

Redes de conexões Redes de conexões: criação e coletivo

Denise Bandeira¹

Resumo: Este artigo expõe questões relativas a um processo de criação coletivo e em rede. A abordagem orienta-se pelos estudos de Salles (2008, 2009) e reflete o trajeto, a escolha do lugar e outros conceitos, conforme Deleuze e Guatari (1997), Foucault (1983), Latour (1988, 1994) e Virilio (1996, 2008). Apresentam-se para a reflexão, documentos de processo, como “índices do percurso” em suas diversas materialidades. Apontam-se breves considerações sobre o processo de criação e seus desdobramentos na arte contemporânea.

Palavras-chave: processo criativo, redes, mídias digitais, arte contemporânea

Abstract: This article presents a collective and creative process in the net. This study shows up the creative process according to Salles (2008, 2009). It also reflects the choice of the place (DELEUZE; GUATARI, 1997), and investigates social and critical issues in contemporary art according to Foucault (1983), Latour (1988, 1994) and Virilio (1996, 2008). Then again, this article seeks for documents of process, such as indexes in its various materials. Finally, it considers the creative process and its developments in contemporary art.

Keywords: creative process, net, digital video, contemporary art

1 Mestre em educação pela UFPR (2002), professora da Faculdade de Artes do Paraná, doutoranda e bolsista CAPES do Programa de pós-graduação de Comunicação e Semiótica, da PUC-SP, linha de pesquisa Cultura e Ambientes Midiáticos, orientador Prof. Dr. Eugênio Trivinho. Email: denise@malisoft.com.br. O artigo foi apresentado no painel de debates do VII Encontro do Grupo de Pesquisa Arte Híbrida UFBA CNPQ - O espaço da imagem - realizado na EMBAP, de 13 a 16 de julho de 2011, em Curitiba – Pr.

Crítica Genética e crítica de processo

No circuito de arte, entre as mostras importantes internacionais, a 7ª. Bienal de Artes Visuais do Mercosul, realizada em 2009, discutiu a valorização do artista como um ator social e produtor de sentido crítico. Essa edição da Bienal adotou uma inversão metodológica em relação aos demais eventos do circuito de arte, ao propor um sistema centrado nos processos de criação.

Em 2006, a 27ª edição da Bienal de São Paulo, dirigida por Lisette Lagnado, questionou as representações diplomáticas e optou por deslocar o poder dos curadores para os artistas, quando aproximou o conceito da mostra da ideia de plataforma², com apresentação de debates sobre a arte contemporânea. Essa proposta, de certa maneira, privilegiou um conceito de genealogia da produção e de contexto local, procedimentos propalados pela Documenta 10 com a curadoria de Catherine David (1997) e reafirmados pela Documenta 11 com curadoria de Okwul Enwezor (2002).

Nesse sistema, a exposição era considerada fundamentalmente um centro de difusão das ações museológicas e, também, se desdobrava com a produção de catálogos, roteiros, ações educativas e outras práticas de comunicação com o visitante. Nos anos de 2000, a exposição deixa de ocupar um lugar privilegiado e, para o novo institucionalismo³, outras dinâmicas culturais e processos artísticos passaram a se destacar e tornam-se chaves para a arte contemporânea. Além da *performance* e de eventos temporários com a presença do artista, embora deslocados para espaços tradicionais como um *locus* favorecido, os documentos dessa produção, os esboços, os cadernos de anotações, o *making-off* de vídeos e tantos outros registros se tornaram uma prática expositiva

² As práticas de curadoria da *new media art* ou arte digital se desenvolvem, além da rede, numa plataforma situada no contexto sócio-político e, conforme Krysa (2006), compartilham procedimentos de produção e de gestão das tendências artísticas e, também, de sistemas de acervo, de distribuição e apresentação. Durante os anos 2000, com o surgimento da Web 2.0, as redes sociais e o trabalho colaborativo abriram espaço para o desenvolvimento do conceito de plataforma, algumas dessas dinâmicas culturais foram estendidas aos espaços tradicionais de arte.

³ Novo institucionalismo é caracterizado pela retórica do temporário – dos encontros transitórios, estados de fluxo e de caráter aberto. O conceito abrange uma vertente dominante da arte contemporânea, que emprega o diálogo e a participação para produzir eventos ou trabalhos baseados em processo, em vez de objetos para consumo passivo, mas mantém a crença na galeria, museu ou espaço de arte como *locus* necessário ou plataforma para a arte (DOHERTY, 2006).

corrente em feiras e mostras de expressão internacional.

Contudo, desde o final da década de 1960, os processos de criação ocupam o centro das investigações da Crítica Genética, cujos estudos sobre manuscritos literários foram iniciados pelos pesquisadores Kouis Hay e Halmuth Grésillon, no *Centre National de la Recherche Scientifique* (CNRS) em Paris (FR) (WILLEMART, 2009). Na década de 1980, essa linha de pesquisa começou a se desenvolver no Brasil e, conseqüentemente, deu início à ampliação das possibilidades do seu campo: “A Crítica Genética, que vinha se dedicando ao estudo dos manuscritos literários, já trazia consigo, desde seu surgimento, a possibilidade de explorar um campo mais extenso, que nos levaria a poder discutir o processo criador em outras manifestações artísticas” (SALLES, 2008, p. 14).

Os estudos da gênese se concentraram, inicialmente, apenas nos manuscritos das obras literárias. Depois, com os movimentos de contracultura, não era mais suficiente, uma vez que se trata de processo, de escritura, de significância, de relação. A Crítica Genética, conforme Pino (2007, p. 24), trabalha com um material geralmente inédito: “os manuscritos ou documentos de processo não publicados pelo autor”.

No entanto, o processo e seus registros não dependem da materialidade da obra, tampouco da linguagem; por isso, a generalização da Crítica Genética possibilita estudar documentos de registro de qualquer manifestação artística (SALLES, 2002). O início de um processo de criação sugere um trabalho de coleta de informações que, embora sem ordem aparente, resulta dos desejos e indagações do artista, de uma coleção de registros audiovisuais e textuais e ainda de objetos e fragmentos.

A documentação diversificada forma um conjunto de imagens ou diários gráficos, permite delimitar uma ideia e, independentemente de uma cronologia, sugere etapas de realização. Importa ressaltar que os registros e tipos de arquivos podem diferir do resultado final da obra, da própria materialidade, dos tipos de suporte e mesmo das linguagens do projeto inicial. Entretanto, esses documentos de processo evidenciam uma ação e um movimento “que envolvem o ato criador, colocando a criação em um contexto mais amplo: sabemos que vivemos uma existência eminentemente móvel” (SALLES, 2008, p. 51).

Um olhar sobre o processo de criação para a crítica genética, segundo advoga Pino

(2007, p. 25), precisa estabelecer uma ordem “a partir de um objeto tão desordenado” para seguir a noção de processo, aqui entendido como uma reconstrução das etapas da criação. Contudo, uma vez coletados, classificados e decifrados, os documentos não constituem um processo propriamente dito e, somente na etapa seguinte, com a construção de hipóteses e a leitura desses documentos, eles se revelariam no processo de criação.

Ainda, observa-se que a tendência, a multiplicidade e as relações estabelecidas durante o processo de criação podem conformar uma rede de conexões: “No contato com diferentes percursos criativos, percebe-se que a produção de uma obra é uma trama complexa de propósitos e buscas: problemas, hipóteses, testagens, soluções, encontros e desencontros” (SALLES, 2009, p. 39). Ora, um processo não aparece simplesmente; ele consiste da criação de uma sequência ou de uma cronologia, acrescido de um sentido ou de uma antevisão de relações; então, conforme Pino (2007, p. 26), pode-se identificar uma tendência *a posteriori* “quando a obra já está acabada”.

Uma discussão sobre processos de criação se desenvolve a partir de trabalhos artísticos individuais; contudo, em processos coletivos com a utilização de mídias digitais e de linguagens diversas a complexidade da investigação se amplia, por se tratar de uma rede de influências, de pensamentos, de relações e de trocas: “Nas manifestações artísticas que envolvem um grupo de artistas e técnicos, como o cinema, teatro, dança e música, há uma inter-relação de processos que gera uma rede criadora bastante densa” (SALLES, 2002, p. 65). Com efeito, cada obra exige novas metodologias de acompanhamento, além da coleta dos documentos. Importa, então, presenciar e acompanhar outros movimentos da criação. Por esses desdobramentos de análise, além dos documentos de processo, como a investigação em tempo real, a crítica do processo possibilita destacar algumas das características da criação em obras de arte contemporâneas e também com uso de mídias digitais (continuidade, inacabamento, interatividade, não-linearidade, ausência de hierarquias).

Conceitos e apropriações: redes de conexões

O Projeto Zênite apresentou um desenvolvimento peculiar em virtude das relações de

convivência de longo tempo e ainda em razão de haver profissionais entre os participantes que resultou de compartilhamento de diferentes trabalhos corporais, coletivos e de oficinas de criação. Enquanto ações poéticas, as práticas dos artistas foram inicialmente constituídas por cadernos de anotações, por diários, por documentação audiovisual, por relatos gráficos, enfim, por coleta de elementos realizados durante os percursos. Eles são seguidos pela elaboração de livros de artista e desenhos, além de trocas de *e-mails*, para manter uma comunicação contínua de ideias e, também, para minimizar ausências e distâncias.

Num primeiro momento, esses deslocamentos confirmam a relação que os artistas desenvolvem com o entorno. Constatou-se que os documentos e os registros sensório-perceptivos eram transportados por anotações, por captação de imagens e por relatos de experiências. Imediatamente, eles compunham textos chamados “verbo-visuais” além de novas relações em permanente mobilidade serem discutidas.

Com efeito, o artista, ao selecionar signos e objetos, realiza escolhas não arbitrárias, porém dispersas, móveis e responsáveis porque ele vai direcionar as tendências do projeto artístico. Salles (2002; 2006) considera pelo menos a existência de dois eixos para a identificação das tendências do processo criativo: de movimento (princípios direcionadores ou projeto poético) e de comunicação (ato comunicativo⁴).

O conceito da criação, como rede de conexões, adotado pela autora, configura-se indispensável na análise de obras contemporâneas, já que se baseia em uma multiplicidade de relações de complexidade crescente: “Incorporo, desse modo, também, o conceito de rede para abranger características marcantes dos processos de criação, tais como a simultaneidade de ações, ausência de hierarquias, a não linearidade e o intenso estabelecimento de nexos” (SALLES, 2006, p. 17).

Foram combinados nesse processo, também, alguns documentos, audiovisuais e

4 “O aspecto comunicativo do processo de criação envolve não só relações culturais, mas também uma grande diversidade de diálogos de natureza inter e intrapessoais: do artista com ele mesmo, com a obra em processo, com futuros receptores, com a crítica etc.” Disponível em:
<<http://www.redesdecriacao.org.br/?verbete=74>> Acesso em: maio 2011.

experiências dentre tantos acontecimentos que afetaram a produção subjetiva⁵ dos participantes pela comunicação e pelo poético durante o processo de criação.

Salles ainda revisou propostas acerca da explosão do conceito de rede e justificou a sua opção em virtude da plasticidade do pensamento em criação:

Essa abordagem do processo criativo talvez seja responsável pela viabilização de leituras não lineares e libertas de dicotomias, tais como intelectual e sensível, externo e interno, autoria e não-autoria, acabado e inacabado, objetivo e subjetivo, e movimento prospectivo e retrospectivo. (2006, p. 17)

De certa maneira, destaca-se a abordagem de Musso (2004) que confirmou a polissemia do conceito de rede, conseqüente produção de uma desvalorização em pensamento e uma supervalorização em metáforas. Será possível delimitar com esta quadrilha – conceito e tecnologia do espírito, matriz técnica e saco de metáforas - o espaço da noção de rede:

Pode-se ordenar essas significações em torno de duas formas gerais: de um lado, um modo de raciocínio, isto é, um conceito e uma 'tecnologia de espírito' estreitamente associados e, de outro lado, um modo de organização do espaço-tempo, ou seja, uma 'matriz técnica' e a carga simbólica que ela carrega (MUSSO, 2004, p. 29, grifo do autor).

Oportunamente, Latour (1988; 1994) reúne uma análise das inovações tecnológicas do final do século XIX proposta por Hugues⁶ e retoma um ponto fundamental para a elaboração de uma rede, uma malha sem costura, composta por elementos humanos e não-humanos que explora os fluxos para manter o movimento.

A ciência, a tecnologia e a economia, para o mesmo autor, atuam interligadas e constituem um único e sério problema estratégico sem quaisquer rupturas. Assim, a expressão "Antropologia da Ciência e da Técnica" foi cunhada para explicar uma malha de múltiplos bordados que entrelaça elementos tão estranhos quanto numerosos, como pedras e leis, reis e elétrons, telefones e amor, pavor e átomos, estrelas e trabalhadores (LATOUR, 1988).

5 "O que se conserva, a coisa ou a obra de arte, é um bloco de sensações, isto é, um composto de perceptos e afectos" (DELEUZE; GUATTARI, 2007, p. 213).

6 Hugues (1983) apud Latour (1988).

O dossiê do processo para o desenvolvimento deste artigo foi constituído em parte pelos livros de artista, por cadernos e anotações gráficas, mapas e desenhos esquemáticos, por documentação audiovisual, *e-mails* e imagens em um *blog*. Por outro lado, algumas das produções audiovisuais e referenciais teóricos mencionados ao longo das anotações foram identificadas a fim de se demarcar um campo de manifestação sensível e informar um mapa semântico de processo de criação.

Zênite: lugar de afetos

O Projeto Zênite foi realizado entre 2009 e 2011, com a reunião dos artistas⁷, com conversas e leituras diante de uma experiência coletiva criada por diferentes percursos pelos arredores da cidade de Curitiba (PR) e de trajetos por uma área⁸ de mata nativa. O Projeto resume uma complexa mistura de autorias, além de propor o estabelecimento de uma rede de trocas. A denominação do trabalho se afirma com o próprio conceito de zênite⁹, refere-se à natureza de orientação a partir da vertical e das constelações, sugere um mapa celeste, representa a localização e o ponto mais alto e ao mesmo tempo uma inércia que coloca em ação um centro por onde tudo gira e escoia.

As primeiras ações dos artistas que nortearam esse recorte de trabalho consistiram de simples caminhadas acompanhadas de anotações e desenhos, fotografias, textos de pesquisa e coleta de despojos¹⁰. Entre as linguagens gráficas, a prevalência do desenho não pode ser considerada simples registro para ser apreciado. O desenho entendido como possuidor de uma forma direta de comunicação, acessível e partilhável, já que se multiplica pelas inúmeras ações de origem e de originalidade.

7 Participaram do Projeto, os artistas Cynthia Lorenzo, Denise Bandeira, Eliane Moreira, Juliane Fuganti, Laura Miranda, Lauro Borges, Mai Fujimoto, Rebeca Ficinski (designer), Thalita Sejanos e, entre outros colaboradores, Mariana Frochtengarten (vive no Canadá, designer).

8 Área de preservação ambiental (APA) do Passaúna, Campo Largo – Pr.

9 Zênithe ou Zênite s.m. “Ponto de esfera celeste, que relativamente a cada lugar da terra, é encontrado pela vertical que se levanta no mesmo lugar. Fig. Auge; o ponto mais elevado. (Fr. Zenith)”. (NIMER, 2000, p. 236)

10 s. m. A pele e as penas dos animais e as folhas das plantas depois que caem ou são arrancadas. S. m. pl. Restos. Espólio. Militar. Tudo o que se toma ao inimigo; presa. Despojos mortais, o cadáver, os restos mortais de uma pessoa. “O que caiu ou se arrancou, tendo servido de revestimento ou adorno” (FERREIRA, 1986, p. 573).

Kovats (2007) afirma que os desenhos, quando confrontados por algo sem forma, sem linguagem, sem lugar, podem firmar uma analogia de familiaridade, o que permite significar ou descrever qualquer coisa. Na explicação dos acontecimentos, um desenho pode definir ambos, o real e o irreal, pois se configura como um ato positivo de deslocamento.

O desenho do Zênite pode ser molhado com pincel, nanquim e cores misturados, um somatório de decalques de pedras e de estampas. Ele mostra-se como as bordas do rio que ficam marcadas pelos fluxos d'água. Os gestos formam um entremeado de linhas, riscos de contínuo estalar e crepitar - resumem-se numa fogueira acesa quando o carvão em brasa compõe a origem do desenho. Nos temas gráficos dos documentos, são exploradas as reverberações exaustivas, criam-se cadências dos tempos e dos movimentos, quando combinadas, linha e cor traduzem intensidades de sentidos. As coleções desenhadas tratam de uma visualidade exuberante, da ornamentação de palácios aos carimbos têxteis da Índia e de outras paragens. E, se reunidas num *patchwork* de dobras, configuram uma potência de espaço liso, em todas as direções (BANDEIRA, 2010).

De todos os encontros, somavam-se fontes de inspiração. O “ateliê móvel” foi uma ação criada para responder à necessidade de se sair do espaço privado em busca de lugares que permitissem criar em situações temporárias e precárias. Os passeios pelos arredores ao longo de pequenos córregos ou em visitas às casas vazias serviram para mapear trajetos singulares pelas redondezas da região metropolitana de Curitiba (PR). Nessa direção, Salles (2006, p. 22) reflete sobre os percursos, as relações com o acidental e as modificações de rumo: “O estado de dinamicidade organiza-se na confluência de tendências e acasos, tendências essas que direcionam, de algum modo, as ações, nesse universo de vagueza e imprecisão.”

A sequência de anotações dos cadernos pode ser comparada e servir para encontrar um espaço-tempo dos acontecimentos, cronologicamente pela ordem das páginas, no entanto, percebe-se a variação dos assuntos¹¹ anotados de acordo com os interesses dos

11 Assuntos variados foram pesquisados entre botânica, biologia, história da arte e temas sobre armas de caça, pontas de flecha, mitologia, interpretação de sonhos, alguns eram debatidos e aprofundados.

participantes, sem uma coincidência exata com a temporalidade. Os livros de artistas reuniram sobremaneira anotações gráficas, experiências de linguagem de desenho, pintura, colagens e carimbos no trato com os elementos de identidade do Projeto. E esses documentos realmente ajudaram a compor outro mapa de criação.

Durante o desenvolvimento do processo, surgiram vários acidentes de percurso. Com a morte de um filhote de capivara¹² às margens do riacho (local de encontro para os artistas), sobrevieram indagações e motivos para interromper a jornada pela mata. Reconhecer os sinais de uma morte por envenenamento, carregar e enterrar o animal e depois encontrar a ossada desenterrada pelos cachorros, em parte, permitiu a experiência de um devir animal. Os objetos, os materiais, os animais, as questões e os mitos que integram o trabalho foram extraídos do próprio lugar em que se instalou a produção da obra e muitas vezes integram o mesmo território.

Assistiu-se aos filmes *Palermo Shooting* (2008) e *A Notebook on Clothes and Cities* (1989) de Wim Wenders, *Departure* (2008) de Yojiro Takita, *Bright Star* (2009) de Jane Campion, *2046* (2004), *In the Mood of Love* (2000) de Wong Kar-Wai, *Mogari no mori* (2004) de Naomi Kawase entre outros, conforme a disponibilidade de cada um. Os roteiros, as narrativas e as imagens perfizeram um rol de informações audiovisuais e de influência para as reflexões sobre o encaminhamento. Importa observar que os filmes contribuíram de certa maneira para a visualidade e a concepção de elementos sem que houvesse uma única influência direta sobre as soluções encontradas para a vestimenta ou para os adereços. Dos objetos, a flecha, veloz e imaterial, surgiu no filme *Palermo Shooting* (2008) e motivou a criação de um elemento de velocidade constituído pela aceleração do tempo e espaço (VIRILIO, 1996; 2008). A flecha foi aplicada como ornamento, ela motivou desenhos e objetos e se transformou numa arma de poder e sedução. No entanto, essa imagem somente foi incorporada ao trabalho pelo acaso e pela discussão de um mito cujas armas de caça eram o arco e a flecha.

¹² A capivara, com quatro dedos nas patas dianteiras e três dedos nas patas traseiras, sobrevive entre a água e a terra, um corpo híbrido de roedor e anfíbio que mantém hábitos noturnos e esquivos. O animal vive em bandos e pode ser encontrado na região da reserva ambiental do Passaúna (PR).

Em uma nova situação¹³, depois dos primeiros resultados, identificou-se na mitologia hindu a entidade Rama, considerada um dos avatares do deus *Vishnu*. Coincidentemente, Rama carrega o arco e flechas como armas. As viagens ao Oriente, aos países Japão e Índia, contribuíram com a coleta de preciosos documentos e resultaram numa ampliação da visualidade, transportados do imaginário dos artistas para anotações e diários.

Por outro lado, os universos escolhidos de pesquisa e do encantamento encontram-se não apenas distantes da arte, mas constituem aqueles cujo vetor perverso do modo de dominação e de produção atinge seus extremos, distribuídos em um arco de temporalização (FOUCAULT, 1983). A seleção compreende símbolos que cobrem palácios ou servem de incrustações para carimbos têxteis fabricados na Índia, modelos de túnicas e trajes que remontam à Idade Média, sapatos medievais de cortesãs e gueixas no Japão, de adornos florais até peles e carcaças de animais usados para criar máscaras primitivas.

Muitas das imagens criadas com a imersão dos artistas no local durante os trajetos por entre a vegetação e em contato com pequenos animais, pedras e águas do riacho, foram motivo para a ornamentação dos tecidos e para a concepção de adornos, com flores e folhas secas, carcaças e penas. Embora a concepção da vestimenta a partir de elementos da história da moda tenha sido uma preocupação durante os primeiros encontros, a elaboração deste conceito, dos croquis e dos esboços foi concluída, somente nas últimas etapas, seguida da execução do traje. Ao privilegiar um momento precursor¹⁴, a opção foi criar uma túnica, uma roupa anterior à moda e seguir uma lógica de ritual, do gosto pela ornamentação, múltiplas pinturas e tatuagens, como condições advindas de um passado remoto e coletivo.

Entre as tradições do vestuário, a túnica, a estola e o manto drapeado foram peças em geral usadas sem muitas modificações ao longo do tempo em várias culturas. Os estudos para a concepção do traje composto por túnica, vestido e estola em camadas ornamentadas sobre o corpo foram desenvolvidos com desenhos, detalhes de elementos

¹³ A imagem do deus Rama que foi motivo para outras discussões no Projeto, após a finalização da edição da primeira versão do *stop-motion*, aparece no filme *Slumdog Millionaire* (2008) de Danny Boyle.

decorativos, pesquisa de formas, de técnicas de pintura em tecidos e carimbos étnicos. Os tecidos usados na confecção do traje foram comprados oportunamente em uma viagem pela Índia. E, entre outras soluções, optou-se por incluir uma peça¹⁵ com malha finíssima para ser usada sob a roupa com estamparia manual.

Neste momento, quando a máquina abstrata entra em jogo, operam movimentos profundos de desterritorialização que agitam as coordenadas do corpo, delineando agenciamentos particulares de poder. Assim, o corpo não se conecta com a máscara (ver ilustração 1, no final do artigo), mas com devires animais: “As pinturas, as tatuagens, as marcas na pele consagram a multidimensionalidade dos corpos. Mesmo as máscaras asseguram a pertença da cabeça ao corpo mais do que enaltecem um rosto” (DELEUZE; GUATTARI, 1996, p. 39).

Antes da elaboração da vestimenta foram realizadas algumas experiências de criação e com roupas de segunda mão e de família. Oportunamente, construiu-se um traje completo no ateliê; depois, esta roupa serviu como figurino para experimentar a ação no interior da reserva. A documentação fotográfica desta situação suscitou discussões em relação aos conceitos do corpo e da roupa. Com isso, as sugestões de ações, como experiências corporais e coletivas, passaram a integrar às práticas de trabalho do grupo, por exemplo, uma ação de sobreposição de peças de roupa que se transformou gradativamente num incentivo para a troca e reutilização dos itens que interessavam a cada um vestir, criava-se um corpo coletivo e misturado.

Uma proposta de ação corporal também foi desenvolvida¹⁶ e realizada diversas vezes, tornou-se uma condição essencial e depois afeta à preparação da produção fotográfica do *stop-motion*. Nesses momentos, eram realizadas duas sequências de movimentos corporais, a primeira com balões cheios de ar para tocar o próprio corpo e, em seguida, com bastões de madeira com a intenção de criar uma ponte ou conexão entre os participantes.

¹⁴ Período original da confecção de vestimentas, antes da preocupação com a moda, conforme trecho do livro de Lipovetsky (1989) sobre a história da moda.

¹⁵ Uma peça de malha designada comercialmente como segunda pele.

¹⁶ Uma das práticas era baseada na técnica corporal de Eutonia conforme preceitos da Escola de formação do Instituto Gerda Alexander de Eutonia.

Além dos trajes, alguns objetos e adornos foram produzidos durante o processo. Destacam-se os sapatos plataforma¹⁷ e uma máscara de capivara com buracos negros no lugar dos olhos, inspirações do movimento animal e da paralisação do corpo feminino: “Só se pode formar uma trama de subjetividades se se possui um olho central, buraco negro que capturaria tudo o que excedesse, tudo o que transformasse os afetos atribuídos não menos do que as significações dominantes.” (DELEUZE; GUATTARI, 1996, p. 43)

Pés de lótus, um suave balançar liga-se a uma torturante aflição de impedimentos, símbolos de elevados sentimentos e também de punição e de castigo de imemoráveis prisões e privações. O devir-flor foi criado pela composição entre flor de lótus e sapatos plataforma, uma questão de velocidade sem sair do lugar. Surgiu como um instrumento para traçar as linhas da vida: “Ao preço de um *devir-animal*, de um *devir-flor ou rochedo*, e, mais ainda, de um estranho *devir-imperceptível*, de um *devir-duro*¹⁸ *que não é senão o mesmo que amar.*” (DELEUZE; GUATTARI, 1996, p. 52, grifo do autor)

As imagens capturadas ao redor pelo movimento e velocidade de um olhar maquínico criaram múltiplas sequências para se compor um *stop motion*. Todos os devires e intensamente o devir animal oportunizado pela convivência com capivaras e pássaros, foram compartilhados numa estranha presença que se transformou em dança imobilizadora de potências, repetida por diferentes e iguais figuras femininas posicionadas no zênite, no centro da mata sob a mira.

¹⁷ Os estudos para a criação deste objeto foram baseados na história do sapato e das tradições orientais.

¹⁸ Miller (1961, p. 96) *apud* Deleuze e Guattari, (1996, p. 52)



Figura 1: Produção do arco e a flecha, *performance* e máscara de capivara.
Fotos: Cynthia Lorenzo e Lauro Borges.

Referências

BANDEIRA, Denise. *Zênite*. Catálogo, exposição Laura Miranda e Juliane Fuganti, Galeria Fraletti. Curitiba: Edição do artista, 2010.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Ed. 54, 1997. v. 5.

_____. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*, Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996. v. 3.

_____. *O que é Filosofia?* Rio de Janeiro: Ed. 34, 2007.

DOHERTY, Claire. *New institutionalism and the Exhibition as Situation*. Protections Reader, Kunsthaus Graz, 2006.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986, p. 573.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir*. Petrópolis: Vozes, 1983.

HUGHES, Thomas P. *Networks of Power: Electrification in Western Society, 1880–1930*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1983.

KOVATS, Tania (ed.). *THE DRAWING BOOK*. IONDON: Black Dog Publishing, 2007.
KRYSA, Joasia (ed.) *Curating Immateriality: The work of the curator in the age of network*

systems. Data Browser 03. London: Autonomedia, 2006.

LATOIR, Bruno. *How to write 'The Prince' for Machines as well as for Machinations*. In: ELLIOTT, Brian (ed.). *Technology and Social Change*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 1988. pp. 20-43. Disponível em: < <http://www.bruno-latour.fr/articles/1988.html> > Acesso em: jul. de 2011.

_____. *Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.

LIPOVETSKY, Gilles. *O império do efêmero*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

MILLER, Henry. *Tropic of Capricorn*. New York: Groove Press, 1961, p. 345.

MUSSO, Pierre. *A filosofia da rede*. In: PARENTE, André. (org). *Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

NIMER, Miguel. *Influências orientais na língua portuguesa: os vocábulos árabes, arabizados, persas e turcos*. São Paulo: EDUSP, 2000.

PINO, Claudia Amigo. *Gênese da gênese: apresentação. Crítica genética / artigos*. Ciência e Cultura. SPBC. V. 57, 2007, p. 24-28.

SALLES, Cecília Almeida. *Crítica dos processos criativos*. 16º Encontro Nacional da ANPAP. Dinâmicas Epistemológicas – 24 a 28/set./2007, Florianópolis. p. 124-136.

_____. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: FAPESP / Annablume, 2009.

_____. *Comunicação em processo*. In: galáxia nº. 3, 2002. Pp. 61-71.

_____. *Redes da Criação: construção da obra de arte*. São Paulo: Horizonte, 2006.

_____. *Crítica Genética: Fundamentos sobre o processo de criação artística*. São Paulo: EDUC, 2008.

VIRILIO, Paul. *Espaço Crítico*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2008.

_____. *Velocidade e política*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

WILLEMART, Philippe. *Os processos de criação na escritura, na arte e na psicanálise*. São Paulo: Perspectiva, 2009.