



Dançar para não morrer! ... sobre as tentativas de desaparecer

Flávia Pinheiro

A tentativa deste ensaio falido é a de apresentar algumas questões sobre o processo de criação do meu trabalho que emerge desde o movimento como única possibilidade de ser no mundo, corporalizando a existência em performance.

A produção do ser corpo surge no cruzamento da prática/experimentação artística em pesquisa ao instaurar o mover como anterior ao processo de subjetivação, talvez como possibilidade de liberação do poder dos dispositivos de agenciamento do desejo. Descrevo algumas performances, que trafegam do esgotamento à vulnerabilidade em ação e apontam criações no limiar da dança e das artes visuais; deslocamentos entre fotografias, vídeo, programas performáticos, intervenções urbanas e instalações.



Imagens: Amanda Pietra

A relação com os objetos, sua ressonância e vibração em paralelo ao agir do próprio corpo - como anterior à linguagem, um estado de ação, são os pressupostos para a criação de corpos e devires múltiplos. A performance emerge como um existir outro que não sofre a imposição dos ditames do sujeito e as determinações da linguagem.

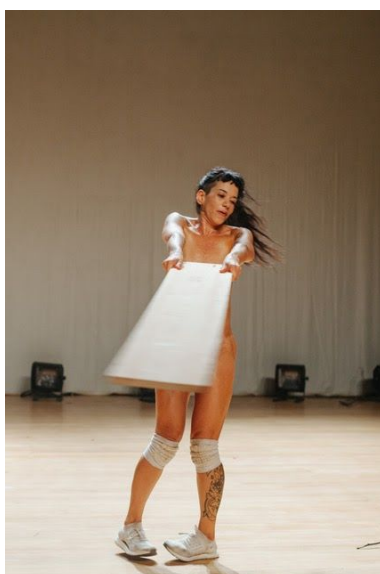
Segundo o antropólogo brasileiro Eduardo Viveiros de Castro, os modos de existir na maneira ameríndia de perceber o corpo (e com isso a subjetividade) estão diretamente relacionados com o agir. Ao contrário da maneira ocidental na qual o corpo já está dado, as cosmologias ameríndias o compreendem submetido a um constante processo de fabricação. Sua natureza em metamorfose parece em estado imanente de descentralização de si, na medida em que a materialidade é o foco da sua existência.



Podemos dizer também que este corpo está sendo criado em um procedimento de constante profanar, um trazer para si (mundo) a matéria que parece escapar, usando os termos cunhados pelo filósofo italiano Giorgio Agamben.

Na performance [*Enchente*](#) (2016-2019), inspirada no conto homônimo de Hermilo Borba Filho, realizo junto a outras performers programas de ações que trabalham a disposição entre os objetos e os corpos. A *Enchente* é a metáfora para as catástrofes humanas atuais, a indiferença e o fracasso do mundo assim como o conhecemos. Pretende recontar a história por meio da ficção da materialidade das imagens e de sua transparência, utilizando material de arquivo para produzir conteúdos que problematizam e ampliam as catástrofes naturais, migratórias e econômicas, com cenas das inundações na cidade do Recife e dos engenhos no interior do estado. As “corpas” se constroem a partir de procedimentos de improvisação que envolvem restrições e obstruções de movimentos, além de jogos com regras e materiais. Em cena, as relações entre elas questionam as hierarquias e estendem possibilidades ao realizar tarefas e rotinas em repetição. Ao trabalhar o sujeito frente ao objeto, tencionamos o lugar ocupado por ambos. Quem manipula o quê? Somos manipulados pelos objetos na mesma medida em que os manipulamos? Corpos e objetos caem e sofrem a gravidade, aceleram e tombam.

Com esta pesquisa, ao deslocar o objeto, também manuseamos a ideia de sujeito criada pela modernidade como o marco fundamental que restringe a experiência corporalizada a partir de leis e forças da natureza controladas por parâmetros físico-orgânicos que controlam a vida: as funções relacionadas ao sistema nervoso autônomo simpático e parassimpático (SNA), a respiração, a circulação sanguínea, a temperatura e a digestão, as forças gravitacional, eletromagnética e nuclear. O tempo passível de controle e o domínio soberano do mundo e dos objetos pelos humanos entram em colapso junto com a geometrização, a sistematização, a padronização, os instrumentos de medição e a dicotomia sujeito-objeto, homem-natureza. O conhecimento objetivo construído nesse processo histórico determina um padrão conceptual e perceptual. Em *Enchente*, a experiência nos acorda para um estado de consciência da dúvida dessas regras impostas. As leis naturais imutáveis e rigorosas que seguram o ser humano escapam. Não o deixam cair com a gravidade, nem submergir no abismo da incerteza, duvidar do equilíbrio instável ou afundar no caos. Como inventar outra percepção de corpo que fuja dessa determinação moderna?



Imagens: Mayra Azzi



Imagem: Taba Benedicto

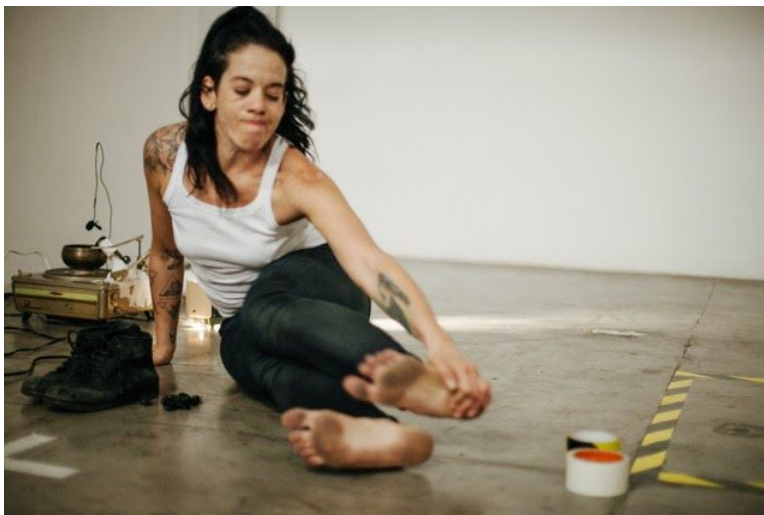
Adotei como metodologia o cansaço e a fadiga, uma tática de mudança perceptual para transmutar os padrões de movimento. Incluí a utilização de tudo o que não funciona, daquilo que não serve, da repetição, do erro como dispositivo catalisador. Como lembrar e corporificar memórias de fatos que não aconteceram na percepção cronológica da sucessão de acontecimentos extra-corpóreos? Como atravessar um devir pela fissura tempo-espaço transitando a fresta entre o visível e o invisível, os abismos do corpo que falha e as impossibilidades de articular dispersões como estados ativos?

Na trilogia denominada *Diafragma*, realizada entre 2014 e 2017, a tríade entre a sensação, percepção e ação do músculo de mesmo nome, localizado entre a cavidade torácica e a abdominal, é abordada em diferentes perspectivas. Criamos novas metáforas para o corpo que demoliram nosso universo das certezas, tais como as geometrias euclidianas, a teoria da relatividade, os modelos matemáticos não lineares, o princípio da indeterminação, a termodinâmica de processos irreversíveis, os modelos de auto-organização e a teoria da complexidade. Como rastrear a trajetória e os percursos do movimento corporificando o ar que entra e sai das vias respiratórias, que ao realizar a troca nos alvéolos pulmonares habilita uma mudança na materialidade humana? A reorganização dos músculos profundos e superficiais do corpo é outro modo de estar presente que aponta perspectivas de mundos por vir.

Em *Diafragma, Dispositivo versão beta*, a precariedade é enunciada no formato de uma performance manifesto construída em relação aos dispositivos low-tech e às tecnologias obsoletas. O diafragma é uma parte de um dispositivo motor e elucida alguns princípios de Gerald Raunig, Michael de Certeau, Vilém Flusser e Gilles Deleuze. Funciona como



eixo que organiza uma grande máquina que atua no tempo de forma nômade buscando (des) territorializar-se. Ao hackear o corpo em performance, a interação com diferentes objetos técnicos ora evidencia a subjeção que pode existir entre o sujeito e os aparatos obsoletos, ora propõe linhas de fuga a essa condição. Ao abrir as caixas negras dos dispositivos, revelam-se possibilidades para novas formas de existências e outros usos dos objetos técnicos, apontando, assim, perspectivas além do antropocentrismo instaurado. As máquinas de guerra, orgânicas e abstratas são refúgios desses agenciamentos possíveis. O corpo, nesse universo da máquina, exacerba sua obsolescência programada ao trabalhar com a impossibilidade e com a hipótese do movimento que, ao funcionar, já não serve mais, contrapondo a novidade imposta pela hegemonia capitalista. Os deslizamentos dos órgãos, sua resiliência e o uso de apneias respiratórias como forma de resistência estruturam a sensação e habilitam a ação.



Imagens: Mayra Azzi



A segunda parte da trilogia [Diafragma. Ensaio sobre a Impermanência](#), se desenvolve através de uma série de imagens 3D em movimento que apontam algumas reflexões sobre realidade virtual e imaterialidade. A performance faz uso de uma plataforma interativa em um ambiente virtual. Mediante um software de captura da presença se produzem simulações animadas em tempo real que atuam em padrões de modelos matemáticos de acordo com o movimento. Um software de código aberto criado por Leandro Olivan especialmente para este trabalho, utiliza a plataforma Openframeworks. A digitalização do resultado da experiência traduz e materializa em imagens os micro-movimentos invisíveis. Com os olhos fechados e entreabertos a performer busca ativar o vínculo entre o interior e exterior ao questionar as possibilidades de existência na virtualidade. Reitera a tentativa falida de estender o tempo através da sua permanência modificando como percebemos a duração. O movimento na instalação define a imagem em um feedback contínuo como postulado por Norbert Wiener. A informação é recebida através da captura do movimento que ao ser interpretado pelo sistema determina a exibição das imagens, que ao serem percebidas afetam o movimento. O resultado visual são simulações animadas de modelos matemáticos usados como uma explicação para os modelos físicos reais tais como: simulações de partículas, simulações de comportamento de bandos ou cardumes e simulações em ecossistemas baseado em vida artificial. No caso das simulações de partículas milhares destas são afetadas pelos centros de gravidade ou repulsão. Assim, vemos como milhares de pontos espalhados por toda a projeção são atraídos e, em constante movimento, encontram por momentos pontos de descanso e repouso. Este procedimento propõe diferentes possibilidades de diálogo entre a virtualidade, o corpo, sua materialidade e estes estados da presença. Mistura o imaginário de realidades inventadas e possíveis através da digitalização e do código com os movimentos da performer em relação com a gravidade questionando a impermanência da matéria.



Imagens: Mayra Azzi

Em que consiste a característica que parecia definir a vida na era dos orgânicos (o que pressupõe a massificação dos não (pós) orgânicos? O ambiente técnico se converteu em uma nova natureza: a cidade, o urbano, o artificial se estenderam tornando-se o ambiente natural dos seres humanos. Portanto, pensar em circuitos eletrônicos e tecidos vivos que se conectam logicamente e intercambiam dados é inferir que estes operam na mesma lógica: a da informação digital. Uma vez sentenciadas e codificadas, as moléculas vivas se tornam desnecessárias. O corpo humano que parece querer ultrapassar os limites da matéria busca transcender as restrições inerentes ao organismo e seus diafragmas à procura de uma essência virtualmente eterna, pós-humana. Para a terceira parte da trilogia Diafragma novas perguntas de como sentir, perceber e agir com o corpo aparecem: Seria possível a partir desta digitalização existir sem um cérebro? Digerir sem o estômago? Mover ou dançar sem um corpo? Será que a dança está aprisionada à mortalidade e à matéria obsoleta? Podemos diluir o corpo e a dança em feixes de bites?



[Como manter-se viva?](#), última parte da trilogia *Diafragma*, fricciona as relações de poder e hierarquia entre humanos e máquinas. Questiona como o uso das tecnologias acaba operando sobre a falta e a ausência da vida ao padronizar em rotinas os comportamentos funcionais de humanos e robôs. O que chamamos de vida e quem decidimos que vive? A interatividade e a aplicação de artefatos tecnológicos em diálogo com o corpo que dança exalta a efemeridade, a vulnerabilidade e o esgotamento da matéria humana e põe em evidência o curto circuito dos sistemas vivos. Em performance, o corpo, em percursos, trajetos e coreografias pré-estabelecidas, realiza rotinas ao mesmo tempo em que dois robôs em tempo real.

O corpo humano assume que está biologicamente mal equipado para se defrontar com o novo meio ambiente: precisão, poder e velocidade da tecnologia inventada pela “Era Cyborg”. Entretanto, a própria natureza humana é capaz de torná-lo seu próprio arquiteto, reinventando trajetórias e coreografando outros devires. Plástico, moldável, inacabado, versátil, mudamos a configuração de hardware e do software para sobreviver. Nesse contexto, o uso da máscara aparece como elemento que atua sobre essa matéria torcida, fragmentada, desconexa, perecível, que cheira, sente, transpira, baba, vomita e, com intuito de não espetacularizar a dança, aproxima-se de outros ao inventar abstrações. A ideia de hackear o corpo, presente nos outros trabalhos, atravessa também essa pesquisa identificando na falha dos seres a potência de existir. O corpo obsoleto necessita de upgrades na sociedade de controle. A ficção da era pós-biológica cerceia vidas na luta para abolir as doenças, distâncias, o envelhecimento e a morte. O futuro inventado, nas imagens de ficção científica de libertação da materialidade orgânica com a evolução tecnológica, apresenta-se como utopia asséptica enquanto vivenciamos a catástrofe da nossa própria natureza que apodrece e morre.

A tentativa de reconfigurar (reset) o mito de um corpo contemporâneo que se apresenta como sistema de processamento de dados, códigos, perfis cifrados e feixes de informação, que pela sua conectividade se reconfigura, o não peso, nem dimensão em sentido exato é dissipado pela abertura de uma fresta, uma fenda no chão ao final da performance *Como manter-se viva?*.



Imagens: Francisco Baccaro

A conexão entre a trilogia *Diafragma* e *Enchente* evidencia a urgência de permanecer em movimento como um procedimento de sobrevivência. O bailarino Steve Paxton, em seus experimentos de contato e improvisação, pergunta: “O que é que um corpo faz para sobreviver?”. Aqui a questão talvez seja como deixar-se morrer ou como habilitamos a morte necessária para que outro mundo possa existir. O colapso da própria vida/arte e a ausência de uma perspectiva de futuro do fazer/ser, em dinâmica, em uma conjuntura estática, monitorada e programada, começa a tomar forma nesta coreopolítica.

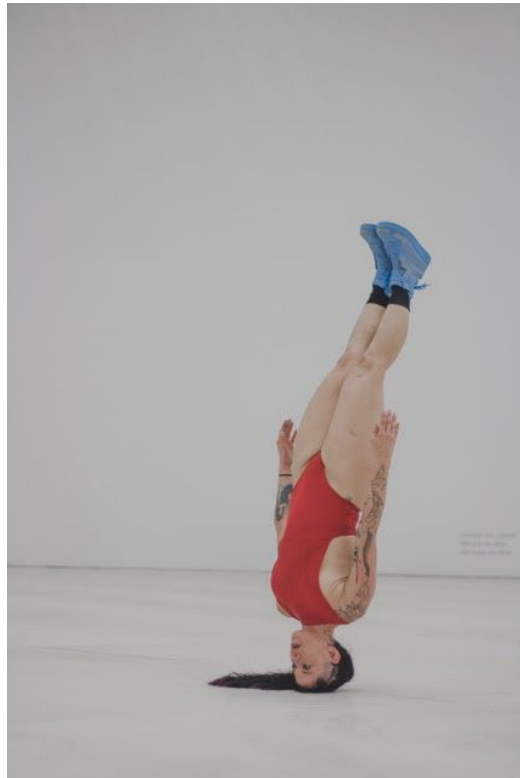
Dançar como um agir abre possibilidades a modos de existência desprendidos de certa imagem unitária centrada em torno do sujeito. O educador e pedagogo francês Fernand Deligny, nos dizeres do filósofo húngaro Peter Pelbart, defende o agir como diferente do fazer, como algo que nos aproxima de um mundo onde “o balanço da pedra e o ruído da água não são menos relevantes do que os murmúrios dos homens”. O fazer seria fruto da vontade dirigida a uma finalidade, enquanto agir é o gesto desinteressado, o movimento não representacional, sem intencionalidade, que dá lugar ao intervalo, ao tácito, à irrupção, ao extravagar, à dessubjetivação.

Frente a esse processo de dessubjetivação, surge a performance *Antilope*, de 2018. As metodologias vivenciadas apoiam a tese segundo a qual a ontogênese recapitula a



filogênese, isto é, de que o desenvolvimento motor do ser humano está calcado nos estágios de evolução das espécies aquáticas e dos outros animais. O polegar opositor, a orientação vertical da cabeça organizada a partir do aparelho vestibular, os diferentes planos e o córtex involúcro da razão como catástrofe fundamental da nossa diferenciação humanista são evocados no trabalho com o uso da palavra, da repetição dos padrões básicos de movimento e da inversão do corpo no espaço no plano vertical.

Antilope é uma performance parlante que aglutina uma série de experimentos com sensores, movimentos e ruídos em um procedimento de transdução da informação apoiada em um animismo antiespecista. Contamos com um sensor de ondas cerebrais, um acelerômetro, dois sensores musculares capazes de identificar o eixo x e y e alguns gestos pré-programados, e um sensor de batimentos cardíacos que traduzem tais informações em frequências sonoras. Fugir, escapar, sobreviver é o desafio deste *Antilope*. Esse animal que, desgarrado da manada, busca encontrar sentido para sua condição humana. A pergunta sobre a sua verticalidade, sua contra-lateralidade, seus reflexos e padrões motores que o humanizam são os mesmos da natureza que o destroem. Onde colocamos a cabeça? Como a orientação dos olhos nos torna predadores, caçadores, destruidores e peça fundamental no neoliberalismo que consome e habilita a cooptação de tudo? Apostar na dissonância e radicalidade de invocar o devir animal que não cessa de se deslocar como alternativa para performar a existência é parte da investigação que desenvolvo como artista. Qual a conexão filogenética do antílope que nos impulsiona para a nossa verticalidade humana? Como criar um curto circuito ontogênico na espécie que habilita a potência e a vitalidade no corpo, suas deformidades e alteridades? Como apostar na impossibilidade dessa forma humana na ineficiência dos seus tecidos?



Imagens: Amanda Pietra

A ficção moderna do humano em desaparecimento, a coreografia deste futuro impossível e a criação de outras narrativas e de outros corpos desembocam no processo e investigação atual em ruínas. Acredito que os trabalhos que realizei funcionam como um complexo laboratório de percepção ao abrirem a superfície do lado do avesso do



corpo. O deslocamento não foi apenas cosmológico da ficção de que o homem estava no centro, fomos também deslocados psicanalítica e zoológicamente. Em [*Ruínas de um futuro em desaparecimento*](#), o colapso da civilização humana, efeito de um modelo econômico inviável do ponto de vista ecológico, fica evidente no desaparecimento das imagens do futuro. A ausência de uma noção de “tempo futuro”, desde um fatalismo objetivo, e o desejo de perpetuar a memória evocam a finitude da vida tal qual a conhecemos. Aparece a crítica de um corpo colonizado que começa a escutar o chão e a terra, ouvir seus abismos, encontrar suas falhas, determinar os entulhos onde estão os corpos que a história enterrou sem serem nomeados. A imaginação das ruínas é uma forma política de conhecimento que ativa as fábulas do fim do mundo, o seu acelerar e as micronarrativas não lineares para alterar o estado de consciência ao experienciar o limite. O corpo como campo de batalha e lugar do fracasso. O corpo traficada, imigrante, ilegal, sujo, contaminado, imperfeito, deforme, avesso, um corpo fantasma. Último suspiro antes do fim do mundo como performance utópica de permanecer vivo em desequilíbrio constante depois de aberta a ferida colonial.



Imagem: Danilo Galvão



Imagem: Amanda Pietra

Para saber mais

AGAMBEN, Giorgio. **Profanações**. Tradução e apresentação de Selvino José Assmann. São Paulo: Boitempo, 2007.

COHEN, Bonnie Bainbridge. **Sensing, feeling and action**. Northampton: Contact, 1993.

HACKNEY, Peggy. **Making connections: total body integration through bartenieff fundamentals**. Holanda: Gordon and Breach Publishers, 1998.

HARTLEY, Linda. **Wisdom of the body moving: an introduction to body-mind centering**. Berkeley: North Atlantic Books, 1995.

LEPECKI, André. **Exhausting dance: performance and the politics of movement**. New York/ London: Routledge; Taylor and Francis Group, 2006

MIGNOLO, Walter D. Desobediência epistêmica: a opção descolonial e o significado de identidade em política. **Cadernos de Letras da UFF**, n. 34, 2008.

NÖE, Alva. **Action in perception**. Cambridge: MIT Press, 2004.

PELBART, Peter Pál. **O avesso do nihilismo**. Cartografias do Esgotamento. São Paulo: N-1 Edições, 2013.



VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. **A inconstância da alma selvagem e outros ensaios de antropologia**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

A autora



Flavia Pinheiro vive e trabalha em Recife. Pesquisa o corpo em movimento em relação a diferentes dispositivos. Trabalha com performances, vídeos, instalações e intervenções urbanas em colaboração com artistas de diferentes linguagens. Desenvolve experimentos que envolvem Arte e Tecnologia. Com a instalação *Interativa Aires de Cambio* junto a Leandro Olivan participou da *Exposição Interactivos 2012* na Fundação Telefônica em Buenos Aires. Pratica e explora diferentes maneiras de se movimentar. Fez

mestrado em História da Arte da UNSAM-Universidad de San Martin, é pós-graduada em Arte Visuais-Linguagens Artísticos Combinados no UNA, e graduada em Artes Cênicas na UFPE. No ano de 2017, iniciou a sua formação como terapeuta corporal - BMC Body Mind Centering. Foi premiada com a Bolsa Funarte para Formação em Artes Cênicas 2016/2017 estudando no Centre Nacional de la Danse CND/Pantin na França e participou do Circuito Palco Giratório do SESC com as performances “Como manter-se vivo?” e “Contato Sonoro”. Flavia investiga o corpo em sua obsolescência programada em relação às gambiarras, os dispositivos analógicos em procedimentos de falha, erro e catástrofe. Foi professora substituta na Licenciatura em Dança na UFPE. Trabalha como pesquisadora e facilita processos pedagógicos e de curadorias internacionais (Manta residência Argentina). Atualmente, investiga in vitro as bactérias no contexto insalubre da cidade do Recife: uma série de procedimentos de imagem e performance na luta contra os antibióticos. Realiza também a Performance Parlante “Antílope” junto ao artista sonoro Yuri Bruscky. E insiste na distopia de hackear a existência.