
Estranhas *Criaturas* e suas Infinitas projeções em dobras e devires

Claudia Lewinsohn*

Este artigo pretende investigar, com base em vídeos digitais denominados *Criaturas*, questões relativas à prática artística contemporânea realizada do ponto de vista de um *work-in-progress*. Valem-se da errância como método, o que possibilita o desinteresse por resultados e o entrecruzamento com outras linguagens artísticas.

Arte Contemporânea, Errância, Devir, Work-in-progress

O presente texto desenvolve algumas das etapas da pesquisa intitulada *Estranhas Criaturas e a ocupação de territórios*, que, de uma maneira geral, se concentra no acompanhamento, de forma não apenas prática – mas principalmente reflexiva – das descobertas feitas em torno das *Criaturas*, trabalho que venho realizando nos últimos anos enquanto artista plástica.

No início, as *Criaturas* não passavam de formas tridimensionais que adquiriam, por elas próprias, o direito à “vida” e, por isso mesmo, recebiam essa denominação. Reutilizando, no princípio do trabalho, telas a óleo produzidas durante um período de aproximadamente dois anos, iniciei a geração desses primeiros “corpos-objetos-volumes”, cortando, costurando, amarrando, perfurando, unindo pedaços com ilhoses, fios e cordões. Suas faces externas se apresentavam (e ainda se

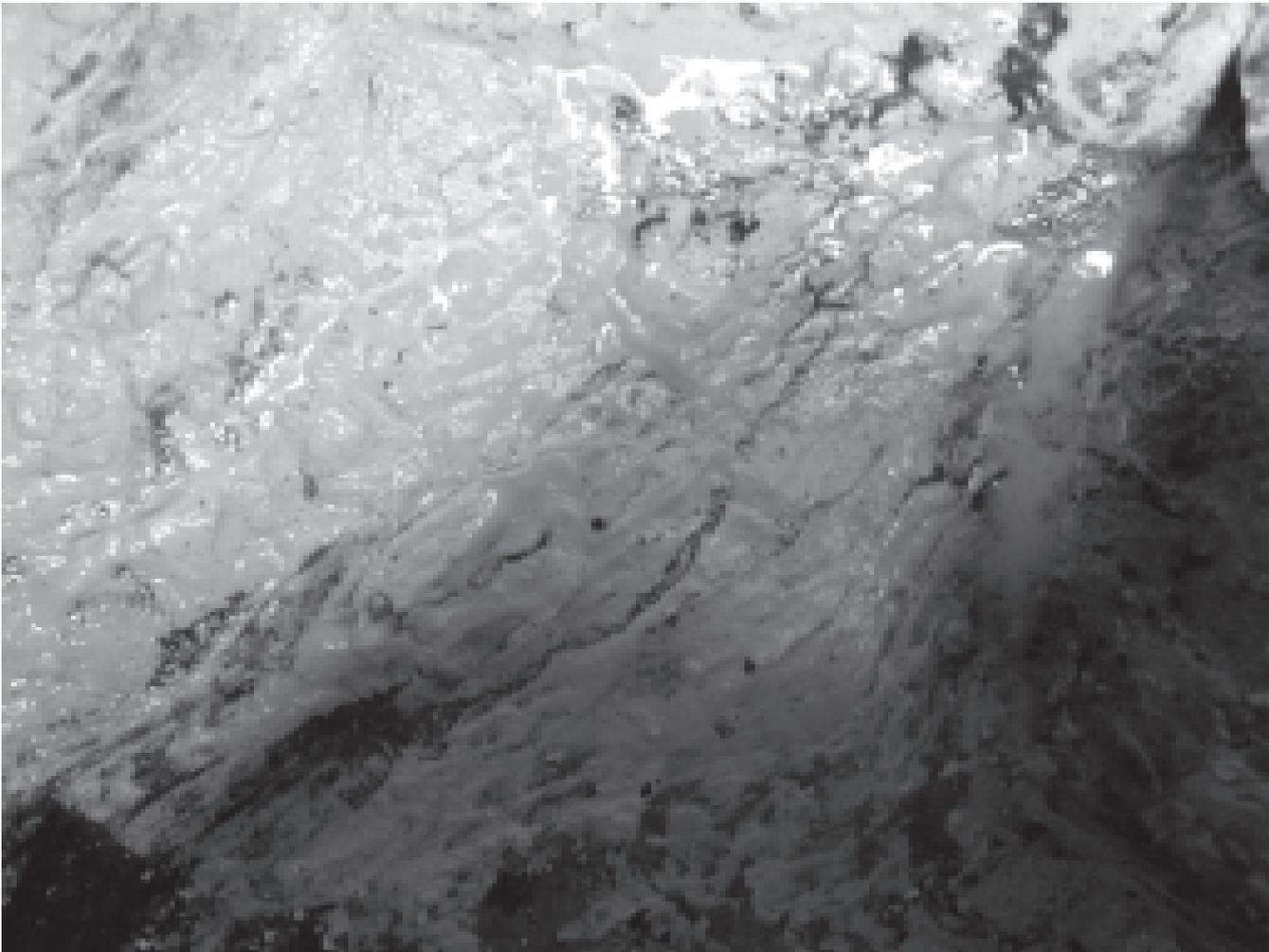
*Claudia Lewinsohn é mestranda em Ciência da Arte pelo PPGCA da Universidade Federal Fluminense, artista plástica e professora do Curso Superior de Fotografia da Universidade Estácio de Sá.

apresentam, apesar de terem sofrido algumas transformações) como grossas peles-cascas, selvagens e um tanto repulsivas, ao mesmo tempo em que sugeriam a revelação das faces internas de seus próprios corpos: suas vísceras e entranhas. Constituíam, assim, um conjunto-bestiário que nunca parava de se transformar totalmente, uma espécie de conjunto-devir (no sentido deleuziano) com movimento e pulsações próprios. A partir dessas primeiras evidências, relacionadas com sua capacidade de se moverem e se transformarem constantemente, esta fase atual da pesquisa continua a apresentar a possibilidade de separação e de utilização, de forma independente e autônoma, de suas partes constitutivas, característica, aliás, inerente às *Criaturas* desde o início de seu processo de realização. Estas partes constitutivas eram separadas de sua estrutura inicial e reutilizadas de diversas maneiras, inclusive associadas aos elementos que hoje fazem parte de *Criaturas* mais novas, fabricadas com outros materiais como sacos, lonas, borrachas e sucata.

O trabalho experimental que venho realizando atualmente consiste, principalmente, na tentativa de captação, através de câmeras filmadoras digitais, dos movimentos das *Criaturas*, o que tem me possibilitado o acompanhamento constante das diversas etapas de sua constituição e olhar, de forma penetrante e “invasiva”, seus interiores labirínticos, que até então desconhecia. Revelam-se, então, simultaneamente, não só as partes e diferentes materiais que as compõem, mas seus versos e reversos, que dão a sensação de emergirem de seus densos espaços “íntimos” e/ou míticos que, aparentemente, não estavam querendo mostrar. As câmeras, ao “perseguirem” ou apenas observarem atenta e silenciosamente as *Criaturas* em seu lento movimento, têm conseguido captar suas vísceras-entranhas, o que fica ainda mais evidente ao serem colocadas em meios líquidos aquosos, gelatinosos, fluidos e cremosos, que tornaram possível a revelação de seus verdadeiros “líquidos de vida”, nos quais pulsam, nadam, ou simplesmente existem.

O existir melancólico

O caminhar sem destino, a errância e a lentidão, são algumas das características do ser melancólico definidas pelo filósofo Walter Benjamin, segundo nos lembra a escritora Susan Sontag, em seu livro *Sob o signo de Saturno*. Evocando a melancolia como característica dos nascidos sob a regência desse astro, Sontag destaca, por exemplo, como melancólico, o ser solitário: não a solidão do confinamento, mas aquela que se verifica, por exemplo, no indivíduo que *passeia sem destino, livre para sonhar, observar, refletir, viajar*¹. Evocação que desembocará, sem dúvida e imediatamente, na figura do *flâneur*, o ser errante que percorre, sem qualquer traçado ou objetivo definido, as ruas de Paris no



Claudia Lewinsohn
Criaturas, 2007, vídeo

século 19, passível de revelar e ir descobrindo imagens escondidas nestes verdadeiros labirintos em que se transformam ruas e passagens, quando percorridas dessa maneira errante. A respeito das sutis distinções entre espaço e tempo, Sontag comenta:

Para o indivíduo nascido sob o signo de Saturno, o tempo é o meio da repressão, da inadequação, da repetição, mero cumprimento. No tempo, somos apenas o que somos: o que sempre fomos. No espaço, podemos ser outra pessoa. [...]O tempo não nos concede muitas oportunidades: ele nos impele por trás, empurrando-nos pela estreita passagem do presente que desemboca no futuro. O espaço, ao contrário, é amplo, fértil de possibilidades, posições, interseções, passagens, desvios, conversões, becos sem saída, ruas de mão única.²

Nesse sentido, ao filmar as *Criaturas*, cujos resultados passaram a revelar suas naturezas profundas, foi possível ir constatando com clareza que a melancolia constituía uma das características principais de sua maneira de viver. Melancolia que foi sendo identificada no processo de geração e no próprio modo de apresentar-se das *Criaturas*, através do perder-se em espaços e caminhos labirínticos, pois, neste trabalho, o ato de filmar possui, como característica intrínseca, um percurso sem destino certo e, portanto, errante por excelência. Dessa forma, podemos observar que os espaços – internos e/ou externos – das *Criaturas*, percorridos pela câmera, oferecem um largo campo de possibilidades. Expõem seus interiores labirínticos, retomando a metáfora do labirinto, em Benjamin, que, conforme lembra Sontag, sugere sempre locais e situações onde haja obstáculos e caminhos nos quais podemos nos perder. E é através desse “perder-se” que o trabalho vai se constituindo. Devido a essas constatações, abriram-se diante da experimentação, novos rumos que fizeram remeter a questões como diferentes cosmogonias e também a certos conceitos de Gilles Deleuze como “devir” e “dobras”.

Um trabalho que se desdobra em devires

Um ponto de inflexão, para a matemática, é aquele que se verifica, no gráfico de uma função, sempre que ocorre uma mudança em sua concavidade. Também denominado de ponto crítico (designação genérica), o ponto de inflexão pode ser visto, então, como um ponto crítico “especial”. No mesmo espírito, devem ser configurados como linhas de inflexão os diferentes pontos pelos quais passam quaisquer convergências de linhas sinuosas e curvas que, em seus movimentos de verso e reverso, formem convexidades e concavidades. Nessa perspectiva, a pesquisa toma por base a percepção e o conceito de “dobra”, conforme entrevistos por Gilles Deleuze em sua análise

sobre a obra filosófica de Leibniz. Tomando como referência o movimento de curvas e contracurvas, que seriam características do espírito barroco, Deleuze nos esclarece que:

O barroco remete não a uma essência, mas sobretudo a uma função operatória, a um traço. Não pára de fazer dobras. Ele não inventou essa coisa: há todas as dobras vindas do Oriente, dobras gregas, romanas, românicas, góticas, clássicas... Mas ele curva e recurva as dobras, leva-as ao infinito[...]. O traço do barroco é a dobra que vai ao infinito.³

Segundo ele, as dobras podem corresponder aos dois tipos de infinitos que existem, como se o infinito tivesse dois andares que se comunicam: o infinito relativo à matéria, ao corpo, e o segundo deles, à alma, que canta a glória de Deus; infinitos que podem, em síntese, remeter às noções de labirinto e de múltiplo:

Diz-se que um labirinto é múltiplo, etimologicamente, porque tem muitas dobras. O múltiplo é não só o que tem muitas partes, mas o que é dobrado de muitas maneiras. Um labirinto corresponde precisamente a cada andar: o labirinto do contínuo, na matéria e em suas partes, e o labirinto da liberdade, na alma e em seus predicados.⁴

Sob esse ângulo, pode-se constatar que as imagens dos vídeos realizados com as *Criaturas* são percorridas, em muitas direções, por inúmeras linhas de inflexão que conseguem alterar seus percursos de ida e volta através de dobras, desdobras e redobras. A descontinuidade das imagens expõe, de fato, locais labirínticos, caracterizados basicamente por contrações-dilatações, passíveis de corresponder exatamente a movimentos dessas curvas e contracurvas das *Criaturas*, que permitem observar tanto seus “corpos” quanto suas “almas”. Essa experimentação, que constitui a tônica de meu trabalho, deve ser compreendida, principalmente, como um conjunto de momentos, de passagens de um estado a outro, num permanente processo de devir, ou seja, mantendo-se sempre a obra em estado de gestação; eterna gestação que decorre do fato de o devir, ainda segundo Gilles Deleuze, consistir em uma realidade, num processo sem início e sem pontos de chegada determinados. O autor esclarece, ainda, que:

Devir é nunca imitar, nem fazer como, nem se conformar a um modelo[...]. Não há um termo do qual se parta, nem um ao qual se chegue ou ao qual se deva chegar. Tampouco dois termos intercambiantes. [...] Pois à medida que alguém se transforma, aquilo em que ele se transforma muda tanto quanto ele próprio. Os devires não são fenômenos de imitação, nem de assimilação, mas de dupla captura, de evolução não paralela, de núpcias entre dois reinos.⁵

O conceito de devir, para Deleuze e Guattari, incapaz de se manifestar através de metáforas, vai estar sempre relacionado a diferentes manifestações do desejo. Nesse sentido, François Zourabichvili, pesquisador da obra deleuziana, comenta que:

Devir é o conteúdo próprio do desejo [...]: desejar é passar por devires.[...] Convém, para compreendê-lo bem, considerar sua lógica: todo devir forma um 'bloco', em outras palavras, o encontro ou a relação de dois termos heterogêneos que se 'desterritorializam' mutuamente. Não se abandona o que se é para devir outra coisa (imitação, identificação), mas uma outra forma de viver e de sentir assombra ou se envolve na nossa e a 'faz fugir'. A relação mobiliza, portanto, quatro termos e não dois, divididos em séries heterogêneas entrelaçadas: x envolvendo y torna-se x', ao passo que y tomado nessa relação com x torna-se y'. Deleuze e Guattari insistem constantemente na recíproca do processo e em sua assimetria: x não 'se torna' y (por exemplo, animal) sem que y, por sua vez, venha a ser outra coisa (por exemplo, escrita ou música).⁶

A experiência com as *Criaturas*, se dá, portanto, num território em permanente movimentação, em que o próprio processo passa a ser visto como linguagem. Sem qualquer preocupação com a idéia de se chegar a um fim, dessa experiência surgiu uma certa quantidade de vídeos de curta duração (de cinqüenta segundos a três minutos), que solicitam contemplações rápidas e fugazes. As imagens que vão se apresentando revelam transformações inesperadas e se tornam torrentes de fluxos geradores de explosões e implosões, nos quais, a todo momento, uma ou mais *Criaturas* são "geradas". Por outro lado, cada investigação interna conduzida pela câmera gera um percurso aberto e ininterrupto. O campo de ação, sempre previamente preparado, passou a empregar, além das telas e dos líquidos aquosos, outros materiais como pedras, folhas, gesso estuque, tintas a óleo, tintas acrílicas, gel e vários outros líquidos pastosos formados pela mistura de todas essas substâncias. No interior dessa massa disforme, passei a observar, então, que, lentamente, as *Criaturas* nadam e se remexem, dobram-se e se desdobram. Ora emergem, ora são soterradas por essa mistura de matérias que, dessa forma, vai se sobrepondo camada sobre camada. Se, às vezes, o ato de filmar parece dissecar e em seguida fundir os diversos elementos que vão se acumulando, outras vezes as *Criaturas* parecem sugar os elementos que lhes são "atirados". Nesses líquidos de consistências diversas, em constante movimento de dobra e desdobra ou de dobra e redobra, realizam pequenas ações constantes de ocultar-revelar simultâneos. Essa movimentação possui um início temporal – o momento em que se aciona o botão de filmagem – sem que, no entanto, esse início corresponda a qualquer início "de fato" do movimento das *Criaturas*. A idéia é a de que estamos diante de uma movimentação que já começou e que continuará, mesmo após o acionamento do botão que encerra o vídeo. As imagens evocam, ainda, uma sensação de organismos vivos e nos aproximam do conceito



Claudia Lewinsohn
Criaturas, 2007, vídeo

de dobra segundo Deleuze, através de sua definição de organismo, o qual se caracteriza por um dobrar infinito de suas partes constitutivas. Extrapola a possível idéia inicial de um contrair-dilatar estendendo o significado para o envolver-desenvolver ou, ainda, involuir-evoluir. Em uma outra definição, o conceito de dobra, conforme Deleuze, é uma *linha com dupla direção simultânea, percorrida a velocidade infinita por um ponto que distribui as singularidades, num movimento levado ao infinito e que volta sobre si mesmo*⁷. Ainda segundo Deleuze, *quando a dobra se torna **método, operação, ato**, a desdobra vem a ser o resultado do ato que se expressa precisamente dessa maneira*⁸, ou seja, o momento mesmo em que a câmera percorre e se movimenta, criando e participando, simultaneamente, de uma operação que pode ser considerada como um ato mesmo de “geração” de *Criaturas*. Essa seqüência de dobras induz à idéia de organismo, na medida em que, sob a ótica deleuziana, *um organismo define-se por dobras endógenas, [...] uma dobra formadora interna que se transforma com a evolução, com o desenvolvimento do organismo*⁹. Fragmentos de telas pintadas ou virgens, que ora se abrem, ora se fecham, vão criando, lentamente, um movimento de alternância abrindo e fechando dobras, desdobras e redobras. Esse movimento lento e constante cria uma sensação que parece não pertencer à ordem de imagens em movimento,

e sim à da pulsação. Através de avanços e recuos, induzem, na verdade, a sensações como, por exemplo, a de “formação de mundos”. Formação e, simultaneamente, revelação; um permanente devir de formas escorregadias que deslizam e criam, através de verdadeiras avalanches, cavidades, gretas e fissuras. Assim, as *Criaturas* se mostram em seu interior e exterior, revelando cavernas, estalactites e estalagmites de sua constituição interna e fazendo escoar lavas e caminhos subterrâneos de suas origens e de seu desenvolvimento externo. Mistura e superposição de líquidos viscosos, brancos, leitosos, coloridos, vão escorrendo por entre cavidades, aclives e declives, promovendo intensa e constante circulação entre exterior e interior.

Dentro dessa perspectiva que induz à idéia de formação de mundos, esse processo, que gera imagens mutantes e quase indefinidas, faz confluir nosso pensamento a origens remotas e encontrar, por exemplo, o pensamento do filósofo pré-socrático Anaximandro. Cidadão de Mileto, nascido no século 7º a.C., Anaximandro teve como principal preocupação, assim como Tales (que o precedeu), a questão da gênese (*physis*). Suas investigações o conduziram a encontrar o *àpeiron*, termo grego que o pesquisador Álvaro J. dos Penedos comenta e esclarece:

O termo pertence à linguagem grega vulgar e nela significa não acabado, imenso; por vezes traduz-se por infinito, mas nesse caso convém esclarecer, o que os Gregos de então entendiam como tal. O infinito era algo imperfeito, porque não acabado, de imenso, porque não se conheciam os seus limites.[...]temos de dizer em primeiro lugar que o *àpeiron* não era algo de determinado[...]. Desta foma, era algo de indeterminado. Em segundo lugar, o indeterminado não é também uma mistura de várias substâncias conhecidas e bem determinadas. Em síntese, o *àpeiron* era para Anaximandro algo de essencialmente **indeterminado e sem limites**.¹⁰

Anaximandro considera, portanto, que princípio e origem estavam vinculados necessariamente à indeterminação, a uma mescla de oposições e contrários devidos ao eterno movimento, que conduz a uma massa de características indeterminadas. Simplício, filósofo do século 6º d.C., comenta que Anaximandro teria sido o primeiro a utilizar o termo “princípio” e que este não se constitui nem por água nem por quaisquer elementos. Teria uma natureza diferente, ilimitada, da qual nascem os céus e os mundos neles contidos. O caráter de indeterminação e de algo ilimitado parece conduzir a prática artística da realização desses vídeos geradores de *Criaturas*, tanto em relação ao processo, quanto em relação ao resultado – as imagens – em constante mutação e mobilidade. A câmera perscruta, invade e segue, sem qualquer previsão ou roteiro, os caminhos viscosos e quase disformes, durante um período de tempo também indeterminado, porque não previsível. Um processo, como já vimos, aberto e em permanente estado de constituição, sujeito a durações de tempo que não podem ser pré-fixadas, pois dependem totalmente do que vai surgindo no momento mesmo da filmagem. É com a certeza da presença desse movimento, em escala universal, que Nietzsche comenta a respeito de Anaximandro:

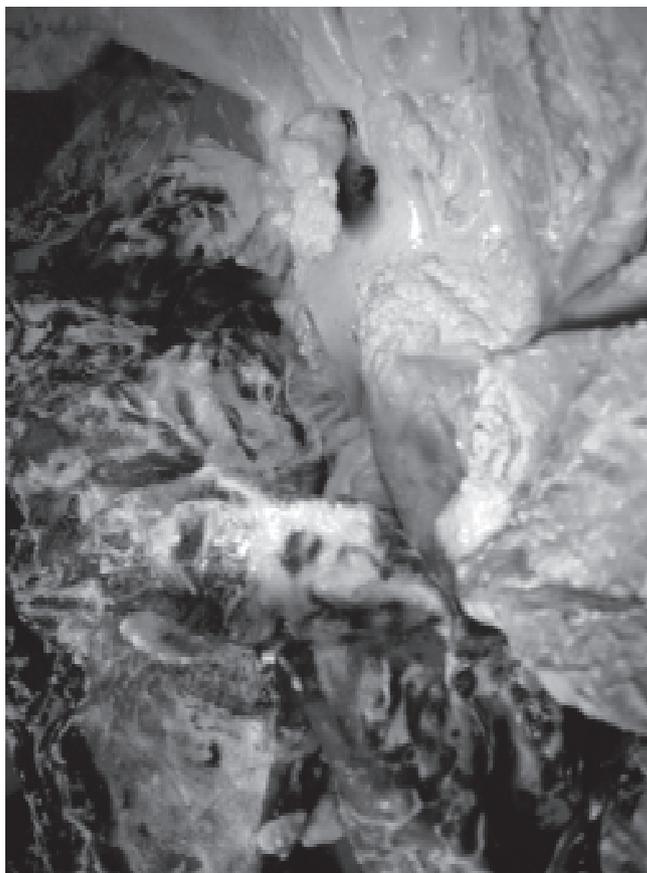
Tudo o que alguma vez veio a ser, também parece outra vez, quer pensemos na vida humana, ou na água, ou na quente e no frio: por toda parte, onde podem ser percebidas propriedades determinadas, podemos profetizar o sucumbir dessas propriedades [...]. Nunca, portanto, um ser que possui propriedades, e consiste nelas, pode ser origem e princípio das coisas; o que é verdadeiramente, concluiu Anaximandro, não pode possuir propriedades determinadas, senão teria nascido como todas as outras coisas, e teria de ir ao fundo. Para que o vir-a-ser não cesse, o ser originário tem de ser indeterminado. A imortalidade e eternidade do ser originário não está em sua infinitude e inexauribilidade – como comumente admitem os comentadores de Anaximandro – mas em ser destituído de qualidades determinadas, que levam a sucumbir: e é por isso, também, que ele traz o nome de “o indeterminado”. O ser originário assim denominado está acima do vir-a-ser e, justamente por isso, garante a eternidade e o curso ininterrupto do vir-a-ser.¹¹

Dentro dessa perspectiva de um vir-a-ser formador constante de “novos mundos”, podemos evocar algumas teogonias, das quais selecionamos a *Teogonia* de Hesíodo, poesia arcaica que mostra, pela mitologia, como surgiu e como fazer surgir o mundo e a vida dos homens. José Augusto Torrano, professor e tradutor da *Teogonia* de Hesíodo, esclarece que:

A leitura da Teogonia ultrapassa e extrapola o interesse da mera erudição acadêmica, porque o mundo que este poema arcaico põe à luz, e no qual ele próprio vive, está vivo de um modo permanente e – enquanto formos homens – imortal. Um mundo mágico, mítico, arquetípico e divino, que beira o Espanto e o Horror, que permite a experiência do Sublime e do Terrível, e ao qual o nosso próprio mundo mental e a nossa própria vida estão umbilicalmente ligados. Porque também num sentido etimológico a poesia hesiódica é arcaica.¹²

Recorrendo aos mitos cosmogônicos – aqueles que tratam da origem e da formação do Universo – podemos pensar as *Criaturas* enquanto etapas e momentos de um processo que remete a elementos ligados à prática da pintura, elementos estes nos quais as *Criaturas* encontram suas origens. Pedacos de telas pintadas e cortadas e tintas (a óleo e acrílica) são reunidos novamente, operando, no entanto, numa ordem totalmente nova, recebendo novas orientações e determinações para a “geração” de futuras *Criaturas*.

Passagens e caminhos são criados e indicados pelo olhar da câmera “invasiva”, que transita por dentro e por fora, ora criando superfícies, ora criando profundezas. Dessa maneira, as *Criaturas* sugerem uma ação que perscruta, **ao mesmo tempo** em que são perscrutadas, num movimento de simultaneidade que evidencia mais uma vez o conceito de devir segundo Deleuze: um **tornar-se** uma coisa e outra ao mesmo tempo ou, em essência, *avançar, puxar nos dois sentidos ao mesmo tempo*¹³. Ou seja, o vídeo (que no momento mesmo de sua realização, pode ser considerado um instante de geração de uma *Criatura*), opera um bloco de devires no qual constrói *o vasto domínio das simbioses que coloca em jogo seres de escalas e reinos inteiramente diferentes*¹⁴. O próprio



Claudia Lewinsohn
Criaturas, 2007, vídeo

“cenário” é inteiramente constituído de antigas e novas *Criaturas* e de cortes e recortes de antigas telas, pintadas e/ou virgens, tudo imerso e recoberto por líquidos ou pastas (gesso, tintas, gel). Movimentar *Criaturas* ou parte delas no interior desses meios líquidos ou pastosos produz imagens que podem ser consideradas como resultado de uma outra forma de geração de novas *Criaturas*. Coloca o espectador, ainda, diante também da formação de novos territórios, cambiantes e que se modificam incessantemente.

Dentro desta perspectiva, existem dois olhares no momento das filmagens: a) o olhar dirigido à cena e que procura, ao filmar, “capturar” e “invadir”; b) o olhar que denominarei de “verificador”, aquele que vai constatar o resultado do vídeo que acabou de ser produzido. O intervalo de tempo entre os dois olhares corresponde exatamente a sua duração (1,5min. a 3 min.) e traz consigo quase

um abismo em termos de realização: o que é visto pelo olhar que “captura” é totalmente diferente do olhar que “verifica”, alguns minutos depois, o que “de fato” se acabou de filmar. Assim, o resultado obtido – o vídeo – é uma constante “surpresa”, corroborando a perspectiva de um trabalho em permanente estado de constituição. Não existe definição de metas – conforme pudemos constatar – ou, como nos diz Deleuze, um fim ao qual se queira chegar. A produção vai, assim, se constituindo, de forma errante, de estados e momentos, de passagens sucessivas de um estado a outro, enfim, de devires e também de ausências.

Em Deleuze e Guattari, podemos encontrar ainda um paralelo no que se refere ao estado de errância, quando os autores, ao longo de *Mil Platôs*, tratam da questão do sujeito e mostram que o nomadismo se torna necessário mesmo num estado que se defina como uma espécie de “viagem imóvel”, situação que, mesmo assim, mantém sempre uma certa movimentação. Dessa forma, propõem, com o conceito de “desubjetivação”, uma nova subjetivação a partir do sentido dado por Guattari em *Caosmose* quando este estabelece novos caminhos para os fatores subjetivos:

Proporemos então operar um descentramento da questão do sujeito para a da subjetividade. O sujeito, tradicionalmente, foi concebido como essência última da individuação, como pura apreensão pré-reflexiva, vazia, do mundo, como foco da sensibilidade, da expressividade, unificador dos estados de consciência. Com a subjetividade, será dada, antes, ênfase à instância fundadora da intencionalidade.¹⁵

É fundamental, portanto, que o processo que leva às *Criaturas* seja portador de perspectivas análogas, possibilitando o acesso permanente a novos caminhos e a novos focos de interesse, buscando, dessa forma, uma abertura ao em direção a outras linguagens artísticas. E assim, nessa perspectiva nômade, ou seja, com a idéia da não determinação prévia de rumos, todo esse material realizado em vídeo foi exigindo, para suas subseqüentes visualizações, algumas formas iniciais de projeção que, ao longo das reflexões, suscitaram a ampliação de suas dimensões. Assim, as novas etapas dessa experimentação foram conduzindo o trabalho à projeção em grandes áreas e em grandes ambientes, para a realização de instalações e participando de encenações contemporâneas que experimentam a inserção de projeção de imagens em teatro e em performances.

Segundo a professora e teórica francesa Béatrice Picon-Vallin, uma das mais importantes pesquisadoras em teatro contemporâneo, a intervenção de imagens na cena, longe de criar ilusões para o espectador, deve modificar seus modos de percepção da cena, na medida em que *o filme, precedido pela projeção fixa, pôde servir ao palco abrindo-o amplamente ao mundo (Meyerhold, Piscator), ou fazendo-o tender ao onírico, como desejava Artaud.*¹⁶ Ainda a respeito da utilização de imagens e vídeos projetados em cena, a pesquisadora considera que:

Fato de âmbito realista, na medida em que pertence ao cotidiano mais banal, a irrupção dos aparelhos de tv em cena origina hoje outros projetos. As imagens de vídeo, de formato maior ou menor, segundo o suporte de transmissão, ampliam para um contexto totalizante a ação que se desenrola no palco. Mas, ligadas a uma lógica de fragmentação, de atomização, elas têm, sobretudo, funções [...] intimistas, lúdicas, introspectivas, elas **dão a ver o “não-mostrável”** na cena **ou perturbam a visão do espectador**. Escavando a imagem cênica pelo modo pelo qual elas aí se incrustam, **como corpos estranhos**, elas **manipulam, desconcertam, desestabilizam** o público, pondo em abismo o real e o teatro, introduzindo múltiplas possibilidades de variações sobre a distância e a aproximação entre a cena e a platéia.¹⁷

Dessa forma, um certo estado de desestabilização advindo desses “corpos estranhos” – as estranhas *Criaturas* projetadas – pode ser provocado e atingido numa ação que se desenrola no espaço cênico e/ou fora dele. Com certeza, uma confluência de corpos-atores e corpos-*Criaturas* iniciarão uma espécie de simbiose cênica, criando uma fusão de movimentos reais e projetados.

A partir dessa realização experimental através de vídeos, o trabalho com as *Criaturas* permite identificar dois movimentos básicos. O primeiro – de aspecto teórico – diz respeito aos novos aportes trazidos à pesquisa e à forma como eles possibilitaram novos diálogos com conceitos propostos por Gilles Deleuze e Félix Guattari tais como “dobra” e “devir”. O segundo relaciona-se diretamente com a prática, na medida em que o processo que “gera” *Criaturas* possui como características, além da construção e reconstrução a partir de suas próprias partes constitutivas, o fato de ser, em si mesmo, um processo em formação permanente, no qual o olhar penetrante da câmera é capaz, como vimos, de se tornar um “olhar gerador” de novas *Criaturas*. Nessa perspectiva, podemos considerar que esse processo pode sugerir e possibilitar também discussões que tendem a se concentrar em torno da noção da perda de controle do trabalho enquanto obra. Pelo fato de não se determinarem pontos de partida, nem de chegada, engendrar *Criaturas* não se poderia considerar, na realidade, como um ato gerador de algo concreto, mas sim um estado, algo que permanece sempre em latência ou em pleno devir. O compromisso com a forma, com a plástica, desaparece, cedendo lugar ao desinteresse intencional por um objeto considerado como finito, pronto. Confirma-se assim, de certa forma, que o trabalho, como um todo, reforça permanentemente a proposta de abertura a novos caminhos que possibilitem o cruzamento com outras linguagens artísticas.

Referências Bibliográficas

DELEUZE, Gilles. *A dobra: Leibniz e o Barroco*. Campinas: Papiurus, 2005.

———. *Logique du Sens*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1969.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Vol.4. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997. (Coleção TRANS).

DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. *Diálogos*. Lisboa: Relógio D'Água, 2004.

GUATTARI, Félix. *Caosmose*. São Paulo: Editora 34, 2006.

Os Pré-Socráticos: Fragmentos, Doxografia e Comentários. São Paulo: Nova Cultural, 1989. (Coleção *Os Pensadores*).

PENEDOS, Álvaro J. dos. *Introdução aos Pré-Socráticos*. Porto: Rés-Editora Ltda., 1984.

PICON-VALLIN, Béatrice. *A arte do teatro: entre tradição e vanguarda*. Rio de Janeiro: Letra e Imagem, 2006.

SASSO, Robert; VILLANI, Arnaud (org.). *Le Vocabulaire de Gilles Deleuze*. Nice: Centre de Recherches d'Histoire des Idées, CNRS, 2003.

SONTAG, Susan. *Sob o signo de Saturno*. São Paulo: L&PM Editores, 1986.

TORRANO, Jaa. *Teogonia de Hesíodo: A origem dos deuses*. São Paulo: Roswitha Kempf, 1986.

ZOURABICHVILI, François. *O vocabulário de Gilles Deleuze*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2004.

Notas

¹ Sontag, 1986, p. 87.

² *idem*, p. 91.

³ Deleuze, 2005, p. 13.

⁴ *idem*, p. 14.

⁵ Deleuze; Parnet, 2004, p. 12. (grifos nossos).

⁶ Zourabichvili, 2004, p. 48-9.

⁷ «Ligne' à double direction simultanée, parcourue à vitesse infinie par um point qui distribue les singularités, en un mouvement porté à l'infini et revenant sur lui-même.» (Sasso; Villani, 2003, p. 281). (tradução nossa).

⁸ Deleuze, 2005, p. 68. (grifos nossos).

⁹ *idem*, p.20.

¹⁰ Penedos, 1984, p.33-34. (grifos nossos).

¹¹ Nietzsche, *in*: Os Pré-Socráticos, 1973, p. 17-18, vol.1.

¹² Torrano, 1986, p.18-19.

¹³ Deleuze, 1969, p.9.

¹⁴ Deleuze; Guattari, 1997, p.19.

¹⁵ Guattari, 2006, p. 35.

¹⁶ Picon-Vallin, 2006, p.99-100.

¹⁷ *idem*, p.100. (grifos nossos).