

PERFORMANCE E PERCEÇÃO: INTERVENÇÕES TECNOLÓGICAS E ALTERIDADE

Eduardo Nespoli¹

RESUMO: Este trabalho explora o tema da transformação corporal e da criação artística, tendo como foco a relação do corpo e as tecnologias audiovisuais. Para estudar estas relações, investiguei no ritual xamanístico denominado *maraká*, realizado pelo povo indígena Asuriní do Xingu, os elementos operacionais de sua performance, as relações que o xamã e o *manapy* - papéis rituais do *maraká* - desenvolvem com a preparação do espaço e o manuseio de objetos plásticos enquanto agentes de sua transformação corporal. Acompanhei o processo de preparação do espaço ritual do *maraká* e assisti à realização de ritos. Esta investigação, por sua vez, forneceu recursos para observar uma relação específica entre os corpos e as tecnologias contemporâneas: estes elementos são utilizados para transformar as percepções. Tecendo este tema, abordado a partir desta perspectiva, criei uma instalação interativa utilizando recursos tecnológicos digitais, cujos conteúdos referem-se à experiência de campo.

PALAVRAS-CHAVE: performance, tecnologia, ritual, xamanismo, instalação, percepção.

MEMÓRIA E TECNOLOGIA

Durante o ano de 2006 e início de 2007, trabalhei no projeto “Documentação e transmissão dos saberes tradicionais dos Asuriní do Xingu”, cujo objetivo foi organizar, catalogar e digitalizar o acervo multimídia da

¹ Universidade Federal de São Carlos, Departamento de Artes e Comunicação. Email: eduardo.nespoli@gmail.com.

antropóloga Regina Polo Müller, composto por vídeos, gravações de áudio, fotografias e imagens de motivos de pinturas corporais e artesanato, pesquisados e registrados em mais de 30 anos de trabalho com o povo indígena Asuriní do Xingu. O projeto, coordenado pela antropóloga, foi financiado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) e resultou na produção de um kit multimídia. Este material foi destinado à escola indígena Asuriní, e a outras instituições de ensino e pesquisa.

A participação neste projeto tornou-se algo de fundamental importância no desenvolvimento de minha pesquisa de doutorado - cujo foco foi a operação performativa no ritual xamanístico *maraká*, realizado pelos Asuriní do Xingu -, já que proporcionou o contato com um grande número de informações audiovisuais referentes a este ritual.

Uma questão importante relacionada ao desenvolvimento do projeto acima citado refere-se à inserção de registros de rituais realizados no passado do povo Asuriní, de modo que servissem como elementos de articulação das práticas rituais atuais com as práticas realizadas no passado, considerando que os Asuriní do Xingu sofreram uma súbita transformação cultural nas últimas três décadas.

Recentemente, no ano de 2006, a televisão foi inserida na comunidade, e tornou-se foco de atenção no horário em que a aldeia possui energia elétrica (fornecida por um gerador a gasolina), que vai aproximadamente das 19:00 às 22:00 horas. A inserção do kit multimídia na aldeia cria uma espécie de contraponto de informações geradas a partir de tecnologias audiovisuais: de um lado, a televisão e outras tecnologias produtoras de subjetividade que atuam e introduzem novos aspectos (estéticos, políticos, culturais, técnicos) na cultura Asuriní, e de outro, o próprio passado das tradições Asuriní, “atualizado” na memória dos indivíduos pelas imagens e sons do kit multimídia. O kit agencia, portanto, a recordação dos modos de comportamento tradicionais dos Asuriní do Xingu, o que os leva à discussão acerca das transformações sofridas em sua própria identidade.

Este conflito entre o modo de vida do passado e o modo de vida atual encontra-se visível no incômodo vivido pelos indivíduos mais velhos da aldeia em relação aos mais jovens, que, segundo os primeiros, não se interessam

mais em aprender a música e os procedimentos rituais, tampouco em exercer os papéis rituais necessários para a conservação de suas performances.

Esta dimensão de uso da tecnologia digital de imagem e som, considerando o aproveitamento de suas potencialidades particulares (facilidade de reprodução e baixo custo do suporte) fez ressaltar uma questão que demarcou minha pesquisa de doutorado. Esta questão refere-se aos agentes tecnológicos que envolvem a produção de memórias e percepções que fazem parte dos rituais indígenas, mas que também permeiam as práticas artísticas contemporâneas.

O xamã Asuriní, ao assistir aos vídeos levados à aldeia, tem preferência pelos que possuem “transformações” nas imagens. Os vídeos “crus”, no formato original de registro, não interessam tanto aos xamãs, que preferem os vídeos funcionando “como as imagens dos sonhos”. Isto alimenta a ideia de que o sonho do xamã, um dos principais elementos indutores na criação do ritual, possui um aspecto tecnológico, funcionando como uma extensão do “poder de visão”. Os sonhos e os vídeos revestem os corpos, e mostram aquilo que está oculto, aquilo que a percepção “cotidiana” não pode ver.

O mesmo ocorre durante o processo de realização do ritual *maraká*. O ritual Asuriní pode ser visto como uma grande tecnologia da memória e da percepção, assim como potencialmente podem o vídeo e o som ser armazenados e modificados em aparatos modernos, considerando seu poder de transformar as percepções do tempo e do espaço.

A ALDEIA

Em setembro de 2007, fui à aldeia Asuriní para realizar minha pesquisa de doutorado sobre o ritual xamanístico *maraká*. Os Asuriní do Xingu realizam o *maraká* num espaço especialmente preparado para este ritual. Este espaço, denominado de *tukaia*, é demarcado e composto por diversos objetos, que são confeccionados especialmente para a realização do evento.

É por meio destes objetos e da ação ritual que os espíritos são trazidos ao mundo dos Asuriní, permanecendo naquele espaço durante todo o

processo ritual. A *tukaia* proporciona um cruzamento do mundo dos Asuriní com o mundo dos espíritos, e é na *tukaia* que o xamã se metamorfoseia e tem contato com os espíritos. Os espíritos vivem em um espaço diferente do espaço dos Asuriní do Xingu, e possuem qualidades corporais distintas, que somente podem ser intercambiadas no decorrer do ritual *maraká*.

Cheguei à aldeia Asuriní, na terra indígena *Koatinemo*, no dia 7 de setembro de 2007 e permaneci até o dia 22 do mesmo mês. Nesta ocasião, levei aos Asuriní algumas fotografias e gravações de áudio registradas nos anos de 1978, 1979, 1982 e 1995². Estas imagens haviam sido cuidadosamente escolhidas por mim. São imagens de objetos e instrumentos musicais utilizados no ritual *maraká*. Acreditava que estas imagens facilitariam o início de minha pesquisa de campo acerca do ritual *maraká*.

Levei à aldeia cerca de 16 fotografias, dentre as quais destaco duas, pois foram de fundamental importância em minha pesquisa. Refiro-me especificamente a duas fotografias, cuja repercussão acredito ter desencadeado a realização do ritual *maraká* que presenciei durante o período que estive na aldeia. Estas duas imagens³ são:

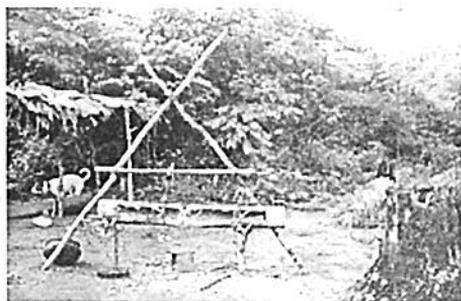
- 1) Imagem do *javaraiká*, que é um objeto ritual que compõe a *tukaia* para o ritual realizado para o espírito *Apykwara*;
- 2) Imagem do *ivafí*, que é um tambor escavado em tronco de árvore, e que, na fotografia, encontra-se compondo a *tukaia* para o ritual *maraká* *Arapoá*⁴.

Já nos primeiros dias, mostrei as imagens levadas, e isto ocorreu na casa do xamã *Moreyra*, juntamente com outros membros da aldeia. A importância destas imagens encontra-se no fato de que, alguns dias após a

² Tais registros compõem o acervo da Profa. Regina Müller. Também levei para a aldeia fotografias dos instrumentos musicais Asuriní, que eu mesmo havia fotografado no acervo particular da professora.

³ Projeto “Documentação e Transmissão dos saberes Tradicionais dos Asuriní do Xingu” – IPIHAN/MINC. 2006. Fotografias de Renato Delarole.

⁴ Trata-se do ritual *maraká* realizado para o espírito denominado *Arapoá*.



Fotografias levadas à aldeia: à esquerda o objeto ritual *javaraiká* e à direita o tambor *ivafú* na *tukaia* para o espírito *arapoá*.

minha chegada, *Moreyra* deu início à realização de um ritual para o espírito *apykwara*, e para este ritual foram confeccionados um *ivafú* e um *javaraiká*⁵.

No dia 9 de setembro, dois dias após a minha chegada, já se comentava pela aldeia que haveria o ritual. *Apebú*, que desenvolve o papel de *Wanapy*⁶ no ritual *maraká*, revelou-me que *Moreyra* havia sonhado com o espírito *apykwara*, e que ele em breve iria a uma ilha retirar *Petymava*, uma casca de árvore que, após ser amaciada e secada, serve como preenchimento para os charutos que são oferecidos aos espíritos nos rituais *maraká*.

Perguntei a *Apebú* se seria possível acompanhá-lo neste trabalho. Obtendo uma resposta positiva, acompanhei-o em suas trabalhosas empreitadas para a confecção dos objetos da *tukaia*. De fato, somente fomos buscar o *Petymava* no dia 12 de Setembro. No mesmo dia em que fomos ao local em que *Apebú* extraiu o *Petymava*, ele me contou que *Moreyra* havia sonhado novamente, e que desta vez, o sonho suscitou que houvesse na *tukaia* para

⁵ O *javaraiká* é um objeto ritual que somente é utilizado nos rituais para *apykwara*. Porém, o *ivafú* pode ser utilizado em outros rituais.

⁶ O *Wanapy* é um papel ritual específico do *maraká*. O *wanapy* prepara o espaço, confecciona objetos e auxilia o xamã durante o ritual, além de dançar e cantar em parceria com ele.

apykwara um *ivafú*. Trata-se do tambor escavado em tronco de árvore que estava na foto da *tukaia* para o espírito *arapoá* que eu lhes havia mostrado. *Apebí* me relatou que no dia seguinte iria à floresta procurar uma árvore que fosse ideal para a confecção deste tambor. Mas fomos somente no dia 14, o mesmo dia em que foram confeccionados os Charutos e o *javaraiká*.

As fotografias levadas à aldeia haviam desencadeado um processo ritual, e o xamã sonhou justamente com os objetos das imagens, solicitando a confecção daqueles mesmos objetos para a realização do evento. Durante a preparação do espaço da *tukaia*, *Apebí* e *Moreyra* me solicitaram que filmasse o processo e a cada dia me pediam para ver as imagens e ouvir os sons registrados na filmadora. Durante minha estadia na aldeia Asuriní, registrei o processo de confecção dos objetos rituais, a preparação da *tukaia* e a realização de ritos. Fiz diversos registros em áudio e vídeo, focando no processo ritual e na montagem do espaço da *tukaia*.

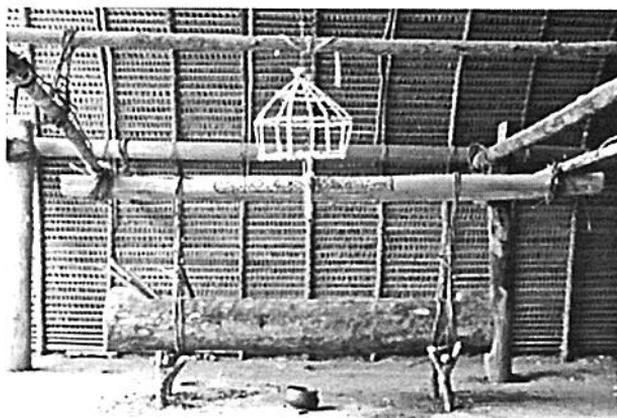


Imagem da *Tukaia* para o espírito *apykwara* construída em 2007: os charutos encontram-se presos ao *yvara* (os dois troncos na horizontal, pintados com figuras de peixe). Sobre o *yvara* está o objeto *javaraiká*. Abaixo vemos o tambor *ivafú* (sobre as forquilha). No chão vemos a panela para o mingau e a pedra a sua frente.

DUAS MÁQUINAS DE SUBJETIVAÇÃO

A subjetividade coletiva é recortada por inúmeros componentes que atravessam o espaço social (Guattari, 1992). Em todos os contextos sociais, uma dinâmica de transformação encontra-se constantemente ocorrendo, seja pelas próprias necessidades do meio, pela realização de contato direto entre sujeitos de outras culturas, ou pelo contato mediado por dispositivos tecnológicos que são inseridos na vida das pessoas.

No mundo contemporâneo, instrumentos tecnológicos de informação audiovisual permitem uma interpenetração de instâncias subjetivas que se encontram em diferentes meios. Instrumentos como livros, televisão, computadores estabelecem um transporte de informações entre um meio e outro, permitindo que os homens enviem e recebam imagens e sons que “penetram” seus corpos e modificam sua presença no mundo.

Tal questão, todavia, não se refere somente aos equipamentos elétricos e de difusão acelerada, como os citados acima. Um instrumento musical, uma roupa, um ornamento, todos são, dentro de seus limites, instrumentos de produção de subjetividade e carregam em sua forma informações sociais produzidas em algum contexto espacial e temporal.

Na aldeia Asuriní, os rituais *maraká*, *taíva* e *turé*⁷ todos os anos redimensionam as relações entre os moradores, demarcando seu território coletivo, suas mitologias, crenças e valores. Entretanto, durante os dias em que estive na aldeia Asuriní, observei que um outro instrumento produtor de relações coletivas recortava o espaço, e concorria com as investidas musicais e performativas realizadas por *Moreyra* e outros indivíduos mais idosos da aldeia: a televisão.

Em diversas noites, *Moreyra*, *Apebí*, *Koati* e *Takiri*⁸ reuniram-se diante da casa de *Moreyra* para tocarem o *turé*, aerofone utilizado no ritual de mesmo

⁷ *Tauva cturé* são outras duas modalidades de ritual realizados pelos Asuriní do Xingu.

⁸ *Moreyra*, *Apebí*, *Koati* e *Takiri* são indivíduos mais velhos, possuindo mais de quarenta anos de idade.

nome. Este evento coincidia em parte com o horário em que o gerador de energia encontrava-se ligado. Esta era a cena: no interior da casa do xamã (*Moreyra*), muitas mulheres e jovens assistiam à novela transmitida pela TV, enquanto que *Moreyra*, *Apebí*, *Koati* e *Takiri* tocavam o *turé* do lado de fora, bem na entrada da casa de *Moreyra*, e voltados para o pátio da aldeia. Esta imagem se tornou muito significativa para mim.

Há entre estas duas ações coletivas uma crise, já que, de um lado, a música do *turé* e a realização do *maraká* investem num jogo de relações diretamente apoiado na tradição Asuriní, e de outro, a TV se coloca como um novo vetor de transmissão de valores. A televisão é, como o *maraká*, uma tecnologia de percepção, mas que gera imagens e sons relacionados a um outro contexto de valores.

Máquinas de ver, máquinas de imagens e sons. Tanto o ritual e seus instrumentos quanto a transmissão via televisão e antena parabólica encontram-se atuantes na produção de um espaço de relações na aldeia Asuriní. Estas tecnologias modernas que interferem em nossa percepção, como a televisão, concorrem com as tecnologias tradicionais dos Asuriní, os rituais. Entretanto, não parecem que estão concorrendo, pois atravessam as fronteiras culturais de forma sorrateira, quase que imperceptível, devido à sua eficácia e velocidade (Levy, 1987).

TECNOLOGIAS AUDIOVISUAIS NO RITUAL: CONSERVAÇÃO E TRANSFORMAÇÃO DOS CORPOS

Uma atuação possível dos xamãs, quando se encontram diante deste processo de desterritorialização colocado pela presença destas novas tecnologias, é inserir os equipamentos audiovisuais no ritual com a intenção de armazenar informações e perpetuar seu território cultural. Por outro lado, os xamãs buscam assimilar os equipamentos audiovisuais, acoplando-os em seus corpos para assim perceberem o mundo com os instrumentos perceptivos dos homens brancos. Esta ação é uma estratégia de apreensão da perspectiva do outro (Ferreira, 2006).

O ritual *maraká*, colocando filmadoras e gravadores de áudio a seu serviço, adquire a propriedade parcial de conservação de informações tradicionais no espaço e no tempo, de modo que aquilo que é registrado no instante do evento possa ser acessado no futuro. Mas o modo como no ritual tais instrumentos são integrados não é segundo uma forma narrativa. Os novos instrumentos de memória são conduzidos para o interior do ritual conectando-se ao todo como numa rede de relações, e passam a existir no interior do formato desenvolvido no processo ritual do *maraká*. Este formato, por sua vez, está mais próximo de um hipertexto. O que desejo afirmar é que tais instrumentos são inseridos numa dinâmica de realização própria do ritual, e que a operação ocorre em rede e não linearmente.

Contudo, a televisão e a novela não correspondem a este formato, pois a televisão não é um instrumento que permite uma ação do xamã em relação ao seu conteúdo. O espectador fica passivo diante dos conteúdos, e as novelas solicitam uma passividade ainda maior. A forma dramática que a TV exhibe coloca o espectador numa posição passiva e pré-determinada. O formato denuncia com antecedência que a tensão gerada entre as personagens será desfeita num epílogo que resolverá a crise e trará a paz de espírito aos espectadores. A forma dramática possui o formato de início, meio e fim bem definidos, e propõe um sentido de evolução entre as tensões que, doravante, serão resolvidas. Esta forma produz um efeito de neutralização (Levy, 1987).

Por outro lado, o ritual *maraká*, relacionado às operações tradicionais da performance Asuriní, possui uma forma não-linear e improvisada, dirigida pelos sonhos e pelas contingências históricas, de modo que podemos afirmar que não se trata de uma forma dramática, pois a cena encontra-se mais próxima do que Lehmann (2007) denomina de pós-drama. Na realidade, o *maraká* possui uma forma “pré-dramática” devido ao contexto cosmológico em que se encontra inserido.

A produção de passagens entre uma vida e outra, entre um modo de existir e uma nova existência que se busca produzir para os corpos e os espaços, a incorporação de instrumentos ao corpo e aos sentidos, criando uma abertura das percepções e uma integração hipertextual entre os componentes, coloca a

operação ritual em choque com o discurso em forma dramática das novelas exibidas pela televisão.

É de conhecimento público a ideia recorrente entre alguns povos indígenas de que a fotografia “rouba a alma” do corpo fotografado. Regina Müller relata em seu livro que os Asuriní do Xingu acreditavam que o gravador de áudio “rouba” *ynga*⁹ dos corpos. Estas observações nos levam a crer que os indígenas possuem uma percepção aguçada dos equipamentos de registro audiovisual, já que para eles estes equipamentos produzem efeitos consideráveis na vitalidade dos corpos, podendo preenchê-los ou esvaziá-los de certas “substâncias”.

Por outro lado, é no ritual *maraká* que os xamãs adquirem *ynga* para redistribuir para a aldeia, estabelecendo assim um dispositivo de manutenção da vitalidade coletiva. Vamos considerar, diante destas observações, que o ritual *maraká* opera como uma tecnologia pela qual os xamãs Asuriní adquirem substâncias que interferem na vitalidade dos corpos, e que os equipamentos audiovisuais concorrem com o *maraká*, podendo inclusive extrair dos corpos as substâncias necessárias para estarem vivos.

Assim, somos levados a crer que as tecnologias audiovisuais não podem ser observadas sem a percepção do fato de que elas produzem estes efeitos de “preenchimento e esvaziamento” dos corpos. Os equipamentos audiovisuais modificam nossa presença no mundo, interferem em nossos corpos, extraem e interceptam a subjetividade e a vitalidade de nossos corpos.

PRODUZINDO MÁQUINAS DE INTERVENÇÃO CORPÓREA

Diante desta experiência na aldeia Asuriní, considerando o processo ritual desencadeado pelas fotografias e áudios que levei, o trabalho com o kit multimídia e a presença da televisão concorrendo com o ritual *maraká*, decidi produzir uma instalação audiovisual interativa com os registros realizados, no

⁹ O *ynga* é uma substância relacionada à vitalidade dos corpos dos Asuriní do Xingu. O corpo perde e ganha *ynga*.

intuito de elaborar uma tecnologia audiovisual que produza interferência nos corpos que com ela entrem em contato.

Esta instalação utiliza computadores ligados em rede, permitindo que vídeos e imagens sejam manipulados e combinados em tempo real. Esta instalação busca discutir questões referentes às tecnologias audiovisuais, à percepção e aos estados corporais. Um trabalho em processo de registro e manipulação de memórias audiovisuais, que pode ser gradativamente alargado, constituído por novas imagens e processos relacionados ao ritual *maraká*.

Esta máquina de intervenção corpórea é uma instalação audiovisual. Minha intenção é produzir um confronto entre as imagens e sons registrados do ritual *maraká* e o público que penetrar neste espaço. A instalação é também um dispositivo de armazenagem de informações audiovisuais referentes ao ritual *maraká*, servindo assim como um meio de registro de minha experiência em campo.

Vamos pensar que esta perspectiva nos leva a entender a instalação como um brinquedo antropológico. A instalação é um dos suportes da pesquisa, pois é nela que se materializam de forma específica certos resultados. A instalação poderá ser levada à aldeia, servindo como um contraponto tecnológico à entrada de outras tecnologias. O banco de dados de imagens e sons poderá ser ampliado num trabalho conjunto com os Asuriní do Xingu, que poderão filmar seus próprios rituais, os espaços e ações que desejarem armazenar e manipular na interface da instalação.

Por outro lado, a instalação também poderá ser exibida em outros locais, como museus e outros espaços expositivos, funcionando assim como uma agência que proporciona um espaço de alteridade entre diferentes culturas. Um espaço intercultural agenciado por uma tecnologia audiovisual interativa, que proporciona a manipulação em tempo real das informações.

O aspecto maquínico do ritual Asuriní nos leva a ver os corpos como os próprios suportes dos códigos sociais. Encontramos na memória dos movimentos, dos sons, do domínio tecnológico referente à confecção dos objetos rituais, das pinturas, da escuta e memorização dos mitos e rituais realizados no passado, as tecnologias de conhecimento que as sociedades sem escrita e sem estado utilizam para manter certa finitude das velocidades, e

assim substituir o infinito por uma forma de organização. Assim, a realidade pode ser produzida e limitada e, por trás desta questão, encontra-se a própria relação entre o processo de vida e morte dos seres e coisas.

Nas sociedades pós-industriais, a memória e o conhecimento também são resultantes de uma relação que os homens estabelecem com suas tecnologias. Todas as máquinas audiovisuais são formas de estender a capacidade do corpo e da memória. Ao observarmos esta questão, somos levados à compreensão de que a memória humana é elástica e que para se manter deposita na matéria do mundo informações, formatando escrituras que se referem aos desejos coletivos. Ao criarmos objetos tecnológicos, estabelecemos também novas relações com nossos próprios corpos, estamos concomitantemente recriando nossos corpos.

Neste sentido, o primeiro som emanado modificou o corpo daquele que o emitiu, já que lhe forneceu uma potência de linguagem. A linguagem é, em primeiro plano, uma potência estética. Mas a linguagem é um meio de transferência, um dispositivo de troca, uma forma de traçar caminhos de relação. O homem, ao interagir com o meio, interfere e sofre interferências, modificando assim as possibilidades de relação. Deste modo, deposita sua energia em formações e em signos, criando caminhos e possibilidades finitas para seu meio, das quais ele mesmo deriva. O corpo é algo estendido nesta rede de possibilidades e delimitado por um determinado estado de percepção.

Produzindo máquinas de som e imagem, os homens alteram suas percepções do tempo e do espaço. Produzindo descontinuidade, reinventam seus corpos, suas emoções e modificam seu “estar no mundo”. Criam uma mediação entre realidades distintas, que passam a ser intercambiáveis.

A instalação resultante da pesquisa com o ritual *maraká* pode ser entendida como um dispositivo de intervenção nos corpos. Sua natureza nos propõe a ideia deste jogo de transformações e identidades. Os signos gerados são apresentados como ideogramas dinâmicos. Constituem uma linguagem de signos de imagens e sons que são confrontados com os atuantes, penetrando suas memórias e desdobrando-se em novos signos. A instalação aponta para um suporte que favorece o surgimento de uma linguagem de signos que abrem e fecham sentidos.

Por ser um registro e, ao mesmo tempo, uma resultante do processo em que os conhecimentos e as experiências são diluídos, a instalação possui um duplo sentido: de um lado, possui um aspecto de conservação da memória e da experiência; e de outro, funciona como um catalisador do processo de decomposição e reestruturação destas próprias memórias, que são postas em relação com outras experiências e, conseqüentemente, transformadas de modo que façam sentido para a relação do indivíduo com o seu meio. Uma expansão do processo da memória, que pode ser compartilhada coletivamente através de uma interface tecnológica. Como um registro multimídia, mas, ao mesmo tempo, como uma máquina feita especialmente para a decomposição da própria experiência. A seguir, descrevo a instalação que denominei de *telekaia*. A versão apresentada neste texto foi preparada para ser apresentada ao público.

IMAGINAÇÃO E MEMÓRIA

Vamos imaginar a produção de um espaço maquínico que possa operar as percepções daqueles que habitam este espaço. Este espaço é um invólucro, uma vestimenta ampliada, um *environment*, uma máquina. Este espaço envolve a utilização de tecnologias digitais de processamento de imagem e som em tempo real.

Uma noção importante que compõe este espaço é pensar a performance e as tecnologias atuais como a produção de máquinas de percepção. Estas máquinas objetivam produzir uma intenção sobre o espectador. Uma intenção que inclua sua participação, seu gesto de imersão na performance, que o atraia para seu interior. Que o faça navegar num espaço onírico, de lembranças e imaginação.

Uma segunda noção é que devemos utilizar nesta máquina as coisas produzidas neste mesmo mundo em que estamos, dando a estas coisas uma nova opção de funcionamento. Seria mesmo como desmontar as partes de um todo e produzir um outro todo destas mesmas partes. Objetos que compõem diferentes contextos técnicos serão, portanto, incorporado a este espaço, mas modificados, fragmentados, recompostos, e relacionados uns aos outros de uma nova maneira.

Ainda há um terceiro objetivo. Esta máquina deve causar desterritorialização e produzir, portanto, interferências nos corpos. Ela, ao mesmo tempo que atrai, cria uma repulsa, porque sua magia refere-se à sua estranheza. Ela deve conter as imagens e sons da metamorfose xamânica que investiguei nos rituais *maraká* dos Asuriní do Xingu. Ela produz magia e estranheza para os corpos que são convidados a brincar com ela, a intervir em suas resoluções e possibilidades de controle. Ela deve explorar a dimensão do controle e do descontrole, da ordem e do caos, do som e do ruído, da memória e do delírio poético.

Esta máquina de percepção à qual me refiro funciona como um registro de experiências. Vejo-a como um suporte desta pesquisa, o meio pelo qual construo um registro das informações. Mas, para os que entrarem em contato com ela, é possível que esta ideia de memória fique um tanto distante, e que, para estes, mais pareça um mundo imaginado. Na verdade, a instalação é uma memória subjetiva. Então, este espaço é um espaço imaginado, mas contém memórias depositadas nos objetos, nas combinações e nas imagens e sons registrados em vídeo e gravador de áudio na pesquisa com os Asuriní do Xingu. Em parte memória e registro, em parte algo imaginado poeticamente.

Durante os anos em que realizei esta pesquisa, um envolvimento com as tecnologias digitais influenciaram minhas concepções sobre a performance, modificando substancialmente minha relação com os suportes de criação. Conforme já relatei, o trabalho “Documentação e transmissão dos saberes tradicionais dos Asuriní do Xingu”, realizado durante os anos de 2006 e 2007, possibilitou-me uma imersão no universo digital, de modo que passei a refletir sobre questões relacionadas à memória e à tecnologia em relação à performance.

Quando realizei a pesquisa de campo com os Asuriní do Xingu, uma outra dimensão desta relação me veio, devido ao processo desencadeado com as fotografias e sons que havia levado à aldeia. Neste mesmo episódio, fui tomado por um impulso que me levou a dominar o uso da câmera de vídeo e do gravador de áudio, passando por situações-limite em relação a estes meios. Uma delas foi que, em muitas situações, somente conseguia

visualizar o ritual através da câmera de vídeo, pois não havia luzes no período noturno em que os ritos do maraká eram realizados. Uma boa parte do tempo em que filmei o *maraká* de 2007, utilizei recursos da própria filmadora para filtrar a imagem, clareando e tornando visíveis as ações através de processamento digital.

Gradativamente incorporei este domínio de armazenagem de vídeo e som ao meu trabalho. Utilizei, portanto, as imagens e os sons que registrei no ritual *maraká* de 2007 para produzir o trabalho resultante desta pesquisa. Busquei trabalhar com as imagens do ritual *maraká*, dos corpos xamânicos em transformação, dos gestos. Entretanto, modifiquei as velocidades destes corpos, de seus gestos, buscando uma visualização dos entremeios, pequenos resíduos de emoção que permeiam a plasticidade dos corpos.

Criei um inventário de imagens e sons, busquei relacioná-los de muitas formas, explorar as possibilidades de produção de relações entre vídeos, sons e objetos, buscando produzir uma instalação audiovisual, uma instalação interativa. Foi esta perspectiva que me fez desenvolver uma relação de maior proximidade com o domínio de tecnologias de registro e processamento de vídeo e som.

Durante os anos de 2007 e 2008, investi parte de meu tempo em controlar uma interface digital denominada Max/Msp/Jitter¹⁰, um software de processamento de som e vídeo em tempo real. O software permite o desenvolvimento de relações entre dados que são transformados, armazenados e trocados num sistema integrado. Com o Max/Msp/Jitter, é possível

¹⁰ Max/Msp/Jitter é um ambiente de programação multimídia que trabalha com o conceito de objeto. O software foi criado para realizar processamento de áudio e vídeo em tempo real. Os objetos do software produzem operações combinatórias e de análise de mensagens e números. A interface é aberta, e os objetos podem ser recombinaados para produzirem novas funções. O software pode sintetizar áudio e vídeo, executar amostras armazenadas de áudio e vídeo, assim como realizar operações matemáticas, receber informações de sensores, analisá-las e convertê-las. O software produz análise de informações de sinais de áudio e imagem, temperatura, presença, distância, dentre outras; podendo converter um tipo de informação em outra. É possível utilizar qualquer tipo de informação para produzir processamento em imagens e sons armazenados ou sintetizados, assim como para estabelecer relações simbólicas e numéricas dentre os conteúdos. Pode-se, por exemplo, extrair informações de um determinado som e utilizá-las para modificar as coordenadas de um vídeo, e vice-versa.

apreender e transformar dados recolhidos do meio ambiente, gerando sons e imagens, ou explorando relações entre estas duas dimensões.

O processo de desenvolvimento da performance é experimental. Portanto, a exploração tecnológica é apenas um recurso de efetivação, não uma finalidade. Como era necessária a criação deste espaço de memória de imagens e sons, tornou-se necessário desenvolver os recursos próprios para esta operação ocorrer. Por isto, a imersão tecnológica não é aqui uma superação de velocidades, mas uma exploração de possibilidade de transformar as coisas em outras coisas.

O *performer* desta instalação é o próprio público, que passa a atuar e a intervir no processo, na memória, na dinâmica de acontecimentos, tornando-se, deste modo, uma peça fundamental desta máquina. Entretanto, ele é parte de um jogo de combinações, pois suas intervenções não poderão controlar a totalidade dos acontecimentos. A instalação funciona como um brinquedo que se deseja explorar, mas cada parte explorada produz um efeito sobre as demais, de modo que não se podem realizar certas combinações solitariamente. Esta é a forma como percebo o uso das novas tecnologias de processamento de informações em tempo real. Elas propõem a ideia de realização de jogos combinatórios em que acaso e precisão são usados simultaneamente.

Contudo, embora seja um brinquedo, ela é fruto da materialização dos registros que produzi durante a pesquisa. É uma escritura, ou se preferirmos, um jogo combinatório de informações. Mas os signos são como ideogramas, eles fornecem múltiplas interpretações ao espectador. Estas combinações que existem nos caminhos de acesso às informações produzem um labirinto dinâmico, caminhos que vão sendo construídos e bifurcados uns aos outros.

Neste sentido, a máquina pode ser vista como meio de (des)controle dos sons e imagens projetados no espaço de acontecimentos. A máquina recebe intervenções que devem ser descobertas pelo “espectador”, que devem explorar o gesto necessário para obter algum controle do sistema, mesmo que este jamais seja alcançado. Pois o controle é apenas um dado de relação, já que cada parte da máquina tem seu funcionamento modificado quando uma das outras partes sofre uma ação.

A máquina opera com o acaso. Não se sabe exatamente quando uma imagem poderá ser lançada na projeção, pois a programação realizada no Max/Msp/Jitter possui um inventário de imagens que são sequenciadas, de um lado, pela ação aleatória do computador e, de outro, pela intervenção dos espectadores que agem em seus instrumentos de interação. Isto ocorre porque a projeção das imagens é realizada a partir de diversos canais de vídeo, agrupamentos temáticos de imagens, que são misturados em decorrência das intervenções que os atuantes realizam nas interfaces. Por outro lado, cada um destes canais de vídeo possui cerca de 30 a 50 excertos que são acessados aleatoriamente pelo computador. Assim, enquanto o computador gera uma sequência aleatória com estes excertos de imagens, os atuantes através de seus gestos modificam a resultante final que é projetada no anteparo.

Surge desta relação um efeito de “confusão”, já que somente uma parte do que ocorre pode ser modificado ou visualizado com clareza. O atuante possui deste modo um limite nas intervenções que pode realizar nos acontecimentos, passando a ter de buscar uma referência para continuar, que, na verdade, ocorre de modo passageiro, já que o processo aleatório intervém continuamente no que pode ser determinado.

Por isto, a máquina funciona como um jogo, um jogo que não se encontra no domínio direto de quem age sobre ela, mas na relação que os corpos montam sobre a porção aleatória definida pelo computador e a porção combinatória articulada pelos atuantes. Os corpos acoplam-se às interfaces, numa relação simbiótica corpo-máquina. São gestos que devem ser explorados para que produzam resultantes nos sons e imagens projetados.

Esta máquina pode ser utilizada de diferentes formas. Entretanto, busco criar um espaço de acontecimentos e memória que coloque os atuantes numa situação de estranhamento para com os objetos e o meio. A descoberta do gesto e a intervenção no funcionamento do espaço da instalação encontram ressonância nas imagens sendo projetadas e modificadas. Conforme já afirmei, este espaço é produto da relação entre registro e imaginação.

O que significam estas imagens, em qual nível elas interferem nos corpos que se encontram no espaço?

Quando decidi estudar as metamorfoses do xamã, tinha em mente a dimensão imaterial dos corpos. Penso os corpos como estas entidades materiais que podem sofrer desmaterialização. Na verdade, a própria materialidade dos corpos pressupõe uma imaterialidade, um mundo de memórias e imaginação que não se encontram numa posição diferente do espaço, mas numa coexistência. A materialidade dos corpos é assim composta de uma imaterialidade simultânea. Esta concomitância do material e do imaterial remete ao paradigma da unificação partícula/onda, apontado pela física quântica.

Neste sentido, decidi pensar imagens projetadas e sons como objetos imateriais que interferem nos corpos. Os sons fazem vibrar os corpos. Eles apresentam a propriedade de intervir na matéria dos corpos através da resultante das vibrações. As imagens de uma projeção possuem uma outra propriedade de intervenção, na medida em que se tornam imagens sem materialidade, imagens de corpos que, ou estão sendo conduzidos (transmitidos num suporte tecnológico), ou atualizam-se num tempo diferente do que o de suas existências enquanto matéria, e que, portanto, encontram-se desmaterializados. São como fantasmas, recordações inconscientes ou imaginações.

Esta desmaterialização dos corpos projetados na instalação somente toma forma e consistência a partir da materialidade do gesto daqueles que atuam sobre as interfaces da máquina, de modo que as interfaces da instalação acabam por “conectar” o mundo imaterial da memória dos atuantes com o mundo imaterial das imagens e sons projetados. Entretanto, isto somente ocorre quando estes dois universos atravessam o espaço material da instalação, seus objetos físicos e sensores que apreendem informações advindas dos corpos que ali atuam.

Tudo deve se passar como se as pessoas estivessem num espaço imaginário e de recordações. O espaço deve funcionar como um sonho, uma experiência sinestésica que, todavia, produz uma descontinuidade das percepções. Entre os atuantes e a instalação se estabelece, deste modo, um sentimento de alteridade que conduz à exploração do espaço. Uma exploração que ocorre na conexão entre as partes internas (as memórias, sensações,

sentimentos e processos de cognição) e as partes externas (os objetos, cabos, sons e imagens projetadas).

CONTROLE, IMPREVISIBILIDADE E INTERAÇÃO COM O PÚBLICO

Interagir neste espaço de memória e imaginação, que, ao mesmo tempo, concebo como uma forma de dividir uma percepção com um certo coletivo, é o intuito desta criação. Os *performers* da instalação são os próprios indivíduos que penetram no espaço da instalação. Eles são os atuantes da instalação e devem passar por um momento de experimentação deste espaço. Deve ocorrer uma curiosidade em relação aos objetos, que devem atrair um gesto gerativo.

A ideia é a de que este gesto gerativo surja como um desencadeamento do processo de explorar as possibilidades da instalação. Como os instrumentos de interação encontram-se espalhados no espaço, e, portanto, não há a divisão palco-platéia, os espectadores podem livremente passear pelo espaço da instalação, atuando nos objetos.

O público poderá realizar movimentos nas imagens e nos sons, experimentando o processo de improvisação, pois aquele que interage com os objetos é conduzido pelo prazer de realizar intervenções nas imagens, de modo que simultaneamente realize operações sonoras e de edição do vídeo. Evidentemente, quanto maior o grau de apreensão do funcionamento da interface, mais aprimorado pode ser o resultado das relações sonoras e visuais estabelecidas. Entretanto, alguns gestos necessários para acionar as interfaces podem ser facilmente descobertos e elaborados.

Assim, com o intuito de realçar um grupo ou outro de imagens, ou mesmo de brincar com o processamento de cor e textura das imagens, o participante pode realizar gestos nos objetos, buscando perceber quando controla e quando não controla a interface. O resultado estético e temporal da instalação é uma combinação da ação gestual de todos os participantes que interagem na instalação.

O resultado da improvisação não depende de uma mecanização dos movimentos, e sim da qualidade gestual daqueles que buscam jogar com os sons e as imagens, percebendo a variação de movimentos e, ao mesmo tempo, interagindo e produzindo variações no movimento, na temporalidade da instalação. É necessário realizar relações entre a condução do som e das imagens, às vezes, aguardar a ação de outro atuante e esperar o momento correto de se manifestar.

A instalação exige daquele que a percorre um foco multi-perceptivo, pois é necessário colocar a atenção em diversas variáveis, pois, ao mesmo tempo em que o atuante percebe as mudanças que ele mesmo produz no ambiente, deverá perceber as variações produzidas por outros participantes e as produzidas de forma automatizada pela programação. Deste modo, o controle que um atuante possui sobre a interface somente faz sentido quando contrabalançado com a ação de outro atuante, já que cada uma das entradas pode influenciar no funcionamento das outras. Além disto, as interferências provenientes da programação colocam sempre algum elemento de indeterminação, que deve ser recebido pelos atuantes como um elemento a mais do jogo resultante do controle e da imprevisibilidade. A unidade é, portanto, obtida destes diversos fatores, de modo que o resultado é em parte um processo de criação coletiva.

O desenvolvimento destas novas interfaces modifica substancialmente a relação do espectador com a obra. O espectador deixa sua posição de apreciação para ser atuante. O atuante transforma a obra.

A instalação não necessariamente pressupõe uma apresentação delimitada no tempo. Ela poderá estar montada num espaço de circulação, sendo que o seu aspecto temporal estará relacionado à atuação dos indivíduos junto às interfaces. Deste modo, não há um caminho ou trajetória de ocorrência que deva ser repetida, mas um espaço em que os acontecimentos se intensificam na medida em que ocorre a atuação sobre as interfaces. Caso não haja interferência nos objetos da instalação, a instalação interromperá parte de suas operações. A execução do som depende diretamente da intervenção nas interfaces, sendo que quando as interfaces não estão sendo acionadas, simplesmente a dimensão sonora não ocorre. Do mesmo modo, somente

ocorre a aparição das imagens quando existem sons sendo executados. Há uma relação entre os sons e as imagens que se refere ao fato de que, sem o som, não é possível ver os acontecimentos projetados.

OS OBJETOS DA INSTALAÇÃO E AS TECNOLOGIAS DE INTERAÇÃO

A instalação pode ser montada e desmontada em diversas combinações de suas peças. Ela também poderá ser ampliada progressivamente, utilizando-se para isso novas combinações e possibilidades de articulação das interfaces com imagens e sons projetados. Novas projeções poderão ser incorporadas ao espaço, produzindo novas relações e significados.

Mas é necessário produzir uma conexão entre as imagens e sons armazenados no computador e a parte física da instalação. Entre a memória imaterial dos atuantes e a projeção imaterial de imagens e sons, deve haver meios concretos de articulação. No mundo digital, a articulação poderá ocorrer através do gesto ou da captura de informações num determinado meio, através de sensores. Na realidade, o software Max/Msp/Jitter necessita receber dados em suas entradas, sejam estes dados obtidos através de microfones, captadores de áudio, câmeras de vídeo, receptores de luminosidade, de campo magnético, dentre outros. Atualmente existem sensores que possuem formas mais sutis de captação de informações do corpo, como os que são sensíveis às ondas cerebrais.

Uma vez capturadas as informações do meio, esses dados são enviados ao software na forma de números ou mensagens. Os números, por sua vez, poderão manipular certas coordenadas das imagens e dos sons que se encontram armazenadas no computador ou são capturadas em tempo real por dispositivos postos no espaço. Assim, um som capturado por um microfone poderá interferir numa informação relacionada com uma imagem, ou vice-versa. Por exemplo: é possível intervir na frequência de um som a partir da captura do movimento de alguém que se encontra no espaço da instalação.

Essa interação entre os dados capturados do meio, os sons e as imagens nos propõe uma verdadeira alquimia em tempo real, já que aspectos capturados do meio podem produzir efeitos no universo imaterial dos meios digitais. Uma sinestesia das percepções se desdobra das relações estabelecidas entre a apreensão de dados advindos da participação, consciente ou inconsciente dos atuantes, e as informações armazenadas no computador, de modo que imagens e sons que ocorrem no mundo imaterial das projeções fluem e penetram o imaginário dos corpos-atuantes. Uma continuidade entre os corpos e o espaço faz do primeiro uma peça integrante do dispositivo digital, de modo que não se pode mais limitar o mundo externo e o mundo interno. Objetividade e subjetividade encontram-se, neste momento, entrelaçados. O sistema digital acopla-se, deste modo, ao sistema nervoso.

Contudo, para tudo isto ocorrer, é necessário que as interfaces comuniquem os impulsos dos atuantes ao computador, gerando assim as transformações necessárias nas imagens e sons da instalação. Conforme assinei anteriormente, são muitas as possibilidades. Há duas interfaces na instalação que estou produzindo, que gostaria de descrever:

Uma delas é a roda. Escolhi uma roda como meio de gerar movimentos na instalação, por considerar que a roda é uma tecnologia que representa o mundo mecânico, pois a descoberta de seus usos na história da civilização produziu grandes transformações nas formas de manuseio do meio, indo desde sua utilização em moinhos de água e transportes arcaicos até o desenvolvimento de técnicas modernas de produção industrial. A roda, sem dúvidas, é um artefato técnico da modernidade e da revolução industrial.

Mas a roda é também um brinquedo, um brinquedo de girar. Ela está presente em muitas formas de brincadeira - jogos de roda, carrosséis; por possuir um formato que permite o “olhar para todos os pontos”. Girar é também uma das mais antigas ações humanas relacionadas com a ludicidade. Assim, é possível misturar esta dimensão lúdica da roda com a dimensão técnica e produtiva, de modo a ampliar sua apreensão simbólica. Minha intenção é transformar um objeto tão relacionado ao mundo técnico num objeto que produza relações entre imagens e sons da instalação. Vamos entender como a roda foi posta como interface na instalação. Em primeiro lugar, é necessário

dizer que a roda utilizada na instalação resultou de uma busca por uma roda que se adaptasse às necessidades que seriam desenvolvidas. Assim, muitas outras rodas foram inventariadas, mas a que restou foi a que melhor servia aos propósitos da instalação. Esta roda foi utilizada em outros trabalhos que realizei. Em 2006, ela fez parte de uma instalação sonora que foi apresentada na Galeria de Arte do Instituto de Artes da Unicamp. Em 2007, pela primeira vez ela foi montada sobre uma base giratória, para fazer parte de uma apresentação multimídia no “I Festival Contato”, realizado na Universidade Federal de São Carlos. Nesta ocasião, foi acoplado na roda um sensor de direção que enviava dados para um computador.

Em 2008, modifiquei o sistema e passei a utilizar uma câmera de vídeo (*webcam*) que, fixada numa base (feita a partir de uma panela grande de alumínio, como as utilizadas pelos Asuriní do Xingu para fazer o mingau), encontrava-se direcionada para a parte inferior da roda, localizada acima da câmera. A roda, por sua vez, girando livremente para a esquerda e para a direita sobre a barra rosqueada que a segura, que está fixada na panela (na vertical e perpendicular ao plano da panela), encontra-se coberta por um tecido preto, que contém um único ponto branco. A imagem da roda é capturada pela câmera, e enviada ao max/msp/jitter. No software, um objeto específico pode destacar o ponto branco no tecido da roda, e mapear sua posição. Deste modo, é possível produzir, através destas combinações, uma região numérica que pode ser recalculada e escalonada, considerando que é possível converter sinais numéricos em símbolos específicos. Estas informações são utilizadas para executar determinadas tarefas, como tocar as amostras de som armazenadas e modificar os canais temáticos de vídeo que ela acessa, dentre outras, segundo a programação.

Um segundo objeto-interface possui o funcionamento muito semelhante ao da roda, porém é composto por dois cabos de machado. O cabo de machado é um objeto amplamente utilizado pelo *wanapy* durante o processo de preparação do espaço da *tukaia*, e possui um significado especial em minha experiência de campo. Na interface, os machados podem girar livremente em sentido horário e anti-horário, como a roda. Este objeto também possui uma câmera voltada para cima, de modo que capture a imagem da

parte inferior do machado. Como a câmera encontra-se numa posição fixa, a imagem do machado aparece e some da região de captura, de modo que gere uma variação de luminosidade. Esta variação é também transformada, gerando assim, um sistema de signos que são utilizados para realizar operações nas informações armazenadas no max/msp/jitter.

Conforme assinalai, estes objetos foram construídos utilizando uma base feita com uma panela grande de alumínio, que foi embocada e pintada de preto. Na instalação montada em 2006, a que me referi anteriormente, o tema da panela e do ritual já apareceram conjugados. Nesta ocasião, um grande tacho foi usado na entrada do espaço da instalação. O tacho foi pendurado utilizando-se dois cabos de aço que estavam fixados no teto, de modo que ficasse “flutuando” no espaço, mas com um pequeno ângulo de curvatura. Havia um pouco de água dentro do tacho, e duas baquetas foram alocadas em seu interior, como que sendo oferecidas aos que ali entrassem. Ao tocar o tacho com as baquetas em sua parte superior, que estava sem água (o tacho estava ligeiramente tombado para que a água ficasse apenas em uma de suas metades), a vibração do metal produzia formas na água, que podiam ser ampliadas de acordo com a intensidade dos toques. O tacho era apenas um dos objetos sonoros da instalação, e compunha o espaço juntamente com a roda e uma escultura composta de um latão, resíduos de metal (percutido como sinos) e cordas (que compunham uma harpa construída sobre o latão).

O tema da panela encontra-se presente também na instalação atual. A panela de metal, usada pelos Asuriní do Xingu para cozinhar o mingau ritual, também aparece nas imagens projetadas da instalação. Também há a recorrência da panela de cerâmica usada pelos Asuriní para compartilhar o alimento com a Divindade Cobra e outros espíritos que são trazidos à aldeia, assim como que é nesta panela que é depositado o *yuga*, quando o xamã o pega durante o ritual, e também quando os homens compartilham o mingau. Este tema da panela possui um sentido específico, pois a panela e o fogo são signos da transformação das substâncias e dos estados corporais, sendo uma espécie de agente do ritual.

Entretanto, esta forte presença das panelas no processo de criação não decorre de uma busca consciente, mas de um encontro. Quero dizer com isto

que as painéis foram aparecendo em minha trajetória, e mesmo nas imagens de vídeo eu apenas dei atenção a este tema posteriormente. Outra interface utiliza um cabo de áudio que se encontra soldado em um objeto de metal. O cabo de áudio envia, deste modo, uma variação de energia para o software quando uma pessoa toca o objeto metálico. Quando não há o contato do corpo no objeto, a intensidade do sinal é muito baixa. Porém, quando uma pessoa encosta sua mão no objeto, ocorre um aumento da energia, que produz uma variação numérica correlata resultante da análise realizada pelo software. Esta variação de energia, decorrente do toque, é também mapeada e transformada em informações que possam ser utilizadas para produzir sons e variações nas imagens que estão sendo projetadas neste instante.

Pode parecer para alguns que estas operações são de uma ordem somente técnica. Mas, na verdade, tudo se passa para que no final uma resultante se desdobre das relações entre o mundo material e imaterial que compõem a instalação. O computador abre a possibilidade de realizar operações de relação, conversão e aleatoriedade, de um modo específico. A combinatória errante que é resultado das relações estabelecidas entre as interfaces somente pode ser vista pelo atuante na forma de imagens e sons lançados no ambiente. Todo o fluxo intermediário não pode ser observado, por se encontrar oculto e na forma de uma outra linguagem, própria da programação do software. O que é acessado pela percepção do atuante é apenas o ambiente: o espaço, as imagens, os sons e as sensações decorrentes das interações.

A linguagem própria da programação do software é apenas um meio para a realização de uma outra linguagem de signos de imagens e sons que serão oferecidos aos atuantes, como resultado de suas interações. Assim, os atuantes não poderão acessar o “interior” do processo (o processo computacional), se limitando a “navegar” na linguagem simbólica produzida a partir de suas ações.

O sistema funciona então como um jogo. Entendo-o como um brinquedo, um espaço em que o público-atuante penetrará para movimentar as informações e “acoplar” seus corpos e memórias. Entretanto, este não é um brinquedo desprovido de um significado, já que explora as informações pesquisadas neste trabalho. Explora também as dimensões estéticas do

inconsciente para produzir um campo de alteridades que resulta da relação entre os atuantes e a própria instalação.

AS IMAGENS

Utilizei na instalação as imagens que registrei em minha pesquisa de campo realizada em setembro de 2007. Estas imagens referem-se à preparação do espaço ritual para o espírito *apykwara*. São imagens da confecção do tambor *ivafí*, do objeto *javaraike*, do objeto *yvara*, dentre outras ações.

Também utilizei imagens do *maraká* extraídas do acervo da Profa. Regina Müller, que foram tratadas e catalogadas para o projeto “Documentação e transmissão dos saberes tradicionais dos Asuriní do Xingu”, ao qual já me referi em outras partes deste trabalho. Muitas destas imagens foram registradas na década de 90. Há ainda um menor número de imagens mais antigas, dos anos 70 e 80.

O conjunto de todas estas imagens foi alocado em diferentes agrupamentos, com temáticas específicas. Ao todo, são três canais temáticos, com imagens alocadas da seguinte forma: 1) imagens da ação ritual, 2) Imagens da preparação do espaço ritual, 3) imagens dos objetos rituais que compõem a *tukaia*.

Como já assinali, cada um destes grupos temáticos de imagens é composto atualmente por cerca de 50 excertos de imagens, que são lançados num canal de vídeo específico de forma aleatória. Isto significa que o atuante não possui controle das imagens que se sucederão em cada canal temático (referente a cada grupo). Deste modo, a resultante referente a cada canal temático é sempre algo imprevisível.

As imagens foram tratadas de modo que se tornassem ruidosas e sem definição. É possível que o espectador, num primeiro contato, tenha dificuldade de reconhecer o que ocorre. Na verdade, não há a intenção de mostrar as imagens com nitidez, e sim dispersá-las, criar um efeito de limite entre a identificação e a não-identificação do que ocorre. Assim, os símbolos culturais são decompostos e apresentam-se como índices.

Interessa, neste sentido, a alteridade dos corpos visíveis nas imagens projetadas, de modo que o espectador-atuante deseje descobrir quem são aqueles que habitam o espaço de projeção, mas nunca consiga encontrar um referencial que lhe permita reconhecer ao certo aqueles corpos. Como as imagens projetadas de cada agrupamento temático podem estar em sobreposição com as imagens de um outro agrupamento, os corpos encontram-se imersos em texturas e combinações de imagens armazenadas em tempos históricos diferentes. Assim, percebem-se os corpos como se estivessem num processo de desmaterialização contínua. Às vezes, um mesmo indivíduo aparece em regiões distintas do espaço de projeção, criando uma espécie de duplicação ou inconstância de sua presença.

Os tempos históricos das imagens são assim misturados uns aos outros. As imagens mais atuais que realizei em 2007 se encontram sobrepostas às imagens mais antigas extraídas do acervo da Profa. Dra. Regina Müller. Como se fossem resíduos no espaço-tempo da instalação, essas imagens aparecem em relances, com sombras e sobras de corpos que se fundem uns aos outros, transmutando suas aparências humanas. A imaterialidade própria do efeito da projeção é ampliada com a imbricação de imagens que aparecem enquanto “fantasmas” na projeção, sombreando e fornecendo profundidade à instalação.

Este espaço poético não se encontra destacado de quem o produziu, nem tampouco de quem interage com ele, já que seus efeitos produzem uma continuidade, um prolongamento do espaço mental das memórias e emoções vividas. O uso destas tecnologias audiovisuais é posto aqui como componente de extensão do dispositivo corporal de imaginar e lembrar. São extensões dos processos da memória e da percepção.

As imagens foram aceleradas e desaceleradas, segundo um dispositivo que modifica as suas velocidades aleatoriamente. Deste modo, é possível extrair de cada passagem um maior grau de apreensão das expressões e dos movimentos, que parecem estar numa espécie de “submersão”. Assim, podem-se observar determinadas ações de forma desacelerada e perceber coisas que não são possíveis de serem percebidas quando as imagens estão em suas velocidades normais de acontecimento. Isto gera uma movimentação específica para a projeção. Os rostos e mãos, as confecções dos objetos e as

operações sobre os materiais são vistos com uma nova velocidade, o que permite observar as expressões e sentimentos envolvidos no processo ritual do *maraká* de uma nova perspectiva.

Os excertos de vídeo foram recortados de modo a extrair contornos específicos. Assim, no agrupamento temático referente à preparação do ritual, com excertos de vídeo que correspondem à confecção da *tukaia*, do *ivafú*, da *javaraiká*, buscou-se uma aproximação com o trabalho das mãos, em *close*, de modo que os rostos e expressões faciais não ficassem aparentes. O que se vê neste canal de vídeo são mãos trabalhando para realizar os preparativos do ritual, e não é possível reconhecer a quem pertencem estas mãos.

Algo semelhante podemos dizer do agrupamento de vídeo referente às imagens dos objetos rituais. Neste caso, também se buscou os focos de aproximação, de modo que se extraísse das imagens apenas o objeto, evitando-se assim a imagem do espaço circundante.

Projeção de vídeo da instalação: a imagem mostra diferentes momentos do processo de confecção do tambor *ivafú* projetados simultaneamente.



Projeção de vídeo da instalação: a imagem mostra diferentes momentos do processo de confecção do tambor *ivafú* projetados simultaneamente.

Mas a aleatoriedade correspondente ao sequenciamento de cada grupo temático não ocorre no que se refere à passagem de um grupo de imagens a outro, nem à qualidade específica das imagens. A resultante final da imagem, a qual o espectador-atuante poderá ver na projeção, corresponde à passagem de um grupo de imagem a outro, que são sobrepostos ou não, na medida em que os atuantes interagem com as interfaces da instalação. Em algumas situações,

a fusão de imagens relativa à passagem de um canal de vídeo a outro vem acompanhada de um som correspondente.

Além disto, cada canal temático pode ser modificado em relação à sua textura, coloração, intensidade. Há determinados processamentos de vídeo que são realizados em tempo real, respondendo ao comando que provém das interfaces conectadas no sistema e, portanto, do próprio atuante. Por exemplo: um canal de vídeo que produz um fluxo de imagens em preto e branco pode ser colorido quando o atuante interage em uma das interfaces que corresponde a este canal.

Um efeito de imersão inconsciente aflora deste processo, pois, como a resultante final projetada depende da totalidade das interações nas interfaces e da forma como elas estão sendo realizadas, é possível que o que se veja seja uma mistura dos diversos canais de vídeo, sobrepostos uns aos outros, num único plano. Assim, imagens que se referem à preparação da *tukaia* poderão ser vistas sobrepostas às imagens da ação ritual, de modo que as informações relativas a estes dois momentos da realização do ritual podem ser assistidas concomitantemente.

Em outras situações, imagens referentes à ação ritual podem aparecer na projeção, revelando uma outra porção de um mesmo episódio. Assim, procurei remontar o processo ritual de forma sintética, misturando eventos do ritual que ocorreram em diferentes tempos.

O espectador-atuante, ao interagir com as interfaces, poderá “vasculhar” os momentos específicos - que se referem à preparação e à performance propriamente dita, criando focos de observação. Também poderá observar as partes da realização do ritual quase que simultaneamente. Poderá buscar a nitidez ou o ruído.

Neste processo de interação, as imagens tendem a perder os seus significados, misturando-se umas às outras de modo que componham texturas. Estas texturas, resultantes da combinação de diversas imagens sobrepostas, fazem com que o sentido das imagens seja alterado, possibilitando assim um processo de abstração visual. Esta oscilação entre a definição da imagem e a abstração visual, juntamente com a qualidade do espaço sonoro, produz uma intensificação de sensações e percepções. Este efeito faz com que as imagens se apresentem como índices de uma experiência.



Projeção de vídeo da instalação: imagem do *wanapy* diante da *tukaia* e sob o objeto ritual *javaraiká* sobreposta a uma imagem do processo de confecção do *ivafú*.

Entretanto, tudo deve ocorrer de maneira fluida. É necessário estar atento ao que ocorre e responder às outras interfaces, buscando realizar um certo resultado. O interessante é que, quando as três interfaces estão sendo acionadas simultaneamente, a sensação é de perda de controle do que está ocorrendo, pois não há mais como manter uma linearidade na produção final das imagens. Em outras palavras, ao atuar sozinho, um indivíduo poderá agir diretamente sobre as imagens, tendo a nítida percepção de controle; mas, na medida em que as outras interfaces são acionadas, este controle se torna cada vez mais distante, tendo o indivíduo que refazer sua posição e entrar num “acordo” com os outros atuantes, para assim produzirem em conjunto o resultado esperado.

Mas este “acordo” não é algo que se combina com antecedência, já que deve ser percorrido no próprio instante da atuação. Deste modo, a atuação requer uma perspicácia, pois a exploração e o controle não é algo dominado pela ação de uma única pessoa, mas que se realiza pela interação que ocorre em três níveis: um primeiro nível relaciona-se ao gesto de quem aciona as interfaces, um segundo nível ocorre na interdependência entre os gestos dos atuantes, e um terceiro nível é resultado da programação realizada no software.

OS SONS

O processo realizado com os sons é semelhante ao que foi realizado com as imagens. Todas as imagens projetadas na instalação são registros do ritual *maraká* que foram alterados em relação às suas resoluções originais¹¹. Isto mantém uma certa unidade na resultante que é decorrente da combinação dos diversos excertos. As amostras de sons utilizadas na instalação também foram alteradas em relação à sua resolução original. Estas amostras referem-se aos sons relacionados ao machado e ao facão, ao rito denominado *petimbô*, que é parte integrante do ritual do *maraká*, e a algumas amostras de vozes humanas conversando na língua asuriní. Entretanto, o espaço sonoro da instalação possui sons que não foram originados a partir de registros, mas a partir de síntese digital. Estes sons não possuem relação direta com o espaço sonoro do *maraká*.

A utilização das vozes e dos sons do *petymbô* refere-se aos elementos territorializantes e desterritorializantes do ritual. As vozes compõem, desse modo, o espaço da linguagem falada, da comunicação direta, dos murmúrios; enquanto que os sons do *petymbô* referem-se à metamorfose xamânica, à desterritorialização ou à posição de tensão do xamã com os espíritos. Minha opção em não usar os cantos do *maraká* deve-se ao fato de que este material sonoro implicaria numa resolução quase que documental do material aqui trabalhado, o que busquei evitar desde o começo. Minha intenção, ao contrário, é extrair relações entre os espectadores-atuantes e a instalação, e não mostrar os registros como uma documentação. Os cantos do *maraká* parecem “resolver” as imagens, e isto tiraria o aspecto específico do material, assim como o estranhamento resultante da relação decorrente das intervenções dos espectadores.

Esta condição foi uma opção que objetiva delimitar o espaço de acontecimentos, isto é, separar o espaço de ocorrência da instalação do espaço

¹¹ Refiro-me à resolução do vídeo e do áudio conforme esta foi realizada no momento da captura. Conforme já escrevi, esta resolução foi alterada de várias formas: mudança de velocidade, aplicação de ruídos e processamento digital, dentre outros.

de projeção das imagens. Há a intenção de fazer com que o espaço de imagens projetadas seja de uma natureza diferente da do espaço em que se encontram os objetos-interfaces da instalação. Assim, quando o som não possui relação direta com as imagens, há uma percepção de que os atuantes não se encontram no mesmo espaço em que se encontram as imagens projetadas dos corpos Asuriní. O espaço territorial dos Asuriní (presentificado nas imagens) é transformado, deste modo, através da dimensão sonora, que não pertence ao mesmo domínio das imagens.

Assim, entre a visão e a escuta cria-se uma descontinuidade e, ao mesmo tempo, um novo espaço. A proposta sonora da instalação corresponde à ideia de produzir através da imersão dos atuantes num espaço sonoro de ruídos uma espécie de desterritorialização das percepções. As percepções sofrem, então, uma perda de referência, já que não se pode localizar com precisão a relação direta entre sons e imagens, que se encontram desconectados. É como se os acontecimentos que ocorrem nas projeções estivessem num outro plano espacial, e os atuantes da instalação observassem este outro plano através de uma mediação.

Por outro lado, esta nova relação entre as imagens e os sons da instalação modifica a própria percepção da imagem, que é envolvida numa outra perspectiva. Desta nova relação uma poética se inaugura. Aquelas imagens que, mesmo com certa dificuldade, podem ser reconhecidas como imagens de indígenas dançando não correspondem ao espaço sonoro que ocorre na instalação, de modo que se torna clara a ideia de que tudo aquilo que se vê na projeção ocorre numa outra realidade, que está sendo acessada, entretanto, naquele espaço e através daqueles dispositivos que podem ser acionados. Acionando-se os dispositivos (interfaces) da instalação, pode-se observar aquele mundo que se encontra do outro lado, mas percebe-se, pela ausência de continuidade em relação ao espaço sonoro, que indígenas e atuantes não estão numa mesma dimensão do espaço.

O som do machado e do facão utilizado pelo *wanapy*, presente em quase toda a coleta de materiais e preparação do ritual *maraká*, também foi utilizado na instalação¹². Muitas das amostras utilizadas referem-se ao som

¹² O machado e o facão são dois instrumentos cotidianamente usados pelos Asuriní.

produzido pelo machado no processo de confecção do *ivafú*. Mas estas amostras foram desaceleradas o suficiente para que se tornassem mais largas e mais graves, o que alterou significativamente sua natureza. Diversas combinações de alturas sonoras e formas ralentadas do som do machado e do facão foram então postas num *sampler*¹³ que executa estes sons no espaço da instalação.

O atuante não possui o controle preciso sobre estes sons, já que seus gestos apenas os “lançam” no ambiente. O objeto-interface que emite estes sons é o objeto feito com cabos de machado. O cabo de machado que compõe a escultura, ao ser girado, tanto em sentido horário quanto em sentido anti-horário, envia um sinal para o software, que produz uma contagem do número de rotações. Desta contagem, destaca-se um número que identifica uma determinada quantidade de giros. Este número, por sua vez, quando é alcançado, envia um sinal ao *sampler*, que executa uma das amostras de som referentes ao som do machado ou do facão. Esta combinação resulta numa sobreposição dos sons do machado e do facão, que possuem a dimensão temporal alterada pelo computador, produzindo uma harmonia com suas texturas, já que sons mais graves e sons mais agudos resultam do processamento.

A escultura atua simultaneamente na dimensão do vídeo: ao ser girado, o cabo de machado modifica os canais temáticos de vídeo que estão sendo projetados. Contudo, o atuante, ao mesmo tempo em que aciona as imagens de vídeo, também atua na contagem do número de giros, de modo que venha a executar os sons do machado e do facão armazenados no *sampler*. Um mesmo gesto aciona diferentes informações armazenadas na memória do computador. Este fluxo de informações é próprio do modo de programação do max/msp/jitter.

Os sons ralentados do machado e do facão produzem uma sensação de submersão no ambiente da instalação, como se suas frequências e suas movimentações transportassem os corpos dos presentes para uma nova

¹³ Má quina digital que possibilita a execução de uma amostra de som, assim como a sua manipulação em relação à velocidade e à frequência.

temporalidade. Este efeito, por outro lado, também ocorre na dimensão das imagens de vídeo, já que elas também se encontram ralentadas. O efeito de ralentação e aceleração de sons e imagens, modificados aleatoriamente dentro de uma certa margem, produz uma flutuação temporal, pois o ritmo acaba sendo organizado por tendências de velocidade e relação entre estas diferentes velocidades que são geradas, e não por pulsação.

Na instalação, há uma forte presença de formações harmônicas não-temperadas¹⁴. Deste modo, a roda produz sons sintetizados com variações microtonais de alturas, sem que o atuante possua controle dessas frequências. O gesto não pode, na instalação, atuar sobre o controle da frequência desses sons, que são liberados no ambiente, formando uma camada específica de combinações harmônicas e de timbres resultantes. Procurei, deste modo, produzir um esquema de organização dos sons que se encontra circunscrito numa determinada região, entre uma frequência mais grave e outra mais aguda. Por outro lado, estes mesmos sons encontram-se preenchidos de indefinição e ruído. Este resultado foi obtido na própria síntese sonora. Assim, a escuta é iludida com uma sensação de organização que na realidade não se efetiva. Este som sintetizado da roda resulta de um dispositivo digital programado no software que é semelhante ao utilizado no objeto feito de cabos de machado, que conta os giros e seleciona um número da contagem para executar a amostra de som.

Tempo e espaço são duas coordenadas correlatas. Som e imagem também. A transformação das sensações temporais através da alteração das velocidades objetiva modificar a apreensão perceptiva que ocorre no domínio do tempo marcado pelo relógio. Isto nos revela esta faceta que os sons e imagens possuem de “marcar” o tempo do corpo, o tempo e a frequência de vibração da matéria corporal, de fazer com que as percepções atuem numa dimensão temporal específica.

Esta propriedade do som influi no ato de perceber o mundo. Os xamãs sabem desta dimensão e a utilizam para produzir efeitos nos homens. Entretanto, esta forma de usar o som, sob o ponto de vista do homem

¹⁴ Referente ao temperamento: sistema musical que divide a oitava em 12 semitons idênticos.

ocidental, tomou uma aura de “coisa mística”. Esta propriedade “mágica” do sonoro, envolvida pela racionalidade do pensamento musical europeu, foi associada ao mundo das credices como representante das formas exóticas de relação com os sons.

Contudo, estudos mais recentes nos mostram que as coisas não são bem assim¹⁵. A limitação do campo de escuta no mundo ocidental pode ser vista como uma das ações coercitivas que a racionalidade instrumental impingiu ao homem moderno. Na verdade, já na Grécia antiga, Platão observou esta potência do som como uma forma de coesão ou dissociação social. Para Platão, os sons dionisíacos (ruídos e irregularidades sonoras) poderiam colocar em crise a sociedade e o estado Grego (Wisnik, 1989), que dependia fundamentalmente das alturas (frequências organizadas matematicamente) de seus modos musicais, especialmente associados à “harmonia das esferas”¹⁶. Assim, o “bom” cidadão grego deveria ser educado musicalmente para poder atuar numa “sintonia” junto ao corpo social.

Esta propriedade de centralizar os corpos segundo frequências específicas, concebida inicialmente por Platão como uma forma de atuação política na formação do cidadão, é utilizada às avessas na instalação¹⁷.

A intenção é a de produzir um não-território social, de deslocar os corpos dos centros e, deste modo, colocá-los num estado limiar em que as percepções possam fluir livremente. Este estado corporal é um estado fronteiro, e por isto de deslocamento da corporalidade.

Assim, o domínio de produção e manutenção do território cotidiano não se encontra presente na instalação. Ao contrário, a ideia é a de que os corpos se desterritorializem das coordenadas espaço-temporais cotidianas

¹⁵ Sobre esta questão ver: Levy, Pierre - “A máquina universo: criação cognição e cultura informática”. São Paulo. Ed. Artmed, 1987.

¹⁶ A harmonia das esferas refere-se ao pensamento grego que estabelecia relações entre a altura dos sons (sete notas musicais), a matemática e a astrologia. Um princípio numérico universal que abrangia todas estas ordens, estabelecendo números e proporções equivalentes entre elas. O caráter heptatônico de modelo planetário coincidia com a estrutura da escala musical de sete notas. A ideia de uma harmonia musical que é correlata da harmonia celeste.

¹⁷ O espaço sonoro da instalação visto como um espaço dionisíaco, o contrário da mensuração apolínea.

para estarem abertos à dimensão de alteridade produzida pelas imagens dos corpos e ações dos Asuriní do Xingu, projetadas na instalação.

Portanto, a presença de formações sonoras irregulares e do controle fugidio sob os dispositivos da instalação, produzindo descentralização dos regimes de signo, extraindo dos corpos um novo território e “estado de percepção”, produz um maquinismo exploratório e não-cotidiano.

A instalação conta com uma espacialização do som, que é projetado num sistema multicanal. São seis saídas de áudio que se encontram espacialmente distribuídas. Os sons também podem se movimentar de uma saída à outra. É possível, deste modo, montar um movimento rizomático para os sons executados. Os acontecimentos sonoros, interconectados uns aos outros, alimentam esquemas de movimentação que eles mesmos produzem e trocam entre si. Esta projeção sonora faz com que o espaço se movimente em múltiplas direções, como se estivesse “borbulhando”.

O ESPAÇO INTERSECCIONAL

Entre o público atuante e as informações estéticas encontradas na instalação forma-se um espaço de tensão. Seria a ideia de um espaço fechado numa caixa escura, isolado da realidade do dia-a-dia, como se os corpos estivessem numa dimensão semelhante à dos sonhos.

Todavia, há uma relação que é reflexo daquela encontrada no ritual *maraká*. No *maraká* os Asuriní dançam de frente para o *yvara*, no espaço da *tukaia*, indo para frente e para trás, sendo que diante deles encontra-se uma legião de espíritos. Há uma espécie de espelhamento, de modo que a presença dos espíritos aparece como duplo dos Asuriní. Uma situação quase que de confronto, de limite, mas que está sendo “assegurada”. Aqueles que ali estão são de naturezas diferentes. Há a partilha do espaço por seres de duas naturezas distintas, mas, ao mesmo tempo, há um grande risco nesta ação.

Em muitos rituais, encontramos esta relação de alteridade. De um lado, os que recebem, e de outro, os que são recebidos. Muitos rituais são produzidos para que uma negociação ocorra. Rituais estão revestidos por uma lógica da

relação com o outro, mesmo que este outro seja uma outra parte de um mesmo sujeito.

Na instalação, de forma semelhante, o público-atuante é confrontado com as imagens projetadas, como se estas estivessem numa outra região do espaço. Mas o gesto que produz a relação interativa somente pode ser alcançado com a atuação do público sobre as interfaces.

As imagens projetadas e os sons que compõem o espaço sonoro aparecem, desse modo, como as alteridades em relação aos atuantes. Estes, por sua vez, são levados a buscar nas imagens novas combinações através do manuseio das interfaces. São levados a vasculhar aquele espaço imaterial que se projeta, a se perguntar sobre a natureza daquelas imagens, a quem pertence aqueles corpos diferentes dos seus. Ao intensificarem o controle sobre a máquina, os atuantes sentem que são “pegos” pela mutação do próprio sistema, que faz com que o controle seja perdido. Assim, o atuante deve iniciar novamente sua descoberta, deve novamente encontrar a percepção das estruturas da brincadeira para poder acessar as informações e interagir.

O espaço interseccional é este local em que as diferenças são postas em contato e acabam por resultar numa nova combinatória. De algum modo, o conhecimento, entendido aqui como algo conquistado na possibilidade de produzir novos estados de percepção, é fragmentado e reformulado. A estrutura biológica, interceptando a descontinuidade da estrutura do meio, passa por uma reformulação de fluxos. O espaço interseccional faz as imagens sem matéria e as matérias sem imagem perpassarem os corpos dos atuantes como se transformassem sua própria natureza, intervindo e produzindo descontinuidade em suas memórias e pensamentos.

Este espaço é liminóide (Turner, 1990), pois o jogo resultante das relações estabelecidas entre os atuantes e a máquina, as estruturas e os sentidos postos em simbiose possui uma dimensão sensorial e cognitiva. Os limites são rompidos pela ritualização do espaço e pelo desencadeamento do processo.

Assim, o espaço interseccional é aquele que, intervindo na percepção dos sujeitos através da tensão gerada por uma descontinuidade estrutural entre seres de diferentes naturezas, ou entre os seres e o meio em que habitam

naquele instante, pulveriza os regimes de signos, produzindo assim uma descontinuidade na percepção.

ABSTRACT: This work explores the subject of the corporeal transformation and creativity in art, focused on the relationship of the body with the audiovisual technology. To study these relationships, I researched the shamanic ritual called *maraká*, performed by the indigenous people Asuriní of Xingu, the operational elements of its performance and the relationships that the shaman and *wanapy* - ritual papers of *maraká* - develop with the preparation of the space and the handling of the plastic components as agents of their corporeal transformation. I accompanied the process of preparing the ritual space of *maraká*, and observed the performance of rites. This investigation, in its turn, supplied resources to observe a specific relationship that the bodies develop with the contemporary technologies: these elements are used to transform perceptions. Building this subject from this point of view, I created an interactive installation using digital technological resources, whose contents are reflective of experience obtained in the field.

KEYWORDS: performance, technology, shamanism, installation, perception.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BASBAUM, S. R. - Percepção digital: sinestesia, heperestesia, infosensações. São Paulo. Revista Universitária do Audiovisual. 2008.
- BASTOS, R. J. M. - *A musicológica Kamayurá: para uma antropologia da comunicação no Alto Xingu*. Florianópolis. Ed. da UFSC. 1999.
- COHEN, R. - *Work in Progress na Cena Contemporânea*. São Paulo. Perspectiva. d 1998.
- COHEN, R.; Agra, L. - *Criação em hipertexto: vanguarda e territórios mitológicos*. (s/d).
- CASTRO, E. V. *Perspectivismo e multinaturalismo na américa indígena*; in: *A inconstância da alma selvagem*. Ed. Cosac Naify. São Paulo. 2002.

- CESARINO, P. de N. - *De Duplos e estereoscópios: paralelismo e personificação nos cantos xamanísticos ameríndios*. Mana. 2006.
- ELIADE, M. - *O Sagrado e o Profano: a essência das religiões*. São Paulo. Martins Fontes. 1992.
- _____. *Mito e Realidade*. Ed. Perspectiva. 1963.
- _____. *O Xamanismo e as Técnicas Arcaicas do Êxtase*. São Paulo. Martins Fontes. SP. 2002.
- FERREIRA, P. P. - *Música eletrônica e xamanismo: técnicas contemporâneas do êxtase*. Campinas. Unicamp. Tese de Doutorado. 2006.
- GELL, A. - *Art and agency: an anthropological theory*. Oxford. New York: Clarendon Press, 1998.
- _____. *Technology and Magic*. Anthropology Today, Vol. 4, N. 2. 1988.
- GOLDBERG, R. - *A Arte da Performance: do futurismo ao presente*. São Paulo. Martins Fontes. 2006.
- GUATTARI, F. - *O Inconsciente Maquínico: ensaios de esquizo-análise*. Campinas. Papirus. 1988.
- _____. *Caosmose: um novo paradigma estético*. Rio de Janeiro. Editora 34. 1992.
- LAGROU, E. - *A fluidez da forma: arte, alteridade e agência em uma sociedade amazônica (Kaxinawa, Acre)*. Rio de Janeiro. Topbooks. 2007.
- LEHMANN, H. - *Teatro Pós-Dramático*. São Paulo. Cosac Naify. 2007.
- LÉVY, P. - *As tecnologias da inteligência*. São Paulo/SP. Ed. 34. 1993.
- _____. - *Ideografia Dinâmica: Para uma imaginação artificial?* Ed. Instituto Piaget. Coleção Epistemologia e Sociedade. 1997.
- _____. - *A máquina universo: criação cognição e cultura informática*. São Paulo. Ed. Artmed. 1987.
- MCLUHAN, M. - *Os meios e comunicação como extensões do homem*. São Paulo. Ed. Cultrix. 1964.

- MATURANA, H. - *Cognição, ciência e vida cotidiana*. Belo Horizonte. Editora da UFMG. 2006.
- MAUSS, M. - *As Técnicas Corporais*. In: Sociologia e Antropologia Vol. II. São Paulo. Editora Pedagógica e Universitária. 1974.
- MÜLLER, R. P. - *Os Asurini do Xingu: história e arte*. Campinas. Editora da Universidade Estadual de Campinas. 1990.
- _____. *Arte contemporânea e arte indígena amazônica na contemporaneidade*. Jornadas Arte Amazônico, Ayer y Hoy. Institut Universitari de Cultura de la Universida Pompeu Fabra Amics del Museu Barbier-Mueller d' Art Precolombi de Barcelona. 2006. 2006.
- NESPOLI, E. - *Performance e Ritual: processos de subjetivação na arte contemporânea*. Dissertação de mestrado. Universidade Estadual de Campinas. 2004.
- _____. *Performance, corpo e tecnologia: operações rituais e percepção*. Tese de Doutorado. Universidade Estadual de Campinas. 2009.
- TURNER, V. - *O Processo Ritual: estrutura e anti-estrutura*. Petrópolis. Vozes. 1974.
- _____. *Are there universal of performance in myth, ritual and drama*; In: *By Means of Performance: intercultural studies of theatre and ritual*. Cambridge. Press syndicate of University of Cambridge. 1990.