



**Universidade do Estado do Rio de Janeiro**  
Centro de Educação e Humanidades  
Instituto de Artes

Thiago José Bastos de Siqueira

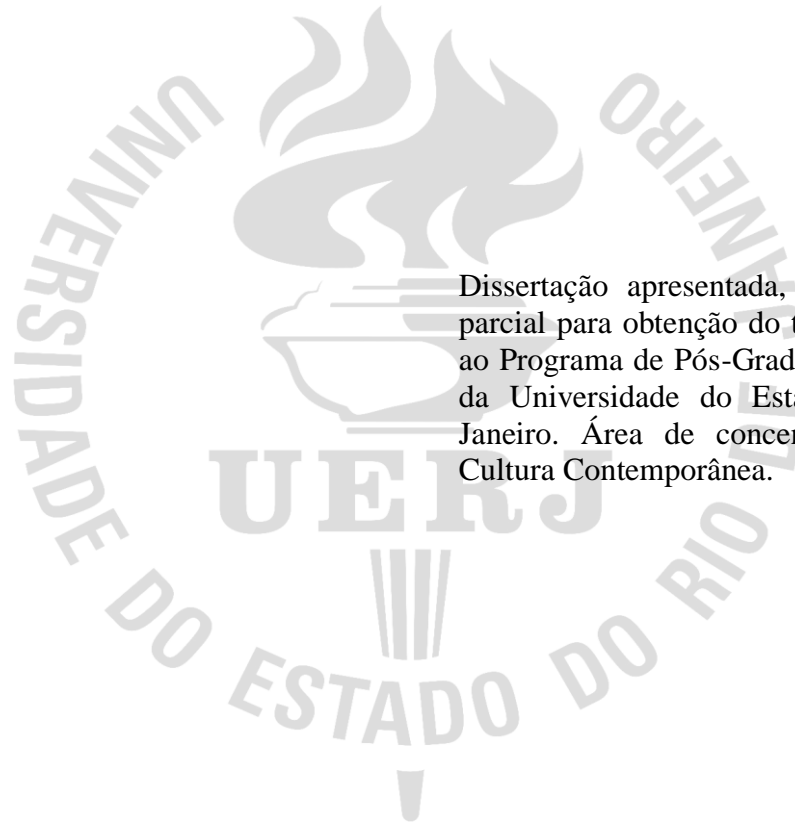
**Anima Monstro: corpo, alteridade e performance na contemporaneidade.**

Rio de Janeiro

2019

Thiago José Bastos de Siqueira

**Anima Monstro: corpo, alteridade e performance na contemporaneidade.**



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Artes, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Arte e Cultura Contemporânea.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dra. Nanci de Freitas

Rio de Janeiro

2019

CATALOGAÇÃO NA FONTE  
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CEH/B

|      |   |
|------|---|
| S618 | <p>Siqueira, Thiago José Bastos de.<br/>Anima monstro : corpo, alteridade e performance na contemporaneidade / Thiago José Bastos de Siqueira. – 2019.<br/>79 f. : il.</p> <p>Orientadora: Nanci de Freitas.<br/>Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Artes.</p> <p>1. Performance (Arte) – Teses. 2. Teatro - Teses. 3. Vestuário – Aspectos simbólicos - Teses. 4. Monstros – Aspectos simbólicos - Teses. 5. Frankenstein, Monstro de (Personagem fictício) - Teses. 6. Minotauro (Mitologia grega) - Teses. I. Freitas, Nanci de II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Instituto de Artes. III. Título.</p> <p>CDU 7.041</p> |
|------|---|

Bibliotecária: Mirna Lindenbaum. CRB7 4916

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação, desde que citada a fonte.

---

Assinatura

---

Data

Thiago José Bastos de Siqueira

**Anima Monstro: corpo, alteridade e performance na contemporaneidade.**

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Artes, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Arte e Cultura Contemporânea.

Data de aprovação 16 de dezembro de 2019.

Banca Examinadora:

---

Prof<sup>a</sup>. Dra. Nanci de Freitas (Orientadora)  
Instituto de Artes - UERJ

---

Prof. Dr. Alexandre Sá Barretto da Paixão  
Instituto de Artes - UERJ

---

Prof. Dr. Valci Rubens Oliveira de Andrade  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Rio de Janeiro

2019

## **DEDICATÓRIA**

Dedico esta pesquisa aos meus pais, Jairo Antônio de Siqueira e Vania Elidia Bastos de Siqueira, aos meu irmãos Jakeline Bastos de Siqueira e Jairo Antônio Bastos de Siqueira e à minha sobrinha Valentina Simeone Bastos de Siqueira.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus pelo sopro da vida.

À minha família pelo suporte e amor incondicional.

Ao meu amigo, mentor e parceiro de trabalho Ronaldo Tasso, por ter mudado a minha trajetória de vida introduzindo-me ao teatro.

À minha orientadora Prof<sup>a</sup>. Dra. Nanci de Freitas pela atenção, carinho e paciência.

À Universidade do Estado do Rio de Janeiro por ser um acolhedor espaço de ensino, resistência e ensino de resistência, em meio a tormenta.

À Universidade Federal do Rio de Janeiro pelos 6 anos mais intensos e gratificantes da minha vida.

## RESUMO

SIQUEIRA, Thiago José Bastos de. *Anima Monstro*: corpo, alteridade e performance na contemporaneidade. 2019. 79 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

*Anima Monstro* é uma pesquisa que investiga os limites e contaminações entre a performance e o teatro contemporâneo, explorando os conceitos de teatralidade e performatividade desenvolvidos por Josette Féral. Fruto de uma necessidade pessoal de reclamar certa autonomia de meu próprio desenvolvimento artístico enquanto figurinista, o projeto se debruça sobre as camadas simbólicas imateriais da indumentária, revelando diferentes formas de entender o que é o vestir e como elas afetam o corpo, por meio da ação poética. *Anima Monstro* conjuga simultaneamente teoria e prática, relatando a experiência de criação, produção e apresentação de duas performances artísticas, cujas características limítrofes se apoiam sobre os hibridismos de linguagens da cena contemporânea. Como inspiração temática para as performances foram utilizados os personagens marginalizados conhecidos como monstros. As silhuetas de Minotauro e Frankenstein são reformuladas em performances homônimas, que propõem atualizações e reflexões sobre arquétipos e outras questões que se impõem ao corpo, no contexto contemporâneo, regido pela biopolítica.

Palavras-chave: Performance arte. Teatro Performativo. Monstros. Figurino. Minotauro. Frankenstein.

## ABSTRACT

SIQUEIRA, Thiago José Bastos de. *Anima Monster: body, otherness and performance in contemporary times*. 2019. 79 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

*Anima Monster* is a research that investigates the limits and contaminations between performance and contemporary theater, exploring the concepts of theatricality and performativity developed by Josette Féral. Resulting from a personal need to claim some autonomy from my own artistic development as a costume designer, the project focuses on the immaterial symbolic layers of clothing, revealing different ways of understanding what dressing is and how it affects the body through poetic action. *Anima Monster* simultaneously combines theory and practice, reporting on the experience of creating, producing and presenting two artistic performances, whose boundary characteristics rest on the language hybrids of the contemporary scene. The inspirational theme for the performances were the marginalized characters known as monsters. The silhouettes of Minotaur and Frankenstein are reformulated in homonymous performances that propose updates and reflections on archetypes and issues that are imposed on the body in the contemporary context, governed by biopolitics.

Keywords: Performance art. Performative Theater. Monsters. Costume Design. Minotaur. Frankenstein



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

|             |   |    |
|-------------|---|----|
| Figura 1 –  | <i>La Poupée</i> . Hans Bellmer, 1936.....  | 22 |
| Figura 2 –  | <i>Bola Suspensa</i> . Alberto Giacometti, 1931.....  | 23 |
| Figura 3 –  | <i>Aktion</i> . Rudolf Schwarzkogler, 1965. Fotografia: Ludwig Hoffenreich.....                                     | 27 |
| Figura 4 –  | <i>Mount Olympus - uma glorificação do culto à o à tragédia- uma performance de 24 horas</i> . Jan Fabre, 2015..... | 29 |
| Figura 5 –  | <i>Teseu e o Minotauro</i> . Antonio Canova, 1799.....  | 31 |
| Figura 6 –  | <i>Scene Bachique au Minotaure</i> . Pablo Picasso, 1933.....   | 33 |
| Figura 7 –  | <i>Capa de Minotaure Gazeta</i> . Salvador Dali, 1936.....  | 34 |
| Figura 8 –  | <i>El pianotauro</i> . André Masson, 1937.....  | 35 |
| Figura 9 –  | <i>Rayografía (O beijo)</i> . Man Ray, 1922.....  | 36 |
| Figura 10 – | <i>Minotauro</i> . Man Ray, 1934.....   | 36 |
| Figura 11 – | <i>Busto do Minotauro</i> . Autor desconhecido, Grécia Antiga sec. IV a.c.....                                      | 41 |
| Figura 12 – | Performance <i>Minotauro</i> . Fotografia: Bruno Dias.....  | 42 |
| Figura 13 – | Performance <i>Minotauro</i> . Fotografia: George Magaraia.....   | 43 |
| Figura 14 – | Performance <i>Minotauro</i> . Fotografia: Bruno Dias.....  | 43 |
| Figura 15 – | Performance <i>Minotauro</i> . Fotografia: George Magaraia.....   | 44 |
| Figura 16 – | <i>Portrait of Madame L.R.</i> Constantin Brancusi, 1918.....   | 45 |
| Figura 17 – | Performance <i>Minotauro</i> . Fotografia: Bruno Dias.....  | 45 |
| Figura 18 – | Performance <i>Minotauro</i> . Fotografia: Bruno Dias.....  | 46 |
| Figura 19 – | Primeira versão da máscara do <i>Minotauro</i> .....  | 47 |
| Figura 20 – | Segunda versão da máscara do <i>Minotauro</i> .....   | 47 |
| Figura 21 – | Performance <i>Minotauro</i> . Fotografia Bruno Dias.....   | 49 |
| Figura 22 – | Performance <i>Minotauro</i> . Fotografia: Bruno Dias.....  | 50 |

|             |  |    |
|-------------|--|----|
| Figura 23 – | Performance <i>Minotauro</i> . Fotografia: César Germano.....          | 50 |
| Figura 24 – | Performance <i>Minotauro</i> . Fotografia: César Germano.....          | 50 |
| Figura 25 – | Poster do filme <i>Frankenstein</i> dirigido por John Whale, 1931..... | 53 |
| Figura 26 – | <i>Corpo Fechado</i> . Fevas, 2015.....                                | 59 |
| Figura 27 – | Experiência 01 A. Fotografia: César Germano.....                       | 60 |
| Figura 28 – | Experiência 01 B. Fotografia: César Germano.....                       | 61 |
| Figura 29 – | Experiência 01 C. Fotografia: César Germano.....                       | 61 |
| Figura 30 – | Performance <i>Frankenstein</i> . Fotografia: César Germano.....       | 64 |
| Figura 31 – | Performance <i>Frankenstein</i> . Fotografia: César Germano.....       | 64 |
| Figura 32 – | Performance <i>Frankenstein</i> . Fotografia: César Germano.....       | 64 |

## SUMÁRIO

|     |   |    |
|-----|---|----|
|     | <b>INTRODUÇÃO</b> .....   | 10 |
| 1   | <b>CORPO, TEATRO E PERFORMANCE</b> .....  | 19 |
| 1.1 | <b>Corpos Híbridos</b> .....  | 19 |
| 1.2 | <b>Performance e teatro – Obra de corpo e corpo de obra</b> .....               | 25 |
| 2   | <b>MINOTAURO</b> .....  | 31 |
| 2.1 | <b>Devir Minotauro</b> .....  | 31 |
| 2.2 | <b>Minotauro - Margem, Silhueta e Sombra</b> .....                              | 37 |
| 3   | <b>FRANKENSTEIN</b> .....   | 51 |
| 3.1 | <b>Frankenstein ou o Prometeu Moderno</b> .....                                 | 51 |
| 3.2 | <b>Frankenstein - Instituições, Mecanismos e Montagem</b> .....                 | 55 |
|     | <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....   | 65 |
|     | <b>REFERÊNCIAS</b> .....  | 68 |
|     | <b>ANEXO A – Inventário de Imagens 1.0 – Performance <i>Minotauro</i></b> ..... | 71 |
|     | <b>ANEXO B – Inventário de Imagens 1.1 – Performance <i>Minotauro</i></b> ..... | 76 |

## INTRODUÇÃO

*Anima Monstro* é um projeto experimental que investiga as possibilidades de apropriações dos arquétipos de dois monstros, Minotauro e Frankenstein, por meio de performances artísticas, cujas características limítrofes se apoiam sobre os atravessamentos de linguagens da cena contemporânea. Esta pesquisa nasce da necessidade pessoal de reclamar certa autonomia da minha atividade artística enquanto figurinista, explorando diferentes recursos plásticos do teatro contemporâneo e da performance. Utilizando iluminação cênica, trilha sonora, projeção e se apoiando sobre personagens literatizados, as performances configuram um “quasi-teatro”, onde a interpretação é substituída pela ação poética.

Os anos em que frequentei a Graduação em Indumentária, na Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, apresentaram-me a possibilidade de desenvolver uma pesquisa autoral que tentasse responder às questões que surgiam em minha cabeça, conforme eu avançava na faculdade e nas práticas profissionais. Algumas parcerias se formaram, ao longo do processo, permitindo-me experimentar em montagens teatrais procedimentos como: uso de recortes geométricos (círculos, triângulos e quadrados) na confecção de figurinos, uma inspiração retirada do *Balé Triadico*, criado pelo pintor alemão Oskar Schlemmer, na Bauhaus, e a adaptação de peças de vestuário, subvertendo seu uso (calças como camisas, colete como chapéu).

Meu projeto final de graduação (2013) foi resultado direto dessas parcerias: após trabalharmos juntos em três montagens acadêmicas, fui novamente convidado por Diogo Villa Maior, na época também aluno da UFRJ do curso de Direção Teatral, a criar cenário e figurino de sua peça de conclusão de curso. Inspirado por espetáculos que havia assistido no FIL (Festival Internacional de Linguagens), Diogo escreveu um texto infanto-juvenil e usaria técnicas de teatro físico e de marionetes para dar vida aos seres lúdicos, que aparecem ao longo do caminho da personagem principal, a jovem Kim.

Disposto a estabelecer um contraponto visual para o “empilhamento de corpos” em cena, propus um mergulho na interioridade material humana. Usando como as maiores referências duas experiências que fizeram parte da minha infância, o filme *Viagem Insólita*, de Joe Dante (1987), e a boneca *Eva* (atração de parques de diversões nos anos 1980), para criar uma paisagem orgânica utilizando formas de órgãos e componentes microscópicos do corpo. *A Jornada de Kim* se transformou em um passeio lúdico nas entranhas do ser humano. O espetáculo foi muito bem recebido pela academia e fora dela, fazendo temporadas no antigo

Teatro do Jockey, no Rio de Janeiro, em 2014-2015, e circulação pelas arenas e lonas culturais, através do programa de fomento à cultura da Prefeitura do Rio de Janeiro e ainda apresentações em diversos festivais por todo país.

Este espetáculo marcaria o início de um diálogo com um tema que se tornaria recorrente em minha trajetória artística: o corpo. Aparecendo por vezes de maneira mais direta, como em *Josephine Baker - A Vênus Negra*, direção de Otávio Müller (2017), espetáculo sobre a trajetória da *performer* homônima, que começa a carreira como dançarina exótica e se torna uma grande estrela dos palcos, ou em adereços como as próteses para o figurino da personagem Claire Zachanassian, em *A visita da velha Senhora*, direção de Silvia Monte (2015), e o contato com atletas portadores de deficiência física, na pesquisa para produção de uma escultura para as Paraolimpíadas, do ano 2016, no Rio de Janeiro.

Existem limitações práticas, ainda nos dias de hoje, para um figurinista desenvolver uma trajetória artística que seja um produto direto de suas próprias questões criativas. Como uma das composições essenciais da plástica de um espetáculo, o figurino está a serviço da dramaturgia. Por meio dele, o público consegue situar historicamente a trama, recebendo informações socioculturais e psicológicas acerca das personagens. A forma como isso se dá está subordinada diretamente ao projeto de encenação de um diretor. Apesar das várias camadas simbólicas que o compõe, o traje de cena está fortemente ligado a uma ideia de artesanaria, que, ao valorizar intrincados trabalhos de superfície, composições de cores, texturas e volumes esculturais, inscreve esta prática como produção e seleção de objetos materiais.

Nesta pesquisa aqui apresentada, proponho um decalque da camada material convencional da indumentária que, se retirada, revela seu suporte, o corpo e a ação para qual se destina o traje, aquilo que lhe confere sentido de existência, o vestir. Porém, vestir-se está para além da roupa e é sobre estas camadas imateriais (filosofias, poder, desejos, padrões, etc) que se debruça esta investigação, experimentando, por meio da ação poética, diferentes formas de vestir, considerando o impacto destas sobre o corpo do *performer*.

Quais são os corpos que representam a experiência humana na contemporaneidade? O que eles revelam sobre o mundo que vivemos agora? O que escondem? Que questões permanecem através deste tecido invisível chamado tempo?

Segundo Christine Greiner (2012), o corpo, nosso principal veículo de experiência no mundo, está em constante relação sinestésica com o entorno, transformando estímulos diversos em saberes por meio de codificação simbólica. Entre os produtos dessa memória sensível, ela destaca, na contemporaneidade, a forte tendência de construção de narrativas e representações cuja temática é o próprio corpo.

Costurando conceitos e criando relações entre teóricos de diversas áreas, Greiner afirma que corpo biológico e corpo social influenciam-se mutuamente, cooperando assim para a transformação dos seres humanos. Ela propõe a transposição desse pensamento para a arte, separando o conceito de forma e conteúdo, concluindo que a modificação em um dos dois polos acarreta uma modificação direta no outro. Ou seja, se o conceito que fundamenta determinado personagem for modificado é necessária, também, uma atualização de sua representação material. Ela defende ainda a ascendente utilização do corpo nas artes, funcionando como reorganizador de produção/processos e centralizador de práticas, um corpo vivo, capaz de autorreflexão por meio da ação poética.

Entendendo que, para me aventurar na criação de outro corpo, eu deveria enfrentar também minhas próprias questões acerca do meu físico, submeti minha aparência e autoimagem a um exercício de crítica interna, que fez emergir dos poros: inseguranças, compulsões e salgadas doses de narcisismo. Foi necessário reconhecer meus pontos de conformidade com a norma e as tensões físicas e psicológicas geradas em mim, a partir da dispendiosa tarefa de adequação aos moldes de perfeição masculina, amplamente divulgada nas mídias contemporâneas.

À procura de personagens com os quais pudesse desenvolver um diálogo, encontrei na categoria de personagens conhecidos como monstros uma infinidade de possibilidades a serem exploradas. Estas figuras encontram guarida na intimidade da minha condição de homem pardo, homossexual e suburbano dada a sua posição marginal na sociedade ocidental.

Por meio de sua liberdade anômala, os monstros mantêm uma ligação estreita entre seus próprios conceitos gerais e aparências. Inspirando horror e fascinação desde a antiguidade, eles seriam, segundo José Gil (1994), necessários para que os homens se tornassem humanos.

Ao revelar o que deve permanecer oculto, o corpo monstruoso subverte a mais sagrada das relações entre a alma e o corpo: a alma revelada deixa de ser uma alma, torna-se, no sentido próprio, o reverso do corpo, um outro corpo, mas amorfo e horrível, um não-corpo (GIL, 2006, p.79).

Os corpos não codificados dos monstros atuam como reguladores da normalidade, não só física como moral, e contribuem para a manutenção da hegemonia do belo. Como signo delirante, o monstro parasita a linguagem e nos remete a algo anterior a ela. Por meio de sua singularidade, ele fala diretamente ao nosso interior quando coloca em xeque o entendimento racional.

O monstro, tal como a obra de arte, inaugura uma forma única que carrega em si o caracéristicas de um pensamento heterogêneo repleto de possibilidades, ao mesmo tempo em que evoca algo de universal, em relação a nossa natureza animalesca. Sua dualidade intrínseca é fruto direto das questões socioculturais específicas de uma época. Estas questões (medos, angústias, ambições...) parecem subsistir através do tempo, fazendo com que monstros míticos, apropriados dos saberes sagrados de antigas civilizações, sobrevivam na contemporaneidade por meio de atualizações midiáticas (em filmes, livros, jogos, etc) e conceituais, convivendo com novos produtos do nosso tempo.

Entre uma lista longa de seres fantásticos da mitologia greco-romana, o Minotauro, em especial, desperta interesse, não por sua história, a qual desconhecia na “íntegra”, mas por uma memória de infância de um episódio do programa de televisão, *Sítio do Pica-Pau Amarelo*. Lendo o mito na versão mais popular, a de Ovídio<sup>1</sup>, poeta romano da antiguidade, eu descubro uma história bem mais sangrenta do que esperava. A visão de infância que guardava do Minotauro, como um bicho-papão, abre-se para um entendimento mais profundo e condescendente com o monstro, um bastardo prisioneiro, vítima de sua compulsão por carne humana. Nascido da perversidade e condenado a dela viver.

Metade homem, metade touro, ele foi gerado a partir da paixão inflamada de sua mãe, a rainha Parsifae, por um belo touro presenteado ao rei Minos da parte de Poseidon. Nascido do adultério, o ser híbrido é então encarcerado em um labirinto construído especialmente pra lhe servir como prisão. O labirinto é um cárcere sem barras, um enigma construído em pedra no qual o indivíduo pode se perder para sempre.

O Minotauro é símbolo da vergonha e da desobediência ao rei Minos e seu apetite por carne humana o torna uma ameaça a toda sociedade cretense. Diante da morte de um de seus filhos, em Atenas, o rei então determina que, de quando em quando, sejam enviados jovens atenienses virgens para que sirvam de alimento ao monstro. Este ato simbólico e político reforça a submissão do povo de Atenas, que “assiste” parte do vigor juvenil e futuro sucumbir diante da potência bestial de seu oponente.

O monstro foi derrotado pelo herói ateniense Teseu, com a ajuda de Ariadne, filha de Dédalo, arquiteto que construiu o labirinto de Creta. Enamorada de Teseu, a jovem lhe entrega um barbante, a chave para desvendar o enigma do labirinto, que lhe tinha sido

---

<sup>1</sup> O poeta romano Ovídio articula o mito do Minotauro em trechos da obra *Metamorfoses* e do poema *Remedia Amoris* (*Remédios do amor*). Em *Metamorfoses*, o autor, apresenta a concepção de um Minotauro bestial e sedento de sangue.

confiada por seu pai. Teseu emerge de dentro do labirinto trazendo em suas mãos a cabeça do Minotauro, prova de sua vitória, e parte de Creta levando consigo Ariadne.

Na arte, a tauromaquia aparece como tema recorrente no surrealismo e com ela a figura do touro como antigo símbolo de virilidade e embate. O inconsciente, labirinto interno do ser humano, revela-se uma fonte inesgotável de novas imagens para os surrealistas, que estabelecem conexão entre o Minotauro e a morte, em diversas obras, e assim o inscrevem de forma irrevogável na história das artes plásticas.

A conexão com a morte aparece também no romance *Frankenstein ou o Prometeu Moderno*, escrito no século XIX pela inglesa Mary Shelley, considerado a primeira obra de ficção científica da história. O livro narra a ação do brilhante e inescrupuloso doutor Victor Frankenstein, que dispõe de seus conhecimentos científicos para a criação de um ser humanoide, a partir de cadáveres humanos. De aspecto repugnante, a criatura monstruosa resultante desse experimento é rejeitada pelo seu criador e dele foge, lançando-se em uma jornada de aprendizado e busca de aceitação. Após descobrir, por meio de diversas experiências frustradas com humanos, que o preconceito com a sua forma física impossibilitaria o convívio em sociedade, condenando-a a uma existência solitária, a criatura retorna a seu criador a fim de vingar-se.

Como em várias obras românticas, há uma clara influência religiosa no cerne da história: o destino do doutor Frankenstein é selado a partir do momento que ele decide quebrar as regras divinas e naturais da criação, dando vida a uma aberração que, como em uma maximização espelhada do caráter de seu criador, parece carecer de um código moral interno apesar dos conhecimentos adquiridos.

Escrito no estágio inicial da revolução industrial, Frankenstein lançou um olhar de linha de montagem tecnológica sobre a composição do corpo humano, inaugurando todo um estilo de obras futuras, que se debruçariam sobre a criação de ciborgues; humanos biônicos que sofreram adaptações cibernéticas ou mecânicas, substituindo órgãos e membros de seu corpo.

Minotauro e Frankenstein são dois personagens sentenciados à marginalidade e à solidão por conta de suas aparências físicas e comportamentos desviantes. A rejeição que sofrem condena-os a uma espiral de violência e morte que é revivida sempre que alguém tem contato com suas histórias. Ambos são produtos do imaginário de momentos específicos na trajetória da humanidade, mas resistem no desenrolar dos séculos como fantasmas gravados no inconsciente coletivo à espera de releituras e adaptações.



Minha proposta é uma tentativa de aproximação das questões que cercam esses personagens (rejeição, desejo desenfreado, marginalidade) com a atualidade, em suas formas de construção de corpos, utilizando as possibilidades e referências da cena teatral e de artes visuais contemporâneas, para a elaboração de imagens de monstros.

Algumas dessas questões foram admitidas como assunto na cena, a partir das vanguardas históricas. A sexualidade, as deformações corporais, as doenças, a cor da pele, a ação do tempo sobre o corpo, vigor da juventude e a junção de orgânico e inorgânico (por meio da tecnologia), deram origem a “novos fantasmas” do teatro. Esses fantasmas seriam assimilados pelo público através de “contágio”, como descrito por Artaud em *O Teatro e seu duplo*. Eles são espectros de corpos fragmentados e objetificados, por vezes, sem nenhuma tentativa de significação aparente, por outras, numa relação tão intrincada com objetos e aparatos tecnológicos que contribuem para uma noção de corpo expandido, com infinitas possibilidades de configurações imagéticas.

Artaud (1984) se coloca radicalmente em oposição ao teatro vigente em sua época, que, em sua visão revolucionária, encontrava-se “engessado” por um tradicionalismo eurocêntrico. Ele contrapõe à rigidez do drama clássico a exuberante precisão do Teatro de Bali<sup>2</sup>, cuja forma de encenação era mais importante que as histórias simples que norteavam as apresentações. Uma cena onde cada movimento e som eram pensados e executados com precisão, um labirinto de signos que preenchia todas as camadas do espaço cênico, a fim de produzir uma imagem específica que atingia intuitivamente o espectador. Teatro que se expande em direção a outros fazeres artísticos e à vida cotidiana, para o qual é pertinente que também se alargue a concepção acerca do que é figurino.

Grande parte das experiências vanguardistas, nas artes visuais e artes da cena, se debruçavam sobre o corpo, apresentando atividades físicas e outras ações ordinárias do cotidiano, que levariam aos *happenings* de Alan Kaprow e Jonh Cage, nos anos 1950. Estas ações rapidamente desencadeariam propósitos mais extremos que envolviam riscos ou dor, como na *body art*, recebendo muita atenção por parte da mídia e público em geral, determinando o surgimento da performance nos anos 1960 e sua explosão como linguagem artística, nos anos 1970. Neste período inicial de experimentações, artistas como Chris Burden

---

<sup>2</sup> O Teatro balinês integra uma série de apresentações tradicionais, que fazem parte da expressão artística e religiosa entre os habitantes da ilha de Bali na Indonésia. Ele é dinâmico, intenso e expressa várias histórias através de gestos corporais.

e Vito Acconci definiam suas obras como um compartilhamento do real, rejeitando a simulação e a ilusão características do teatro.<sup>3</sup>

Em *Teatro pós-dramático*, Hans-Thies Lehman apresenta uma série de características recorrentes à cena teatral contemporânea a partir da década de 1980, entre elas a assimilação de outras linguagens artísticas, como fotografia, cinema e performance arte. Este teatro privilegia a imagem e os sentidos em detrimento do texto - arcabouço milenar do teatro. Por meio de virtuosismos atléticos, dramaturgias centradas no corpo e em experiências pessoais, ganha um viés performático. Abdicando da unidade e da linearidade que nortearam a estrutura do drama clássico, valorizando a fragmentação e a parcialidade, a cena contemporânea cria novas “paisagens teatrais multiformes”, que revelam a passagem do ator para a condição de *performer*, com a valorização do papel do corpo.

Apesar de muitas obras performáticas se utilizarem de elementos que podem ser considerados teatrais e de tecnologias inovadoras da cena experimental, a oposição entre performance e teatro foi amplamente debatida, tanto por artistas quanto por críticos e teóricos, na tentativa de definir essas práticas artísticas.

Josette Féral (2009) define a performance como uma proposição de intervenção no real, realizada pelo *performer* de acordo com sua subjetividade, para assim desconstruí-lo através de seu corpo. Em sua opinião, performance e teatro carregam em sua gênese um componente comum: a teatralidade. A noção de teatralidade é tema recente de estudos de teóricos do teatro e, segundo Féral, constitui um processo, sobretudo, do olhar, pois este, através de um ato consciente, cria ou identifica um deslocamento do real para outro espaço diferente do cotidiano, o lugar da alteridade de onde emerge a ficção. O olhar ativo transforma um objeto, um corpo ou ação em signo. A teatralidade é uma propriedade humana, um instinto pré-estético por meio do qual o homem é compelido a transformar o real usando a criatividade. Deste modo, a teatralidade seria uma estrutura que transcende e atua em diferentes camadas do real, e não um valor especificamente artístico, embora uma vez “convocada” por uma das artes, esta estrutura, passaria a atuar através de parâmetros estéticos específicos. No caso do teatro, o portador da teatralidade seria o corpo do ator, pois é através dele que o espaço ganha significado. Como produtor e portador de teatralidade, o ator cria um deslocamento em seu próprio eu para que o outro apareça, instaurando o espaço do jogo.

---

<sup>3</sup> Para uma análise do desenvolvimento da performance ver: GOLDBERG, Rose Lee. *A arte da performance – do futurismo ao presente*. Tradução: Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

Usando em alguns trechos a palavra *performer* para se referir ao sujeito que realiza a ação artística no teatro, Féral reforça a transformação do papel do ator anunciada por Grotowski. O encenador instruía seus atores na criação de uma matriz apoiada em suas próprias experiências físicas, que, como uma partitura, seria posteriormente aplicada à dramaturgia. Este processo invertia a lógica tradicional do teatro que subordinava a ação cênica ao texto e deslocava o ator do papel de intérprete para o de autor. Para Féral, esse é um dos fundamentos do ator pós-dramático que, utilizando seu corpo, voz e habilidades, constrói uma ponte entre realidade e ficção, executando uma ação que se apresenta mais como um exercício de presença do que como construção psicológica, borrando os limites entre teatro e performance.

A estetização do cotidiano e a possibilidade do corpo tanto como palco (lugar onde acontece a ação), quanto agente (ativo e/ou passivo), fizeram-me refletir sobre a criação de um corpo poético, uma imagem de um corpo em ação. Um corpo que refletir sobre si mesmo, revelando um outro que só existe no instante efêmero da performance.

Este projeto não tem intenção de se enquadrar de maneira exclusiva em nenhum dos dois nichos, teatro ou performance. Antes, se apresenta deliberadamente como uma criação híbrida e limítrofe, que lança mão de recursos tanto do teatro quanto das artes visuais, se equilibrando sobre a tarefa de tentar descobrir novos corpos para monstros clássicos, pontuando dores da contemporaneidade.

No capítulo 1, discorro sobre a representação do corpo na antiguidade, na modernidade e seu protagonismo no contexto artístico contemporâneo, no teatro e na performance arte. Em 1.1 introduzo a figura dos monstros e sua relação com as artes visuais, a partir dos cânones clássicos estabelecidos na antiguidade e obras surrealistas. Símbolo de alteridade, o monstro representa inesgotáveis possibilidades metafóricas no cenário artístico contemporâneo.

Em 1.2, estabeleço um diálogo entre duas práticas artísticas que fazem do corpo material indispensável: Teatro e Performance. Utilizando as teorias de Josette Féral, Marvin Carlson e Hans Thies Lehman, mostro as tensões e contaminações entre estas formas de arte, assinalando tendências contemporâneas que revelam mais aproximações que dissensões, apontando para um hibridismo inevitável entre elas.

O capítulo 2 é dedicado ao Minotauro. Em 2.1, apresento o texto do mito do Minotauro em sua versão literatizada mais conhecida, a do escritor romano Ovídio. Seguindo, mostro a apropriação dos conceitos gerais e imagem da personagem por parte das artes visuais. Seu papel de destaque no movimento surrealista, verificado na grande quantidade de

releituras de sua imagem, assim como tema de contos e peças teatrais na modernidade e contemporaneidade.

Em 2.2, discorro sobre minha experiência como criador e performer na performance *Minotauro*. A ressignificação do mito original, sua elaboração por meio de materiais cotidianos e a adaptação da temática para a problemática do desejo e obsessão com o corpo ideal, na contemporaneidade. *Minotauro*, a performance, é uma produção artística híbrida que aglutina recursos e conceitos de diferentes artes, resultado em uma colagem visual dinâmica desdobrada no espaço.

Frankenstein é o tema do terceiro capítulo. Em 3.1 apresento um resumo do romance de Mary Shelley, falando em seguida sobre suas influências, inspirações e linhas temáticas. Finalizo com a utilização da personagem central na mídia e o papel fundamental do cinema para a solidificação de sua imagem no imaginário coletivo.

Em 3.2, apresento a performance *Frankenstein*, que problematiza os excessos nas relações entre o corpo e os objetos na sociedade de consumo. Sequestrada pelo biopoder, a vida na contemporaneidade é cercada de otimizadores de desempenho que são naturalizados como parte dos nossos corpos e identidades.

## 1 CORPO, TEATRO E PERFORMANCE

### 1.1 Corpos híbridos: avesso, paradoxo e deslocamento.

Desde a antiguidade, a figura humana é objeto de estudo da arte. Na arquitetura greco-romana, o corpo humano foi utilizado como modelo de proporção harmônica, enquanto na estatuária serviu para materialização do imaginário acerca dos deuses e heróis míticos.

As esculturas gregas feitas em madeira ou bronze eram coloridas e, por vezes, ostentavam pedras preciosas encrustadas. Elas estavam espalhadas pelos templos e, de acordo com Gombrich, além de apresentarem uma evolução técnica na representação do corpo em relação à arte egípcia (introduzindo o escorço), foram de suma importância para o nascimento de uma nova concepção do divino (Gombrich, 2000, p.44). A estatuária grega em sua dignidade e exuberância parecia captar a imponente divindade necessária para aproximar panteão e devotos, presentificando os deuses na forma de gigantescas figuras humanoides. Ela também dava corpo aos heróis e eternizava os feitos dos atletas da época, testemunhando seu favorecimento por parte dos deuses. Embora, em primeiro momento, estivesse ligada essencialmente à religião e política, à medida que os artistas refinaram seu ofício, a estatuária começou a ser discutida entre os cidadãos educados, como ocorria com teatro e poesia. Essa produção foi perdida através do tempo, a maior parte do que dispomos hoje são réplicas romanas em mármore, cuja qualidade deixa muito a desejar, em relação às descrições encontradas em manuscritos gregos.

Apesar disso, essas obras exercem fascínio até os dias de hoje por sua beleza serena, tendo o corpo (em detrimento das feições do rosto e indumentária) como veículo do que Sócrates chamava de “atividades da alma”. Essa beleza idealizada é, segundo Gombrich, muito mais fruto de uma tentativa de injetar naturalidade e sentimento nos cânones antigos - geometrizados e excessivamente estáticos - do que de criar um modelo de perfeição, como se acredita popularmente (Gombrich, 2000, p.56). De todo modo, a arte greco-romana - em sua tentativa de atingir um belo universal - desempenhou um papel no estabelecimento de padrões inatingíveis de beleza, como nas imagens que vemos estampadas nas capas das revistas da atualidade, com corpos esculpidos, sem poros ou qualquer marca de ação do tempo.

Periféricamente aos heróis e deuses, com seus corpos perfeitos, dramas, grandes feitos e tragédias, encontramos um grupo peculiar de coadjuvantes, criaturas fantásticas de corpos

desviantes da bela forma. O Minotauro, a Medusa e o Centauro são exemplos mitológicos de antropozoomorfismo, seres cujos corpos são parte humana e parte animal. Suscitando medo e admiração naqueles que cruzam seu caminho, eles eram consequências da intervenção dos deuses na terra. A existência dessas figuras revela muito sobre a vontade humana de personificar outras possibilidades de experiência física, criando narrativas simbólicas a partir do corpo e da necessidade de organização de saberes sobre o mundo, o sagrado e o divino, utilizando um referencial humano.

Em *Os cânones corporais e o corpo grotesco* (2004), Fernando Fontanella discorre sobre o papel do feio no sistema de manutenção do belo corporal, funcionando como bordas entre as quais a beleza estaria compreendida. Em uma dupla contraposição, tudo o que é situado fora dos cânones é considerado feio, ao mesmo tempo em que reforça os limites do que é belo. Fontanella denuncia a natureza política da operação que elege o que é belo, afirmando que as classes dominantes se utilizam de discursos de valorização de determinadas formas a fim de justificar hierarquias e exclusões. Características físicas interessantes para garantir uma hegemonia política são difundidas como espelhos de virtudes internas, são ideologicamente naturalizadas e estabelecidas como universais, obedecendo à lógica de que tudo que é tradicionalmente belo é “bom” e o que é feio “mau”.

Por meio dessas afirmações, é possível entender um pouco sobre a origem e status dos seres denominados “monstros”, cuja natureza ambígua seria contrária às leis da própria natureza. Esses seres deformados são considerados inferiores ao homem e sua constituição física, na mitologia greco-romana, era geralmente atribuída à punição divina por algum tipo de infração às leis e vontades dos deuses. Apesar de suas mutações conferirem habilidades extraordinárias, a maioria deles não era celebrada pelas possibilidades dinâmicas que seus corpos traziam (como força sobre-humana, voar, respirar debaixo da água), antes, eram marginalizados e viviam à parte dos homens.

Os monstros da antiguidade foram criados como metáforas do pior do comportamento humano, bodes expiatórios que serviam de exemplo do que não deveria ser feito. Segundo José Gil, a própria origem etimológica da palavra monstro reforçaria essa noção. Derivada de *mostrare*, ela é traduzida por alguns teóricos como “mostrar, indicar com olhar”, porém Gil, citando Émile Benveniste, afirma que um sentido mais correto seria o de “ensinar um determinado comportamento, prescrever a via a seguir” (Benveniste, *apud* Gil, 2006, p.74). Para o filósofo português, os monstros não podem esconder sua condição, pois não tem alma. Eles são exclusivamente o que mostram: pele virada ao avesso, carentes de uma internalidade necessária para o discernimento e reflexão. O monstro, por meio de sua aparência, revelaria

de forma obscena a escuridão, o lado avesso das virtudes, servindo como uma bula de carne e ossos onde só constam contra indicações e efeitos colaterais. Paradoxalmente, apesar de não serem celebrados pelas habilidades especiais que seus corpos anormais lhes proporcionavam, eles gozavam de uma maior liberdade de ação permeada por certa amoralidade invejada pelos homens.

A estatuária greco-romana é um grande exemplo do papel da monstruosidade na antiguidade, onde encontramos linhas de oposição diretas e complementares. As imagens de deuses, heróis e atletas serviam para inspirar, por meio do registro escultural de suas virtudes, e eram constantemente retratados em posição de vitória dentro de uma situação de batalha, enquanto monstros figuravam em posições desprivilegiadas. Sua derrota servia para provocar medo e alertar sobre as consequências de más escolhas e ações.

É fato que essas noções, aparentemente bem delimitadas na antiguidade, se esgarçaram através do tecido temporal. A arte se libertou da intenção de ilustrar uma beleza idealizada e tanto monstros quanto heróis tiveram seus conceitos e paradigmas repensados. Uma vez que o próprio conceito de normalidade está constantemente em modificação, do mesmo modo caminham seus reguladores.

Na modernidade, as teorias psicanalíticas serviram de base para experimentações artísticas de desarticulação da razão e reconstrução simbólica do mundo e do corpo, como ocorreu no surrealismo, movimento que teve início em 1924 com a publicação de André Breton do *Manifesto Surrealista*. A fim de romper com a sensação de fracasso que cercava o projeto de iluminação racional, na primeira metade do século XX, os artistas deste movimento revelaram interesse na transfiguração de seres e objetos, acreditando que esta metamorfose possibilitava a descoberta de um sentido oculto, ao mesmo tempo em que produzia um novo. Utilizando-se de métodos diversos, eles promoviam uma objetivação do desejo que, em jogo com o acaso, resultava em obras que conjugavam condensação, deslocamento, substituição e retoque, como visto nas colagens e frotagens de Max Ernst e nos textos de escrita automática.

Parte de uma frase do Conde Lautréamont (pseudônimo literário do poeta uruguaio Isidore Lucien Ducasse), que dizia “belo como... o encontro fortuito de uma máquina de costura e um guarda-chuva sobre uma mesa de dissecação”, fundamentou muitas premissas do movimento. Ela foi usada para teorização da imagem e inspirou ideias contidas no primeiro *Manifesto Surrealista*. Desta forma, mecanismos subjetivantes e relativizantes do inconsciente se revelavam ao mundo.

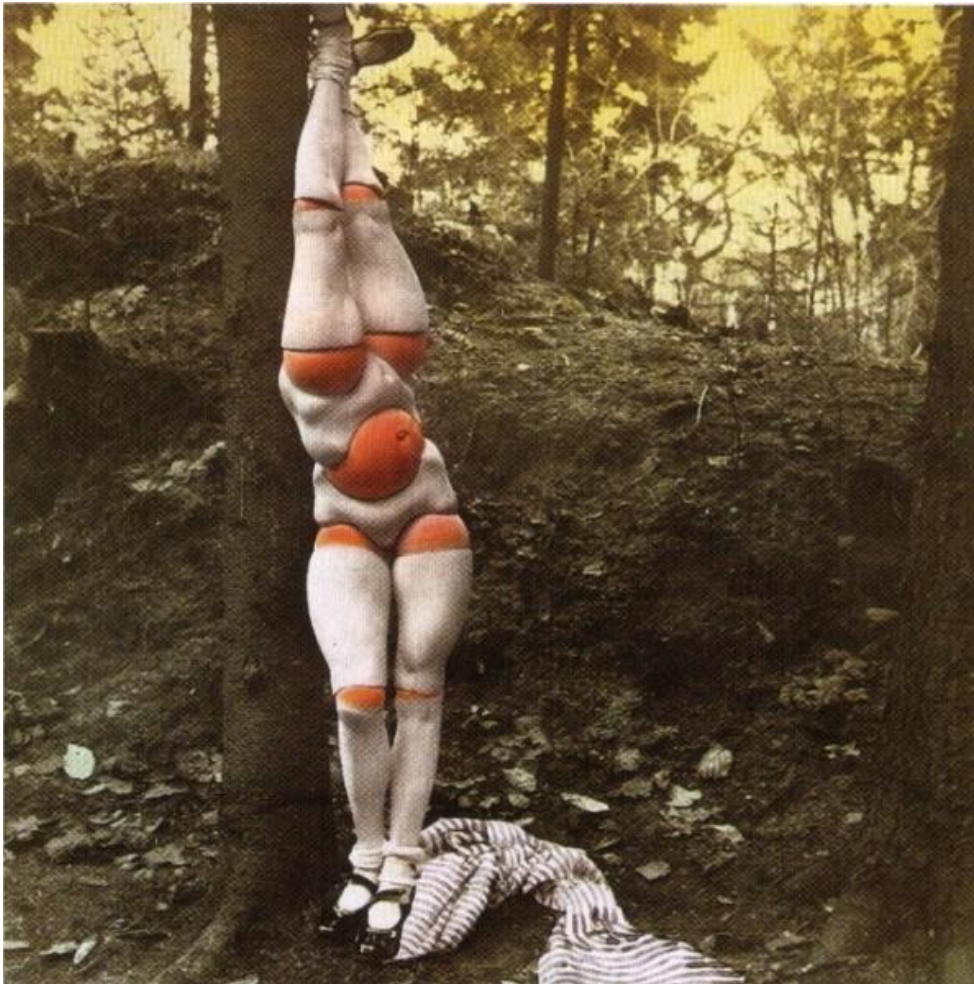
Debruçada sobre as infinitas possibilidades de reorganização da matéria, a produção surrealista inaugurou uma nova relação com o corpo que, em oposição ao pensamento

científico e anatômico, era explorado de maneira fragmentada. Considerando os diferentes níveis de consciência, cada parte do corpo era pensada a partir de uma autonomia própria, liberta da vontade direta da mente. Um corpo fragmentado para uma mente fragmentada e um mundo em ruínas, no pós-guerra.

A arte moderna respondeu à trama do caos através de formas fraturadas, estruturas paroxísticas, justaposições inesperadas, registros de fluxo de consciência e da atmosfera da ambiguidade e ironia trágica que caracterizam tantas obras do período. (MORAES, 2010, p.57)

Por meio das fotos de Hans Bellmer, entendemos a visão surrealista do corpo humano. Na série de “bonecas” do artista, o corpo feminino aparece desmembrado ou em aglomerados de membros, como uma noiva de Frankenstein, mas, ao contrário do monstro, elas não expressam a vontade de criação de vida, mas uma estética de decomposição que lembra a morte.

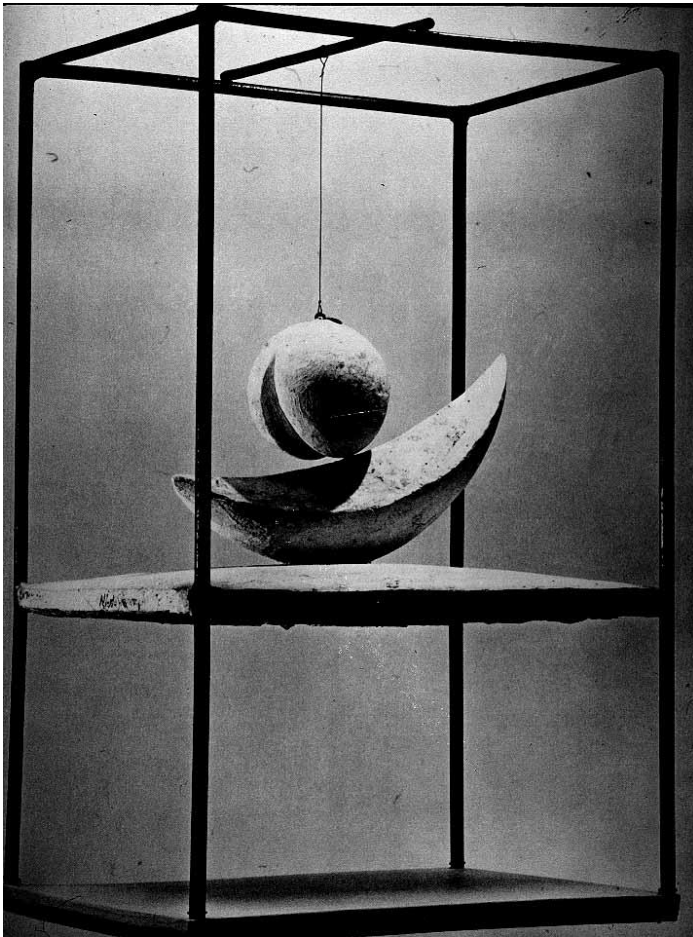
Figura 01



Legenda: *La Poupée*. Hans Bellmer, 1936.



Figura 02

Legenda: *Bola Suspensa*. Alberto Giacometti, 1931.

Uma das forças vitais teorizadas por Freud - a libido - energia das pulsões sexuais, era temática recorrente no trabalho dos principais artistas surrealistas e ajudam a reforçar o caráter contestador do movimento frente à burguesia conservadora da época. Rosalind Krauss (2001) se refere ao impacto da obra *Bola suspensa*, de Alberto Giacometti:

Com suas implicações eróticas, *Bola Suspensa* foi muito admirada pelos surrealistas, pois tinha a qualidade de objetivar a energia libidinosa do inconsciente. O trabalho se compõe de três elementos simples: uma gaiola aberta com uma plataforma em seu interior, na qual repousa uma cunha em forma de meia lua e uma bola com uma fenda em sua parte inferior, esse último elemento pendendo de uma barra no topo da gaiola. O movimento pendular da bola e a relação da fenda com a meia-lua sugere o possível afago de uma forma pela outra - uma possibilidade frustrada pelo fato de o fio que sustém a forma esférica ser curto demais para que os dois elementos da obra efetivamente se toquem. "Todos os que viram esse objeto em funcionamento" escreveu Maurice Nadeau, "experimentaram uma emoção sexual forte mas indefinível, relacionada com desejos inconscientes. A emoção de modo algum era de satisfação, mas de perturbação, como aquela produzida pela irritante consciência do fracasso. (KRAUSS, 2001, p.135/137).

A crítica de arte retifica em seu livro *Bachelors* (1999) sua afirmação prévia de que o surrealismo não tinha dado contribuições consistentes para a escultura moderna, destacando a importância de Alberto Giacometti e seus *board-games* para os paradigmas modernos, assim como a natureza sexualmente ambígua que evoca a *Bola Suspensa*. Krauss lista trabalhos nos quais a questão de gênero é colocada em xeque, uma vez que, através do conhecimento de psicanálise, artistas surrealistas teriam a noção de gênero como uma construção e não algo determinado biologicamente.

Os artistas surrealistas elegeram o Minotauro como um de seus temas centrais e símbolo, mostrando que, por meio das artes visuais, esses personagens poderiam ter seus conceitos e plasticidades ampliados e atualizados.

As dualidades expressas através da figura do monstro passam a ter na modernidade uma complexidade metafórica ainda maior, pois se na antiguidade era possível distinguir as partes heteronômicas que compunham os monstros, essas linhas são borradas criando certa subjetividade da monstruosidade. O lobisomem mantém sua aparência humana durante boa parte do tempo, manifestando sua face monstruosa apenas quando a lua é cheia. Desse modo ele poderia ser qualquer sujeito ordinário, se tornando um exemplo de uma monstruosidade escondida, internalizada.

José Gil (2009) afirma que a monstruosidade foi banalizada na contemporaneidade, uma vez que passamos a viver em uma sociedade onde as imagens estão por toda parte, causando uma domesticação e saturação do olhar, diminuindo o poder de fascínio dos monstros que está diretamente ligado à revelação de uma imagem. Podemos atribuir esse desgaste, também, à representação desses personagens pelo cinema e TV, que ajudaram a consolidar no imaginário popular versões específicas dos monstros, imagens exaustivamente reproduzidas há décadas, contribuindo para um declínio do fascínio que exercem.

Em minha opinião, tanto as proposições dos surrealistas quanto as reflexões de José Gil apresentam reverberações potentes para o cenário artístico contemporâneo, que parece o ambiente ideal para a discussão da monstruosidade e de sua natureza híbrida. Por meio das infinitas possibilidades da performance e do teatro, é possível apresentar um “corpo” de monstro que não seja apenas imagem, mas também ação e espacialidade.

## 1.2 Performance e teatro – obra de corpo e corpo de obra

Em *A performance: uma introdução crítica*, o professor e teatrólogo americano Marvin Carlson se debruça sobre a árdua tarefa de definir os limites da performance arte. Ele aponta a dificuldade da tarefa logo no início de seu texto, ao afirmar que a palavra *performance* foi apropriada por diferentes campos, como a literatura e ciências sociais, cada um atribuindo-lhe um significado conforme a conveniência, fazendo com que o termo ocupasse conceitualmente posições contraditórias.

Desde as vanguardas artísticas do início do século XX, diversas ações e intervenções no real ganharam contornos performáticos. No expressionismo abstrato, primeiro grande movimento artístico norte americano, nos anos 1950, Jackson Pollock desenvolvia uma técnica de pintura conjugando coreografia e ritual, duas práticas associadas, segundo Carlson, à noção contemporânea de performance. A *action painting* de Pollock foi uma técnica de pintura performática, uma vez que seus quadros eram concebidos como registros da ação, uma tentativa de integrar corpo e arte. Suas obras eram resultados diretos da movimentação do corpo do artista sobre a tela, e mais que um registro pictórico do movimento efêmero, elas são como um prolongamento da interioridade do artista (CARLSON, 2009, p.25 e 26).

A performance arte surgiu, segundo Carlson, como um fenômeno essencialmente norte americano, levando-se em conta o desenvolvimento histórico e teórico dessa prática. É possível entender mais sobre seu surgimento olhando para o panorama social e político dos Estados Unidos da América, nos anos 1960, um cenário tenso que envolvia a guerra do Vietnã e movimentos de contracultura levantando bandeiras de questões como o pacifismo e a liberação sexual.

Ele aponta características mais gerais sobre a performance, afirmando haver um conjunto de ações que estão separadas das atividades do cotidiano ordinário por tempo, espaço, atitude ou todos os três, de forma a serem analisadas e nomeadas como performance. Essas atividades podem ser enquadradas em três noções de performance: a ação de exibir habilidades através de técnicas específicas; a exibição de um comportamento reconhecido culturalmente e codificado; e a medição do êxito em relação a um padrão específico de comportamento (CARLSON, 2009, p.15).

Considerando a performance através de uma perspectiva social, o teatrólogo americano destaca o teórico Nicholas Evreinoff como uma das figuras a antecipar algumas das questões desenvolvidas mais tarde por escritores que abordam a temática. Escritor russo

da virada do século passado, Evreinoff teve uma carreira teatral bastante variada e, apesar de ter atuado em diversas outras áreas profissionais ao longo da vida, suas muitas publicações se debruçavam principalmente sobre o teatro. No encadernado de publicações *The Theatre in life* (1927), ele defende a teoria do teatral como um instinto básico, em detrimento da convenção que afirma que o teatro teria se derivado de um interesse estético anterior, expresso através de imagens e dança, ou como desenvolvimento de práticas de rituais. Segundo o escritor russo, o teatro seria essencialmente *transformação* que seria mais primitivo que a *formação* que é a essência das artes e da estética.

Ao afirmar o teatro como arte pré-estética, Evreinoff se aproxima das proposições cênicas de Antonin Artaud, que se coloca em seu livro manifesto, *O Teatro e seu Duplo*, radicalmente contra o formalismo do teatro ocidental do início do século XX, o qual considerava “petrificado”. Por meio de sua análise do teatro oriental, Artaud propõe o retorno à “mágica” dos rituais antigos, que eram da ordem de experiências catárticas coletivas, utilizando sons e imagem em momento pré-linguagem. As proposições cênicas de Antonin Artaud indicam instalações, onde cada um dos sentidos deveria ser estimulado, um banquete caoticamente orquestrado para o qual o entendimento racional não tinha convite. Um corpo lúdico dissecado no espaço, com suas partes expostas conjugando signos, sentidos e sensações.

Artaud renuncia à dramaturgia clássica e propõe a construção de uma cena como um poema visual, uma explosão de signos e sons projetados no espaço, afirmando o que ele acreditava ser a real vocação da cena: a poesia concreta que privilegia os sentidos.

Digo que essa linguagem concreta, destinada aos sentidos e independente da palavra, deve satisfazer antes de tudo aos sentidos, que há uma poesia para os sentidos assim como há uma poesia para a linguagem e que a linguagem física e concreta a qual me refiro só é verdadeiramente teatral na medida em que os pensamentos que expressa escapam à linguagem articulada. (ARTAUD, 1984, p.40)

O “Teatro da Crueldade” criado por Artaud responde às questões da modernidade, propondo uma encenação que evoca imagens do subconsciente e uma desautomatização da gestualidade cotidiana. Ele queria trazer à realidade uma encenação com potência de sonho, a fim de promover uma experiência estética intensa, uma nova relação entre público e encenação. O público não assistiria mais o espetáculo de sua confortável posição frontal: inserido no meio da cena, teria todos os sentidos envolvidos de forma mais contundente. Se a caixa preta do palco italiano servia de moldura para a encenação, o teatro da crueldade

desconstrói os limites entre arte e vida, realidade e ficção. A contemplação passiva não é mais uma hipótese.

Evreinoff e Artaud pareciam, cada um à sua maneira, interessados em despir o teatro de todo artifício formal, a fim de revelar a especificidade teatral, anterior à elaboração ocidental apresentada nos palcos. Essa busca por uma delimitação dos núcleos artísticos era um desejo do cenário vanguardista, no qual ambos estão inseridos.

As vanguardas artísticas são definidas por Rancière em *A partilha do sensível: Estética e Política* como operações políticas e ideais de novidades artísticas, sob as quais um “destacamento” marcharia determinando o sentido da evolução histórica, orientando politicamente as diversas formas de subjetividade a fim de antecipar esteticamente o futuro. Elas foram uma tentativa heroica de mudar a sociedade que resultou na proclamação da “morte da arte”, revogação da utopia moderna da autonomia da mesma (RANCIÈRE, 2009, p.43).

Artaud antecipou de forma muito lúcida uma das principais questões da arte na pós-modernidade: a integração entre arte e vida, a fim de buscar novas políticas de partilha do sensível. Afirma Artaud:

Para o teatro assim como para a cultura, a questão continua sendo nomear e dirigir sombras; e o teatro, que não se fixa na linguagem e nas formas, com isso destrói as falsas sombras mas prepara o caminho para um outro nascimento de sombras a cuja volta agrega-se o verdadeiro espetáculo da vida. (ARTAUD, 1984. p.08)

Figura 3



Legenda : *Aktion*. Rudolf Schwarzkogler 1965.  
Fotografia: Ludwig Hoffenreich.

Na tentativa de gerar reflexão social e afirmar posições políticas, os *performers* utilizavam seus corpos na totalidade: sangue, suor, lágrimas, músculos tomavam parte na ação a fim de lhe conferir pungência. Também era válida todo tipo de estratégia provocativa que tirasse o espectador de sua passividade física e mental, instigando nele pavor, nojo, prazer e inquietações de toda sorte. A *body art* apresentava corpos nus, rituais de auto-mutilação e sadomasoquismo. O corpo do artista era o palco e a dramaturgia um transbordamento direto da vida.

Apesar da inegável influência dos experimentos de teatro de vanguarda nas primeiras *performances* e *happenings*, logo houve uma corrida por parte dos artistas da performance arte por negar associações e uso de elementos que eram reconhecidamente teatrais. A maioria dos artistas desenvolvendo essa atividade era oriunda de outras artes que não a teatral e temiam que suas obras fossem entendidas como uma espécie de vanguarda “crua” e associadas a shows de *clubs* e cabarés. Para salientar as diferenças entre performance e teatro, toda estrutura literária e dramática foi rechaçada a fim de manter o foco no movimento e na presença, embora o simples fato de que havia uma audiência assistindo à ação remetia ao evento teatral. O edifício teatral era evitado e as apresentações se davam em espaços improvisados em primeiro momento, tendo parte das performances migrado para dentro das galerias de arte, com o passar dos anos.

A premissa de distinguir entre o que seria ou não teatro na pós-modernidade levou alguns teóricos à investigação de fenômenos como a teatralidade. A teatralidade nas Artes visuais, segundo Rosalind Krauss em *Caminhos da Escultura Moderna*, é de fácil verificação nas obras de escultores europeus e americanos no pós-guerra e pode ser vinculada à arte cinética, à escultura ambiental, aos quadros vivos e às artes mais explicitamente performáticas (KRAUSS, 2001, p.244). É um tema que envolve muita polêmica e que tem uma difusão recente.

Josette Féral, em *Além dos limites: teoria e prática do teatro*, define a teatralidade como um processo de identificação ou criação de um espaço que evoca, através de algum tipo de operação/associação, um sentido exterior a si, revelando um espaço diferente do cotidiano ao espectador, que se mantém fora dele (FÉRAL, 2015, p.86). Ela também aponta o corpo do ator como um dos elementos mais importantes da teatralidade em cena, tanto por suas qualidades intrínsecas quanto por seu potencial semiotizante.

Na contramão da tentativa de separação entre as artes, o Teatro performativo ou Teatro pós-dramático (na visão de Hans-Thies Lehmann) se volta para as questões trabalhadas na performance. Sobre essas apropriações, Josette Féral discorre:

Entretanto, se há uma arte que se beneficiou das aquisições da performance, é certamente o teatro, dado que ele adotou alguns dos elementos fundadores que abalaram o gênero (transformação do ator em performer, descrição dos acontecimentos da ação cênica em detrimento da representação ou de um jogo de ilusão, espetáculo centrado na imagem e na ação e não mais sobre o texto, apelo a uma receptividade do espectador de natureza essencialmente especular ou aos modos das percepções próprias da tecnologia...).(FÉRAL, 2008. p.198).

Féral defende a escolha pelo termo “performativo” por concluir que este expressa melhor o interesse dos encenadores pós-modernos pela ação, em detrimento da representação mimética. Ela também aponta Artaud como uma das fontes das encenações que desarticulam discurso e um sentido fechado no panorama do teatro performativo, colaborando para o entendimento de que suas proposições conseguiram abrigo, primeiramente, nos artistas de fora do teatro (dança, artes visuais e performance)

Figura 4



Legenda: *Mount Olympus - uma glorificação do culto à tragédia - uma performance de 24 horas.* Jan Fabre, 2015.

Algumas implicações diretas dos tópicos listados por Féral podem ser verificadas no teatro do belga Jan Fabre, que tem explorado as possibilidades da fragmentada cena pós-dramática. Suas encenações funcionam como grandes colagens multimídias, onde projeções, cenário, figurino, trilha sonora, luz e atuação formam um complexo mosaico visual de múltiplos significados. Na cena de Fabre não existem personagens fixos, os atores se revezam em diferentes papéis, por vezes todos interpretam o mesmo papel. Eles dançam e cantam em cena, emulam a movimentação de animais e por vezes apresentam uma gestualidade desarticulada de qualquer significado aparente. *Corpos nus*, *fumaça*, *água e lama*. Jan Fabre usa a repetição como estratégia de catarse em espetáculos de longa duração, nos quais o espectador tem a possibilidade de sair e voltar para dentro do edifício teatral. A repetição também impede que a ilusão se instaure, uma vez que, exausto, o corpo do ator não tem como repetir a partitura com exatidão, induzindo o público a participar de uma espécie de “jogo de sete erros”, onde a cada cena ele é obrigado a recobrar a anterior e criar expectativas sobre as soluções cênicas apresentadas.

O uso de animais vivos também é uma das marcas das encenações do diretor belga. Ele afirma que os animais servem como elemento do caos, uma vez que mesmo treinados é impossível prever com exatidão seu comportamento em cena. Isso mantém atores e público em contínuo estado de alerta, contribuindo para a noção de que se assiste a um acontecimento e não uma encenação.

Os espetáculos de Fabre abordam política, mitos, tradições e satirizam a própria história do teatro ocidental, na qual ele se inscreve ao final do espetáculo *The power of theatrical madness*. Ao apresentar uma obra de corpos fragmentados, o encenador divide a autoria com o espectador, convidando-o a juntar as partes e criar para si uma versão pessoal do espetáculo, uma noção de corpo de obra restaurado que, ao abraçar a história, flerta com o futuro.

Tanto a performance quanto o teatro performativo têm o corpo como suporte e ferramenta para o acontecimento artístico, reafirmado sua potência como veículo de reflexão social e desafiando o mercado de arte. Um universo de possibilidades e contaminações, cenário que confronta convenções e fronteiras, se apresentando pulsante e interligado como um grande corpo constituído de outros corpos.

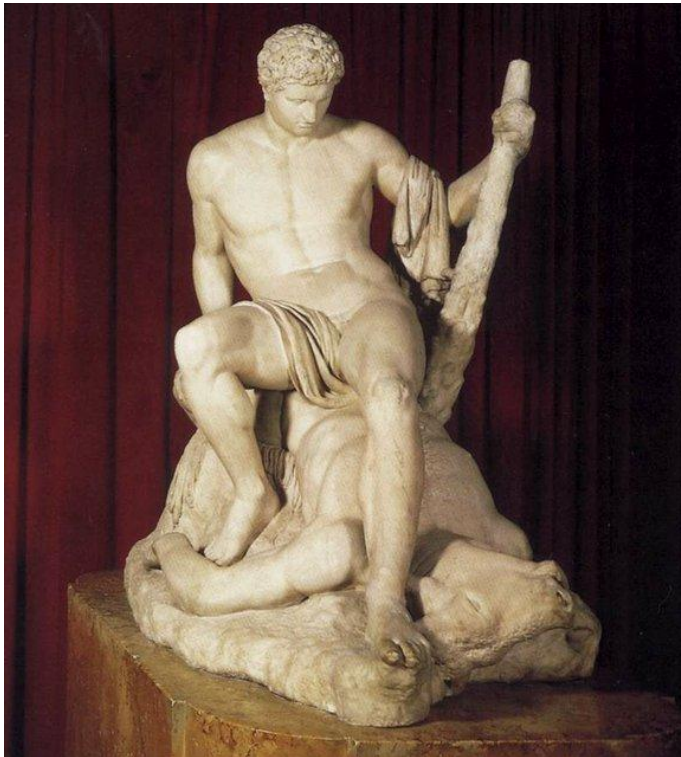


## 2 MINOTAURO

### 2.1 Devir Minotauro: mito e metamorfose.

O Minotauro de Creta é um mito com base na tradição oral minoica, sendo posteriormente literatizado por diversos escritores da antiguidade greco-romana e sobrevivendo, através dos séculos, pela forma textual e imagens de artistas. De suas várias versões, a mais comumente difundida é a versão ateniense encontrada em *As Metamorfoses*, do autor romano Ovídio.

Figura 5



Legenda: *Teseu e o Minotaur*. Antonio Canova, 1799.

Seus versos contam que o rei de Creta, Austério, teria morrido sem deixar herdeiros naturais. Minos, seu filho adotivo, clamou então o direito na sucessão do trono, dizendo que ele era o eleito dos deuses e que qualquer coisa que pedisse eles lhe confiaria. Poseidon enviou-lhe então um touro das profundezas do oceano para que ele o sacrificasse. No entanto, o animal era de maravilhoso porte e de tão rara beleza que Minos hesitou em matá-lo,

sacrificando outro no lugar. Minos conquista, com este artifício, o trono da Ilha de Creta, porém a hesitação em sacrificar o touro acendeu a cólera de Poseidon. Este transforma o touro em um animal selvagem e furioso que devasta os campos de Creta. Afrodite faz com que a esposa de Minos, Parsifae, desenvolva uma incontrolável luxúria pelo esplêndido animal. A rainha de Creta pede então, em segredo, ao arquiteto de Minos, Dédalo, para que ele lhe construa uma vaca de madeira oca por dentro e assim, adentrando no falso animal, ela enganaria o touro de Creta, satisfazendo sua própria luxúria. Do fruto desta cópula nasce um ser metade homem, metade touro, chamado Asterion, mais conhecido como o Minotauro. Minos, por instrução oracular, pede a Dédalo para que seja construído o labirinto e lá ele encerra o terrível monstro.

Minos teve diversos filhos com Parsifae e um deles, Androgeu, é morto numa emboscada na cidade de Atenas, durante os jogos das Panatenéias. Ao saber da morte de filho, Minos, com sua frota invencível (ele era conhecido como o senhor dos mares) e com a ajuda de seu divino pai, Zeus, ataca e quase conquista Atenas. Os atenienses consultam o Oráculo para saber como poderiam saciar a fúria de Minos e das pragas enviadas por Zeus. O Oráculo diz que eles deviam aceitar a penalidade imposta por Minos. O rei impõe um tributo, determinando que, em certo período de tempo, fossem enviados sete moças e sete rapazes virgens para o labirinto de Creta, para serem devorados pelo Minotauro.

O jovem Teseu, filho de Egeu, rei de Atenas, retorna à sua cidade e fica sabendo do tributo que era prestado a Creta. Oferece-se então como um dos jovens a serem sacrificados.

Ariadne, filha de Minos, pergunta a Dédalo como o labirinto poderia ser vencido. Esta construção era complexa de tal maneira que aqueles que a adentrassem não encontravam a saída. O hábil arquiteto oferece-lhe então uma meada que, ao ser desfeita, indicaria o caminho para a saída do labirinto. Ariadne, enamorada por Teseu, lhe confia o segredo e o herói adentra assim o labirinto e os domínios do Minotauro, matando o monstro e libertando os atenienses do nefasto tributo. Foge com Ariadne de volta para Atenas, prometendo-lhe seu amor, no entanto, a meio caminho, na Ilha de Naxos, abandona a princesa durante seu sono e parte para o encontro de seu pai.

O touro de Minos é retratado na arte greco-romana como coadjuvante, o que é compreensível, uma vez que as variantes do mito não se desenvolvem de forma autônoma. Nenhum escrito antigo conhecido narra sua vida no interior do labirinto ou faz maiores afirmações sobre aspectos de sua personalidade. Suas aparições podem ser verificadas na literatura, em esculturas e, principalmente, na cerâmica, predominando a figuração da cena onde é derrotado por Teseu, servindo para ressaltar as qualidades heroicas do príncipe

ateniense, de acordo com André Peyronie no verbete “Minotauro” do *Dicionário de Mitos Literários* (1998).

Apesar da vitória de Teseu, a figura do Minotauro é disseminada através dos séculos como uma das encarnações do medo, sendo associado a outros deuses pagãos e ao próprio diabo. Apenas, a partir do século XIX, “a besta infame, mais do que só imaginar, fará sistematicamente pensar”. Essa mudança de percepção pode ser verificada na obra de Nietzsche, para quem o Minotauro significa outro saber confinado no labirinto, que é entendido como o avesso desse mundo. Para obter o conhecimento verdadeiro, seria necessário caminhar em direção ao monstro e não usar o fio pra fugir dele (p. 648-50).

No século XX, artistas de várias linguagens revisitam o mito lhe conferindo significados diversos, atualizando questões antigas e introduzindo novas possibilidades de pensá-lo. No romance *Le Potomak* (1924) de Jean Cacteau, o Minotauro é apresentado como um “*joli monstre*” (monstro belo). Em *Qui n’a pas son Minotaure?* (1963), peça teatral de Margueritte Yourcenar, Teseu, ao descer no labirinto, descobre que o Minotauro torna-se a imagem de si mesmo. Depois de vencida a prova, ele declara que “a besta era invisível e que não há como provar o combate”. E no conto *A casa de Asterion* (1947), do argentino Jorge Luis Borges, o touro de Minos ganha seu próprio lugar de fala e, através da narrativa em primeira pessoa, ele descreve sua casa e espera o encontro redentor com Teseu.

Figura 6



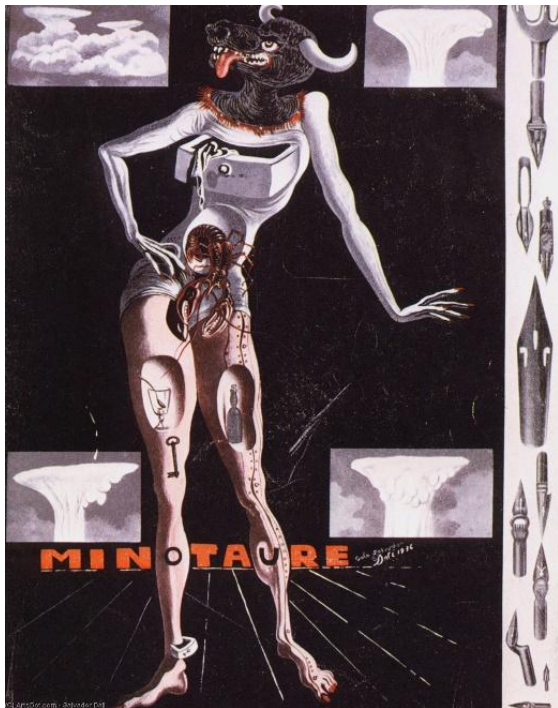
Legenda: *Scene Bacique au Minotaure*. Pablo Picasso, 1933.

Dentre os artistas modernos que usam a figura do Minotauro como temática, podemos destacar Pablo Picasso, que pintou vários quadros adotando-a como alterego, retratando o monstro em atos sexuais diversos. A interpretação de Picasso sobre o monstro o reconecta com o status grego da figura do touro, símbolo de virilidade e fertilidade e, por meio dele, Picasso narra visualmente suas aventuras eróticas.

A figura do Minotauro também foi importante para os artistas do movimento surrealista, a partir de livres interpretações e apropriações das teorias freudianas. Eles formularam metodologias para desarticulação do senso crítico, tentando alcançar um estado para a manifestação criativa das forças do inconsciente. Dessa forma, criaram, entre outras coisas, obras com representações de fusões metafóricas entre seres orgânicos e inorgânicos, que pareciam captar o clima de desordem e degradação pós-guerra.

Algumas teorias psicanalíticas utilizaram de mitos gregos como base estrutural metafórica, especialmente quando lhe pareceu que o discurso puramente científico falhava em dar conta de aspectos menos passíveis de formalização teórica. O inconsciente seria como um grande arquivo sensorial de experiências, um lugar onde as pulsões estariam fixadas em forma de fantasias, histórias imaginárias, concebidas como manifestação de desejos, que tendemos a satisfazer e que remetem às experiências primárias de vivências da satisfação.

Figura 7



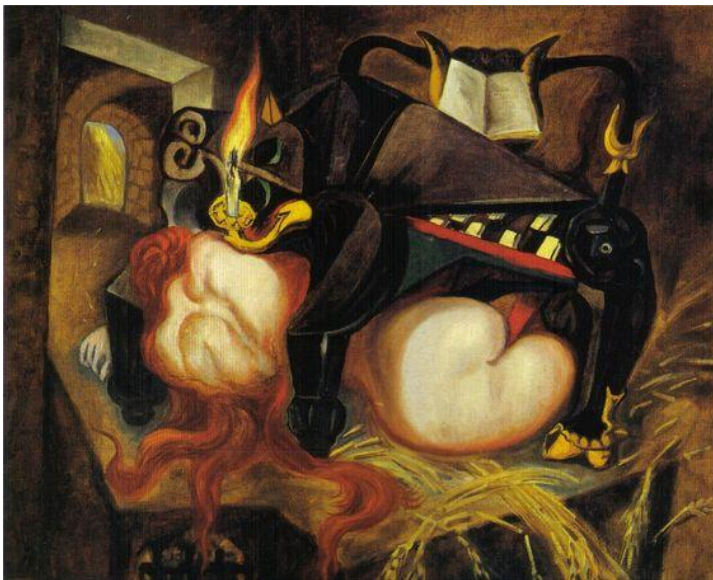
Legenda: *Capa de Minotaure Gazette*. Salvador Dalí, 1936.

Carl Jung elaborou o conceito de arquétipo, do qual os mitos são ricas fontes, uma vez que, segundo ele, os mitos seriam manifestações do inconsciente coletivo, uma parte da psique humana construída por material herdado e traços funcionais comuns a todos os seres humanos. Em sua obra *O homem moderno em busca de uma alma* (1921), Jung defende que, para uma descrição verdadeira de nós mesmos, dependemos da linguagem dos mitos, de uma metáfora ou de um padrão que evoque significados. O padrão da época moderna, segundo ele, constituía um paradoxo de ordem e confusão, e esse padrão é a cidade.

É possível afirmar que, através dos séculos, a figura do monstro do labirinto persiste sendo associada a aspectos negativos e, na apropriação psicanalítica do mito, encontramos a internalização da ideia labiríntica, admitindo que o monstro exista em cada um de nós, sempre pronto a nos devorar, e que se não tivermos coragem para enfrentá-lo, podemos passar a vida perdidos no labirinto ou pior, sermos consumidos vorazmente por nossos medos, traumas e desejos escondidos.

Inflamados por essas teorias, os artistas surrealistas abraçam seus lados bestiais e elegeram o monstro como um de seus principais ícones, inserindo sua figura ressignificada em um dos capítulos mais importantes da arte moderna.

Figura 8



Legenda: *El pianotauro*. André Masson, 1937.

Morte, hibridismo, violência, monstruosidade, sexualidade e gozo: temas recorrentes do surrealismo que aproximam o movimento dos arquétipos contidos no mito do Minotauro.

Breton, Magritte e Dalí foram alguns dos artistas surrealistas que retrataram o monstro; a própria revista do movimento tinha seu nome. Entre as obras podemos citar: *Pianotauro*

(1937), pintura de Andre Masson, onde um piano-touro tem relações sexuais com uma mulher; e a fotografia *Minotauro* (1933) de Man Ray, na qual o torso desnudo de uma mulher remete à cabeça do touro, ambas evocando figuras de alteridade, com o monstro simbolizando o inconsciente e a mulher o emocional. Man Ray - fotógrafo, pintor, cineasta, desenhista e ilustrador americano - foi um dos maiores expoentes do dadaísmo e do surrealismo. Seus experimentos se dão, em primeiro momento, por meio da fotografia de objetos de arte, mas, distantes de um mero registro, essas fotos acabam por se tornar obras autônomas, nascidas da investigação de vestígios e impressões. A partir do contato de Man Ray com os artistas dadá em Paris, as rayografias - como ficaram conhecidos seus fotogramas - evoluíram para composições com objetos ordinários, substituindo o real por representações provocativas.

Figura 9



Legenda: *Rayografia (O beijo)*. Man Ray, 1922.

Figura 10 - *Minotauro*, 1934. Man Ray.



Legenda: *Minotauro*. Man Ray, 1934.

## 2.2 Minotauro – margem, silhueta e sombra.

A obra *Minotaure* de Man Ray, apresentada a mim por uma leitura de aula, foi o ponto de partida para a criação de minha performance *Minotauro*. A enigmática e instigante fotografia de um torso feminino (dado ignorado em primeiro momento), simulando a cabeça de um touro, me remete diretamente ao objeto de desejo sexual, domínio da besta existente em cada um de nós. Nesse caso um desejo anônimo, representado por um torso decapitado. Não importa quem é essa mulher, apenas seu corpo e o impulso que ele desperta, na vontade de devorá-la.

Eu reconheço essa forma de representação do corpo, ela é facilmente encontrada no cotidiano contemporâneo, em perfis de aplicativos de encontros e redes sociais, destinados ao público homossexual. Estes perfis apresentam poucas e pontuais informações sobre seus donos, mas raramente deixam de conter uma fotografia, na maioria das vezes, um torso masculino desnudo e sem rosto. Os aplicativos tem a interface de menus digitais, lembrando displays de lojas de *fast food*, onde se escolhe o que consumir pela foto. Outra fácil conclusão, diante da enxurrada de peitorais estufados e abdomens definidos, diz respeito ao padrão físico celebrado e perseguido por grande parte da comunidade gay. Ainda nos dias de hoje, a imagem mais desejada é a que performa certa virilidade, traduzida por meio de um corpo atlético, esculpido para dar e receber prazer, como uma fórmula para a satisfação sexual. Esse modo de apresentação de um corpo fragmentado e a atmosfera sexual que o cerca remetem a algumas obras de artistas surrealistas, fazendo-me pensar se não estamos, como eles, imersos em um cenário de profundo desencantamento social, que incita alguns a uma compulsiva procura por gozo instantâneo, na contemporaneidade.

Partindo desse cenário, a performance *Minotauro* problematiza minha própria relação com meu corpo e com a projeção do desejo. Utilizo imagens que contribuem para a manutenção de meu comportamento como autocrítica, a fim de desconstruir uma noção de corpo objetificado, por meio da ação poética. Para tanto, meu corpo despido executa um vestir metafórico de formas e imagens, sobrepondo camadas simbólicas no decorrer da experiência performática.

A inspiração para a construção da ação vem dos espetáculos de Jan Fabre. Suas montagens teatrais são colagens que agrupam textos clássicos, mitos, cinema, dança e artes visuais. Fabre lança mão de projeções e diversos tipos de soluções técnicas contemporâneas para preencher a cena em diversos níveis sensoriais, como nas propostas de Artaud. O

resultado é uma enxurrada de signos a serem decodificados pelo espectador. Estes aspectos caóticos também podem ser encontrados na imprecisão dos corpos cansados dos atores, que repetem cenas e ações até o esgotamento, uma opção estética que parece remeter a uma das questões teatrais essenciais: a preciosidade do instante diante da impossibilidade de uma repetição fiel.

Em seu segundo espetáculo, *C'est du théâtre comme c'était à espérer et à prévoir* (1982), Fabre recrutou um elenco formado quase em sua totalidade de não atores e justificou suas escolhas demonstrando aversão a certos tiques teatrais. O processo de criação é colaborativo e consiste em exercícios propostos pelo diretor e improvisações sobre temas diversos. Aclamado pela crítica, o espetáculo foi construído pela superposição de esquetes independentes, uma longa colagem quase sempre composta de citações de obras de artistas plásticos admirados por Fabre. Uma tentativa clara de integração entre teatro, instalação e performance. Utilizando recursos técnicos contemporâneos, ele elabora um espetáculo híbrido que propõe atualização de personagens clássicos e mitológicos, iluminando o caminho para apropriações e re-contextualizações de obras consagradas e de personagens já estabelecidos no imaginário popular.

Fabre produz encenações a partir da reprodução de quadros famosos. Que som teria *O grito* de Munch? O que faziam os membros do destacamento em *A ronda noturna* de Rembrandt? Quem venceu em *Os Jogadores de Carta* de Cézanne? Daí surgiu a ideia de manifestar obras em minha própria carne, numa performance cênica.

Começo a examinar como o Minotauro sobreviveu através dos séculos. Tentei traçar de memória o percurso dentro da história da arte que possibilitava a ligação entre o mito da antiguidade e a obra surrealista de Man Ray. A resposta mais direta vem da influência que as teorias psicanalíticas exerceram no surrealismo. Por meio delas, eu descobro que a problemática do mito está muito além do corpo. O Minotauro é o monstro recalcado, as vergonhas escondidas no labirinto subterrâneo da alma de cada um de nós.

Disposto a formular uma performance na qual eu pudesse conjugar habilidades e questões pessoais, procurei em mim as dicotomias necessárias para elaborar uma reflexão revisitando o mito do Minotauro. Encontro no padrão físico que compulsoriamente persigo material para construir minha narrativa performática sobre como a figura do homem ideal necessita de reguladores marginais e como a relação com essas margens vem sendo negociada, através dos séculos, pela arte.

A representação da monstrosidade carrega, em sua gênese, pares de oposição como natureza/cultura e vida/morte. Da mesma forma, eu organizo pares opostos como base da ação



performática: luz e sombra, elementos orgânicos e tecnológicos, objetos ordinários do cotidiano contra a raridade da obra de arte, e a serenidade polida das esculturas, em oposição à pulsão tensa e vacilante de meu corpo.

Admitindo que, para revelar Minotauro, é preciso um mergulho na escuridão dos subterrâneos interiores, ofereço ao monstro, por meio de uma performance, um corpo que é uma sombra tensa, vacilante e efêmera da beleza idealizada e eternizada em esculturas através do tempo. Um corpo com um forte desejo de se tornar objeto, sendo metodicamente esculpido para a adoração dos olhos do outro.

A performance *Minotauro* é estruturada entre linguagens. Um enquadramento é delimitado, iluminação é preparada, projetor ligado. Há um personagem, mas não há interpretação, apenas ação que se desenrola como ginástica. Uma performance que denuncia as tensões produzidas pela manutenção da hegemonia do belo, uma operação política secular excludente que serviu de base para a padronização de corpos-mídias na sociedade de consumo. Esses corpos virtuais, inatingíveis, desprovidos de poros e sem marcas da ação do tempo, dominam o imaginário de uma massa de cidadãos e alimentam o descontentamento com seus corpos reais, facilitando o surgimento de compulsões de diversas ordens.

Segundo Pelbart, um deslocamento de foco se evidencia há algumas décadas, e por meio dele a intimidade psíquica teria sido substituída pelo corpo. Corpo que passa a ser confundido com o próprio eu e que é apresentado como uma síntese reduzida da subjetividade. Neste cenário tudo sobre o corpo passa a receber um superinvestimento: “sua aparência, a sua imagem, a sua performance, a sua saúde, a sua longevidade” (Pelbart, 2007, p. 60), a fim de produzir uma espécie de ascese, ora científica, quando tentamos nos enquadrar nas regras da saúde, ora estética, seguindo as normas da cultura do espetáculo. Uma obsessão pela perfeição física, que tem como aliada diversas formas de transformação do corpo disponíveis na contemporaneidade. Essa tirania de subordinação voluntária estaria ligada a uma ideia de gozo sensorial imediatista com um alto custo em sofrimento.

Eu não hesitaria em chamar a isso tudo, nas condições moduláveis da coerção contemporânea, de um corpo fascista. Ou seja, diante de um modelo inalcançável de perfeição, que nem sequer as celebridades conseguem sustentar, diante deste modelo que paira sobre todos nós como uma obrigatoriedade, boa parcela da população é lançada numa condição de inferioridade sub-humana. Estamos todos aquém deste modelo. (PELBART, 2007, p. 60).

Os objetos escolhidos para a ação não tem qualquer relação direta entre si, seu simples agrupamento não evoca por si só significado, como é de costume em muitas performances. Fita crepe, elástico, corda, máscara e fotos impressas só fazem sentido em conjunto, ao serem deslocadas de sua função ordinária para ação performática. Dentro do espaço da alteridade, os objetos se tornam signos, constituem e tensionam formas, fazem referência a lugares, sensações e sentimentos.

Um quadrado marcado no chão delimita o espaço de ação da performance. Ele é uma simplificação do labirinto, o mundo interno onde habita o Minotauro. A intenção, ao demarcar o espaço cênico, é deixar entendido que tudo que está dentro compõe o Minotauro. Na sua condição de “quasi-teatro”, a performance admite enquadramento e uma frontalidade que beneficia a visualização da composição dos elementos. O quadrado no chão espelha o tamanho da tela de projeção. Ele também remete à um ringue, onde ocorre uma luta entre o consciente e o inconsciente. Assim como as obras projetadas, tudo dentro do quadrado também é projeção, extrapolação de uma tentativa de bioascese que carrega em sua materialidade um desejo de se tornar objeto.

Na tela são projetadas fotos de esculturas em sequências. Essas esculturas ilustram as mudanças da representação do corpo através história da arte, começando pela antiguidade greco-romana e terminando com obras modernas. Imagens de atletas, gladiadores, deuses e heróis passando à figura do homem ordinário, anônimo e posteriormente ao corpo estilizado da arte moderna. O representante do corpo contemporâneo é o meu próprio corpo.

Ao lado do quadrado, uma corda serve de suporte para fotos impressas de conhecidos heróis modernos e contemporâneos da cultura de massa, uma referência às histórias em quadrinhos e ao cinema, ambos de extrema importância na criação e replicação de mitos e padrões estéticos. A corda também faz alusão ao fio de Ariadne, elemento fundamental para que Teseu derrotasse o Minotauro, no mito original.

A referência ao cinema se estende à trilha utilizada. A composição de Hans Zimmer faz parte da trilha sonora do filme *Dunkirk* (2017), do diretor britânico Christopher Nolan, e foi escolhida por seu conteúdo de forte tensão climática. *Dunkirk* é um filme de guerra e esta é alimentada pelas mesmas pulsões subterrâneas as quais o Minotauro é associado.

Usando uma máscara e fita elástica, tento de maneira compulsória imitar a pose das esculturas projetadas na parede. Em uma operação inversa a realizada por Man Ray, eu utilizo registros fotográficos de obras de arte como referência para me inserir na realidade como corpo objeto, escultura viva, que pulsa e transpira. A primeira escultura, um busto de Minotauro de autor desconhecido, é um achado arqueológico do século IV, e foi escolhida

não só pelo tema em si, mas pelo fato de estabelecer uma oposição estética muito clara em relação à obra de Man Ray, que encerra a performance. A relíquia romana em mármore, tal como se encontra agora, tem cabeça, mas não tem chifres ou braços, enquanto na fotografia de Man Ray, um torso com braços arqueados, porém sem cabeça, evoca a forma da frente de um touro. Em sequência, o *Discóbolo* de Mirón, umas das mais conhecidas esculturas antigas, carrega consigo uma polêmica: o escultor teria sacrificado o realismo da posição de lançamento e subtraído a aparência de esforço do atleta, a fim de produzir uma composição mais equilibrada. Ao tentar reproduzir a pose em um corpo real, alguns dos ajustes ficam evidentes, especialmente na relação entre a posição dos membros. Essas pequenas discrepâncias, que prefiro chamar de licença poética, aparecem de maneira recorrente em todas as tentativas de reprodução de obras antigas ou notoriamente inspiradas no cânone

Figura 11



Legenda: *Busto do Minotauro*. Autor desconhecido, Grécia Antiga sec. IV a.c.

Figura 12

Legenda: *Performance Minotauro*. Fotografia: Bruno Dias.

antigo. Embora se saiba que estas obras eram criadas a partir de uma subtração de “imperfeições”, para uma maximização do efeito desejado, é interessante constatar a tensão que tais poses criam em um corpo real. Essas esculturas não são acompanhadas de uma “bula” onde é descrito as adaptações feitas na fisionomia humana, de modo que muitas são percebidas apenas no momento da performance, causando alguma frustração, dor e conduzindo a soluções criativas, da minha parte. Isso acontece, por exemplo, com o *Arqueiro do Templo* de Aphaia, cujo alinhamento de braço e perna do lado direito parece não contemplar as possibilidades anatômicas reais.

Figura 13



Legenda: *Performance Minotauro*. Fotografia: George Magaraia.

Figura 14



Legenda: *Performance Minotauro*. Fotografia: Bruno Dias.

Avançando algumas imagens e séculos, encontramos o *Pensador* (1904), obra de Rodin que foi pinçada pela atmosfera contida e passividade, pois até então todas as obras escolhidas exibiam ações físicas grandiloquentes. A escultura evoca uma ação interna que se dá a perceber por meio de detalhes físicos, oferecendo assim um problema para esta performance: tentar reproduzir a pose da obra fielmente ou me aventurar em uma releitura pessoal. Decidindo pela segunda opção, em duas apresentações reproduzi a obra me agachando apenas sobre uma única perna, criando um problema de equilíbrio que rompe com a dinâmica passiva - pensar deve ser a aurora do agir.

Entre as diversas obras conceituadas de famosos artistas, algumas sem autor conhecido são apresentadas na performance, pois elas testemunham o legado dos cânones da antiguidade que, entranhados no imaginário da sociedade ocidental, são reproduzidos pela indústria e comercializados como ornamentos.

*O Vencedor* (1939), de Arno Breker, é um dos exemplos de como a arte foi manipulada a fim de reforçar padrões que contribuíssem para uma hegemonia política. A escultura retrata um belo homem de feições arianas, atlético e soberbo. Breker foi um artista alemão associado ao Terceiro Reich, tendo a maioria de suas obras destruídas no pós-guerra por serem entendidas como propaganda nazista.

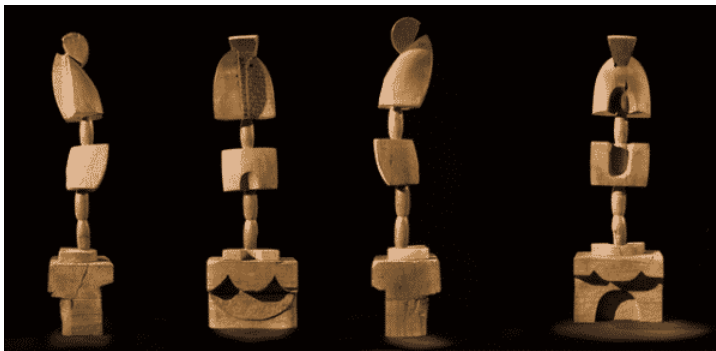
Figura 15



Legenda: *Performance Minotauro*. Fotografia: George Magaraia.

Abrindo o bloco de esculturas modernas que caminham para a abstração, temos *Portrait of Madame L. R.* (1914-1917), de Constantin Brancusi, uma obra do início do século XX. Talhada em madeira, ela é uma simplificação da figura humana que emerge da dinâmica entre as partes, que, apesar de estáticas, evocam um potencial de movimento por meio da simulação de articulações trabalhada pelo artista. A obra remete aos manequins de madeira usados por artistas para desenho da figura humana e aos manequins de costura, utilizados para confecção de roupas. Escolhi apresentá-la de forma lateral, por entender que sua delicada dinâmica poderia ser percebida melhor por meio de deslocamentos do pescoço, tórax e pélvis.

Figura 16



Legenda: *Portrait of Madame L.R.* Constantin Brancusi, 1918.

Figura 17



Legenda: *Performance Minotauro*. Fotografia: Bruno Dias.

A penúltima obra a ser representada é de Liuba Wolf, *sem título* (1958), como muitas de suas esculturas. Essa obra em bronze faz parte de uma série definida pela artista como “quase abstratas”. As formas das obras vinham da transfiguração inconsciente de corpos de animais e vegetais, produzindo um bestiário de seres híbridos, em metal. O bioformismo da artista búlgara possibilita a vivência de um novo monstro, composto não mais de dois, mas de três figuras de classes diferentes, sinalizando um caminho de infinitas amálgamas para a contemporaneidade.

Figura 18



Legenda: *Performance Minotauro*. Fotografia: Bruno Dias.



A primeira versão da máscara do Minotauro foi confeccionada em papelão e imita a cabeça do touro de maneira estilizada. Em sua “primeira encarnação”, era uma caixa de ventilador que foi encontrada na rua. A ideia era trabalhar com a reciclagem de material cotidiano, dando continuidade ao deslocamento do ordinário para a dimensão poética. Ela sugere ao espectador uma imagem do monstro, recriando a silhueta híbrida do minotauro, ao mesmo tempo em que o lança a uma recepção paradoxal, conjugando os padrões idealizados do corpo ao grotesco da máscara. Funcionando como um lugar de suspensão de identidade para o performer, a máscara faz alusão também ao comportamento de determinadas pessoas em certos ambientes virtuais, quando mostram o corpo e escondem a face, mantendo sua identidade protegida.

A versão mais recente da máscara mantém a ideia de reaproveitamento e deslocamento, utilizando uma flocina como base e ornada com dois chifres. Metaforicamente, a flocina evoca a domesticação da besta interior, pois, impossibilitado de devorar pessoas, o monstro se dedica, na contemporaneidade, a devorar conceitos. Finalizada em gesso, ela se relaciona com o processo de fabricação de escultura europeia, onde um negativo de gesso é produzido a partir de um modelo de argila, possibilitando a reprodução em outros materiais.

Figura 19



Legenda: Primeira versão da Máscara do *Minotauro*.

Figura 20



Legenda: Segunda versão da máscara do *Minotauro*

O elástico materializa a tensão entre as pulsões internas pessoais, obscuras e bestiais, e a domesticação corporal imposta pelo padrão de perfeição, expresso no corpo talhado das esculturas de deuses e heróis. Ele também estabelece uma relação dupla com uma metodologia clássica de escola de arte: tensiona a musculatura, revelando contornos de fibras

que remetem a estudos de desenho anatômico e sublinham linhas e ângulos fundamentais para a reprodução bidimensional da figura humana, nas belas-artes. Com o nome comercial de *thera band*, sendo *thera* abreviação de *therapic* (terapêutico em inglês), a fita elástica foi criada para auxiliar em exercícios de fisioterapia e, posteriormente, foi incorporada ao fisiculturismo pelos adeptos. Em termos práticos, na performance, funciona tanto como um obstáculo e/ou como facilitador, dependendo da pose pretendida.

Conforme a ação performática se desenrola, é possível verificar a resistência do inconsciente às regras do jogo: se o corpo se esforça para cumprir a meta, ele também dá algumas pistas de que algo dentro de mim resiste à ordem. Exemplo disso é que, com alguma constância, me percebo recriando as poses, instintivamente, de maneira completamente invertida, revelando no corpo uma vontade expressiva que a razão desconhece.

De quando em quando, o Minotauro sai do labirinto e devora uma das fotos de heróis penduradas no barbante: Super-homem, Bruce Lee, Ben-Hur e Tyler Durden (personagem de Brad Pitt na película *Clube da Luta*, de David Lynch). Eles representam, cada um a seu modo, diferentes ângulos dos arquétipos masculinos encontrados na sociedade de consumo. Considero as histórias em quadrinhos e o cinema como os mais populares difusores de arquétipos universais, no contexto contemporâneo. Por meio deles, tive os primeiros contatos com temas como, a marginalização de minorias, fascismo, multiverso e pós-humanidade, levando ao uso de alguns desses conceitos de forma ressignificada em minha produção artística. Devorá-los é uma atitude de autocritica, que implica em reconhecer a necessidade de revisão dos padrões que me alimentam e que persigo. Isso acontece na performance toda vez que minha própria foto é projetada porque o Minotauro sou eu. Eu que, escondido atrás de uma máscara, me alimento de imagens de “homem-superior” em busca de uma perfeição idealizada.

Ao avançar pela história, nota-se a trajetória da representação do corpo na arte. O corpo perfeito, anatomicamente correto, vai dando lugar a um corpo mais contido, se desligando da ação e se tornando mais reflexivo até chegar a um corpo abstrato. Este demanda menos acuidade na execução da pose, mas também maior criatividade, admitindo maior subjetividade, minha como performer e de quem assiste, alargando o conceito representativo de corpo. Ressaltando assim as qualidades do corpo humano como massa distinguível, porém moldável, e seu potencial expressivo por ser a casa da alma.

No que diz respeito ao traje de cena, *Minotauro* apresenta um figurino *minimal*, composto apenas por uma máscara e um short cor da pele. A intenção é interferir o mínimo possível no corpo do *performer*, evidenciando contornos, sombras e tensões. A performance

se inclina para um “vestir” formas: cada pose é como uma troca de figurino. *Minotauro* é o molde negativo resultante da representação da representação. A encarnação dos registros, artisticamente condensados, do pensamento sobre o corpo, de várias eras.

Durante todo o espetáculo *The Power of Theatrical Madness*, de Jan Fabre, vários marcos da história do teatro são citados nominalmente, sempre precedidos de sua data de estreia. Na última cena, porém, um performer sentado em uma cadeira canta em estilo gregoriano e estapeia as nádegas de uma colega anunciado o ano de 1982, até que ela responda o título do primeiro espetáculo de Fabre, que estreou no referido ano. Por meio desse ato, Jan Fabre se inscreve na história do teatro. De forma semelhante, após trocar a máscara de Minotauro por uma de malha cor da pele, eu recrio a fotografia *Minotaure* de Man Ray, encerrando a performance e ironicamente inscrevo meu corpo na história da arte.

Figura 21



Legenda: Performance *Minotauro*. Fotografia: Bruno Dias.

Figura 22



Legenda: Performance *Minotauro*.  
Fotografia: Bruno Dias.

Figura 23



Legenda: Performance *Minotauro*.  
Fotografia: César Germano.

Figura 24



Legenda: Performance *Minotauro*. Fotografia: César Germano.

### 3 FRANKENSTEIN

#### 3.1 Frankenstein ou o Prometeu Moderno

Escrito entre 1816 e 1817 pela escritora inglesa Mary Shelley, o romance *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* é considerado a primeira obra de ficção-científica da história, sendo a versão revisada da terceira edição, publicada em 1831, considerada a definitiva. De inspiração romântica, o livro narra a história do Doutor Victor Frankenstein, começando por sua infância e origem aristocrática, na Suíça, até sua morte em um navio de expedição no Polo Norte.

Victor cultivava uma forte admiração pelos mestres alquimistas e se debruçava vorazmente sobre suas obras, durante toda a adolescência, até ser enviado à universidade, na Alemanha, logo após a morte de sua mãe. Lá, o jovem é apresentado às ciências naturais por seus professores, que condenam a sua devoção aos ensinamentos alquímicos, porém Victor nutre um interesse profundo pelos mistérios da criação e se mostra determinado a desvendar o segredo da geração da vida.

Após dois longos anos de dedicação exclusiva, nos quais ele negligencia família e amigos, Victor consegue animar a criatura que montou, utilizando restos mortais de cadáveres humanos. Porém essa conquista é ofuscada pela enorme repulsa que ele sente ao contemplar sua criação e se deparar com um horripilante gigante amarelado. Assustado, ele foge abandonando a criatura a sua própria sorte. Victor, bastante abalado e exausto, é encontrado por um amigo de infância, que cuida para que ele se recupere.

Alguns meses depois, Victor recebe uma carta de seu pai comunicando o assassinato de seu irmão mais novo e parte de volta a Genebra. Chegando lá, descobre que a culpa do crime recaiu sobre uma antiga e estimada criada da família, apesar de Victor estar convencido de que o homicídio era obra de sua criatura. A criada acaba por ser condenada e executada pelo crime. Afogado em culpa e remorso, ele decide se isolar em um monte, mas no caminho ele se encontra novamente com o gigante. Este surpreende seu criador ao se mostrar extremamente eloquente e articulado. Ele conta que fugiu para a floresta, onde aprendeu a se alimentar e manipular fogo e, posteriormente, se instalou no celeiro de uma família. Espreitando o dia-a-dia deles, ele aprende a ler, escrever, como se comportar e tem acesso a livros. Com o passar do tempo, ele se afeiçoa a essa família, mas, ao tentar se apresentar para

eles, obtém a mesma reação negativa de todas as suas tentativas de interações com humanos. A amargurada criatura também confessa a seu criador ter assassinado seu irmão e incriminado a criada. Atormentado pela solidão, ele chantageia Victor para que este prometa lhe construir uma companheira.

Sem saída, o doutor volta a Genebra onde fica noivo, mas partindo logo após com seu amigo de infância para a Inglaterra, onde pretende dar início ao plano. Se instalando em uma ilha do extremo norte da Grã-Bretanha, ele começa a construção da nova criatura, mas logo se dá conta de que, ao fabricar um casal de aberrações, ele poderia estar proporcionando a proliferação destes e sentenciando a humanidade a seu fim. Ele então destrói o experimento deixando o gigante irado. Este mata o amigo de infância de Victor e tenta incriminá-lo sem sucesso.

Victor foge de volta a Genebra e se casa. Apesar de seus esforços, o gigante o persegue e assassina sua noiva na noite núpcias. Após receber a notícia, seu pai também adoece e morre. Decidido a pôr fim nessa história sangrenta, Victor passa então a perseguir a criatura em uma caçada que avança pelo norte.

Nos mares gelados, próximo ao polo norte, um moribundo Victor Frankenstein é resgatado pela tripulação de um navio. Ele conta toda sua história ao capitão. Após a morte de Victor, o capitão encontra a criatura ao lado do corpo do criador. Em lágrimas, ela promete se isolar no continente gelado e lá se suicidar.

Toda a ação é recontada através de cartas enviadas pelo capitão do navio a sua irmã. Desta forma, a história teria sua origem na oralidade, como os contos fantásticos e mitos antigos, muito utilizados como base na literatura romântica. Neste caso, a referência é ainda mais clara, pois Prometeu, um dos mitos preferidos entre os autores românticos, é citado já no título da obra.

O titã Prometeu, co-criador e benfeitor da humanidade, teria roubado o fogo divino e entregue à humanidade e por isso foi castigado por Zeus, sendo acorrentado no alto de um monte. Uma águia lhe dilacerava o fígado, mas o órgão se regenerava e o ciclo se repetia todos os dias. Por analogia, Prometeu é o Doutor Victor Frankenstein que, ao desvendar os mistérios da chama divina da criação da vida, desencadeia uma série de acontecimentos que o acorrentam a uma jornada de sangue e dor.

Costurando referências filosóficas, mitológicas, literárias e científicas, Shelley teria escrito “o primeiro mito original produzido pela idade da ciência e da técnica” (PAES, 1985, p. 232). Sua criação tem sobrevivido através do tempo por meio de releituras em peças, filmes, animações e séries televisivas.

O cinema foi um meio decisivo para a solidificação da imagem dos monstros na cultura de massa. Além de Frankenstein, outras criações românticas, como Drácula e Lobisomem, obtiveram grande sucesso no mercado cinematográfico. Uma vez que, apenas pela palavra é impossível dar conta na totalidade de uma ideia tão distante do que entendemos como realidade, o monstro, assim como o cinema, prima pela imagem.

Figura 25



Legenda: Poster do filme *Frankenstein*, de 1931, dirigido por John Whale.

A primeira versão cinematográfica da história de Frankenstein foi gravada por volta de 1910, e dirigida por Thomas Edson. Com exceção do final, o filme era bastante similar ao livro. Mas é a versão de James Whale, em 1931, que solidifica a figura do “adão monstruoso” no imaginário popular mundial. Considerada uma obra prima, o filme intitulado apenas

*Frankenstein* inaugura a imagem cânone do monstro que tem servido de referência para várias obras posteriores, em diferentes mídias. Apesar de conter diferenças significativas do monstro do romance, entre elas a inabilidade de fala, é a partir dele que o monstro não identificado com um nome passa a ser identificado pelo sobrenome de seu criador. A película foi um grande sucesso, gerando duas sequências, *A Noiva de Frankenstein* (1935), também dirigida por Whale e *O filho de Frankenstein* (1939), dirigido por Rowland V. Lee. Entre os filmes sobre a criatura, na primeira metade do século XX, constam ainda *The Ghost of Frankenstein* (1942) e *Frankenstein Meets the Wolf Man* (1943), sendo todos esses classificados como filmes do gênero de horror.

Na série de comédia televisiva *The Munsters (Os Monstros)*, que estreou nos Estados Unidos nos anos 1960, o patriarca de uma família, Herman, inspirado no Frankenstein de James Whale, é casado com uma vampira, tem um filho e vive num subúrbio de classe média americana. A série satirizava o americano médio, seguindo a mesma fórmula de *The Addams Family (A Família Adams)*, também dos anos 60, e nela o mordomo da família é inspirado em *Frankenstein*. A família Adams ganhou uma versão cinematográfica em 1991 com os mesmos personagens.

*Frankenstein* de Mary Shelley (1995), dirigido por Kenneth Branagh, é umas das versões mais fiéis ao romance literário e tem o consagrado ator americano Robert De Niro personificando a criatura. Também mais fiel ao espírito do livro é o monstro criado por Victor Frankenstein na série *Penny Dreadful* (2014), interpretado pelo ator Rory Kinnear. Apesar de ter uma aparência menos repugnante, o monstro é retrato melancólico, rancoroso e bem articulado como no escritos de Shelley.

Entre as produções mais atuais estão *Victor Frankenstein* (2015), centrado na história do doutor, na qual o monstro apenas aparece próximo ao final do filme, e a série de TV *As Crônicas de Frankenstein*, produção inglesa na qual um detetive investiga crimes relacionados aos experimentos do Dr. Frankenstein, na Londres do século XIX.

Bem distante da perfeição idealizada pela figura do homem vitruviano desenhado por Leonardo Da Vinci, com base nas pesquisas antigas sobre a proporção harmônica do corpo humano, o ser criado pelo Dr. Frankenstein, personagem de *Frankenstein ou o prometeu moderno* de Mary Shelley, é um gigante assimétrico de aparência repugnante, mas que parece inaugurar algo novo no imaginário sobre o corpo. Enquanto o monstro antigo era um ser híbrido, parte humana e parte animal, este monstro do século XIX é uma colagem de partes de corpos humanos. Um símbolo de alteridade constituído de puro DNA humano. Trazido à vida por meio de restos mortais, ele é a cultura vencendo as leis da natureza por via da ciência.



### 3.2 *Frankenstein*: Instituições, Mecanismos e Montagem.

Minotauro e Frankenstein dividem em origem comum um desejo contrário à natureza, respectivamente: o bestialismo cometido pela rainha Parsifae, ao se unir sexualmente a um touro, e a criação de vida humana a partir de restos mortais, protagonizada pelo Doutor Victor Frankenstein. Na performance Minotauro, os esforços se concentram sobre refletir o deslocamento do desejo sexual, que cria uma vontade de se tornar e consumir o outro como objeto, na contemporaneidade.

Seguindo com essa linha de pensamento, a performance Frankenstein investiga a naturalização de objetos como extensão de nosso próprio corpo, nos fazendo dependentes de seu funcionamento, admitindo que eles nos controlem cotidianamente e nos definam na esfera simbólica. Esta operação é um reflexo do que Peter Pál Pelbart descreve como a tomada de assalto da vida pelo poder, no contexto contemporâneo regido pela biopolítica<sup>4</sup>.

Em seu artigo *Biopolítica*, o filósofo discorre sobre como as diferentes camadas da vida - os genes, o corpo, a afetividade, o psiquismo, a inteligência, a imaginação, a criatividade - foram invadidas e transformadas em instrumentos de manutenção e produção de uma espécie de biopoder. Um poder entranhado de forma molecular, que atua por meio de mecanismos anônimos e flexíveis, sendo assim consoantes com a pós-modernidade, controlando até mesmo esferas que acreditávamos, há algumas décadas, atrás serem autônomas. Pelbart define, de forma simplificada, poder como: o estado, as ciências, o capital, a igreja, a mídia etc.

Este poder sobre a vida, vamos chamar assim, biopoder, não visa mais, como era o caso das modalidades anteriores de poder, barrar a vida, mas visa encarregar-se da vida, visa mesmo intensificar a vida, otimizá-la. Daí também nossa extrema dificuldade em resistir. Já mal sabemos onde está o poder e onde estamos nós. O que ele nos dita e o que nós dele queremos. Nós próprios nos encarregamos de administrar nosso controle, e o próprio desejo já se vê inteiramente capturado. Nunca o poder chegou tão longe e tão fundo no cerne da subjetividade e da própria vida, como nessa modalidade contemporânea do biopoder. (PELBART, 2007, p. 58).

---

<sup>4</sup> Biopolítica é o termo utilizado por Foucault para designar a forma na qual o poder tende a se modificar, no final do século XIX e início do século XX. As práticas disciplinares utilizadas antes visavam governar o indivíduo. A biopolítica tem como alvo o conjunto dos indivíduos, a população. A biopolítica é a prática de biopoderes locais. No biopoder, a população é tanto alvo como instrumento em uma relação de poder. (FOUCAULT, 1978).

A fim de otimizar uma experiência de vida subordinada à produção, cercamo-nos de artefatos e com eles estabelecemos intrincadas relações de dependência a ponto desses objetos se tornarem finalidades em si próprios. A indumentária, por exemplo, atenderia primeiramente a três necessidades humanas: decoração, proteção e pudor (FLÜGEL, 1929)<sup>5</sup>, mas a partir da instituição da moda como parte de um sistema social dividido em classes, o ato de vestir tem sofrido com um esvaziamento simbólico. Associada à expressão de identidade individual e coletiva, a moda está cada vez mais orientada para retroalimentar uma estrutura de poder do que para sua utilidade ou para um exercício de subjetividade. A instauração do poder apontada por Pelbart contribuiu para a dissolução das margens entre interior e exterior, de maneira que ter e ser são confundidos no contexto contemporâneo, transformando objetos e dispositivos de mídia em extensões do *self*.

Em contrapartida a esse cenário de extrema dominação e controle, Pelbart expõe a atuação de outro fenômeno, a biopotência, que completaria o avesso do biopoder em uma fita de Moebius, nos obrigando a repensar e renegociar os limites da resistência.

Poderíamos resumir este movimento do seguinte modo: ao poder sobre a vida responde a potência da vida. Mas esse responder não significa uma reação, já que o que se vai constatando cada vez mais é que essa potência de vida já estava lá e por toda a parte, desde o início. A vitalidade social, quando iluminada pelos poderes que a pretendem vampirizar, aparece subitamente na sua primazia ontológica. Aquilo que parecia inteiramente submetido ao capital, ou reduzido a mera passividade, isto é, a vida, aparece agora como um reservatório inesgotável de sentido, como um manancial de formas de existência, como um germe de direções que extrapolam, e muito, as estruturas de comando e os cálculos dos poderes constituídos. (PELBART, 2007, p.58).

Biopoder e biopotência estão essencialmente ligados ao corpo, na contemporaneidade, de uma maneira que jamais estiveram antes, segundo o filósofo. Ele usa o conceito de *vida nua* do filósofo italiano Giorgio Agamben para explicar a experiência desses corpos. Gerada pelo biopoder contemporâneo, *vida nua* seria uma espécie de sobrevida, uma vida sem forma, reduzida ao mínimo biológico, vida vegetativa. Ela é a vida tanto dos moribundos ambulantes dos campos de concentração, que desistiram de viver e definhavam a cada dia, como também dos soldados bem alimentados e saudáveis, mas desprovidos de sensibilidade e excitabilidade nervosa.

---

<sup>5</sup> O psicanalista John Carl Flügel analisa no artigo *On the Affective Value of Clothes* o fenômeno do vestir e as consequências psíquicas da estreita ligação que o homem estabelece com suas roupas. Na visão do autor, essa ligação ultrapassa largamente a característica de vestimenta, e ele examina outras funções do trajar, além da proteção, da decoração e do pudor. A roupa cobre a nudez, protege contra a vergonha e causa no corpo uma “segunda pele”. A incidência psíquica do mercado da moda sobre os indivíduos é também examinada do ponto de vista do superego e do ideal do eu. (HADDAD, 2008).

Para essa existência biologizada, corpos excitáveis e manipuláveis, corpos-espetáculos e auto-moduláveis, independente do status social, somos todos sobreviventes. Somos zumbis pós-modernos, virtualizando afetos e subordinando a memória à tecnologia, em corpos blindados, impermeabilizados através de efeitos anestésicos e narcóticos.

Como antídoto para essa *vida nua*, Pelbart evoca a necessidade do corpo de retomar a capacidade de afetar e ser afetado. Um corpo aberto ao encontro, que sofre com suas dores, que reage a estímulos e é permeável às sensações. Corpo liberto das inscrições dos diversos poderes, contrário à totalidade do organismo, como afirma Artaud em *Para acabar com o julgamento de Deus*:

Quem sou eu?  
De onde venho?  
Sou Antonin Artaud  
e basta eu dizê-lo  
como só eu o sei dizer  
e imediatamente  
verão meu corpo atual  
voar em pedaços  
e se juntar  
sob dez mil aspectos  
notórios  
um novo corpo  
no qual nunca mais  
poderão  
me esquecer. (ARTAUD *apud* WILLER, 1986, p.146)

Pelbart se refere à insistência de Artaud na inconformidade em ser um “genital inato”, alguém que rejeita seu nascimento biológico em busca de um renascimento, um corpo que não perde sua característica de potência, para exemplificar como poderíamos escapar do domínio do biopoder, a quem Artaud chama de “juízo de Deus”.

Então a pergunta é: como dar passagem a estas forças num corpo que não seja justamente blindado, atlético, perfeito? Às vezes é inclusive preciso criar uma espécie de corpo morto para que essas outras forças atravessem o corpo. (PELBART, 2007, p.63).

A performance *Frankenstein* é um esforço para problematizar a ideia de organismo, corpo dócil e acabado dos nossos dias. Um corpo pós-orgânico<sup>6</sup> que estabelece uma relação

---

<sup>6</sup> Em *O homem pós-orgânico: a alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais*, a antropóloga Maria Paula Sibilia discorre sobre os processos de hibridização homem-tecnologia na contemporaneidade. De acordo com essa perspectiva, o sujeito do século XXI pretenderia se tornar "pós-orgânico", driblando a "obsolescência" de sua configuração biológica, graças aos upgrades fornecidos pela teleinformática e pelas biotecnologias. Tais processos apontam para a ultrapassagem das restrições espaciais e temporais ligadas à

de prolongamento com objetos do cotidiano (talheres, roupa, óculos, gadgets etc). Através da subversão da lógica que incorpora esses objetos como anexos ao organismo, promover uma descontinuação física e psicológica, abrindo a percepção para outro entendimento deles, a de parasitas da biopotência.

Ao contrário de *Minotauro*, *Frankenstein* é um exercício de adição de camadas materiais sobrepostas ao meu corpo *performer* através de livres associações entre as partes, formando uma casca, revelando uma figura monstruosa inédita.

Os objetos adicionados ao corpo, em minha construção da performance *Frankenstein*, me remetem às sessões de *Estruturação do Self* de Lygia Clark, trabalho que a artista desenvolveu de 1976 a 1988, investigando a possibilidade de uma relação renovada com diferentes objetos. Estes, denominados *Objetos relacionais*, tinham suas características reveladas apenas a partir da perspectiva do receptor. Era a relação que os “clientes” criavam, experimentando o contato desses objetos com seus corpos, que os determinava. Clark, anteriormente dedicada à pintura e escultura, tendo sido umas das fundadoras do Grupo Neoconcreto, passou a se dedicar a experiências com objetos tridimensionais, proposições e ambientes para exploração sensorial que, ao longo de sua carreira, exigiram cada vez mais a participação do espectador<sup>7</sup>.

Os *Objetos relacionais* eram materiais ordinários: “saquinhos de plástico ou de pano, cheios de ar, água, areia ou isopor; tubos de borracha, canos de papelão, panos, meias, conchas, mel, e outros tantos objetos inesperados” (ROLNIK, 1996, p.4). Eles eram experimentados pelo receptor em sessões regulares, nas quais ele era incitado a criar novas relações por meio de suas texturas, pesos, tamanhos, temperaturas, sonoridades ou movimentos. Dessa forma, ao contrário do que acontece quando ele é simplesmente exposto, o objeto perde sua autonomia, sendo reduzido à potência material e por meio de contágio pode inaugurar algo novo no receptor. O resultado dessa experiência, segundo Rolnik, seria uma iniciação “à vivência do desmanchamento de nosso contorno, de nossa imagem corporal,

---

materialidade do corpo humano, visando a atingir a virtualidade e a imortalidade através de um planejamento explícito, tanto em nível individual (“gestão de si”) como em nível da espécie (“evolução pós-biológica”) (SIBILIA, 2015).

<sup>7</sup> Lygia Clark morou em Paris entre 1970 e 1976, onde lecionou na Faculté d’Arts Plastiques St. Charles, na Sorbonne. Nesta fase começa a se afastar da produção de objetos estéticos, voltando-se, sobretudo, para as experiências corporais em que materiais quaisquer estabelecem relação entre os participantes. De volta ao Brasil, Lygia monta em um dos quartos de seu apartamento um ambiente poético, que ela chama de consultório, para experiências que conjugam arte e terapia, chamados de *Estruturação do self*. Essas práticas constituem uma última fase na carreira da artista e são conduzidas até sua morte.

para nos aventurarmos pela processualidade fervilhante de nosso corpo-vibrátil sem imagem.” (ROLNIK, 1996, p.5).

É possível identificar em *Estruturação do self* de Lygia a intenção de uma prática que conjuga arte e terapia, de desprogramação dos sentidos, abrindo o corpo para uma experiência pré-linguagem, alinhada ao corpo desejado por Artaud, e que Pelbart defende como sendo necessário para *uma vida*: “vida pensada como gênese, como virtualidade, como diferença, como invenção de formas, como potência impessoal” (PELBART, 2007, p.65).

Apesar de saber que os objetos relacionais de Lygia Clark eram destinados à experimentação do público participante, aproprio-me das questões suscitadas pelo seu trabalho na construção de *Frankenstein*, pensando a seleção de objetos que uso durante a ação, para que causem um estranhamento partilhado entre performer e espectador. Acredito que este compartilhamento silencioso de pequenas surpresas, angústias e conquistas pode colaborar para pensar a vida a partir da metáfora da diferença inquietante, da qual o monstro faz parte.

A performance *Reflexos – Ensaio sobre vazio* (2013) do performer carioca Fevas é a primeira de sua pesquisa denominada *Corpos Poéticos*, debruçada sobre a relação entre artista, espectador e a cidade. Nela, o artista vestindo um traje espelhado, que envolve inclusive seu rosto, caminha pelos espaços urbanos. Essa operação de aproximar o corpo do artista de um objeto de observação pode ser entendida como metáfora para a sociedade atual, uma vez que não demora muito para que as pessoas comecem a se comportar da mesma forma que se comportam diante de uma celebridade.

Figura 26



Legenda: *Corpo Fechado*. Fevas, 2015.

Fevas percebe a pele como um tecido plano e, a partir dela, concebe outra camada, modular e simbólica. Ele repete essa construção em vários outros trabalhos com resultados mais interessantes, como em *Corpo Fechado* (2014). Nesta performance, o artista vestindo um traje incrustado de moedas se pendura por um cabo preso ao teto. Após um determinado tempo em que fica exposto, lembrando uma peça de carne em um açougue, ele concentra seus esforços em tirar o macacão e se soltar. A performance chega ao fim quando ele consegue. A intenção do artista é expor a reificação do corpo e seu valor de mercado em diferentes áreas institucionais, passando também pela venda da experiência estética e das dificuldades de desprender-se desse sistema.

Partindo de princípio semelhante, *Frankenstein* questiona o processo de alienação dos nossos corpos, por meio de uma supervalorizada e fetichizada coisificação que nos subordina à sociedade capitalista, a fim de que nos tornemos cidadãos produtivos, com uma existência mediada por máquinas. Por outro lado, minha pesquisa difere do trabalho de Fevas no campo da materialização dos corpos-objetos, pois, de forma recorrente, há em suas obras o uso de um único objeto módulo, que é repetido até recobrir todo o corpo do performer. *Frankenstein* propõe um corpo híbrido, composto por objetos variados, deslocados de sua função e serventia, tornando-se potência de significação a despertar novas sensações no corpo do performer, e desvelando um novo corpo construído diante dos olhos do espectador. Este é outro aspecto de divergência entre a minha pesquisa e a de Fevas que utiliza um traje revivamente confeccionado, implicando certo encaminhamento de leitura para suas performances. Em minha pesquisa, os corpos brotam da ação proposta e, especialmente em

*Frankenstein*, esse corpo é uma incógnita para mim tanto quanto para o espectador, que poderá dele apreender as associações que quiser.

Figura 27



Legenda: *Experiência 01 A*. Fotografia: César Germano.

Figura 28

Legenda: *Experiência 01 B*. Fotografia: César Germano.

Figura 29

Legenda: *Experiência 01 C*. Fotografia: César Germano.

Uma experiência embrionária para a performance foi apresentada em um dos cursos do mestrado ministrados pela professora Nanci de Freitas. Os elementos utilizados foram apenas a cadeira e o figurino, a saber: uma cadeira preta estofada e calça, cinto, camisa e gravata. O figurino era o mais simples possível, esse que nós vemos homens usando todos os dias pelas ruas da cidade. A cadeira, objeto presente nas igrejas, nos bancos, escritórios, escolas, etc, se refere às instituições e poder que exercem sobre nossos corpos dóceis. Acomodados nela, nós passamos grande parte do nosso tempo, seja trabalhando, comendo ou no trajeto, pela cidade. Ela é o trono da burguesia. Ao vesti-la com roupas eu faço alusão à dissolução das identidades dentro do sistema de poderes. Uma cadeira vestida é aquilo que nos tornamos quando deixamos que uma instituição de poder nos represente, quando deixamos que nossos objetos nos definam socialmente. A trilha, inicialmente, era um trecho de *Para acabar com o julgamento de deus*, de Antonin Artaud, sinteticamente reproduzido por um programa digital que emula vozes humanas. Apesar de evocar imagens lúdicas, a frieza da textura metálica da voz e a falta de ritmo com que a poesia é introduzida tem a intenção deliberada de tentar impedir que o espectador se afete por ela. Uma metáfora para o sequestro de nossa sensibilidade e criatividade pelo biopoder.

Dei início à performance sentado com uma tesoura na mão e produzi alguns cortes estratégicos na roupa. Comecei a me despir e, tão logo a tarefa ficou completa, eu me lancei a vestir a cadeira. Verifico os cortes produzidos previamente para tentar traçar uma estratégia de vestir a roupa juntamente com a cadeira. Novos cortes são necessários. A primeira tentativa me lança ao chão e assim consigo colocar meus pés na calça e um braço na camisa, em sequência identifico onde estão o cinto e a gravata, e ato os dois ao meu corpo. Uma espécie de negociação entre mim e os materiais é necessária para que eu consiga me levantar. De pé, aguardo um momento para que o público possa olhar a composição que se formou. Retirando elemento por elemento, eu desfaço o “monstro” e visto a calça como camisa e a camisa como calça, usando a gravata como cinto. Invertendo a lógica de uso, também da cadeira, eu me coloco em posição como se estivesse sentado no ar, e termino a performance sentando a cadeira em meu colo.

O roteiro final da performance tem o mesmo ponto de partida: sentado em uma cadeira, vestindo o mesmo figurino descrito antes. Alguns objetos estão enfileirados à minha frente. A trilha dessa vez é um texto escrito por mim mesmo, inspirado no *Breviário do Corpo* (2015), de Lygia Clark. Neste texto, Clark apresenta mãos, boca e pés a partir de suas experiências na vida, em detrimento de uma descrição biologizada. Meu texto mistura descrições materiais dos objetos e imagens poéticas.



Começo a produzir alguns cortes na camisa e depois na calça. Por último corto a ponta da gravata. A gravata é um dos símbolos fálicos da indumentária masculina e cortá-la é um ato de castração simbólica. Após me despir, visto a cadeira com o figurino. Recorro então aos objetos à minha frente, cada um deles foi escolhido ou produzido a partir de uma relação metafórica com sentidos, sensações e sentimentos. Por meio de livre associação, eu os fixo com durex em diferentes partes do meu corpo. Suas texturas, temperatura e forma, provocam arrepios, desconfortos e outras sensações que compartilho com os espectadores por meio de reações visíveis. O ato de “embalsamar” o corpo com fitas adesivas remete a uma técnica para produção de manequim personalizado, utilizada em atelier de figurino.

Esta lógica de montagem artificial de um corpo pós-orgânico está entranhada de tal maneira em nossa sociedade, que a repetimos todos os dias em nossas *vidas nuas*, não só materialmente, mas também simbolicamente, de maneira inconsciente. O monstro criado por Victor aplicava ao corpo humano um procedimento de linha de montagem de fábrica, enquanto o Frankenstein contemporâneo nasce do revelar a naturalização de uma auto-montagem, a qual subordinamos nossos corpos, através da supervalorização de nossas relações com determinados objetos ou das possibilidades de modificações físicas disponíveis na medicina.

A ação segue com uma tentativa de vestir a roupa, porém sem tirá-la da cadeira. Uma vez que a cadeira já se apoderou de parte da minha identidade, é preciso que eu a incorpore a esse novo corpo montado. Desta maneira juntos, eu, a cadeira e os objetos, ou eu, as instituições e seus mecanismos, formamos outro corpo, ainda mais complexo e caótico, contrário à ideia de organismo combatida por Artaud. Partilhando o desejo de reflexão sobre a existência excessivamente estratificada, esta performance é uma reificação de uma monstruosidade parasita da biopotência, por meio de um corpo não codificado.

Neste momento limite, o qual, segundo Pelbrat, deve anteceder a reviravolta, a esperança se apresenta na forma de uma tesoura. Ela representa a possibilidade de desconexão do corpo que oprime a possibilidade de retomada simbólica de uma autonomia. Assim, cortando todo o invólucro de fita que me cerca, eu me retiro, deixando para trás uma carcaça.

Figura 30



Legenda: *Performance Frankenstein*, 2019.  
Fotografia: César Germano

Figura 31



Legenda: *Performance Frankenstein*, 2019.  
Fotografia: César Germano

Figura 32



Legenda: *Performance Frankenstein*, 2019.  
Fotografia: César Germano

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atuar como performer não estava exatamente nos planos dessa pesquisa, mas se transformou, ao longo do trajeto, em uma necessidade. Voltado para a discussão das forças que oprimem os corpos no contexto contemporâneo, o projeto demandou que eu investigasse minhas próprias questões e percepções da sociedade na qual vivemos. Apesar de usar como tema personagens míticos e literários amplamente conhecidos, a ideia de atualização deveria necessariamente admitir o meu ponto de vista. É a partir do que eu entendo sobre o meu corpo e sua experiência no mundo que as questões foram aparecendo e, por meio dele, elas deveriam ganhar materialidade.

A troca de posição, saindo de trás das cortinas dos teatros para assumir o centro das atenções, me trouxe um olhar renovado para aqueles que, corajosamente, se expõem protagonizando obras em palcos, galerias, praças etc. Performar artisticamente exige um amontoado de energia, condensação massiva de presença e uma boa dose de desprendimento pessoal. Nada sobre a tarefa é simples, especialmente quando se tem uma relação ambivalente com a atenção, como eu tenho. Apesar da maneira como me apresento fisicamente ser cuidadosamente construída para o olhar do outro, revelando uma estratégia social que passa pela sedução e minha confiança no poder discursivo da imagem, é normal que me sinta muito desconfortável com demonstrações de interesse por parte de desconhecidos, ignore elogios e evite intimidade forçada na maioria dos contextos. Felizmente, o teatro me ensinou a praticar certo tipo de presença, uma presença comprometida com o instante, tardia em oscilar, que me ajudou na difícil missão de materializar fantasmas. Para me transformar em outro, eu preciso me abrir ao outro, é um exercício de empatia. Eu gostaria de ter sido melhor aluno.

É interessante verificar que mesmo me colocando em uma posição completamente nova, parte da lógica criativa se manteve similar com a criação de figurino para teatro: um texto apresenta o personagem e desse mesmo texto retiramos as informações necessárias para materializar esteticamente essa personagem, que é somada à visão de um diretor. A partir desse ponto, o que habitualmente ocorre é um esforço de minha parte para contar em paralelo outra história dentro da história. Essa outra nem sempre é compartilhada com os companheiros de cena, fica escondida em pequenos detalhes, em escolha de texturas, formas e cores. Neste projeto há a inversão nesse ponto, pois ele é orientado para a produção de imagem, assim o texto base é empurrado para o fundo para que a visualidade sobressaia, o que o alinha com as peculiaridades do teatro performativo.

*Anima Mostro* é um testemunho da riqueza dos monstros enquanto fonte de arquétipos universais. Em tempos de polarização ideológica, virtualidade e retorno do conservadorismo, abordar assuntos como marginalidade e monstrosidade me parece necessário para a reativação de uma humanidade perdida em nossas relações. Uma humanidade mais empática que é, muitas vezes, descartada nos contatos virtuais e realocada para nossas relações com nossos pertences.

Esta pesquisa aborda a monstrosidade não como um avesso da normalidade, mas algo a ser revelado a partir de uma clivagem na vida cotidiana. Por meio dela, o performer convoca ações ordinárias e desloca materiais comuns, para serem contaminados pela teatralidade, no espaço da ação poética.

Falar sobre Minotauro, na minha concepção, é falar sobre biopotência, sobre forças que incidem sobre a existência a despeito de nós. Forças que existem para além do tempo, inspirando emoções e sentimentos de toda ordem. O desejo sexual, discutido na performance, é uma dessas forças. Seu encarceramento, seja por meio de negação ou por reificação de uma ditadura de padrão corporal, acaba por gerar um ciclo de relações desfiguradas. Em Minotauro, há o corpo que se esculpe movido pelo desejo de ser desejado, mas que se apresenta virtualmente como um anônimo fragmentado, uma ruína de escultura decapitada. Se o labirinto pode ser considerado tão monstruoso quanto o Minotauro, e Dr. Frankenstein tão monstruoso quanto sua criação, o biopoder que mantém o desejo cativo é tão monstruoso quanto o desejo desenfreado. Porém, é interessante ver como esses padrões físicos estão de forma tão profunda enraizados na “sociedade do espetáculo” que, diante de uma demonstração de agudo narcisismo, a maior parte do *feedback* sobre a performance se dispõe endossar a plasticidade do trabalho, ao invés de contesta-la.

Em Frankenstein, o desejo criador vira a banda ao avesso quando as criações tomam o poder de nossas vidas. Desenhados para a otimização de um cotidiano produtivo, os objetos se tornam símbolos que se confundem com a nossa própria identidade. Transformados em consumidores de formas de viver, nós adotamos uma relação de dependência com esses objetos e os incorporamos ao nosso organismo. Um exemplo disso é a quantidade de pessoas que se sentem desorientadas sem seus celulares, ou mesmo aquelas que acreditam ter sua intimidade violada quando alguém os manipula. Diante desse quadro, o monstro é pensado como um parasita do algoritmo, pois suspende a identidade utilitária dos objetos, introduzindo-os em uma lógica caótica.

As duas performances problematizam, cada uma a sua maneira, as formas de consumo em nossa sociedade. Em *Minotauro* há o consumir o outro, estabelecer com ele uma relação

de utilização mútua, um hábito que parece se intensificar na medida em que nos virtualizamos cada vez mais. Nós nos tornamos perfis digitais em inúmeras plataformas, em que cada uma dá conta de um aspecto de nossas vidas. Um self fragmentado praticante de conexões esvaziadas. Frankenstein, por outro lado, fala de um consumo material, de aquisição de objetos, mas que também leva a pensar em outros dois momentos, um anterior e outro posterior; a produção e o descarte, e seu custo humano e ambiental para a manutenção da sociedade na qual vivemos.

*Anima mostro* utiliza a figura do monstro para expor práticas e padrões de comportamento naturalizados, em nossa sociedade, pela construção que eles realmente são, ampliando o coro de artistas inconformados, como Artaud, com o sistema capitalista. Os monstros são uma metáfora mais que adequada para reforçar o pensamento, do qual compartilho: a palavra que questiona o poder tem mais potência quando parte do oprimido. Se uma desprogramação real é possível não é possível afirmar, mas se faz necessário continuar perguntando se este projeto cumpre esse papel, introduzindo novas perguntas que pretendo, ao longo do trajeto, responder com mais perguntas.

## REFERÊNCIAS

- ARTAUD, Antonin. *O teatro e seu duplo*. Lisboa: Minotauro; São Paulo: Max Limonad, 1984.
- ARTAUD, Antonin. Para acabar com o julgamento de deus. In: WILLER, Cláudio (org.). *Os escritos de Antonin Artaud*. 2. ed. Porto Alegre: L&PM, 1986. (Coleção Rebeldes e Malditos, 5).
- BOLEN, J. S. *Os deuses e o homem: uma nova psicologia da vida e dos amores masculinos*. São Paulo: Paulus, 2002.
- BRANDÃO, J. S. *Mitologia grega*. Petrópolis: Vozes 1986. v. 1.
- BRANDÃO, J. S. *Mitologia grega*. Petrópolis: Vozes, 1986. v. 2.
- CAMPBELL, J. *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- CARLSON, Marvin A. *Performance: uma introdução crítica*. Tradução Thaís Flores Nogueira Diniz, Maria Antonieta Pereira. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.
- CAVALCANTI, Jardel Dias. O corpo na arte: Michelângelo e Francis Bacon, eternidade e intermitência das formas. In: CAMARGO, Fábio Figueiredo (org.). *Inventário do corpo: recortes e rasuras*. Belo Horizonte: Veredas e Cenários/ Fapemig, 2011.
- ECO, Umberto. *A história da feiura*. Tradução: Eliana Aguiar. São Paulo: Record, 2007.
- ELIADE, M. *Mito e realidade*. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- ÉSQUILO. *Prometeu acorrentado*. Tradução: J. B. Melo e Souza. São Paulo: Martin Claret, 2004.
- FÉRAL, Josette. *Além dos limites: teoria e prática do teatro*. Tradução: J. Guinsburg et. al. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- FÉRAL, Josette. Por uma poética da performatividade: o teatro performativo. *Sala Preta*, v. 8, p. 197-210, 2008.
- FLÜGEL, John Carl. De la valeur affective du Vêtement. *Revue Française de Psychanalyse*, 1929. Tradução de Izabel Haddad.
- FONTANELLA, Fernando. Os cânones corporais e o corpo grotesco. In: CAPPARELLI, S.; SODRÉ, M.; SQUIRRA, S. (org.). *A comunicação revisitada*, Livro do XIII Compôs. Porto Alegre: Sulina, 2004. Disponível em: [http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_98.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_98.pdf)
- FOUCAULT, M. (1978). A governamentalidade. In: FOUCAULT, Michael. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, [20--]. p. 277-293.

GOMBRICH, Ernst. *A história da arte*. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2000.

GRIMAL, Pierre. *Dicionário da mitologia grega e romana*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1993.

HADDAD, Izabel. *Sobre o valor afetivo das roupas*. *Psychê*, São Paulo, v. 12, n. 22, p. 13-26, 2008.

JAN Fabre. Disponível em: <https://www.troubleyn.be/>. Acesso em: out. 2018.

KRAUSS, Rosalind E. *Bachelors*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 1999.

KRAUSS, Rosalind E. *Caminhos da escultura moderna*. Tradução Júlio Fisher São Paulo: Editora Martins Fontes, 2001.

MILTON, John. *O paraíso perdido*. Tradução: Antônio José Lima Leitão. São Paulo: Martin Claret, 2006.

MINOTAURO. In: *Dicionário de mitos literários*. Verbetes escrito por André Peyronie. Direção do professor Pierre Brunel. Tradução Carlos Sussekind *et al.* 2. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.

MORAES, Eliane Robert. *O corpo impossível: a decomposição da figura humana: de Lautréamont a Bataille*. São Paulo: Iluminuras, 2010.

OVÍDIO. *As metamorfoses*. Tradução David Gomes Jardim Junior. Rio de Janeiro: Tecnoprint, 1983.

PELBART, Peter P. Biopolítica. *Sala Preta*, v. 7, p. 57-66, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2238-3867.v7i0p57-66>.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. Tradução: Mônica Costa Netto. São Paulo: Ed. 34. 2009.

RIVERA, Tania. *Arte e psicanálise: psicanálise passo a passo*. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.

RIVERA, Tânia. SAFATLE, Vladimir (org.). *Sobre arte e psicanálise*. São Paulo: Escuta, 2006.

ROLNIK, Suely. Lygia Clark e o híbrido arte/clínica. *Percurso - Revista de Psicanálise*, São Paulo, ano 8, n. 16, p. 43-48, 1. sem. 1996. Departamento de Psicanálise, Instituto Sedes Sapientiae.

SHELLEY, Mary. *Frankenstein ou o Prometeu Moderno*. Tradução: Christian Schwartz. São Paulo: Penguin, Edição 1, 2015.

SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico: a alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais*. 2. ed. Rio de Janeiro: Contra ponto, 2015.

VILAS-BOAS, Gonçalo. O Minotauro e os labirintos contemporâneos. 2003. *In*: AMARAL, Ana Luísa; FREITAS, Marinela; MARTELO, Rosa Maria; VILAS-BOAS, Gonçalo. Porto: Instituto de Literatura Comparada Margarida Losa, 2003. p. [245-271]. (Cadernos de Literatura Comparada, 8/9: Literatura e Identidades).



**ANEXO A - Inventário de Imagens 1.0 – Performance *Minotauro***

**Inventário de Imagens de Obras – Performance *Minotauro 1.0* – Apresentada em 28/06/2018.**



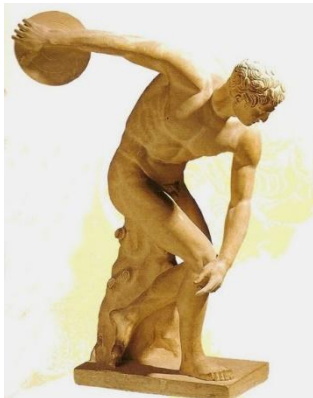
*Busto do Minotauro*

Entorno de 480–323 a.C.

Grécia Antiga

Autor desconhecido

Escultura restaurada em mármore

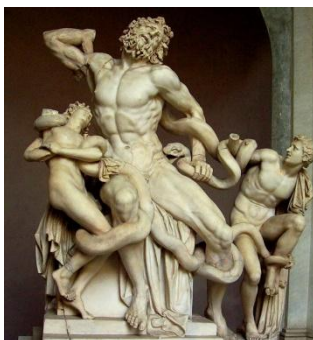


*Discóbolo*

Entorno de 455 a.C

Mirón

Escultura em bronze



*Grupo de Laocoonte,*

40 a.C

Agesandro, Atenodoro, Polidoro

Escultura em mármore



*Detalhe de Mercúrio em Perseu e a Medusa*

1554

Benvenuto Cellini,

Estátua de bronze em base de mármore



*Arqueiro e guerreiro do frontão oeste do templo de Aphaia*

500 - 480 a.C.

Reconstrução de parte do frontão oeste do templo de Aphaia.

Este item está agora no Munich Glyptothek Germany.



*Mercury*

1580

Giambologna

Escultura em bronze



*Guerreiro caído do frontão leste do Templo de Athena*

O templo existente de c. 500 a.C foi construído sobre os restos de um templo anterior de c. 570 a.C

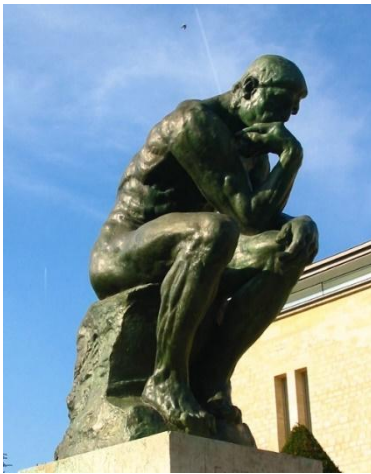


*Hercules and the Hydra*

1918.

Rudolph Tegner.

Escultura em gesso.

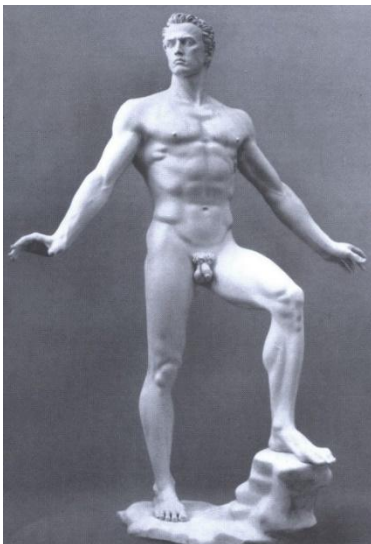


*O Pensador*

1904.

Auguste Rodin

Escultura em bronze



*Der Sieger (The Winner)*

1939

Arno Breker

Escultura em bronze

*Escultura em pedra autor desconhecido*



*Produto industrializado de autor desconhecido*



*Madame LR. Portrait de Mme LR*

1914-1917

Constantin Brâncuși

Escultura de madeira de carvalho



*Statue of the boxer Creugas. 1800*

Antonio Canova

Escultura em mármore



*Sem Título*

1958

Liuba Wolf

Escultura em bronze



*Hija minotauro*

2008

Leonora Carrington

Escultura de bronze



*Minotaure*

1934

Man Ray

Fotografia

**ANEXO B - Inventário de Imagens 1.1 – Performance *Minotauro***

**Inventário de Imagens de Obras – Performance *Minotauro* 1.1 – Apresentada em 12/07/2018.**



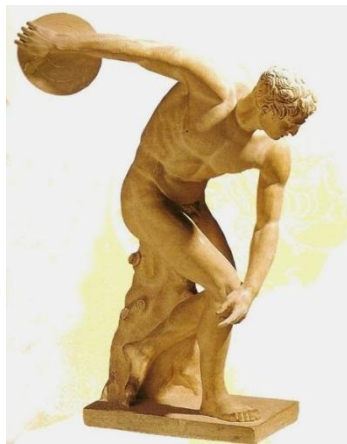
*Minotaur*

Entorno de 480–323 a.C.

Busto do Minotauro, Grécia Antiga

Autor desconhecido

Escultura restaurada em mármore



*Discóbolo (Lançador de discos)*

entorno de 455 a.C.

Mirón

Escultura em bronze



*Arqueiro e guerreiro do frontão oeste do templo de Aphaia*

500 - 480 a.C.

Reconstrução de parte do frontão oeste do templo de Aphaia.

Este item está agora no Munich Glyptothek Germany.

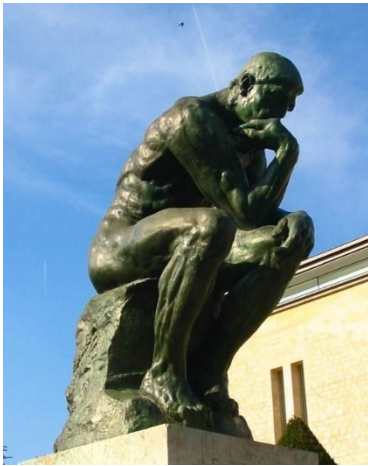


*Mercury*

1580

Giambologna

Escultura em bronze

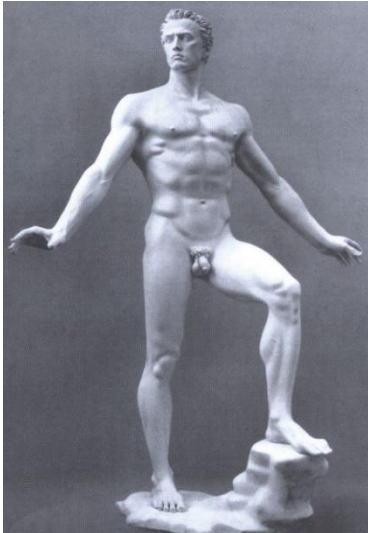


*O Pensador*

1904

Auguste Rodin

Escultura em bronze



*Der Sieger (The Winner)*

1939

Arno Breker

Escultura em bronze



*L'Homme penché*

1886.

Camille Claudel

Escultura em gesso



*Guerrero com Lanza*

1915

Umberto Boccioni

Escultura em bronze



*Produto industrializado de autor desconhecido*



*Madame LR. Portrait de Mme LR*

1914-1917

Constantin Brâncuși

Escultura de madeira de carvalho





*Statue of the boxer Creugas.*

1800

Antonio Canova

Escultura em mármore



*Sem Título*

1958

Liuba Wolf

Escultura em bronze



*Minotaure*

1934

Man Ray

fotografia