

ADAPTAÇÕES SOBRE AS VIRTUALIDADES DO DUPLO NO TEATRO: do Duplo Digital ao Digital Self

Carolina Dias de Almeida Berger¹
<https://orcid.org/0000-0002-1465-2777>

RESUMO

Este artigo parte da virtualidade do Duplo no teatro, de Antonin Artaud. Visa refletir sobre as poéticas dos Duplos digitais em performances intermídia contemporâneas. A partir desta leitura, reviso o conceito de Duplo Digital pensado por Steve Dixon a partir do universo da performance digital. Por fim, chego ao que nomeio como Digital Self, desde um contexto prático-teórico de criação e investigação da geração de presença em performances intermídia com recursos de programação computacional para pensar o Duplo como imagem sintética do Self.

Palavras-Chave: Duplo; Duplo Digital; Performance Intermídia; Presença.

ADAPTATIONS ON VIRTUALITIES OF THE DOUBLE IN THEATRE: from Digital Double to Digital Self

ABSTRACT

This article departs from Antonin Artaud's concept of Virtuality since his theory of Double in Theatre to reflect on the poetics of contemporary intermedia performance. From this approach, I review the concept of Digital Double thought by Steve Dixon to interpret the universe of digital performance. Finally, I come to what I conceive as Digital Self, a concept that interrogates from a practice-based research on how we produce presence in performances where the e Double is both as subject and synthetic images of the Self.

Keywords: Double; Digital Double; Intermedia Performance; Presence.

¹ **Carolina Dias de Almeida Berger** é Performer e artista intermídia. Pós-doutoranda - Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - ECA/USP. Doutora em Meios e Processos Audiovisuais - ECA/USP, onde é pesquisadora associada no *Lab.ArteMídia*. Mestre em Documentário Cinematográfico - Universidade del Cine, Argentina. Graduada em Comunicação Social, UFSM. E-mail: carolinadiasberger@gmail.com.



Vamos partir, caro leitor, de nosso imaginário sobre o futuro das relações humanas com nossas invenções maquínicas para reconhecer reverberações contemporâneas do Duplo no Teatro. A noção de Duplo formulada por Antonin Artaud refere-se ao próprio teatro e suas “virtualidades”, compostas a partir de máscaras, objetos e outros elementos simbólicos utilizados em cena pelo ator. Os Duplos são elementos que dilatam o corpo em direção aos imaginários (virtualidades) que buscamos “encarnar” em cena.

Agora vamos imaginar uma situação contemporânea onde estes duplos nos atingem diretamente. Com suas próprias referências sobre o universo humano-máquina, e sobre as imagens sintéticas (digitais), crie uma fusão entre seu repertório de representações teatrais, fílmicas ou performativas do futuro e os acontecimentos que já estão em curso no presente de nossa História.

Antes de seguir às futuras palavras fundidas neste texto de síntese, visualize quais dispositivos você “acoplaria” a este corpo em movimento na realidade “futura” que você imagina.

Rememore os detalhes dos corpos futuros com suas máquinas de expansão da realidade em um corpo em movimento. Este corpo híbrido – ciborgue, avatar, replicante etc., está em um espaço onde se movem também imagens, dados, reverberam sons, cintilam luzes, ou outros elementos de seu repertório estético.

O leitor consegue perceber, nesse percurso subjetivo induzido pelo texto, que as mitologias de ficção científica e outras narrativas futuristas tem uma dose de luta contra nosso medo da máquina humanizada? Consegue sentir que a máquina em forma humana quase sempre é associada a forças bélicas e traiçoeiras, em cenários pós-apocalípticos? E que o “drama” ético ou a premissa destas narrativas sempre leva a pensar os riscos da “humanização” da máquina diante de crises emocionais e morais de seus inventores?

A épica estética e a estética épica de nossa relação com as máquinas, em tempos de *Infocalypse*² e guerra híbrida está acontecendo de uma forma imprevisível. Estamos criando códigos e dispositivos baseados em informações não depuradas pela ética e pelo conhecimento. E é neste fluxo de sistematização do excesso de dados que criamos manifestações muitas vezes frenéticas e quase sempre efêmeras de nossos Duplos, em nosso cotidiano onde o movimento está mais nas telas que em nossas vidas.

A questão é que nem sabemos que existem esses Duplos, muito menos agimos a partir da consciência de como existem. Então, pensando na virtualidade (ancestral e performativa) vislumbrada por Artaud, surge a questão: que tipos de Duplos podem ir além das premissas do excesso de informação e do domínio da linguagem das máquinas em nossas vidas cotidianas?



Podemos pensar que o lugar de acesso à consciência destes Duplos codificados é um antídoto para nossos medos e excessos no uso da tecnologia. E lembrar, também, que os artifícios da arte estão presentes para questionar os usos dos dispositivos através da poética.

Aqui este lugar de questionamento e virtualidade é a arte da presença. A performance ao vivo e suas poéticas de visualização desses Duplos virtuais e de síntese é o universo-antídoto de desconstrução e consciência da realidade.

O mito da síntese: o sombrio e misterioso *Doppelgänger*

Uma obra contemporânea cuja narrativa coloca em questão uma visão de enfrentamento entre o que somos em relação e com nossos Duplos maquínicos é o filme *Universal Machine*³, do diretor Daniel Askill.

O filme, lançado na plataforma *Nonness Magazine*, expõe nossas tensões no momento histórico atual, quando iniciamos uma convivência com a informação codificada em dispositivos com forma humanizada.



Figuras 01 e 02 - Frames do curta-metragem *Universal Machine*⁴, do diretor Daniel Askill

- em exibição na *NowNess Magazine*. Fonte: *Website Nonness Magazine*



O curta-metragem é uma cena de embate entre uma jovem lutadora de box e sua *Doppelgänger* (robot-sombra), em um cenário no qual natureza e tecnologia fundem-se para criar um espaço de conflito em campo simbólico vasto, vazio e inóspito. No deserto do futuro, a visibilidade da ação concentrada e isolada potencializa a expansão simbólica do corpo.

Neste filme, a *Doppelgänger* é um Duplo Digital que carrega a mensagem da máquina que vem para dilatar a percepção de nossas tensões imaginárias em relação à tecnologia que, de certa forma, sempre foi lapidada pelo valor utilitário por nós criado.

Este filme, como muitas obras de performance intermídia e performance digital que este texto vai percorrer, mostra que há fragmentos espalhados de narrativas, performatividades e tecnologias obsoletas, em construção e vigentes, que corporificam a ascensão da computação da informação e da percepção dispersa sobre nosso Self em sistemas algorítmicos e memórias digitais bifurcadas nas nuvens de informação.

Hoje, alguns dos dados que formam nossas virtualidades ou nosso Self digital são visíveis em cenas de teatro digital, em performances digitais ao vivo, em novos formatos e telas, e em grande parte no fluxo de nossa comunicação, através de dados em redes de conexão onde somos indivíduos, sujeitos, personas ou simplesmente alvos vulneráveis a manipulações próprias à economia das redes.

Em tempos de *Infocalypse*, essa realidade saturada de mídias e dispositivos técnicos promove um sequestro e inúmeras formas de manipulação do tempo, da atenção e da presença. Os algoritmos de inteligência artificial e as inúmeras possibilidades de programação computacional tem infinitas possibilidades de combinatórias criativas.

O fluxo de produção de informação gera, à primeira vista, para a abordagem desta pesquisa dois efeitos sociais problematizados a partir da investigação da tomada de consciência da necessidade de recuperação da presença a partir da raiz *Digital Self*: por um lado, desinformação e apatia; de outro, fortalecimento, a partir de ideais de união e resistência, de lugares de fala e de ação de grupos, comunidades, etnias e ideologias. Na corrente da desinformação, solitários ou em coletividades virtuais que atuam sem contato ou presença, os indivíduos formam juízos de valor sem diálogo presencial, conhecimento científico, ou provas empíricas fundamentando e aprofundando suas opiniões e suas ações. A autonomia e a individuação perdem espaços de legitimidade frente as enxurradas de impressão de realidade.



O Duplo Digital e a Intermidialidade

O termo intermídia (CHAPPLE e KATTENBELT, 2006; SALTER, 2010) é lançado na década de 1960, quando o poeta Dick Higgins define a arte onde há “inter-relação entre diferentes formas de representação que se fundem em um novo meio”, criando uma “fusão conceitual” própria à poética da obra.

A performance intermídia começa a tomar forma a partir da introdução de intervenções audiovisuais em trabalhos de *performance art* e teatro, com destaque a poéticas surgidas da relação entre movimento corporal e imagem audiovisual.

Salter (2010, p243) destaca que nos anos 60, artistas e coreógrafos da dança e do teatro passam a trabalhar com o corpo tanto como objeto quanto como tema e substancia fora dos padrões Companhias como *Judson Dance Theatre* tomam o corpo como material para processos a partir dos quais haveria uma nova reformulação de sua concepção como objeto e tema da arte.

Estes grupos são, pois, influenciados por movimentos experimentais como o *Gutai Movement* (Japão) e por uma ressurgência de interesse nos textos de Antonin Artaud, em grupos agressivos e politicamente motivados como os *Vienna Actionists*.

Nesses grupos, o corpo torna-se simultaneamente material para rituais, para experiências com os limites físicos e uma ferramenta política de protestos. Artistas como Sterlac irão fundar, nos anos 80, as raízes de suas práticas com a tecnologia e o corpo nesta complexa efervescência de resistência política vinculada à expressividade ritualística.

A partir destes experimentos radicais e de injeção de próteses máqunicas no corpo, a intermodalidade é um espaço de fusão onde é possível instaurar uma fenomenologia "corpóreo-tecnológica" do movimento expressivo com diferentes técnicas de visualização de imagens técnicas fazendo parte da composição da presença expressiva.

Em um momento crucial, esta forma de pensamento e criação de uma corporalidade com anatomias máqunicas e midiáticas gera reverberação da interpretação do Duplo no Teatro no contexto da performance digital.

O diretor, ator e pesquisador Steve Dixon, em seu livro *Digital performance: a History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation* (2010) conduz uma detalhada reflexão sobre como os performers concebem, manipulam e interagem com seus Duplos Digitais.

Os *Digital Doubles* aparecem em diferentes formas de reflexão nas obras de teatro, dança e performance: como *alter-ego*, como emanações espirituais, como



manequins manipuláveis e hoje em inúmeros dispositivos criados com programação computacional.

A dupla reflexão anuncia o surgimento do eu autorreflexivo e tecnologizado, concebido e tornando-se cada vez mais indistinguível do seu homólogo humano. O alter-ego é o Doppelgänger sombrio que representa o Id, a consciência de Split e o eu esquizofrênico (Le Page "Elsinore"). O duplo como emanção espiritual simboliza uma concepção mística do corpo virtual, realizando uma projeção do eu transcendente ou da alma. O manequim manipulável, o mais comum de todos os duplos de computador, desempenha uma miríade de papéis dramáticos: como modelo conceitual, como corpo substituto e como corpo de um ser sintético. (Ibid p. 242)

Dixon pensa o Duplo Digital como um palimpsesto de representações performativas do Self, espalhadas no teatro catártico digital de conexões via internet. As personas digitais são tidas como reais em suas "caixas confessionais teatrais" pois assumem múltiplos aspectos de representação de si a partir das comunicações e relações criadas em sistemas de redes do dia a dia.

Dixon também cita autores como Marvin Carlson e Marshall Soules que aproximam a consciência do Duplo a partir da qual a execução atual de uma ação é colocada em comparação com ao modelo ideal da ação. Este modelo, para Dixon, está no Self e concretiza o conceito de Duplo no Teatro (1938), de Antonin Artaud, tanto na teoria quanto na prática da performance digital.

Como aponta Dixon, a noção de Artaud é primitivista e o duplo é parte da dimensão mágica do Self, relacionado com o próprio pensamento mágico que vamos aproximar da imagem técnica, ou da *techné*, ao pensar a pintura rupestre.

Os totens da cultura mexicana, por exemplo, são objetos que podem exercer poderes em quem os cultua ou "medita" através deles. Essas "meditações" e imaginários corporificados exigem métodos, ou seja, uma consciência do ser humano na construção e para efetuar seu saber técnico - ou a *techné*, a partir do qual inventa e manipula artefatos.

Os Duplos são virtualidades que surgem, pois, nas pinturas rupestres - na representação do homem em caça, da mulher em parto, e da mão negativa do pintor, nas nossas mais distantes ancestralidades como polos imaginários da realidade.

Em geral, as pinturas rupestres constituem-se de exposições visuais de ações sequenciadas do processo de sobrevivência e podem ser consideradas representações iniciais da formação de um sistema tecnológico e social, demonstrando uma identidade - a mão negativa e o traço de quem executava o desenho - e ações de coragem e subsistência - grandes animais sendo capturados.



Por mostrarem evidente relação com ações de sobrevivência dos seres humanos naquele então – a caça de grandes animais - o ato corporal de produzi-las com pigmentos que possibilitam sua fixação em úmidas pedras das cavernas torna-se uma duplicação de ações visualizadas ou (o que é mais provável) executadas anteriormente por seus criadores. Há nestas imagens um saber, um conhecimento prévio, uma memória, uma ação e sua conseqüente marca mediada por ferramentas que estendem a relação de uma presença ativa com a expressão da existência sensível.

A repetição ou a duplicação da experiência física figura, então, em dois aspectos expressivos. É tanto tentativa de reprodução de objetos tangíveis quanto de descrição continuada ou sequencial de algo observado na experiência de sobrevivência.

Em termos atuais, a partir de uma perspectiva interdisciplinar, é possível juntar algumas peças do pensamento humano e interpretar as bases de como nossos ancestrais articulavam um sistema de artefatos, em uma situação onde "corporificavam" um estado de presença de sensibilidade amplificada e presença extracotidiana. Eis a origem do pensamento mágico dos rituais onde os Duplos manifestam-se na representação dramática de processos naturais.

Para demonstrar o aspecto essencial de relação do Duplo Digital com o pensamento sobre a magia ancestral do Duplo no Teatro, Dixon (*Ibid.* p.242) afirma que Artaud seria a primeira pessoa a utilizar o termo *virtual reality*, relacionando a natureza quimérica tanto do teatro e dos símbolos da alquimia. Os símbolos da Alquimia são como Duplos mentais de atos efetivos na realidade do teatro, criando esta dupla realidade ou virtualidade.

Dixon também relaciona o Duplo à concepção do espelho na teoria lacaniana, cuja premissa identifica uma identificação do indivíduo com a sua miragem imaginária do corpo como um todo, como real, e como uma virtualidade equivalente à sombra, uma condição de mistério, de algo oculto, e de certa forma fundamental para reconhecer o que é familiar.

Digital Self: interfaces de presença intermediática

Começo a instaurar a concepção de Digital Self no início dos anos 2000, quando visualizo o fenômeno do uso de câmeras portáteis de fotografia e vídeo com método e reflexão sobre a criação de um universo de autorreferencialidade no documentário⁵.

Nesta pesquisa, que parte das realidades observadas pelo criador, inicio a construção de uma compreensão cronológica de nossa relação cotidiana, subjetiva e



criativa com as máquinas de produção de imagens técnicas. O estudo perpassa a História social da fotografia, os pré-cinemas, as pesquisas de fisiologistas e inventores sobre o movimento, e foca nos modos de presença com o cinema *amateur*, o cinema de vanguarda; a videoarte e os diversos subgêneros da autorreferencialidade no documentário: o diário cinematográfico, a vídeo confissão, as autoficções; as videoinstalações performativas até chegar em poéticas de performance intermídia que nas interfaces de presença ou sistemas de *biofeedback*.⁶

Este percurso de pesquisa prático-teórica sobre a relação entre imagens em movimento e o corpo em movimento, e em particular a autorreferencialidade e autoperformance com imagens técnicas, em um ponto crucial atravessa o cenário de artemídia e da performatividade com imagens e sons em tempo real. Aí começo a investigar a performance intermídia a partir de práticas nas quais acontece uma fusão poética entre recursos expressivos das artes do corpo e do audiovisual ao vivo.

Parto do princípio de que os performers atuam em um campo onde há consciência dos seus Duplos. E a expressão dessa consciência em experiências estéticas alavanca uma reconciliação com o nosso Digital Self para ampliar nossa percepção e reconhecer espaços onde nossos Duplos podem atuar como interfaces disponíveis para a restauração da presença.

Com esta premissa, a partir de criação anterior de um documentário em autoficção (*Dias no tempo*, 2010)⁷, decido experimentar a autoficção, ainda em meados de 2012, com o Duplo Digital em redes sociais e performances ao vivo.

Nesta pesquisa, que inicia a fusão intermediática em meu trabalho, inicio a trilogia *#LiveLivingPerformanceProject*, onde testo a relação do público com os Duplos digitais, formulando uma tríade feminina C.B. (Performer), Madame C. Bécamier (heterônimo literário) e Lícia D.B. (personagem *alter-ego*) para falar de condicionamentos patriarcais do corpo e comportamento da mulher.

Neste processo, que instauo durante todo meu doutorado - de 2012 a 2016 - performo em inúmeras situações e configurações que esclarecem muitas questões em relação à presença, à virtualidade dos Duplos tanto em relação à performatividade quanto em relação ao público que vive a cultura digital sem consciência da invenção constante de Duplos (hoje nomeados também em “formatos” como os “fakes”).

Ao criar a tríade de #LLPP, um dos recursos que coloquei em prática para entender como o público reconhece o Duplo Digital foi postar, em redes sociais, imagens minhas como registros de meu alter-ego Lícia D.B. Usei um recurso comum em documentários de autoficção: imagens reais com narrativas criadas, imaginadas da mitologia que criei com a tríade. Também formulei diálogos entre heterônimo literário e personagem alter-ego para transparecer a metáfora do criador e seu Duplo. Estes recursos expressivos foram levados ao processo de criação das performances

intermídia que, ao final, se tornou uma narrativa em curso, com mudanças constantes tanto na performatividade quanto nos dispositivos que uso em cena para investigar a produção de presença.



Figuras 03 e 04 - Imagens de diferentes apresentações de Performance do *Despertar*, em 2016

- em São Paulo, com colaboração em *Live Images* de Almir Almas, coordenador do LabArteMídia - Eca/USP. À direita, a mesma performance em 2015 em Singapura, quando fui orientada e dirigida por Steve Dixon, então reitor da *LaSalle College of the Arts*. A última apresentação da performance aconteceu em 2018, em conferência *Elemental Media*, na *UC Berkeley*⁸. Todas as configurações de telas, imagens ao vivo e cenografia foram modificadas a cada performance.

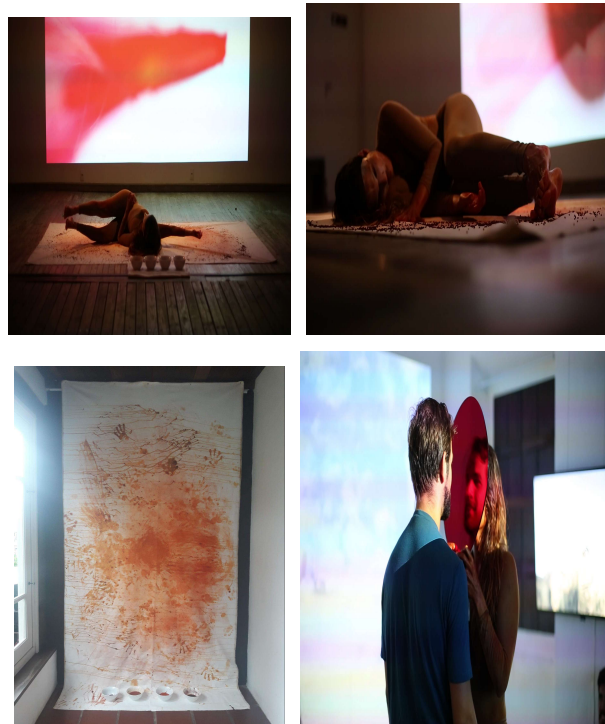
Neste processo, consigo entender como o público cria relações com os personagens-Duplos. Estas relações vão de crenças na ficção a questionamentos sobre a própria realidade da presença, como se o Duplo realmente estivesse encarnado em minha performatividade, composta por corpo, objetos cênicos e audiovisual ao vivo em telas translúcidas. Acredito que a ritualidade das performances combinada ao uso de telas translúcidas criando um efeito de holografia e fantasmagoria, e a criação das personagens em posts em redes sociais fortaleceu a percepção de uma certa espiritualidade encarnada no corpo cênico.

Neste contexto, o conceito de *DigitalSelf*, cuja premissa é entender e criar formas de agir com nossas interfaces corpo-máquina como caminhos de Invenção de si e geração de presença expressiva começa a fazer sentido coletivo e pedagógico – a medida em que os fatos sobre as técnicas de manipulação em massa nas redes digitais vem à tona.

Tomar consciência dos Duplos Digitais para partir à ação expressiva com o Digital Self é o que chamo de "antídoto" concreto e urgente para o isolamento virtual e em consonância com amplificação do cenário de lugares de ação e alteridade.

Como também investigo dispositivos - configuração de telas translúcidas com projeção mapeada, combinação de *livesoundscapes* com uso de instrumentos musicais de ritos afro-brasileiros ao vivo – e diferentes combinatórias de seus efeitos estéticos na presença, vislumbro a um cenário de inúmeras possibilidades para o Digital Self na performance intermídia.

Começo a testar, em outros trabalhos, como a série de performatividade intermediária intitulada *Ethereum* (*Ethereum I Movimento*⁹, *Ethereum II Movimento*¹⁰ e a instalação *Ethereum Útero*¹¹), dispositivos como a fotografia performativa; a videoinstalação com vídeo-performances e o audiovisual com performance de corpo ao vivo.



Figuras 05 a 08 - Performance duracional (2h 20min)- Ethereum II movimento.

Na performance uso 2 telas: a do vídeo e a canvas-palco onde pinto com meu corpo, ao vivo, utilizando sementes de urucum e outros pigmentos naturais. Ao final, uso recurso de espelhamento com o público, em meio aos vídeos da instalação *Ethereum Útero*.

A abertura à prática da performance intermídia é onde crio e penso a relação entre corpo e tecnologias de imagens técnicas, que podem ser pensadas como Duplos de diferentes formas: em alguns casos como composição de ambiente imersivo e espaço performativo (vídeo compondo cenografia); em outros como figuras sintéticas (imagens digitais) com as quais os performers interagem; ou como dispositivos acoplados ao corpo expressivo (câmeras ao vivo, biosensores que geram

informação sobre pulso, tônus muscular e acelerômetros para medir ritmo), criando uma expansão da percepção de presença e, portanto, um Duplo cênico performativo.

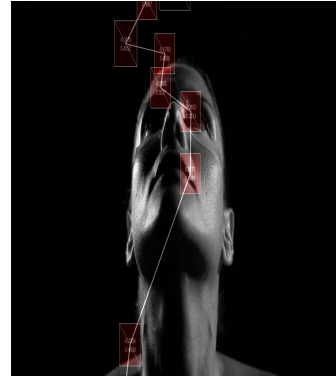
Esta compreensão, na prática, se aprofunda quando investigo o conceito de energia da *Antropologia Teatral*, composto por *Anima* (qualidade da força na ação cênica) e *Animus* (direção da força na ação cênica) e passo a buscar um equivalente no estudo da presença na performance intermídia, a partir da premissa de interface corpo-máquina. A exploração da pré-expressividade e da forma como os performers moldam sua energia torna-se referência, pois trata-se de pensar a composição da presença como um princípio de toda a ação, antes mesmo da expressão formalmente moldada em circunstância performativa.

Nas performances que proponho, problematizo a energia (*anima* e *animus*) como equivalente à expressividade da presença do performer, utilizando o recurso do algoritmo de inteligência artificial como combinatória de informações entre leitura de impulsos internos/físicos/corporais e impulsos externos/criativos/de interpretação através de parâmetros de campos das artes visuais, do cinema, do teatro, da música e das diferentes formas de pensar as artes da performance.

A primeira performance intermídia com interfaces de *biofeedback* que proponho é *Aural Genesis Live Machina*¹², em parceria com o artista visual Caio Fazolin. No trabalho, as conexões do “Self Digital” com o corpo cênico formam o diagrama de uma mulher vitruviana baseada em dados produzidos em tempo real. As geometrias e proporções do corpo em movimento são calculados por algoritmos que recebem informação de biosensores e geral parâmetros sonoros e visuais em tempo real. A presença em *AURAL GENESIS |LIVE MACHINA* é intermediática pois funde linguagens da dança-teatro, audiovisual e performance.

Dividida em três atos, *AURAL GENESIS |LIVE MACHINA* acontece em um ambiente imersivo inspirado na ritualidade. Nos movimentos e sons produzidos em tempo real entre performer e as máquinas, o corpo, a mente e o código integram-se para romper estereótipos e condicionamentos sobre os comportamentos humano e maquímicos. O uso criativo e crítico da relação interface, corpo e audiovisual generativo propõe uma experiência de releitura da aura da obra de arte através da performance intermídia.





Figuras 09 a 11 – Imagens de primeira apresentação de *Aural Genesis Live Machina*, no *1o Festival de Artes Soy Loco por ti Juquery*. Pode-se visualizar performer com *biofeedback* (sensor – ponto vermelho em coluna - lombar) visível em dados projetados, programados a partir de softwares de *code art* e audiovisual generativo.

Entre duplo digital e o corpo cênico acontece uma reconfiguração da autonomia e da subjetividade, alavancadas pelas geometrias do movimento como formas de resistência e presença. É neste lugar que o Digital Self começa a tornar-se poética. O corpo cênico de *AURAL GENESIS | LIVE MACHINA* explora a energia e a presença como expressões da individuação, a partir da relação de geometrias, formas e presença entre duplo digital e performer.

Em *AURAL GENESIS | LIVE MACHINA* a arte é uma ciência. Forma, função e estética caminham juntas em direção a uma interpretação do fluxo ininterrupto de dados programados para interpretar movimentos corporais. O corpo em estado de energia vigorosa cria sons e imagens através da leitura que biosensores fazem de nossos movimentos musculares.

Com a combinação da arte da presença - a performance, e soluções algorítmicas criadas a partir da intermedialidade, o espetáculo possibilita a fusão de linguagens da dança-teatro, *performance art*, audiovisual generativo, *code art* e iluminação cênica. Esta fusão é um antídoto concreto e urgente para o isolamento virtual, a

partir do Self Digital e o corpo formando um diagrama em consonância com a amplificação do cenário social de lugares de ação e alteridade.

AURAL GENESIS é desenvolvida, então, como projeto prático inicial no contexto do projeto *Digital Self | PresenceLab*, uma plataforma de experimentação em poéticas de performance digital que surge a partir da concepção de Digital Self aqui descrita. Esta arte científica ritualiza a ação com tecnologias contemporâneas para explorar novas poéticas para expressões do Self contemporâneo. Um Self consciente dos espaços que ocupa, do corpo aos ambientes virtuais.

Outro trabalho que começo a desenvolver pensando ainda no conceito de presença como qualidade e direção da força é a performance em realidade aumentada, concebida com o artista visual e pesquisador Paulo Costa. Este trabalho surge no contexto de pesquisa sobre visualização de Paulo Costa, que me convida para experimentar o corpo intermídia na linguagem de realidade aumentada e conceber juntos uma poética para a técnica que ele queria experimentar. Desenvolvemos este trabalho no *Lab.ArteMídia*¹³, com captação de imagens volumétricas de meu movimento em estúdio e com primeira apresentação em protótipo do trabalho no evento USP X-Reality, em junho de 2019.

No projeto, intitulado *Corpo ARTifício*, o uso da realidade aumentada propõe a visualização de corpos sintéticos cuja performance é um estudo dos movimentos condicionados ao uso dos artifícios, ou tecnologias cotidianas com utilidade moldando nossos gestos.



Figuras 12 e 13 – Imagens de captura e de apresentação de protótipo de performance em realidade aumentada *Corpo Artifício*, no X Reality - USP, em junho de 2019.

Neste trabalho, ainda em desenvolvimento, começo a perceber a relação entre figura e suas simbologias, aproximando a produção de presença na imagem sintética à alquimia apresentada no conceito de virtualidade do Duplo no Teatro.

Através da captura volumétrica (via sensor de movimento Kinect) dos movimentos corporais, experimentamos o que relaciono com a direção da força, ou

seja, a forma visual e sintética do Duplo, cujos significados são compostos a partir de estudo de estéticas que sintetizam o movimento em dança e em escultura. A figura visível traz o conceito do que simboliza e só acontece em combinação com a qualidade da força (tônus, velocidade e ritmo) necessária para criar relação com o que simboliza.

Conclusões em curso: interfaces em processo

Com esta acumulação e encadeamento de conceitos sobre o Duplo, a partir de seu potencial de antídoto na geração de presença, também vejo aqui a necessidade de reflexão direcionada à atualização do conceito de presença em *performance art*, com abordagem em poéticas intermediárias, a partir da qual lanço a hipótese da *Alterperformance*: uma modalidade de produção de presença formada por interpretação do *bioscênico* do performer através de interfaces digitais.

Isso significa que temos disponíveis técnicas próprias à linguagem computacional que podem ser usadas como práticas de geração de presença, pois há uma relação entre o fluxo de dados, os parâmetros processados pela máquina e as ações do performer ao vivo. Estas técnicas capacitam o performer a gerar outros “corpos fenomênicos” como “corpo fenomênico energético-sintético” e incitam o espectador a sentir-se como parte da mesma organicidade.

Ao estudar técnicas de geração de presença e os estados de presença onde chego, o que percebo e até aqui permito-me explicar é que: os biosensores aproximam-se mais do documento, do artifício científico como encantamento, produzindo resultados visíveis, computados e recriados em parâmetros artísticos de nossas reações neurofisiológicas, fisiológicas e nossas buscas estéticas. Essa visualização gera uma inédita relação do performer com o aparato, sendo que aí a invenção acontece entre a consciência corporal (*body awareness*) e das formas como as máquinas podem produzir dados sobre essa relação de descoberta em tempo real. A descoberta é mútua e é uma relação em fluxo: é do corpo e é da máquina. A interdependência que vivemos com as máquinas é revelada da forma mais crua e altamente complexa, como de fato é.

A fascinação do experimento com dispositivos de *biofeedback* como sensores musculares é demonstrar como as experiências pelas quais o corpo passa podem estar interligadas com a poética das máquinas. A tangibilidade vem dos dados, do fluxo de informação que o corpo produz ou que interpretamos da presença.

Considero o uso expressivo de biosensores em espetáculos em tempo real - de dança, de performance, de teatro, ou simplesmente na fusão como intermídia - o



modo mais avançado e profundo de contato com o Self e as formas de explorá-lo e transformá-lo. Acima de qualquer dado, aproximar o público às emoções, esforços e fatores dos movimentos expressivos do performer é um modo de presença no qual artifício e obra estão integrados na poética, onde arte e ciência voltam a ter seu lugar de experiência, experimento, paradoxo e criação.

Os recursos de produção de imagem sintética e a inteligência artificial podem aqui tornar-se meios, fusão das diferenças, de conexão entre qualidade da força corporal e aspectos como velocidade de processamento e modulação de fatores expressivos.

Ao invés de nos perdermos no fluxo de informação do *Infocalipse*, podemos tomar consciência de nosso *Doppelgänger* e outras formas de imaginário sintético e sintetizado para ampliar nosso raio de pensamento e ação. Podemos ainda usar a criação para manter autonomia de nossos duplos sintéticos, pois estamos vivendo entre tantas possibilidades de Duplos de nosso cotidiano que nos afastamos da origem das invenções: o nosso contato com as realidades, com as soluções, com o imaginário do outro, com as emoções e, principalmente, com novas percepções do corpo.

Com a interface e os parâmetros possíveis de serem conectados em cena - essa capacidade de geração de presença adquire uma extensão a partir de como a máquina processa os dados e influência na forma como eu, performer, ator, em cena, posso relacionar minhas ações com a linguagem da máquina.

Estamos, portanto, em um ponto de retorno à Ciência como arte ou a arte como Ciência, em seu sentido aristotélico de conhecimentos sistematizados por princípios. O surgimento de novas técnicas em um sistema tecnológico possibilita novas formas de explorar territórios (camadas e sistemas) do corpo e o performer que é também o artífice que aplica técnicas a partir de conhecimentos de seu campo em experiências que cruzam disciplinas. Como pensava Ghiberti sobre as artes: são fabricadas com certa meditação, a qual se faz com matéria e raciocínios e a ciência serve para que “as coisas fabricadas por proporção de astúcia e de razão ‘possam ser demonstradas e explicadas’ ” (GHIBERTI Apud KICKHOFEL, 2011, p. 328)

Meu corpo de invenção já não é só a materialidade do corpo-matéria a partir do qual aprendo habilidades e construo presença, mas é também de um sistema que reage aos dados da máquina e os transforma em outra presença cênica, a do Digital Self.

O princípio (ou fundamento) desta arte de performance intermídia, onde o performer é artífice, é o que o Self precisa para experienciar plenamente o aqui e o agora, o movimento no seu tempo e em sua expressão mais elevada: a presença.



Referências Bibliográficas

- ADAM, Hans Christian (Ed.). **Eadweard Muybridge: the human and animal locomotion photographs**. China: Taschen, 2014.
- ARTAUD, Antonin. O Teatro e o seu duplo. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- CHAPPLE, Freda. KATTENBELT, Chiel. **Intermediality in theatre and performance**. IRTF/FIRT. Amsterdam, 2006.
- DIXON, Steve. **Uncanny Interactions. Performance Research: A Journal of the Performing Arts**. Publication details, including instructions for authors and subscription information available at: <http://www.tandfonline.com/loi/rprs20>. Published online: 16 Feb 2011.
- DIXON, Steve. **Digital performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation**. Cambridge: The MIT Press, 2007.
- FISCHER-LICHTE, Erika. **Estética de lo performativo**. Madrid: Abada Editores, 2011.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença: o que o sentido não pode transmitir**. Rio de Janeiro: Editora PUC RIO, 2010.
- KICKHOFEL, Eduardo Henrique Peiruque. A ciência de Leonardo da Vinci: notas para uma interpretação de seus estudos anatômicos. In **Scientia Studia: revista Latino-Americana de Filosofia e História da Ciência**. Revista do Departamento de Filosofia, FFLCH - USP. São Paulo, v. 09. jun. 2011.
- SALTER, Chris. **Entangled: technology and the transformation of performance**. London: The MIT Press, 2010.
- SCHERCHNER, Richard. **Performance Studies: an introduction**. Routledge: UK, 2006.

Notas:

² Termo cunhado pelo engenheiro Aviv Ovadya - chefe de tecnologia do Centro de Responsabilidade para Mídias Sociais - MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts). Disponível em: <https://www.uol/noticias/especiais/ele-previu-o-apocalipse-das-noticias-falsas.htm#tematico-2> Acesso em 29.09. 2019.

³ Disponível em:



https://www.nowness.com/story/universal-machine-daniel-askill?utm_campaign=later-linkinbio-nowness&utm_content=later-3375777&utm_medium=social&utm_source=instagram .

⁴ Disponível em

https://www.nowness.com/story/universal-machine-daniel-askill?utm_campaign=later-linkinbio-nowness&utm_content=later-3375777&utm_medium=social&utm_source=instagram. Acesso em 02.10.2019.

⁵ A pesquisa aqui apresentada foi desenvolvida durante meu mestrado em Documentário Cinematográfico, na *Universidad del Cine* (Argentina). A pesquisa final pode ser acessada no final da página do link <http://carolinaberger.com.br/biografia/> - em “Pesquisa: dissertação de mestrado”.

⁶ Alguns cineastas proeminentes dessas práticas são: Maya Deren, Jonas Mekas, Sadie Benning, Bill Viola, Vito Acconci, Pipilotti Risti e os brasileiros que realizaram autoficções Sandra Kogut (*Um passaporte Húngaro*, 2001) e Kiko Goiffman (33, 2002).

⁷ Disponível em: <http://carolinaberger.com.br/video/dias-no-tempo/>

⁸ Um vídeo-entrevista foi produzido sobre esta apresentação <https://vimeo.com/263254873>. No vídeo sintetizo um pouco dos conceitos e percursos de *DigitalSelf*.

⁹ Disponível em <http://carolinaberger.com.br/ether-eu-m/> .

¹⁰ Performance duracional realizada durante residência artística em *OSítio* - arte e tecnologia. Informações disponíveis em <http://carolinaberger.com.br/ethereum-ii-movimento/> , com o apoio do *Lab.ArteMídia*, onde atuo como pesquisadora associada.

¹¹ No link <http://carolinaberger.com.br/ethereum-utero/> a configuração da instalação com 7 vídeo-performances pode ser visualizada.

¹² Links para visualização de teaser da performance em <http://carolinaberger.com.br/aural-genesis-livemachina-livelivingperformanceproject/> .

¹³ O Laboratório de Arte, Mídia e Tecnologias Digitais (*Lab.ArteMídia*) é um grupo de pesquisa e inovação em artes audiovisuais ligado ao Departamento de Cinema Rádio e Televisão e ao Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicação e Artes ECA-USP da Universidade de São Paulo. Website: <https://sites.usp.br/labartemidia/> .

Recebido em 4 de outubro de 2019

Aceito em 16 de dezembro de 2019

