

Universidade Federal Fluminense
Instituto de Arte e Comunicação Social
Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes

Ray Farias

NARCISISMO REVIRADO: A COREOGRAFIA COMO DISPOSITIVO PARA
CORPO, IMAGEM E IDENTIDADE.

Niterói
2019

Universidade Federal Fluminense
Instituto de Arte e Comunicação Social
Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes

Ray Farias

NARCISISMO REVIRADO: A COREOGRAFIA COMO DISPOSITIVO PARA
CORPO, IMAGEM E IDENTIDADE.

Orientadora: Profa. Dra. Ana Beatriz Cerbino

Niterói
2019

Raysson Frota de Farias

**NARCISISMO REVIRADO: A COREOGRAFIA COMO DISPOSITIVO PARA
CORPO, IMAGEM E IDENTIDADE.**

Dissertação apresentada à banca examinadora como requisito parcial para obtenção de título de mestre em Estudos Contemporâneos das Artes pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes (PPGCA).

Banca Examinadora

Professora Dra. Ana Beatriz Cerbino – UFF (orientadora)

Professora Dra. Andrea Copeliovitch – UFF

Professora Dra. Sílvia Soter – UFRJ

Niterói
2019

Para Max, o o/Outro parceiro de uma vida.

AGRADECIMENTOS

A minha mãe Maria Frota Aguiar pelo amor, carinho e cuidado durante minha trajetória.

Ao meu pai Salomão Teixeira de Farias pelo amparo e apoio a educação e estudos.

Ao Max Milliano Melo, a família que escolhi, por todo amor, parceria, apoio, cuidado e por caminhar sempre ao meu lado. Muito obrigado!

A Helena Matriciano Lima pelas conversas, trocas, amizade afetuosa e parceria.

A Valéria Martins pela amizade afetuosa, conselhos, conversas e construções de pensamentos e pela generosidade em compartilhar seu trabalho.

As amigas e *performers* Barbara Mazzola, Célia Moura e Fernanda Vogas pela dedicação e carinho na realização de *Game Controller*.

Ao Henrique Landulfo pela parceria, amizade, apoio, afeto, estímulo e colaboração na realização desse trabalho.

A Marcia Vasconcellos e Elios Monteiro pela amizade acolhedora e por todo apoio e suporte em meu percurso artístico.

Ao Adriel Visoto pela companhia, estímulo e apoio.

Aos amigos Angela Bordonalli, Carolina Franco, Denise Dietrich, Fernanda Boechat, Guilherme Hinz, Isadora Franco, Larissa Emi, Kelly Julien, Majoy Vergueiro, Marília Trajano, Marina Duarte, Sharmaine Caixeta e Tracy Segal pelo apoio, parcerias, afetos e paciência.

A Celina Portella pelas conversas, acolhimento e generosidade no compartilhamento de seu trabalho.

A Jamil Cardoso pela amizade, conversas e generosidade em compartilhar experiências.

Aos meus colegas da turma 2017 do PPGCA que ajudaram a tornar essa jornada estimulante e prazerosa.

A minha orientadora Profa. Dra. Beatriz Cerbino pelo entusiasmo e por acreditar na execução desse trabalho, pelo acompanhamento, escuta e troca durante o processo, contribuindo para minha formação intelectual.

A Profa. Dra. Tania Rivera pelas trocas, estímulos, entusiasmo e pela participação generosa na banca de qualificação, contribuindo não apenas para minha formação intelectual, como também para minha construção enquanto artista.

A Profa. Dra. Andrea Copeliovitch e a Profa. Dra. Silvia Soter pelo acolhimento e generosa contribuição a essa pesquisa.

Aos professores e servidores do PPGCA-UFF, em especial Prof. Dr. Luciano Vinhosa e Profa. Dra. Martha de Melo Ribeiro pelo conhecimento e experiências compartilhadas.

Ao Instituto de Artes e Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense, bem como à universidade pelo amparo a realização dessa pesquisa.

A Profa. Dra. Sonia Salcedo Del Castillo pelas discussões, afeto e entusiasmo; e ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Cena da Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGAC-UFRJ) pela acolhida.

A minha primeira orientadora, ainda na graduação, Marie Togashi, pelo estímulo, paciência, amizade e orientação na aventura do pensamento; bem como a Universidade de Brasília (UnB) pelo amparo e acolhimento ainda no início de minha trajetória.

RESUMO

Esta pesquisa propõe pensar a coreografia como ferramenta de ação nos corpos e suas relações, tomando como ponto de partida o deslocamento do conceito de dispositivo de Giorgio Agamben para a coreografia, proposto por André Lepecki. Tratamos com a teoria lacaniana para adentrar em uma abordagem sobre identidade e formulações relacionais que reviram o narcisismo na arte contemporânea, e que serve de pretexto para o estudo das possibilidades de colocação do Outro pelo movimento de maneira não identitária, abrindo um campo de pensamento das questões do sujeito e do Outro na dança, na performance e também nas artes visuais. Trata-se também de um olhar sobre o *entre* que há do eu ao Outro, bem como as conformações de ação possíveis para o dispositivo coreográfico nesse *entre*.

Palavras-chave: Coreografia, imagem, identidade, tensão, Outro, desidentidade.

ABSTRACT

This research thinks how the choreography can work as a tool of the bodies and their interactions. It basis André Lepecki's displacement of the notion of apparatus, originally proposed by Giorgio Agamben to choreography studies. We take part in the lacanian theory to understand how identity and relational formulations overturn the narcissism in contemporary art. It is a pretext to study de possibilities to the formulations of the Other by the movement in a non-identitary perspective, opening a field of studies of the issues of the subject and the Other in dance, performance and also visual arts. This work also takes an overview about the *between* placed at the self e the Other, as well the possible action conformations of the choreographic apparatus at this *between*.

Keywords: Choreography, image, identity, tension, Other, desidentity.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 – Ray Farias, <i>Game Controller</i> , 2016. Instalação coreográfica e videoinstalação	18
Figura 2 – Fita de Möbius em papel 180g/m ²	21
Figura 3 – Cildo Meirelles, <i>Espelho Cego</i> , 1970. Madeira, massa de calafate, letras de metal em relevo, 36,00 cm x 49,00 cm	23
Figura 4 – Lawrence Malstaf, <i>Mirror</i> , 2002. Instalação, 3,00m x 6,00m	24
Figura 5 – Grupo Cena 11 Cia. de Dança, <i>Guia de ideias correlatas</i> , 2011. Plateia projetada no ciclorama com olhos tarjados	31
Figura 6 – Esquema proposto por Jacques Lacan para ilustrar os trânsitos e possibilidades levantadas pelo eu e o outro, pela linguagem e a fala	35
Figura 7 – Núcleo Valéria Martins, <i>Drama.mov</i> , 2009	37
Figura 8 – Grupo Cena 11 Cia de Dança, <i>Violência</i> , 2002. Fotografias projetadas em cena	42
Figura 9 – Grupo Cena 11 Cia. de Dança, <i>Violência</i> , 2002. Duo bailarina e cadeira	43
Figura 10 – Grupo Cena 11 Cia. de Dança, <i>Guia de ideias correlatas</i> , 2011. Sequência de quedas consecutivas com projeção de rostos da plateia	46
Figura 11 – Grupo Cena 11 Cia. de Dança, <i>Violência</i> , 2002. No palco, placas acrílicas separam cena e plateia, tela de projeção acima do palco e armação de ferro (torre) na plateia	47
Figura 12 – Planta baixa de <i>Vice-versa</i> , 2010	48
Figura 13 – Victor Hugo Pontes, <i>Vice-versa</i> , 2010. Primeira parte: o jogo de sombras	50
Figura 14 - Victor Hugo Pontes, <i>Vice-versa</i> , 2010. Segunda parte: fragmentação do corpo	51
Figura 15 – Celina Portella, <i>Derrube</i> , 2009. Videoinstalação. Sequência cronológica de imagens	52
Figura 16 – Lia Rodrigues Companhia de Danças, <i>Formas Breves</i> , 2002. Unidade corpo-coreográfica: dois corpos e uma identidade	56
Figura 17 – Sasha Waltz & Guests, <i>Kreatur</i> , 2017. Sequência de contágio coreográfico	58
Figura 18 – Sasha Waltz & Guests, <i>Körper</i> , 2000. Unidade corpo-coreográfica	59

Figura 19 – Pedro Bernardes, <i>Incompleto</i> , 2009. Ferro, madeira, fibra de vidro e emulsão asfáltica. 1,50m x 1,40m x 1,40m	66
Figura 20 – Núcleo Valéria Martins, <i>Incompleto</i> , 2009. Deslocamento coreográfico e encaixe do corpo no objeto	67
Figura 21 – Tony Smith, <i>Die</i> , 1962. Aço, 1,83m x 1,83m x 1,83m	70
Figura 22 – Fleur Darkin Company, <i>DisGo</i> , 2003. Platéia e bailarinos compartilham o mesmo espaço definido por tubos LED	72
Figura 23 – Celina Portella, <i>Auringa, Ahorita y Ahora</i> , 2009. Sequência de quadros	74
Figura 24 - Esquema proposto por Jacques Lacan para visualizar os trânsitos e possibilidades levantadas pelo eu e o outro. Linhas transicionais (<i>entres</i>) em destaque	78
Figura 25 – Taanteatro Companhia, <i>Androgyne – Sagração do Fogo</i> , 2013. Sequência corpo-OVO	81

SUMÁRIO

Introdução	12
1. Corpo, movimento e identidade Narcisismo revirado	16
1.1. Corpo objeto Corpo sujeito	17
1.2. A identificação Corpo narcisista	21
1.3. O jogo do olhar Corpo escópico	28
1.4. Coreografia e identidade Corpo coreográfico	32
1.5. EU-outro Corpo imaginário	34
2. Dispositivo coreográfico identitário EU-outro	39
2.1. Corpo identitário <i>Corpo vodu</i>	40
2.2. Identificação cognitiva <i>Corpo vodu</i>	44
2.3. Superfície/interface Corpo outro	47
2.4. Dispositivo e cópia Corpo múltiplo	49
2.5. <i>Doppelgänger</i> Corpo duplo	51
2.6. Imagem e movimento Corpo tradutor	54
2.7. Coreografia e contágio Corpo contaminado	55
3. Estratégias coreográficas de desidentidade O Grande Outro	61
3.1. Corpo desidentitário Corpo não-humano	62
3.2. Comando coreográfico Corpo não-objeto	63
3.3. Objeto desidentitário Corpo incompleto	66
3.4. Coreografia e despossessão Corpo <i>coisa</i>	68
3.5. Outridade Corpo (o/O)utro	70
3.6. O outro no mesmo Corpo Outro	73
3.7. Coreografia e tensão Corpo entre	75
Considerações Finais	83
Referências Bibliográficas	85

Introdução

As artes do corpo e movimento são dadas como ferramenta de investigação dos modos de existir e acontecer do corpo. Tal campo de pesquisa se ampliou com as artes moderna e contemporânea, e as conformações funcionais e relacionais do movimento vem sendo tratadas em espaços de arte – cena, espaços expositivos, universidades, etc – desde o início do século XX até as duas primeiras décadas do século XXI. Tendo a dança como referência inicial para tratar do corpo na arte, e se tomarmos algumas possibilidades de existência dela, como o ritual, a dança social (LABAN, 1978) e étnica, e a dança do espetáculo (BOURCIER, 1978), notamos que os objetivos, funções e ações do corpo podem se construir de diferentes maneiras ao longo da história e dos processos. Os séculos XX e XXI tiveram o advento das ciências cognitivas e da psicanálise, que influenciaram o pensamento acerca de percepção (Merleau-Ponty, Husserl e Heidegger), sensação, estética e conceito (Deleuze e Guattari), dentre outros. E é nesse contexto que a arte contemporânea vem se configurando, e apresentando possibilidades de ações relacionais e tensivas entre os corpos que são parte do trabalho artístico e aqueles que, a princípio, são espectadores.

Com isso, a arte busca meios e trajetos de se fazer acontecer em direção ao sujeito e ao outro, por meio de suas técnicas e possibilidades, mas acima de tudo pelo lugar de partida para a construção (e desconstrução) de identidades: o corpo. A performance exerce o corpo pela presença, pela alteridade do corpo com o outro, e a dança se embebe desse enunciado e se conforma também com o movimento, que pode ser o agente portador dessa ação de alteridade.

Certo que a dança contemporânea, ou o que entendemos como tal a partir da década de 1970, é resultado dessa profusão de informações e surgimento de novas áreas de conhecimento que emergiram no século XX, além dos contextos históricos que colocaram em xeque a ideia de identidade e a alteridade, como eventos eugênicos – algumas vezes culminados em guerras, que de alguma maneira buscavam construir identidades unívocas. A arte contemporânea não deixa de ser um desdobramento em resposta a questões que foram colocadas ao longo deste século, como a própria crise da identidade.

Nesse mesmo ato, a psicanálise também aparece como resposta a essa crise e como fomentadora dela, de modo que a arte contemporânea e a psicanálise

estabeleceram um mecanismo de retroalimentação, tendo seu início com os trabalhos surrealistas, ainda no que se trata de arte moderna. Desde então, a arte parece não se desvincular dos novos campos de conhecimento surgidos no século XX. Kosuth (2006) ressalta que o ato em si da arte se permear ao mundo e se distanciar ainda mais de uma posição segregada fez com que a filosofia a perguntasse: o que é arte?

A relação da arte com a psicanálise é resultado desse movimento de entrecruzamento da arte com o pensamento e produção de conhecimento. Ora, se desde a arte moderna, e isso inclui a dança moderna, buscava-se tratar do sujeito e seus modos de estar no espaço, no tempo, de se relacionar com o outro e com o mundo, é disso que a psicanálise também se ocupava e ainda o faz. Portanto, no atual momento, década de 2010, o qual a contemporaneidade tenta se configurar, é um momento ainda fértil para que sejam feitos estudos sob essa associação. A contemporaneidade traz um processo de assimilação dos acontecimentos do decorrer do século XX, de modo que arte e psicanálise servem de fomentadoras uma da outra.

No tocante a crise da identidade e sua relação com o outro, o trabalho de Jacques Lacan¹, realizado também a partir de uma análise e formulações com bases nos escritos de Sigmund Freud², fulgura como uma ferramenta apta e fluida para se pensar as questões de identidade, eu, sujeito, outro e objeto; bem como as interpelações e torções entre esses elementos. Lacan (2003) traz o outro como figura presente no pensamento formulador de identidade, o que por consequência, o participa de uma crise da identidade da qual tratamos aqui, bem como suas derivações no tocante as possibilidades do eu e do outro. Assim, trilhamos nesse texto um caminho teórico que tem a psicanálise lacaniana e seus desdobramentos como eixo principal.

A partir de um trabalho concebido e coreografado por mim, *Game Controller* (2016), pude observar quase que acidentalmente o surgimento de um jogo identitário a partir da imagem e do movimento, ainda que na proposta de criação já houvessem reviramentos identitários. Pareceu-me, de alguma maneira, uma experimentação da hipótese de Lacan acerca da identificação e as tensões relacionais derivadas do problema da identidade. Com isso, foi possível formular uma hipótese de que a

¹ Jacques Lacan (1901 – 1981) foi psicanalista francês. A partir de 1951 realizou pesquisas em psicanálise, opondo-se aos pós-freudianos e desenvolvendo um trabalho de retorno aos conceitos de Freud e elaboração de teorias a partir deles.

² Sigmund Freud (1856 – 1939) foi médico neurologista criador da psicanálise.

questão identitária e do outro na arte pode se apresentar pela imagem, como já formulado desde a arte moderna, mas também pelo movimento. No campo das artes visuais, já se pode observar de maneira estruturada a convocação do movimento que posiciona o sujeito no trabalho artístico e o coloca em vertigem quanto a identidade como, por exemplo, o movimento neoconcreto carioca (aproximadamente fins da década de 1950 até década de 1970) já postulava esculturas, poesias, pinturas e gravuras que propunham movimento dentro delas mesmas e convocavam o observador a mover-se e ou a mover a obra no espaço e tempo.

Se há movimento, há também a possibilidade de proceder uma coreografia, que é uma das ferramentas do corpo na dança. Nesse texto, propomos a coreografia como agente efetor, junto à imagem, de reviramento das questões identitárias e propomos ainda que a ação da coreografia pode desencadear funções narcisistas, identitárias e desidentitárias – neologismo adotado nesse texto a fim de elaborar uma ideia de oposta ao processo de identificação, que seria então uma desidentificação. Se trata de uma desconstrução, desaparecimento ou reviramento da identidade.

Tendo em vista a primeira formulação de identidade dada por Lacan, o estádio do espelho (LACAN, 1998), que é formulador da função do eu, apresentamos um primeiro capítulo o qual tratamos de trabalhos artísticos que trazem a questão do sujeito e objeto como cerne, desde o reviramento dessas posições e suas questões identitárias e as relações entre imagem e movimento. Assim, partimos de questões especulares nos trabalhos de modo a pensar em revirar o narcisismo – aquela relação simétrica e inequívoca do corpo com o espelho e o objeto que está do outro lado dessa superfície reflexiva.

A partir dessa relação especular – a qual desenvolvemos no primeiro capítulo, em que se trata de uma questão identitária de apenas um corpo – seguimos para o segundo capítulo com o surgimento de um corpo outro e uma primeira apresentação direta da coreografia como dispositivo. Entendemos o conceito de dispositivo de Giorgio Agamben (2009) e a derivação desse conceito para a coreografia apresentado por André Lepecki³ (2012). Se trata de notar a coreografia como um dispositivo convocador de identidade, ou mesmo capaz de acionar diretamente uma possibilidade

³ André Lepecki (1965) é um escritor e curador brasileiro. Desenvolve estudos em performance, coreografia e dramaturgia. Atualmente é professor do Departamento de Estudos da Performance na Tisch School of the Arts, New York University (NYU).

identitária da coreografia junto à imagem. Não deixa de ser uma relação especular, mas que incide sobre um outro corpo ou a imagem de um corpo.

Por fim, entramos no campo da coreografia como dispositivo de desidentidade, o qual surge o grande Outro de Lacan (1987; 2008), aquele que se coloca fora de uma relação com a imagem própria – a relação imaginária – e apresenta separado do eu pelo que Lacan denomina de “muro da linguagem” (LACAN, 1987, p. 307). É nesse fulcro que surge um reviramento da identidade e é por ele que investigamos a ação do dispositivo coreográfico no processo de desidentidade nos trabalhos artísticos apresentados.

Game Controller foi o trabalho que norteou esse texto e é seccionado a fim de explorar as três possibilidades propostas dentro dele mesmo. Junto a isso, trazemos outros trabalhos, ou partes deles, a fim de abordar suas propriedades e reviramentos narcisistas, identitários e desidentitários. Se trata de uma escolha estético-teórica, tendo em vista que muitos dos trabalhos aqui apresentados apresentam uma fluidez quanto ao capítulo em que aparecem. De fato, já como colocado por Freud (2011) e Lacan (1985; 1987; 1992; 2003; 2008) tais questões se colocam pelas pulsões, ou seja, não se trata de um estado fixo e imutável, mas de fluidez e trânsito entre essas possibilidades. Assim, um trabalho que aparece abordado pelo dispositivo coreográfico identitário pode, talvez, ser abordado também pela via da desidentidade ou mesmo do próprio narcisismo. Tal divisão é uma proposta para fins de construção da hipótese aqui apresentada.

CORPO, MOVIMENTO E IDENTIDADE | DESDOBRAMENTOS NARCÍDICOS

“(...) De quando em quando, olhava furtivamente para o espelho; a imagem era a mesma difusão de linhas, a mesma decomposição de contornos... Continuei a vestir-me. Subitamente por uma inspiração inexplicável, por um impulso sem cálculo, lembrou-me... (...)

Estava a olhar para o vidro, com uma persistência de desesperado, contemplando as próprias feições derramadas e inacabadas, uma nuvem de linhas soltas, informes (...).”

Machado de Assis

1.1. Corpo objeto | Corpo sujeito

Em 2016, concebi e coreografei o trabalho *Game Controller*, no Centro Coreográfico da Cidade do Rio de Janeiro. Trata-se de uma instalação coreográfica em que o espaço topográfico é recortado por formas retangulares as quais cada uma é ocupada por uma performer. A construção do corpo das performers dá-se por meio da coreografia e aspectos morfológicos (figurino, maquiagem, posicionamentos corporais estáticos e dinâmicos), a fim de propor um corpo não humano e manipulável, apto a atender comandos de indivíduos da plateia, obedecendo ao espaço cênico de um quadrado no chão, fazendo uma alegoria simbólica de representação com os personagens de videogames: jogador (plateia) e personagem (performer) separados por um quadro virtual: uma superfície plana e retangular. Tal formatação pretendia de imediato posicionar o corpo do performer como objeto e os indivíduos da plateia como sujeitos. Sob essa situação, foi proposto um rodizio entre jogadores e personagens e o objetivo principal do jogador dava-se em submeter o corpo do personagem a situações com máximo de tensões espaciais e possibilidade de desequilíbrios e quedas, enquanto o personagem estaria em situação de jogo e em tentativa de atender ao desafio proposto sob os comandos básicos de *parar* ou *continuar* de maneira que o personagem em si também tentava se lançar em possibilidades vertiginosas de tensões, desequilíbrios e quedas (*Fig. 1*).

Figura 1 – Ray Farias, *Game Controller*, 2016.
Instalação coreográfica e videoinstalação.



Fonte: Ray Farias / Reprodução.

Durante a performance, foi possível observar um intenso desejo do jogador em “derrotar” o personagem, colocando-o, por meio de comandos de voz, em situações limítrofes de equilíbrio, no limiar da queda e do risco. Porém, antes da suposta derrota se dar, o jogador tendia a desfazer aquela situação e o personagem retomava a sua condição de criador dos próprios movimentos. Havia ali um território vertiginoso, que fazia o trânsito do corpo do performer entre sujeito e objeto, ou como Rivera (2014) comenta acerca do trabalho *Cut Piece*⁴ (1964), de Yoko Ono: “Trata-se, para o sujeito, de assumir, por um breve instante quase insuportável, sua condição de quase-objeto, e com isso ver-se *quase-sujeito*: não propriamente sujeito de seus atos, mas assujeitado a eles” (p. 25).

Os estados de arte que se propõe a posicionar o corpo como objeto aparentemente se dão com um ponto de partida: a presença disponível. A performance *Rhythm O* (1974), de Marina Abramovic, trazia o enunciado “Há 72 objetos sobre a mesa que cada um pode utilizá-los em mim conforme desejado. Performance. Eu sou o objeto. Durante esse período, eu assumo toda a responsabilidade”. Com essa proposição, Marina colocava-se como um corpo presente e disponível na forma de objeto. A princípio, vemos uma dupla armadilha na qual aconteceram dois eventos em vetores opostos. Rivera (2014) afirma que os observadores poderiam sentir-se aptos a reduzir o “*quase-objeto*” a um verdadeiro objeto, o que culminou no corpo da artista despido pelo corte de suas roupas, cortado, pintado, corado com espinhos e totalmente manipulado. Porém, seis horas mais tarde, a performance foi interrompida após um observador apontar uma arma carregada para a cabeça da artista. Esse ato nos revela um segundo evento no qual o deslocamento do “*quase-objeto*” parece ir em direção ao sujeito. Esse limiar nos aparece aqui como um primeiro espaço que se dá a ver para tratarmos da identidade primordial: aquela que é propriedade do sujeito. Se trata de revirar o tradicionalismo que diferencia sujeito e objeto, colocando-os em vertigem, uma permuta de posicionamentos que não é exatamente um jogo especular.

Em um outro plano de composição, as vésperas da estreia, comecei a articular modos de reviramento dessa situação, a fim de trazer o corpo do jogador também como objeto em jogo numa tentativa de torcer a hierarquia. Para isso, utilizei recursos de projeção da imagem em tempo real modificando-a por meio do software *Isadora*[®] (Troikatronix). Ora, se num primeiro instante o jogador manipula o corpo e à imagem do outro (personagem) como objeto; numa segunda ferramenta, a projeção oferece ao jogador sua própria imagem sendo manipulada e seu corpo posicionado como objeto virtual.

Talvez uma transição que Maurice Merleau-Ponty (2003) descreve do sujeito que detém totalmente as propriedades e capacidades de perceber o fora, os objetos, até ele

⁴ Nesse trabalho, a artista japonesa Yoko Ono convida o público a cortar suas roupas com tesouras, oferecendo-se como objeto.

mesmo nota de que é também objeto de percepção (e manipulação?) do outro, dando-se a ver a um outro olhar externo a ele, ainda que com ele mesmo vendo sua própria imagem na tela e busque formatá-la a fim de se ver como dono de sua própria imagem, numa tentativa de interferência na manipulação de sua imagem, que se dá por um sujeito não presente – aquele que altera a superfície de projeção a partir de um lugar fora do espaço expositivo. Nesse instante de tomada de consciência que o jogador tem sobre sua imagem, se estabelece um jogo duplo em que ele joga contra/com o personagem, mas também se entende como um objeto na tela de projeção e, por meio de seus movimentos e olhares, constrói uma busca de domínio da própria imagem do corpo, jogando com alguém que não pode ver. Sobre a vertigem entre corpo sujeito/objeto, Merleau-Ponty aponta que:

Quando descrevia o corpo próprio, a psicologia clássica já lhe atribuía "caracteres" incompatíveis com o estatuto de objeto. Ela dizia, em primeiro lugar, que meu corpo se distingue da mesa ou da lâmpada porque ele é percebido constantemente, enquanto posso me afastar daquelas. Portanto, ele é um objeto que não me deixa. Mas então ele ainda seria um objeto? (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 133).

Até esse ponto, os corpos presentes nesse jogo, dançando ou não, experienciam uma dissolução entre sujeito e objeto, entre o seu próprio corpo e o que está fora dele, o outro, tal como a figura da fita de Möbius⁵ (*Fig. 2*), constituída por uma fita linear que é então torcida e unida em suas duas pontas, conformando uma superfície contínua com face que transita entre dentro e fora ao longo de seu percurso. O sujeito se apresenta nesse momento de torção, de maneira contínua no tempo, transitando entre o dentro e o fora sem interrupções ou marcas. É também nesse trânsito que a identidade se desmembra e toma um protagonismo no trabalho, pela porosidade no limite do dentro com o fora.

⁵ Criada em 1858 pelos matemáticos alemães August Ferdinand Möbius (de onde vem a nomenclatura) e Johann Benedict Listing. Se trata, na matemática, de um "objeto não orientável", ou seja, é impossível determinar qual é a parte de cima e a de baixo, a de dentro e de fora.

Figura 2 – Fita de Möbius em papel 180g/m².

Fonte: Produção e fotografia Ray Farias.

Nesse jogo simbólico, o corpo transita pelos dois pilares básicos do processo de significação: sujeito e objeto. Para a teoria do conhecimento, a gnosiologia clássica, sujeito e objeto estabelecem uma relação sólida na qual o sujeito é aquele que determina as propriedades ontológicas do objeto e ainda detém o poder de manuseá-lo, modifica-lo, destruí-lo, etc. Nos interessa aqui esse limiar no qual o trânsito entre essas duas posições acontece, o ponto de torção da fita de Möbius. É nesse primeiro instante que a identidade começa a ser colocada em jogo: o que sou ou estou?

1.2. A identificação | Corpo narcisista

Game Controller trouxe a luz uma possibilidade de ação da coreografia como dispositivo de desidentidade, já dada pelo ato em si de coreografar – na construção do corpo não humano e objetificado. E ainda, pela passagem dessa ação coreográfica do performer para o jogador, que não se trata de um espectador passivo, mas de um agente ativo e necessário para que o trabalho aconteça. Tal passagem coloca em questão a identidade do jogador, pelo jogo especular em que ele não reconhece mais sua própria imagem no espelho, se tomarmos o recurso audiovisual de projeção em tempo real como um *espelho contemporâneo*, tendo em vista a propriedade que as câmeras tem mostrado em reproduzir um espelho no século XXI, especialmente nas redes sociais. Com isso se busca retomar a sua identidade por meio de movimentos que corresponderiam simetricamente em um espelho qualquer. Porém, devido a manipulação dessa imagem, o espelho nem sempre acontece da maneira esperada como, por exemplo, quando seus movimentos são projetados em atraso ou com ausência de alguns quadros visuais (*frames*).

Esse acontecimento de busca pela própria identidade por meio de movimento coloca para *Game Controller* a noção do estádio do espelho do qual elaborou Lacan (1998, p. 97-103), que se trata do momento de uma criança que ainda não dispõe da fala como linguagem encontra pela primeira vez sua imagem no espelho e se reconhece de maneira ativa. Ao consentir sua imagem no espelho, a criança inicia uma série de movimentos gestuais a fim de experimentar o espaço periférico e o espaço dentro do espelho, onde há um outro, e é nesse fluxo de imagem dentro e fora que a identidade almeja se consolidar.

Essa noção inicial de identidade se mostra dependente da função imaginária do eu, aquela na qual se assenta a ilusão e a alienação, e é do ponto de vista do outro que o sujeito enfoca esse reflexo (LACAN, 1987). Tal construção de outro é descrita por Lacan (1998) – ainda no estádio do espelho – como formador da função do eu:

Basta-nos compreender o estádio do espelho *como uma identificação*, no sentido pleno que a análise dá a esse termo, ou seja, a transformação produzida no sujeito quando ele assume uma imagem – cuja predestinação para esse efeito de fase é suficientemente indicada pelo uso, na teoria, do antigo termo *imago*. (p. 98)

Lacan (2003) reporta esse processo de identificação como imaginário, e ele quem determina a estrutura do eu, da identidade primordial. Para o eu, o mundo é formado apenas por imagens, de modo que o próprio eu é também imagem, e há uma continuidade e constância entre ele e o que está fora dele. No ato de se deparar com imagens que se reconhece e que evocam a figura de seu semelhante, o outro, o eu estabelece esse processo de construção da identidade. A partir do instante em que essa imagem conhecida é colocada em questão – em *Game Controller* – a identidade também se perturba.

Assim, o jogador é convidado a experimentar uma crise identitária efêmera, um instante de jogo em que sua identidade é colocada em questão por uma ferramenta especular, um espelho com tecnologia capaz de remodelar ou interferir na imagem que ele produz dentro dele mesmo. Se trata de uma causa antiga para artes. Tomo como exemplo o trabalho *Espelho Cego (Fig. 3)*, de Cildo Meireles⁶, o qual um espelho retangular com vértices ovalados apresenta uma massa moldável no lugar onde comumente se encontra o vidro do espelho, de modo que o sujeito pode moldar sua própria imagem na superfície a fim de estabelecer a já conhecida identidade ou mesmo transforma-la em outra. Em *Game Controller*, a superfície em si já propõe um reviramento da imagem identitária e ao sujeito lhe resta o corpo próprio em movimento como ferramenta de busca ou desorganização da identidade: moldar o próprio corpo. De alguma maneira, nos parece que essa massa moldável

⁶ Cildo Campos Meireles (1948) é um artista multimídia que iniciou seus trabalhos em 1963, em um primeiro contato com arte moderna, se desdobrando para o neoconcretismo carioca e atualmente é um dos mais importantes artistas contemporâneos brasileiros. Produz trabalhos visuais e sonoros.

proposta por Cildo é uma interface ativamente investigada quando se trata de identidade e sua relação com o narcisismo. Em *Game Controller*, é o software que também remodela a imagem. Porém, se no *Espelho Cego* o observador molda sua imagem, em *Game Controller* essa possibilidade lhe é retirada e a superfície moldável se faz por si só. Resta-lhe moldar-se a si como uma escultura movente.

**Figura 3 –Cildo Meirelles, *Espelho Cego*, 1970.
Madeira, massa de calafate, letras de metal em relevo,
36,00 cm x 49,00 cm.**



Fonte: Itaú Cultural.

O trabalho com espelhos aparece em uma infinidade de trabalhos de artistas contemporâneos no campo das artes visuais, da performance e da dança. Por hora – e para não mergulharmos num oceano de trabalhos –, com uma abordagem mais direta sobre essa questão de espelho dotado de modificações diretamente dependentes no tempo – seja pelo tempo de acontecimento da obra ou pelo dispositivo que altera a superfície –, trago o trabalho *Mirror*⁷ (2002) (*Fig. 4*), concebido pelo artista Lawrence Malstaf⁸, no qual um único participante senta-se em uma poltrona preta no centro de um cubo preto com apenas um refletor acima da poltrona e um espelho frontal. Após o fechamento da porta e o participante acionar um botão no braço da poltrona, o espelho começa a vibrar sutilmente e gradualmente essa vibração aumenta até que a imagem esteja completamente deformada.

⁷ Do inglês: espelho (tradução nossa).

⁸ Lawrence Malstaf (1972), artista belga que situa seu trabalho multimídia na fronteira entre o visual e o tatal. Desenvolve instalações e performances com foco em movimento, ordem e caos e salas de imersão sensorial individuais. Seus trabalhos parte de princípios defisicalidade e tecnologia.

Figura 4 – Lawrence Malstaf, *Mirror*, 2002. Instalação, 3,00m x 6,00m.



Fonte: Lawrence Malstaf / Reprodução.

Um quarto escuro com um grande espelho vibratório deforma o reflexo do visitante (a instalação deve ser visitada individualmente). No início, as vibrações são tão sutis que você pode se perguntar se são seus próprios olhos que estão tendo problemas para se focar. Porém, gradualmente, torna-se mais óbvio que o espelho está realmente se movendo e alterando a imagem espelhada para um retrato de Francis Bacon. Ainda assim, a impressão visual é tão real que algumas pessoas sentem o desejo de verificar se seu corpo realmente está se decompondo ou não. No final, o corpo se evapora e desaparece. (Descrição presente no programa do festival FILE SOLO, 2017)

Em *Mirror* também há constante busca pela própria imagem. Um comportamento frequente, tanto em *Mirror* quanto em *Game Controller*, o participante/jogador gesticula e se toca frente a sua imagem sendo modificada, talvez a fim de afirmar o controle sobre seu próprio corpo e imagem, reafirmando a dissolução entre dentro e fora, eu e outro, e a vertigem quanto a identidade por meio de um processo coreográfico dada a criação de uma série de movimentos que se organizam a fim de retomar a identidade.

Nos vale ressaltar um segundo paralelismo do acontecimento desses trabalhos e o estágio do espelho o qual Lacan propõe no que tange a incapacidade de conceber uma imagem unívoca: para a criança frente ao espelho, é impossível tomar a imagem de seu corpo em completude devido a sua capacidade motora ainda imatura, de modo que os gestos correspondem simetricamente, mas não se tem controle total do que acontece na imagem. O mesmo acontece em *Game Controller* e *Mirror*, mas a falta de controle gestual parte da imagem, onde está o outro especular.

Assim, mesmo que como imagens correspondentes, a identificação acontece de maneira despedaçada. Não há dúvidas que na imagem do corpo que está fora dele mesmo

se trata da imagem do eu, a imagem de si mesmo. No entanto, essa imagem se mostra também como um lampejo quando se apresenta parcialmente – dado que os instantes de não correspondência são os instantes de estranhamento. Podemos pensar que se trata, então, de um desaparecimento parcial da identidade, ou vice-versa, um surgimento.

Os instantes de desaparecimento completo da imagem do corpo, em ambos os trabalhos, evocam – a quem experimenta o jogo especular – um retorno do olhar para o corpo próprio: olhar a si mesmo e se certificar que o corpo ainda está ali. Tal ato de conferência reforça a dissolução de dentro e fora a qual usamos a fita de Möbius como figura de linguagem: o eu e o outro se mostram como uma entidade efemeramente unificada.

Esse acontecimento traz à tona a própria ideia de identidade: quais seriam as propriedades ontológicas que se deveriam ajuntar-se para que a identidade se construa de maneira sólida, inequívoca e apaziguadora? Busca-se um retorno à imagem e conformação a qual já se conhece sem estranhamentos: pela gesticulação, a retomada da imagem própria ou mesmo a verificação de olhar direto ao corpo em si. Busca que nos leva a pensar: qual seria o problema relacionado a desmontagem da identidade? E com isso implicações axiológicas sobre a identidade, de modo que se há um desejo de mantê-la de maneira inequívoca, possivelmente algum valor está associado à aquela estrutura sólida de identidade. O que justifica e faz possível pensarmos em uma crise da identidade?

Tal questão identitária e o que justificaria a sua crise não nos parece uma novidade na arte do século XXI, tendo em vista que desde o final do século XIX a arte vem buscando tratar das questões identitárias a partir de uma suposta desestabilização social das identidades que se consolidou na pós-modernidade. No contexto da crise da identidade no final do século XIX, a emergência da arte moderna e o surgimento da psicanálise se apresentam também como respostas a essa crise.

Lacan (2003) descreveu o fenômeno identitário como fundamentado na relação entre sujeito, significante e afeto. Lacan se apropria do conceito de significante de Ferdinand de Saussure⁹, o qual “o signo linguístico une não uma coisa e uma palavra, mas um conceito e uma imagem acústica” (SAUSSURE, 2012, p.80). Apesar de não abandonar a correspondência clássica de Charles Peirce¹⁰ entre significante e significado, Saussure privilegia o significante em detrimento do significado a o associa com a ideia de “imagem acústica”: “o significante, em sua essência, (...) não é de modo algum fônico; é incorpóreo, constituído, não por sua substância material, mas unicamente pelas diferenças que separam sua imagem acústica de todas as outras” (SAUSSURE, 2012, p. 137-138). Lacan trabalha

⁹ Ferdinand de Saussure (1857 – 1913) foi um linguista e filósofo suíço. Descreveu a linguística como sendo uma teoria geral dos signos e com isso propôs a denominação de Semiologia.

¹⁰ Charles Sanders Peirce (1839 – 1914) foi um filósofo, pedagogo, linguista e matemático norte-americano. É considerado o autor da semiótica clássica e o conceito comentado pode ser encontrada em seu texto *Semiótica* (PEIRCE, 2015).

com o pensamento de significante de Saussure ao mesmo tempo em que o subverte ao afirmar que “o significante como tal não se refere a nada, a não ser que se refira a um discurso, quer dizer, a um modo de funcionamento, a uma utilização da linguagem como liame” (LACAN, 1992, p. 43). Se trata de uma referência indireta a um fato repetitivo e observável, de modo que todo e qualquer tipo de manifestação do sujeito pode ser significante: um gesto, uma palavra, o detalhe de um discurso, uma imagem total ou parcial; desde que permaneça como entidade involuntária para o sujeito.

Assim, “o importante na identificação deve ser; propriamente, a relação do sujeito com o significante (...) identificação é uma identificação significativa” (LACAN, 2003, p. 25). Trata-se de ancorar a identidade em uma cadeia significante em que é possível tecer uma aproximação e com isso tornar o sujeito unívoco. Essa relação do sujeito com os significantes se denomina *Relação Fundamental*, para Lacan (1987), que aponta que é a imagem do corpo o mural de inscrição desses significantes a partir do desejo do outro, o que nos aponta que a identificação acontece de imediato pela imagem de si mesmo como outro no espelho, onde se imprime essa cadeia de significação imagética. Tal cadeia é, para Lacan, a identificação simbólica.

O terceiro elemento de identidade – o afeto – já aparecia desde Freud (2011) quando ele afirma que “a identificação é a mais antiga manifestação de uma relação afetiva” (p. 60). E também Lacan (2003) sugere que a identificação significativa não se sustenta sem afetividade, de modo que existem conjuntos de significantes que são privilegiados para o sujeito por meio de afeto e que eles se revelam na relação imaginária como semelhante.

Entendemos a identidade como vinculada ao significante e ao afeto, indissociavelmente, de modo que o posicionamento do sujeito frente a esses elementos o coloca em uma situação apaziguadora e sem confrontações imediatas com sua própria imagem e corpo. Nos trabalhos citados acima, vemos uma constante tentativa do indivíduo participante de buscar ou reconstruir significantes afetivos já conhecidos em movimentos, formas e contornos do corpo. Um gesto de mover o braço a fim de afirmar que se trata do corpo próprio é uma retomada de um significante afetivo – o movimento conhecido – comentado anteriormente como um suposto controle do corpo próprio.

Há aí uma perturbação do que seria a posição de sujeito no instante em que esses trabalhos acontecem: eu tento me reconhecer ante à imagem, para disso poder afirmar que se trata do sujeito que entendo ser o corpo que aqui está – uma identificação imaginária. A partir do instante em que a imagem em sua totalidade não corresponde a identidade, inicia-se o processo de identificação simbólica. Se trata de buscar naquela imagem estranha, de um corpo estranho, aqueles significantes que lhe são conhecidos.

Esse jogo de imagem e significação do corpo nos convida a ver sua participação no cerne dessa crise da identidade em que estamos tratando aqui e traz o questionamento da

posição do sujeito no mundo. A partir de *Das Unheimlich*, proposto por Freud, traduzido do alemão para português como *O Estranho*, tratamos dessa quebra da identidade. *Unheimlich* deriva de *Heimlich*, que por sua vez trata daquilo que é familiar, íntimo, ou secreto, adicionado do prefixo de negação *Un-*. Sob essa perspectiva, notamos que o estranho traz em si a sua antítese. Assim, entendemos a crise da identidade como um deslocamento de um *Heimlich* para *Unheimlich*, com um interessante aspecto apontado no texto de Freud (1972) pelo filósofo Schelling, o qual dentro das próprias significações da palavra *Heimlich*, há uma que é idêntica ao seu oposto *Unheimlich*, ou seja, o estranho é, na verdade, estranhamente familiar. Trata-se de uma desmontagem da ideia de identidade como condição de ser idêntico a si mesmo e caracterizável de maneira unívoca, a partir desse jogo de surgimento e desaparecimento de significantes afetivos.

Em *Game Controller* e *Mirror* há um trânsito pulsional entre essas duas figuras – *Heimlich* e *Unheimlich* – no movimento de passagem de uma imagem conhecida e unívoca para uma desmontagem parcial dela mesma, para além do próprio conhecimento dado pelo estádio do espelho, acerca dos movimentos frente ao espelho, que também é posto em questão pela manipulação dessas imagens e a consequente alteração da correspondência de movimentos de tal maneira que a ligação identitária aos significantes de imagem e gesto que outrora eram dados e conhecidos parecem entrar em linhas de fuga e a ideia de identidade talvez se mostre parcialmente desconstruída ou colocada em margem limítrofe de desaparecimento.

Aparentemente se trata de lançar mão de uma conhecida ferramenta de construção de identidade a fim de reobtê-la ou reorganiza-la no instante em que esses trabalhos acontecem. Ferramenta essa que tem suas bases no estádio do espelho: gesticular a fim de capturar a imagem própria e construir ou retomar a identidade e sua posição de sujeito. Notamos que, na teoria lacaniana, o corpo é a matriz fundante do sujeito, ou podemos ousar afirmar que o corpo em movimento é essa matriz capaz de formar o sujeito com sua identidade, ainda que por um breve instante.

Esse instante tão breve de identificação com a imagem, a efemeridade do outro como sendo o eu, se ancora em um conjunto de significantes periféricos a própria imagem externa ao corpo material – aquela do espelho – como se essa imagem fosse um espaço escuro e desconhecido e em torno dela houvessem outras imagens de onde saltam as propriedades identitárias – os significantes. Tal espaço escuro é chamado por Lacan de *falo imaginário*

(ϕ)¹¹, que se trata aqui do lugar no outro em que não há identificação significativa e afetiva, e que mostra o outro como ser também pulsional, um Outro¹².

1.3. O jogo do olhar | Corpo escópico

Retomando ao instante de *Game Controller* em que o jogador se move e busca observar sua imagem própria em movimento na tela, ele experimenta também a transição pulsional entre olhar e ser olhado: a lente da câmera se coloca como um olhar outro, de fora. Nessa contínua transição do olhar – a pulsão escópica (LACAN, 1985) – há um instante primeiro o qual olhar, voltado ao objeto estranho (personagem) se desdobra e o objeto é posicionado de maneira periférica, e então a pulsão se reverte em olhar para o próprio corpo e sua imagem, de forma a estabelecer também uma nova ação: ser olhado. Ora, em ser olhado, é necessário alguém que olhe, um outro observador, que é introduzido nesse momento, num jogo de exibir-se e ou ser exibido, se dar a ver. Trata-se talvez de um espelho compartilhado, um espaço especular em que se vê e se dá a ver, podendo agir como sujeito que se exhibe, e aí transita como também objeto, ou sujeito que observa o outro.

Para pensarmos sobre o jogo do olhar e sua relação com o corpo em movimento, tomamos o conceito de olhar de Lacan (1985), que não se trata de ver, mas algo que torna o olho a ferramenta de investimento no objeto por meio da libido, do desejo de investigar o outro e também de certo modo buscar ali o campo simbólico que cabe nos moldes do imaginário.

Em nossas relações às coisas, tal como constituída pela via da visão e ordenada nas figuras da representação, algo escorrega, passa, se transmite de piso para piso, para ser sempre nisso em certo grau elidido – é isso que se chama o olhar. (LACAN, 1985, p. 74).

Se trata, num primeiro passo do jogo proposto em *Game Controller*, de convocar o jogador a olhar o personagem, e é por meio dessa libido escópica que o personagem já toma uma posição de *quase-objeto*, de tal maneira que é pelo olhar que o jogador inicia a manipulação verbal do personagem, fazendo-o ser um objeto dotado de movimento.

Junto a isso, o jogador se percebe observado, dado ao olhar de um outro por meio da câmera que o capta e projeta sua imagem em tempo real como um espelho. Aqui vemos o trânsito da pulsão: de olhar para ser olhado. Porém, num jogo em que o olhar não é devolvido diretamente pelo objeto primeiro, e que posiciona o jogador como objeto de um outro. Uma

¹¹ Já em Freud (1911), a identificação narcísica é dada como uma evolução natural da libido, sendo essa a energia que parte do corpo e investe ao objeto. Por se tratar de uma libido não recoberta pelas imagens (significantes), ela fura a imagem. Tal ato de furar determina o termo “falo”.

¹² Trabalharemos com o conceito de Grande Outro nos capítulos subsequentes.

pulsão escópica fragmentada, o jogo do “*vejo-me ver-me*” (LACAN, 1985, p. 80) dado em objetos separados: eu vejo para me ver.

Pois *esquento-me para me esquentar*, aí está uma referência ao corpo como corpo, sou tomado por essa sensação de calor que, de um ponto qualquer em mim, se difunde e me localiza como corpo. Ao passo que em *vejo-me ver-me*, não é de modo algum que eu seja, de modo análogo, tomado pela visão. (LACAN, 1985, p. 80)

A propriedade bilateral desses olhares – a pulsão – torna possível o surgimento de uma consciência de que o corpo está ali, fomentando a apresentação do sujeito e sua identidade por meio da visão. Merleau-Ponty (2013, p. 278) afirma que o movimento é a sequência natural e o amadurecimento de uma visão. “De uma coisa digo que ela é movida, porém meu corpo, este, se move, meu movimento se desdobra. Ele não está na ignorância de si, não é cego para si, irradia de um si...”. Se trata de dar ao trajeto que vai do olhar ao movimento um fulcro para a construção ou busca da identidade própria por um processo coreográfico que abrange gestos no espaço, toques ao corpo próprio e olhar o movimento do outro.

O enigma reside nisto: meu corpo é ao mesmo tempo vidente e visível. Ele, que olha todas as coisas, também pode olhar a si e reconhecer no que está vendo então o “outro lado” do seu poder vidente. Ele se vê vidente, toca-se tateante, é visível e sensível por si mesmo. É um si, não por transparência, como o pensamento, que só pensa o que quer que seja assimilando-o, constituindo-o, transformando-o em pensamento – mas um si por confusão, por narcisismo, por inerência daquele que vê naquilo que ele vê, daquele que toca naquilo que ele toca, do senciante no sentido –, um si, portanto, que é tomado entre coisas, que tem uma face e um dorso, um passado e um futuro... (MERLEAU-PONTY, 2013, p. 278)

Novamente nos surge a alegoria da fita de Möbius, aqui pelo vidente e visível concomitantes que permite nesse trânsito a ocorrência de se reconhecer no que está vendo e o “outro lado”: um caminhar entre dentro e fora. Do ponto de vista do corpo escópico, a identidade pelo olhar se coloca em questão de maneira similar ao que foi colocado acima acerca da dualidade entre sujeito e objeto, e ainda entre o sujeito e os significantes que se apresentam externamente no movimento e na imagem.

Se tratasse de um espelho típico, o jogo pulsional acabaria aqui. Todavia, o espelho em questão de *Game Controller*, o qual chamamos de *espelho contemporâneo*, é fornecido por uma câmera, de modo que ao se olhar na imagem, há também um *ser olhado*, mas com a certeza completa de que há alguém olhando. Por esse viés, muito além de experimentar sua imagem no espelho e entrar em confronto com suas alterações e movimentos, o jogador

é colocado numa posição de objeto que se dá a ver, seja como um exibicionista ou simplesmente um vigiado. O que o faz ficar siderado por sua imagem ao mesmo que exposto.

Em um trabalho Grupo Cena 11 Cia. de Dança¹³ intitulado *Guia de Ideias Correlatas* (2011)¹⁴, já na primeira cena, os bailarinos participam de um jogo realizado anteriormente no trabalho *Embodied Voodoo Game* (2009), o qual cada um deles está vestindo uma camiseta com seu nome impresso: identificado nominalmente. É uma partitura de movimento em que cada bailarino se segura na camiseta de um outro e, no jogo primeiro em 2009, o bailarino soltava a camiseta de quem estivesse segurando ao ter seu nome anunciado por alguém da plateia. Na encenação de 2011, a escolha de se soltar parte do próprio bailarino ao instante em que ele decidir. Ao final, todos se apresentam numa fileira de frente para o público e então uma câmera de circuito interno de TV inicia uma filmagem da plateia por inteiro e projeta-a no ciclorama até ir ao encontro de rostos e aproximá-los (*zoom*). A cada rosto reconhecido, surge uma tarja na frente dos olhos (*Fig. 5*).

¹³ Sediado em Florianópolis (SC), o Grupo Cena 11 Cia de Dança é uma companhia de dança contemporânea. Fundado em 1993, sob a direção de Alejandro Ahmed, é hoje uma companhia de formação e pesquisa em dança.

¹⁴ Trata-se de um trabalho composto por partes de outros trabalhos do grupo de modo a explorar conceitualmente as plataformas de trabalho utilizadas até aquele momento.

Figura 5 – Gupo Cena 11 Cia. de Dança, *Guia de ideias correlatas*, 2011. Plateia projetada no ciclorama com olhos tarjados.



Fonte: Capturas de tela. Filmagem concedida pelo grupo.

Se trata do olhar outro por meio da câmera que retoma a pulsão escópica fragmentada na qual tratamos acima, mas de uma maneira que caminha ainda mais incisivamente para o olhar de vigia ou imagem de exposição. Por vezes, alguns indivíduos da plateia se mostravam intimidados pela exposição, constrangidos, o que reforça a vigia; mas por outras alguns se mostravam de fato para a câmera, se davam a ver por meio de gestos faciais e sorrisos. Vale ressaltar a utilização da tarja que recobre o olhar, a justa ferramenta material que propõe essa pulsão escópica, que parece tentar banir a identidade da plateia frente a identidade exposta – inclusive nominalmente – dos bailarinos em cena.

Tal dispositivo parece não bastar por si para desfazer a identidade do corpo, de modo a reforçar a intenção verbal de *olhar* para Lacan, como sendo uma função circunscrita no corpo e que vai além da ação de ver. O corpo escópico se mostra também pelo olhar por meio do movimento, evidenciado pelos testes identitários que o corpo faz frente a sua imagem.

1.4. Coreografia e identidade | Corpo coreográfico

Ao restringirmos nosso olhar para o que acontece com o personagem (performer) em *Game Controller*, notamos que há ali uma coreografia que é completamente dependente da ação de um outro corpo para que ela aconteça da maneira na qual foi previamente escrita – ou caso contrário ela aconteceria em partes –, com movimentações contínuas baseadas em tensões lineares no espaço e no chão, conforme partitura criada em sala de ensaio sem a ação do outro.

Sobre o entendimento de coreografia, nos vale colocar aqui uma breve discussão conceitual antes de tratarmos precisamente desse dispositivo de composição tocante ao corpo do performer. A origem etimológica da palavra coreografia vem do grego *choros* que significa “dança”; e *graphein*, que se trata de “registrar, escrever”¹⁵. Tratar-se-ia, então, de escrever a dança. Adicionalmente, segundo o dicionário Michaelis:

co-re-o-gra-fi-a. sf. 1 Arte de compor e arranjar os movimentos e as figuras de danças e bailados, geralmente para acompanhar determinada peça de música ou para desenvolver um tema ou uma pantomima. 2 Arte de figurar no papel, com sinais particulares, os passos, os gestos e as figuras de uma dança. 3 Sequência de movimentos de uma dança.¹⁶

¹⁵ Disponível em: <http://origemdapalavra.com.br/?s=coreografia>

¹⁶ Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/coreografia/>

Trindade e Valle (2007) apresentam a origem do conceito de coreografia como derivado da palavra *coreia*, uma dança circular grega, e que Raoul Feuillet¹⁷ e Pierre Beauchamp¹⁸ utilizaram a palavra *coreia* para desenvolver uma notação da dança. *Chorégraphie*, de Feuillet (1701) (FEUILLET, 2018), trata de uma metodologia de notação da dança e estabeleceu-se o termo *chorégraphie*¹⁹ para a escrita ou notação para a dança. E, já no século XX, Rudolf Laban escreve seu livro *Choreographie* (1926) (LABAN, 1926), com uma nova notação para a dança e o início de um sistema que posteriormente viria a ser um sistema de análise do movimento. Assim, o termo coreografia surge na dança em 1700, na corte de Luiz XIV, para nomear um sistema gráfico capaz de transpor para o papel o repertório de movimentos do balé desse momento.

Com isso, propomos aqui entender que a coreografia é um conjunto ordenado de partituras de movimento presentes em uma dança, o que não significa por tautologia que o conceito de dança é dependente de coreografia. Lepecki (2006, p. 2) coloca em jogo a noção conceitual da dança sob a afirmação publicada no *Irish Times* em 8 de julho de 2004 sobre a performance *Jérôme Bel*, de autoria de Jérôme Bel: “Não havia nada na performance que (ele) descrevia como dança, que eu definiria como ‘pessoas se movendo ritmicamente, pulando para cima e para baixo, geralmente com música, mas não sempre’ e transmitindo alguma emoção. Eu recusei um reembolso”. Essa publicação traz em si o questionamento do que é a dança, de sua identidade. Quais as propriedades ontológicas que definem um trabalho artístico como dança? A partir desse pensamento, Lepecki afirma que a dança apenas é a dança, algo com propriedades ontológicas de sujeito e sem uma identidade unívoca. Assim, antes até de tratarmos do trabalho artístico ou do corpo em movimento, a dança contemporânea traz em si mesma a crise da identidade. Notamos, na dança contemporânea, uma completa desmontagem do que até então era identificado como dança. Com o pensamento de Lepecki, adotamos também que a paragem²⁰ é movimento e, portanto, possível de estar presente em uma coreografia.

Segundo Lepecki²¹, a dança é o trabalho do bailarino e a coreografia é um dispositivo para esse trabalho. O dispositivo coreográfico trata, da composição dos movimentos, posicionando-os como um trabalho artístico. Esse dispositivo é formatado para agir de

¹⁷ Raoul Feuillet (1653 – 1709) foi um coreógrafo e teórico da dança francês. Publicou um sistema de notação gráfica da dança na obra *Chorégraphie, ou l'art de d'écrire la danse* (1701).

¹⁸ Pierre Beauchamp (1631 – 1705) foi um coreógrafo, bailarino e compositor francês, e um dos diretores da Academia Real de Dança. Definiu as 5 posições básicas do balé, e pertenceu a uma família que relacionada a música e dança.

¹⁹ Do francês: coreografia (tradução nossa).

²⁰ Lepecki (2006) descreve “paragem”, que pode ser entendida como um estado de movimento mínimo, ação de estar parado.

²¹ Em palestra *Coreopolítica e Coreopolítica: mobilização, performance e contestação nas fissuras do urbano*, realizada em 5/11/2013 no Auditório Manoel Maurício do Cento de Filosofia e Ciências Humanas (CFCH) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).

diferentes maneiras conforme o trabalho o solicite. Entendemos dispositivo como “qualquer coisa capaz de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar, ou assegurar os gestos, comportamentos, opiniões ou discursos dos seres vivos” (AGAMBEN, 2009. p. 14). A partir disso, podemos posicionar a coreografia como um dispositivo que compõe a dança a fim de agir sobre o corpo do outro – de quem dança ou assiste a dança. Trataremos o deslocamento do conceito de dispositivo proposto por Andre Lepecki (2012) a partir do pensamento de Giorgio Agamben para a coreografia:

Estranhamente poderosa, essa “qualquer coisa” dotada com as capacidades de capturar, modelar e controlar gestos e comportamentos corresponde, certamente não por acaso, à definição daquela invenção estética-disciplinar da modernidade por excelência, a coreografia. Disciplina que pode ser entendida precisamente como um dispositivo (ou aparato) de captura de gestos, de mobilidade, de disposições e de tipos de corpos, de intenções e de inclinações corporais, com o intuito de os colocar a serviço de espetaculares exibições de corpos em presença (e de corpos como presença, amarrados a todo um sistema de presentificação da presença). (p. 94)

Se trata, em *Game Controller*, de um dispositivo coreográfico na qual as paragens são dependentes do comando externo ao corpo do performer, e tal coreografia só existe enquanto composição planejada se houver essa interferência e paragem. Em paralelo com Hewitt (2005, p. 11), se trata de pensar esse ato coreográfico numa função política a qual está definida como “a disposição e a manipulação de corpos uns em relação aos outros”, proposto em *Game Controller* de maneira não metafórica ou figurativa. Tal ação francamente materialista, a coreografia, é o dispositivo que revira a identidade do corpo do performer colocando-o como objeto pela via de ação que parte do jogador e vai ao personagem.

1.5. Eu-outro | Corpo imaginário

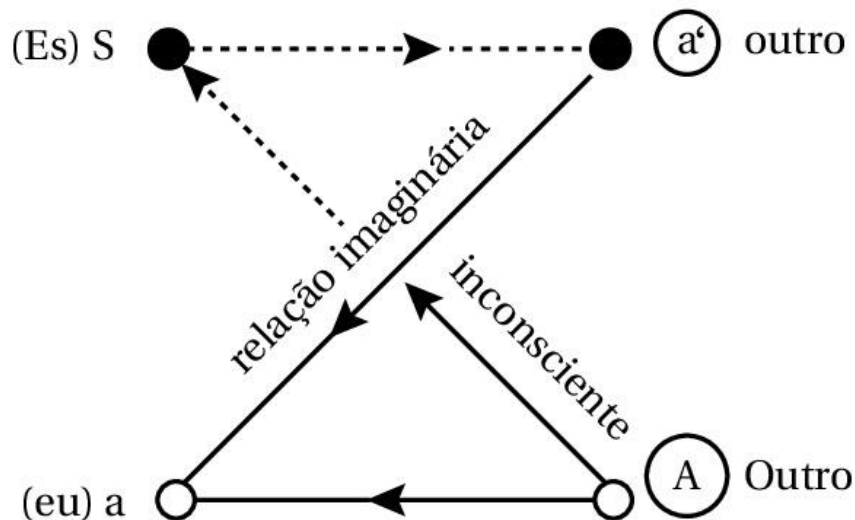
A partir do esquema de Lacan (1987, p. 307), o qual propõe uma relação possível entre sujeito, tomado como sua fresta, a função do eu, a' (outro), e A (Outro) (*Fig. 6*); podemos caminhar em um pensamento que correlaciona o sujeito, o objeto e o outro – ou o Outro. “É a partir da ordem definida pelo muro da linguagem que o imaginário toma sua falsa realidade, que é, contudo, uma realidade verificada. O eu, tal como entendemos, o outro, o semelhante, esses imaginários todos, são objetos” (LACAN, 1987, p. 307).

O eu é uma forma absolutamente fundamental para a constituição dos objetos. Em particular, é sob a forma do outro especular que ele vê aquele que, por razões que são estruturais, chamamos de seu semelhante. Esta forma do outro tem a mais estreita relação com o

seu eu, ela lhe pode ser superposta, e nós a escrevemos a'. (LACAN, 1987, p. 307)

Nos vale olhar a relação que se estabelece entre eu (a) e outro (a'), que propõe o mesmo símbolo em suas designações e uma “relação imaginária” que vai do outro em direção ao eu. É nesse fluxo imaginário entre eu e outro – que podem ser vistos como vertentes de um mesmo objeto – que a identidade é colocada em fluxo, pelo olhar outro de si mesmo como objeto. Esse enunciado nos conduz a uma pergunta sobre onde está o sujeito e como ele acontece, e então notamos uma linha de ação que vai do sujeito em direção a esse outro (a'), o objeto. O sujeito se relaciona com o objeto, mesmo que seja ele um outro – uma relação especular.

Figura 6 – Esquema proposto por Jacques Lacan para ilustrar os trânsitos e possibilidades levantadas pelo eu e o outro, pela linguagem e a fala.



Fonte: (LACAN, 1987, p. 307).

Muito além da própria presença do sujeito, a dança exerce o outro – esse imaginário – pelo corpo em movimento, ou poderíamos afirmar que pelo sujeito em movimento. É a coreografia e o plano de composição construídos no instante da dança que fomenta o dispositivo coreográfico que coloca a identidade em fluxo. Não se trata de uma mera imagem ou alegoria, mas sim de uma ação conceitual que é o motor expressivo dessa ação de construção do trabalho artístico como um sistema que se associa ao outro. A performance é a ferramenta mesma que posiciona o corpo como convocador da questão do sujeito. Rivera (2014) aponta uma fala de Ricardo Basbaum²² afirmando que a “anestesia” atual em relação a performance não se deva ao desinteresse ou massificação extrema, mas que talvez ela se

²² “Em mesa redonda que acompanhou a exposição Jardim das delícias no Museu da República, Rio de Janeiro, em 7/12/2006.” (RIVERA, 2014, p. 382). Ricardo Basbaum é artista, professor, curador e crítico brasileiro.

deva ao fato de que, hoje, não basta apenas a presença do corpo para que a verdadeira questão do sujeito se coloque, e que a performance teria de explicitar uma reflexão poética que se engate na fugidia condição do sujeito na contemporaneidade.

Tal afirmação nos abre uma fresta para pensar o *quase-objeto* como também um *quase-outro*, se tomarmos o outro como disponível a revirar-se em objeto identitário, da mesma maneira em que um objeto posicionado como *quase-sujeito* pode também apresentar lampejos de um outro. Tal elaboração nos conduz de imediato a trabalhos de dança em que há a utilização de objetos não corporais (coisas) – ação que se mostra frequente na dança contemporânea, incluindo o entendimento de figurino como também possível objeto. Lepecki (2012) se utiliza da definição de Agamben (2009) de dispositivo para investigar o surgimento desses objetos:

Em primeiro lugar porque desvela a performatividade das coisas; e em segundo lugar, porque, dado que a dança possui uma relação íntima com as questões política e ética da obediência, dos gestos governados, dos movimentos determinados, não é de admirar então que a dança (mas também a arte da performance, graças a sua verve politicamente aberta e, particularmente, a sua preocupação sobre como objetos provocam ações) deva se aproximar de objetos – já que os objetos parecem estar governando nossa subjetividade, parecem estar nos subjetivando, direcionando gestos e corpos, sob a função dispositivo (p. 95).

Partindo da fluidez entre sujeito e objeto – sendo esse também o outro – junto a essa capacidade que o objeto parece apresentar de subjetivar, ou assujeitar, o próprio corpo do outro pode se apresentar como esse objeto, um dispositivo capaz de assujeitar. Assim, essa possibilidade de análise se aplica a trabalhos que apresentem ou não um ou mais objetos (coisas) em seus planos de composição. Ainda que se tratando de um único performer completamente despido e nenhum objeto, há nele mesmo e no espectador esse dispositivo assujeitador. Sobre esses planos de composição, Lepecki (2010) os descreve como:

Um plano de composição é uma zona de distribuição de elementos diferenciais heterogêneos intensos e ativos, ressoando em consistência singular, mas sem se reduzir a uma “unidade”. Todo objeto estético envolve na sua construção a ativação de pelo menos mais do que um plano de composição (p. 13).

Lançando o olhar sobre a performatividade das coisas e suas possibilidades de dar-se como sujeitos – e então agirem no cerne da questão identitária – tomamos parte do trabalho

Projeto Coleções (2009), realizado pelo Núcleo Valéria Martins²³, *Drama.mov*²⁴ (Fig. 7). O trabalho é uma dança na qual os performers interagem com esculturas do artista Raul Mourão²⁵, uma série de 70 grades metálicas com diferentes dimensões, formas e pesos.

Ainda em seu processo de criação, a diretora Valéria Martins conta que propôs improvisações nas quais os performers interagem com todas as peças e aos poucos cada um elegeu aqueles que mais se tornavam próximos e capazes de se moverem juntos, aparecendo já uma primeira associação identitária entre corpo e coisa (objeto/outro). Assim, ao final do processo de criação, restaram 13 grades para cinco performers, acontecendo que todas já se relacionavam com as identidades que cada um construiu no processo, e assim as partituras de movimento foram surgindo e sendo montadas pela direção.

Figura 7 – Núcleo Valéria Martins, *Drama.mov*, 2009.



Fonte: Igor Marotti / Reprodução.

Nos interessa aqui observar que essa construção de identidade entre corpo e coisa (objeto/outro) se deu por meio do movimento. Ainda que sem espelho aparente, o corpo em movimento pareceu capaz de gerar relações imaginárias com uma coisa, um objeto que ganha status de outro na relação imaginária. Isso nos mostra que, quando tratamos do outro especular, estamos apontando uma relação identitária narcísica que investe no objeto: é a colagem de significantes que o eu insere na coisa de modo a torna-la seu outro e com ele testar a relação de identidade com seu corpo por meio do movimento, tal como no estágio do

²³ Valéria Martins é criadora e produtora cultural. Foi por 23 anos diretora da Intrépida Trupe, companhia criada em 1986, precursora do hibridismo do circo com a dança e o teatro. Desde 2008, a artista pesquisa as confluências entre linguagens visuais e dramaturgia criando intervenções urbanas e performances. Entre elas, *Projeto Coleções*, que propõe diálogos cênicos com bailarinos e obras de arte e foi apresentado entre outros locais, no Palácio Gustavo Capanema e Parque Lage (RJ), Instituto Inhotim (MG) e *Mostra Nacional Brasileira: Personagens e Fronteiras, Território Cenográfico Brasileiro* Quadrienal de Praga de 2011 (CZE), premiada com a Triga de Ouro.

²⁴ O título foi proposto pelo artista Raul Mourão, pois segundo ele as obras ganhavam dramaticidade.

²⁵ Raul Mourão é artista plástico carioca. Estudou na Escola de Artes Visuais (EAV) do Parque Lage e expõe seu trabalho desde 1991. Sua obra abrange a produção de desenhos, gravuras, pinturas, esculturas, vídeos, fotografias, textos, instalações e performances. Atualmente, vive e trabalha entre Nova York e Rio de Janeiro.

espelho de Lacan. Temos então a identidade como uma entidade investida no outro como objeto, seja ele corporal ou não.

“Antes da ciência do corpo – que implica a relação com outrem –, a experiência de minha carne como ganga de minha percepção ensinou-me que a percepção não nasce em qualquer lugar, mas emerge no recesso de um corpo. Os outros homens que veem “como nós” que vemos vendo o que nos veem vendo, apenas nos oferecem uma amplificação do mesmo paradoxo.”

Maurice Merleau-Ponty

2.1. Corpo identiário | *Corpo Vodú*

Em encenação do trabalho *Guia de Ideias Correlatas* (2011) – obra coreográfica produzida a fim de criar um glossário contendo conceitos trabalhados pela companhia ao longo de seu trajeto até então – e em seu respectivo programa, o Grupo Cena 11 Cia. de Dança apresentava o conceito de *corpo vodú* – com trabalho iniciado em *Violência* (2000) – sob o seguinte enunciado projetado no ciclorama: “propõe a ideia de violentar a percepção do outro, considerando como metáfora o boneco de vodú. O boneco é o bailarino, os movimentos são as agulhas, e o objeto do feitiço é o corpo do espectador” (GRUPO CENA 11, 2011). Se trata de obter uma identificação – entre corpo do bailarino e corpo do espectador – por meio de uma via de identidade: o corpo do outro como similar ou pareado ao corpo do eu. Uma condição narcísica que não investe no próprio corpo ou em coisas, mas vai direção ao Outro.

Assim, a linguagem construída pela coreografia se dá em direção a um Outro – o grande Outro, para Lacan (1987) – que é o alvo, mas que está do outro lado do “muro da linguagem” (p. 308). Quando o sujeito se comunica com seus semelhantes, ele está lidando com seus *eus* imaginários, com os outros, ainda que objetivando ao Outro, do outro lado do muro da linguagem. O posicionamento dessa dialética, a qual o sujeito coloca o Outro em relação a sua própria imagem, há um processo de construção de identidade, pois desse Outro – sujeito verdadeiro – lhe resta apenas lampejos, e o que se obtém são reflexos do seu próprio imaginário. Entendemos essa tentativa de tensionamento com o Outro como um fenômeno recorrente na dança contemporânea – e talvez em toda a arte contemporânea e especialmente no campo da performance.

Trata-se de um trajeto a ser cumprido pelo outro. Rivera (2014, p. 28) coloca que “a performance pode assim fazer surgir o sujeito, pondo em jogo o eu e o outro que é seu semelhante, de modo a, em última instância, realizar um apelo ao Outro, à alteridade radical”. A alegoria do *corpo vodú* trata diretamente dessa possibilidade: ir apelar ao Outro, a alteridade, para que disso apareça um problema do eu com o outro, o semelhante. Daí temos o acontecimento do feitiço, a ação do performer que evoca no Outro a ideia de uma situação ou sensação impressa no corpo, em se lançar ao Outro e nele construir uma relação de eu com outro.

O conceito de *corpo vodú* – proposto pelo Grupo Cena 11 Cia. de Dança (GRUPO CENA 11, 2011) – evoca tal reflexão poética em uma aproximação identitária do sujeito, de modo que a coreografia age como dispositivo identiário, ou seja, ferramenta capaz de construir e gerir uma relação de identificação.

Para iniciarmos uma discussão sobre o dispositivo coreográfico identiário, tratamos pelo trabalho coreográfico *Violência* (2000), também do *Grupo Cena 11 Cia. de Dança*. Trata-se de uma encenação multimídia – vídeos, slides, próteses, cenários e objetos cênicos – que

se associam a tecnologia e criam um cenário pós-humano. Os corpos dos performers se constroem em cena como corpos desumanizados – o palhaço, a criança, o videogame e o deficiente – sempre passíveis de manipulação e violentação (SPANGHERO, 2003). Essas informações dispostas se cruzam e em suas diferenças as fronteiras se dissolvem.

No limite do nem verdadeiro nem falso, *Violência* discute a violentação da percepção através de uma linguagem que chegue ao sistema nervoso do espectador com maior veemência. *Violência* acontece no corpo. No corpo em cena “carnificado” e estendido (nas suas virtualizações em vídeos, animações, slides, sons e ambiências); e no corpo que o percebe na plateia, onde o espetáculo é arremessado, como que num ritual vodu, deslocando signos e borrando sentidos. *Violência* é dança de risco: um corpo se joga, e no espaço entre a pele e o chão, o corpo que o observa se liberta com quase um sorriso. (GRUPO CENA 11, 2000, p. 30)

Os corpos apresentam marcas de violência: perfurações nas orelhas, nariz, rosto, cabelos descoloridos, unhas negras, maquiagem “grotesca” e roupas que remetem a signos de violência – como sadomasoquismo, mordanças, camisas de força, *etc.* – são expostos em fotografias projetadas com enquadramentos pouco comuns a fim de gerar imagens de deformação dos corpos (*Fig. 8*).

Figura 8 – Grupo Cena 11 Cia de Dança, *Violência*, 2002.
Fotografias projetadas em cena.



Fonte: Cristiano Prim / Grupo Cena 11 Cia. de Dança

Trata-se de uma convocação e posicionamento do Outro por meio da dor. Movimentos com quedas reais e com o desejo do risco, vontade de cair e de se chocar, ainda que doloroso. É pela dor que se sente ao perceber o Outro que a identificação aparece – pela via identitária de ser de uma mesma espécie. O bailarino se choca violentamente contra o chão, contra outro bailarino e objetos.

Violência propõe também a coisificação do corpo, conduzindo o espectador ao estado de “corpo sujeito/objeto” pela construção de não-hierarquia entre sujeito e coisas, que agem como sujeitos co-autores de ações. “O sujeito da ação não é um indivíduo, é uma função agenciadora que se espalha entre os fatores participantes da situação, sugerindo uma causalidade não-linear, distribuída, com ênfases simultâneas e transitórias” (GRUPO CENA 11, 2011, s/p.). Esse corpo se apresenta integralmente em *Violência* numa cena entre bailarina e cadeira (*Fig. 9*): “(...) o solo de Letícia Testa com a cadeira promove um brutal deslocamento entre sujeito e objeto. Quem dança com quem? Quem age sobre quem? As referências estão deslocadas e, de repente, a cadeira surge como um corpo também agente” (KATZ, 2000, p. D3). Nessa cena, a bailarina corre e lança seu corpo em colisão com a cadeira, caindo ambas. Levanta-se sem vestígios eminentes da colisão e da queda, posiciona a cadeira de perfil na cena, deita-se sobre ela e com um impulso se joga no chão em mais uma queda também recuperada sem vestígios. Mais uma vez, senta-se na cadeira e ambas caem para trás, e novamente a bailarina se levanta sem demonstrações de efeitos consequentes da queda, posiciona a cadeira com as pernas para cima, deixa o peso do corpo ceder, desliza para frente sobre a cadeira e, no chão, arremessa a cadeira com um chute. Se levanta mais uma vez e repete o lançamento. A queda de um objeto é equiparada a queda de um corpo. Porém, diferente do objeto, a queda de um corpo é associada a dor e é essa dor que aparece no Outro.

Figura 9 – Grupo Cena 11 Cia. de Dança, *Violência*, 2002. Duo bailarina e cadeira.



Fonte: Fernando Rosa / Grupo Cena 11 Cia. de Dança

2.2. Identificação cognitiva | *Corpo vodu*

Para além da teoria psicanalítica, o processo identitário é frequentemente tratado na arte por intermédio das ciências cognitivas, que se associam como suporte a semiótica e à própria psicanálise. Assim, consideremos brevemente algumas propriedades cognitivas que agem como fatores capazes de alterar a maneira na qual as relações entre eu e outro/Outro acontecem a fim de formular uma ideia de construção identitária pelo dispositivo coreográfico.

Os movimentos do dispositivo coreográfico (ou em qualquer circunstância movente) são formulados a partir de uma rede neuronal complexa. “Cada um dos movimentos se origina de uma excitação interna dos nervos, provocada tanto por uma impressão sensorial imediata quanto por uma complexa cadeia de impressões sensoriais previamente experimentadas e arquivadas na memória” (LABAN, 1978). Partindo da proposta de Laban, as pesquisas acerca dos neurônios espelhos tem proposto elucidações biológicas sobre esse fenômeno relacional (GREINER, 2010). O trabalho de Rizzolatti e Arbib (1998) mostrou a ativação de neurônios específicos para uma determinada ação em primatas. Esses neurônios eram ativados apenas quando havia observação da ação sendo realizada por outro indivíduo, o que constrói uma situação fisiológica como se o observador estivesse efetuando a ação. Esses mesmos neurônios também são responsáveis por imitações de movimentos e sons (RIZZOLLATI, 2005).

Sobre a definição de imitação, há duas possibilidades neurofisiológicas: reproduzir um ato dentro de um arcabouço sensório-motor do indivíduo, ou a observação que leva o indivíduo a aprender um padrão da ação novo e reproduzi-lo em detalhes. Sendo assim, há uma separação sensória e motora, na qual a percepção sensorial se traduz em atos motores por meio dos neurônios espelhos – funcionando como mecanismo transformacional. Os neurônios espelhos são responsáveis por criar uma realidade simulada do acontecimento fora do corpo, que corresponde aos movimentos do próprio cérebro (GREINER, 2010), o resultado dessa simulação direta de estados do corpo em regiões somatossensitivas é semelhante ao estímulo proveniente de sinais do próprio corpo. O cérebro cria uma organização de mapas do corpo que não corresponde ao que está ocorrendo verdadeiramente nesse corpo (DAMÁSIO, 2012).

Assim, já no *corpo vodu*, notamos que tal via cognitiva é fundante dessa relação identitária e se associa intrinsecamente com o processo de significação identitária postulado por Lacan (2003) do qual colocamos para aos trabalhos especulares no primeiro capítulo desse texto. Porém, no *corpo vodu*, não se trata de um espelho propriamente dito, mas de uma função especular que investe no Outro e por ele se faz a identificação ao ver um sinal de dor no corpo do Outro e por ele elaborar sensações no corpo próprio – um campo de ação

que consolida o processo identitário pela sensação para além da percepção, convocando o aparecimento do outro (imaginário).

Perceber e sentir são ações conjuntas construtoras de sentimentos – relações de alteridade. Damásio (2012) aponta que sentimentos são organizações de estados corporais representados por mapas somatossensitivos. O autor descreve três classificações de emoções que se conectam para gerar alterações adaptativas do estado do corpo para a formação e mudanças nos mapeamentos cerebrais, são elas: emoções de fundo, emoções primárias e emoções sociais. As emoções de fundo são de carácter regulatório, aquelas que se expressam pela energia e comportamento do corpo, transitando entre entusiasmo, ansiedade, bem-estar ou mal-estar; as emoções primárias são simples e notórias, tais como medo, nojo, tristeza ou felicidade; e as emoções sociais são aquelas que se relacionam diretamente com outros indivíduos, ou tem neles sua causa ou consequência direta, como vergonha, culpa, orgulho, compaixão, simpatia, ciúme, inveja, gratidão, desprezo ou admiração. A funcionalidade dos sentimentos é descrita por Christine Greiner:

Talvez o papel mais fundamental dos sentimentos no tocante a ética tenha sido manter a condição de vida de forma que essa pudesse desempenhar um papel principal na organização do comportamento. É justamente porque os sentimentos continuam com esse papel que precisariam ser ouvidos na hora de organizar sociopoliticamente as instâncias da sociedade. Estudando mais de perto os sentimentos, torna-se cada vez mais claro que, no corpo, ficção e verdade são absolutamente reais. É a operação de tradução que anuncia e corporifica os limites e as zonas de indistinção (2010, p. 88).

O intermédio por neurônios espelhos pode ser a interface do processo em que uma emoção se torna sentimento, o qual a emoção social desencadeia a formulação de sensação espelhada a partir do Outro, que é entendido como a geração de uma simulação do acontecimento de outro indivíduo, uma estratégia de identificação.

Se trata de uma via cognitiva específica – aquela que acontece dentro de uma mesma espécie –, tal como propõe a alegoria do boneco de vodu em *corpo vodu*: nos rituais popularmente ilustrados, o boneco de vodu é confeccionado em imagem similar ao corpo do alvo do feitiço, assim como no *corpo vodu* do Grupo Cena 11 a similaridade se dá por se tratar de um corpo da mesma espécie: experimentar a dor gerada pela coreográfica – o dispositivo – e por ela se identificar criando um desconforto no corpo próprio. (*Fig. 10*).

Figura 10 – Grupo Cena 11 Cia. de Dança, *Guia de ideias correlatas*, 2011. Sequência de quedas consecutivas com projeção de rostos da plateia.



Fonte: Capturas de tela. Reprodução / Grupo Cena 11 Cia. de Dança.

2.3. Superfície/interface | Corpo outro

Ainda que sem procedimentos especulares, o dispositivo coreográfico identitário parece agir por um mecanismo de associação entre corpo próprio e corpo do outro de maneira a coloca-los em uma situação quase especular, reafirmando a relação de identidade e estádio do espelho (LACAN, 1998) – uma conformação de dualidade que separa dois meios e os colocam em fluxo. Tal situação aparece em alguns trabalhos coreográficos de maneira quase figurativa, como no trabalho *Violência* (2000) do Grupo Cena 11 Cia. de Dança – já citado anteriormente.

No cenário de *Violência*, placas de acrílico dividem a plateia da cena, formando uma interface de comunicação (*Fig. 11*) – uma superfície que separa dois lados, tal como o espelho. Enquanto que, na plateia, há uma armação (torre) de ferro que remete a uma aranha, e no alto dela encontra-se Hedra Rockenbach fazendo a trilha sonora.

Figura 11 – Grupo Cena 11 Cia. de Dança, *Violência*, 2002. No palco, placas acrílicas separam cena e plateia, tela de projeção acima do palco e armação de ferro (torre) na plateia.



Fonte: Fernando Rosa/Grupo Cena 11 Cia. De Dança.

(...) Tal estrutura cenográfica pontua uma ligação entre o espectador e a obra, funcionando, ao mesmo tempo, como uma espécie de “panóptico” – no sentido utilizado por Michel Foucault –, dando-nos a sensação de estarmos sempre vigiados, ainda que não a olhemos diretamente. Na arquitetura das prisões, como Foucault mostrou, há sempre uma torre de alta vigilância. Ainda que não haja ninguém efetivamente a vigiar, a sensação de controle permanece, lançando o indivíduo numa espécie de “auto-controle”. É ele próprio quem se vigia e se controla, pela ilusão de estar sendo controlado e vigiado. Trata-se de uma espécie de violência muito sutil e perniciososa. Essa estrutura, portanto, lança a plateia numa situação de violência, a de estar sendo vigiada, ao mesmo tempo em que se forma um elo com o palco. (SPANGHERO, 2003, p. 93)

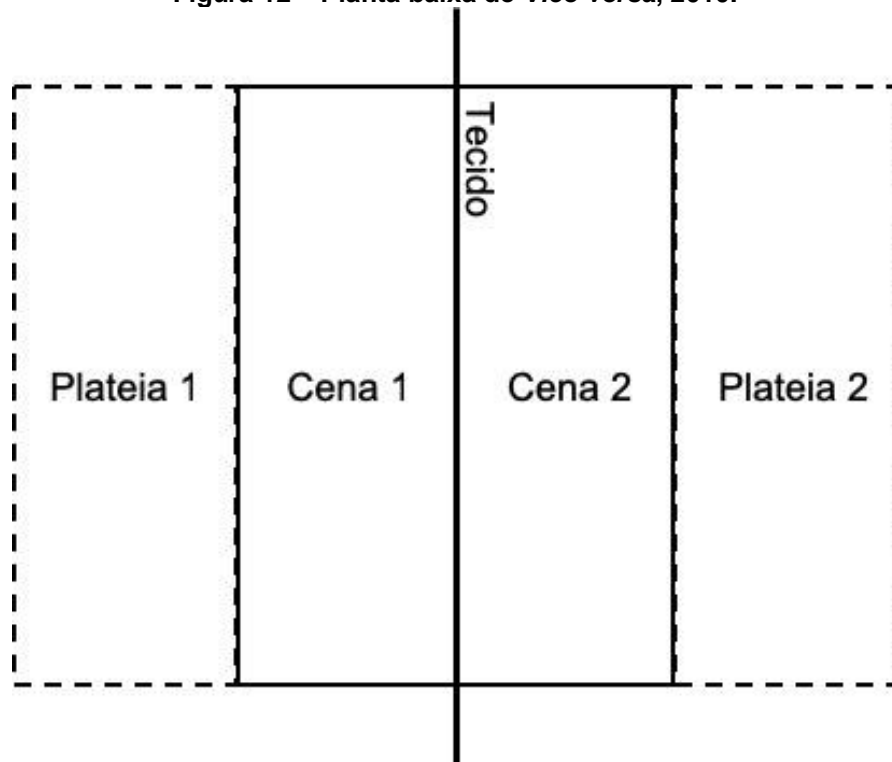
Retomando a pulsão escópica (LACAN, 1985), é possível tratarmos sobre um jogo de olhar que *Violência* propõe a partir da estrutura cenográfica do “panóptico” e sua relação com a superfície que separa espaço cênico e plateia: há o olhar ao que a superfície propõe expor

e dali se desencadeiam os processos identitários que se associam a possibilidade de estar sendo olhado – por meio da vigia. Assim, temos um fluxo que aparentemente se faz necessário no dispositivo coreográfico identitário, no qual o espectador recebe uma informação da cena ao passo que também se percebe oferecendo algo, dando-se a ver, tal como acontece em estratégias especulares – olhar e se notar olhado.

Superfícies já evocam o jogo da identidade desde os teatros de sombras, onde é possível colocar em tensão a identidade do personagem na sombra. Em uma aproximação, o coreógrafo português Victor Hugo Pontes produziu o trabalho coreográfico infantil *Vice-versa* (2010). No início do processo de criação, o coreógrafo buscava explorar o imaginário infantil por meio da multiplicação de possibilidades do corpo: duplicar membros, dedos, cabeça e criar possibilidades de movimento com um duplo. Porém, ao ministrar uma oficina em uma escola de dança da cidade do Porto (Portugal), Victor Hugo encontra duas bailarinas irmãs gêmeas idênticas e as convida para serem intérpretes desse trabalho.

O espelho é então substituído por um tecido que divide dois espaços cênicos, cada um com uma plateia (*Fig. 12*) e uma bailarina em cada cena, e assim essa superfície têxtil funciona como interface de comunicação por meio de sombras entre uma cena e outra. A coreografia acontece em partes de maneira simétrica ou em interação corpo e sombra, de maneira que a relação eu-outro é indireta.

Figura 12 – Planta baixa de *Vice-versa*, 2010.



Fonte: Ray Farias

2.4. Dispositivo e cópia | Corpo múltiplo

A partir de recursos especulares, analógicos ou digitais, é possível criar um suporte de ação para o dispositivo coreográfico identitário. *Vice-versa* busca desorganizar o espaço, tempo e percepções de corpo no imaginário infantil e pode ser seccionado em três partes: a interação entre sombras e partes do corpo, a queda do tecido-espelho e uma terceira parte em que há uma passagem de um objeto para sujeito, a qual trataremos no próximo capítulo.

Quanto tempo falta para ser grande? Se ficar com um dedo preso debaixo do pé durante cinco minutos isso é muito tempo? Uma história sem pés nem cabeça. Ou com dois braços, vários dedos, joelhos, pernas e um nariz... Um processo que vai acompanhando o desenvolvimento do conceito de tempo e o crescimento durante a infância. A concepção muito especial que as crianças tem do tempo é explorada a partir do modo como tomam consciência do corpo. (PONTES, 2011, p. 24)

O trabalho traz o surgimento de um duplo em sombra, que inicialmente age em completa simetria com o corpo, correspondendo especularmente aos movimentos que parecem estar sendo testados pela bailarina, assim como no estúdio do espelho. Paulatinamente, esse duplo se estrutura como um outro que interage com o corpo por meio da superfície, como se a sombra do corpo se desprendesse dele a fim de tornar-se agente dos próprios movimentos (*Fig. 13*). Trata-se da coreografia funcionando como dispositivo capaz de gerar uma identificação entre duas entidades moventes, visto que sem ela não há uma associação ou relação entre as partes.

**Figura 13 – Victor Hugo Pontes, *Vice-versa*, 2010.
Primeira parte: o jogo de sombras.**



Fonte: Capturas de tela. Reprodução / Paulo Martins.

Ainda em um espaço especular alterado – não correspondendo simetricamente em movimento, forma, volume e cor – as bailarinas iniciam uma coreografia atravessando partes do corpo no tecido por meio de aberturas com zíper (o tecido apresenta costuras geométricas e em algumas dessas emendas estão camuflados os zíperes), de maneira a fragmentar o corpo tendo a superfície como suporte. Esses movimentos são simétricos no espaço entre as duas bailarinas, mas evocam uma assimetria para quem observa de um lado do tecido-espelho (*Fig. 14*).

Figura 14 - Victor Hugo Pontes, *Vice-versa*, 2010. Segunda parte: fragmentação do corpo.



Fonte: Capturas de tela. Reprodução / Filmagem de Paulo Martins.

O dispositivo coreográfico se reafirma, tendo em vista que mesmo trazendo a ilusão, como em um truque de mágica, para o espectador – crianças de 3 a 7 anos – anda se trata de um único corpo e sugere a pergunta: o que acontece do outro lado? Até então, não há o surgimento de um Outro propriamente dito, mas sim um talvez outro que mantém a relação imaginária dada por Lacan e, portanto, identitária.

2.5. *Doppelgänger* | Corpo duplo

Ao tratarmos do dispositivo identitário, nos é colocada a relação do eu com o outro (imaginário), e com isso possibilidades de duplo, clone, sócias, etc. Em *Derrube* (2009), de Celina Portella²⁶, uma projeção apresenta a imagem da artista golpeando com uma marreta sua própria imagem duplicada projetada em uma segunda camada na parede. Inicialmente, a imagem golpeada responde, as vezes com atraso, nas regiões do corpo em que estão sendo deferidos os golpes, até que a parede vai sendo derrubada no contorno da imagem do corpo na camada mais posterior do filme (*Fig. 15*)

²⁶ Celina Portella (Rio de Janeiro, 1977) é artista multimídia que desenvolve uma linguagem híbrida entre artes visuais e dança, atuando em performance, audiovisual, fotografia e escultura.

Figura 15 – Celina Portella, *Derrube*, 2009. Videoinstalação.
Sequência cronológica de imagens.



Fonte: Capturas de tela. Reprodução / Celina Portella.

Nesse trabalho, Celina apresenta seu corpo e seu duplo projetados em camadas e em escala real, e a interação entre elas acaba pela derrubada do suporte de uma. Se trata de um conflito da noção de identidade conjugada a realidade: há ali um outro corpo, que é idêntico, mas que não correspondem simetricamente um ao outro como num jogo de espelhos.

A coreografia traz a ideia de “derrubar a si mesmo”, e é por esse dispositivo que a questão identitária aparece. Já em *O Estranho*, Freud (1972) apresenta esse outro estranho, e sua transição de *Heimlich* para *Unheimlich*, como momentos em que o próprio eu se torna objeto – de amor, de observação, de ódio, ação, etc –, de maneira que é no investimento nesse objeto que o outro identitário aparece.

Em *Derrube*, a ação do dispositivo coreográfico – consecutivos golpes sobre a imagem do duplo e sua resposta – denota essa função objetual do outro e trazendo ainda a busca de seu desaparecimento, corroborada ao final da performance quando uma das imagens age até o desaparecimento da outra e toma seu lugar no espaço e seu lugar dentro, por trás do suporte. Se trata de uma questão do eu com ele mesmo, do eu com o outro, o duplo.

Essa relação talvez não amistosa com o duplo nos evoca o mito do *Doppelgänger*, que se trata, na ficção, de uma cópia ou sócia presente no imaginário e coesa à imagem de *O Estranho* de Freud. O termo alemão foi dado pela primeira vez pelo escritor alemão Jean-Paul Richter em sua novela *Siebenkäs*²⁷. *Doppel* significa duplo, cópia ou sócia e *Gänger* trata daquele que vaga, anda ou caminha. Assim, há a formulação de um duplo que caminha junto, ao lado. Fonseca²⁸ (2007) descreve o conceito como tendo origem em lendas germânicas as quais afirmam que há um monstro ou um ser fantástico em cada indivíduo, e que esse é capaz de mimetizar precisamente imagens, gestos, sentimentos e emoções. Ainda segundo a lenda, a cópia também tem a função de assombrar ou perturbar, e é por essa via que o duplo parece agir em *Derrube*: derrubar o outro. Podemos elaborar que o *Doppelgänger*, em *Derrube*, é a consolidação do outro estranho, o *Unheimlich*, que por mais estranho que pareça, é familiar, identitário.

O surgimento do duplo também se dá em *Game Controller*, nos instantes em que a imagem do corpo projetada já não corresponde coreograficamente à imagem do corpo no espaço expositivo, mas sem retirar as propriedades físicas que tendem a elaborar uma identidade. Tratar-se-ia do *Doppelgänger* quando o jogador ou o personagem se confronta com sua própria imagem de uma maneira um tanto diferente ao estádio do espelho – aquele

²⁷ A novela de Jean-Paul Richter (1796) conta a história de Firmian Stanislaus Siebenkäs que, infeliz com seu casamento vai ao encontro de seu amigo Leibgeber em busca de conselhos. Leibgeber é, na verdade, seu duplo, o *Doppelgänger*.

²⁸ Capítulo de Tony Fonseca como parte da enciclopédia organizada pelo escritor norte-americano Sunand Tryambak Joshi (1958) intitulada *Icons of horror and the supernatural: an encyclopedia of our worst nightmares* (do inglês: Ícones do horror e do sobrenatural: uma enciclopédia dos nossos piores pesadelos. Tradução nossa)

que se busca retomar a identidade –, mas quando o corpo, do jogador ou personagem, começa a jogar com sua própria imagem projetada e experimentá-la como um outro duplicado de maneira por vezes competitiva, por exemplo, com atrasos de quadros produzidos pelo *software*, instante esse em que os jogadores estabeleciam uma corrida contra o tempo de seu duplo, agindo como um *Doppelgänger*.

2.6. Imagem e movimento | Corpo tradutor

Em 2002, a convite da Culturgest (Fundação Caixa Geral de Depósitos, Lisboa, Portugal), Lia Rodrigues elabora o primeiro trabalho atravessando as imagens de Oscar Schlemmer²⁹, conforme o convite para elaborar um trabalho de 20 minutos em homenagem ao artista. O trabalho se chama *Buscou-se, portanto, falar a partir dele e não sobre ele*, e parte de seu pensamento de criação, segundo Silvia Soter (2010), dramaturgista da companhia, parte de uma história contada oralmente na qual perguntaram a um popular artista brasileiro como, de uma tora de madeira, ele havia esculpido uma girafa em todos os detalhes e ele respondeu que tirou da tora de madeira tudo que não era girafa. “Alguns atribuem o caso a Picasso. Pouco importa. As histórias quando se espalham pelo mundo perdem a assinatura de seus autores” (SOTER, 2010, p. 132).

Não conhecíamos Schlemmer a fundo, apenas a Bauhaus e breves extratos do Ballet Triádico, em preto e branco. Schlemmer ou a dança da Bauhaus não aparecem na árvore genealógica da dança contemporânea brasileira. Muitos mares e marés separam a Europa de Schlemmer e o Brasil onde estamos. O Brasil de onde falamos, tempo-espço incontornável de nossa homenagem. Nada disso importa, as idéias quando se espalham pelo mundo tecem redes que nos atravessam sem pedir autorização.

Ao mergulhar em Schlemmer, nos deparamos com questões que já nos faziam mover, pontos em comum, afinidades. Grandes janelas se abriram: para dentro. Schlemmer sublinhou traços que estavam em outras criações, insistentes em voltar. A homenagem, assim, tornou-se um presente também para o homenageador. Em vez de somar optamos por subtrair. Retiramos tudo aquilo que não era Schlemmer de nossa tora de madeira. É essa nossa homenagem: presentear Schlemmer com o que é Schlemmer em nós. (SOTER, 2010, p. 132)

Buscar esculpir no corpo retirando dele tudo aquilo que não é o que se busca ser já traz em si uma proposta de construção de identidade, de fazer do corpo em movimento uma ferramenta de tradução de uma imagem. E é justamente nesse processo de tradução que

²⁹ Oskar Schlemmer (1888 - 1943) foi um pintor alemão durante o movimento Bauhaus e começou a produzir, em 1920, imagens para o Ballet Triádico – realizado pela primeira vez em 1922 na cidade de Stuttgart.

Buscou-se, portanto, falar a partir dele e não sobre ele serviu de embrião para o trabalho *Formas Breves* (2002), que propõe um encontro entre Oskar Schlemmer e o escritor italiano Ítalo Calvino em seu texto *Seis propostas para o próximo milênio*³⁰.

Tal procedimento de tradução da identidade a partir da imagem foi o experimento primeiro no processo de criação de *Formas Breves*. Lia Rodrigues levou para o estúdio um catálogo com imagens de uma exposição de Oskar Schlemmer e propôs aos bailarinos que criassem imagens coreográficas a partir delas, ainda nessa possibilidade de tradução, e ainda em solos.

Nos vale atentar as tentativas de desidentidade que o trabalho propõe para além do movimento, como, por exemplo, o figurino que busca de alguma maneira não expor signos identitários e que funciona mais como uma ferramenta necessária para encobrir o corpo nu que poderia de alguma maneira desviar o procedimento estético do trabalho, o que também corrobora com a alegoria da girafa esculpida na tora de madeira: retirar do corpo tudo aquilo que o identifica como diferente da imagem trabalhada.

Porém, diferente da girafa esculpida na tora de madeira, os corpos dos bailarinos responderam de maneira a criar uma identidade que se afinasse entre a imagem proposta e o próprio corpo, se distanciando de uma mimese da imagem ou mesmo do Ballet Triádico, mas num processo também de criar possibilidades de assimilação entre movimento e imagem, um corpo que traduz a imagem por meio da coreografia, que se comporta como um dispositivo capaz de propor identidade.

2.7. Coreografia e contágio | Corpo contaminado

Também em *Formas Breves*, além do procedimento de tradução da imagem, há um acontecimento de contaminação entre corpos que aparecem mais expressivamente nos duos que são apresentados no trabalho. Segundo o bailarino Jamil Cardoso, intérprete criador do trabalho, Lia trabalhou com estratégias de reconhecimento e estranhamento do corpo. Tal procedimento parece elaborar imagens coreográficas em que dois ou mais corpos coabitam uma coreografia identitária (*Fig. 16*), ou seja, uma unidade corpo-coreográfica.

³⁰ CALVINO, Ítalo. *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo: Companhia das letras, 1990. 144p.

**Figura 16 – Lia Rodrigues Companhia de Danças, *Formas Breves*, 2002.
Unidade corpo-coreográfica: dois corpos e uma identidade.**



Fonte: Captura de tela. Filmagem por SESC TV / Reprodução.

Esse processo de contaminação e coabitação da coreografia posiciona esse dispositivo como efetor identitário: inicialmente pela relação imagem e corpo para daí caminhar para proposições corpo, imagem do corpo e o outro. Porém, essa função entre dois corpos parece retomar a alegoria da girafa na tora de madeira de modo a retirar de dois corpos tudo aquilo que não é a imagem trabalhada. O dispositivo coreográfico identitário aparece como o agente que vai articular essas imagens corporais em movimento a fim de construir formas contínuas e unívocas com dois corpos.

A ação de contágio do dispositivo coreográfico retoma também os processos de imitação: um corpo faz, o outro reproduz. Essa estratégia do dispositivo é trabalhada em *Kreatur* (2017), produzido pela cia. alemã Sasha Waltz & Guests, sob direção de Sasha Waltz³¹. O trabalho propõe elaborações sobre o corpo humano em isolamento ou comunidade, trabalhando com a ideia de tomar ou perder poder, de pensar na alteridade ou de olhar para si mesmo, de amar ou odiar a si mesmo. O processo iniciou-se em uma visita a uma antiga prisão da *Stasi* em Berlim, de onde apareceram referências para trabalhar o confinamento desumano que forçavam pessoas a ficarem longos períodos em pé e acordadas, e daí o trabalho traz a alusão de um mundo no qual as condições físicas e fisiológicas forçam a permanência em movimento.

Em *Kreatur*, aparece um instante de encontro de corpos no qual há um líder sempre em substituição determinando movimentos que são mimetizados pelo grupo, de modo a

³¹ Sasha Waltz (1963) é uma coreógrafa e bailarina alemã. Fundadora da cia. Sasha Waltz & Guests, em 1993.

construir uma unidade corpo-coreográfica de mesma identidade e que é reforçada pelo figurino, matéria única para todos os corpos (*Fig. 17*).

Figura 17 – Sasha Waltz & Guests, *Kreatur*, 2017. Sequência de contágio coreográfico.



Fonte: Capturas de tela. Reprodução *YouTube*.

O princípio de contínuo movimento proposto pelo trabalho e sua tomada pelo grupo afirmam uma identidade na qual o conjunto parece se comportar como um único ser, uma criatura. Se trata de uma escultura móvel formada por corpos em movimentos que assumem o dispositivo coreográfico identitário. Tal uso da coreografia remonta também da ideia de paragem, trabalhada por Lepecki (2006), dado ao uso dessa ferramenta coreográfica como dispositivo organizador de um grupo identitário: contínuo movimento e paragem conjunta se associam na conformação dessa “criatura”. Tal uso do dispositivo coreográfico identitário em grupo é largamente pesquisado pela companhia em diversos trabalhos a fim de colocar em perspectiva a identidade de um sujeito *versus* grupo.

A pesquisa sobre o corpo humano e identidade realizada pela companhia teve suas raízes na trilogia *Körper*, em 2000, com os trabalhos *Körper* e *S*, e posteriormente *noBody* (2002). Já em *Körper* (Fig. 18) apreça a proposição desnudar o corpo como recurso e com isso remover a identidade única de um corpo a fim de entendê-lo como algo também de um grupo: “Nua ao esqueleto, aos rins, a peça submete o corpo a um desnudamento ainda mais radical: a remoção dos nomes que o afligem e escondem a cada passo”³². *Körper* trata da identidade do corpo enquanto materialidade e utiliza o dispositivo coreográfico identitário também por uma via de contaminação a fim de criar uma identidade nua de um grupo, formando uma massa de corpos em contínuo movimento, uma unidade corpo-coreográfica.

**Figura 18 – Sasha Waltz & Guests, *Körper*, 2000.
Unidade corpo-coreográfica**



Fonte: Reprodução / Sasha Waltz & Guests

³² Texto do programa disponível em: <https://www.sashawaltz.de/en/productions/> (acesso em 16/01/2019).

S funciona como uma transição do corpo físico de *Körper* para o corpo metafísico de *noBody*. Ainda notamos essa consolidação identitária de um grupo por meio da materialidade, mas que paulatinamente, ao longo do trabalho, vai se desfazendo e dando lugar ao sujeito – aquele que a princípio apresenta uma identidade unívoca, se diferencia e se relaciona com o outro. Se trata de uma transição do corpo desnudado de um grupo, em coreografia identitária, para o aparecimento de corpos únicos em sua materialidade e movimento, a diferença entre o eu e o Outro, que trataremos no capítulo seguinte.

ESTRATÉGIAS COREOGRÁFICAS DE DESIDENTIDADE | O GRANDE OUTRO

“Eu é um outro. Azar da madeira que se descobre violino, e danem-se os inconscientes que discutem sobre o que ignoram completamente!”

Arthur Rimbaud

3.1. Corpo desidentitário | Corpo não-humano

Retomando a *Game Controller* e ao ponto de partida do trabalho: o dispositivo coreográfico. Os movimentos foram criados pautados em uma suposta estética não humana, a fim de posicionar o corpo e os comandos de movimentos num campo além do humano, num âmbito que convoca o jogador pela posição de objeto do Outro, o personagem. Movimentos geométricos, lineares e tônicos, com abandono de passos virtuosos ou movimentos “orgânicos”. O estado do corpo é gerado por uma coreografia majoritariamente de peso forte e espaço direto associados a variações de fluxo e tempo. É a coreografia o dispositivo que estabelece a estrutura. As qualidades de movimento e uníssonos coreográficos deslocam os corpos dos bailarinos para a posição de objeto que se dá a ver ao Outro.

Se trata da ação coreográfica convocando o Outro por uma plataforma não identitária, em tensão com o princípio de espécie ao qual tratamos sobre o *corpo vodu*. Uma situação oposta na qual não há uma identificação intraespecífica imediata e o jogador não se entende como indivíduo pareado ao personagem, não evoca dali um outro, mas ainda assim, por essa via de desidentidade, o corpo do jogador é convocado a participar da ação e, portanto, se colocar como parte do trabalho.

Se trata de um investimento frente ao Outro e posicionamento do próprio corpo e do Outro no epicentro do trabalho artístico, que tem se conformado como uma importante pesquisa na arte contemporânea e, conseqüentemente, da dança contemporânea. Rivera (2014) afirma que a arte contemporânea “é marcada por um verdadeiro retorno do sujeito” (p. 20). Como então esse sujeito lança mão de recursos do movimento e da coreografia a fim de gerar um dispositivo que vai além da própria presença e da relação identitária?

O sujeito de que se trata na arte há muito não é mais aquele olho soberano capaz de ordenar a representação em regras mais ou menos fixas. Ele é outro: descentrado, não coincide mais com um centro organizador da representação. O sujeito que retorna na arte contemporânea se desmaterializou e problematizou suas fronteiras em relação ao outro, no mesmo passo em que se temporalizou e deslocou em uma nova concepção, fragmentada, do espaço. Contudo, uma vez abandonado seu lugar como origem inequívoca da representação, ele volta de fora da representação, como corpo real – o que reconfigura suas relações consigo próprio, com o objeto e com o espaço. O sujeito recusa-se a se assimilar ao olho ideal e, nesse deslocamento, perde seu lugar de direito para retornar como questão, em uma convocação direta do espectador (RIVERA, 2014, p. 21).

O corpo de *Game Controller* foi inicialmente pensado apenas como ferramenta de convocação do Outro, como matéria objetual que se cede a esse sujeito Outro por meio de uma tensão que descentraliza a coreografia do corpo do *performer* e a coloca como meio de ação do Outro. Se trata aqui de dar voz, literalmente, a coreografia. O comando de voz jogador

é quem faz a coreografia acontecer no corpo do personagem e provoca o primeiro evento desidentitário do trabalho: o corpo não é mais o dono dos seus movimentos, o que nos leva a um escrito de Freud (1944) sobre a psicanálise: “provar ao eu que ele não é mais o mestre na sua própria casa”³³ (p. 295).

Esse movimento de saída da própria casa, uma perda de domínio retira o sujeito de sua posição ideal, identitária e estável e o lança vertiginosamente para fora, sem coincidência entre corpo e eu, que se dão ao Outro e o interpela. Essa estratégia coreográfica de desidentidade trabalha no sentido de não dar ao corpo e ao sujeito um lugar fixo, mas de coloca-lo em rotação com o Outro, retomando a alegoria da fita de Möbius: uma tensão torcional entre eu e o Outro, na qual a identidade se dissolve. A suposta desumanização do corpo e as possibilidades da coreografia constroem a desidentidade, tendo em vista que o coando coreográfico está com o jogador, mas há uma base de coreografia permitida ao personagem a fim de manter o não-humano.

3.2. Comando coreográfico | Corpo *não-objeto*

O comando do jogo em *Game Controller* possibilita transitarmos entre algumas alegorias e possibilidades torcionais, desde o corpo-objeto e suas implicações políticas imediatas, tratadas no primeiro capítulo, até o surgimento do grande Outro e a coreografia como estratégia de desidentidade. Essa disposição corpo em relação ao Outro também nos remonta a ideia de *não-objeto* de Ferreira Gullar³⁴ (2007) dada sua dependência de ação do outro para que esse corpo do performer faça a coreografia acontecer.

O não-objeto nasce, portanto, do abandono do espaço virtual (ou fictício) e da ação pictórica (metafórica) para o artista agir diretamente sobre a tela (o quadro) como objeto material, como coisa. Essa ação do artista se transfere ao espectador que passa a manipular a obra nova – o não-objeto – em lugar de apenas contemplá-lo. (GULLAR, 2007, p. 46)

Reposicionando o trabalho nas palavras de Gullar, se trata de agir diretamente sobre o corpo – a tela – como matéria primeira, de maneira que muito além da tentativa de colocar o corpo do performer como objeto, ele ganha status de *não-objeto*. Essa conformação se insere na *Teoria do não-objeto* pela proposição de que objetos como dados cotidianamente se

³³ Do alemão: “(...) *welche dem Ich nachweisen will, daß es nicht einmal Herr ist im eigenen Hause* (...). (Tradução nossa).

³⁴ Ferreira Gullar (1930 – 2016) um escritor, poeta, crítico de arte, biógrafo, tradutor, memorialista e ensaísta brasileiro. Foi um dos fundadores do neoconcretismo carioca. Em 1956 participou da exposição concretista que é considerada o marco oficial do início da poesia concreta, tendo se afastado desta em 1959, criando, junto com Lígia Clark e Hélio Oiticica, o neoconcretismo.

predestinam a um uso e se esgotam de sentido, enquanto que “o *não-objeto* não se esgota nas referências de uso e sentido porque não se insere na condição do útil e da designação verbal.” (GULLAR, 2007, p. 94).

A *Teoria do não-objeto* aparece para *Game Controller* como um alongamento da proposição de colocar em jogo a noção de identidade: sendo ele (o corpo do performer) *não-objeto*, não há esgotamento de sentido – e de significante – que o dote de identidade. Portanto, já a coreografia age como dispositivo que coloca a identidade em questão e evoca a desidentidade – ou a não-identidade?

Rivera (2012) apresenta a ideia de que, na arte, o objeto faz aparecer “algo muito íntimo e fundamental, mas que está fora do eu” (p.148), que se trataria da *extimidade* (LACAN, 1991, p. 173), que é o mais íntimo do sujeito, mas que, na verdade, se apresenta fora, ou se dá para fora do sujeito, em um lugar *em comum*. Se trata, para esse suposto corpo não-objeto, de uma relação que “dispensa intermediário” (GULLAR, 2007, p. 95) com o sujeito, o jogador, de modo a construir uma tensão que anseia pela *extimidade*, buscando no personagem – na coisa, no não-objeto – “um encontro com o real no qual surge o sujeito, descentrado, subvertido, não identitário”, nas palavras de Rivera (2012, p. 150).

Por outra via, o corpo não-objeto também estabelece uma linha em direção ao jogador (espectador?). “O não-objeto reclama o espectador (trata-se ainda de espectador?), não como testemunha passiva de sua existência, mas como a condição mesma de seu fazer-se. Sem ele, a obra existe apenas em potência, a espera do gesto humano que a atualize” (GULLAR, 2007, p. 100). Assim, trata-se de um corpo que anseia pelo encontro e ação do Outro para que ele aconteça e apareça esse sujeito não identitário.

Notamos que há algo nessa proposição que também evoca o movimento e a coreografia. Sobre a necessidade de movimento do não-objeto, Gullar (2007, p.99) afirma que, até então, o movimento aparece como consequência implicada pelo espectador sobre ele.

O espectador é solicitado a usar o não-objeto. A mera contemplação não basta para revelar o sentido da obra – e o espectador passa da contemplação à ação. Mas o que sua ação produz é a obra mesma, porque esse uso, previsto na estrutura da obra, é absorvido por ela, revela-a e incorpora-se a sua significação. O não-objeto é concebido no tempo: *é uma imobilidade aberta a uma mobilidade aberta a uma imobilidade aberta*. (GULLAR, 2007, p. 99)

Assim, para o corpo não-objeto de *Game Controller*, é possível conformarmos dois dispositivos – sendo o dispositivo aquela “qualquer coisa capaz de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar, ou assegurar os gestos, comportamentos, opiniões ou discursos dos seres vivos” (AGAMBEN, 2009. p. 14) – que agem nesse plano de composição do trabalho: o dispositivo coreográfico desidentitário e o Outro assumindo

posição de dispositivo. Tal posicionamento do Outro é ainda um dispositivo que aciona outro dispositivo, a coreografia como processo de desidentidade.

O procedimento desidentitário dado pelo corpo não-objeto revela uma performatividade que se opõe a figura clássica do bailarino (aqui tomado como performer) descrita por Franko³⁵ (1986, p. 22 apud LEPECKI, 2012, p. 97) acerca da dança na renascença: “A pessoa do bailarino é o definitivo e único objeto de louvor e censura na dança. É por isso que “o corpo que dança deve por sua vez apresentar o admirável eu para louvor e indicar tal exibição como louvável, provocar elogios”. Lepecki (2012) aponta que a consequência desse postulado é “o bloqueio do eventual desejo do bailarino em se tornar coisa” (p. 97), de modo que o dispositivo age justamente na dissolução desse postulado que personifica o performer e o posiciona como não-objeto.

Além disso, Lepecki (2012) também propõe que a invenção de espaços, com a dissolução do palco, e criação de novos regimes de visibilidade também são fatores fundantes para que se revele essa performatividade a qual tratamos aqui como desidentitária: “a dança-instalação, onde “o horizonte aberto das instalações” leva exatamente a “dissolução espacial da obra de arte” (PERNIOLA³⁶, 2004, p. 103), destruindo o trabalho como objeto de arte para revelar o trabalho como *vaga coisa*.” (LEPECKI, 2012, p. 97). Com isso, temos que a espacialidade de *Game Controller* já traz um elemento fundante para o surgimento do corpo não-objeto, tendo em vista que tal procedimento do dispositivo coreográfico aparentemente se mostraria incapaz em um palco italiano, por exemplo.

³⁵ Mark Franko (1946) é professor de dança no Theater Arts Department da Universidade da Califórnia, Santa Cruz (UCSC).

³⁶ Mario Perniola (1941 – 2018) foi um filósofo e professor de estética italiano. Em seus escritos, considera que a nossa sociedade vive um “momento egípcio”, marcado por um processo de reificação, tendo em vista que a tecnologia e seus dispositivos apresentam cada vez mais propriedades orgânicas, e a humanidade torna-se uma coisa, no sentido em que se vê a si própria arbitrariamente como um objeto (PERNIOLA, 2009).

3.3. Objeto desidentitário | Corpo incompleto

Tendo em vista a *Teoria do não-objeto* e uma possível propriedade de integridade na relação do não-objeto com o sujeito, o trabalho *Incompleto* – parte de *Projeto Coleções* (2009), realizado pelo Núcleo Valéria Martins – traz uma escultura desenvolvida por Pedro Bernardes³⁷ especificamente para esse trabalho, também nominada *Incompleto*: um cilindro escuro com uma barra de ferro cilíndrica em seu eixo e um sulco com forma de corpo humano esculpido em sua lateral (*Fig. 19*).

Figura 19 – Pedro Bernardes, *Incompleto*, 2009.
Ferro, madeira, fibra de vidro e emulsão asfáltica. 1,50m x 1,40m x 1,40m.



Fonte: Valéria Martins / Reprodução.

A coreografia é formulada pelas interações entre corpo e objeto em movimento ou estático: um cilindro que se desloca pelo espaço pela ação de corpos que o giram, caminham sobre ele e, principalmente, se encaixam como parte dele. Os corpos são cobertos por completo com um figurino escuro, similar ao padrão cromático do objeto, e assim há uma busca de dissolução da fronteira entre objeto e corpo, utilizando ferramentas de desidentidade: desde a visualidade até a coreografia compartilhada entre corpos e o *Incompleto* (*Fig. 20*).

³⁷ Pedro Bernardes (1983) é músico, compositor, produtor musical e artista multimídia.

Figura 20 – Núcleo Valéria Martins, *Incompleto*, 2009.
Deslocamento coreográfico e encaixe do corpo no objeto.



Fonte: Igor Marotti (primeira e segunda fotografias) e Marian Starosta (terceira fotografia) / Reprodução.

Se trata, então, de uma via bidirecional do não-objeto, se temos o *Incompleto* como também não-objeto, dada pela busca de uma completude: quem é incompleto? o corpo ou o objeto? Um investe ao outro quase que na tentativa de construir uma identidade, mas a desidentidade está dada. O dispositivo coreográfico desidentitário aciona a performance a fim de não deixar claro se é um objeto separado de corpos ou se corpos e objeto são uma única entidade fragmentada. Em ação conjunta ou separadamente, corpos e objeto cilíndrico apresentam uma significação imanente a própria forma e não se esgotam em suas referências de uso e sentido por não se inserirem em uma condição de uso ou designação verbal (GULLAR, 2007, p. 94).

É possível, em *Incompleto*, pensarmos em dar vida ao objeto de arte. Lepecki (2012), utilizando a noção de dispositivo de Agamben (2009), coloca que “o mundo como conhecemos e, particularmente o mundo contemporâneo, é dividido em dois grandes domínios: “organismos vivos” de um lado, e “dispositivos” do outro” (LEPECKI, 2012, p. 94), e, para Agamben, é do confronto entre essas duas entidades que a subjetividade emerge. Se trata, para esse trabalho, de colocar o que é vivo e o que não é em torção – como a alegoria da fita de Möbius – a fim de não assumir uma posição de dispositivo ou sujeito imediato, mas talvez de deixar surgir eu e Outro pela ação da coreografia como sendo o dispositivo que promove o efeito do Outro e da desidentidade.

3.4. Coreografia e despossessão | Corpo coisa

Dentre as “variações sobre coisas e performance” propostas por Lepecki (2012), há a proposta de que objetos – quando libertos de propriedades de utilização definida, valor de uso ou mercadológico, de troca e significação – acabam por revelar uma possível liberdade alheia ao dispositivo, e, portanto, poderiam assumir outro nome, “não mais “objeto”, não mais “dispositivo”, não mais “mercadoria”, não mais “lixo” mas simplesmente *coisa*” (LEPECKI, 2012, p. 96). Assim, ele mostra uma força despossessiva da *coisa*, que evoca a possibilidade na qual sujeitos e objetos podem se tornar menos sujeitos e menos objetos. Se trata então, também pela despossessão, da coisificação que dá campo para que o dispositivo coreográfico desidentitário emergja.

Ainda que com uma possível aproximação ao não-objeto, a *coisa* não parece agir em via única – como postulado na *Teoria do não-objeto*, a qual o não-objeto vai em direção ao sujeito Outro sem intermediário –, mas de uma via múltipla na qual a despossessão retira os títulos de sujeito e objeto e os colocam em vertigem. Já em *Incompleto* (2009) é possível desvincularmos as propriedades do corpo e do objeto e pensarmos em ambos como *coisa*,

tendo em vista que há uma rejeição imediata ao regime ordinário do objeto, a mercadoria, a fim de convocá-lo como agente *coisa*.

Para tal, as coisas teriam que ser deixadas em paz, permitindo-lhes assim *afirmarem-se coisa*, mais uma vez – de forma a combater ativamente a sua sujeição a um regime particularmente detestável do objeto (o regime do dispositivo-mercadoria) e um regime detestável do sujeito (o regime da personalidade-espetáculo) que aprisionam ambos, objetos e sujeitos, em uma prisão mútua (LEPECKI, 2012, p. 97).

O procedimento coreográfico e visual de *Incompleto* nos abre essa fresta de permissão para a afirmação da coisa a qual propõe Lepecki, de maneira que o dispositivo coreográfico se mostra essencial para essa via de desidentidade, de não mais ser sujeito ou objeto. Supomos que sem a coreografia, imaginando apenas a apresentação expositiva lado a lado dos corpos e o *Incompleto* (obra de Pedro Bernardes), não nos parece abrir essa fresta de coisificação. É do encontro coreográfico, incluindo paragens, entre as partes que a desidentidade surge.

Perniola (2004) aponta que quando o corpo se dá como coisa, não se oferece para o outro, “mas ao movimento impessoal que, ao mesmo tempo, desloca o outro de si mesmo e permite que ele, por sua vez, se dê como coisa e me acolha como coisa” (p. 109). Se trata de do abandono da identidade que convoca o outro, mas não apenas como o grande Outro o qual Lacan (2008) descreve, e sim pelo processo de desmontagem do Outro deslocando-o para *coisa*.

Todavia, a coisa também é capaz de evocar o que Rivera (2007) nomina de *efeito de sujeito*, que “se dá graças a um certo jogo entre eu e o objeto onde um se apresenta em sua perda para convocar o outro, por sua vez, a cair. O objeto pode, portanto, materializar-se fortemente, em sua presença, de modo a por em xeque a presença e a localização do sujeito” (p. 20). Rivera parte do objeto de Tony Smith³⁸, *Die*³⁹ (1962) (*Fig. 21*), para dele afirmar que não há uma figura de reconhecimento no objeto para o eu, mas que ainda assim ele apela ao sujeito. Georges Didi-Huberman elabora esse paradoxo a partir da reflexão de Tony Smith:

Ele reflete sobre a expressão *seis palmos*. O que lhe diz essa expressão? Trata-se de uma medida, de um puro e simples enunciado de dimensões: praticamente um metro e oitenta e três centímetros. O tamanho de um homem. Mas igualmente, e por isso mesmo, “seis palmos sugere que se está morto. Uma caixa de seis palmos. Seis palmos sob a terra”. (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 91).

³⁸ Anthony Peter Smith (1912 – 1980) foi um escultor, artista visual, arquiteto e teórico de arte norte-americano. Conhecido como um dos pioneiros da escultura minimalista norte-americana.

³⁹ Do inglês: morra (Tradução nossa):

Figura 21 – Tony Smith, *Die*, 1962. Aço, 1,83m x 1,83m x 1,83m.



Fonte: Whitney Museum of American Art / Reprodução

Esse paradoxo entre a afirmação do eu, pelas dimensões e enunciado, e seu desaparecimento, dado pela exposição de sua finitude, alcança o desaparecimento do sujeito e objeto, a coisificação ou despossessão propostas por Lepecki. Assim, temos nesses objetos um efeito de sujeito que entorna na despossessão e coisificação de sujeito e objeto, na dissolução da identidade. O cubo preto de Smith guarda similaridades ao *Incompleto* no instante em que ambos trazem a finitude do eu.

Com isso, criamos aqui uma relação entre descentramento do sujeito e *coisa*. Aparentemente, o sujeito – aquele identitário – precisa ser retirado de seu lugar primeiro para de fato aparecer e dele se esvaia a identidade para então dar-se como coisa. Talvez se trate dessa sequência de desidentidade em *Die*: o objeto encontra o suposto sujeito (espectador) e deles se fazem *coisas*, pela presença e visualidade, primordialmente. Enquanto que, para *Incompleto*, é necessário ultrapassar a presença e evocar a coreografia como dispositivo de desidentidade ou *coisificador*.

3.5. Outridade | Corpo (o/O)utro

Tratando-se da desmontagem da ideia de identidade, e assim de uma relação não identitária, que não incide diretamente com o sujeito, mas que parece sustentar uma relação

tangencial, como a *coisa*, Octavio Paz (2015) traz a imagem poética da outridade⁴⁰, de “dar presença aos outros”. A outridade apresenta um viés oblíquo ao que entendemos como alteridade, aquilo que se opõe a identidade. Outridade refere-se à noção de outro em oposição ao mesmo.

(...) a outridade é antes de mais nada a percepção de que somos outros sem deixar de ser o que somos e que, sem deixar de estar onde estamos, nosso verdadeiro ser está em outra parte. Em outra parte quer dizer: aqui, agora mesmo enquanto faço isto ou aquilo. E também: estou só e estou contigo, em um não sei onde que é sempre aqui. Contigo e aqui: quem és tu, quem sou eu, onde estamos quando estamos aqui? (PAZ, 2015, p. 107)

Não havendo uma questão de identidade no Outro, podemos imaginar e arbitrariamente posicionar o Outro propriamente como objeto. De certo a outridade parece abrir esse diálogo entre sujeito e objeto pelo olhar fora desse sujeito, o olhar de um outro, que é Outro. Trata-se desse fluxo vertiginoso que a desidentificação parece surgir, na torção de uma presença narcísica, de um olhar do sujeito quase que para ele mesmo que transita para uma presença outra, o olhar fora, o surgimento do estranho (*Unheimlich*), enunciado por Freud (1972).

Entrando nessa tangente do Outro, o trabalho *DisGo* (2010) da companhia britânica Darkin Ensemble cria um ambiente onde bailarinos e plateia compartilham um espaço comum definido pela luz, planejado para ser envolvente, e em que toda a existência se restringe ao limite interior. O epicentro da criação está dentro da experiência do indivíduo, permitindo-o fazer o que quiser em um jogo de escuridão e luz. Baseado nas pistas de dança do Reino Unido, onde quatro milhões de pessoas dançam toda sexta e sábado, o trabalho explora as múltiplas formas e razões que nos levam a dançar, e quais os esforços presentes nessa dança (STROBL, 2013).

A Darkin Ensemble foi criada em 2003 na cidade de Londres (Reino Unido) sob direção da coreógrafa Fleur Darkin⁴¹. Os trabalhos da companhia envolvem a investigação de elementos cotidianos, e que frequentemente encontram-se, segundo a coreógrafa, omitidos ou com pouca visibilidade na sociedade, proclamados em forma de ações e movimentos que não são possíveis de descrição discursiva devido as suas propriedades tácitas. Nesse contexto, Fleur Darkin acredita que a coreografia é uma coparticipação entre artistas, músicos, intelectuais, trabalhadores, estudantes, cientistas, e qualquer indivíduo vivo. A coreógrafa afirma que “dança é a luz emitida pelo corpo”, referindo-se a ação como transparente.

⁴⁰ “O autor usa o termo *otredad*, um neologismo. A tradução para *outridade* é também um neologismo (N. do T.)” (PAZ, 2015).

⁴¹ Coreógrafa britânica em atividade desde 2000, trabalhando em companhia criada por ela, a Darkin Ensemble, e posteriormente como diretora artística do Scottish Dance Theater.

Ações de decisão e improvisações são corriqueiras nas noites dos clubs londrinos em movimentos com objetivos: seduzir, impressionar, segurar uma bebida, gerar conforto emocional, etc. Um conjunto de coreografias que permitiram a criação de *DisGo*, um espaço alternativo que insere o público no palco, em meio aos bailarinos. O ambiente é escuro e definido pelos tubos de LED, com neons de ultravioleta, múltiplas cores e o remoto êxtase da claridade em contraposição a calmaria da escuridão (*Fig. 22*). Com o ambiente e a música eletrônica, parte-se das perguntas: o que você sente quando está na pista de dança? O que acontece no corpo na pista de dança e sua relação com o outro?

**Figura 22 – Fleur Darkin Company, *DisGo*, 2003.
Platéia e bailarinos compartilham o mesmo espaço definido por tubos LED.**



Fonte: Reprodução / Fleur Darkin Company

Há bailarinos infiltrados na plateia, sem figurino específico, que dançam como habitando uma pista de dança em uma casa noturna, e então a plateia também se envolve nessa ação e a dança se torna comum a todos, “por estar com os outros e deixar-se ir” (STROBL, 2013, p. 70). Em seguida, parte do elenco até então desconhecida (infiltrados) executam sequências coreográficas. Existe um paradoxo em estar num ambiente libertador – como uma pista de dança –, mas também inibidor de ações que outrora eram comuns. Estar em meio a outros com movimentos coreografados conduzindo à imobilidade.

A experiência da outridade abrange as duas notas extremas de um ritmo de separação e reunião, presente em todas as manifestações do ser, desde as físicas até as biológicas. No homem esse ritmo se exprime como uma queda, sentir-se só em um mundo estranho, e como reunião, em acordo com a totalidade (PAZ, 2015, p. 109)

É possível pensarmos em outridade pela ação que vai em direção a algo identitário – um grupo agindo consonância, em reunião –, mas que na verdade se trata de algo tangencial a identidade: eu percebo o Outro, me coloco em situação similar, mas ainda não me coloco

em identificação. Esse entre o Outro e o eu, que a outridade parece propor, expõe um instante de ação do dispositivo coreográfico desidentitário.

Não basta observar outro corpo em ação, mas é necessário que a situação dessa ação seja propícia para o surgimento dessa tensão, que em *DisGo* tem uma função de organização de grupo: o sujeito se insere daquele grupo que dança livremente. Do instante em que um grupo específico executa uma coreografia uníssona, a experiência pela reunião também parece desaparecer e o observador sai da tangente para a margem daquele grupo, mantendo a tensão desidentitária do outro em oposição ao mesmo.

3.6. O Outro no mesmo | Corpo Outro

No trabalho *Auringa, Ahorita y Ahora* (2009), Celina Portella apresenta um videoinstalação com 12 camadas sobrepostas de maneira analógica da própria artista filmadas em tempos diferentes: a primeira camada é projetada, a artista interage com ela e filma, re-projeta e produz um terceiro filme e assim sucessivamente até chegar na 12ª camada fílmica, cada uma em um traje diferente que vão se sobrepondo, se unem e caem repentinamente (*Fig. 23*). O título parte de um jogo linguístico a partir de diferentes maneiras de se dizer “agora” em espanhol na cidade de Santa Cruz de la Sierra, onde o trabalho foi realizado. *Auringa* é algo como daqui a pouco; *ahorita*, em breve; e *ahora*, imediatamente.

Figura 23 – Celina Portella, *Auringa, Ahorita y Ahora*, 2009.
Sequência de quadros.



Fonte: Celina Portella / Reprodução

A multiplicação da imagem da artista em trajes diferentes coloca uma vertigem sobre se tratar dela mesma ou de indivíduos diferentes. O trabalho coloca uma possibilidade de tratarmos como sendo cada corpo um Outro, mas que é também o mesmo. O jogo temporal afirma que não se é mais quem era no passado, e o filme analógico reafirma isso por apresentar as imagens mais antigas em desaparecimento: quem eu era está à beira do sumiço.

Cada corpo surge no quadro, caminha e para num lugar do espaço, sempre diferente da localização do outro mantendo-se parado – ou em paragem, se persarmos como possibilidade coreográfica conforme propõe Lepecki (2006). Até que em um dado instante, após o surgimento da 12ª camada, todos se dirigem ao centro da imagem e efetuam uma queda repentina. Se trata de um encontro entre eles, que é por meio do dispositivo coreográfico embaçando a noção sobre ser uma única identidade, múltiplas identidades ou uma desidentidade.

O Outro está no mesmo, assim como a imagem poética da *outridade*, de Octávio Paz (2015): “*otredad* implica a noção de *outro* em oposição à noção de *mesmo*” (p. 107). Se trata de mais uma possibilidade de torção, novamente retomando ao procedimento da fita de Möbius, na qual a *outridade* e o mesmo parecem entrar em pulsão um com o outro, transitando continuamente, “perceber no uno o outro” (PAZ, 2015, p. 102).

O trabalho de Celina Portella pode também, de alguma maneira, nos evocar a uma função identitária do dispositivo coreográfico, por se tratar do mesmo corpo, como em *Corpo Duplo*; ou até mesmo narcísica, pelo jogo entre corpos semelhantes com partituras coreográficas em comum. Porém, como o título em si já desenvolve, o tempo e a identidade firmada em cada corpo para cada instante dessa dimensão nos parecem um elemento fundamental para o reviramento das possibilidades identitárias ou narcísicas. Diferente de *Derrube* (2009), não se trata de lidar com duplos e tampouco de criar um *Doppelgänger*, mas sim de convocar Outros em si. O processo de criação de ambos os trabalhos é similar – filmagem em cima de projeção –, e foram produzidos no mesmo ano. Contudo, o tempo é realinhado em *Derrube*, pela coreografia, como uma possível tentativa de retirar o lapso temporal entre as imagens do corpo.

3.7. Coreografia e Tensão | Corpo Entre

Tratando da relação *eu-Outro* e suas possibilidades de verter desidentidades, podemos tratar de um hipotético campo que existe entre uma coisa e outra, entre o eu e o Outro. Sobre esse *entre*, Peirce (2015) aponta que é por ele que se constrói a informação, na

mediação, nos signos em ação⁴². Para Maura Baiocchi e Wolfgang Pannek, diretores da Taanteatro Companhia – Teatro Coreográfico de Tensões, esse *entre* é tratado ao longo dos diversos processos de criação da cia. sob a nomenclatura “tensão”.

Tensão é a entrelinha, o elo invisível, atmosfera, energia subentendida entre gestos, sons, silêncios, ideias, imagens, palavras, objetos, pessoas. Nos corpos e entre os corpos acontece sempre algo, e esse acontecimento se realiza no “entre”. O que percebemos como lado fenomenal do mundo não é um agregado de blocos de realidade, mas um processo. O processo vivo é relação e possibilitado por relação. A relação entre os fenômenos transitórios da natureza é ao mesmo tempo a condição e o limite de sua existência. Corpos nascem, vivem e morrem por e em sua relacionalidade (BAIOCCHI e PANNEK, 2007, p. 52).

A tensão é um “entre”, um algo instável que acontece na interface entre eu e o Outro, uma coisa e outra, com propriedades de separação (entre) e unificação (ente), a qual dois ou mais polos tensivos agem entre si. Na questão *eu-Outro*, a tensão é primordialmente intercorporal, sempre demandando a ação de dois ou mais corpos (polos), num processo ativo e dinâmico da relação, sejam eles estruturas vivas ou imagéticas.

Nos vale um pequeno excerto a fim de uma discussão um pouco mais decupada sobre esse hipotético campo: a “tensão”. Segundo Baiocchi e Pannek (2007), a tensão é algo que se apresenta não apenas entre dois corpos, mas entre diferentes possibilidades do real ou não. Os autores descreveram uma “anatomia afetiva” (p. 64) a qual nomearam de “pentamusculatura”. São elas: *aparente, interna, transparente, absoluta e estrangeira*; cada uma denominando uma camada, material ou não, que compartilham a duplicidade de ser *entes* que se transmutam em *entre* e se tencionam entre si.

O entre existe não somente entre um corpo e outro, mas também no interior do corpo, em seu processo constitutivo, e nesse sentido a natureza paradoxal do corpo é corporal e incorporeal ao mesmo tempo. Não existe somente meios entre corpos, mas o próprio corpo é também um meio habitado por meios. Uma vez assumido que não existem substâncias nem fundamento e que a respeito do primado é equivocada, os corpos e as coisas confundem-se com sua processualidade: os corpos como processos são aquilo que acontece, e tudo que acontece é passagem, é entre. *Entre, tensão e acontecimento* compartilham essa duplicidade: surgem do encontro entre corpos, mas no instante seguinte transformam-se em polos de novos acontecimentos. São entres e entes ao mesmo tempo. O mesmo ocorre com os corpos. Acostumamo-nos a percebê-los como blocos, e, no entanto, são processos. Entre e ente se atravessam

⁴² Sobre o conceito de signo, Peirce (2015, p.46) afirma que o signo que constitui a linguagem “é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém”, entendido como uma coisa que está em lugar de outra coisa, “estar numa tal relação com outro que, para certos propósitos, é considerado por alguma mente como se fosse esse outro” (PEIRCE, 2015, p. 61)

como duas perspectivas do mesmo objeto. (BAIOCCHI e PANNEK, 2007, p. 56)

Sob essa proposição, o dispositivo coreográfico age como provocador da tensão sem controle sobre ela. É possível imaginar uma coreografia com objetivos determinados de convocação do Outro, mas parece impossível prever quais redes tensivas serão estabelecidas. Baiocchi e Pannek (2007) afirmam que “a dinâmica tensiva tende a um crescimento de complexidade: as tensões entre dois (ou infindáveis) corpos interagem com outras tensões, produzindo redes de tensão” (p. 87). Tal como a rede enunciada por Fernand Deligny⁴³ (2015), o jogo tensivo proposto pelo dispositivo coreográfico apresenta um *projeto pensado*⁴⁴ no plano da composição, mas é pelo próprio pretexto dele que de fato a tensão e o surgimento do Outro parecem se concretizar e gerar uma rede de tensões.

O *projeto pensado* não detém em si a complexidade desse jogo relacional. As relações *eu-Outro* são tecidas pela composição coreográfica no espaço e na imagem, o *projeto pensado*, mas é dessa complexa rede que se dá o surgimento de *outridades* – permito-me dizer no plural, dado ao acontecimento sempre dependente de mais de uma presença, ou planos de composição, sob a concepção de Lepecki (2010).

Cada área de estar é uma tela, estando entendido que se trata da tela de antes do quadro. Não existe nada ali, senão um espaço estendido. No entanto, certa parte da obra já está toda feita; há uns e há outros dentre nós, alguns dos quais não dispõem da linguagem; agir lhes é costumeiro, ao passo que fazer lhes escapa. Foi-nos necessário abordar certa prática do não querer, nem que fosse por respeito ao que parecia como uma evidência: que todo querer era um forçar, no sentido de que querer no lugar do outro, pelo modo da interpretação, é uma violação, assim como é uma violação pensar no lugar de – colocando-se no lugar, tomando o lugar, ocupando – uma aranha ou uma tartaruga ou tudo o que se quiser para quem nossa linguagem não é mais que um ruído entre ruídos. (DELIGNY, 2015, p. 82)

Roderick Lange (1975) afirma que o movimento está num âmbito primitivo à linguagem, sendo essa posterior. Porém, desfazemos essa filogenia para traçar uma proposição de que o movimento e as tensões *eu-Outro* acontecem por uma via diferente da linguagem, acontecem pela rede, e podemos também elaborar um caminho entre a rede e suas possibilidades de “uma parte da obra já estar feita” – na tela antes do quadro – que acabam por encaminhar os planos de composição, já ali então com seus acontecimentos *eu-Outro*.

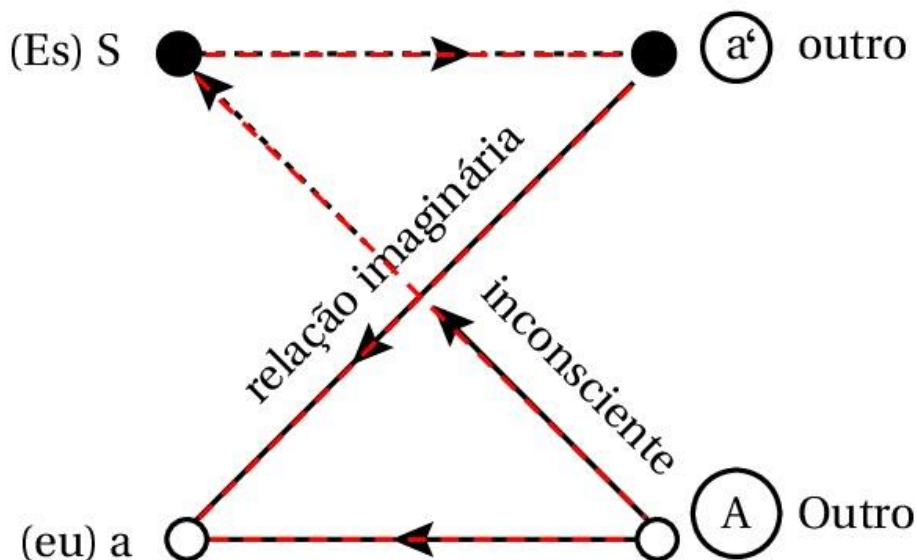
⁴³ Fernand Deligny (1913 – 1996) foi um poeta e etólogo francês que desenvolveu um trabalho com crianças autistas o qual buscava por um algo fora da linguagem (verbal e/ou representativa), que deu origem a ideia de rede, descrita em seu texto *O Aracniano* (DELIGNY, 2015).

⁴⁴ “O ‘projeto pensado’, que parece ser o fim, aparece no que é: o pretexto ou, em outras palavras, a ocasião” (DELIGNY, 2015, p. 32). Tal pretexto ou ocasião é aqui equiparado ao plano de composição da dança nos trabalhos mencionados.

Com isso, as relações *eu-Outro* parecem ser fomentadas por um campo entre uma coisa e outra. É nesse campo que se conformam as possibilidades de ação do dispositivo, é nele que a ação coreográfica se apresenta ao Outro, permeando-o e reposicionando-o. Não parece possível pensar em qualquer relação ou associação entre dois ou mais elementos que não sejam construtores de um *entre*. Desde polos eletromagnéticos nos estudos de física, os meios de comunicação, ou até rituais religiosos. Existe sempre algo entre que funciona como intermediador, comunicador ou efetor... ou dispositivo. Trata-se da construção desse *entre* para o Outro que é o campo de ação desse dispositivo coreográfico. Essa formulação nos evoca a pensar que se trata também de uma relação de co-dependência, visto que para que o *entre* exista e a tensão aconteça, são necessários dois ou mais *entes*.

Propomos imaginar que o dispositivo coreográfico desidentitário age na entrelinha das linhas do esquema de Lacan (1987, p. 307), nos caminhos que relacionam *(Es) S*, *a' outro*, *eu (a)* e *A (Outro)* (Fig. 24), nos seus entres. Lacan afirma que “este esquema não seria um esquema se apresentasse uma solução. Não é nem sequer um modelo. É apenas uma maneira de fixar as ideias, que uma enfermidade de nosso espírito discursivo reclama” (1987, p. 306), e assim vamos utilizá-lo como ferramenta de visualidade para o campo tenso o qual estamos tratando aqui.

Figura 24 - Esquema proposto por Jacques Lacan para visualizar os trânsitos e possibilidades levantadas pelo eu e o outro. Linhas transicionais (*entres*) em destaque.



Fonte: (LACAN, 1987, p. 307).

O primeiro *entre*, o narcísico, se trata da relação imaginária entre *(eu) a* e *a' outro*, a qual tratamos pelo estágio do espelho (LACAN, 1998), e podemos pensar que é a função especular a formadora primordial dessa tensão. Além disso, é possível sugerir uma linha intermediária entre a relação imaginária *(eu) a* e *a' outro*, e a linha que vai de *A Outro* ao *(eu)*

a, sendo essa linha que transita entre as duas propostas no esquema de Lacan o *entre* fundante de uma relação identitária.

Assim, chegamos ao surgimento do Grande Outro, pela linha a qual Lacan denomina como o *inconsciente*, mas que mais uma vez podemos imaginar uma linha entre essa e a que vai de *A Outro* ao *(eu) a*. Isso porque, segundo Lacan (1987), o sujeito Outro está do outro lado do “muro da linguagem”, onde jamais se alcança, com a comunicação simbólica chegando sempre até *a'*, por reflexão. Sobre o sujeito *(Es) S*, Lacan descreve, em seminário, sua propriedade de *ente*:

S é a letra S, mas é também sujeito, o sujeito analítico, ou seja, não é sujeito em sua totalidade. Passam o tempo a encher-nos o saco dizendo que o tomam em sua totalidade. Por que seria ele total? Disto, nada sabemos. Já encontraram, vocês, seres totais? Talvez seja um ideal. Eu nunca vi nenhum. Eu não sou total, não. Nem vocês. Se fosse total, estaria cada um no seu canto, total, não estaríamos aqui juntos, tentando organizar-nos, como se diz. É o sujeito, não em sua totalidade, porém em sua abertura. Como de costume, ele não sabe o que diz. Se ele soubesse o que diz não estaria aí. Ele estaria ali, embaixo, à direita. (LACAN, 1987, p. 307).

A propriedade de incompletude desse sujeito, sua não totalidade, concerne a ele a possibilidade de ser *ente*, que com outros – aqui sujeitos ou objetos – articulam *entre*, o campo tensivo. Em se tratando de convocar o Outro no trabalho artístico, se trata dessa entrelinha o lugar de ação do dispositivo coreográfico que pode então construir desidentidade com um lampejo de desaparecimento da reflexão que vem de *a' outro* – aquele especular.

Com isso, retomamos ao jogo de *Game Controller*, posicionando hipoteticamente – e arbitrariamente – o jogador em *(eu) a* e o personagem em *A Outro*. O alvo do jogador está no personagem, do outro lado do “muro da linguagem”, e o dispositivo coreográfico é a interface de torção entre eles. O esquema de Lacan não nos permite uma visualização imediata de seus movimentos, por isso retomamos a alegoria da fita de Möbius, o contínuo fluxo *eu-Outro*: num primeiro instante, dado a ação do jogador sobre a coreografia, o dispositivo coreográfico parece se apresentar de maneira identitária: eu agindo sobre *a' outro*. Porém, nessa torção, que é o *entre*, surgem as fagulhas do sujeito, tendo em vista que a coreografia não é uma correspondência especular e tampouco responde com completa precisão ao jogador. De modo que a relação identitária, reflexiva, começa a se dissolver nessa tensão contínua dando possibilidade de surgimento do Outro, sempre incompleto.

Sobre tensão, trabalhada pela Taanteatro Companhia – Teatro Coreográfico de Tensões, seria possível transitarmos em qualquer trabalho da companhia a fim de explorar esse conceito. Porém, tomamos o trabalho *Androgyne – Sagração do Fogo* (2013) como base devido a sua direta questão sobre uma ideia de identidade: gênero.

Diante das contemporâneas inquisições de gênero, ANDROGYNE aborda de forma poética o tema da identidade sexual. Subverte o significado clássico da androginia – unidade e perfeição espiritual – ao convocar a despolarização dos gêneros como manifestação ética do corpo.

(...)

As coreografias ao vivo são compostas por Danças-Objeto, promovendo no corpo da dançarina três metamorfoses: do corpo-OVO, ao corpo-FOGO, culminando no corpo-CINZA. (TAANTEATRO COMPANHIA, 2013, s.p.).

A partir da divisão em três fases (*metamorfoses*), tomemos a primeira, a qual a performer Alda Maria Abreu, entra em cena pela primeira vez utilizando figurino em referentes dúbios entre a concepção clássica de roupas femininas e masculinas, com um ovo no interior da boca e concomitante a uma partitura de movimentos, inicia um jogo de sombras entre corpo e imagem na sombra, produzindo Outros. Esse instante, que a artista denominou *corpo-OVO*, constrói o posterior *corpo-FOGO*, num movimento em que o corpo no centro da cena vai ao encontro de sua imagem projetada no ciclorama de papel e permeia essa imagem (Fig. 25).

Figura 25 – Taanteatro Companhia, *Androgyne – Sagração do Fogo*, 2013. Sequência corpo-OVO.



Fonte: Capturas de tela. Taanteatro Companhia / Reprodução.

Há um jogo de tensões eu-Outro, o qual se inicia em um ato performático do corpo em cena com a plateia, apenas a presença do corpo e seu posterior reviramento em si e suas sombras. A ideia de identidade é colocada em tensão, em *entre*, a fim de extrapolar os limites dados por ela. Há um referente de um ovo como estratégia de metamorfose do corpo: do ovo ao fogo; que é corroborado pelo deslocamento da imagem da cena para o vídeo. E, posteriormente, do fogo às cinzas.

Se trata, nesse trabalho, de uma possível associação direta de identidade e Outro. Há um o/Outro que dança com o corpo em metamorfose e o fomenta para uma desidentidade. O dispositivo coreográfico desidentitário se apresenta nas linhas entre um corpo, outro e imagens; de modo que podemos posicionar esse dispositivo como inerente a esse campo de torção, o qual tratamos aqui como tensão ou mesmo o reviramento da fita de Möbius, onde a tensão tem seu ponto crucial na emenda entre suas duas extremidades.

Considerações Finais

Tendo em vista um suposto contexto contemporâneo de ausência de projeto coletivo, o qual as individualidades estão cada vez mais intensas e com isso uma ideia de identidade unívoca e narcísica, notamos uma profusão de trabalhos artísticos que muitas vezes buscam consolidar essa ideia de identidade e com isso provocar o desaparecimento do outro. Por outro lado, há lampejos desde a arte do século XX até a atualidade de uma busca justamente oposta no sentido de localizar o sujeito no trabalho artístico e fazer emergir esse outro. No Brasil, vemos essa proposição muito claramente no neoconcretismo carioca e seus desdobramentos que ecoam até os dias de hoje e nos trabalhos aqui citados.

O pensamento sobre uma possível necessidade da dança com sua potência de relação e tensão com o outro e reviramentos de identidade é norteador para tratarmos de um fundamento biológico e psíquico no qual o movimento age como ferramenta de expressão e comunicação abstrata, bem como a construção de conceitos tácitos. A partir disso, associado as proposições de dispositivo de Agamben (2009) e Lepecki (2012), a noção de dispositivo coreográfico possibilita tratarmos dessa ferramenta articuladora da dança com ela mesma e a realidade a qual se insere a fim de construir uma hipótese na qual a dança em si, por meio da coreografia, é capaz de construir ou revirar a identidade, e com isso convocar o Outro e posicioná-lo no epicentro do trabalho artístico.

Com a noção de narcisismo – da relação especular do eu – o movimento já se mostra fundante na ideia de identidade pelo estádio do espelho (LACAN, 1998), que se apresenta reconstruído e revirado em trabalhos artísticos contemporâneos no campo da dança, da performance e das artes visuais. Tal função coloca para essas obras a possibilidade de destrinchar a relação especular entre eu e o objeto que se encontra do outro lado da superfície reflexiva, que é retrabalhada a fim de experimentar possibilidades desse acontecimento e com isso revirar as posições de sujeito e objeto, como apresentado nos trabalhos no primeiro capítulo.

Esse reviramento do corpo com a imagem própria também se mostra possível de se desdobrar para um outro corpo e com ele constituir relações de identidade, uma relação imaginária com um corpo outro que convoca fulcros especulares, mas que não corresponde simetricamente assim como no espelho. Se trata de construir um imaginário no qual o outro está dentro e fora concomitantemente, como na alegoria

da fita de Möbius. Essa pulsão é fundante da identidade dado ao outro que é construído em uma relação imaginária. Assim, notamos possibilidades de ação de um dispositivo coreográfico identitário que vai em direção a esse outro imaginário. No segundo capítulo temos esse movimento identitário direto por meio da cognição, até possibilidades de duplos e unidades identitárias formuladas por mais de um corpo.

O movimento torcional – dentro e fora, um lado e outro – também faz emergir um Outro, esse de um outro lado do campo identitário, conformando uma plataforma de desidentidade do corpo com o Outro. Para tal, muito além da própria presença do sujeito, a coreografia é o dispositivo que exerce o Outro. Por ela e pelo plano de composição construídos que há uma fomentação do dispositivo coreográfico que convoca o Outro. Não se trata de uma mera imagem ou alegoria, mas sim de uma ação conceitual que é o motor expressivo dessa construção do trabalho artístico como um sistema aberto que se associa ao Outro.

Essas relações *Eu-Outro* – desidentitárias ou não – parecem se dar por um campo entre uma coisa e outra. É nesse campo que se conformam as possibilidades de ação do dispositivo, é nele que a ação coreográfica se apresenta ao Outro. Não nos parece possível pensar em qualquer relação ou associação entre dois ou mais elementos que não sejam construtores de um *entre*. Desde polos eletromagnéticos nos estudos de física, os meios de comunicação, ou até rituais religiosos. Existe sempre algo entre que funciona como intermediador, comunicador ou efetor. Trata-se da construção desse *entre* para o Outro que é o campo de ação desse dispositivo coreográfico, a emenda da fita de Möbius.

É possível tomarmos esse texto como um olhar por algumas faces de um prisma, de modo que não podemos toma-lo como concreto e afirmativo, mas sim como um fluido para a continuidade de reflexão dos processos artísticos. A psicanálise nos lacaniana nos apresentou como um eixo, e a partir dele, pode ser possível tratar de novas possibilidades de criação e crítica na arte baseados nesse pequeno fulcro que é o sujeito, a identidade e o outro, bem como seus desdobramentos coreográficos e imagéticos.

Referências Bibliográficas

AGAMBEN, Giorgio. *What is an apparatus? And other essays*. Stanford, California: Stanford University Press, 2009. 57p.

BAIOCCHI, Maura; PANNEK, Wolfgang. *Taanteatro: teatro coreográfico de tensões*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2007. 256p.

BOURCIER, Paul. *Histoire de la danse en Occident*. Paris: Éditions du Seuil, 1978. 312p.
DAMÁSIO, Antonio. *Ao encontro de Espinosa: as emoções sociais e a neurologia do sentir*. Lisboa: Temas e debates, 2012. 362p.

DAMÁSIO, Antonio. *Ao encontro de Espinosa: as emoções sociais e a neurologia do sentir*. Lisboa: Temas e debates, 2012. 362p.

DELIGNY, Fernand. *O aracniano e outros textos*. São Paulo: n-1 edições, 2015. 288p.
DIDI-HUBERMAN, Georges. *O que vemos, o que nos olha*. 2 Ed. São Paulo: Editora 34, 2010. 260p.

FEUILLET, Raoul-Auger. *Choregraphie: Ou L'art décrire la dance par caracteres, figures, et signes demonstratifs*. Paris: Rachette Bnf, 2017. 122p.

FILE SOLO – Electronic Language International Festival. *Lawrence Malstaf: a poética da imersão*. São Paulo: CCBB, 2017. Catálogo de exposição, 22 de julho a 18 de setembro, Centro Cultural Banco do Brasil, São Paulo.

FONSECA, Tony. The Doppelgänger. In: JOSHI, Sunand Tryambak. *Icons of horror and the supernatural: an encyclopedia of our worst nightmares*. Westport: Greenwood Press, 2007. 796p.

FRANKO, Mark. *The dancing body in Renaissance choreography (c. 1416-1589)*. Birmingham, Ala.: Summa Publications, 1986. 102p.

FREUD, Sigmund. *Das Unheimlich*. Glasgow: Some Good Press, 2015. 39p.

_____. O Estranho. In: _____. *História de uma neurose infantil e outros trabalhos*. Rio de Janeiro: Imago, 1972. p. 274-314.

_____. *Obras completas*, volume 15. Psicologia das massas e outros textos. São Paulo: Cia. das Letras, 2011. 352p.

_____. *Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse*. Gesammelte Werke, v. XI. Londres: Imago, 1944. 508p.

GIL, José. *Movimento total: o corpo e a dança*. São Paulo: Iluminuras, 2002. 208p.

GREINER, Christine. Princípios da experiência: as aptidões profanadoras do organismo. In: *O corpo em crise: novas pistas e o curto-circuito das representações*. São Paulo: Annablume, 2010. p. 71-88.

GRUPO CENA 11. Catálogo ACARTE. Encontros ACARTE: Lisboa, 2000.

_____. Tese 02. Festival Panorama de Dança: Brasília, 2011.

GULLAR, Ferreira. *Experiência neoconcreta: momento-limite da arte*. São Paulo: Cosac Naify, 2007. 164p.

HEWITT, Andrew. *Social Choreography: Ideology as performance in dance and everyday movement*. London: Duke University Press, 2005. 264p.

KATZ, Helena. Cena 11 usa o lirismo do limite do corpo. *O Estado de S. Paulo*. São Paulo, p. D3, 12 abr. 2000.

KOSUTH, Joseph. A arte depois da filosofia. In: FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília. *Escritos de artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2006. 464p.

LABAN, Rudolf. *Choreographie*. Munique: Diederichs, 1926. 103p.

_____. *Domínio do movimento*. São Paulo: Summus, 1978. 268p.

LACAN, Jacques. O estádio do espelho como formador da função do eu. In: LACAN, Jacques. *Escritos*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998. p. 96-103.

_____. *O seminário*, livro 11: os quatro conceitos fundamentais da psicanálise. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985. 280p.

_____. *O seminário*, livro 16: de um Outro ao outro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008. 414p.

_____. *O seminário*, livro 2: o eu na teoria de Freud e na técnica da psicanálise. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1987. 413p.

_____. *O seminário*, livro 7: a ética na psicanálise. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1991. 388p.

_____. *O Seminário*, livro 8: a transferência. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1992. 488p.

_____. *O Seminário*, livro 9: a identificação. Recife: Centro de Estudos Freudianos do Recife, 2003. 442p.

LANGE, Roderick. *The Nature of Dance: an anthropological perspective*. London: Macdonald and Evans, 1975. 142p.

LEPECKI, André. 9 variações sobre coisas e performance. *Urdimento*. v. 2, n. 19, p. 93-99, 2012.

_____. Choreography as apparatus of capture. *TDR/The Drama Review*. v. 51, n. 2, p. 119-123, 2007.

_____. *Exhausting dance: performance and the politics of movement*. New York: Routledge, 2006. 150p.

_____. Planos de Composição. In: GREINER, Christine; SANTO, Cristina Espírito; SOBRAL, Sonia. *Cartografia Rumos Itaú Cultural Dança 2009-2010*. São Paulo, 2010. p. 13-20.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da Percepção*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. 662p.

- _____. *O olho e o espírito*. São Paulo: Cosac Naify, 2013. 192p.
- _____. *O visível e o invisível*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003. 271p.
- PAZ, O. *Signos em rotação*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2015. 316p.
- PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2015. 352p.
- PERNIOLA, Mario. *Enigmas: egípcio, barroco e neobarroco na sociedade e na arte*. Chapecó: Argos, 2009. 223p.
- _____. *The sex appeal of the inorganic: Philosophies of Desire in the Modern World (Athlone contemporary European thinkers)*. New York; London: Continuum, 2004. 144p.
- PONTES, Victor Hugo. *Catálogo*. Festival Panorama de Dança: Rio de Janeiro, 2011.
- RICHTER, Jean-Paul. *Flower, fruit and thorn pieces or the married life, death and wedding of the advocated of the poor, Firmian Stanislaus Siebenkäs*. Boston: Ticknor and fields, 1863. 345p.
- RIMBAUD, Arthur. [Carta] 13 mai. 1871, Charleville-Mézières, França [para] IZAMBARD, G. 1f.
- RIVERA, Tania. Corpo, imagem e palavra. In: _____. *O avesso do imaginário: arte contemporânea e psicanálise*. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2014. p. 17-77.
- _____. O sujeito na psicanálise e na arte contemporânea. *Psicologia Clínica*. v. 19, n. 1, p. 13-24, 2007.
- RIZZOLATTI, Giacomo. The mirror neuron system and imitation. In: HURLEY, Susan; CHATER, Nick (Eds.), *Perspectives on imitation: From Neuroscience to Social Science (Vol. 1: Mechanisms of imitation and imitation in animals - Social Neuroscience)*. Cambridge: MIT Press, 2005.
- SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de Linguística Geral*. 27 ed. São Paulo: Cultrix, 2012. 312p.
- SOTER, Silvia. Um pé dentro e um pé fora: passos de uma dramaturg. In: *Temas para a dança brasileira*. São Paulo: Edições SESC SP, 2010. 344p.
- SPANGHERO, Máira. *A dança dos encéfalos acesos*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. 140p.
- STROBL, Edith. *Der moderne Bühnentanz: Eine phänomenologisch-semiotische Analyse*. 2013. Monografia (Bachelor in Kommunikationswissenschaften) – Fakultät für Bildungswissenschaften, Freie Universität Bozen, Bolzano, Itália.
- TAANTEATRO COMPANHIA. *Androgyne – Sagração do Fogo*. Programa de espetáculo. São Paulo: 2013.
- TRINDADE, Ana Ligia; VALLE, Flávia Pilla. A escrita da dança: um histórico da notação do movimento. *Movimento*. v. 13, n. 03, p. 201-223, 2007.