacto de quietude se rompa e se desencadeie a série das metamorfoses.*

Octavio Paz.
O Monogramático. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1988, p. 16.

Visão do invisível é aquilo que nos aparece.

Anaxágoras, frg. 21a
In: PENEDOS, Álvaro José. *Introdução aos Pré-Socráticos*. Porto: Rés-Editora, p.122.

RESUMO

O presente estudo acompanha o processo de gestação do trabalho denominado *Criaturas*, que venho desenvolvendo enquanto artista plástica, e que, atualmente, se apresenta sob a forma de vídeos digitais. Trata-se de um trabalho que expõe a dinâmica de um *work in progress*, caracterizado por suas diferentes experimentações e pela prática constante de fazer, desfazer e refazer. Um processo inteiramente despreocupado com a realização de um produto finalizado, valorizando, ao contrário, as diversas etapas de seu percurso criativo.

Como foco teórico, o estudo analisa, por suas relações com o objeto da pesquisa, a evolução do conceito de “devir”, conforme estabelecido por Heráclito e seus comentadores de todos os tempos, dos Estóicos a Gilles Deleuze e Félix Guattari. Apresenta, também, pensamentos e reflexões de Gaston Bachelard e de Walter Benjamin em torno de outros aspectos das *Criaturas*.

A pesquisa propõe, ainda, uma espécie de cartografia de um trabalho que discute a quebra de fronteiras entre diferentes linguagens artísticas contemporâneas, ao envolver a prática visual das *Criaturas* com a prática teatral pós-dramática, centrada no exercício de um processo colaborativo e igualitário de todos os criadores de um espetáculo.

Palavras-chave: devir. *work in progress*. cena contemporânea. interlinguagens. novas tecnologias.

RÉSUMÉ

Cette étude entreprend de suivre le processus de gestation du travail intitulé *Créatures* que je développe en tant que plasticienne et qui se présente actuellement sous la forme de vidéos numériques. Il s'agit d'un travail qui révèle la dynamique d'un *work in progress* (travail en élaboration permanente) caractérisé par les différentes expérimentations proposées et par la pratique constante du faire, du défaire et du refaire. Un processus qui ne se préoccupe pas de l'achèvement de l'œuvre et qui met en valeur, au contraire, les diverses étapes de son parcours créatif.

En ce qui concerne l'aspect théorique, l'étude analyse, à cause de ses rapports avec l'objet de la recherche, l'évolution du concept de «devenir» établi par Héraclite et ses commentateurs de tous les temps, des Estoïciens jusqu'à Gilles Deleuze et Félix Guattari. Elle présente également des pensées et des réflexions de Gaston Bachelard et de Walter Benjamin autour d'autres aspects des *Créatures*.

La recherche établit, aussi, une sorte de cartographie d'un travail qui met en discussion l'érosion des frontières entre de différents langages artistiques contemporains, lorsqu'elle mélange la pratique visuelle des *Créatures* aux procédés de la création théâtrale post-dramatique qui permet la collaboration égalitaire des tous les créateurs d'un spectacle.

Mots-clés: devenir. *work in progress*. art contemporain. nouvelles technologies.

SUMÁRIO:

<u>INTRODUÇÃO</u>	p. 12
1. <u>SONHO, IDÉIA E MATÉRIA</u>	p. 20
1.1. OS ESTRANHOS INÍCIOS E O DEVIR-VÍDEO DAS <i>CRIATURAS</i>	p. 20
1.2. IMAGINAÇÃO MATERIAL E REINO IMAGINAL.....	p. 29
1.2.1. Uma aproximação possível entre as <i>Criaturas</i> e o Grupo Cobra	p. 31
2. <u>O DEVIR EM SEUS DIVERSOS SEGMENTOS</u>	p. 40
2.1. HERÁCLITO, DELEUZE E AS <i>CRIATURAS</i>	p. 40
2.2. HERÁCLITO E O ESTOICISMO	p. 51
3. <u>AS <i>CRIATURAS</i> E A QUEBRA DAS FRONTEIRAS</u>	p. 60
3.1. A INSTALAÇÃO VISUAL CÊNICA.....	p. 60
3.2. FRAGMENTO, ALEGORIA E MELANCOLIA	p. 79
3.3. CAÓTICAS <i>CRIATURAS</i>	p. 86
<u>CONCLUSÃO</u>	p. 93
<u>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</u>	p. 101
OBRAS CITADAS	p. 101
OBRAS CONSULTADAS	p. 107

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	<i>Criaturas</i> (vídeo).....	p. 27
Figura 2	<i>Criaturas</i> (vídeo).....	p. 28
Figura 3	<i>Criaturas</i> (vídeo).....	p. 50
Figura 4	Cartaz/convite do espetáculo <i>Autour d'un songe</i> , realizado em Perpignan (sul da França), em fevereiro de 2009.....	p. 71
Figuras 5 a 14	Fotos de instantes das <i>Criaturas</i> e atores em cena, captadas durante a encenação. (Atores nas fotos: Fabien Marquet; Alicia Cárdenas; Cécile Chauvelot; Nicole Célestine).....	p. 72-78

INTRODUÇÃO

A presente dissertação expõe e discute questões gerais surgidas ao longo do desenvolvimento do trabalho, denominado *Criaturas*, que venho realizando como artista plástica nos últimos anos, mas se detém, especificamente, na análise dos procedimentos adotados na fase atual das pesquisas, em que se optou, na tentativa de utilizar novas tecnologias, por sua apresentação sob a forma de vídeos digitais.¹

Como um todo, pode ser caracterizado como um *work in progress*, prática contemporânea que, constituída por experimentações que possuem um caráter de movimento permanente, adota, como princípio, um descompromisso com a idéia de um objeto artístico acabado, finalizado, e se concentra na concretização de um processo de criação aberto e livre de qualquer vínculo maior com as noções de “obra” e de “forma”.

De fato, o que se verifica como determinante geral de meu processo de criação, são as diversas transformações que vêm sendo feitas constantemente, com o objetivo de alcançar, segundo critérios bastante pessoais, resultados mais satisfatórios. Há algum tempo atrás, em sua fase inicial, as *Criaturas* tinham sido formas tridimensionais, surgidas da destruição e da reutilização de telas a óleo pintadas por mim durante um período de aproximadamente dois anos. Essas telas tinham sido retiradas, então, de seus chassis, para serem empregadas na realização consciente desses novos trabalhos tridimensionais, numa série de procedimentos que considero como a primeira de algumas das intervenções que as próprias *Criaturas* passaram a exigir.

¹ O DVD-box duplo, intitulado *Intensas Criaturas*, que acompanha a dissertação, contém uma seleção desses vídeos.

De forma idêntica, sempre levada por essa insatisfação recriadora, submeti esses “corpos-objetos-volumes”, essas formas tridimensionais, a uma segunda intervenção, que, a exemplo do que ocorrera com as telas pintadas, foram sendo pouco a pouco despedaçados e seus fragmentos adicionados a diversos outros materiais. Dessa forma, tornaram-se o ponto de partida da criação dos vídeos digitais que constituem o objeto do presente estudo.

Atualmente, o trabalho que é desenvolvido com a utilização de câmeras digitais de baixa resolução, apresenta-se através de imagens pouco definidas e imprecisas, comparáveis às de um sonho, que podemos anunciar como o desapego a mais um vínculo – o da elaboração técnica – que também aproxima o trabalho de um *work in progress*. Enfatizando a capacidade de revelar verso e reverso de uma *Criatura*, as câmeras propõem um olhar invasivo, um passeio em busca da visualização do interior destes corpos labirínticos e de seus movimentos internos e/ou externos. Após terem sido imersos em líquidos de consistências diversas, são alvo das câmeras que ora perseguem, ora observam, atenta e silenciosamente, seus lentos movimentos pulsantes e deslizantes. Nessa seqüência de experimentações, o ato de filmar produz vídeos de curtíssima duração, que possuem como característica a busca da apreensão de um percurso sem destino certo e errante por excelência. Sujeito, ainda, a toda sorte de riscos e com alto grau de entropia, o trabalho retoma, assim, mais uma vez, propriedades inerentes à noção de *work in progress*, que pode, daqui em diante, ser substituída pela expressão “trabalho em processo” (*work in process*), noção embutida na primeira e mais adequada ao processo vivenciado, de fato, pela prática artística proposta. E como tal, envolve em si um fazer artístico dinâmico que opera na condução de um modelo *de natureza gerativa*, que tende a *evitar a cristalização*. (COHEN, 1998, p.27). Assim sendo, esse fluxo constante de imagens captadas pelas câmeras vai exibindo momentos fugazes de um desenrolar maior, um permanente processo gerador de instantes inesperados e determinantes de um percurso do qual não é possível identificar nem o início nem o fim. Por outro lado, os fragmentos que o olhar pode ou vai captar passam a integrar um trajeto cujas dimensões não podem ser mensuradas nem determinadas.

O estudo procura mostrar de que forma a produção experimental desses vídeos e o emprego de novas tecnologias, em decorrência de sua importância, passaram a interessar ao processo de criação e tornaram-se eixos centrais da pesquisa. Na verdade, foi a destruição das telas (primeira intervenção) e a dos corpos-objetos-volumes (segunda intervenção) que levaram ao aparecimento e à geração dos fragmentos, que, por sua vez, passaram a fazer parte integrante dos vídeos. Esses vídeos são, em sua natureza profunda, *Criaturas* em movimento. Trata-se, no entanto, mesmo assim, de um trabalho sempre em gestação, que vai se

constituindo ao longo de um processo de criação infinito. Motivo pelo qual não se pode dizer que tenham existido, ao longo do processo, decisões a tomar no que se refere a conservar ou não um determinado estado, a escolher um certo enquadramento ou uma característica plástica definida.

Aquela matéria que, um dia, foi tela pintada e passou por diversos movimentos de transformação até chegar ao vídeo, tem a capacidade de definir seu próprio movimento, característica que a deixa bem próxima da perda de controle da noção de obra; isto é, deixa de existir, então, qualquer idéia de realizar, dentro de um atelier, por exemplo, algo que se possa considerar finalizado. Apesar de todos esses processos de gestação das *Criaturas* apresentarem resultados materiais, essa “matéria” com a qual se lida agora não está mais preocupada com questões formais plásticas, e sim com movimentos e transformações.

Ao abordar essa questão da forma de um ponto de vista contemporâneo, o crítico de arte e teórico Nicolas Bourriaud observou, a propósito, que:

Define-se geralmente a forma como um contorno que se opõe a um conteúdo. Mas a estética modernista fala de “beleza formal” referindo-se a uma espécie de (con)usão entre forma e conteúdo, a uma adequação inventiva dos dois. Julga-se uma obra pela sua forma plástica; a crítica mais comum, relativa às novas práticas artísticas, consiste, aliás, em negar-lhes qualquer “eficácia formal”, ou em ressaltar suas carências como “solução formal”. Observando as práticas artísticas contemporâneas, mais do que falar de “formas”, deveríamos falar de “formações”: em oposição a um objeto fechado em si mesmo por intermédio de um estilo e de uma assinatura, a arte atual mostra que não existe forma a não ser no encontro, na relação dinâmica estabelecida por uma proposta artística com relação a outras formações, artísticas ou não. (BOURRIAUD, 2001, p. 21).²

Reafirma-se, portanto, o fato de as *Criaturas*-vídeos não serem consideradas, enquanto trabalho, como produto final. Apresentam-se, antes, como *formações*, como apenas uma das fases do processo mais intenso de transitoriedade que o caracteriza como um todo. Existem, por isso, diferentes maneiras de se iniciar um vídeo, mas elas são sempre aleatórias e características de uma narrativa descontínua. Não há objeto previamente definido, ou seja, um roteiro a ser seguido, nem mesmo – longe disso – quaisquer pontos de chegada. A possível sensação de que os vídeos têm ponto final é ilusória e inexistente, para mim, enquanto preocupação central. Corroborando a noção de trabalho em processo, as *Criaturas*

² Esta e todas as outras traduções de citações em língua francesa, cujos tradutores não estejam devidamente mencionados nas Referências Bibliográficas, são de minha autoria.

estabelecem, de fato, *uma linguagem que se concretiza enquanto percurso/processo e, enquanto produto, obra gestada nesta trajetória*. (COHEN, 1998, p. 21).

Nessa perspectiva, *Criaturas* são um conjunto de todas essas etapas ou fases do trabalho, em permanente transformação, ou de todos seus devires, conforme se explica adiante, que passam a incluir, principalmente, a atual produção videográfica. Através dela, pode-se observar que as *Criaturas* são geradas a todo momento, em imagens descontínuas, que tanto podem ser produzidas por acúmulos de todo o material utilizado quanto por sua retirada parcial.

Por esse motivo, é de fundamental importância insistir sobre o caráter de transitoriedade do trabalho. Apesar de as *Criaturas* serem constituídas por imagens “fixadas” em vídeo – que podem ser projetadas, vistas e revistas a qualquer momento – torna-se cada vez mais claro, para o processo dessa prática artística, que o vídeo não passa de uma visão transitória, na medida, inclusive, em que suas imagens não estão vinculadas umas às outras e afirmam, a cada visualização, sua total independência e autonomia. Desta forma, enquanto fragmentos, propõem um movimento em eterna mudança.

Como dispositivo teórico, o estudo analisa e tenta relacionar entre si alguns pensamentos e conceitos filosóficos propostos por Gaston Bachelard, Gilles Deleuze, Félix Guattari e Walter Benjamin, que subsidiarão as reflexões empreendidas em torno da questão central: o processo de criação em seus diversos devires.

Inicialmente, o texto apresenta e desenvolve questões referentes a experimentação e processo, tomando por base dois conceitos: o primeiro, o de *imaginação material*, sugerido por Bachelard e o segundo, o de *reino imaginal*, estabelecido por Jean-Clarence Lambert, particularmente interessado pelo grupo Cobra, movimento artístico do pós-guerra europeu. Os dois teóricos, voltados para estudos que envolvem processos e mecanismos de criação na arte, sintonizando razão e experimentação, desvinculam suas linhas de pensamento de qualquer tendência clássica, passando a pautar suas reflexões dialeticamente. O devaneio enquanto procedimento criador, fornece base teórica e constrói pontes para a geração das *Criaturas* e para o estudo de sua colocação em cena enquanto imagens projetadas, questão que será desenvolvida, em termos práticos e conceituais, ao longo da dissertação. As duas noções – a de *imaginação material* de Bachelard e a de *reino imaginal* de Lambert – compõem, assim, um dos aspectos filosóficos que nutrem e fazem compreender melhor o processo de criação em arte e, por extensão, o de geração das *Criaturas*.

A partir das idéias mencionadas acima em torno da experimentação constante, o conceito de “devir”, estabelecido e desenvolvido sob a óptica de Deleuze e Guattari,

possibilita a construção de uma base sólida sobre a qual está construída toda a reflexão do processo de criação com as *Criaturas*. O conceito de devir é tratado, ao longo do presente texto, de forma a ser um fio que percorre e “escorre”, como uma *Criatura*, por toda sua extensão. Apenas para introduzir a questão, o conceito de “devir”, segundo Deleuze, abrange um processo que envolve uma relação entre fronteiras, *um encontro entre dois reinos, um curto-circuito, uma captura de código em que cada um se desterritorializa*. (DELEUZE; PARNET, 2004, p.59). Um encontro, portanto, de singularidades, entendido como um conjunto de momentos que remetem sempre a um espaço de ação a ser construído. Espaço esse no qual transitaram, com total liberdade, os fragmentos dos vídeos-*Criaturas*, quando de sua colocação, por exemplo, como parte de uma cena teatral contemporânea, construída em sintonia com o espírito de uma prática colaborativa que lhe seria própria. O conceito de devir, para Deleuze e Guattari, incapaz de se manifestar através de metáforas, vai estar sempre relacionado a diferentes manifestações do desejo. Nesse sentido, François Zourabichvili, pesquisador da obra deleuziana, comenta que:

Devir é o conteúdo próprio do desejo [...]; desejar é passar por devires.[...] Convém, para compreendê-lo bem, considerar sua lógica: todo devir forma um “bloco”, em outras palavras, o encontro ou a relação de dois termos heterogêneos que se “desterritorializam” mutuamente. Não se abandona o que se é para devir outra coisa (imitação, identificação), mas uma outra forma de viver e de sentir assombra ou se envolve na nossa e a “faz fugir”. A relação mobiliza, portanto, quatro termos e não dois, divididos em séries heterogêneas entrelaçadas: x envolvendo y torna-se x', ao passo que y tomado nessa relação com x torna-se y'. Deleuze e Guattari insistem constantemente na recíproca do processo e em sua assimetria: x não “se torna” y (por exemplo, animal) sem que y, por sua vez, venha a ser outra coisa (por exemplo, escrita ou música). (ZOURABICHVILI, 2004, p. 48-49).

Assim, será possível, ao longo da dissertação, entendermos as *Criaturas* em seu particular devir-animal analisado em consonância com os pensamentos de Bachelard e Lambert referidos anteriormente.

O estudo desenvolvido em torno das diversas acepções do conceito de devir proporcionará também a oportunidade de estabelecer ligações e paralelos com algumas reflexões do pré-socrático Heráclito de Éfeso e com o pensamento estóico. O texto procura

mostrar, assim, as diferentes noções que o conceito de “vir a ser” ou de “devir” foi adquirindo a partir de Heráclito e dos comentários que diversos autores (Hegel e Nietzsche entre outros) foram trazendo ao conceito. O processo de criação das *Criaturas* foi ganhando também, a partir de Heráclito, um sentido fluido, em conformidade com o pensamento do filósofo que compreende a formação do universo enquanto transformação permanente. Procura-se, assim, revitalizar as origens históricas que constituem uma das raízes do conceito desenvolvido por Deleuze e Guattari.

Na verdade, as imagens dos vídeos sugerem uma sensação de vida pulsante e a formação incessante de “novos mundos” que remetem necessariamente a questões relacionadas a cosmogonias e a possíveis origens de mundos, que concentram nelas mesmas uma idéia de movimento infinito. Teoricamente, essas questões começam a ser tratadas a partir da filosofia pré-socrática de Heráclito, segundo o qual nada pode retornar, tudo está em constante movimentação. Assim, da mesma forma que as *Criaturas* são capazes de revelar, a cada vez que são observadas, pormenores e questões que não tinham sido apreendidos anteriormente, percebemos também que fenômeno idêntico se deu com a história do conceito filosófico de “devir”, profusamente trabalhado por Deleuze e Guattari. De fato, com o aprofundamento da pesquisa, fomos constatando que, desde seu surgimento na Grécia Antiga, o conceito foi ganhando, com o passar do tempo, inesperadas sutilezas e transformações. Dessa forma, foi com Heráclito que tudo começou. Sem que se esqueça que ele, por sua vez, já estava repetindo em seus aforismos teses surgidas desde os mitos arcaicos e, com dimensão filosófica, desde os milesianos. Tendo em vista a própria natureza do objeto pesquisado, também foram buscadas diversas possibilidades de substâncias primordiais que pudessem estar ligadas a certas características das *Criaturas*, a seu eterno devir e à idéia de indeterminação – algo não acabado, incompleto, infinito e não completamente definível.

Outras questões se impõem a partir da observação de um processo de criação artística em gestação permanente. Partindo, então, das análises propostas por Walter Benjamin a respeito da história enquanto fragmentos de ruínas e de sua visão do processo fragmentado que se manifesta através da alegoria, o presente texto pretende apontar, ainda, algumas ligações possíveis com o caráter melancólico, já presente como traço marcante comum entre essas duas idéias. Mostra-se, igualmente, a maneira pela qual esse espírito melancólico foi se tornando uma particularidade das *Criaturas*, o que possibilitaria uma leitura alegórica de alguns aspectos intrínsecos de sua natureza fragmentada. Todas as análises de Benjamin referidas acima se referem a seus estudos em torno do *Trauerspiel* (“drama barroco”, segundo a tradução de Sérgio Paulo Rouanet [BENJAMIN, 1984] ou “drama trágico”, na tradução de

João Barrento [BENJAMIN, 2004.]). Embora trate, em sua obra, da origem do drama barroco alemão, Benjamin destaca, com veemência especial, os dramas barrocos criados pelo dramaturgo espanhol Pedro Calderón de La Barca, a quem considerava como o expoente máximo desse gênero no século XVII (Século de Ouro espanhol). Enfatizando a extrema valorização das ruínas efetuada ao longo desse período, Benjamin considera que a alegoria, no drama barroco, se apresenta necessariamente enquanto tal.

O interesse pelo drama barroco se intensificou com a participação das *Criaturas*, sempre em seu percurso de trabalho em processo, numa encenação de *A vida é sonho*, de Calderón de La Barca, apresentada na França no início de 2009. Criou-se, então, a possibilidade de analisar, na perspectiva de uma proposta contemporânea, questões levantadas pela quebra de fronteiras entre diferentes linguagens artísticas, que discutem, em constante transformação, a interseção de territórios que se interpenetram. A partir de sua integração experimental a um espetáculo teatral, as *Criaturas*-vídeos criaram múltiplas motivações e proporcionaram aos espectadores a possibilidade de novas interpretações e de inesperadas “visões” do espetáculo em dimensões cada vez mais ampliadas, num nível capaz de provocar reflexões e envolvê-los emocionalmente. Foi possível constatar que as projeções suscitavam mais que um mero desejo de contemplação por parte dos espectadores, tornando-os fruidores do trabalho também em um nível de relação que excedia os simples limites de uma pura observação, apesar de, mesmo nesta hipótese, já causarem impactos e reações significativas.

Esse tipo de aproximação entre a cena teatral e a projeção de imagens de filmes ou de vídeos só se tornou possível com algumas encenações contemporâneas posteriores aos anos 70, que tenderam a valorizar a autonomia da cena. Conforme observa Sérgio de Carvalho na apresentação do livro *Teatro pós-dramático*, do crítico alemão Hans-Thies Lehmann, essas encenações priorizaram *um modo de utilização dos signos teatrais que, ao pôr em relevo a presença sobre a representação, os processos sobre o resultado, gera um deslocamento dos hábitos perceptivos do espectador [...]. É pelo modo desestabilizador do trânsito entre palco e platéia que essa potência se efetiva.* (LEHMANN, 2007, p. 15). (grifos nossos). Assim, a proposta de construção das *Criaturas* como um trabalho que oscila entre a possibilidade de assumir características plásticas sem objeto definido e, simultaneamente, cinematográficas sem estrutura narrativa, opera num campo de devires em que as linguagens se encontram e se voltam para um limiar latente que se manifesta através de movimentos em constante transformação.

Ao se voltar para a abordagem da questão da quebra de fronteiras entre diferentes linguagens artísticas contemporâneas que, em constante mutação, delimitam uma noção de

territórios entrelaçados, o estudo utiliza também as considerações da pesquisadora francesa Béatrice Picon-Vallin em torno das novas perspectivas de utilização de projeções de imagens no teatro contemporâneo. Picon-Vallin, que estuda as relações do teatro com outras artes, principalmente o cinema, o vídeo e as novas tecnologias, considera a utilização de projeções de imagens um fator de modificação no modo de perceber a cena. Assim, as imagens de vídeo, sem criar ilusões, *manipulam, desconcertam, desestabilizam o público, [...] introduzindo múltiplas possibilidades de variações sobre a distância e a aproximação entre a cena e a platéia.* (PICON-VALLIN, 2006, p.100).

A projeção de imagens, finalmente, em seu movimento inconstante e impermanente, pôde, de fato, trazer ao espaço no qual foi encenada *A vida é sonho*, sensações de estranhamento e de instabilidade, capazes de criar novos conjuntos de corpos-*Criaturas*-atores abertos à concretização de um espaço mental de imagens oníricas.

1. SONHO, IDÉIA E MATÉRIA

1.1. OS ESTRANHOS INÍCIOS E O DEVIR-VÍDEO DAS *CRIATURAS*

Uma primeira série de trabalhos, anteriores aos que integram o objeto de estudo atual, envolvendo a realização dos vídeos, também eram denominados *Criaturas* e constituíam, de fato, o que considero como a fase preliminar da presente pesquisa. Trata-se, de qualquer forma, de uma experiência que deve ser abordada e analisada, tendo em vista a grande influência que teve na realização do trabalho que lhe deu continuidade e por ser, afinal de contas, parte integrante dele.

Mas, no princípio, era a Pintura, isto é, antes de todo o resto acontecer, eu havia pintado uma quantidade de telas a óleo que não correspondiam, absolutamente, ao resultado que desejara alcançar.

Apesar de movida pelo desejo impetuoso de “eliminá-las” totalmente, tive a preocupação de preservar um resquício de vida que pressentia nelas, iniciando, assim, o que vejo hoje, retrospectivamente, como um processo que, desde então, não parou de se transformar.

E foi, de fato, naquele instante mesmo da eliminação das telas que surgiram as primeiras *Criaturas* que consistiram, basicamente, na criação de formas tridimensionais que ganharam, por elas próprias, o direito à “vida” e, por isso, receberam essa denominação. Inicialmente, as telas “rejeitadas” foram cortadas, recortadas, costuradas, amarradas,

perfuradas, e os pedaços resultantes, unidos por ilhoses, por fios e cordões, foram se tornando, aos poucos, “corpos-objetos-volumes”. Suas faces externas apresentavam e, de certa forma, apresentam até hoje, um revestimento que sugere peles ásperas e rugosas, espécies de grossas peles-cascas, selvagens e um tanto repulsivas, ao mesmo tempo que pareciam revelar as faces internas de seus próprios corpos: suas vísceras e entranhas. Constituíam, assim, o que se poderia entrever como um conjunto-bestiário que nunca pára de se transformar totalmente e uma espécie de conjunto-devir (no sentido deleuziano) com corpo e espírito, pulsações e movimentos próprios, que ainda podem ser claramente percebidos nos vídeos.

A transformação tornou-se, assim, ponto relevante nesse processo de criação e pôde manifestar-se tanto através da destruição quanto do desvio dos materiais empregados.

Primeiro foi a destruição das telas; depois, a destruição dos “corpos-objetos-volumes”. Em seguida, o desvio, que deve ser entendido, neste caso, como uma alteração no uso do material empregado tradicionalmente na pintura. Alguns desses materiais tais como tintas e gesso, por exemplo, foram utilizados na preparação das torrentes líquidas: nelas foram mergulhadas as primeiras *Criaturas*, já então totalmente desfeitas. Neste particular, é interessante ressaltar como o crítico e teórico Gilbert Lascault enfatiza a idéia do que seja o desvio de uma prática artística (no caso, comentando desvios do trabalho dos artistas Anne e Patrick Poirier) :

Eles transformam aquilo que é, habitualmente, ferramenta do desenhista, na matéria do escultor ou, talvez mais precisamente, do arquiteto. [...] Aquilo que é, tradicionalmente, a causa eficiente de uma arte (o desenho) se torna, pelo trabalho dos dois artistas, a causa material de uma outra arte. Para eles, refletir sobre as práticas artísticas consiste, inicialmente, em “depravá-las”, no sentido de desviá-las de seu contexto habitual. (LASCAULT, 1985, p. 72).

Assim, as *Criaturas* são, desde suas origens, habitadas por uma atmosfera de transformação pela destruição e pelo desvio dos materiais. Marcas da destruição continuam existindo, na medida em que podemos ainda entrever nas imagens em vídeo, pedaços das telas destruídas transformados em verdadeiros “trapos”. Essas transformações sucessivas, impregnadas de diferentes desvios e destruições, têm sempre por objetivo levar adiante o processo de criação a partir de seus próprios elementos. Foi o que aconteceu com as

Criaturas, um trabalho que surge e ressurgue de sua própria matéria, mantendo-se sempre em movimentação e em permanente devir.

O movimento, no caso, se manifesta na medida em que, desde o início, qualquer *Criatura* já constituída pôde sempre ser desmembrada e reutilizada na geração de uma outra, sem qualquer preocupação prévia quanto à forma ou dimensões que teria ao final. E até mesmo no que se refere à produção dos vídeos, as *Criaturas* foram e continuam sendo desfeitas e reutilizadas.

O devir-vídeo representou uma grande mudança na linguagem artística adotada até então. Quando ainda existiam sob a forma tridimensional de corpos-objetos-volumes, as *Criaturas*, além de darem, em determinado momento, aquela impressão de estarem revelando, ao mesmo tempo, seus próprios interiores e exteriores, faziam crer, em decorrência das fissuras provocadas em seus “corpos” ásperos pelas várias camadas de tintas experimentadas – principalmente pela superposição da tinta acrílica sobre a tinta a óleo – que sofriam e tinham uma “alma” escondida sob a pele e a carne. Ao devirem vídeo, foram mantidas nesses “corpos” determinadas marcas que transmitiam a sensação de estarem deixando entrever seu lado de dentro: eram restos de tinta brilhante (principalmente de cor vermelha), pequenas dobras em pontos mais flexíveis, diversos locais que se assemelhavam a condutos orgânicos.

Os vídeos enfatizam, portanto, os movimentos das *Criaturas*, esse seu processo de criação sempre despreocupado com a manutenção de resultados definitivos ou com a definição de novos rumos. Com o foco centrado na experimentação, essas *Criaturas* foram, então, outra vez “destruídas” e submetidas a um esquartejamento de suas partes constitutivas; submetidas a uma ação que se assemelharia a uma dissecação, suas peles-cascas foram sendo, pouco a pouco, dilaceradas. Costuras, fios e mesmo partes inteiras foram novamente cortadas, recortadas ou arrancadas e, aos poucos, mergulhadas num recipiente contendo líquidos. Inicialmente, a água foi o único líquido experimentado e foi nela que os primeiros pedaços das *Criaturas* foram mergulhados, para que, envolvidos pelo líquido, pudessem ir tornando visíveis a lenta e permanente pulsação e movimentação de seus interiores.

Para a captação de seus sutis movimentos e aparentes expressões foram utilizadas câmeras digitais, não só por serem de rápido e prático manuseio, como também pelo fato de possibilitarem a visualização imediata do que acabava de ser filmado. A filmagem desses movimentos dos “corpos e almas” das *Criaturas* em meio aos líquidos foi se dando lentamente e pode ser entendida também como um ato de procura de um novo suporte, o que conduziria, necessariamente, à busca de uma nova linguagem.

Outra escolha adotada em alguns vídeos consistiu em privilegiar a cor vermelha como a que aparece quando se retira uma pele, a carne surgindo por baixo, para só algum tempo depois os tecidos se recomporem. A experimentação prosseguiu com a inclusão, no mesmo recipiente, cuja água nunca era trocada, de outros pedaços das antigas *Criaturas* tridimensionais que eram, por sua vez, a partir de então, imersos em outros líquidos que ainda não tinham sido utilizados, tais como tintas ou leite. Em seguida, experimentei adicionar gesso à água que, a esta altura, algumas filmagens já tendo sido feitas, se encontrava cada vez mais turva. Recebera depósitos sucessivos de resíduos das *Criaturas* anteriores e isso fazia com que as imagens captadas perdessem a nitidez. Tive o pressentimento, então, de que esse fato tornava cada vez mais forte a estranha sensação de visualização de seus “interiores” e contribuía, por acaso, para que se constituísse o fenômeno do devir-intenso de que falam Deleuze e Guattari, o que ficava mais evidente a cada nova filmagem. Justificava-se, assim, a utilização do equipamento técnico que tornara possível a obtenção de imagens pouco nítidas e ratificava-se essa opção de utilizar, conscientemente, câmeras de menor resolução que não melhorassem a “qualidade” das imagens. Um resultado mais nítido não propiciaria, naquele momento, a criação das sensações desejadas e o envolvimento do espectador numa espécie de bruma duvidosa.

Atingiu-se, assim, um novo patamar do trabalho, que procurava, como sempre, não perder de vista sua característica de trabalho experimental. A busca de aconselhamentos ou de qualquer outro tipo de consultoria técnica poderia por em risco, por exemplo, o caráter experimental do *work in process* que estava sendo realizado.

Aos poucos, os fragmentos depositados e fusionados foram se acumulando e criando matérias e massas compostas. O *work in progress* em geral e a experiência com as *Criaturas* em especial acontecem, portanto, num território em permanente movimentação, em que o próprio processo passa a ser visto como linguagem. Sem qualquer preocupação com a idéia de se chegar a um fim, foi sendo produzida uma certa quantidade de vídeos de curta duração (de cinquenta segundos a três minutos), que impõem ao espectador contemplações rápidas e fugazes. Por sua vez, à medida que as imagens vão sendo apresentadas, elas revelam transformações inesperadas que tornam possível a “geração”, a todo momento, de uma ou mais *Criaturas*. De forma semelhante, cada investigação interna conduzida pela câmera é capaz de gerar um percurso aberto e ininterrupto. O campo de ação em que a câmera se movimenta foi sempre previamente preparado e empregou também, além das telas destruídas, dos líquidos aquosos e das tintas, outros materiais como pedras, folhas, gel e outras substâncias pastosas. No interior dessa massa disforme, obtida pela mistura de todas essas

substâncias, constata-se, então, que, lentamente, as *Criaturas* nadam e se contorcem, ora emergindo, ora sendo soterradas pela mistura de matérias que, dessa forma, começa a se sobrepor, camada sobre camada, e a compor o campo de ação que será captado pelo vídeo seguinte. Não há qualquer intenção de retirada de parte deste material. Se, às vezes, o ato de filmar parece dissecar e em seguida fundir os diversos elementos que vão se acumulando, as *Criaturas*, inúmeras vezes, parecem sugar os elementos que lhes são “atirados” e todo o ambiente estranho em que se encontram.

Sucedem-se pequenas ações de ocultar-revelar simultâneos, que, neste constante devir-interior-exterior das *Criaturas*, mostram que elas são capazes, antes de tudo, de atingir uma mobilidade, que se diria incorporal, e a tornar intensa a idéia de multiplicidade que lhes é intrínseca. É através desta “dupla captura”, como nos diz Deleuze, que se pode compreender o processo do devir:

Devir é nunca imitar, nem fazer como, nem se conformar a um modelo [...]. Não há um termo do qual se parta, nem um ao qual se chegue ou ao qual se deva chegar. Tampouco dois termos intercambiantes. [...] Os devires não são fenômenos de imitação, nem de assimilação, mas de **dupla captura**, de evolução não paralela, de núpcias entre dois reinos. (DELEUZE; PARNET, 2004, p. 12). (grifos nossos).

Assim, a experimentação, que constitui a tônica deste trabalho, compreendida, principalmente, como um conjunto de momentos e de passagens de um estado a outro, indica um permanente processo de devir que mantém o trabalho em estado de gestação permanente; eterna gestação que decorre do fato de o devir, conforme Deleuze, consistir em uma realidade, num processo sem início e sem pontos de chegada determinados.

Podemos, assim, compreender as *Criaturas* como o processo de um devir-não-organismo, em que são criados protótipos de desejados corpos “sem órgãos”, onde âmago e superfície se confundem, na medida em que elas estão, inteiras, alojadas no bojo de sua própria pulsação interna-externa.

Essa noção do *corpo sem órgãos* (*CsO*) é retomada por Deleuze e Guattari a partir da experiência que Antonin Artaud formulara, anteriormente, com referência à possibilidade de criação de um corpo fluido que se libertaria da idéia de “organismo”, entendido como vinculador de órgãos. Cria-se, assim, a possibilidade de existência de um “novo” corpo que

funcionaria, então, como um campo informe, vazio e indeterminado. Esse novo corpo, atravessado por um vigor renovado, seria, segundo Deleuze e Guattari, um corpo no qual os órgãos estariam colocados da seguinte forma:

Os órgãos se distribuem sobre o CsO; mas, justamente, eles se distribuem nele independentemente da forma do organismo; as formas tornam-se contingentes, os órgãos não são mais que intensidades produzidas, fluxos, limiares e gradientes. (DELEUZE; GUATTARI, 1996, vol. 3, p. 28).

Imbuídos da idéia dessa nova força que constitui e impulsiona os corpos realmente intensos, Deleuze e Guattari consideram que o corpo sem órgãos é, antes de tudo, uma prática, uma criação na qual se deve *substituir a interpretação pela experimentação*. (Ibid., p.11). A experiência de constituir corpos dos quais se afasta o controle por um organismo, propicia que se abra neles um vazio para permitir o funcionamento de um tipo de mecânica diferente daquela previsível e sempre inalterada, porque controlada pelos órgãos. A esse respeito, o filósofo Daniel Lins observa que:

Arquiteto de um corpo sem órgãos, Artaud viveu em constante guerrilha contra o organismo, criação imperfeita de um Criador, inventor de um corpo impossível e inútil; o corpo do começo, o corpo sem história, nem cronologia nem tempo humano nem divino, o corpo da terra. [...] Criar para si um corpo sem órgãos é reinventar o homem [...]. (LINS, 1999, p. 44).

As *Criaturas* podem devir-corpos-sem-órgãos na medida em que se originaram de uma prática que lhes retira matérias-órgãos com as quais foram constituídas, para lhes “devolver”, numa etapa seguinte, uma parte dessa matéria que vai, por sua vez, se juntar a uma infinidade de outras matérias, caracterizando um permanente devir, atravessadas por uma verdadeira e *poderosa vitalidade não-orgânica*. (DELEUZE, 1997, p. 148-149).

Ao considerar que o uno não existe e que tudo é formado de diferentes matérias, Deleuze e Guattari confirmam que:

as multiplicidades são a própria realidade e que não supõem nenhuma unidade, não entram em nenhuma totalidade e tampouco remetem a um sujeito. [...] Os princípios característicos das multiplicidades concernem a seus elementos, que são singularidades; a suas relações, que são devires [...]. (DELEUZE; GUATTARI, vol. 1, p 8).

A busca do “oculto” das *Criaturas* – ou do que elas ainda não tinham se permitido revelar – aproximou seu processo de criação da apreensão de uma nova linguagem. Era preciso *apagar, limpar, laminar, mesmo estraçalhar para fazer passar uma corrente de ar* (GUATTARI, 2006, p. 262) por aquelas que, após passarem por sucessivas experiências (pinturas destruídas e “corpos-volumes” esquatejados), recebiam um novo sopro de vida.

Se, ao assistirmos aos vídeos, tentamos acompanhar uma determinada imagem ou um detalhe de imagem em movimento, com o objetivo de fixá-la, somos surpreendidos pela constatação de sua dificuldade ou até mesmo de sua impossibilidade, decorrente da mutação constante do trabalho como um todo. A matéria, que se transforma sem cessar, vai criando diferentes blocos e seções que se agrupam e se dispersam. O real e o irreal convivem de tal forma que deixa de ser possível separá-los, tornando-se partes constituintes de um único amálgama. Se, por instantes, conseguimos perceber e identificar, em relances rápidos, pedaços de telas pintadas, tintas, gesso ou água, logo perdemos a capacidade de identificá-los ou separá-los, na medida em que reassumem, de uma hora para outra, matéria informe. Assim, podemos afirmar que o trabalho é inteiramente dominado pela perda de referenciais, onde o que prevalece é o indeterminado.

Neste jogo permanente de mudanças de estado não-lineares, ou seja, de visões ora do interior ora do exterior, de passagens de superfícies planas a volumes, de líquidos a sólidos, de movimentos de rotação a movimentos de translação, de pulsação a movimentação, as *Criaturas* seguem, a cada instante, direções variadas e desvios que se formam a partir de outros desvios, gerando uma cadeia de caminhos que se bifurcam infinitamente.

Dessa forma, torna-se possível comparar, entre outras, algumas idéias e métodos de análise crítica estabelecidos sobre o processo de criação das obras que dois artistas plásticos europeus – o dinamarquês Asger Jorn e o holandês Karel Appel – realizaram durante o período do movimento artístico conhecido como *Cobra*, com o processo vivenciado na geração das *Criaturas*.

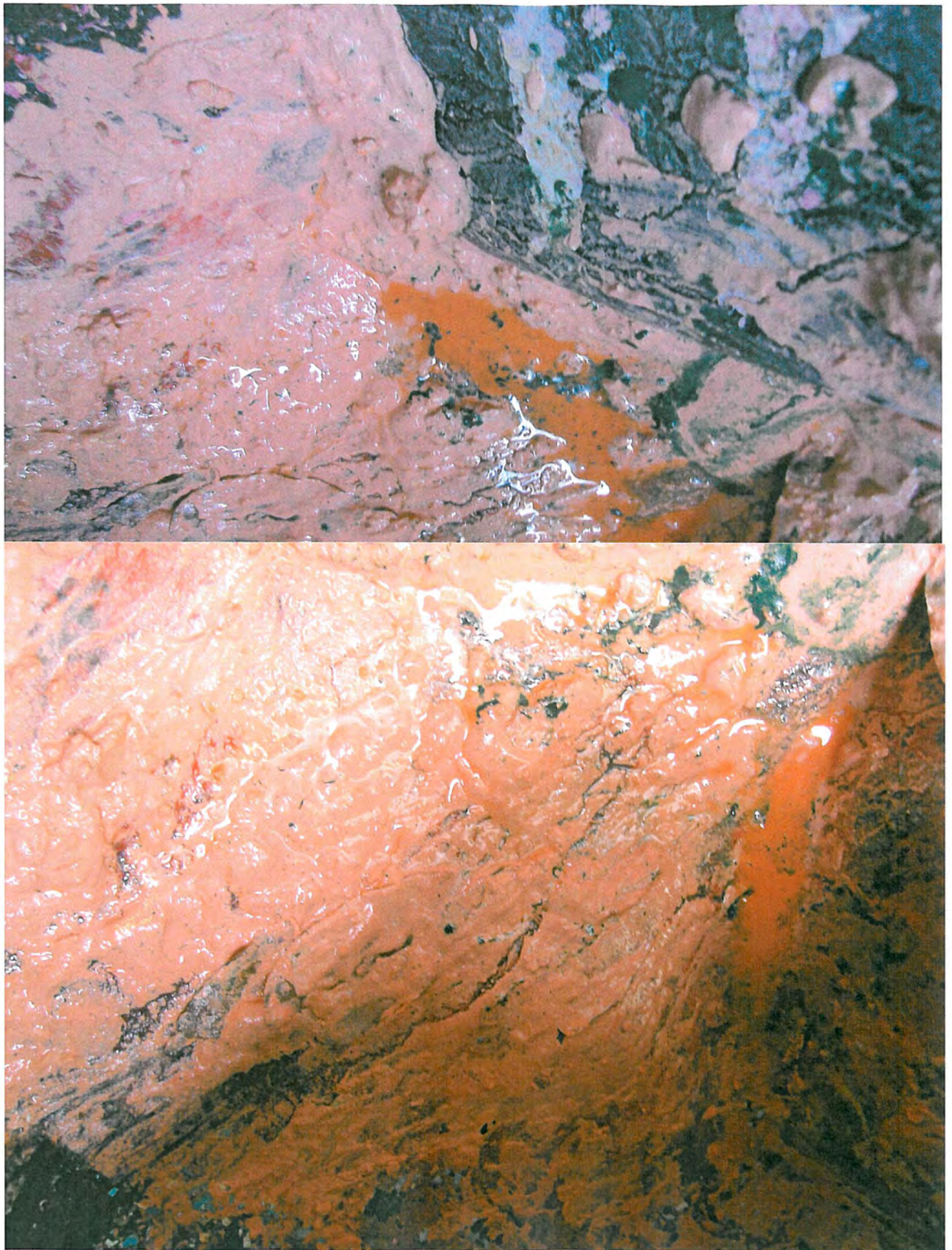


Fig. 1 *Criaturas* - vídeo



Fig. 2 *Criaturas* - video

1.2. IMAGINAÇÃO MATERIAL E REINO IMAGINAL

Os vídeos foram produzidos a partir da idéia de que as *Criaturas* em processo permanente se pusessem em movimento visível e assim pudessem ser apreendidas. Mas que, simultaneamente, esse processo de criação fosse capaz de revelar também as informações e pormenores teóricos e técnicos que acompanharam cada uma das transformações ocorridas até sua gestação total.

Desta forma, mostrou-se tão importante não só o aprofundamento de alguns conceitos e idéias polêmicas de Gilles Deleuze e Félix Guattari – etapa do trabalho em que desenvolvo, plasticamente, práticas ligadas às diversas acepções do conceito, entre outros, de *devenir*, que acompanham todas as transformações das *Criaturas* – como também a análise crítica das contribuições que o estudo de algumas obras de Asger Jorn e Karel Appel trouxeram a meu trabalho.

De uma maneira geral, a análise crítica desenvolvida neste capítulo, persegue, fundamentalmente, o conceito de “imaginação material” proposto pelo filósofo Gaston Bachelard e o de “reino imaginal”, utilizado por Jean-Clarence Lambert, um dos mais ativos e importantes historiadores do movimento Cobra, a partir de idéias desenvolvidas pelo próprio Bachelard.

O Grupo Cobra foi um movimento conduzido por artistas plásticos europeus, ocorrido em Paris após o final da Segunda Guerra Mundial (entre os anos de 1948 e 1951). O nome “Cobra” é um acrônimo inventado pelo poeta e escritor belga Christian Dotremont, ligado ao movimento, formado pelas primeiras letras das capitais Copenhague, Bruxelas e Amsterdã, de onde vieram seus fundadores e integrantes. Esse foi um período crucial, que contribuiu fortemente para o desenvolvimento próprio da linguagem e da criação de cada um dos artistas após a dissolução do movimento. Intensamente atraídos pela magia da animalidade, produziram, estimulados pelos mitos populares do Norte europeu e pela ambição de criar um verdadeiro bestiário fantástico, um imenso repertório de figuras pertencentes ao mundo animal e também vegetal, que incluíram, por exemplo, “as plantas trepadeiras agressivas” de Asger Jorn, denominação que lhes foi dada pelo crítico Armin Zweite (ZWEITE, 1987, p. 13).

Cobra foi um movimento de curta duração e uma das manifestações de vanguarda que marcaram o período pós-guerra europeu. Em termos artísticos, nasceu em reação ao que o grupo de artistas fundadores considerava como modelos impostos pela arte abstrata, pelo Construtivismo russo e também pelo Surrealismo. Na Holanda, por exemplo, seus futuros

integrantes já vinham se insurgindo, há alguns anos, contra o “formalismo” de Piet Mondrian. Apesar de compartilharem com todos esses movimentos a ambição de ultrapassarem a noção tradicional de arte, estavam convictos de que a imagem fixa e mesmo o automatismo psíquico desprezavam o aspecto material do ato criador e da energia primitiva do indivíduo. A esse respeito, Christian Dotremont, inventor do nome do movimento, chega a comentar:

Existe certamente alguma coisa de deliberado na escolha de um nome que não seja um ismo, mas o de um animal. Éramos, na realidade, contra todos os ismos que implicam uma sistematização. Cobra, a soma das primeiras letras de nossas três capitais, Copenhague, Bruxelas e Amsterdã, é também esta serpente que encontramos com bastante frequência na pintura do grupo.(DOTREMONT apud ARMENGAUD, 1992, p.18).

A palavra “cobra” designa um tipo específico de serpente venenosa (a naja), de pescoço dilatável e ornada por desenhos. Considerando, inclusive, que, de uma maneira geral, as cobras se caracterizam por serem animais rastejantes e selvagens, dos mais difíceis de capturar e de extrema mobilidade e rapidez, artistas como Asger Jorn, Karel Appel e outros integrantes do grupo vão adotar, como objetivo de seus trabalhos, a tentativa de resgate dessa energia primitiva e vigorosa que elas representam. Atraídos, assim, pela magia da animalidade e por sua violência intrínseca, partiram em busca da liberdade, que podia ser localizada, segundo eles, nos ricos mananciais (entre outros) dos povos primitivos e da mitologia nórdica.

O pensamento e a linha de ação do movimento Cobra deixam reconhecer, por parte de seus fundadores e integrantes, uma recusa à filiação direta a qualquer forma de pensamento clássico (aristotélico, por exemplo), suas reflexões e convicções tendendo mais a aproximações com os pensamentos de Gaston Bachelard e de Jean-Clarence Lambert, que desenvolve, em seus livros, questões levantadas pelo primeiro.

Para particularizar o conjunto de imagens criadas pelo Grupo Cobra ou por qualquer obra de arte, Lambert desenvolveu um conceito que se tornou, inclusive, título do livro em dois volumes que escreveu sobre o Grupo: *O reino imaginal*. Para ele, deve existir um reino imaginal, de forma análoga aos reinos mineral, vegetal e animal que integram a natureza: “Imaginal para distingui-lo bem do simples imaginário que tem, comumente, uma conotação pejorativa e designa o ilusório, o errôneo.” (LAMBERT, 1991, vol. 2, p. 7).

1.2.1. Uma aproximação possível entre as *Criaturas* e o Grupo Cobra

Uma aproximação entre as *Criaturas* e a produção de Jorn e Appel – tornada possível graças, principalmente, a esses conceitos filosóficos que esclarecem alguns aspectos de suas obras e que tiveram de ser alterados posteriormente, de forma a adaptar-se a um conceito mais amplo de *devir*, e a um mais específico de “devir-vídeo”, que os abrangeria – se inicia, exatamente, a partir de um interesse, que nos é comum, por um certo aspecto “animalesco” de um reino *imaginal* povoado por estranhos personagens e nutrido, freqüentemente, por mitos, ou, antes, por alegorias, que pareciam evocar, muitas vezes, o mundo animal e vegetal.

Os vídeos foram produzidos como uma forma de renúncia aos corpos-volumes, às primeiras *Criaturas*, para que estas pudessem se tornar imagens alegóricas em movimento. É neste desenraizar-se de si mesmas que pudemos atingir e trabalhar nas fronteiras entre o *imaginal* e o material. As tintas e os outros líquidos ganham movimento e evocam reinos diversos passíveis de serem habitados, por sua vez, por “personagens” ainda em vias de serem descobertas. Mananciais de onde partem jorros líquidos, no interior do qual se formam moradas, sempre transitórias, caminhos e passagens.

Em termos político-sociais, o trabalho do grupo Cobra se desenvolve ao longo de um período amargo e sombrio, que evoca os horrores do regime nazista. Jean-Clarence Lambert chama, inclusive, a atenção para um certo ideário marxista do movimento, que, tendo em vista a destruição, na Segunda Guerra Mundial, das bases econômicas que sustentavam a burguesia, tornaria possível erigir uma nova era cultural e uma nova arte que não se restringissem a pequenos círculos de críticos e espectadores e conseguissem atingir as massas. Portadores, também, de um desejo de libertação de dogmas e regras, como já vimos, os integrantes do grupo tornarão público, no dia 8 de novembro de 1948, num café parisiense, um texto-manifesto inaugural, do qual selecionamos um pequeno trecho:

Vemos como único caminho para a continuação da atividade internacional uma colaboração orgânica experimental que evite toda e qualquer teoria estéril e dogmática [...]. Nossa forma de viver, de trabalhar, de sentir são comuns; nós nos entendemos no plano da prática.(apud LAMBERT, 1991, vol.1, p.11)

No entender da maioria dos historiadores da arte, à parte o intento de reformulação social e política ter alcançado ou não o resultado esperado, Cobra foi um movimento de grandes realizações, principalmente na pintura. Na verdade, o manifesto funcionou mais como um anti-manifesto do que propriamente como declarações a serem seguidas ou cumpridas e se caracterizou, principalmente, como um projeto que tomava por base a criação centrada nos termos “trabalho” (em substituição ao termo “arte”) e “experimentação”. As convicções de Asger Jorn e Karel Appel a respeito da experimentação em arte estão ligadas diretamente à não imposição de modelos nem programas e sim à possibilidade de permanentes descobertas do desconhecido, do inesperado e do acidente.

Possibilidade que vem a ser explicitada, justamente, por Gaston Bachelard, ao evidenciar a necessidade da experiência para o desenvolvimento e constituição de um espírito científico renovado. Propõe uma nova ciência, caracterizando sua postura claramente dissidente em relação ao empirismo lógico e contra a atuação do imediatismo. Em *O Novo Espírito Científico* (BACHELARD, 1984), apresenta uma epistemologia não-cartesiana e proclama o novo papel do cientista:

A experiência científica é desse modo uma razão confirmada. Esse novo aspecto filosófico da ciência prepara um retorno do normativo à experiência: sendo a necessidade da experiência percebida pela teoria antes de ser descoberta pela observação, o papel do físico é depurar bastante o fenômeno para reencontrar o número orgânico. (BACHELARD, 1984, p.93).

Assim, Bachelard propõe que a razão esteja sintonizada com a experiência, e que essa razão possa conviver com rupturas epistemológicas.

Numa tentativa de coerência com esse espírito de permanente experimentação, o processo que envolve a geração de *Criaturas* em imagens de vídeos vai buscar o movimento da matéria, que escorre e flui como se quisesse transpor, a cada momento, um obstáculo novo. A massa líquida que impede, por vezes, a “circulação” dos volumes despedaçados, é impelida a uma elasticidade que acaba por se tornar a linguagem preponderante de todo o processo. Uma espécie de luta com a própria matéria se instala, então, nesse acontecer permanente.

Uma dinâmica, instaurada por Gaston Bachelard, através da aplicação do princípio das contradições, propõe uma nova forma de abordagem do pensamento. Filósofo das ciências e

da criação na arte, Bachelard propõe uma filosofia aberta ao pensamento científico investido de um caráter dialético, capaz de gerar rupturas e revoluções, que serviria de base a toda e qualquer história, inclusive a da arte.

Bachelard, por outro lado, foi um filósofo preocupado, em suas reflexões, com o próprio fazer da obra e com os mecanismos de criação. De uma maneira geral, a resistência ao que José Américo Motta Pessanha, em introdução à obra de Bachelard (BACHELARD, 1984, p.XI), alude como o “vício de ocularidade” - o imediatismo do reconhecimento visual - vai conduzi-lo à elaboração de uma filosofia que se liberta da pura contemplação provocada por essa dominação que a visão exerce sobre os outros sentidos. Assim, o filósofo se dedica ao estudo da criação poética propondo, para o estudo da imaginação, em sua obra *A Água e os Sonhos: Ensaio sobre a imaginação da matéria* (publicado, inicialmente, em 1942), distinções entre o que ele denominou de *imaginação formal* e de *imaginação material*:

Expressando-nos filosoficamente desde já, poderíamos distinguir duas imaginações: uma imaginação que dá vida à causa formal e uma imaginação que dá vida à causa material; ou, mais brevemente, a imaginação formal e a imaginação material. Estes últimos conceitos, expressos de forma abreviada, parecem-nos efetivamente indispensáveis a um estudo filosófico completo da criação poética. É necessário que uma causa sentimental, uma causa do coração se torne uma causa formal para que a obra tenha a variedade do verbo, a vida cambiante da luz. Mas, além das imagens da forma, tantas vezes lembradas pelos psicólogos da imaginação, há – conforme mostraremos – imagens da matéria, imagens diretas da matéria. A vista lhes dá nome, mas a mão as conhece. Uma alegria dinâmica as maneja, nós as sonhamos substancialmente, intimamente, afastando as formas, as formas perecíveis, as vãs imagens, o devir das superfícies. Elas têm um peso, são um coração. (BACHELARD, 2002, p.1-2).

Supera-se assim o referido “vício de ocularidade”, que, segundo Bachelard, torna o poder da imaginação totalmente cerceado em sua vertente material.

Ele acrescenta ainda que:

De um modo geral, acreditamos que a psicologia das emoções estéticas ganharia com o estudo da zona dos devaneios materiais que antecedem à contemplação. Sonha-se antes de contemplar. (BACHELARD, 2002, p.5).

Embora Bachelard nos diga que não é possível separar completamente essas duas forças imaginantes, deve-se pôr em evidência o conceito da *imaginação material* que torna possível abordar, de forma mais profunda, o universo e o processo de criação dos trabalhos de Asger Jorn e Karel Appel e, com este espírito, um encontro com as *Criaturas*. Como cobras insidiosas, as câmeras escorregam por entre a massa líquida das tintas e trazem à tona um verdadeiro “bestiário de vísceras”, expondo lados e faces, internas e externas, dessas *Criaturas* feitas imagens alegóricas. A matéria, em seus segredos, conforme nos diz Bachelard, vai se deixando penetrar pela invasão das câmeras e se entregando à sua deriva.

Segundo Jean-Clarence Lambert, é justamente o conceito de imaginação material que faz surgirem as múltiplas interpretações e análises que podem ser feitas sobre a obra dos artistas em seu mundo de formas e de cores. Servindo-se de inúmeros conceitos propostos por Bachelard e de sua vivência direta dos processos de criação e produção dos artistas do Grupo Cobra, Lambert publicou, como já foi mencionado, um longo estudo em dois volumes intitulado *O reino imaginal*, dedicado a esses artistas. Esse reino imaginal – e não imaginário – conviveria, em igualdade de condições, com os reinos animal, vegetal e mineral. Por esse motivo, ao abordar a atualização que Asger Jorn e Karel Appel fizeram de lendas e relatos míticos da Europa do Norte, Lambert compreende que as imagens novas, não figurativas, desses artistas – seu reino imaginal próprio – estão intimamente ligadas a imagens míticas profundamente arraigadas no psiquismo humano.

O próprio Bachelard vai destacar a suprema importância dessa imaginação que ele considera, além do mais, *produtora*, por oposição a uma imaginação *reprodutora*, que permaneceria estagnada, escravizada à percepção e à memória. Para ele, a imaginação *material* – e, portanto, *produtora* – age de forma autônoma, sem vínculos com a realidade, e situada *para além das seduições da imaginação das formas, pensa a matéria, sonha a matéria, vive na matéria [...]*. (SIMÕES, 1999, p.16). É este verdadeiro devaneio trabalhador, produtor, que se torna fundamental para o ato criador em arte e que, no entender de Bachelard, compreende *a união de uma atividade sonhadora e de uma atividade ideativa*. (BACHELARD, 2002, p.11).

Nos anos 50, Jean-Clarence Lambert e Gaston Bachelard se escreveram muitas cartas e o historiador visitou várias vezes o filósofo em seu pequeno apartamento da Place Maubert, no Quartier Latin parisiense: uma cidadela de livros, segundo ele, iluminada pelo sorriso de Bachelard. Numa dessas cartas, datada de junho de 1958, Lambert revela reflexões do filósofo que evidenciam a importância para ele da imaginação material e da produção pictórica:

[...] Gostaria de voltar à imaginação que imagina diretamente a matéria. Os alquimistas sonhavam reverter a substância. O pintor realiza esta proeza. Insidiosamente, um pequeno verde faz o vermelho ficar fora de si. Um psicólogo rapidamente diria que se trata de um efeito de contraste. Porém, é mais sutil do que isto. A matéria possui segredos oníricos que somente um pintor sabe confessar. Por mais bárbaro que seja o termo, será preciso que se multiplique esta análise dos materiais. Em meus momentos de repouso, nesta tela eu vejo a feminilidade triunfante do verde. Como tudo que é vivo, tais obras desertam da vida monótona. Elas não dizem todos os dias a mesma coisa. (BACHELARD apud LAMBERT, 1991, vol.2, p.10).

Além do mais, ao testemunhar, com uma frequência quase diária, a atividade dos artistas do Grupo Cobra, Lambert vai poder declarar: (...) *Trata-se mesmo, na grande maioria dos casos, do processo de criação da arte.* (LAMBERT, 1991, vol.1, p.10). Processo que reúne, obrigatoriamente, em seu bojo, aquele universo de teor *imaginal*, ou seja, segundo Bachelard, uma total união entre matéria, sonho e idéia. Os próprios artistas que, mais tarde, integrarão o movimento Cobra, já confirmavam, num manifesto de 1945, que:

Na nossa arte, começamos pelo fantasma criado pela imaginação, em detrimento do modelo humano ou da natureza morta, no que nos opomos a Picasso, por exemplo. Neste ponto, nos sentimos muito mais próximos de Klee ou de Miró, embora, de certa forma, nosso método de trabalho se assemelhe à espontaneidade pictórica imediata de Picasso e à sua pincelada. (LAMBERT, 1983, p.57-58).

Em suma, a obra *imaginal* é aquela que se constitui inteiramente, pela via da profundidade vital, da interação entre corpo e espírito. Desta forma, este universo encontra e toca a camada psíquica analisada por Bachelard em *A Psicanálise do Fogo*, que, por ser menos profunda, permite a atuação do devaneio estelar, do qual emanam, permanentemente, materiais novos a partir de um centro gerador dinâmico.

São esses verdadeiros impulsos de imaginação que interessam a Lambert e Bachelard. Impulsos que permitem o estudo do devaneio poético e que são potencialmente investidos da capacidade de criação.

Assim, a prática artística centrada na experimentação enquanto criação dinâmica, aponta para o caráter de processo como característica principal da geração das *Criaturas*. Nessa experimentação, a manipulação da matéria (as diversas substâncias utilizadas) ganha importância por ser um dos focos de interesse desse processo. O caráter animalesco aparece, a partir daí, como um ponto de encontro, o que aproxima, de fato, as obras de Jorn e Appel das *Criaturas*. Trata-se, na verdade, de uma zona fronteira de animalidade, pois essa matéria toda, na qual não se identificam nem animais, nem personagens, coloca o trabalho num estado de verdadeiro devir – um “devir-animal” – revelado pela vitalidade, pela pulsação, pela energia e ainda por uma certa violência das torrentes líquido-pastosas observadas nas imagens alegóricas dos vídeos.

Imaginar diretamente a matéria, conforme nos diz Bachelard, é descobrir e selecionar as substâncias sobre as quais e com as quais, insinuosamente, as mãos irão atuar e lidar, tornando-as imagens. Reunidas, elas constituem, de fato, um conjunto-bestiário ou um conjunto-devir-animal. Segundo Deleuze e Guattari, o devir-animal *não se contenta em passar pela semelhança* (DELEUZE; GUATTARI, 1997a, p.12). E também não acontece pela mimese e sim pelo contágio:

devir não é uma evolução, ao menos uma evolução por dependência e filiação. O devir nada produz por filiação; toda filiação seria imaginária. O devir é sempre de uma ordem outra que a da filiação. [...] cessa de ser uma evolução filiativa hereditária para tornar-se antes comunicativa ou contagiosa. (Ibid., p.19) .

Desta forma, esclarece-se que algo nunca se transforma em animal nem tampouco o caráter animalesco estaria identificado por uma determinada forma ou imagem. O devir-animal é, portanto, o encontro de um e de outro, sem que nenhum dos dois abandone totalmente o que é, porque *à medida que alguém devém, aquilo que devém muda tanto quanto ele próprio*. (DELEUZE; PARNET, 2004, p. 12).

Em 1966, no livro *Heil und Zuffal (Sorte e acaso)* que publica na Alemanha, Asger Jorn acentua o caráter animalesco e *imaginal* de sua obra: “Descrever-nos como animais é nossa única saída” (JORN apud ZWITE, 1987, p.7). Localiza, então, a Escandinávia como o coração dos sonhos europeus, explicando, a seguir, sua posição:

Nós, no Norte, não estamos apenas nas fronteiras congeladas da civilização, mas também nos confins da própria vida e da verdade. Um território virgem para a imaginação. (JORN apud ZWITE, 1987, p.7).

Para além do sentido de se descreverem como animais, fica a possibilidade múltipla de uma leitura mais abrangente, deixando entrever, assim, nas palavras de Jorn, o conceito de devir-animal. No segmento “Lembranças de um feiticeiro, I”, Deleuze e Guattari lembram que:

num devir-animal, estamos sempre lidando com uma matilha, um bando, uma população, um povoamento, em suma, com uma multiplicidade.[...] Se o escritor é um feiticeiro é porque escrever é um devir, escrever é atravessado por estranhos devires que não são devires-escritor, mas devires-rato, devires-inseto, devires-lobo, etc (DELEUZE, GUATTARI, 1997a, p.19-21).

Assim, com a possibilidade de sempre “devirmos” animais ou plantas, as personagens criadas pela produção artística do grupo Cobra evocam e “acreditam” materializar imagens pré-existentes no universo mítico e primitivo dessas “fronteiras geladas da civilização” (lembrando Jorn). Assim como os vídeos das *Criaturas* que, evocando a animalidade, estariam “guardando”, em sua matéria composta, memórias e lembranças catalogadas numa espécie de arquivo de mitos pessoais.

Desviando-se, portanto, dos caminhos que enveredam por um possível desejo de identificação pela semelhança de formas, o devir-animal evita sempre, como nos diz Bachelard, “o vício de ocularidade”, operando numa fronteira portadora de animalidades. O devir-animal instaura uma relação de experimentação e imprime novos rumos ao processo de geração das *Criaturas*. Associado, ainda, à imaginação material conduzida permanentemente pelo *imaginal*, sempre empreendedor, permite que o encontro das obras de Jorn e Appel com as *Criaturas* se intensifique e se concretize de forma viva e dinâmica.

Já vimos como Bachelard, de uma forma rica e instigante, apresentou um novo impulso ao estudo científico, constituído por uma relação próxima entre teoria e experiência e, ao mesmo tempo, iluminado pelo brilho da imaginação produtora. E, ainda, como o filósofo refletiu sobre a criação artística, considerando o ato criador uma união entre sonho e idéia.

Essas considerações se revelam, através do caráter *imaginal* identificado por Lambert, nos trabalhos de Asger Jorn e Karel Appel, investidos de grande experimentação.

Seria pertinente, portanto, afirmar que o filósofo e o historiador, com seus pensamentos abertos e prontos a discussões de forma dialética, não-cartesianas, propõem e realizam, de certa forma, uma estreita aproximação com o conceito de uma ciência da arte. O “novo espírito” da ciência enquanto atividade criadora, possibilitada pelo poder do devaneio poético e produtor, encoraja a arte, constituída de sonho e idéia, a desenvolver uma reflexão científica sobre seus mecanismos de criação. Assim, à luz desta permanente abertura ao inesperado e ao acidente da experimentação, poderia indagar o quanto de científico existiria na análise do processo de criação artística e, dessa forma, conduzir minha preocupação teórica à área da poiética.

A ciência e a filosofia dos mecanismos da criação em arte, entendida como *poiética*, foi definida pelo poeta francês Paul Valéry durante um discurso pronunciado no Segundo Congresso Internacional de Estética e de Ciência da Arte em 1937, do qual extraímos um trecho:

Um outro conjunto reuniria tudo o que diz respeito à produção das obras; e uma idéia geral da ação humana completa, desde suas raízes psíquicas e fisiológicas, até seus efeitos sobre a matéria ou sobre os indivíduos, permitiria subdividir este segundo grupo que denominaria Poética ou, melhor dizendo, Poiética. Por um lado, o estudo da invenção e da composição, o papel exercido pelo acaso ou pela reflexão ou pela imitação; ou pela cultura ou pelo meio; por outro lado, o exame e a análise das técnicas, procedimentos, materiais, meios e agentes de ação. (VALÉRY, apud NOGACKI, 1994, p.4-5).

Segundo René Passeron, diretor da revista francesa *Recherches Poïétiques*, que aprofundou essas intenções de Valéry, a simples presença da letra “i” colocada no meio da palavra “poética” reflete e aponta um projeto inteiro, revelando que:

A poética permanece no interior da obra, considerada como um texto, e somente toca, de passagem, na poiética, no momento em que desvela a endogênese de sua estrutura a partir de um núcleo gerador. (PASSERON, 1994, p.7).

A poiética, sendo o estudo da obra em processo, busca uma cientificidade em seu desenrolar específico, orientada para as descobertas de condutas criativas na gênese da obra.

René Passeron, observando que a poiética privilegia mais o estudo do processo que propriamente as obras em si, acrescenta que:

A poiética, como já dissemos, é tão polarizada pelo sujeito criador quanto pelo objeto em vias de ser criado. Sua especificidade tópica é a conduta, que religa um e outro no momento em que perfazem um conjunto e, em seguida, seus métodos oscilam entre a psicanálise do sujeito criador e a tecnologia dos materiais que ele domina, sendo que o mais interessante, para ela, é a tensão dialética criada entre esses dois pólos. (PASSERON, 1994, p. 7)

A experimentação do ato criador, presente no encontro da produção artística de Jorn e Appel e da geração das *Criaturas*, pode ser visto como uma busca da reflexão sobre a obra e seu fazer artístico. As *Criaturas* que, desde o início, nunca se deram por finalizadas e continuam sempre se tornando alguma outra coisa e passando por devires, num processo permanente de construção, estão envolvidas em verdadeiros ciclos de vida e de morte. O caráter de metamorfose continuada inscreve o trabalho na categoria da transitoriedade, de algo passível de construção, seguida de destruição e novamente aberto a uma reconstrução a partir de suas origens mesmas, em constante devir.

2. O DEVIR EM SEUS DIVERSOS SEGMENTOS

2.1. HERÁCLITO, DELEUZE E AS *CRİATURAS*.

É de fundamental importância chamar a atenção, de saída, para alguns pensamentos filosóficos que exerceram profunda influência sobre o conceito de devir formulado por Deleuze e Guattari, tais como o de Heráclito, o dos estóicos e o de Nietzsche.

Na verdade, o sentido deleuziano de devir, conforme explicado por Stéfán Leclercq e Arnaud Villani, é inspirado não só por Heráclito, mas também *pela tragédia grega, por Nietzsche e por Mallarmé* (SASSO; VILLANI, 2003, p. 101), rompendo, assim, com uma tradição de dois milênios em que se acreditou que só seria possível filosofar a partir de Platão. No entanto, em termos históricos, deve-se esclarecer que o pensamento de Heráclito, conforme será mostrado no item 2.2., será muitas vezes citado por Deleuze e Guattari através dos comentários feitos pela escola estóica.

Dessa forma, sem esquecer que as *Criaturas*, em seu devir, constituem um processo de criação que é, em si mesmo, transformação e movimento permanentes, capaz de, dialeticamente, desvelar contrários e expor, ao mesmo tempo, suas partes internas e externas, torna-se possível traçar um paralelo com as idéias e o pensamento de Heráclito, filósofo pré-socrático que viveu entre 540 e 470 a.C., o primeiro talvez a esboçar um conceito de *devir*.

Durante muito tempo, as frases isoladas que constituem a obra de Heráclito foram consideradas fragmentos que pertenceriam a um provável texto original que ele teria escrito, o que naturalmente criava uma certa dificuldade de interpretação por não se ter chegado nunca a

uma noção do que teria sido essa obra em sua totalidade. Por esse motivo, passou a ser frequentemente designado como Heráclito, o *obsuro* ou o *enigmático*. Daí, também todos os filósofos que, a partir de Platão, inclusive, citaram ou comentaram seus *Fragmentos*, terem chamado a atenção para a imensa dificuldade que encontraram na leitura de seus textos. Em nossos dias, autores como José Américo Motta Pessanha (PESSANHA, 1989, p. XXII) chegaram à conclusão mais exata de que se trata, na verdade, de aforismos ou máximas, que deveriam, portanto, ser interpretados por si mesmos, como verdadeiras unidades autônomas. Para serem localizados com rapidez passaram, então, ao serem publicados, a ser numerados e precedidos pelas letras B (referência à numeração atribuída ao crítico inglês Bywater) ou D (atribuída ao alemão Diels). Mesmo assim, em edições recentes da obra de Heráclito, é possível encontrar referência apenas a “fragmentos”. Apesar do esclarecimento de José Américo Pessanha, é o critério adotado, por exemplo, pelo volume I da coleção “Os Pensadores” dedicado aos Pré-Socráticos (HERÁCLITO, 1989) e, entre outras, pela edição francesa traduzida e apresentada por Jean-François Pradeau (PRADEAU, 2004).

Conhecida fundamentalmente por suas considerações a respeito do “vir-a-ser” – expressão preferida pelo tradutor de *A filosofia na época trágica dos gregos* de Nietzsche (NIETZSCHE, 1983, p. 35) ou, em outras palavras, do “devir” compreendido como transitoriedade e como processo de mutação de todos os seres e de todas as coisas – a doutrina de Heráclito possui como ponto central a certeza de que seres e coisas se encontram em estado de escoamento constante. Muitos dos filósofos ou dos inúmeros autores que citam e comentam os aforismos de Heráclito, referem-se a ele como o filósofo do mobilismo universal e eterno e consideram seu Fragmento D 12 como o que melhor traduz seu pensamento e revela sua forma de construção dialética do pensamento: *Descemos e não descemos no mesmo rio* ou *Não se pode descer duas vezes no mesmo rio* (JEANNIÈRE, 1985, p. 15). Comentando o mesmo fragmento, Plutarco dirá:

[...] **não se pode entrar duas vezes no mesmo rio**, segundo Heráclito, da mesma forma que não se pode igualmente captar duas vezes, no mesmo estado, uma realidade mortal. Transformações vivas e rápidas dispersam seus elementos, depois tornam a reuni-los; ou melhor, não é de novo, nem mais tarde, é simultaneamente que ela [a realidade] se constitui [...] e se desfaz [...], aparece [...] e desaparece [...]. Por isso não chega nunca a uma existência, em seu devir constante, que não conhece nem repouso, nem interrupção. (PRADEAU, 2004, p.103). (grifos do autor).

Da mesma forma, o Aforismo D 88 : *É a mesma coisa estar vivo ou morto, acordado ou adormecido, ser jovem ou velho: pois através da mudança, este é aquele e, pela mudança, aquele é, por sua vez, este* (JEANNIÈRE, 1985, p.17) enfatiza como a doutrina de Heráclito determina, pelo movimento, a unidade do todo e, ao mesmo tempo, sua multiplicidade, deixando claro, inclusive, como a reciprocidade é uma regra nessa possibilidade de mudança. Tudo flui e esse aspecto sempre mutante deve ser necessariamente associado a uma regularidade e a uma unidade que, por sua vez, são obrigatoriamente constituídas de opostos e tensões.

E nesse jogo constante de oposições, construído sempre de forma dialética, Heráclito, em seu Aforismo D 62, considera que as coisas se originam do perpétuo movimento de tensões entre nascimento e morte, acreditando que tudo o que existe se deve, obrigatoriamente, à morte de alguma coisa. *Imortais mortais, mortais imortais, vivendo a morte daqueles, morrendo a vida daqueles.* (HERÁCLITO, 1989, p. 57).

Na verdade, segundo Bertrand Russell, o sistema proposto por Heráclito é constituído por uma metafísica extremamente dinâmica, em que se demonstra que essa transformação perpétua *é dominada por uma concepção de justiça cósmica, que impede que a luta dos opostos termine com a vitória completa de uma das partes.* (RUSSEL, 1977, p. 50-51). Teoria a que se deve acrescentar uma outra: a da mistura das coisas opostas, exemplarmente resumida por seu Aforismo D 51, no sentido de que a sabedoria deve compreender que todas as coisas são uma. *Não se compreenda que o divergente concorda consigo mesmo; há uma harmonia nas duas direções contrárias, como no arco e na lira.* (PRADEAU, 2004, p. 151). Uma luta, enfim, em que os opostos se combinam para produzir um movimento que é harmonia. Com certeza, existe unidade no mundo, mas ela é resultante da diversidade.

Por outro lado, a doutrina de Heráclito é marcada por esse fluxo permanente de transformações que se caracteriza por caminhos que, simultaneamente, tanto servem para ir, quanto para voltar. De forma igualmente **simultânea**, acontecem o nascimento e a morte de tudo o que existe: um permanente e fugaz movimento de tensão entre instantes de vida e instantes de morte.

No seu Fragmento D 30, Heráclito afirma: *Este mundo, o mesmo de todos os (seres), nenhum deus, nenhum homem o fez, mas era, é e será um fogo sempre vivo, acendendo-se em medidas e apagando-se em medidas.* (HERÁCLITO, 1989, p. 54) Esse fragmento revela o papel preponderante do fogo na cosmogonia heracliteana, que, segundo ele, é o elemento constitutivo do mundo. Tudo que existe não passa de transformações ou de estados do fogo e

foi a partir dele que todos os outros elementos – terra, ar e água – foram formados, entendendo-se por estados do fogo o que resulta de uma evaporação ou de uma fusão. Heráclito nos mostra, então, como isto acontece, mencionando, por exemplo, a ação de derretimento da terra, que se torna *fluida (derretida) e dela vem a umidade (o mar) e dela a evaporação (anathymíasis) do mar, do qual então tudo surge*. (HERÁCLITO, 1989, p. 69). Ou seja, tudo se constitui de estados não duradouros do fogo que não pára de se transformar e de agir sobre os demais elementos.

Assim, mais uma vez, encontramos a questão central do pensamento de Heráclito: o eterno movimento, presente em todas as coisas, que reforça e consolida a ligação com a idéia de devir. É **ao mesmo tempo** que acontecem essas passagens e estados do fogo, fluxo perpetuamente garantidos por direções que se opõem.

Heráclito procura explicar e comentar de que maneira todas as coisas mudam e como cada uma delas pode ser qualificada, simultaneamente, por uma forma e por seu contrário. Através desta aparente contradição, o filósofo demonstra que nada permanece e que o mobilismo é inerente, e até mesmo necessário, à constituição de todas as coisas. Mobilismo que se deva entender como processo, no qual todas as coisas podem se constituir ou se dissolver em outras. Dessa forma, Heráclito pode ser associado aos estóicos que sustentavam, igualmente, *que o mundo seria um dia destruído pela ação do fogo divino*. (PRADEAU, 2004, p.130).

Por isso pode-se dizer que, integradas a essa visão cosmogônica, as imagens mutantes das *Criaturas* nascem em fotogramas de vídeo e, ao mesmo tempo, morrem, para que outras possam vir à luz. Esse caráter mutante conduz não somente a prática artística atual da realização dos vídeos, mas, de forma geral, todo o processo de criação que, até agora, tem se mostrado em constante mutação e mobilidade.

Sem qualquer previsão ou roteiro, a câmera perscruta, invade e segue, por alguns instantes, caminhos viscosos e quase disformes que, por serem também indeterminados, tornam impossível qualquer previsão. Passagens e caminhos são criados livremente e indicados pelo olhar da câmera “invasiva”, que transita por dentro e por fora das *Criaturas*, ora propondo superfícies, ora sugerindo mergulhos e profundezas. Um processo aberto, como já demonstrado, e em constante estado de constituição e/ou de desintegração, totalmente dependente, enfim, do que vai surgindo no momento mesmo da filmagem.

Desse mobilismo, vai decorrer, precisamente, a unidade de todas as coisas passíveis de serem apreendidas, provindas, por sua vez, da aparente contradição desse jogo de opostos.

Como, para Heráclito, os contrários são aspectos indissociáveis da unidade, a contrariedade se constitui como a base mesma de sua doutrina.

No entanto, Jean-François Pradeau observa a esse respeito que:

Para ser mais exato, os contrários são limiares que delimitam e definem um intervalo de mudança. Permitem, assim, conceber a natureza de cada coisa, sua definição e sua existência, que apresenta certamente uma perpétua mudança, mas que tem seus limites. No momento em que a mudança ultrapassa esses limites, a natureza de cada coisa se corrompe. A coincidência heracliteana dos contrários não significa absolutamente que eles se confundam e designa, isso sim, seu acordo, sua unidade mas, em nenhuma hipótese, sua identidade. (PRADEAU, 2004, p. 53)

Por esse motivo, Heráclito, ao se referir ao fogo como elemento primordial, estava, na verdade, no entender da maioria dos filósofos e autores modernos que comentaram sua obra, estabelecendo uma analogia com a própria vida e com tudo que está em contínuo processo de fluxo. O fogo, enquanto elemento primordial, só tinha sentido para Heráclito na medida em que contivesse e indicasse essa noção de devir. Seu fragmento D 60: *A rota para cima e para baixo é uma e a mesma*, denota que conflito e consequente renovação são, para ele, a própria lei constitutiva do Universo.

Já é possível, a partir de todas essas considerações, observar e apontar mais uma das características que atravessa todo o processo de criação das *Criaturas*: o conflito. Diferentes caminhos, soluções e alternativas foram assumidos ou escolhidos a partir de situações de conflito que, como nos diz Heráclito, são, de fato, as forças que impelem o processo do vir-a-ser. Aquilo que, a princípio, poderia ser duradouro – no que se refere, por exemplo, à idéia de criação de uma obra definitiva e acabada – está sempre se renovando, inclusive em termos de perspectivas futuras, nas quais a eventualidade de se deixar impelir pelos conflitos pode tornar-se uma premissa essencial a ser adotada enquanto método de trabalho.

As *Criaturas* em permanente devir se constituem e encontram sua “lei de formação” em decorrência de um processo em que a matéria está sempre sofrendo a ação de outros elementos, tornando possível, assim, a ocorrência, no mesmo instante, de uma infinidade de devires. Toda vez que ocorre um conflito, o processo se depara com um ponto de inflexão e sofre, necessariamente, um desvio.

Um ponto de inflexão, para a matemática, é aquele que se verifica, no gráfico de uma função, sempre que ocorre uma mudança em sua concavidade. Também denominado de *ponto crítico* (designação genérica), o ponto de inflexão pode ser visto, então, como um ponto crítico “especial”. No mesmo espírito, devem ser configurados como *linhas de inflexão* os diferentes pontos pelos quais passam quaisquer convergências de linhas sinuosas e curvas que, em seus movimentos de verso e reverso, formem convexidades e concavidades.

Os vídeos das *Criaturas* deixam entrever a presença, em múltiplas direções, de inúmeras linhas de inflexão que conseguem alterar seus percursos de ida e volta. A descontinuidade das imagens é capaz de revelar e expor locais labirínticos, caracterizados basicamente por intensos movimentos simultâneos de contrações-dilatações.

Na concepção de Heráclito, todas as coisas encontram sua origem no conflito, na discórdia, ou no desencontro, como se pode verificar, textualmente, através de seu Fragmento D 8: *o contrário é convergente e dos divergentes nasce a mais bela harmonia, e tudo segundo a discórdia*. (HERÁCLITO, 1989, p. 52). Segundo ele, devir, enquanto idéia, vincula-se a esse movimento das “contrariedades” ou da discórdia e reforça, assim, essa noção de colisão e de combate.

Para Heráclito, além do mais, existe necessariamente um ser dentro da idéia de devir. O ser é, ao mesmo tempo, dialeticamente e de forma intrínseca, o não-ser. A esse respeito, Deleuze nos diz que:

Heráclito tem dois pensamentos que são como marcos: de acordo com um deles o ser não é, tudo está em devir; de acordo com o outro o ser é o ser do devir enquanto tal. Um pensamento trabalhador que afirma o devir, um pensamento contemplativo que afirma o ser do devir. Estes dois pensamentos não são separáveis, são o pensamento de um mesmo elemento, como Fogo e Dikè, como Physis e Logos. (DELEUZE, 1976, p.19)

Dessa forma, como observa Deleuze, Heráclito *fez do devir uma afirmação* (DELEUZE, 1976, p.19), cuja extrema pertinência se deve ao fato de Heráclito considerar a existência de um devir que *afirma o ser*, ou ainda, cujo *ser se afirma no devir* (ibid.). Assim, para Heráclito, o ser é o ser do devir e ele não existe, enquanto condição, fora do devir.

A segunda grande influência do pensamento heracliteano deixa-se refletir na concepção do Eterno Retorno, segundo Nietzsche. A partir do lance de dados tomado

“emprestado” de Mallarmé, Nietzsche vai enfocar o pensamento pelo novo viés do devir, que se manifesta através de um jogo de ida e volta, isto é, através de movimentos e dos dois tempos do jogo: o lançamento e o momento da caída dos dados. (DELEUZE, 1976, p.23)

Os comentadores de Deleuze, Robert Sasso e Arnaud Villani, analisam a contribuição do Eterno Retorno de Nietzsche, esclarecendo que:

É através de Nietzsche, leitor de Heráclito, que o Eterno Retorno enquanto movimento dos devires se torna um conceito. Aquilo que retorna e que não pára de aparecer ao ser como Eterno Retorno, são os devires. Nietzsche traz ao conceito heracliteano um movimento intempestivo que atravessa o ser por todas as suas partes como sendo o Eterno Retorno. O Eterno Retorno é o movimento dos devires sobre o ser que, em suas aparições, se organiza como um jogo. [...] Segundo Nietzsche, os devires são um movimento afirmador e criador. (SASSO; VILLANI, op. cit., p. 101-102).

Assim, tanto para Heráclito quanto para Nietzsche, o devir envolve sempre o ser. Nietzsche via em Heráclito, um pensador que valorizava o vir-a-ser sobre o ser.

Em Heráclito, uma das vias pelas quais é possível identificar sua concepção de devir é através da reunião dos opostos que compõem a unidade. É pela oposição que se dá o devir. O devir é a unidade nos opostos e pelos opostos.

As *Criaturas*, que são como blocos de devires, são também como blocos de opostos permanentes, que criam, a cada instante, outros blocos semelhantes, sempre marcados por ações contrárias e conflituosas como, por exemplo, a destruição e a desvirtuação de materiais. É através de blocos de ações contraditórias, originados de questionamentos e rejeições, que renascem, a cada vez, as *Criaturas*. Nascem, portanto, sob o signo da destruição e da renúncia, a partir de sua própria matéria em eterno devir.

Assim, o conceito heracliteano de devir entendido como a unidade dos opostos e pelos opostos, toca no ponto que intercepta o conceito deleuziano; pois, se para Deleuze o devir é a manifestação de um estado de coisa em constante movimento de avanço e recuo ao mesmo tempo e na mesma direção, em Heráclito encontramos a afirmação de um estado que reúne – de forma dialética – passado e futuro, ou seja, o “furtar-se ao presente” que Deleuze, utilizando-se da personagem *Alice* de Lewis Carroll, analisa em *Lógica do Sentido*:

Quando digo “Alice cresce”, quero dizer que ela se torna maior do que era. Mas por isso mesmo ela também se torna menor do que é agora. Sem dúvida, não é ao mesmo tempo que ela é maior e menor. Mas é ao mesmo tempo que ela **se torna** um e outro. Ela é maior agora e era menor antes. Mas é ao mesmo tempo, no mesmo lance, que nos tornamos maiores do que éramos e que nos fazemos menores do que nos tornamos. Tal é a simultaneidade de um devir cuja propriedade é furtar-se ao presente. (DELEUZE, 1998, p.1). (grifos nossos).

“Simultaneidade de um devir” que parece se constituir, cada vez mais, como uma das características marcantes do processo de criação e geração do trabalho com as *Criaturas*. Com certeza, não é no mesmo instante que uma *Criatura* revela seu interior e seu exterior, mas é ao mesmo tempo que ela devém interior-exterior a si mesma.

Igualmente, o mesmo pode ser dito com relação à fluidez, aos fluxos, refluxos, idas e vindas das *Criaturas* que a câmera tenta captar. Imagens desarticuladas, descompromissadas com qualquer tentativa de reconhecimento, revelando matéria, mais do que o material empregado. É nessa matéria que se transforma constantemente – esta matéria “indócil”, empregando o adjetivo de Deleuze – que reside o caráter de intenso devir.

Muitas vezes, algumas formas e cores parecem encravadas e fixas, sugerindo uma espécie de sustentação e apoio para as outras que se encontram em movimento. No entanto, elas mesmas, essas formas, aparentemente fixas, revelam movimentos repentinos que evidenciam e reforçam o caráter de instabilidade.

Desta forma, as *Criaturas* não são, mas devém; em outras palavras, vivem seus eternos devires, acontecimentos ininterruptos de grande intensidade.

Pode-se, então, dizer que o conceito de devir, conforme se vem demonstrando, subsidia, desde seu início, o trabalho experimental com as *Criaturas*, em suas diferentes etapas, na medida em que elas nunca podem ser consideradas definitivamente acabadas.

Por se estenderem ao longo de vastas superfícies que atravessam em toda sua extensão e por virem a constituir uma enorme variedade de campos em constante movimento, as *Criaturas* tendem sempre a “tornar-se”, e devem ser vistas como campos constituídos de devires. Apresentam-se, assim, de acordo com Deleuze e Guattari, como “blocos de devir”, nos quais coexistem matérias que engendram corpos-compostos dispostos em zonas de vizinhança, que não têm origem nem destino:

O devir não produz outra coisa senão ele próprio. É uma falsa alternativa que nos faz dizer: ou imitamos ou somos. O que é real é o próprio devir, o bloco de devir, e não os termos supostamente fixos pelos quais passaria aquele que se torna. (DELEUZE; GUATTARI, 1997a, p. 18).

O movimento que constitui as *Criaturas* é determinado pela convivência e integração das matérias que as compõem. Existe, dessa maneira, um bloco de devir que se situa entre os corpos-volumes dilacerados e essa liga de matérias que, por contágio, se tornam *Criaturas*. O devir lida com os termos que são postos em jogo e deve ser entendido sempre como um verbo que estivesse acontecendo, nunca como um substantivo que se concretizou. Pressupõe, portanto, uma ação que nunca venha a ser interrompida ou possa, a qualquer momento, configurar-se como algo finalizado. Nesse processo, que ocorre de forma simultânea, os corpos-volumes e a massa composta operam, por contágio, na zona fronteira na qual se dá uma metamorfose, vista como um encontro e como uma troca de pontos virtuais de uma linha limítrofe.

É desta forma que as *Criaturas* estão sempre devindo elas próprias, pelo fato de serem capazes de brotar e jorrar, conforme é possível observar através dos movimentos evidenciados pelos vídeos. E são capazes, ao mesmo tempo, de despertarem e suscitarem, incessantemente, novas impressões, pontos de partida para outras analogias, como, por exemplo, a de que possam constituir verdadeiros escoamentos de lavas, ou mesmo, a de serem campos de devires, câmaras magmáticas ocultas, verdadeiros reservatórios constituídos por rochas em constante fusão que abastecem os vulcões. Líquidos e pastas que permanecem em suas camadas mais profundas até que, sob um possível efeito de alta pressão, emergem, em fluxos contínuos de imagens e, dessa forma, devêm inesperadas *Criaturas*. As imagens surgem de forma imprevisível, geradas por movimentos de erupção, revolução e superposição de camadas de matéria. Através das imagens dos vídeos, sua fase atual, revelam como que explosões de matéria em fusão. E daí, conseqüentemente, pode-se concluir que novas matérias devem ser constantemente adicionadas às câmaras magmáticas para que futuras “explosões” aconteçam e novas *Criaturas* sejam geradas.

O campo magmático das *Criaturas*, nesse movimento de permanente renovação, faz pensar que sua massa composta engendra sua própria existência. As imagens, dessa forma, são produzidas num estado de desequilíbrio incessante, provocado pela rotação da câmera em movimentos ora rápidos, ora lentos, que percorrem e, de forma desestabilizadora, mergulham

nesse verdadeiro amálgama de imagens pulsantes. Com certeza, é nessa incessante transformação que as *Criaturas* podem ser vistas como um jogo desencadeador de imagens que comporta, em seus vários segmentos, uma idéia de movimentação, capaz de partir de pontos indefinidos e descrever trajetórias errantes. As imagens dos vídeos apresentam um certo descompasso, que altera, a todo momento, a direção e o sentido de seu desenrolar constante. Se, por um lado, mostram-se em fragmentos, por outro, são a reunião, efetuada pelo olhar do observador, desses mesmos fragmentos.



Fig. 3 *Criaturas* - vídeo

2.2. HERÁCLITO E O ESTOICISMO

Mais de um século após sua morte (470 a. C.), as teorias filosóficas de Heráclito exerceram profunda influência sobre a formação da Escola Estóica. O estoicismo, sistema filosófico fundado por Zenon de Citium, também na Grécia Antiga (336-264 a.C.), contestou de forma ainda mais profunda e crítica o que pensavam Platão e Aristóteles ao se referirem a um mundo ordenado e fixo. Para os estóicos, o mundo e as coisas, ao contrário, estão em transformação permanente, criando e gerando ciclos sucessivos de corpos e matérias, o que, de imediato, estabelece uma primeira ligação com as *Criaturas*.

Os estóicos se referiam sempre a Heráclito como um precursor e recorreram a alguns de seus aforismos como fundamento para suas próprias explicações a respeito da natureza das coisas. Para eles, o modo de vida dos “sábios” deveria ser exaltado, ou seja, aquele modo de vida que consiste em *procurar viver racionalmente, de acordo com a natureza*. Observam, neste particular, que *considerando a natureza como racionalmente ordenada, seriam disposições idênticas viver de acordo com a natureza ou viver de acordo com a razão* (PRADEAU, 2004, p. 37). Para os primeiros estóicos, seguidores do *cinismo*, ser sábio poderia limitar-se, no entanto, a um mero “parecer ser” sábio. Daí o “solitário” Heráclito, por possuir todos esses atributos, ser considerado sábio, antes mesmo de Sócrates ou de Diógenes, o Cínico.

Por outro lado, esta exigência estóica de viver de acordo com a natureza seria inseparável da necessidade de se reconhecer, enquanto humanos, como partes racionais de um mundo governado pela razão (o *lógos*) e, nesse sentido, tomar conhecimento de seus próprios meios e limites. A história de vida de Heráclito obedecia a todas essas exigências e, por esse motivo, foi considerado exemplar por diferentes estóicos, que adotaram seu vocabulário e defenderam algumas de suas hipóteses, tais como a de que *as mudanças e o movimento de todas as coisas não significariam a ausência de ordem no mundo*. (ibid., p. 39).

De fato, o pensamento de Heráclito pode ser caracterizado, de forma evidente, pela convicção de que a realidade e todas as coisas são eternas e mutantes, mas, ao mesmo tempo, ordenadas por um princípio divino e racional, que ele denominou “o princípio dos contrários”. Esse princípio daria unidade a todas as coisas e se constituiria uma questão primordial de sua obra. Pradeau adverte, no entanto, para a aparente contradição que esse tema poderia conter,

pois, na verdade, o pensamento de Heráclito procura conciliar duas hipóteses que, à primeira vista, se contradizem:

Podemos, no entanto, conciliar estas duas hipóteses, e considerar que sua contradição seria apenas aparente para quem soubesse encontrar, por trás da mudança e da mobilidade de todas as coisas, a sempiterna ordem do mundo. [...]; por mais perpétua que fosse, a mudança teria uma certa medida. (Ibid., p.61).

A esse respeito, Pradeau observa, ainda, que:

Esta transformação e esta sucessão cíclicas de mundos exclusivamente corporais, uma vez que os estóicos rejeitam a existência de qualquer substância que não seja material, resultam da operação de um princípio ativo e racional, que eles denominam, conforme o autor, razão (*lógos*) ou sopro (*pneuma*) e a que atribuem estatuto de fogo divino. (Ibid., p. 41)

É, portanto, com a certeza dessa transformação permanente conduzida pelo fogo divino – o Fogo primordial – e levando em conta a perspectiva de um eterno vir-a-ser “formador”, que podemos conceber e pensar as *Criaturas* através da evocação das cosmogonias filosóficas sintetizadas pelo pensamento de Heráclito e dos Estóicos, que, por sua vez, coincidem com o conceito de devir formulado por Gilles Deleuze e Félix Guattari.

Deleuze, já em sua *Lógica do Sentido*, publicada na França em 1969, ao analisar a “Segunda série de paradoxos : Dos efeitos de superfície”, recorre explicitamente à filosofia estóica para apresentar alguns dos elementos integradores do conceito de devir:

Os Estóicos, por sua vez, distinguem duas espécies de coisas: 1) Os corpos, com suas tensões, suas qualidades físicas, suas relações, suas ações e paixões e os “estados de coisas” correspondentes. Estes estados de coisas, ações e paixões, são determinados pelas misturas entre os corpos. No limite, há uma unidade de todos os corpos em função de um Fogo primordial em que eles são absorvidos e a partir do qual se desenvolvem segundo sua tensão respectiva. O único

tempo dos corpos e estados de coisas é o presente. [...] 2) Todos os corpos são causas uns para os outros, uns com relação aos outros, mas de que? São causas de certas coisas de uma natureza completamente diferente. Estes *efeitos* não são corpos, mas propriamente falando, “incorporais”. [...] Não são coisas ou estados de coisas, mas acontecimentos. [...] Não são presentes vivos, mas infinitivos: *Aion* ilimitado, devir que se divide ao infinito em passado e em futuro, sempre se esquivando do presente. (DELEUZE, 1998, pp. 5-6).

A partir daí podemos compreender melhor a natureza profunda das *Criaturas* e sua característica primordial que consiste em estar “sempre se esquivando do presente”. Devem ser incluídas, portanto, não na categoria de coisas ou estados de coisas, mas entre os “incorporais”. E, dessa forma, recebem o tratamento de “acontecimentos”, onde, de forma paradoxal, convivem, de forma simultânea, certos opostos e tensões, tais como o futuro e o passado, o mais e o menos, o demasiado e o insuficiente. Contrários que, no entanto, acontecem de forma simultânea. Na base desse acontecimento incorporal que se dá numa superfície *que sempre vai nos dois sentidos ao mesmo tempo [...] é que ocorre o paradoxo do puro devir*. *O paradoxo é, em primeiro lugar, o que destrói o bom senso como sentido único, mas, em seguida, o que destrói o senso comum como designação de identidades fixas.* (idem, ibidem, p. 3). Segundo Deleuze, os Estóicos são, por excelência, *amantes de paradoxos e inventores*. [...] *Talvez os Estóicos se sirvam do paradoxo de um modo completamente novo: ao mesmo tempo como instrumento de análise para a linguagem e como meio de síntese para os acontecimentos.* (idem, ibidem, p. 9).

Desta forma, o presente vivo das *Criaturas*, idêntico a esse do qual Deleuze nos fala é aquele momento mesmo em que algo é e, simultaneamente, deixa de ser, gerando um processo em permanente mutação. Ao aprofundar esse conceito, na “Vigésima Primeira Série” de *Lógica do sentido*: “Do Acontecimento”, Deleuze esclarece:

Em todo acontecimento, existe realmente o momento presente da efetuação, aquele em que o acontecimento se encarna em um estado de coisas, um indivíduo, uma pessoa, aquele que designamos dizendo; eis aí, o momento chegou; [...]. Mas há, de outro lado, o futuro e o passado do acontecimento tomado em si mesmo, que esquiva todo presente, porque ele é livre das limitações de um estado de coisas, sendo impessoal e pré-individual, neutro, nem geral nem particular [...]; ou melhor, que não há outro presente além daquele do

instante móvel que o representa, sempre desdobrado em passado-futuro [...]. (Ibid., p. 154).

O passado e o futuro do acontecimento; são eles que, enquanto marcas próprias do puro devir, pulsam juntos e ao mesmo tempo. E assim o processo parece ser constituído de etapas e de momentos que, operando como instantes fugazes na circulação entre presente, passado e futuro, imprime permanentemente novas orientações e determinações para a geração de *Criaturas*.

As imagens dos vídeos, em seus lentos e constantes movimentos de alternância que se sucedem ora abrindo-se ora fechando-se, criam uma sensação que parece não pertencer à ordem de imagens em movimento, e sim à da pulsação. Conforme nos lembra o artista plástico Arthur Omar, o cinema não acrescenta um movimento à imagem fotográfica, mas pulsação (OMAR, 1997). Essas imagens em movimento lento, (algumas vezes quase estáticas), remetem à idéia de pequenas pulsações e micro-movimentos. É através de movimentos de avanço e recuo, que as *Criaturas* se desdobram em seus acontecimentos, um permanente devir de formas escorregadias que deslizam e criam, através de verdadeiras avalanches, cavidades, gretas e fissuras, características próximas às de geleiras, desertos e oceanos. Por isso, as *Criaturas* se mostram simultaneamente em seu interior e exterior, revelando como que as cavernas, estalactites e estalagmites de sua constituição interna, juntamente com os escoamentos lávicos e os caminhos subterrâneos de suas origens e de seu desenvolvimento externo. Puros subprodutos do Fogo, mistura e superposição de líquidos viscosos, brancos, ardentes, coloridos, vão escorrendo por entre cavidades, aclives e declives, promovendo intensa e constante circulação entre exterior e interior.

Toda essa movimentação de acontecimentos possui um pseudo-início temporal concreto – o momento em que se aciona o botão de filmagem – sem que, no entanto, esse início corresponda a qualquer início “de fato” do movimento das *Criaturas*. A idéia é a de que estamos diante de uma movimentação que já começou e que continuará, mesmo após o acionamento do botão que encerra a filmagem.

Em *Lógica do sentido*, retomando suas considerações sobre o pensamento estóico, Deleuze discorre longamente a respeito da oposição existente entre a idéia de *Aion* e a de *Cronos* :

De acordo com Cronos, só o presente existe no tempo. Passado, presente e futuro não são três dimensões do tempo; só o presente preenche o tempo, o passado e o futuro são duas dimensões relativas ao presente no tempo. [...] O presente em Cronos é de alguma maneira corporal.[...]

Segundo o Aion, somente o passado e o futuro insistem ou subsistem no tempo. Em lugar de um presente que absorve o passado e o futuro, um futuro e um passado que dividem a cada instante o presente, que o subdividem ao infinito em passado e futuro, **nos dois sentidos ao mesmo tempo**. (DELEUZE, 1998, p.167-9). (grifos nossos).

A respeito da idéia de *Aion*, François Zourabichvili comenta que:

Aion opõe-se a *Chronos*, que designa o tempo cronológico ou sucessivo, em que o antes se ordena ao depois sob a condição de um presente englobante no qual, como se diz, tudo acontece.[...] Esse tempo morto, que de certa forma é um não-tempo, batizado também como “entre-tempo”, é *Aion*. (ZOURABICHVILI, op. cit., p. 25).

Para Deleuze, o devir, cuja *propriedade é a de furtar-se ao presente [...] não suporta a separação nem a distinção do antes e do depois, do passado e do futuro*. (DELEUZE, 1998, p.1). Esta é a simultaneidade, segundo ele e Guattari, inerente à noção de devir, com a *eternidade própria ao instante tal como os estóicos a concebem, sem relação com o que será a eternidade cristã*. (ZOURABICHVILI, op. cit., p. 25).

Os dois filósofos observam, ainda, que:

Aion, que é o tempo indefinido do acontecimento, a linha flutuante que só conhece velocidades, e ao mesmo tempo não pára de dividir o que acontece num já-aí e um ainda-não-aí, um tarde-demais e um cedo-demais simultâneos, um algo que ao mesmo tempo vai se passar e acaba de se passar. (DELEUZE; GUATTARI, 1997a, pp. 48-49).

É por este caminho que trafega o devir, sem amarras, sem presilhas, um acontecimento que é, e que, ao mesmo tempo, já passou. Diferente do tempo: *Chronos*, ao contrário, o tempo

da medida, que fixa as coisas e as pessoas, desenvolve uma forma e determina um sujeito.(ibid., p. 49).

Esse tempo indefinido do qual nos falam Deleuze e Guattari é o verdadeiro tempo de escoamento das imagens dos vídeos. Não é o tempo real, cronológico, indicando a passagem sucessiva de um instante a outro, mas um tempo no qual não podemos localizar, de forma pressuposta, nem início, nem fim. Estaria mais próximo do *Aion*, desse “entre-tempo” (segundo Zourabichvili) o que impulsiona o processo de geração das *Criaturas*. É nesta perspectiva de ciclos infinitos de tempo que elas não “são” mas “devêm”. De forma simultânea, as *Criaturas* são tela que um dia foi cortada, tinta-gesso-água-pedra, etc. Na medida em que o corte fende a tela, o “corte-tela” constitui, em seus novos atributos, um devir-*Criatura*.

Quando me refiro à duração de tempo de cada vídeo (que geralmente é em torno de 3 minutos), quem “fala” é a “voz” de *Chronos*, a convenção do escoamento retilíneo e sucessivo do tempo. Na verdade, o tempo mais apropriado é o tempo sugerido por Deleuze. Tempo indeterminado e sem limites. *Aion*, e não *Chronos*. É nessa concepção que se manifestam as imagens expostas pelas câmeras: tempo infinito, **um escoar permanente** do qual só é possível observar fragmentos. É como se apontássemos algum tipo de instrumento óptico como, por exemplo, um telescópio de grande porte ou um dispositivo de “zoom”, capaz de observar à distância, para espreitar, num determinado momento escolhido ao acaso, o movimento gerador de *Criaturas*. As imagens são como que “trazidas” para perto e acabam por engolfar o observador. O olhar vagueia e se detém num instante perdido; quando não se espreita mais, a imagem cessa, mas o movimento, indiferente, prossegue seu curso.

A utilização do dispositivo óptico do “zoom”, além de ter sido utilizado na realização dos vídeos como instrumento de aproximação em vários momentos das filmagens, serviu também – e principalmente – como meio de alteração qualitativa. Este recurso, desde sua invenção no final dos anos 60, sempre comprometeu a qualidade da imagem, tanto nos aparelhos analógicos dessa época até os atuais equipamentos digitais. No caso desses últimos, principalmente (que foram os utilizados neste trabalho), a degradação da imagem é ainda bem maior, porque o artifício do “zoom” redimensiona o formato do arquivo e gera uma redução artificial do ângulo de visão. Assim, mais uma vez de forma consciente, a opção pela utilização do “zoom” foi feita, muitas vezes, para que, propositadamente, fossem obtidas imagens com baixo grau de nitidez.

Desta maneira, as *Criaturas* sugerem uma ação de perscrutar, que acontece ao mesmo tempo em que elas são perscrutadas, num movimento de simultaneidade que evidencia mais

uma vez o conceito de devir segundo Deleuze: um tornar-se um atributo e outro ao mesmo tempo ou, em essência, “avançar, puxar nos dois sentidos ao mesmo tempo”(DELEUZE, 1998, p.1). Desta forma, os vídeos (que no momento mesmo de sua realização, podem ser considerados instantes de geração de *Criaturas*), operam um *bloco de devires* nos quais constroem o vasto domínio das simbioses que coloca em jogo seres de escalas e reinos inteiramente diferentes (DELEUZE; GUATTARI, 1997a, p.19).

O próprio “cenário” em que atuam é inteiramente constituído de antigas e novas *Criaturas* e de cortes e recortes de antigas telas, pintadas e/ou virgens, imersos e recobertos pelos líquidos ou pastas (gesso, tintas, gel). Movimentar *Criaturas* ou parte delas no interior desses meios líquidos ou pastosos produz imagens que podem ser consideradas como efeitos de uma outra forma de geração de novas *Criaturas*. Coloca-nos, ainda, diante também da formação de novos territórios, cambiantes e que se modificam incessantemente.

Dentro desta perspectiva, existem dois olhares no momento das filmagens:

- a) o olhar dirigido à cena e que procura, ao filmar, “capturar” e “invadir”;
- b) olhar que denominarei de “verificador”, aquele que vai constatar o resultado do vídeo que acabou de ser produzido.

Uma vez encerrada a filmagem de um vídeo, esse olhar verificador vai finalmente constatar que existe quase um abismo em termos de realização: o que é visto pelo olhar que “captura” é totalmente diferente do olhar que “verifica”, em seguida, o que “de fato” se acabou de filmar. As impressões causadas durante a filmagem não correspondem àquelas que se tem quando se observa o vídeo, após sua realização.

Assim, o resultado obtido é uma constante “surpresa”, corroborando a perspectiva de um trabalho em permanente estado de constituição. Não existe definição de metas – conforme pudemos constatar – ou, como nos diz Deleuze, *não há um termo do qual se parta, nem um ao qual se chegue ou ao qual se deva chegar* (DELEUZE; PARNET, 2004, p. 12). A produção vai, assim, se constituindo de estados e momentos, de passagens sucessivas de um estado a outro, enfim, de devires e também de ausências.

Em Deleuze e Guattari, podemos encontrar ainda um paralelo referente a esse processo de constante movimento, quando os autores, ao longo de *Mil Platôs*, tratam da questão do sujeito e nomadismo. Mostram como o nomadismo se torna necessário mesmo quando o nômade *não se move* (DELEUZE; GUATTARI, 1997b, p. 52), situação em que se deve, mesmo ali, e mesmo paradoxalmente, manter sempre uma movimentação. Desta forma, propõem, com o conceito de “desubjetivação” ou de “singularização”, que se estabeleça uma

nova “subjetivação” a partir do sentido dado por Guattari em *Caosmose* ao apontar novos caminhos para os fatores subjetivos:

Proporemos então operar um descentramento da questão do sujeito para a da subjetividade. O sujeito, tradicionalmente, foi concebido como essência última da individuação, como pura apreensão pré-reflexiva, vazia, do mundo, como foco da sensibilidade, da expressividade, unificador dos estados de consciência. Com a subjetividade, será dada, antes, ênfase à instância fundadora da intencionalidade. (GUATTARI, 2006, p. 35).

É fundamental, portanto, que o trabalho em processo seja portador de perspectivas análogas, possibilitando o acesso permanente a novos caminhos e a novos focos de interesse, buscando, dessa forma, uma abertura em direção a outras linguagens artísticas.

Nesse sentido, o conjunto dos momentos e ações experimentadas e vividas pelo modelo *work in progress* vai constituindo marcas passíveis de definir um território próprio, não mais organizado por uma forma de pensamento clássico, mas aberto à experimentação permanente.

Por último, torna-se também interessante fazer referência a alguns comentários feitos por Hegel a respeito das concepções heracliteanas, considerando que é de grande importância em nossa pesquisa trabalhar com diferentes concepções sobre o devir. Esses comentários integram o capítulo “Crítica Moderna” na seleção feita pelo Prof. José Cavalcante de Souza em seu volume I de *Os Pré-socráticos* (HERÁCLITO, 1989, p. 64-82), onde o autor destaca, inicialmente, os comentários de Hegel, para quem o método dialético é fundamental.

Embora Deleuze faça críticas ao pensamento de Hegel, é relevante, para as questões reflexivas da presente pesquisa, destacar os comentários que este último fez a respeito do pensamento de Heráclito.

Hegel aponta, inicialmente, que a **forma pela qual** esse puro devir se manifesta está naturalmente concentrada e calcada na noção de **processo**. Observa, então, de que forma o tempo e o fogo assumem grande importância na concepção heracliteana de **devir** e chama a atenção para o fato de que, para Heráclito, só o fogo poderia ser o elemento constitutivo do mundo, pois suas propriedades, referidas acima, conferem a ele (e a nenhum outro) o caráter de processo.

A respeito do tempo, Hegel nos diz que:

[...] o tempo é o primeiro que se oferece como o devir; é a primeira forma do devir. Enquanto intuído, o tempo é o puro devir. O tempo é **puro transformar-se**, é o puro conceito, o simples, que é harmônico a partir de absolutamente opostos. Sua essência é ser e não-ser, sem outra determinação – ser puro e abstrato não-ser, **postos imediatamente numa unidade e ao mesmo tempo separados**. Não como se o tempo *fosse e não fosse*, mas o tempo *é* isto: no ser imediatamente não-ser e no não-ser imediatamente ser. [...] No tempo não é o passado e o futuro, somente o agora; e este *é*, para não ser, está logo destruído, passado – e este não-ser passa, do mesmo modo, para o ser, pois ele *é*. (HERÁCLITO, 1989, p. 67) (grifos nossos).

Segundo Hegel, Heráclito concebe o devir fazendo referência a sua noção central, ou seja, afirmando que o verdadeiro devir, compreendido de forma única e necessariamente dialética, seria a união dos opostos como características intrínsecas e inerentes a um mesmo ser. Para ele, Heráclito, o grande princípio consiste em que nada escapa a este princípio dialético que anuncia que *cada coisa é o outro enquanto seu outro* (HERÁCLITO, 1989, p.66). Trata-se de um encontro de opostos que pode, **ao mesmo tempo**, caracterizar todas as coisas. Todas as coisas são, na verdade, **uma e outra**. É o que mostra, por exemplo, ao referir-se à água do mar. Se, para os peixes, ela é sinônimo de vida, para os homens ela é não potável e, portanto, mortal. (Aforismo B 61) (HERÁCLITO, 1989, p. 57).

Hegel observa ainda, sobre Heráclito, que:

É uma grande convicção que se adquiriu, quando se reconheceu que o ser e o nada são abstrações sem verdade, que **o primeiro elemento verdadeiro é o devir**. O entendimento separa a ambos como verdadeiros e de valor; a razão, pelo contrário, reconhece um no outro, que **num está contido seu outro** – e assim o todo, o absoluto deve ser determinado como o devir. [...] **o verdadeiro é o devir, não o ser** [...] Tudo é devir; este devir é o princípio. (HERÁCLITO, 1989, p. 65). (grifos nossos).

Assim, segundo Hegel, para Heráclito nada é e tudo devém, corroborando seu pensamento em que afirma que tudo está sempre em movimento. O processo em que estão envolvidas as *Criaturas* afirma constantemente a idéia de um devir e de um deslocar-se entre fronteiras.

3. AS CRIATURAS E A QUEBRA DAS FRONTEIRAS

3.1. A INSTALAÇÃO VISUAL CÊNICA

Intrínseca à arte contemporânea, a noção da quebra de fronteiras está necessariamente vinculada a uma expansão de práticas e linguagens interligadas, de caráter multidisciplinar, envolvendo história, cinema, teatro, televisão, artes plásticas e novas tecnologias. Pode-se também entender como quebra de fronteiras, o entrelaçamento resultante dessa confluência de diversas linguagens artísticas e no qual está inserida a dramaturgia pós-dramática, fragmentada e descontínua, definida por Jean-Pierre Ryngaert da seguinte maneira:

a escrita dramática descontínua por fragmentos dotados de título é uma tendência arquitetural das obras contemporâneas [...]. Esses efeitos de justaposição das partes são buscados por autores muito diferentes que os denominam cenas, fragmentos, partes, movimentos, referindo-se explicitamente [...] a efeitos de caleidoscópio ou de prisma. (RYNGAERT, 1998, p. 86).

Esse contexto da arquitetura cênica contemporânea caracteriza-se, ainda, pela extensão dos locais de apresentação, que excedem os locais convencionais, podendo acontecer, por exemplo, em locais públicos, ou não necessariamente preparados e previstos para tais exposições.

Em sua multiplicidade, destaco principalmente as manifestações que empregam imagens tecnológicas (projeções de vídeo, DVD, computadores), teatro e performances, por serem alvo de interesse direto do processo de criação realizado e analisado no presente texto.

Com esse espírito, afastada a idéia de toda e qualquer determinação prévia de rumos, as *Criaturas* foram exigindo, para suas conseqüentes exibições, a ampliação dos formatos de apresentação, ou seja, impondo suportes de visualização cada vez maiores.

Assim, suas novas etapas de experimentação foram conduzindo o trabalho à possibilidade de projeções em grandes superfícies e em grandes ambientes, participando, por exemplo, da realização de instalações e de encenações contemporâneas que experimentam a inserção das mais diferentes modalidades de projeção de imagens, tanto em espetáculos teatrais quanto em performances.

Em janeiro de 2009, algumas *Criaturas* passaram a integrar um *workshop* (“Atelier-Théâtre”) na Universidade de Perpignan, no sul da França, idealizado a partir de uma leitura contemporânea da peça *A vida é sonho* de Calderón de la Barca, dramaturgo espanhol do século XVII, dirigido pelo encenador e professor Walder Virgolino.

Realizado a partir do procedimento conhecido como “processo colaborativo” – dinâmica, segundo o encenador Antonio Araújo do Teatro da Vertigem, de São Paulo, *em que todos os integrantes, a partir de suas funções artísticas específicas, têm igual espaço propositivo, sem qualquer espécie de hierarquias, produzindo uma obra cuja autoria é compartilhada por todos* (SILVA, 2002, p. 122) – o trabalho do Atelier-Théâtre foi iniciado a partir de discussões coletivas com as pessoas envolvidas, principalmente a respeito das idéias de sonhos e de imigração, questões centrais em torno das quais Calderón construiu sua peça. A proposta era a de que, a cada espetáculo, o texto e o trabalho corporal dos atores fossem sendo compostos e vivenciados a cada instante de sua presença em cena. Baseando-se nessa *nova cena que incorpora a não-seqüencialidade* (COHEN, 1998, p.XXIV) e na qual *a organização narrativa ancora-se na sincronia – a geografia cênica – em detrimento do constructo histórico-temporal* (ibid., p. XXVII), o espetáculo apresentado ao final do prazo previsto para o *workshop* (fevereiro de 2009), intitulou-se *Autour d'un songe* e desenvolveu algumas questões relativas a espaço, a jogos propostos pela própria cena, à criação de alegorias cênicas próprias do drama barroco do século XVII e às eventuais transposições das contribuições pessoais e performáticas trazidas pelo elenco.

A vida é sonho, escrita em 1635, caracteriza-se por sua estrutura narrativa fragmentada, índice de sua contemporaneidade e atualidade, e por especificações de montagem próprias de uma encenação teatral do Século de Ouro espanhol, conforme

exaustivamente analisadas por Walter Benjamin (BENJAMIN, 1984). Relata a história do jovem Segismundo, um jovem que desconhece sua condição de príncipe e que foi condenado por seu pai, Basílio, rei da Polônia, a ser trancafiado e acorrentado, desde seu nascimento, em uma torre, em decorrência de uma profecia que anunciara que ele se tornaria cruel tirano e assassino do próprio pai. Anos mais tarde, já na iminência da morte e da escolha de um sucessor para o trono, Basílio considera a possibilidade de ter cometido um grave erro ao dar credibilidade à profecia. Resolve, então, testar o temperamento do filho, criado sem que ninguém o visse, com exceção de Clotaldo, homem de confiança do rei Basílio, ordenando-lhe que, após narcotizá-lo, tragam seu filho ao palácio. Ao experimentar o poder, o príncipe comete toda sorte de atrocidades e injustiças, chegando a matar um de seus súditos, o que equivale a uma exposição evidente de sua tirania. Chegando, por esses incidentes, à conclusão de que a profecia realmente se revelara verdadeira, o rei determina que Segismundo deva ser novamente narcotizado e reconduzido ao seu cárcere no alto da torre. Ao despertar e ver-se de volta à cela que habitara desde o nascimento, Clotaldo “explica”-lhe que tudo não havia passado de um devaneio, de que sonhara acordado. Mas, após aquele dia em que Segismundo esteve no palácio, o povo da Polônia, desejoso de tirar Basílio do poder, acabou sabendo da existência de Segismundo, o príncipe prisioneiro, e invadiu a torre para libertá-lo. Ele se torna, então, líder da revolução popular e, depois de confrontar-se violentamente com o pai, vence-o e assume, enfim, a coroa do reino. No entanto, surpreende a todos ao lançar mão de seu livre arbítrio e terminar, não por matar, mas por perdoar seu pai Basílio. Com seu gesto, derruba e contraria a profecia.

Dentro da perspectiva pós-estruturalista de uma encenação contemporânea, fez-se prevalecer, como ponto central, esse conflito entre uma “falsa” realidade concreta e os sonhos possíveis de um homem adormecido ou de seus devaneios (sonhos enquanto desperto). Por sua vez, no instante de selecionar as *Criaturas* que seriam exibidas, também prevaleceu fortemente a idéia de cosmogonia – criação do mundo e de Adão, o primeiro homem – como resultado da luta dos quatro elementos (terra, água, fogo e ar), a partir da qual o dramaturgo espanhol redigiu, em 1673, um texto com igual título – um auto sacramental – posterior, portanto, ao drama barroco que fora escrito trinta e oito anos antes. O auto sacramental é uma peça teatral em um só ato, provida de intensa movimentação, cujo argumento central é a exaltação do sacramento da Eucaristia por meio da alusão à história sagrada; nela, geralmente, são utilizados grandes recursos e aparatos cenográficos. O auto *A vida é sonho* se inicia com a luta entre os quatro elementos que disputam entre si a importância da criação do universo.

Privilegiou-se sempre, por total coerência com as explicações heracliteanas que apresentamos, as justificativas trazidas pelo elemento Fogo.

Desta forma, as duas idéias (sonho e cosmogonia), reunidas e associadas, ainda, à idéia de movimentação constituíram o foco central do processo de construção e seleção dos vídeos para a apresentação. Assim, as *Criaturas* foram “convocadas” a oferecer aos participantes do *workshop* características que já lhes eram, de certa forma, originalmente intrínsecas.

Para a prática da projeção de imagens em espetáculos tradicionais, faz-se necessária a montagem de um DVD do qual se retiram todos os menus e comandos aparentes na tela, reunindo as imagens numa espécie de fita corrida, com intervalos pretos em torno de 20 segundos. Tais projeções são inseridas nos momentos previstos, apenas com os comandos “play” e “pause”. Nessas encenações, as imagens a serem projetadas vão sendo, geralmente, previstas e decididas à medida em que a peça vai sendo construída. Normalmente, realiza-se a seleção das imagens projetadas após uma certa quantidade de cenas preparadas e ensaiadas ou em função do trabalho de um determinado ator. Os momentos das projeções são decididos e, uma vez estabelecidos, não podem ser modificados e deverão também, a partir daí seguir sempre e obrigatoriamente, a seqüência imposta para a peça. Além disso, na medida em que, geralmente se utiliza um projetor fixo, o local de projeção deve ser sempre e obrigatoriamente o mesmo. Normalmente, um telão colocado no fundo do palco ou suspenso sobre algum ponto previamente determinado e inalterado.

No caso de *Autour d'un songe*, deu-se o contrário em todos os níveis. As *Criaturas*, na qualidade de fragmentos envolvidos num movimento do qual não é possível determinar nem o princípio nem o fim, adquirem um grau de autonomia que lhes permite serem observadas sem a necessidade de obedecer a qualquer seqüência.

Reafirma-se, assim, o tempo deleuziano, advindo da noção de *Aion*, este tempo não seqüencial, livre e não mensurável. De fato, o tempo das *Criaturas*, em decorrência de sua incorporalidade, manifesta esse *Aion* constituído como *o passado e o futuro essencialmente ilimitados, que reúnem na superfície os acontecimentos incorporais enquanto efeitos* (DELEUZE, 1969, p. 77). Conforme apresentado por Deleuze, é esse o plano dos devires, do qual *Aion* é o tempo e o lugar e que se estende como uma linha infinita:

Aion é ilimitado como o futuro e o passado, mas finito como o instante. Enquanto Cronos era inseparável da circularidade e dos

acidentes desta circularidade como bloqueios, [...] desencaixes, endurecimentos, Aion se estende em linha reta, ilimitada nos dois sentidos. Sempre já passado e eternamente ainda por vir, Aion é a verdade eterna do tempo: *pura forma vazia do tempo*, que se libertou de seu conteúdo corporal presente e por aí desenrolou seu círculo, se alonga em uma reta, talvez mais perigosa ainda, mais labiríntica, mais tortuosa por este motivo. (DELEUZE, 1969, p. 194).

A partir dessa concepção da idéia de tempo enquanto *linha reta de dupla direção simultânea* (Ibid., p. 195), própria da noção de devir, o DVD utilizado na encenação foi montado a partir de uma seleção de vídeos feita de forma totalmente livre, não sucessiva e aleatória. Além disso, foi gravado, propositadamente, antes do início dos encontros previstos para a realização dos ensaios e do espetáculo. Com essa opção, foi praticada uma total subversão do método tradicional comumente empregado.

Para a apresentação realizada pelo Atelier-Théâtre em Perpignan, como o procedimento adotado foi exatamente o inverso do tradicional, os ensaios foram realizados, desde o início, sabendo-se de antemão com que imagens os atores iriam “contracenar” e interagir, mas sem tirar destes, em qualquer momento, o direito de escolha quanto aos fragmentos das imagens das *Criaturas* com que quisessem se relacionar. Inicialmente, a fim de serem apresentadas à equipe antes dos ensaios normais cotidianos, essas imagens foram projetadas sobre a parede situada ao fundo da sala prevista para a apresentação do espetáculo, invadindo, em seguida, as outras paredes e, finalmente, o teto e o chão.

Uma outra conduta adotada foi o uso decisivo de um projetor móvel, que se tornou obrigatório para que as *Criaturas* pudessem “passear” livremente pelo espaço da sala, proporcionando aos atores as primeiras interações com as sensações causadas pelas imagens. Um aspecto importante a ser ressaltado também foi a distorção das imagens e as consequentes alterações constantes dos formatos de cada vídeo, provocadas pelo livre deslocamento e pelas inclinações impostas pelo projetor. A idéia de elementos em luta e de supremacia do Fogo foi se tornando cada vez mais presente e se associando ao caráter onírico, fazendo com que as imagens projetadas se confundissem com questões importantes levantadas pela peça.

Num segundo momento, sempre com as liberdades descritas acima, as *Criaturas* foram projetadas sobre os corpos dos atores e, principalmente, sobre o corpo do ator Fabien Marquet, que fazia o papel de Segismundo. As imagens tiveram um papel provocador, como se respondessem a pulsões bastante fortes, irreprimíveis, situadas *na fronteira entre o psíquico e o físico* (FREUD apud GARCIA-ROZA, 1986, p. 11), instigando o ator a reagir

instantaneamente a cada momento, desde os primeiros ensaios até a apresentação final. Isto se deu pelo fato de, a cada dia desse trabalho coletivo, as projeções acontecerem, repentinamente, em locais e em cenas diferentes subordinadas à minha sensação de estar operando não um simples projetor, mas todo um dispositivo de diálogo com o ator à minha frente. Consequentemente iniciou-se, com esses procedimentos, uma extensão de meu processo criativo: à atividade de artista visual somou-se uma outra que poderia denominar “performer visual”, integrando mais um momento do caminho trilhado pelo *work in process*.

Assim, multiplicando as possibilidades de alargamento da cena, o Segismundo “francês” da encenação de *Autour d'un songe*, através do jogo cênico proposto pelo encenador, pôde se libertar do real aparente proposto pelo autor ou por esta leitura particular de seu texto. A vida de clausura acorrentada imposta pelo rei Basílio, o Pai, foi substituída aqui pela prisão a uma simples maca de manicômio e, como espaço de encenação, nessa perspectiva da dramaturgia pós-dramática, foi abolido o uso do palco ou de um auditório, conforme nos explica o diretor:

Nosso processo colaborativo viria a terminar com uma demonstração pública do que seus integrantes tivessem apreendido com a experiência. [...] tive de adaptar os espaços previstos pelo texto calderoniano à realidade que escolhera conscientemente para nela espalhar os diferentes espaços cênicos com que sonhara : uma sala de aula, povoada pelas mesmas pobres mesas de alunos. Só que lá na França (em todas as regiões obedecem a um tipo-padrão) elas são um pouco maiores que as do Brasil, podendo receber dois ou três alunos ou mais, se aproveitarmos os dois lados da mesa. Trabalharia, além de tudo, com o próprio ambiente da sala de aula, com o sentimento que os alunos pudessem ter de sua vida escolar. Quem viu o filme *Entre os muros da escola*, pode imaginar do que estou falando [...]. (SOUZA, 2009, p. 19).

Dessa forma, o ator punha-se de pé e mergulhava nas *Criaturas*, que, aos poucos, se expandiam, engolindo não só o espaço cênico dos sonhos e devaneios de Segismundo mas também o dos demais personagens. Finalmente, atingiam o espaço ocupado pelos espectadores. Ao interceptar os corpos e as ações dos atores, as *Criaturas* puderam “provocá-los” e fazer com que desenvolvessem com elas relações próprias e específicas.³

³ O registro de um trecho curto de *Autour d'un songe* encontra-se no DVD *Intensas Criaturas* que acompanha a dissertação, na 3ª página do menu, clicando-se no botão retangular de cor laranja (*Criaturas em cena*). Uma seleção de fotos dessas cenas pode ser vista ao final deste capítulo, p. 72-78.

Segundo a professora e teórica francesa Béatrice Picon-Vallin, uma das mais importantes pesquisadoras do teatro antinaturalista do século XX e do teatro contemporâneo, a intervenção de imagens na cena, longe de criar ilusões para o espectador, deve modificar seus modos de percepção da cena: *o filme, precedido pela projeção fixa, pôde servir ao palco abrindo-o amplamente ao mundo (Meyerhold, Piscator), ou fazendo-o tender ao onírico, como desejava Artaud.* (PICON-VALLIN, 2006, p.99-100). A pesquisadora considera, ainda, que:

Fato de âmbito realista, na medida em que pertence ao quotidiano mais banal, a irrupção dos aparelhos de tv em cena origina hoje outros projetos. As imagens de vídeo, de formato maior ou menor, segundo o suporte de transmissão, ampliam para um contexto totalizante a ação que se desenrola no palco. Mas, ligadas a uma lógica de fragmentação, de atomização, elas têm, sobretudo, funções [...]intimistas, lúdicas, introspectivas, elas **dão a ver o “não-mostrável” na cena ou perturbam a visão do espectador.** Escavando a imagem cênica pelo modo pelo qual elas aí se incrustam, **como corpos estranhos, elas manipulam, desconcertam, desestabilizam** o público, pondo em abismo o real e o teatro, introduzindo múltiplas possibilidades de variações sobre a distância e a aproximação entre a cena e a platéia. (PICON-VALLIN, 2006, p.100). (grifos nossos).

Desta forma, um certo estado de desestabilização advindo desses “corpos estranhos” – as intensas *Criaturas* projetadas – pôde ser de fato provocado e atingido, numa ação física que se desenrolou em pleno espaço cênico. Com certeza, uma confluência de corpos-atores e *corpos-Criaturas* produziu uma espécie de simbiose cênica, ao se criar uma fusão de movimentos reais e projetados.

As cenas nas quais poderia haver inserções de imagens foram sendo determinadas a cada reunião do Atelier-Théâtre e, num processo característico de um *work in progress*, várias alterações foram sendo feitas em função, principalmente, do método colaborativo adotado pelo encenador na elaboração do trabalho como um todo. Essa tendência para a experimentação uniu os dois processos de criação em torno de um movimento gerador de idéias que surgiam e se desenvolviam a partir de motivações advindas da interferência e troca entre todos os participantes da encenação.

As noções de trabalho e de processo que integram o conceito de *work in progress* são esclarecidas da seguinte maneira por Renato Cohen:

- Como trabalho, tanto no termo original quanto na tradução acumulam-se dois momentos: um, de obra acabada, como resultado, produto; e, outro, do percurso, processo, obra em feitura.
- Como processo implica iteratividade, permeação; risco, este último próprio de o processo não se fechar enquanto produto final. (COHEN, 1998, p. 20-21).

Tanto em relação à encenação de *Autour d'un songe* quanto à geração das *Criaturas*, portanto, o trabalho passou a sugerir, igualmente, o encontro de obras não completadas, trazendo ao processo aquele fator extremamente dinâmico, que o caracteriza. Na relação com o elenco, as *Criaturas* tiveram a oportunidade de serem “novamente” constituídas nesse percurso aberto e no desenrolar do aqui e agora das massas líquidas que “escorriam” pelo espaço cênico da sala. A própria sequência das cenas ia surgindo sempre a partir dessa interação viva formada não apenas pelo entrelaçamento dos depoimentos pessoais da equipe, dos jogos cênicos e das imagens das *Criaturas*, como também pela dramaturgia propriamente dita do espetáculo, livre para abandonar, a qualquer momento, o texto, ou seja, os diálogos e rubricas originais. Ao serem projetados, os vídeos que tinham sido selecionados por mim apareciam sem qualquer aviso anterior ao elenco, fazendo com que a interação desconcertasse, de fato, cada ator “tocado” pelas *Criaturas*, reiterando assim, de forma cíclica, a dinâmica do *work in progress*.

As *Criaturas* em cena são caracterizadas por essa dinâmica de fluxos e tensões que compõem, necessariamente, a noção de devir, ou seja, conforme dizem Deleuze e Guattari, tudo aquilo que se pode classificar como *um processo e não um objetivo, uma produção e não uma expressão*. (DELEUZE; GUATTARI, 1972, p.159), entendendo-se por processo o que torna o indivíduo criador, capaz de empreender uma busca por sua singularização. O *work in progress* torna o criador singular e sua criação passíveis de engendrar sucessivas e inesgotáveis movimentações, segundo uma linha e um espaço bastante particulares, que Deleuze e Guattari denominaram de “espaço liso”. Em física, mais especificamente no estudo da dinâmica e do movimento, quando há necessidade de se definir, de maneira completa, um deslocamento qualquer, é necessário especificar sua orientação, através da determinação de um trinômio composto de uma direção, de um sentido e de uma intensidade (também denominada “módulo”). Assim, quando completamente definidas, obtemos uma grandeza denominada “grandeza vetorial”. Importante para o desenvolvimento da noção de um

deslocamento no espaço, a grandeza vetorial qualifica, por exemplo, uma linha, que passa a ser então denominada “linha vetorial”. As diferentes organizações da forma e da matéria, associadas a estas noções dinâmicas, formam uma espécie de base sobre a qual Deleuze e Guattari constroem e desenvolvem, assim, suas idéias a respeito de questões relacionadas à idéia desse espaço singular, definindo o que denominaram, de “espaço liso, como aquele por onde transita e *navega* a criação não estável, sem pontos de amarras, um espaço que entendem como nômade por excelência. Observam os dois autores que a linha vetorial, *esta linha mutante sem fora nem dentro, sem forma nem fundo, sem começo nem fim, tão viva quanto uma variação contínua, é verdadeiramente uma linha abstrata, e descreve um espaço liso.* (DELEUZE; GUATTARI, 1997b, p. 210).

Observa-se a referência a singularização, termo que significa a *abolição da forma alienada sob a qual o indivíduo se constitui sujeito [...]* (SASSO; VILLANI, 2003, p. 75) ou aquela forma de singularidade que deve ser vista como:

[...]singularidade livre, anônima e nômade, que percorre tanto os homens, quanto as plantas, os animais, independentemente das maneiras de suas individuações e das formas de suas personalidades[...] (DELEUZE, 1969, p. 131). [Ou ainda]: O processo de singularização [...], em sua riqueza e diferenciação [...], se faz emprestando, associando, aglomerando dimensões de diferentes espécies. (GUATTARI; ROLNIK, 1986, p. 37-39).

A partir desses novos pressupostos em torno do sujeito, Guattari nos abre caminhos inusitados e importantes que se estendem também ao processo de criação em arte:

[...] Fazer funcionar o acontecimento como portador eventual de uma **nova constelação de Universos** de referência: é o que viso quando falo de uma intervenção pragmática voltada para a construção da subjetividade, para a produção de campos de virtualidades e não apenas polarizada por uma hermenêutica simbólica dirigida para a infância.

Nessa concepção de análise, o tempo deixa de ser vivido passivamente; ele é agido, orientado, objeto de mutações qualitativas. A análise não é mais interpretação transferencial de sintomas em função de um conteúdo latente preexistente, mas **invenção de novos focos catalíticos** suscetíveis de fazer bifurcar a existência. Uma singularidade, uma ruptura de sentido, um corte, uma fragmentação, a separação de um conteúdo semiótico – por exemplo, à moda dadaísta ou surrealista – podem originar **focos mutantes** de subjetivação. (GUATTARI, 2006, p.30) (grifos nossos).

Dessa forma, o engendrar das *Criaturas* assume seu caráter de um processo capaz de abrir espaço, de fato, à presença de novas *constelações*, de novos leque de possibilidades, de sensações e de referências. Um estado sempre permeável a todo e qualquer movimento que traga consigo a possibilidade de *passar por devires* de forma potencial e plena, um constante estar “em constituição”, característico da linguagem *work in progress*.

Assim, ganhando cada vez com mais força o teor de processo e de fragmentação – pela qual pode-se, a cada ensaio, escolher e “contracenar” com *Criaturas* diferentes – a impressão causada sobre todo o elenco foi extremamente significativa e positiva; o grupo, em depoimentos colhidos durante o processo, referia-se às imagens como uma personagem inteira em construção, que estava sendo criada à parte. E que, de fato, permaneceu e integrou, ao lado deles, a apresentação final.

Fortes impressões foram também causadas no público, não somente pelo que assistiam, mas também pelo que se tornavam, a cada momento que uma *Criatura* era projetada em seus corpos.

A utilização de projeções em espetáculos, de forma a fazer com que as imagens se misturem com os corpos dos atores, cria o que a pesquisadora Picon-Vallin denominou de “filme-isca”, ou seja, imagens que *podem ser projetadas sobre os atores sem que o espectador possa nem deva apreender algo afora o tremor do filme sobre os corpos*. (PICON-VALLIN, 2006, p.106).

Por outro lado, um forte sabor de performance também impregnou a pesquisa, especialmente pelo fato de que o uso do corpo foi essencial para o jogo proposto com as imagens. Segundo Regina Melim, em referência aos anos de 1960/70, *nas artes visuais, sempre que ouvimos a palavra “performance”, é comum nos remetermos de imediato à utilização do corpo como parte constitutiva da obra [...]*. (MELIM, 2008, p.7). A autora prossegue, considerando e levando em conta as *contaminações* surgidas a partir daí e que desembocam no entrelaçamento com outras linguagens, entre elas a teatral.

Os atores se re-significam, a cada momento em que se deixam atravessar pelos devires, na transitoriedade da passagem das imagens por sobre seus corpos, fazendo com que a encenação adquira de fato o teor de um *work in progress*. A lógica da fragmentação, da atomização, de que nos fala Picon-Vallin, se estabelece, assim, da seguinte forma:

Hoje, a máquina de representar se torna máquina de projetar imagens e a atuação dos atores deverá levá-las em conta, fixas ou animadas, podendo habitar o espaço em seu conjunto, aparecer sobre qualquer superfície que constitua o dispositivo, e não somente sobre as telas suspensas acima da cena [...] ; imagens repentinas, fantasmáticas, sempre no limiar do desvanecimento, da desapareição. (PICON-VALLIN, 2006, p.101).

O poder das projeções transforma de fato a encenação, exercendo seu poder verdadeiramente lúdico, próprio da maneira de encenar contemporânea e que caracteriza, por assim dizer, o mecanismo de criação no qual estão envolvidas as *Criaturas*.

Autour d'un songe

...Qu'est-ce que la vie ? Un délire.
Qu'est donc la vie ? Une illusion,
Une ombre, une fiction ;
le plus grand bien est peu de chose,
car toute la vie n'est qu'un songe,
et les songes rien que des songes.

Atelier-Théâtre autour de
"La vie est un songe" de CALDERÓN DE LA BARCA

Mise en scène : **Walder VIRGULINO DE SOUZA**
(Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro / UNIRIO)

avec:
Alicia CÁRDENAS
Cécile CHAUVELOT
CELESTINE-MADOLA
Fabien MARQUET
Gisèle CANAL
Mona ROUZIÉS
Sabrina GROH

Projections vidéo ("Créatures") et graphisme :
de **Claudia LEWINSOHN**

Mardi 24 février 2009 à 18h45
Université de Perpignan
Bât. F - Salle 330



Fig. 5

Ai, pobre de mim! Ai, miserável que sou! Que crimes, por ter nascido, cometi?

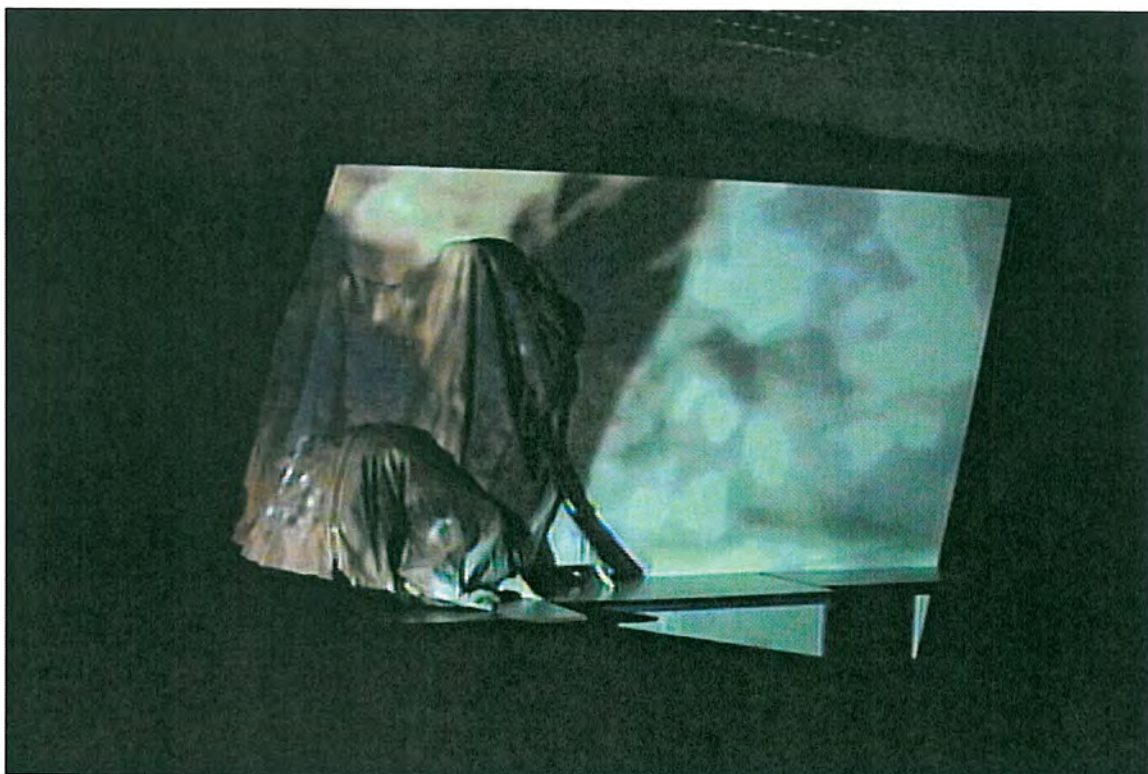


Fig. 6

Frame de vídeo

Quando evoco esta paixão,
metamorfoseado em vulcão ...



Fig. 7

Frame de vídeo

... gostaria de arrancar do peito
pedaços do coração.

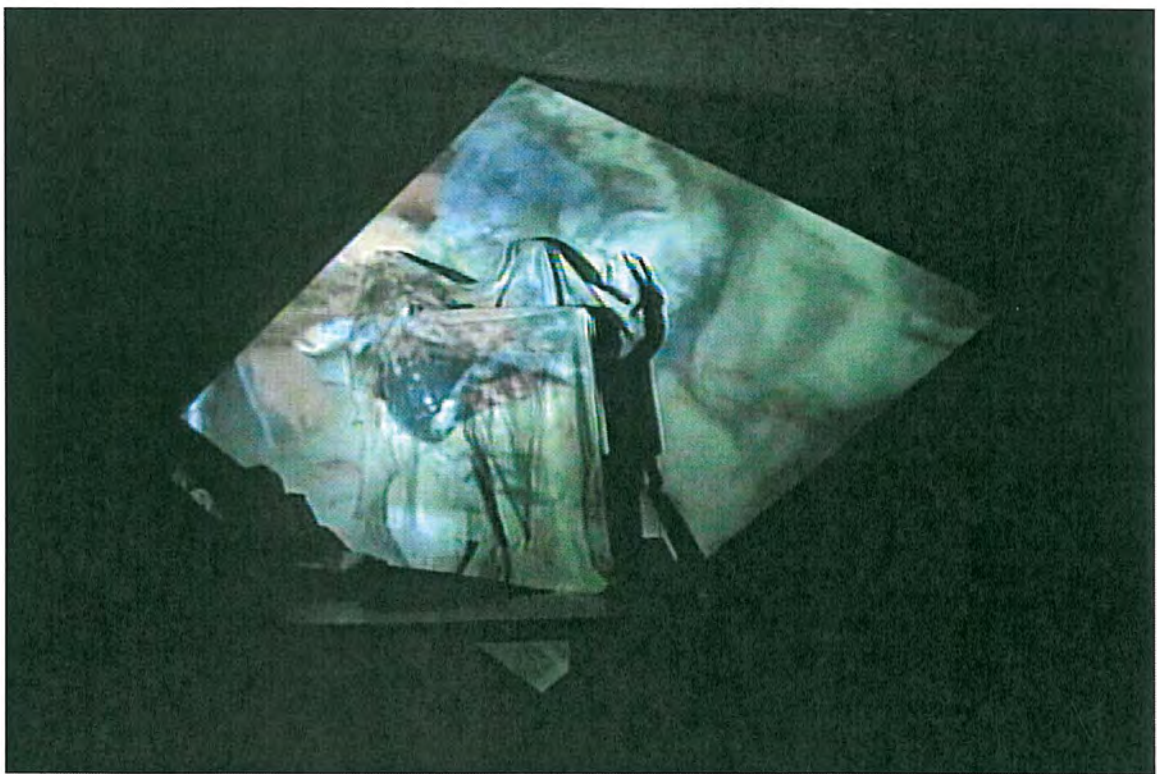


Fig. 8

Frame de vídeo

Detenha-se, mulher, não misture a luz com a sombra fria.



Fig. 9

Frame de vídeo

Sei agora quem sou: mistura de homem e fera.



Fig. 10



Fig. 11

Frame de vídeo

Quem és? Conheço tão pouco do mundo.
Esta torre foi para mim berço e túmulo.



Fig. 12

Frame de vídeo

Oh céus! Que ouço?
Sou vulto imóvel de fogo e gelo.

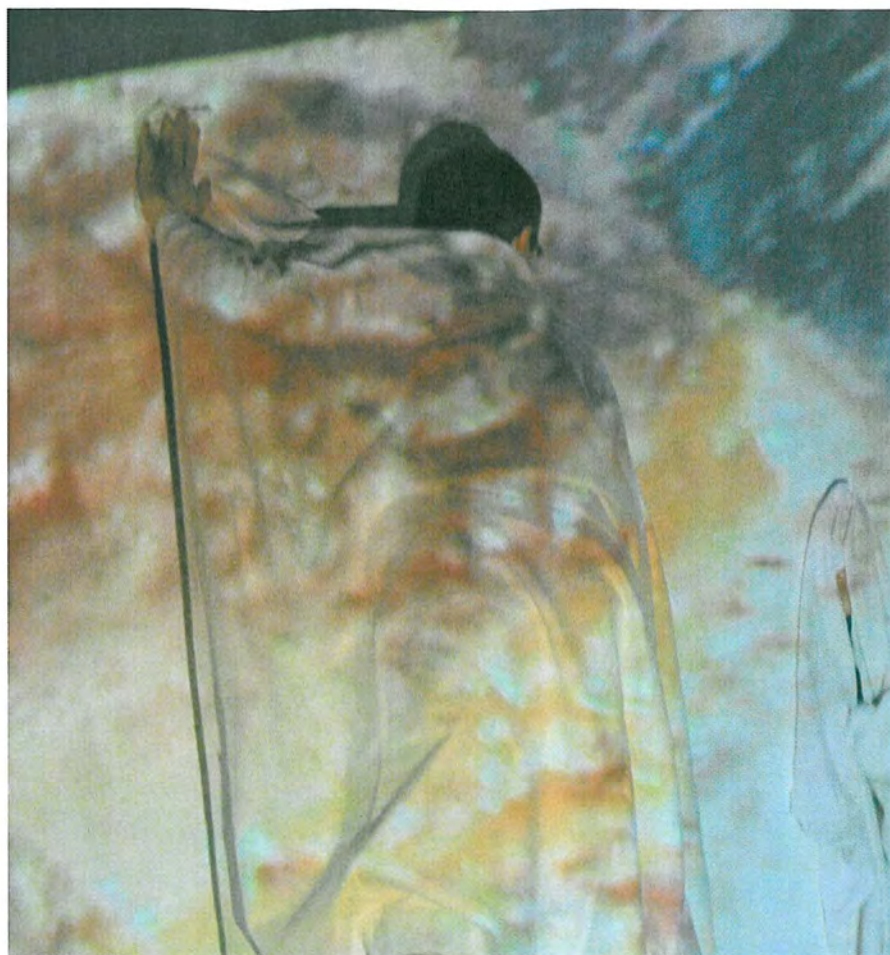


Fig. 13

Se eu disser que estou sonhando, é ilusão;
sei bem que estou acordado... não serei então, Segismundo?



Fig. 14

Frame de vídeo

3.2. FRAGMENTO, ALEGORIA E MELANCOLIA

*A melancolia não é simplesmente uma vaga tristeza ou prostração [...].
Sua suave força nasce da percepção da passagem do tempo,
das ruínas que se avolumam, até na história dos sentimentos.*
(WOJNAROWICZ, apud LOPES, 1999, p. 15)

Vem sendo demonstrado, ao longo da dissertação, que uma das características fundamentais das *Criaturas* é a forma fragmentada de sua constituição: sendo praticamente impossível visualizá-las em seu todo, oferecem-se, então, em fragmentos, o que lhes garante, entre outras coisas, o estatuto de forma eternamente inacabada. São sempre capazes de se desfazerem e de, no momento seguinte, se recompor, das mais diferentes maneiras. Podem se apresentar de forma não linear ou, se for o caso, serem expostas, em sua multiplicidade, nas mais diferentes possibilidades de uma apresentação cênica.

No que se refere à sua por assim dizer “lei de formação”, constata-se, também, que, desde o início, as *Criaturas* foram e continuam sendo geradas, num paradoxo aparente, a partir da premissa da destruição. Podemos afirmar, portanto, que elas são erguidas sobre seus próprios escombros, que se acumulam e se aglomeram a cada momento ou etapa. Assim, vão adquirindo, desde a origem, uma forte noção de perda, advinda de seus próprios dejetos e passíveis, portanto, de abrigar em seu âmago um sentimento próximo ao da melancolia.

É, dessa forma, de relevante interesse para o presente estudo, a partir das considerações que Walter Benjamin formulou a respeito da história e da alegoria, uma reflexão sobre a melancolia.

De acordo com Benjamin, a história só pode ser relatada dialeticamente, ou seja, conduzindo-a de forma não necessariamente seqüencial, o que, de certa maneira, liberta seu objeto da idéia de um fluxo contínuo. Assim, o que poderia, então, parecer desconexo, surge, na verdade, como uma forma de resgate da história enquanto fragmento único e precioso e acaba, de uma maneira ou de outra, por colocar o historiador na posição de uma espécie de “anti-historiador”. O objetivo era o de não repetir a grande narrativa épica que caracterizava a história de seu tempo, numa *tentativa de extrair da história uma nova dimensão de*

atualidade, escovando-a “a contrapelo” através de um procedimento não tradicional, a fim de determinar o momento autêntico da dialética histórica.(MÜNSTER, 1996, p.46).

Segundo o escritor francês Bruno Tackels, trata-se de um procedimento totalmente revolucionário, na medida em que funciona como interrupção do que se poderia considerar como a *nociva continuidade cronológica da história, enquanto destruição da idéia ilusória de um encadeamento histórico contra o qual não se poderia lutar.* (TACKELS, 1992, p. 121).

Esse célebre procedimento benjaminiano de escovar a história “a contrapelo”, seria a única tarefa possível do historiador, que construiria sua narrativa do passado de maneira a se posicionar não no ponto de vista dos vencedores, representados pela elite detentora do poder, mas dos vencidos, dos oprimidos e dos sem nome (*Namenlosen*). Desta forma, trabalha sob o enfoque do materialismo histórico, que se vale, enquanto método, da pesquisa e do estudo da história do ponto de vista material, ou seja, expondo todas as etapas constitutivas de um processo e de seu desenvolvimento. E ao fazê-lo, coloca-se como profundamente crítico da idéia de progresso enquanto fundada sobre uma visão linear e contínua do tempo histórico. De tal forma que as histórias do passado e do presente são vistas por Benjamin como um enorme acúmulo de fragmentos e ruínas, como uma sucessão interminável de barbáries e tragédias que determinam, em síntese, uma visão melancólica do passado e apresentam perspectivas pouco esperançosas para o futuro. O caráter melancólico é a marca daquele que vê a história com uma profunda sensação de perda, motivada por esse amontoado incessante de escombros e destruição.

Se tomarmos, por outro lado, como referência, o estudo de Benjamin a respeito do drama barroco (BENJAMIN, 2004), ao qual a alegoria se integra enquanto componente fundamental, veremos que, idêntica à sua visão da história enquanto processo fragmentado, a alegoria também se apresenta sob a forma de estilhaços. Pelo alto grau de incompletude em suas significações e por não abarcar a idéia de sentido fechado e pleno, como é o caso do símbolo, a alegoria se revela, assim, extremamente plural. Segundo o filósofo, *a ambigüidade, a plurivalência de sentidos é o traço essencial da alegoria [...]* (BENJAMIN, 2004, p. 191), devendo, assim, a leitura alegórica ser vista como uma reunião descontínua, fragmentada, constituída por elementos díspares e independentes. Para ele, a estrutura alegórica é, em si mesma, a fragmentação, pois *na construção alegórica as coisas olham para nós sob a forma de fragmentos.*(idem, ibidem, p.202)⁴. Além disso, observa que a estrutura alegórica também

⁴ Ressalto aqui a importância e a necessidade da utilização das duas traduções do referido texto de Benjamin, ora a de Sérgio Paulo Rouanet, ora a de João Barrento (sempre devidamente indicadas conforme o modelo já adotado no presente texto), em função do que julguei adequado no momento de cada citação escolhida.

vai constantemente buscando significado através da história e, sujeita à passagem do tempo, vai criando sempre novas expectativas para esses sentidos. Neste particular, ao confrontar símbolo e alegoria, Benjamin tece intensas considerações a respeito do significado alegórico e de sua resistência enquanto *objeto morto*:

Para resistir à queda na contemplação absorta, o alegórico tem de encontrar formas sempre novas e surpreendentes. Já o símbolo, de acordo com os mitólogos românticos, permanece tenazmente igual a si mesmo. [...] As alegorias envelhecem porque da sua essência faz parte o desconcertante. Se um objecto, sob o olhar da melancolia, se torna alegórico, se ela lhe sorve a vida e ele continua a existir como objecto morto, mas seguro para toda a eternidade, ele fica à mercê do alegorista e dos seus caprichos. E isto quer dizer que, a partir de agora, ele será incapaz de irradiar a partir de si próprio qualquer significado ou sentido; o seu significado é aquele que o alegorista lhe atribuir. (BENJAMIN, 2004, p.199).

Cada novo sentido acaba por se tornar, portanto, sempre ocasional e inevitavelmente transformado em ruína, propiciando, assim, uma atmosfera melancólica.

Neste sentido, ao realizar os vídeos digitais das *Criaturas*, cujos resultados passaram a revelar suas naturezas profundas, foi possível ir constatando com clareza que a melancolia constituía uma das características principais de suas existências e de sua maneira de viver. Melancolia que foi sendo identificada no processo de geração e no próprio modo de se apresentarem. Constituídas sob a ótica dos fragmentos de vídeos, deixam igualmente atrás de si, no desenrolar de seu percurso, rastros da destruição que lhes é intrínseca e condição mesma de sua existência. Por sua incompletude, as projeções, independentemente da forma como sejam observadas ou da interação que se estabeleça com elas, possuem o aspecto fragmentado devido às interrupções e às consequentes retomadas, sempre aleatórias e que podem ser feitas a qualquer momento. A fruição das *Criaturas* se dá, portanto, de forma extremamente aberta e não sujeita a sequências ou ordens preestabelecidas. Por outro lado, as imagens que escoam lentamente propiciam sensações como as de desmoronamentos, evocando verdadeiras ruínas de mundos e corpos em pedaço que, pela característica mesma do processo, acumulam-se e criam pilhas de matéria não removidas.

As *Criaturas* são melancólicas porque trarão sempre consigo marcas de destruições passadas que constituem, de fato, sua própria história. Elas não contam qualquer história

porque são, em si, a evocação alegórica mesma dessa história. Segundo Benjamin, a alegoria *não é uma retórica ilustrativa através da imagem, mas expressão* (BENJAMIN, 2004, p.176). Podemos, portanto, considerar as *Criaturas* como alegorias de sua própria destruição, anunciando, a cada escorrer de seus jorros líquidos, imagens de novas possíveis destruições. Todos esses escoamentos de matérias podem, ainda, serem considerados como alegorias das lavas de um vulcão que, de forma torrencial, vão trazendo destruições fragmentadas em seu percurso. Possuem o intrínseco caráter do alegórico, na medida em que revelam ainda um conflito entre a vontade de conservação “eterna” através dos fragmentos que ainda restam e o provisório, que destrói e valoriza a ruína.

Como as personagens alegóricas barrocas, as *Criaturas* apontam para estados de sonho, de confinamento e de confusão mental nos quais Segismundo, por exemplo, está profundamente mergulhado. Assim como ele próprio é, por sua vez, a alegoria do abandono, da injustiça e da insensatez de seu pai tirano, as *Criaturas*, ao participarem de uma encenação dessa peça de Calderón, são a manifestação alegórica dos sentimentos dramáticos e dos questionamentos da alma conturbada e aflita de seu personagem, fruto de uma vida de sacrifício e dor. Para Benjamin, os dramas barrocos espanhóis do século XVII, principalmente os criados por Calderón, atingiram a perfeição máxima. No que se refere à peça *A vida é sonho*, destaca-se a condenação a passar toda a vida encarcerado por decisão do pai, que assim entende, profeticamente, interpretar os astros.

A esse respeito, Marília Soares Martins observa que:

Melancolia tornou-se também sinônimo de melancolia, no rastro de dois mil anos do tratado aristotélico. [...] Os sonhos proféticos, privilégio dos melancólicos, são bem conhecidos dos príncipes e mártires, protagonistas do drama barroco. Mas é também conhecida destes personagens a indecisão que paralisa as ações. Eles são consumidos por uma devoção contemplativa ao espetáculo da vida. (MARTINS, 1998, p.70-72).

As *Criaturas* acompanham o luto de Segismundo motivado pela perda de uma vida inteira, transformada em ruínas de sua própria existência. Projetam, de fato, através das imagens dos vídeos, todo o drama e a catástrofe da história vivida por Segismundo e por toda a Corte.

Ao analisar o drama barroco enquanto encenação, Benjamin considera, também, a ligação existente entre esse gênero e a história:

Quando, com o drama barroco, a história penetra no palco, ela o faz enquanto escrita. A palavra *história* está gravada, com os caracteres da transitoriedade, no rosto da natureza. A fisionomia alegórica da natureza-história, posta no palco pelo drama, só está verdadeiramente presente como ruína. Como ruína, a história se fundiu sensorialmente com o cenário. Sob essa forma, a história não constitui um processo de vida eterna, mas de inevitável declínio. Com isso, a alegoria reconhece estar além do belo. As alegorias são, no reino dos pensamentos o que são as ruínas no reino das coisas. Daí o culto barroco das ruínas. (BENJAMIN, 1984, p.199-200)

Foi desta forma que as *Criaturas* foram sendo concebidas como alegorias contemporâneas do luto e da melancolia de Segismundo e do estado de espírito igualmente enlutado que envolve toda a peça de Calderón, com o desmoronamento constante da matéria que desliza, escorre e pinga lentamente. Pois é justamente do luto que o drama encerra e provoca, que se compõe a melancolia.

Marília Soares Martins observa ainda, a respeito da concepção de melancolia moderna que:

Na modernidade, o sujeito melancólico é assaltado por imagens: lembranças que irrompem no tedioso curso da existência e interrompem a monótona ordem cronológica, para fazê-lo saltar na direção de um outro tempo, um tempo ancestral, o tempo da alegoria. (MARTINS, 1998, p.78).

Numa espécie de alegoria contemporânea do transitório, composta por traços e rastros de lembranças, podemos entender as *Criaturas* de uma forma semelhante à imagem do rio que flui e em cujas águas nunca é possível banhar-se duas vezes, proposta por Heráclito e da qual o filósofo vai se valer para nos falar da breve e efêmera existência de todas as coisas e seres. Conforme Heráclito nos diz, é no mesmo rio que podemos nos banhar, mas as águas que nos “tragam” nunca são as mesmas que nos devolvem à tona. É pela transitoriedade que a alegoria, acompanhando o curso do tempo, é capaz de conferir significados a cada vez

renovados e plurais, pois, como observa Theodor Adorno, *a alegoria desperta a via fossilizada das coisas*. (ADORNO, 1970, p.16).

É desta forma – fossilizada – que podemos entender as personagens de *A vida é sonho* e as *Criaturas*, envoltas num devir-ruína que parece nunca ter fim, marcadas pelas catástrofes das várias destruições que atravessam constantemente suas histórias de vida. Melancolicamente, ficam, para as *Criaturas*, as marcas de lembranças longínquas de suas origens pictóricas, e para Segismundo, as memórias e repercussões de uma vida perdida no espaço-tempo do confinamento imposto pela tirania.

Dentro dessa perspectiva de um desenrolar constante, que fornece, a cada vez, novas e ricas significações principalmente em suas leituras contemporâneas, a peça de Calderón apresenta, em termos de dramaturgia, total acordo com o espírito barroco, pelo movimento que pode ser visto como um desdobrar e redobrar permanente. Nessa perspectiva, é possível tomar por base a percepção e o conceito de “dobra”, conforme entrevistos por Gilles Deleuze em sua análise sobre a obra filosófica de Leibniz. Tomando como referência o movimento de curvas e contracurvas, que seriam características do espírito barroco, Deleuze nos esclarece que:

O barroco remete não a uma essência, mas sobretudo a uma função operatória, a um traço. Não pára de fazer dobras. Ele não inventou essa coisa: há todas as dobras vindas do Oriente, dobras gregas, romanas, românicas, góticas, clássicas... Mas ele curva e recurva as dobras, leva-as ao infinito[...]. O traço do barroco é a dobra que vai ao infinito. (DELEUZE, 2005, p.13)

A vida do protagonista Segismundo *não pára de fazer dobras*, num ritmo em que a relação com o espaço e o tempo constituem o traço dominante da personagem. Passando de homem a fera, de fera a príncipe, e, de novo, voltando a ser fera, é finalmente salvo pelo povo da Polônia, que o obriga a lutar para vencer o tirano, seu Pai, e tornar-se o novo rei do país. Oscilando, assim, entre sonho e realidade, entre dormir e despertar, transita do cárcere ao reino, e, finalmente, das correntes da prisão à coroa. Um ir e vir constante, no qual a ação dramática deixa o espectador conviver com a dúvida do personagem: sonho ou realidade? *Como um jogo de reflexos se refletindo ao infinito* (SESÉ, 1992, p. 39), a peça pode ser vista como um caminho em labirinto, que vai desenrolando suas curvas e contracurvas, em uma espécie de movimento em espiral ascendente ao infinito. Por outro lado, o caráter labiríntico

dos caminhos trilhados por Segismundo ao longo da peça, revelam sinais de evidentes vestígios de sua profunda indecisão e de sua profunda melancolia.

No que se refere às encenações contemporâneas e à fragmentação das cenas que caracterizam a escrita pós-dramática, Hans-Thies Lehmann considera que:

De fato, os discursos cênicos se aproximam em vários aspectos de uma estrutura onírica e parecem contar algo acerca do mundo onírico de seus criadores. Essencial para o sonho a não-hierarquia entre imagens, movimentos e palavras. “Pensamentos oníricos” constroem uma textura que se assemelha à colagem, à montagem e ao fragmento, não ao curso de acontecimentos estruturado de modo lógico. O sonho é o modelo por excelência da estética teatral não-hierárquica [...]. (Op. cit., p. 140).

A transposição dessa estrutura fragmentada e alegórica para a dramaturgia pós-dramática, verifica-se, no caso de *Autor d'un songe*, na concepção geral da encenação que absorveu o vocabulário imagético oferecido pelas *Criaturas*, de forma a não manter qualquer forma de hierarquia entre as duas linguagens. Não houve, por exemplo, distinção entre os personagens com relação a qualquer hierarquia entre eles, na medida em que todos estão em cena simultaneamente e constroem diálogos e reflexões permanentes, inclusive com as *Criaturas*.

Essa falta de hierarquia ou de narrativa linear, já utilizada no drama barroco e enfatizada como linguagem na arte contemporânea, permitiria, talvez, que se pensasse em estrutura desordenada ou desorganizada, tendo em vista a imensa abertura à multiplicidade de sentidos que ela proporciona. Dessa forma, termos como risco, deriva e caos, conforme entrevistados hoje, podem ser ferramentas úteis para uma visão crítica dos mecanismos da criação contemporânea.

3.3. CAÓTICAS *CR*IAATURAS

Sempre com o objetivo de alargar e confrontar as abordagens de diferentes cosmogonias, aprofundando cada vez mais a compreensão do processo gerador de *Criaturas* e, concomitantemente, articulando o trabalho a diferentes aspectos de teorias e outros conceitos pertinentes, a pesquisa percorreu, também, outras formas contemporâneas de conceber o Universo. Tratava-se, no caso, de posições científicas e filosóficas que, no fundo, formulavam visões novas a respeito do assunto e se mostravam de relevante interesse no diálogo empreendido com o conceito de devir, chegando a ampliá-lo e desdobrá-lo.

Ao longo do trabalho, já vinha observando que, gradualmente, as *Criaturas* iam se tornando mais densas, mais carregadas de significados e de intenções, toda vez que novas descobertas teóricas iam sendo feitas. Fora assim quando da chegada das idéias de Heráclito e dos estóicos, que tornaram possível, além de uma compreensão mais coerente do conceito de “devir” proposto por Deleuze e Guattari, a experimentação de novos procedimentos práticos na realização dos vídeos e na observação da natureza profunda e do comportamento, a partir daí, das *Criaturas*. Foi instigante saber que estava lidando com materiais que deixavam de ter uma essência única e não estavam mais amarrados a valores que não poderiam ser transformados. Ao contrário, esses materiais ganhavam força, inesperadamente renovada, à medida que eu ia descobrindo que eles eram capazes, não apenas de “terem sido”, mas de ganharem – porque “devinham” – aspectos novos e consistências que só tornavam o jogo com as *Criaturas* mais decisivo e pertinente. Igualmente instigante, ao longo do processo, foi a crença na possibilidade, segundo Heráclito, de que todas as Coisas e toda a Humanidade, as *Criaturas* inclusive, teriam vindo do Fogo. Nesse momento, se tornou mais evidente a certeza da constituição magmática, ígnea, vulcânica, dos materiais que as compunham. Todas teriam sido fogo e, um dia, voltariam a ser fogo.

O mesmo enriquecimento de conteúdo das *Criaturas* se deu a partir do encontro com um destes novos conceitos científicos, à luz do qual o processo de criação dos vídeos ganhou novos encaminhamentos: refiro-me à denominada “teoria do caos”, a que se associaram, ainda, os conceitos de “complexidade” e de “desordem organizadora”.

A teoria do caos, estabelecida a partir do estudo e da observação do movimento de massas de ar, determina que uma mudança, por ínfima que seja, nas “condições iniciais” de um evento, vai provocar grandes e imprevisíveis alterações em locais distantes do ponto inicial em que ela ocorreu. Teoricamente, é o que explica, na física, o funcionamento de

sistemas cujos resultados, por sua instabilidade, podem variar e estão sujeitos, de forma totalmente aleatória, à relação entre os elementos que os compõem. De forma ilustrativa, é como se o bater de asas de uma borboleta num ponto determinado de um continente (“efeito borboleta”) provocasse, algum tempo depois, um grande furacão em locais bastante afastados daquele ponto. Esses sistemas são denominados “sistemas complexos” ou “sistemas dinâmicos”, capazes de criar novos paradigmas que se contrapõem àqueles sistemas ditos lineares.

Aqui caberia uma observação: por se considerar que a teoria do caos possui, como um de seus princípios, a hipersensibilidade a pequenas alterações nas condições iniciais de um sistema (ou processo), torna-se possível afirmar que, no caso do processo gerador das *Criaturas*, as mudanças ocorridas em seu início, apesar de pequenas, tiveram grandes conseqüências futuras. É a conclusão a que se pode chegar, tendo em vista a mudança radical de rumos que o processo assumiu ao se dilacerarem, por exemplo, telas a óleo com estiletes e tesouras.

Nesse processo de criação, o que interessa e se torna busca incessante é a possibilidade de gerar resultados novos a partir da imprevisibilidade. A teoria do caos subsidia aporte teórico à criação, na medida em que o imprevisível é gerado por forças flutuantes e instáveis, inerentes ao próprio processo, numa aparente ausência de ordem. Apenas aparente, porque caos não significa sistema sem ordem, mas a complexidade desse sistema exposta em alto grau.

Edgar Morin, considerado um dos mais importantes estudiosos desses sistemas complexos, defende o princípio de uma “desordem organizadora” por considerar que a ordem e a desordem, isoladas, seriam duas calamidades que não permitiriam qualquer forma de desenvolvimento ou de inovação. Daí ter estabelecido aquilo que denominava o “tetragrama”, misto de ordem, desordem, interações e organização, que, apesar de não fornecer a chave do Universo, revela sua complexidade e permite dialogar com o mistério do mundo. A esse respeito, definiu, em entrevista concedida à jornalista científica Guitta Pessis-Pasternak, o que entende, precisamente, por complexidade:

A extrema quantidade de interações e de interferências entre um número muito grande de unidades [...] que desafiam as nossas possibilidades de cálculo; mas a complexidade abrange também indeterminações, fenômenos aleatórios.[...] Ela convive com uma parte de incerteza, seja nas raízes de nosso entendimento, seja inscrita nos fenômenos.”(MORIN apud PESSIS-PASTERNAK, 1992, p. 14).

Quando o processo gerador de *Criaturas*, observando-o enquanto “sistema” e em seu aspecto mais geral, sofre, ao longo de seu curso, vários níveis de intervenções – desde a sucessão de destruições até as montagens aleatórias que antecederam a realização do DVD – podemos considerar essa sucessão de variabilidades como a mola propulsora e necessária dos acontecimentos que, por fim, as integram. O ato de cortar e retirar telas de seus chassis, que faz delas, por exemplo, telas “destruídas”, foi determinante para as grandes mudanças que todo o processo-sistema de constituição das *Criaturas* viria a sofrer. Assim como, em sua etapa seguinte, os “corpos-volumes” gerados através desse procedimento de destruição, também sofreram outras grandes alterações, determinando uma mudança, ainda maior, na própria linguagem de criação. Daí poder esse processo-sistema ser visto, à luz daquela teoria, como um sistema caótico e complexo, mas não desordenado, como demonstra o teórico e professor Henri Atlan, em entrevista à mesma jornalista:

A distinção que se é levado a estabelecer entre um sistema complexo e um sistema desordenado é que, no primeiro caso, observam-se propriedades funcionais; o sistema faz algo! Pode-se então dizer que um sistema complexo é um sistema *aparentemente* desordenado, mas por trás do qual postula-se uma ordem oculta, uma ordem da qual quase não se conhece o código. Isso permite reduzir o mistério – ou o falso paradoxo – que consiste em pretender que a desordem pode contribuir para a complexidade, uma vez que enfim essas duas noções apresentam vínculos bem estreitos. (ATLAN apud PESSIS-PASTERNAK, 1992, p. 111). (grifos do autor).

Desta forma, podemos compreender como caótico todo sistema em que a complexidade é determinante na ordenação de seus elementos, ou seja, sistemas profundamente complexos, mas não desordenados como, aparentemente, seria possível imaginar. E complexos na medida, apenas, em que não são conhecidas determinadas informações a respeito de sua organização. Em suma, conforme esclarece Henri Atlan, *a indeterminação é o próprio conceito de complexidade, ou seja, a informação que nos falta para compreender o sistema*. (ATLAN apud REWALD, 2005, p. 30).

A partir dessa idéia de indeterminação, um dos pontos centrais da noção de complexidade, é possível traçar um paralelo com a busca da substância primordial realizada

pelos primeiros filósofos pré-socráticos, principalmente com aquela que foi encontrada e isolada por Anaximandro: o *àpeiron*. Essa sua descoberta terá o maior interesse para as reflexões que conduzem a presente pesquisa e para o processo mesmo de geração das *Criaturas*, que consiste na produção de imagens mutantes e quase indefinidas, noções já presentes na questão da gênese e do movimento conforme analisadas por Anaximandro. Segundo ele, essa questão devia ser abordada pelo viés do indeterminado e do sem limites, da massa disforme, ligada por sua vez à idéia de devir caracterizado, então, pela manutenção de um curso em que o movimento e as metamorfoses passam a ser as características dominantes.

Anaximandro, nascido em Mileto, onde teria vivido entre o século VII e o VI a.C., como seu predecessor Tales (era, porém, mais jovem que o primeiro dos filósofos), teve como este, como tema central de reflexão, a *phisis*, que, para os gregos, é sinônimo de gênese, no sentido de origem (busca da substância primordial) e de evolução.

Segundo o pesquisador Álvaro J. dos Penedos, professor de Filosofia Antiga na cidade do Porto, o termo *àpeiron* :

pertence à linguagem grega vulgar e nela significa não acabado, imenso; por vezes traduz-se por infinito.[...] O infinito era algo de imperfeito, porque não acabado, de imenso, porque não se conheciam os seus limites.[...] Anaximandro empregou o termo *àpeiron*[...] como algo de essencialmente indeterminado e sem limites.[...] Tales tinha considerado a *phisis* como algo de determinado – a água.[...] Anaximandro como algo de incriado e de imperecível.[...] incriado porque nenhuma substância lhe deu origem e não terá por fim o que conduz a uma concepção de eternidade.[...] o *àpeiron* era [dessa forma] algo de indeterminado. Em segundo lugar, o indeterminado não é também uma mistura de várias substâncias conhecidas e bem determinadas. Em síntese, o *àpeiron* era para Anaximandro algo de essencialmente **indeterminado e sem limites**. (PENEDOS, 1984, p.33-34). (grifos nossos).

Anaximandro considera, portanto, que o princípio e a origem devem estar vinculados necessariamente à indeterminação, que libertaria a todos, através do vir-a-ser, da idéia de ser para todo o sempre. Afirmava, assim, a convergência para uma mescla de oposições e contrários graças ao eterno movimento, que conduz a uma *massa* de características indeterminadas. Simplicio, filósofo do século VI d.C., comenta que Anaximandro teria sido o primeiro a utilizar o termo “princípio” e que este não se constitui nem por água nem por quaisquer elementos. Teria uma natureza diferente, ilimitada, da qual nascem os céus e os mundos neles contidos.

O caráter de indeterminação e de algo ilimitado como o vir-a-ser parece conduzir também a prática artística da realização desses vídeos geradores *de Criaturas*, tanto em relação ao processo, quanto em relação ao resultado – suas imagens – em constante movimento e mutação em direção ao desconhecido. Um processo, como já vimos, aberto, em permanente estado de constituição e sujeito a durações de tempo que não podem ser prefixadas, pois dependem totalmente do que, sem qualquer ligação com o acaso, vai surgindo no momento mesmo da filmagem. É com a certeza da presença desse movimento, em escala universal, que Nietzsche afirma:

Pode não ser lógico, mas em todo caso é bem humano[...], considerar agora, com Anaximandro, **todo vir-a-ser como uma emancipação do ser eterno**, digno de castigo, como uma injustiça que deve ser expiada pelo sucumbir. Tudo o que uma vez veio a ser também perece outra vez, quer pensemos na vida humana, ou na água, ou no quente e no frio: por toda parte, onde podem ser percebidas propriedades determinadas, podemos profetizar o sucumbir dessas propriedades [...]. Nunca, portanto, um ser que possui propriedades determinadas, e que consiste nelas, pode ser origem e princípio das coisas; o que é verdadeiramente, concluiu Anaximandro, não pode possuir propriedades determinadas, senão teria nascido, como todas as outras coisas, e teria de ir ao fundo. **Para que o vir-a-ser não cesse, o ser primordial tem de ser indeterminado.** A imortalidade e eternidade do ser primordial não está em sua infinitude e inexauribilidade – como costumam admitir os comentadores de Anaximandro – mas em ser destituído de qualidades determinadas, que levam a sucumbir: e é por isso, também, que ele leva o nome de “o indeterminado”. O ser primordial assim denominado está acima do vir-a-ser e, justamente por isso, garante a eternidade e o curso ininterrupto do vir-a-ser. (NIETZSCHE, 1983, p. 34).(grifos nossos)

No entanto, quando Nietzsche, segundo Deleuze, opõe Anaximandro a Heráclito (DELEUZE, 1976, p. 19) ou quando ele, em seus comentários a Heráclito, considera que Anaximandro não foi até o fundo de suas questões (NIETZSCHE, 1983, p. 35), seu propósito é distinguir, claramente, Anaximandro, preocupado apenas com a *physis*, com a origem e o substrato de todas as coisas, de Heráclito, que tratava as questões da origem enquanto idéia de processo.

Processo que prima pela deriva, deixando-se construir sem objetivos nem resultados prévios. De forma semelhante à imagem do filósofo-pescador proposta em *O que é a Filosofia?*, que, ao jogar sua rede no mar, *arrisca-se sempre a ser arrastado e de se encontrar*

em pleno mar, quando acreditava chegar ao porto. (DELEUZE; GUATTARI, 1997c, p. 261). A deriva propicia a formação de um percurso sempre aberto à interseção de novos caminhos, secundários ou terciários, que podem ser entendidos como bifurcações. Na realização dos vídeos, por exemplo, eles são construídos, a cada momento, quando da inclusão de um novo elemento que determina, sempre de maneira imprevisível, novas alterações no percurso, que as câmeras procuram acompanhar.

Tomando emprestado de Jorge Luis Borges a estrutura de seu conto “O jardim de caminhos que se bifurcam”, podemos perceber que uma das molas motoras do processo de criação das *Criaturas* é capaz, de certa forma, de ser inscrita no círculo aberto das bifurcações infinitas que o conto propõe. Borges narra a estória da execução de um crime e de seus preparativos que têm razões que os leitores não desconhecem, mas acrescenta tantas intervenções de novos personagens, trazendo sempre informações desconhecidas, pontos de partida de verdadeiros labirintos narrativos, que os leitores talvez só venham a entender do que se trata ao lerem as últimas linhas do conto.

Neste verdadeiro campo de bifurcações que as *Criaturas* igualmente proporcionam, o olhar do observador passeia, vagueia, navega, podendo construir “roteiros” em tempos inteiramente próprios, arrastado pela deriva de suas próprias sensações.

Por último, deve-se também mencionar a ocorrência de tipos de modificações que intervêm no processo e ocorrem como “ruídos”, outro termo empregado pela teoria do caos. Trata-se de modificações, sempre provocadas por acasos, que se opõem àquelas que se dão de forma voluntária, e podem, teoricamente, ser definidas como agentes externos que agredem o sistema e que, ao invés de se tornarem fator de desorganização, podem vir a reorganizá-lo na medida em que representam novas bifurcações possíveis. O ruído, ao funcionar como algo aleatório, pode, no entanto, provocar consequências inesperadas.

No caso da realização dos vídeos, assinalo a ocorrência de um ruído e de que forma procurei incorporá-lo. Num determinado momento, após haver produzido uma grande quantidade de imagens, senti a necessidade de buscar outros posicionamentos para as câmeras e produzir novas *Criaturas*. Foi o momento em que decidi abrir um grande rolo que continha algumas antigas telas pintadas não utilizadas na etapa de geração das *Criaturas* tridimensionais.

Uma vasta extensão de tecido grosso pintado cobriu, então, o chão e, pouco a pouco, foi sendo retalhado e mergulhado no mesmo local em que havia colocado o material da última filmagem. Pedacos foram também espalhados por trás do reservatório, como que formando uma espécie de pano de fundo. É importante dizer que o reservatório era sustentado por uma

grande placa de madeira, apoiada, por sua vez, sobre uma estrutura de metal com certo grau de fragilidade, que, até então, jogava a favor do trabalho, contribuindo com as oscilações naturais, próprias daquela montagem precária que, no entanto, correspondia a minha vontade.

Como quase todos os pedaços da antiga grande tela haviam sido distribuídos de forma aleatória, estimou-se que o “cenário” já estava diferente e as filmagens foram retomadas. Ainda assim, o ritmo não se apresentava satisfatório e os resultados obtidos continuavam a ser rejeitados.

Repentinamente, ocorreu o “ruído”. O recipiente oscilou tendo em vista o grande aumento da carga, repleto que estava dos pedaços da grande tela que tinham sido acrescentados. E, sem que fosse possível sequer pensar em segurá-lo, tudo desabou em questão de segundos. No entanto, minha reação foi de não procurar impedir o desmoronamento total e continuar “perseguindo”, com as câmeras, todo o desenrolar da queda e o que ela tinha provocado em termos visuais.

A principal consequência positiva da queda foi a alteração que ela trouxe para o ritmo da captação das imagens. Começou com o aumento da oscilação, sofreu balanços maiores e, finalmente, com o desabamento, provocou uma grande mudança em seu ritmo, que foi muito bem-vinda. Importante frisar que a mudança se deu apenas no ritmo, e não na velocidade; outros vídeos foram produzidos a partir daí, conservando a mesma lentidão característica da primeira geração das *Criaturas* em vídeo, mas o ritmo do trabalho como um todo é que já havia sido alterado. Descobri ângulos e pontos de vista novos, e até mesmo passei a utilizar outros materiais como pedras de vários tamanhos e pesos, tudo isso em consequência do “acidente”.

Quedas como esta, no entanto, não voltaram a acontecer. Totalmente por acaso, porque não tomei nenhuma providência no sentido de evitar outro desmoronamento do gênero. Mas, sem dúvida, aquele que aconteceu foi suficiente para gerar novas formas e possibilitar o uso de novos materiais. Por sua total imprevisibilidade e – fator importante – por não estar vinculado diretamente ao processo, pode ser considerado como um agente externo.

CONCLUSÃO

Aprofundadas e expostas, em linhas gerais, muitas das reflexões que foram sendo elaboradas ao longo da dissertação – valendo o conjunto como um *pensamento possível do processo de criação* (PASSERON, 1989, p. 14) das *Criaturas*, de acordo com um método próprio da poiética de um trabalho em processo – torna-se agora possível reunir alguns de seus pontos conclusivos, mas não definitivos, de forma a deixar sempre em aberto a possibilidade de inúmeras questões e perspectivas futuras.

O acompanhamento permanente (quase diário) de todas as experimentações realizadas até aqui, revelou que esse processo, desde a geração dos vídeos até suas projeções na cena teatral, se caracterizou por um movimento de flutuação, por um se deixar levar por caminhos inesperados. O caráter de imprevisibilidade de seus movimentos deve ser considerado como um dos traços marcante das *Criaturas*.

A construção, destruição e reconstrução sucessivas das antigas *Criaturas* tridimensionais, culminando na necessidade imperiosa da criação dos vídeos, que constituem, até agora, a última fase do trabalho, revela, de fato, um processo constituído de incessantes devires. A própria designação das antigas *Criaturas* como corpos-objetos-volumes, já deixava pressentir que elas poderiam, de fato, ser compreendidas como uma primeira manifestação de devir, na medida em que se apresentavam justamente como um encontro de estados que nunca chegava a acontecer ou a se constituir inteiramente, o que tornava possível, por essa característica, que fossem vistas das mais diferentes maneiras. As imagens dos vídeos, por exemplo, possibilitam que esses corpos-objetos-volumes, inteiramente desfeitos, ora emergindo, ora submergindo, apareçam como disformes ou assumindo, ininterruptamente, as mais diferentes formas e consistências. Situam-se, assim, num “estado de passagem”

permanente como corpos que são quase volume ou como objetos que não chegam a ser corpo, revelando, de fato, sua propriedade de acontecimento incorpóreo.

Assim, nunca sendo totalmente uma coisa ou outra, mas realizando sempre uma *núpcia entre dois reinos* (como nos dizem Deleuze e Guattari), as *Criaturas* vivem, de fato, seus devires. A esse propósito, os dois filósofos nos lembram sempre que:

O devir-animal não consiste em se fazer de animal ou imitá-lo [...].
Devir não é certamente imitar, nem identificar-se; nem regredir-progredir; nem corresponder, instaurar relações correspondentes [...].
Devir é um verbo tendo toda sua consistência; ele não se reduz, ele não nos conduz a “parecer”, nem “ser”, nem “equivaler”[...].
(DELEUZE; GUATTARI, 1997a, p. 18-19)

Desta forma, nas fronteiras da animalidade, por exemplo, as *Criaturas* constituem um devir-bestiário, atravessadas constantemente por devires-animais revelados pela estranha sensação de coisa viva, na conjunção das matérias que escoam, impetuosa e ferozmente, nas imagens dos vídeos. Muitas vezes essa animalidade aflora através de pequenos entrechoques travados entre algumas *Criaturas*, assumindo um caráter de luta, de enfrentamento. É como se praticassem entre elas algum tipo de disputa por espaços mais profícuos que garantam sua efêmera “sobrevivência”.

Por outro lado, as reflexões em torno do pensamento de Heráclito possibilitaram o aprofundamento e a compreensão cada vez mais extensa da prática continuada de uma geração “cosmogônica” das *Criaturas* através do Fogo, na medida em que a própria noção de devir se mostra em estreita ligação e sintonia com a circulação dos fluxos permanentes e simultâneos de estados determinados por esse elemento. Essa condição foi sendo percebida mais intensamente pelo viés da transitoriedade, ponto central da filosofia heracliteana. O Fogo está presente enquanto origem e elemento catalisador da idéia e do efeito de magmas, derretimentos e escoamentos lávicos, aos quais, em vários momentos, as *Criaturas* foram associadas. Desta forma, é possível também delinear, conclusivamente, a estreita relação entre o devir-animal das *Criaturas* e a ação de um elemento abrasador (incandescente) e perpetuamente aceso, que garante a geração de novas *Criaturas*. As *Criaturas*, que se espalham, formando um campo de matérias diversas, em permanente fusão, perpetuam, daí

em diante, novas e sucessivas fusões. Assim, em sua incorporalidade, as *Criaturas* vivem, de fato, seus devires água-terra, interior-exterior, fusão-liquefação.

Os passeios das câmeras que vão abrindo caminho por entre a matéria escondida, desenvolvendo um movimento de contrair-dilatar, ou de envolver-desenvolver, podem ser vistos como o trabalho de sondas que desvendam um terreno desconhecido. Descubrem que uma das sensações causadas ao longo do processo de criação, bem como em seus espectadores, consiste no fato de as *Criaturas*, frutos desse terreno, se assemelharem a lavas ou a matérias que entraram em fusão. O Fogo seria como que um agente transformador, aquele que, atuando sobre outro elemento, vai, fatalmente, mudar sua forma, suas cores e sua textura. Como um fogo eternamente vivo, as *Criaturas* se acendem, se apagam, e voltam a se acender e a se apagar, garantindo o “eterno” caminho de sua existência.

E ao longo desse caminho, várias incompletudes foram se verificando durante o processo de criação, quer observadas, vividas ou encenadas. A característica fragmentária foi se mostrando, então, cada vez mais evidente, possibilitando às *Criaturas* serem consideradas como sínteses ou como espécies de aforismos visuais e ainda, do ponto de vista de Walter Benjamin, como alegorias, que oferecem, por sua fragmentação, uma infinidade de múltiplas leituras. Em sua elaboração aforística, as *Criaturas* vão deixando, melancolicamente, em cada pedaço de tela destruída que insiste em emergir, ou simplesmente na languidez das matérias gelatinosas que passam lentamente, uma trilha a ser desvendada a cada instante. Os vídeos assumem um papel muito próximo ao de um testemunho documental dos instantes de seus devires. As *Criaturas* são como uma tessitura de devires, um tecido esgarçado pelo qual passam o olhar, a luz, o fogo e as correntezas líquidas.

Pelo caráter independente, que se tornou uma das marcas características dos vídeos, alguns desses caminhos podem ser citados como relevantes: as várias possibilidades de fruição enquanto objeto artístico sendo visualizado em momentos e ambientes diversos, bem como nas sempre possíveis montagens aleatórias dos arquivos digitais; enfim, no desempenho que vieram a ter no espetáculo *Autour d'un songe*. Todos esses desmembramentos que o processo vem apontando e viabilizando, até agora, produzem um verdadeiro circuito constituído pelo emprego de diferentes linguagens artísticas, que é a marca própria do trânsito entre as inúmeras fronteiras dessas linguagens.

Dessa forma, sob a óptica da fragmentação e da ausência de roteiros ou seqüências lineares, os vídeos, produzidos em arquivos digitais, oferecem, permanentemente, a possibilidade de interferências do outro – público fruidor, espectadores teatrais, profissionais

de mídias e novas tecnologias, entre outros – permitindo uma relação livre entre os diversos vídeos e, conseqüentemente, uma montagem aleatória como a que foi feita para a cena teatral.

Dentro, portanto, dessa perspectiva de constante experimentação, empregando técnicas digitais de montagem e “colagem”, bem como outras ferramentas, os vídeos foram de fato entregues a dois profissionais que trabalham com novas tecnologias. Eles selecionaram, a seu critério, alguns vídeos e algumas ferramentas de trabalho de sua escolha e realizaram, respectivamente, uma Colagem e um Looping.⁵ Os dois procedimentos consistiram em justapor os vídeos selecionados, lado a lado, sem intervalos, de forma a se obterem pequenas fusões entre as imagens, criando-se, assim, novos vídeos. No caso da Colagem obteve-se um prolongamento virtual e um vídeo mais longo. O Looping, movimento contínuo de volta completa em 360°, gera uma exibição incessante e ininterrupta. Em ambos os casos, nas ligações entre uma imagem e outra foi empregada a ferramenta “decomposição”, que funde parte das imagens.

Essas interferências apontam e evidenciam a extrema “disponibilidade” e maleabilidade das *Criaturas*, que podem ser manipuladas por todo aquele que desejar construir com elas alguma outra coisa. O público visitante de uma exposição, espectadores, encenadores, cenógrafos, organizadores de mostras, entre outros. Foi o que já ocorreu no caso de *Autour d'un songe*, na qual o encenador selecionou e utilizou os vídeos na ordem e da maneira decidida, inicialmente por ele e, durante o processo, a escolha foi estendida também ao elenco. A não utilização de um texto completo, mas sim fragmentos, constituídos a partir das idéias centrais de uma peça de Calderón, (*A vida é sonho*) em consonância com os depoimentos e vivências pessoais dos atores, além da inserção das projeções, de um projetor móvel, da colocação de todos os atores em cena ao mesmo tempo, entre outras decisões, configuram-se, contemporaneamente, segundo os professores-pesquisadores Fernando Villar e José da Costa, como *elementos também pertinentes à ordem dramaturgico-escritural da criação teatral*. A esse respeito, consideram, ainda, que é possível;

usar a noção de escritura em associação com aspectos como a utilização do espaço cênico e dos objetos, o trabalho do ator, as experiências da dança-teatro, as investigações centradas no movimento corporal, bem como o uso de tecnologias do som e da imagem em cena, seja em espetáculos de teatro e de dança, seja em performances de formato mais indeterminado. [...] Essa perspectiva potencializa novas possibilidades de concepção, de apreensão e de

⁵ Essas experimentações podem ser vistas no DVD *Intensas Criaturas* que acompanha a dissertação: a Colagem, na 3ª página do Menu, clicando-se no botão retangular preto; o Looping, no segundo DVD.

teorização das concepções de escrita teatral no contexto cultural contemporâneo. (VILLAR; COSTA, 2006, p. 146-147).

Dessa forma, produz-se um alargamento do campo perceptivo do espectador, na medida em que ele se torna também um interventor, ao ser possível movimentar e “passear”, livre e descompromissadamente, seu olhar por toda a cena, sem que tenha que se deter em qualquer ponto em detrimento de outro(s).

Com relação às imagens das *Criaturas*, o olhar e a atenção do espectador se caracterizam por algumas especificidades. Por tratar-se de um trabalho que, atualmente, transita fortemente, até agora, entre as fronteiras da criação visual e teatral, oferece uma fruição que abarca, igualmente, essas mesmas fronteiras. O olhar do espectador teatral, por exemplo, acaba por realizar também uma montagem, porque, ao “passear” por onde deseja, poderá se concentrar ora na imagem projetada, ora em determinado ator, ora em algum outro detalhe da cena, voltando a olhar, mais uma vez, a projeção, e assim por diante. Consequentemente, o que terá retido da projeção acaba por ser a reunião de instantes esparsos que serão guardados em sua memória e que podem ser considerados como uma “nova” projeção. A projeção das *Criaturas* na encenação teatral me possibilitou, ao ser a operadora das projeções (de minha própria criação), no âmbito de um espetáculo cujo caráter era o de trabalho em processo, valer-se facilmente dos comandos de avançar, recuar e dar pausa no aparelho projetor, abrindo, assim, cada vez mais, vastos campos de definição de minha própria “obra”. Os vídeos *Criaturas* sofreram, além de todas as “distorções” já mais ou menos previstas, em função da mobilidade do projetor, uma infinidade de variações concernentes ao avançar e recuar, seguidamente, de uma ou várias imagens.

Criando-se, assim, novas formas de campos perceptivos, a operação do projetor móvel durante a apresentação, constituiu, também, mais um elemento dessa escritura cênica contemporânea que se entrecruza com o processo de criação visual. O fato de ter sido a autora dos vídeos, de ter igualmente concebido a montagem prévia e aleatória do DVD e de ter sido ainda responsável pelas projeções em cena, coloca-me, enquanto performer visual, também na ação em fronteiras. O diretor e os atores passaram a contar, além das *Criaturas*, já consideradas como novas “personagens”, com minha presença que, segundo eles, havia se tornado, também, mais uma personagem, inteiramente criada e desenvolvida ao longo do processo colaborativo.

A respeito dessas operações, uma questão interessante é levantada por Nicolas Bourriaud em torno das realizações contemporâneas em vídeo, principalmente aquelas a que o autor se refere como “arte pós vídeo-cassete”. Sobre elas, comenta que:

as operações básicas que realizamos em um vídeo-cassete (voltar para trás, dar pausa sobre uma imagem, etc.), de agora em diante fazem parte da bateria de decisões estéticas de qualquer artista. [...] Assim é, por exemplo, com o zapping: como nos filmes, segundo Serge Daney, as exposições se tornaram “pequenas grades de programações disparates e zapáveis”, onde o visitante pode compor seu próprio percurso. Porém, a maior e mais profunda de todas as mudanças está, sem dúvida, nas novas abordagens do tempo provocadas pela presença do vídeo doméstico: a obra de arte, como vimos, não é mais a marca de uma ação passada, mas anunciando algum evento a seguir: um *effet bande-annonce* (efeito trailer) [...]. a obra se torna uma imagem congelada, um momento fixado que, no entanto, não compromete o fluxo de gestos e de formas de onde elas provêm. (BOURRIAUD, 2001, p.77-78).

O termo “efeito trailer”, cunhado pelo artista plástico Eric Mangion, é empregado em referência ao fato de que toda produção cultural pode ser também uma questão de aparência, de imagem, ou seja, capaz de superar a mera questão da “criação” enquanto produto restrito ao âmbito da “obra” acabada, finita. A produção contemporânea passa a ter, assim, um sabor de trailer cinematográfico, ou seja, de algo que não é inteiro, cuja presença não se pode abarcar por inteiro ou, colocando de outra forma, em que é dada a cada observador a opção de fruição, seja em relação ao espaço, seja em relação ao ritmo, ou ainda em relação ao tempo.

É dessa forma que podemos, de fato, tratar as *Criaturas*: como fragmentos videográficos *zapáveis*, capazes ainda de, indo mais longe, não anunciar, necessariamente, algo determinado e sendo, na verdade, um *trailer* muito particular. Possivelmente anunciando o inenarrável, o imprevisível, as *Criaturas* permitem, cada vez mais, leituras poéticas. As *Criaturas* como visões apocalípticas ou pós-diluvianas ou pós-transbordamento? Visões de quem tenta apresentar esboços de apreensão do caos? Ou, como fazem Deleuze e Guattari, ao recorrerem ao poeta D. H. Lawrence, para que ele, *num texto violentamente poético*, descreva o que a poesia faz:

os homens não deixam de fabricar um guarda-sol que os abriga, por baixo do qual traçam um firmamento e escrevem suas convenções, suas opiniões; mas o artista abre uma fenda no guarda-sol, rasga até o firmamento, para fazer passar um pouco do caos livre e tempestuoso e enquadrar numa luz brusca, uma visão que aparece através da fenda, primavera de Wordsworth ou maçã de Cézanne, silhueta de Macbeth ou de Ahab. (DELEUZE; GUATTARI, 1997c, p. 261).

Dessa forma, ao tornar possível sua leitura poética, o processo de criação, “desabrigado” de qualquer certeza e segurança, caracterizado, além do mais pelo processo colaborativo e pela narrativa descontínua, fez com que a simbiose da encenação de *Autour d'un songe* e da apresentação simultânea das *Criaturas* pudesse, por exemplo, colocar em cena todos os personagens ao mesmo tempo e, ainda, propor que, a cada apresentação, o texto fosse sendo composto e apresentado no momento mesmo da cena e adquirisse, com essas práticas, seu valor de *performance*. Por outro lado, as *Criaturas*, por si só, capazes de se manifestarem de formas bastante diferentes entre si, propõem, com igual intensidade, uma nova “constelação” de possibilidades e de significados, que revelam seu cunho igualmente performático.

A performance artística pressupõe uma idéia de movimento, ação ou processo em que a apresentação ganha importância preponderante, ou seja, aquela noção que consiste em tornar presente uma determinada produção, seja gestual, textual ou de movimentação. Richard Schechner, diretor de teatro, professor da *Tish School of Arts* da Universidade de Nova Iorque e um dos maiores teóricos da performance, chama a atenção para o seguinte fato:

Tratar qualquer objeto, obra ou produto como performance – uma pintura, um romance, um sapato, ou qualquer outra coisa – significa investigar o que esta coisa faz, como interage com outros objetos e seres, e como se relaciona com outros objetos e seres. Performances existem apenas como ações, interações e relacionamentos. (SCHECHNER, 2003, p.28-29).

De certa forma, as *Criaturas* se ofereceram aos espectadores, ao despertarem desejos de relações e de encontros e ao se mostrarem abertas à vivência no sentido proposto pela *performance*, isto é, em termos de ação, processo e apresentação. Esse fato torna esses observadores igualmente participantes. As imagens, expostas e abertas à vivência e à

experiência do outro (público e atores), permitem que a característica do trabalho em construção permanente se mantenha e se caracterize como um fazer *em se fazendo*. Essa característica deve ser associada também à idéia de processo, na medida em que seus participantes não elaboraram objetivos nem buscaram resultados. A idéia de performance se apresenta, aí, como mais um traço manifesto, considerando que as ações performáticas são quase sempre inacabadas e se abrem e reagem ao “aqui e agora” da cena.

A noção de *work in process* fica, desta forma, cada vez mais nítida, na medida em que, por definição, indica algo que, mesmo não podendo ser considerado um produto final, deve ser considerado e reconhecido como tal, porque muito foi investido na sua produção.

As perspectivas futuras encaminham esse processo, em seu ir e devir como águas heraclíteanas, para novas bifurcações, de maneira que as *Criaturas* sejam sempre capazes de aceitar interferências e de romper limites entre linguagens. Em sua incorporalidade e abstração, devem sempre tornar sua fruição *uma espécie de poética não referencial da visualidade* (COSTA, 2003, p. 304) e serem constantemente solicitadas a escorregar e invadir espaços novos e instigantes.

Um desses espaços será, com certeza, aquele que venha a propiciar a realização de novas *performances* em que se possa incrementar o emprego das novas tecnologias. Câmeras sem fio podem, por exemplo, captar imagens em tempo real de momentos “geradores” de *Criaturas* em cena, por parte dos atores e do público, com materiais pré-selecionados e distribuídos em pontos diversos do local da apresentação. Penso também – outra possibilidade – na utilização de imagens pré-gravadas do processo de geração de novas *Criaturas* que possam, por exemplo, dialogar com imagens captadas em tempo real.

Certamente, a procura e a pesquisa constante de novos materiais para engendrar as *Criaturas* será sempre uma premissa desse jogo instigante de criação, bem como de suas possíveis “destruições” futuras.

E, por último, quer o processo gerador de *Criaturas* seja individual ou coletivo, espero sempre que ele seja, como nesta dissertação, desencadeador de novas ações e reflexões.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

OBRAS CITADAS:

ADORNO, Theodor Wiesengrund. *Sur Walter Benjamin*. Paris : Gallimard, 2001. (Collection Folio/Essais).

ARMENGAUD, Françoise. *Bestiaire Cobra: Une zoo-anthropologie picturale*, Paris: La Différence, 1992.

BACHELARD, Gaston. *A Água e os Sonhos: Ensaio sobre a imaginação da matéria*. Trad. Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

-----, *A Poética do Devaneio*. Trad. Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

-----, *O Novo Espírito Científico*. Trad. Antonio da Costa Leal e Lúcia do Valle Santos Leal. São Paulo: Abril Cultural, 1984. (Col. Os pensadores).

BENJAMIN, Walter. *Origem do drama barroco alemão*. Trad. Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1984.

-----, *Origem do drama trágico alemão*. Trad. João Barrento. Lisboa: Assírio&Alvim, 2004.

BORGES, Jorge Luis. *Ficções*. Trad. Carlos Nejar. 4ª ed. Rio de Janeiro: Editora Globo, 1986.

BOURRIAUD, Nicolas. *Esthétique relationnelle*. Dijon: Les presses du réel, 2001.

COHEN, Renato. *Work in progress na cena contemporânea. Criação, encenação e recepção*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1998.

COSTA, José da. *Teatro brasileiro contemporânea: um estudo da escritura cênico-dramatúrgica atual*. Rio de Janeiro, 2003. 410 f. Dissertação (Mestrado em Literatura Comparada) – Instituto de Letras, UERJ, Rio de Janeiro, 2003.

DELEUZE, Gilles. *A dobra: Leibniz e o Barroco*. Trad. Luiz B. L. Orlandi. Campinas: Papirus, 2005.

-----, *Crítica e clínica*. Trad. Peter Pál Pelbart. São Paulo: Ed. 34, 1997.

-----, *Logique du Sens*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1969.

-----, *Lógica do sentido*. Trad. Luiz Roberto Salinas Fortes. São Paulo: Editora Perspectiva, 1998.

-----, *Nietzsche e a filosofia*. Trad. Edmundo F. Dias e Ruth Joffily Dias. Rio de Janeiro: Editora Rio, 1976.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *L'Anti-Oedipe. Capitalisme et schizophrénie-I*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1972.

-----, *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*, v. I. Coordenação da trad. Ana Lúcia de Oliveira. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995. (Coleção TRANS).

-----, *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*, v. 4. Coordenação da trad. Ana Lúcia de Oliveira. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997a. (Coleção TRANS).

-----, *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*, v. 5. Coordenação da trad. Ana Lúcia de Oliveira. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997b. (Coleção TRANS).

-----, *O que é a filosofia ?* Trad. Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Muñoz. 2ª ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997c. (Coleção TRANS).

DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. *Diálogos*. Trad. José Gabriel Cunha. Lisboa: Relógio D'Água, 2004.

GARCIA-ROZA, Luiz Alfredo. *Acaso e repetição em psicanálise: uma introdução à teoria das pulsões*. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.

GUATTARI, Félix. *Caosmose*. Trad. Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. São Paulo: Editora 34, 2006.

HERÁCLITO. *Fragmentos*. In: *Os Pré-socráticos: Fragmentos, Doxografia e Comentários*, vol. 1. Seleção de textos, supervisão e tradução de José Cavalcante de Souza. São Paulo: Nova Cultural, 1989. (Col. Os Pensadores).

JEANNIÈRE, Abel. *Héraclite. Traduction et commentaires des Fragments*. Paris: Éditions Aubier, 1985.

LAMBERT, Jean-Clarence. *Le règne imaginal*. 2 volumes. Paris: Cercle d'Art, 1991. (Collection "Diagonales").

-----, *Cobra, un art libre*. Paris: Chêne/Hachette, 1983.

LASCAULT, Gilbert. *Faire et défaire*. Paris: Fata Morgana, 1985.

LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro pós-dramático*. Trad. Pedro Sússekind. São Paulo: Cosac-Naify, 2007.

- LINS, Daniel. *Antonin Artaud. O artesão do corpo sem órgãos*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1999.
- LOPES, Denílson. *Nós, os mortos: Melancolia e Neo-Barroco*. Rio de Janeiro: Sette Letras, 1999.
- MARTINS, Marília Soares. Melancolia e experiência. *O perceivejo*, Rio de Janeiro: UNIRIO, n. 6, p. 68-91, 1998.
- MELIM, Regina. *Performance nas artes visuais*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.
- MÜNSTER, Arno. *Progrès et catastrophe, Walter Benjamin et l'histoire*. Paris: Éditions Kimé, 1996.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Obras Incompletas*. Seleção de textos de Gerard Lebrun; trad. e notas de Rubens Rodrigues Torres Filho; posfácio de Antônio Cândido, - 3ª ed. São Paulo: Abril Cultural, 1983. (Col. Os Pensadores).
- NOGACKI, Edmond. Poïétique et Vie culturelle universitaire. *Recherches Poïétiques*, Valenciennes: Presses Universitaires de Valenciennes, n.1, p.4-5, 1994.
- OMAR, Arthur. *ArteCinema*. Catálogo da exposição no Centro Cultural Banco do Brasil, Rio de Janeiro: 1997.
- PESSANHA, José Américo Motta. "Os Pré-socráticos: Vida e obra", in: *Os Pré-socráticos: Fragmentos, Doxografia e Comentários*, vol. 1. São Paulo: Nova Cultural, 1989. (Col. Os Pensadores).
- PASSERON, René. Editorial. *Recherches Poïétiques*, Valenciennes: Presses Universitaires de Valenciennes, n.1, p. 6-9, 1994.
- PAZ, Octavio. *O Monogramático*. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1974.

PENEDOS, Álvaro J. dos. *Introdução aos Pré-Socráticos*. Porto: Rés-Editora Ltda., 1984.

PICON-VALLIN, Béatrice. *A arte do teatro: entre tradição e vanguarda*. Org. Fátima Saadi. Trad. Claudia Fares, Denise Vaudois e Fátima Saadi. Rio de Janeiro: Letra e Imagem, 2006.

-----, *A arte do teatro: entre tradição e vanguarda*. Apostila complementar. Org. Fátima Saadi. Trad. Claudia Fares e Eloísa A. Ribeiro. Rio de Janeiro: Teatro do Pequeno Gesto, 2007.

REWALD, John. *Caos: dramaturgia*. São Paulo: Perspectiva; Fapesp, 2005.

RUSSEL, Bertrand. *História da filosofia ocidental*. Trad. Brenno Silveira. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1977.

RYNGAERT, Jean-Pierre. *Ler o teatro contemporâneo*. Trad. Andréa Stahel M. da Silva. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

SASSO, Robert; VILLANI, Arnaud (org.). *Le Vocabulaire de Gilles Deleuze*. Nice: Centre de Recherches d'Histoire des Idées, CNRS, 2003.

SESÉ, Bernard. Introduction. In: CALDERÓN DE LA BARCA, Pedro, *La vie est un songe/La vida es sueño*. Paris: Flammarion, 1992, pp. 7-60. (Coll. GF, 693).

SCHECHNER, Richard. "O que é performance?" In: *O Percevejo*, n.12. Trad. Dandara. Rio de Janeiro: PPGT-UniRio, 2003, p.25-50.

SILVA, Antônio Carlos de Araújo. *A Gênese da Vertigem: O Processo de criação de O Paraíso Perdido*. São Paulo, 2002. 227 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Departamento de Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2002.

SIMÕES, Reinério Luiz Moreira. *A imaginação material segundo Gaston Bachelard*. Rio de Janeiro, Dissertação de mestrado em Filosofia, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 1999.

SOUZA, Walder Virgulino de. “Em torno de um sonho” *In: Anais do IV Seminário do Laboratório “Estudos do espaço teatral e memória urbana”*. Rio de Janeiro: UNI-RIO, 2009, p. 19-28.

TACKELS, Bruno. *Walter Benjamin : une introduction*. Strasbourg: Presses Universitaires de Strasbourg, 1992.

VILLAR, Fernando Pinheiro; COSTA, José da. Operando nas fronteiras: três apontamentos sobre perspectivas metodológicas. *In: Metodologia de pesquisa em artes cênicas*. Org. André Carreira. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2006.

ZOURABICHVILI, François. *O vocabulário de Gilles Deleuze*. Trad. André Telles. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2004.

ZWEITE, Armin. “Asger Jorn”, *In: Catalogue Asger Jorn*, Nîmes: Carré d’art – Musée d’art contemporain, 1987.

OBRAS CONSULTADAS

AUMONT, Jacques. *A imagem*. Trad. Estela Santos Abreu e Cláudio Santoro. 13^a ed. Campinas: Papirus, 1993.

BACHELARD, Gaston. *A Poética do Espaço*. Trad. Antonio da Costa Leal e Lúcia do Valle Santos Leal. São Paulo: Abril Cultural, 1984. (Os pensadores).

-----, *A Psicanálise do Fogo*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas*. Trad. Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1985, v. 1.

-----, *Obras escolhidas*. Trad. José Carlos Martins Barbosa e Hemerson Alves Baptista. São Paulo: Brasiliense, 1989, v. 2.

BORGES, Jorge Luis. *História da eternidade*. Trad. Carmen Cirne Lima. Rio de Janeiro: Editora Globo, 1982.

BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. Trad. Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BRÉHIER, Emilio. *Los temas actuales de la filosofía*. Trad. Florentino Pérez. Madrid: Taurus Ediciones, 1960.

BRUN, Jean. *Héraclite d'Ephèse ou le philosophe de l'éternel retour*. Paris: Seghers, 1965.

CALDERÓN DE LA BARCA, Pedro. *La vie est un songe / La vida es sueño*. Trad. Bernard Sesé. Paris: Flammarion, 1992. (Coll. GF, 693).

-----, *La vida es sueño*. Barcelona: Edicomunicación, S.A., 1994. (Coll. Fontana).

CARREIRA, André (org.). *Metodologia de pesquisa em artes cênicas*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2006.

CASSIRER, Ernst. *Linguagem e mito*. Trad. J. Guinsburg e Miriam Schnaiderman. São Paulo: Perspectiva, 2003.(Debates, 50).

COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2004.

DELACAMPAGNE, Christian. *História da filosofia no século XX*. Trad. Lucy Magalhães. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

DELEUZE, Gilles. *Cinéma. L'Image-Mouvement*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1983.

-----, *Foucault*. Trad. Claudia Sant'Anna Martins. São Paulo: Brasiliense, 2006.

-----, *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*, 5 vol. Coordenação da trad. Ana Lúcia de Oliveira. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995/1997. (Coleção TRANS).

DESCAMPS, Christian. *As idéias filosóficas contemporâneas na França (1960-1985)*. Trad. Arnaldo Marques. Rio de Janeiro: Zahar, 1991.

FERNANDES, Silvia; AUDIO, Roberto (orgs.). *BR-3. Teatro da Vertigem*. São Paulo: Perspectiva: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.

GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. *Cartografias do desejo*. Rio de Janeiro: Vozes, 1986.

HELLER, Sylvia. *Traficante de fotogramas, traficante de memórias*. Tese de Doutorado defendida em julho de 2007, Programa de Pós-Graduação em Teatro, UNI-RIO, Rio de Janeiro.

HESIODO. *Teogonia: A origem dos deuses*. Trad. Jaa Torrano. São Paulo: Roswitha Kempf, 1986.

HOBSBAWM, Eric. *A Era dos extremos*. Trad. Marcos Santarrita. São Paulo: Cia das Letras, 1999.

LAUMONIER, Alexandre. L'errance, ou la pensée du milieu. *Magazine Littéraire*. Paris, n. 353, pp. 20-24, avril 1997.

METZ, Christian. *O significante imaginário*. Psicanálise e cinema. Lisboa: Livros Horizonte, 1980.

NESTROVSKI, Arthur (Org.). *Teatro da vertigem. Trilogia bíblica*. São Paulo: Publifolha, 2002.

NOVAES, Adauto [et al.]. *O olhar*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

PASSERON, René. *Recherches Poïétiques*, Valenciennes: Presses Universitaires de Valenciennes, n.2, 1995,

-----, *Recherches Poïétiques*, Valenciennes: Presses Universitaires de Valenciennes, n.4, 1996.

-----, (Org.) . *Poïétique: Actes du premier colloque de philosophie da la création*. Vinneuf : Éditions Poïesis, 1989.

PICON-VALLIN, Béatrice. Étude de *Les Dix jours qu'ébranlèrent le monde* au Théâtre Taganka de Moscou, in : *Les voies de la création théâtrale*. Paris : Éditions du C.N.R.S., 1972, pp. 341-77.

SCHOLEM, Gershom. *Benjamin et son ange*. Trad. Philippe Ivernel. Paris: Payot & Rivages, 1995.

SONTAG, Susan. *Sob o signo de Saturno*. Trad. Ana Maria Capovilla e Albino Poli Jr, São Paulo: L&PM Editores, 1986.

SOUZA, Eudoro de. *Mitologia I : Mistério e Surgimento do Mundo*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1988.

TORRANO, Jaa. O Mundo como Função de Musas. *In: HESÍODO. Teogonia: A origem dos deuses*. São Paulo: Roswitha Kempf, 1986, pp. 9-126.