



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS

ELISE HIRAKO DIAS

VÍDEOPERFORMANCE E JAPONICIDADES NO ENSINO

BRASÍLIA

2022

ELISE HIRAKO DIAS

VÍDEOPERFORMANCE E JAPONICIDADES NO ENSINO

Monografia apresentada
Departamento de Artes Cênicas da
Universidade Brasília como parte das
exigências para a obtenção do título de
Licenciatura na área de Artes Cênicas.

Orientadora: Dra. Soraia Maria Silva

BRASÍLIA

2022

ELISE HIRAKO DIAS

VÍDEOPERFORMANCE E JAPONICIDADES NO ENSINO

Trabalho apresentado ao Departamento de Artes Cênicas como requisito parcial para obtenção de licenciatura em Artes Cênicas na Universidade de Brasília.

Banca Examinadora

Prof. ^a Dr.^a Soraia Maria Silva CEN/IdA/UnB
Orientadora

Prof. Dr. Jonas de Lima Sales CEN/IdA/UnB

Prof. ^a Dr.^a Simone Reis Mott CEN/IdA/UnB

*Para minha filha Midori Hirako,
com amor,*

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Universidade de Brasília por todo aprendizado e vivências. Ao Departamento de Artes Cênicas e professores pelo acolhimento. A minha orientadora Soraia Maria Silva, por todo apoio, parceria e amizade. Ao Coletivo de Documentação e Pesquisa em Dança Eros Volússia - CDPDan. A banca de examinadores Jonas de Lima Sales e Simone Reis Mott, pela disponibilidade e diálogo.

A minha filha Midori Hirako, pela compreensão e amor. Aos meus pais Manoel Dias de Souza e Missaé Hirako, pelos valores, educação e pela proteção incondicional. Aos meus irmãos Sayuri e Augusto pelo respeito à diversidade e força para não desistir. Ao meu afilhado Otto Hirako pela alegria de viver. Ao meu namorado Guilherme Mayer pelo carinho e estudos compartilhados. Aos amigos, os quais não mencionarei para não ocorrer possíveis ausências.

Agradeço aos que contribuíram para minha formação acadêmica, profissional e pessoal. As instituições: Associação Nipo-Brasileira de Anápolis, a Sociedade Brasileira de Cultura Japonesa e Assistência Social - Bunkyo e a Associação Rede Nikkei Brasil REN Brasil.

どうもありがとうございました。

Arigato gozaimashita.

Muito obrigada

*Recuso-me a aceitar o que deveria ser
Então a memória do corpo entra em ação
E eu confio no desconhecido
Imaginação insondável
Entregue-se ao futuro*

Body Memory, Björk

RESUMO

A pesquisa trata da videoperformance enquanto obra de arte e sua importância no ensino, buscando refletir sobre as japonidades enquanto temática em diálogo com os documentos norteadores da educação, a Base Nacional Comum Curricular - BNCC e o Currículo em Movimento, Ensino Médio, do Distrito Federal. A metodologia utilizada tem abordagem qualitativa, através de um percurso indutivo e cartográfico, marcado por buscas exploratórias e filosoficamente amparada pela teoria da fenomenologia de Martin Heidegger. Pretende-se demonstrar através deste mapeamento as possibilidades pedagógicas, para as artes da cena, de ensino e aprendizagem a partir das manifestações culturais japonesas inseridas nos estudos sobre a videoperformance.

Palavras-chave: videoperformance; japonidades; ensino; tecnologia; audiovisual.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

	9
1. Definindo o conceito de videoperformance a partir de Martin Heidegger	11
1.2. A importância da videoperformance para o ensino em tempos pandêmicos	20
2.1 Japonicidades no ensino médio	30
2.1. Expectativa de aprendizagem, avaliação e equipamentos para Sequência Didática	31
2.1.1. Expectativa de Aprendizagem	31
2.1.2. Avaliação	31
2.1.3. Equipamentos	31
2.2. Módulo 1 - Senta que lá vem história	32
2.3. Módulo 2 - Manifestações Tradicionais	34
2.4. Módulo 3 - <i>Butoh</i>	35
2.5. Módulo 4 - <i>Hightech</i> e <i>Pop</i> Japonesa	36
2.6. Relação do tema manifestações culturais japonesas, apresentada na sequência didática para com os documentos norteadores do Distrito Federal	37
CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	46

INTRODUÇÃO

Você está bem

Não há nada de errado

Auto-suficiência, por favor

E mãos à obra

Army of Me, Björk

Levante-se. Cumpra seus hábitos de higiene, arregace as mangas e comece a administrar sua vida. E, mesmo que haja algo errado, assumo a parte que lhe cabe e siga em frente. Coragem *online*. *Gambatte!*¹ 頑張って!

O quão difícil pode ser cumprir este ritual todos dias. Em meio a todo o caos e exaustão fez-se necessário encontrar um exército de personas, ideais e possíveis, para cada ceara da vida. Um exército de mim. Para resistir, re-existir e sobreviver enquanto artista, mãe, empreendedora e pesquisadora. Ora, talvez fosse mais simples abrir mão, mas não, esta nunca foi nem será uma opção.

Esta monografia se fez possível através de um mapeamento estratégico conciliando múltiplos caminhos traçados. Acerca da metodologia, será uma abordagem qualitativa, através de um percurso indutivo, ou seja, da prática para teoria. A prática docente tratou-se da experiência, ao lecionar, enquanto prática docente no Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília, *A posteriori*, esta foi cartografada com buscas exploratórias e filosoficamente amparada pela fenomenologia de Martin Heidegger.

Ela se divide em dois capítulos, sendo o primeiro, subdividido em duas seções, a arguição teórica da palavra vídeoperformance enquanto obra de arte e a importância da vídeoperformance para o ensino em tempos pandêmicos, que foi utilizada na disciplina TEAC 01- turma 06, a qual foi ministrada enquanto prática docente, sendo orientada pela professora Soraia Maria Silva.

¹ Uma expressão japonesa que significa: dê o seu melhor!

Ressalta-se, acerca da possível definição de videoperformance, que defende-se que é escrita sem hífen e que decorre da soma de: registro+ *poiesis*+ audiovisual=videoperformance, a partir de Martin Heidegger em *A origem da obra de arte*, 1977. Reitera-se que este é um ponto de vista, não se objetivando a ser algo sectário, segregacionista ou ainda, em que tem-se a pretensão de determinar aquilo que é ou não, em verdades absolutas, uma obra de arte em videoperformance, mas sim, de abrir uma discussão acerca dos processos de produção da mesma, na observância de possíveis limites traçados.

Decorre da importância de encontrar divergências léxicas em escrituras acadêmicas que discorrem sobre o tema como: Wayner Tristão Gonçalves, que utiliza ‘vídeo performance’; Nádia Régia Maffi Neckel, que utiliza ‘video-performance; Andreiane Lima e Silva, Mauricio Igor Almeida, Laura Benevides que utilizam ‘videoperformance’. Nota-se uma multiplicidade de modos de escrita, em que acentua-se a relevância de refletir sobre qual o modo mais adequado para a escrita, e assim, avançar os caminhos desta pesquisa.

O segundo capítulo trata da japonidades no ensino médio, e surge a partir da observação de experiência própria e em diálogo com outros discentes, que apontam a ausência destes conteúdos sobre a cultura japonesa. Em sua primeira seção trata de uma sequência didática de quinze aulas desenvolvidas a partir dos estudos pela autora, realizados na dissertação de mestrado, em andamento, intitulada de *Performance Intercultural em Situação de Solidão: Japonidades e Butoh no Processo Criativo*, no Programa de Pós- Graduação em Artes Cênicas da Universidade de Brasília.

A priori, foi pensado em recortar este conteúdo e expor na dissertação que está em andamento. Contudo, fez necessário presença pelo vínculo à licenciatura e pelo diálogo com a seção 2, que traça um paralelo as manifestações culturais japonesas para com os documentos norteadores, sendo a Base Nacional Comum Curricular - BNCC e o Currículo em Movimento do Distrito Federal. O objetivo deste segundo capítulo foi criar uma sequência didática, tendo como base a cultura japonesa e conseguir defendê-lo a partir dos documentos norteadores, para futuras aplicações escolares.

Espera-se, por fim, que estes estudos possam contribuir para dialogar acerca da videoperformance imbricada no ensino sobre as manifestações culturais japonesas.

1. Definindo o conceito de videoperformance a partir de Martin Heidegger

Ao observar a dinâmica nas disciplinas práticas de graduação e pós-graduação do departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília, é notável que produzir videoperformances nos semestres pandêmicos, foi uma das soluções encontradas para dar segmento ao estudo das artes da cena durante a pandemia covid-19. A exemplificar pela 67ª edição da *Mostra Semestral em Artes Cênicas - Cometa Cenas, Tá focando?*², que ocorreu de modo totalmente online com inúmeros resultados em videoperformances³. A reinvenção de apresentações, que outrora era presencial para o emergencial remoto, impactou diretamente o ensino e as relações humanas. No entanto, acerca do feito, questiona-se, o que vem a ser uma videoperformance? Nota-se que será desenvolvida por meio de uma sequência de inquisições, para assim, responder a pergunta principal, e se aproximar de uma definição. A primeira questão é, qual a distinção entre vídeo e audiovisual?

Por meio do estudo etimológico, sabe-se que a palavra vídeo advém do latim “*video*”, que se deriva do verbo *videre*, com sentido de ver, olhar. Pode-se dizer que o vídeo é resultado da tecnologia, que vem do grego *technologia*, isto é, um produto do estudo de técnicas, habilidades e processos para determinada finalidade.

Em verdade, para produção do mesmo, é preciso um conjunto de técnicas e *softwares* instalados em máquinas de processamento de dados para edição e montagens. Nota-se nesta afirmação uma relação intrínseca entre habilidade/técnica e equipamento. Os vídeos são mídias que podem ser processadas de modo analógico ou digital, e servem para capturar e armazenar, transmitir e para apresentação de imagens organizadas em movimento.

Adiante, a palavra áudio vem do latim *audio*. De modo ainda simplista, é possível afirmar que audiovisual é algo de ver e ouvir, em outras palavras, trata-se de um meio de comunicar em que há a integração entre elementos sonoros e visuais cuja finalidade é comunicar por meio de sons e imagens em movimento.

² O evento ocorreu entre os dias 09 a 19 de dezembro de 2020, disponível em: https://youtube.com/playlist?list=PLSEgPaQhLbeukMYikC_oBelbUZiNj2Jmi

³ Para esta escritura não será discutida a definição de vídeoarte em relação a videoperformance, mas que, esta poderá ser realizada em outros estudos acadêmicos.

Por fim, considera-se que toda obra audiovisual tem em sua composição o vídeo, mas que nem todo vídeo tem a finalidade de ser audiovisual, uma vez que, o vídeo distingue em sua finalidade, e ainda, a produção de vídeo está contida (\subset) na comunicação audiovisual.

O vídeo é um processador de sinais eletrônicos, e pode também, ser um instrumento, no qual, já não é algo resultante, mas algo que compõem um conjunto de instrumentos/ferramentas para algum propósito, e no escopo desta pesquisa, o vídeo compõe um agrupamento de instrumentos e habilidades para composição de uma videoperformance e para o ensino remoto.

Respondida a primeira questão, suscita-se a segunda: qual seria a distinção entre vídeo e videoperformance? Uma definição de Wayner Tristão Gonçalves ao expõe que:

A vídeo performance existe enquanto forma de registro de um evento pontual localizado no tempo surge como arquivo/documento ou como obra em si mesma, utilizando linguagem própria do cinema e vídeo para montagem do vídeo a partir da utilização de performances a priori (GONÇALVES, 2019, p.535).

Nota-se que apesar da escrita de Wayner Gonçalves, que separa as palavras vídeo e performance, ora por um espaço, ora por um hífen, ele refere-se ao conceito videoperformance. Sabe-se que Nádia Régia Maffi Neckel⁴, utiliza ‘video-performance; Andreiane Lima e Silva⁵, Mauricio Igor Almeida, Laura Benevides⁶ que utilizam ‘videoperformance’ Desse modo, tem-se nesta pesquisa, a intenção de encontrar uma definição, e portanto, optou-se por escrever de modo unificado, como um corpo, um resultado, uma obra de arte. Este não é apenas um desejo de unificação, mas sim, tem como objetivo de clarificar e encontrar a forma mais adequada de escritura desta palavra.

Um último apontamento desta questão trata-se de declinação em linguística, em que propõe-se que é possível flexionar o substantivo videoperformance, em um verbo por exemplo: o artista está *videoperformando* ou aquela atriz irá *videoperformar*. Entende-se segundo a língua portuguesa que verbo são palavras que indicam ação e, neste caso, A palavra vídeo se comportaria como um falso prefixo ou pseudoprefixo,

⁴ Texto disponível em:

<https://www.ufrgs.br/analisedodiscurso/anaisdosead/6SEAD/SIMPOSIOS/ComTexturaDeCorpos.pdf>

⁵ Texto disponível em: <https://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/abrace/article/view/5309>

⁶ Texto disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/22872>

similar as palavras que passam pela mesma aglutinação como: videodança ou vídeoarte, mas que para este verbo o prefixo é *videoperform*. Para além de questões léxicas, o ponto de vista do autor propõe uma relação entre o registro do vídeo e a linguagem do cinema. Este apontamento bifurcou a reflexão para compreender a distinção entre audiovisual e cinema.

Certamente, a relação entre cinema e audiovisual requer uma discussão mais aprofundada, pois, este ainda é um território a ser explorado, considerando ainda, as múltiplas modificações cinematográficas ao longo da história, o advento do cinema digital, que estão em intersecção ao meio de comunicação audiovisual, em concordância com Bernadette Lyra⁷, ao apontar que

[...] tentar relacionar o cinema com o território do audiovisual - ainda que considerando seu desenvolvimento em espetáculo cinematográfico de sala, espetáculo audiovisual geral, televisão por assinatura, CDROM, vídeo cassete, videodisco, etc - exige uma série de acomodações teóricas (LYRA, 2005, p.3).

Após refletir e pesquisar sobre as relações entre cinema e o audiovisual, apesar de compreender a relação análoga entre as linguagens, a segunda é a linguagem escolhida para os fins desta pesquisa.

Acerca de denominações e acomodações teóricas, inicialmente Bernadette Lyra discorre sobre a possibilidade de junção, a qual recai na ausência de contemplação da diversidade de seus campos isolados.

No segundo momento, ela aponta o cinema enquanto meio entre os demais meios audiovisuais e que nesta hipótese, há uma sobreposição entre o audiovisual e o cinema. A distinção entre cinema e audiovisual pode ser observada ainda, sob o ponto de vista histórico, afinal,

A história do audiovisual está intrinsecamente ligada à história do cinema. Essa é uma assertiva que afasta, sob dois aspectos, a crença de que um e outro eram um só objeto. O primeiro aspecto é que quando surgiu – ou quando se convencionou seu surgimento, em 28 de dezembro 1895 – o cinema era meramente uma arte visual. Tornar-se-ia efetivamente audiovisual na medida em que o componente sonoro foi incorporado aos elementos imagéticos, em decorrência de lentas experiências iniciadas no fim do século XIX, avançando pelo século XX, para consolidar-se somente no fim da década de 1920 (CASTRO;JUNIOR,NUNES, 2018, p. 213).

⁷ Doutora em Cinema pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA;USP), com pós-doutorado na Université René Descartes - Paris V- SORBONNE. Professora Titular do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP.

Em frente, para os fins desta pesquisa, o cerne da questão é tratar das técnicas utilizadas na linguagem do audiovisual para composição de uma vídeoperformance, e optou-se por utilizar o termo linguagem audiovisual, por considerá-la mais abrangente, ao comportar: a vídeodança, vídeoarte, videoclipe, entre outras estruturas multisensoriais de som e imagem; outros suportes, como a televisão e celulares, e ainda vídeos importados para o youtube e redes sociais.

Elucidadas as duas questões anteriores, para os fins desta pesquisa, tem-se que:

- ❖ o vídeo é uma mídia está, contido na linguagem audiovisual
- ❖ há distinção entre cinema e audiovisual, sob o ponto de vista histórico e técnico, sendo a segunda, para os fins desta pesquisa, melhor apropriada para desenvolvimento do conceito de vídeoperformance.
- ❖ utilizar-se-á a palavra vídeoperformance.

Adiante, suscita-se a terceira questão: Um registro de vídeo é uma vídeoperformance?

Para tentar responder esta inquirição, é fundamental retomar conceitos da estética, que optou-se por ser desenvolvido em diálogo aos pensamentos de Martin Heidegger em *A origem da obra de arte*, 1977 e de Richard Schechner em *Performance Studies*, 2013.

A premissa inicial é a clarificação da vídeoperformance enquanto obra de arte. No entanto, se naquele registro, sob a perspectiva daquele que está contido no registro, o artista, possuir *poiesis*, isto é se há *poiesis* produzida pelo performer. Neste caso, é possível pensar em registro enquanto vídeoperformance, se e se somente se, o artista estiver em performance?

Primeiramente, acerca da obra de arte, alguns pensamentos de Heidegger dizem que ela também pode ser uma coisa, mas que nela, está contido algo diferente da própria definição de coisa, como uma alegoria. E ainda, que na obra de arte, os artistas desvelam, ao seu modo, o ser do ente, o que ele discorre que o artista coloca a sua verdade do ente, que seria o ser (HEIDEGGER, 2008).

Ao fim e ao cabo, existe o caráter coisal⁸, a partir do entendimento de Heidegger, sobre a obra de arte, mas ainda sim, não são a mesma coisa, elucidando, existe na obra de arte é também uma coisa, mas, nem toda coisa, é uma obra de arte.

Na obra de arte, o ser artista desperta seu ente em *poiesis*. A partir da reflexão anterior, questiona-se: É possível pensar em registro enquanto videoperformance se houver *poiesis*? Neste caso, tem-se que: vídeo + *poiesis* = videoperformance = obra de arte?

Antes de dar sequência a este questionamento, é indispensável definir o que é *poiesis*. Entende-se que pela dificuldade de tradução dos textos de Martin Heidegger, conforme exposto na dissertação de Felipe Escopelli Moulin da Silva que diz que

Dichtung é, para Heidegger, portanto, não só o poético da poesia e, tampouco, uma expressão de separação entre a palavra da poesia e a palavra silenciosa da arte que se abre ao pensamento e nele deixa vigorar o Ser. Para Heidegger, *Dichtung* não diz o mesmo que, para o português, diz poesia. Conforme Emmanuel Carneiro Leão (1992, p. 218), ‘As palavras portuguesas poesia’, poetar’ e ‘poeta traduzem mal o que Heidegger quer dizer com *Dichtung* (poesia), ‘*dichten*’ (poetar), *Dichter* (poeta)’. Em Heidegger, *Dichtung* quer, antes e acima de tudo, recobrar uma expressão do grego antigo. *Dichtung* quer dizer, *poiesis* (SILVA, 2018, p.14).

Quando Martin Heidegger diz “A essência da arte é a poesia. Mas a essência da poesia é a instauração da verdade” (HEIDEGGER, 2008, p.60). A poesia exposta é a *poiesis*, e pode-se inferir que a verdade que está sendo exposta, trata-se da verdade o poder-ser-si-mesmo ao invés de ser, enquanto ser no mundo, o *dasein*⁹. A título de complementação teórica, uma reflexão deste conceito está em contido no artigo *A investigação sombria de uma performer intercultural*, e diz que:

O filósofo Heidegger considera a existência em Ser-e-Tempo através da cotidianidade que impera a impessoalidade sendo absorvido e não o diferenciando do outro. Tal ausência de posicionamento desencadeia em uma inconsciência sobre aquilo que se pensa, sobre o gesto e, sobretudo em como se relaciona o eu, o outro e o mundo. Diz Heidegger que “[...] o *Dasein* abandona a si mesmo enquanto poder-ser-si-mesmo próprio, e caiu no ‘mundo’”, está “[...] absorvido na convivência regida pelo falatório, a curiosidade e pela ambiguidade (HEIDEGGER, 1998, p. 198 *apud* HIRAKO, 2019, p.46).

⁸ Pode-se entender que o caráter coisal é, para Heidegger, como uma característica de algo, para o entendimento de distinções. Justifica-se esta elucidação, pois, no texto utilizado como base para esta escritura acadêmica, *A origem da obra de arte*, 1977, a palavra caráter é utilizada em: caráter de símbolo; caráter de acontecimento e caráter de coisa.

⁹ do livro *Ser e Tempo*, de Martin Heidegger (1998).

Em suma, entende-se que a *poiesis* é a essência da arte, e se a pessoa artista é artista enquanto está ou é obra de arte, e neste momento, em que possui o poder de ser a si mesmo ou outrem, ao invés de ser aquilo que cotidianamente é, ele irá produzir *poiesis*. Para vídeoperformance, considera-se que há uma *poiesis*, uma essência de arte, não sendo somente, um vídeo de registro.

Retomando ao eixo após elucidação da *poiesis*, a inquisição é acerca da equação (vídeo + *poiesis*= vídeoperformance?). Ocorre que a equação se mostra ainda insuficiente pois, o registro não pode ser uma vídeoperformance = obra de arte porque assumiria-se um lugar de apetrecho, que diferente (\neq) da obra de arte.

Segundo Heidegger tem-se que: coisa¹⁰ \neq apetrecho \neq obra de arte.

Em suas palavras, “A coisa é uma matéria enformada. [...] com a síntese de matéria e forma, está finalmente encontrado o conceito de coisa, que se aplica igualmente bem às coisas da Natureza e às coisas do uso” (HEIDEGGER, 2008, p.19). o apetrecho, trata-se do ajuntamento de coisas, segundo suas próprias competências e possui uma distinção, pois possui uma aplicação, uma prestação (HEIDEGGER).

Desta forma, pode-se pensar que coisa+coisa é igual (=) apetrecho, por meio do agrupamento das coisas em funcionamento/serventia elaboradas pelo ser humano. No caso, o registro+*poiesis*, se tornam duas coisas que podem ou não servir enquanto função, afinal a *poiesis* não possui função, ela existe enquanto uma linguagem, pensar em *poiesis* em função, contradiz a questões estéticas de uma obra de arte em si, uma vez que, uma obra de arte não tem que ter função para existir. Um outro meio de diferenciar o apetrecho da obra de arte:

O apetrecho revela também uma afinidade com a obra de arte, na medida em que é algo fabricado pela mão do homem. Porém, a obra de arte, pela sua presença auto-suficiente, assemelha-se antes à mera coisa, dando-se em si própria e a nada forçada. Todavia, não incluímos as obras entre as simples coisas. São sempre as coisas de uso à nossa volta, as coisas mais próximas e as

¹⁰ A título de interesse acerca da coisa, Heidegger questiona “O que é na verdade a coisa, na medida em que é uma coisa? Quando assim perguntamos, queremos conhecer o ser-coisa (*Dingsein*), a coisidade da coisa (*die Dingheit*). Importa experienciar o caráter coisal (*das Dinghalf*) da coisa (HEIDEGGER, 14). Em diálogo aos estudos contemporâneos, faz-se necessário ainda, expor que a temática foi abordada por André Lepecki no artigo *9 variações sobre coisas e performance*, em que diz: “Proponho que um dos efeitos desse investimento e dessa proliferação é o deslocar das noções de sujeito e objeto, performer e arte, em detrimento de uma ligação profunda entre performatividade e coisidade. Ofereço nove variações teóricas preliminares sobre tal fenômeno, o qual acredito ser menos estético do que político (LEPECKI, 2012, p.94). Contudo, considerando o escopo da pesquisa não será aprofundado em questões que verticalizam sobre a coisa, mas que serão desenvolvidas em outros estudos acadêmicos.

coisas propriamente ditas. Neste sentido, o apetrecho é meio coisa, porquanto determinado pela coisidade e, todavia, mais; ao mesmo tempo é meio obra de arte e, todavia, menos porque não tem a auto-suficiência da obra de arte (HEIDEGGER, 2008, p.21).

A obra de arte, por esta razão anterior, não está presa à utilidade, pois a arte transporta uma outra realidade, com uma compreensão diferenciada para aquilo que ele chama de vida autêntica, por meio da subjetividade, em contraponto à técnica.

O registro e a *poiesis*, se tornam ainda insuficientes para produção composicional daquilo que vem a ser uma vídeoperformance, pois o registro de vídeo possui serventia.

A ideia de apetrecho retoma, então, aquilo que está presente no cotidiano, e o que distinguiria é o caráter instrumental. Exemplificando com a obra ready-made¹¹ *Chafariz*, 1917, do dadaísta Marcel Duchamp. Se partirmos da coisa, tem-se a porcelana como matéria prima, que é composta de argila, quartzo, caulim e feldspato. Agora, o urinol de louça é inserido em seu contexto habitual, cumprindo sua função enquanto instrumento fabricado pelo ser humano e que, sem sua utilização habitual ela perde seu valor, este é o apetrecho. O apetrecho é meio coisa, meio obra de arte, no sentido da utilidade e meio obra de arte, pois é modificada pela criação humana, mas ainda, está presa a ideia da utilidade. Contudo, apesar de o artista não realizar alterações materialmente na forma, interfere no urinol apenas com a escrita “R. Mutt”, ele o retirou do ambiente e inserido em um outro território, em que sua serventia não será a sua frente autêntica de uso, e esta é a inserção da *poiesis* do artista, logo, isto é uma obra de arte. Em outras palavras:

A abordagem de Duchamp assume que qualquer objecto pode ser declarado como sendo arte se estiver equipado com os atributos característicos de uma obra de arte. [...] Duchamp reconheceu que o objecto é definido acima de tudo pelo seu contexto e é percebido de forma diferente em ambientes diferentes (ELGER, 2012, p.80).

Agora uma exemplificação aliada a temática desta escrita. Tem-se que primeiro: a câmera, ou qualquer outro instrumento de registro, é a coisa. A câmera cumprindo sua função de registro em vídeo, afinal o vídeo serve para processar eletronicamente ou

¹¹ “ Os *ready-made* são um novo gênero artístico autônomo inventado por Marcel Duchamp. Trata-se de objectos utilitários industrialmente produzidos, que atingem o estatuto de arte meramente através do processo de selecção e apresentação” (ELGER, 2012, p.80).

digitalmente e registrar imagens em movimento, e mesmo que o artista, o ser gerador da *poiesis* esteja presente no vídeo, ele não mudou a função primária do mesmo, que é registrar. E por fim, a videoperformance sendo desenvolvida por um modo individual ou compartilhado através da linguagem audiovisual, sendo obra de arte, sem uma utilidade e em outro contexto/ambiente.

A origem da obra de arte e do artista é a arte. A origem é a proveniência da essência, onde advém o ser de um ente. O que é a arte? Procuramos a sua essência na obra real. A realidade da obra determina-se a partir do que na obra está em obra, a partir do acontecer (*Geschehen*) da verdade (HEIDEGGER, p.46)

Para melhor sustentar a afirmação: o que o registro em vídeo de uma performance trata-se mais de um arquivo para uma futura composição performática, ou ainda, um treino/ensaio, isto é, não é uma videoperformance, faz-se necessário retomar aos estudos da performance, por meio de Richard Schechner que diz que:

Performances marcam identidades, dobram o tempo, remodelam e adornam o corpo e contam histórias. Performances - de arte, rituais ou vida comum - são comportamentos restaurados, comportamentos duplamente comportados, ações executadas para as quais as pessoas treinam e ensaiam. Que fazer arte envolve treinamento e ensaio é claro. Mas a vida cotidiana também envolve anos de treinamento e prática, de aprender pedaços de comportamento específicos da cultura apropriada, de ajustar e desempenhar o papel da vida em relação às circunstâncias sociais e pessoais (SCHECHNER, 2013, p.28, tradução nossa¹²)

Uma videoperformance, pelas pontuações levantadas acima, estaria em comunhão a sua base estética, sendo assim, o treino e o ensaio, não envolve mas não contempla, pois, o cerne é a relação que se estabelece entre as circunstâncias. O vídeo se torna o suporte, sendo dos meios de documentação pelos quais torna-se possível a existência de uma performance em uma relação intermediada pela tecnologia.

Em virtude de todos os pontos acima mencionados tem-se que

- ❖ coisa ≠ apetrecho ≠ obra de arte;
- ❖ registro+ poiesis= apetrecho;
- ❖ registro de vídeo≠ obra de arte;

¹² “Performances mark identities, bend time, reshape and adorn the body, and tell storie. Performances - of art, rituals, or ordinary life- are “restored behaviors, twice-behaved behaviors, performed actions the people train for and rehearse. That making art involves training and rehearsing is clear. But everyday life also involves years of training and pratice, of learning appropriate culture specific bits of behavior, of adjusting and performing one’s life role in relation to social and personal circumstances” (SCHECHNER, 2013, p.28).

- ❖ registro+ *poiesis*+ audiovisual=vídeoperformance, que é o conceito de vídeoperformance;
- ❖ Compreendendo os novos tempos, entende-se portanto, para fins destes estudos, que a vídeoperformance aqui referida segue os postulados estéticos da performance com base em Richard Schechner.

A vídeoperformance é uma obra de arte, uma forma possível de expressão do artista. Para além da sua potência artística enquanto linguagem reafirmada, faz-se necessário, portanto, desenvolver metodologias para produção da mesma. O próximo capítulo tratará da experiência de prática docente, em 2021, no Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília, tendo como resultado, vídeoperformances.

1.2. A importância da vídeoperformance para o ensino em tempos pandêmicos

Antes de iniciar esta reflexão, valoriza-se toda iniciativa de resistência enquanto artista, que precisou ter forças para se reinventar, aprender e criativamente sobreviver no pandemônio instaurado. Não se trata de observar o copo meio cheio, ou tentar enxergar o lado bom das coisas, tampouco de um pacifismo ou alienação, mas sim, que as vídeoperformances foram tentativas catárticas de re-existência¹³ criativas em isolamento social.

Isolados, desolados e ensandecidos. Assistiu-se a brigas em supermercados por papéis higiênicos¹⁴, pessoas na solidão de suas casas ligavam suas televisões para assistir a um *reality show*, em que pessoas ficavam em confinamento em uma casa, com a melhor audiência em 11 anos¹⁵, e ainda, usuários de rede social criam uma onda de nudes¹⁶, entre outras ações que fogem a uma normalidade.

Para re-existir enquanto artista, foi necessário um esforço do corpo e da mente. Esforço este, que Soraia Maria Silva expôs no Colóquio Internacional Cosmopolíticas II: Tiempo de cosmopolíticas, tiempo de necropolíticas¹⁷, ao discorrer sobre o esforço humano:

Nesse exercício pandêmico de isolamento forçado, da implementação do *home office*, nos incomodamos com toda uma gama de esforços advindos da vida diária com *hardwares* e *softwares* e suas necessidades de domínios específicos do movimento. Nosso mundo atualiza um certo espírito naturalista/expressionista, onde as luzes quânticas do domínio sobre tecnologias avançam sobre o nosso ser ao mesmo tempo em que a impotência

¹³ Re-existência está sendo utilizada no sentido de existir novamente.

¹⁴ Disponível em:

<https://extra.globo.com/noticias/page-not-found/panico-por-coronavirus-faz-clientes-trocarem-socos-e-m-disputa-por-papel-higienico-em-supermercado-24293826.html> Acesso em: 11 de mar. 2022

¹⁵ Disponível em:

<https://extra.globo.com/tv-e-lazer/telinha/bbb-21-bate-recorde-de-audiencia-foi-edicao-mais-vista-dos-ultimos-11-anos-25005302.html> Acesso em: 11 de mar. 2022

¹⁶ Disponível em:

<https://www.opovo.com.br/noticias/brasil/2021/08/02/fim-dos-fleets-usuarios-do-twitter-aproveitam-ultimo-dia-com-publicacao-de-nudes.html> Acesso em: 11 de mar. 2022

¹⁷ Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=zF1dzqid4wg&list=PLhpD3jzdSen6hPNeVES6vsK4K11w4AzBF&index=11&ab_channel=dasquest%C3%B5es Acesso em: 11 de mar. 2022

perante a morte¹⁸ se espalhando sob o império da COVID 19 (SORAIA, 2021,p. 235)

Ela aponta também sobre questões acerca dos esforços corporais tensionados. Segundo Soraia Silva o corpo na situação de confinamento pandêmico:

Quase sempre fica relegado a uma dualidade crônica entre um hipotonismo e o hipertônismo imposto, hora pelo enclausuramento das quarentenas e hora pela imposição estética de danças divulgadas na cultura digital pop (SILVA, 2021, p. 236).

E como ser um sobrevivente criativo diante deste contexto? Para pensar essa questão, ministrei a prática docente, que foi realizada no segundo semestre de 2021, com a disciplina optativa Técnicas Experimentais em Artes Cênicas 01¹⁹, turma 06: Técnicas Experimentais Tecnológicas em Situação de Solidão, oferecida para os discentes de graduação do curso de Artes Cênicas da Universidade de Brasília. Esta disciplina foi desenvolvida objetivando compartilhar o método de composição em situação de solidão utilizado no processo criativo exposto na dissertação de mestrado (*em andamento*) intitulada de *Performance Intercultural em Situação de Solidão: Japonicidades e Butoh no Processo Criativo*. E, com estratégias de interação a partir do entendimento da cibercultura e audiovisual, em busca de uma aprendizagem cooperativa, objetivando desenvolver uma metodologia de organização e produção para a criação de videoperformances em situação de solidão.

A estruturação desta disciplina partiu dos princípios do respeito, autonomia, autogestão e aprendizagem cooperativa e pode ser melhor aprofundada no artigo *Técnicas Experimentais Tecnológicas em Situação de Solidão* (2021), que se encontra no livro *A Cena em Ensino Remoto: Relatos e Experiências* (2021)²⁰, disponível no repositório da Universidade de Brasília. Neste artigo é exposto que a disciplina se desenvolve em quatro eixos: “O primeiro eixo é estabelecer uma interface entre o

¹⁸ Entende-se ‘perante a morte’, por estar diante de, ou na presença de, seja em sentido literal, ao estar diante e na presença de falecimentos proximais ocasionados pela Covid-19, ou ainda, em seu sentido mais amplo, pela ampla divulgação dos dados da Organização Mundial de Saúde - OMS, o Conselho Nacional de Saúde - CONASS que monitora e o painel nacional de óbitos confirmados, que em última atualização, desta escritura, dia 3 de maio de 2022, às 18 horas, alcançou seiscentos e sessenta e três mil seiscentos e noventa e quatro, 663.694 óbitos confirmados, disponível em: <https://www.conass.org.br/painelconasscovid19/>.

¹⁹ O resultado performático desta disciplina compôs a mostra semestral de Artes Cênicas da Universidade de Brasília, e pode ser visto no link disponível em: <https://youtu.be/tw4b6R6AX2w>; e teaser disponível em: <https://ynoutu.be/kUBYhmQNFLY>.

²⁰ Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/40265> Acesso dia 12 de mar. 2022.

audiovisual e a performance” (HIRAKO, 2021, p. 41). “O segundo eixo de desenvolvimento se elabora acerca da estética, através de uma exposição de artistas que se desenvolvem neste limiar entre a arte e tecnologia” (HIRAKO, 2021, p. 41). “O terceiro, que buscará expandir as capacidades de autonomia e autogestão, e desta forma, haverá compreensão de todas as etapas de uma produção audiovisual” (HIRAKO, 2021, p. 42). “O quarto eixo é assumir a situação de solidão como um território de produção criativa e despertar a sua autonomia”(HIRAKO, 2021, p. 42).

Por meio destes quatro eixos foi possível expor conceitualmente como cibercultura, *do it yourself*, situação de solidão, ciborgue, interação e mediação com a tecnologia, Ciber-sociabilidade, sociedade 5.0, videoperformance e fotoperformance que atravessaram as diretrizes da disciplina, ao se inspirar por meio de outros artistas que desenvolvem na linguagem da videoperformance, provocar os estudantes a se organizarem, por meio de instrumentos como as assustadoras (*a priori*) tabelas para compreensão das etapas de produção, e por fim, encontrar na situação de solidão, que é uma condição humana e que por vezes pode atravancar um processo criativo, formas de lidar e criar de modo autossuficiente.

Certamente, estes caminhos provocaram os estudantes a sair de uma zona de conforto, mas entende-se que esta foi uma provocação de assumir a responsabilidade sobre aquilo que se produz. Para que tudo ocorresse de modo efetivo foi salutar dispor de aulas que os instrumentalizassem com os softwares e com a linguagem audiovisual. A partir daí, para ministrar a disciplina, foram desenvolvidos tutoriais para auxiliá-los em suas videoperformances.

O conteúdo dos tutoriais foram pensados para apoiar o discente que nunca teve contato com o audiovisual. Sendo assim, o primeiro, propõe introduzir a linguagem audiovisual, expondo planos, ângulos e movimentos de câmera. O segundo, ensina a editar vídeos pelo app *Youcut*, gratuito, leve, intuitivo e sem marca d'água. E o terceiro que ensina a utilizar dois *app's*, para fazer colagem de fotos a partir de vídeos para criação de figuras, que podem ser utilizadas em artigos científicos e serve para cartografar o movimento (HIRAKO, 2021, p. 43).

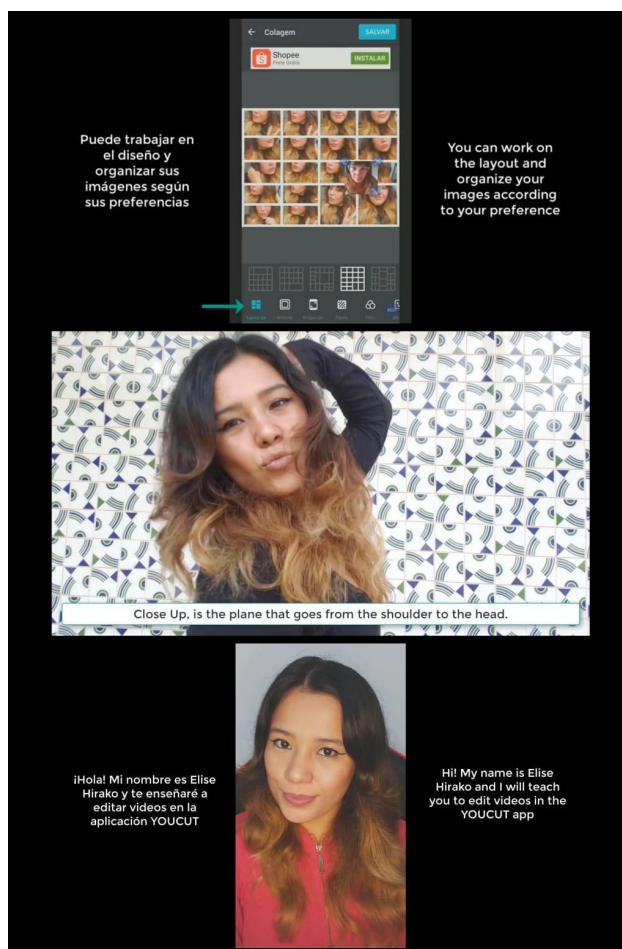
Os tutoriais foram contemplados pelo edital DPG N. 0004/2021 – Apoio à Execução de Projetos de Pesquisa Científicas, Tecnológicas e de Inovação de Discentes de Pós-Graduação.

❖ Conceitos Básicos Audiovisuais²¹ - Português

²¹ Disponível em: <https://youtu.be/IeCTwGC2Sog>.

- ❖ Conceitos Básicos Audiovisuais ²²- Inglês
- ❖ Conceitos Básicos Audiovisuais²³ - Espanhol
- ❖ Aprenda a editar com Youcut²⁴ - legendado em inglês e espanhol
- ❖ Criando fotos a partir de vídeo para criação de figuras²⁵

Figura 1: Tutoriais.



Fonte: a autora.

Observa-se que os tutoriais não são vídeoperformances, pois o mesmo possui a finalidade de ser um conteúdo criado em vídeo para ensinar algo. Reitera-se as palavras já escritas no resumo expandido *A performance intercultural em Situação de Solidão*, que diz:

²² Disponível em: https://youtu.be/m_Pmq-8vkJE

²³ Disponível em: <https://youtu.be/cL8by6Ii0qU>

²⁴ Disponível em: https://youtu.be/XWpdjYM2_3o

²⁵ Disponível em: https://youtu.be/URxK-V9_7nE

Meu subtexto era encorajá-los a criar, a desenvolver um modo afetivo uma da disciplina e responsabilidade para com seu processo criativo de forma autônoma e aprender a aprender no ambiente virtual. Foi um espaço de acolhida, de encontros, de trocas, de risos e lágrimas, e concluímos com o agrupamento de videoperformances PRA TE TIRAR DA SOLIDÃO - OUÇA A RÁDIO 27.4. Não se trata somente de pensar que, por falta do coletivo, vamos decidir fazer sozinhos, seria muito superficial, apesar de ressaltar que é um fato existir enquanto artista independente a nos mover para desempenhar múltiplos papéis sociais, mas que, essa escolha deriva de um lugar além de uma necessidade, de uma decidida solidão encontrar uma cabana interior, um refúgio, para ouvir minhas vozes (HIRAKO, 2021, p. 57).

Em relação ao resultado, mais eficiente do que discorrer sobre, segue abaixo relatos dos estudantes que realizaram esta disciplina, que podem ser encontrados no livro *Alquimias do Movimento: XI Mexido*²⁶,

Iasmin de Noronha Cruz Rios,

A proposta dessa disciplina foi criarmos uma vídeo performance curta, de três minutos, em situação de solidão (sem ajuda). A princípio parece uma ideia simples, mas para nós que estamos acostumados com a criação teatral, essa proposta é na verdade um grande desafio. [...]Concluo que nesse formato de criação e produção artística passo mais tempo no planejamento e na finalização (começo e final da produção artística) do que na atuação em si (meio/durante), já que agora eu sou a única responsável por toda a cadeia produtiva do meu fazer artístico. Passo mais tempo com equipamentos técnicos do que com pessoas, me sinto de certa forma parte máquina ou corpo ciborgue, onde a tecnologia se une e completa meus membros. Por isso não podemos cair ingenuamente na ideia de que estamos fazendo o mesmo teatro que fazíamos convivialmente, estamos criando algo novo, algo que ainda será nomeado. (RIOS, 2021, p. 124).

Lucas Nascimento Santos,

As aulas na minha opinião foram de extrema importância para se adquirir uma base de conhecimento sobre as técnicas experimentais e principalmente sobre acolher e não largar mão de ninguém durante um momento pandêmico. Me senti extremamente acolhido, recepcionado e confortável durante toda a minha experiência na matéria. As aulas ministradas pela Elise com toda certeza ficarão para minha história acadêmica. Continuarei o meu trajeto de vida levando a bagagem adquirida na matéria. (SANTOS, 2021, p. 167).

Milca Orrico,

Uma carta para Elise e meus companheiros: Queridos, ainda que em solidão nunca me encontrei em um lugar tão acolhedor, amável e afetivo. Agradeço a todos pelo carinho de cada *feedback*, pelas discussões que levantamos em sala e pelo espaço seguro de cuidado e crescimento que criamos. Me encontro hoje no estágio de finalização do curso e não poderia estar mais feliz de poder ter estado nessa turma com vocês. Digo com tranquilidade e um pouco de pesar

²⁶ Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/41277> Acesso em 12 de mar de 2022.

que vocês foram a turma que me fez compreender o que todos os locais e turmas deveriam fazer, nos incentivar como pessoas criadoras e potentes, quem me dera que todas tivessem sido assim, mas sou feliz por poder ter estado em pelo menos uma, com vocês. Tenho em mim a missão, de que caso um dia eu chegue a ministrar aulas, que tenha o cuidado, carinho, atenção e disponibilidade de Elise, e de vocês também. Em toda a nossa vida nos deparamos com uma batalha de egos onde alguém sempre sai ferido. Sou grata de nessa turma o ego ter sido utilizado por todos com humildade e atenção. Sejamos os artistas que ao invés de desacreditar, diminuir e desmerecer o trabalho dos outros, que façamos o que fizemos em nossos encontros, crescemos e nos apoiamos. Elise sempre disse que as terças eram os dias mais felizes para ela. Faço dessas as minhas palavras também, sentirei falta de todos, com todo o meu amor. Milca Orrico” (ORRICO, 2021, p. 175).

Paula Vitória Nascimento Otero,

Esse processo foi lugar de tanto desfrute, descoberta e condensamento de desejos e anseios que decidi não só analisá-lo em meu TCC, como já mencionado, mas, também, dar prosseguimento às investigações criativas aqui iniciadas. Nenhum desses caminhos poderia ser trilhado sem a generosidade de Elise, sempre aberta a nos ouvir enquanto turma, em nossas dificuldades, demandas e interesses, de prontidão para acolher novas ideias e apontar possíveis direções; nem sem a aposta de cada integrante do grupo umas/uns nas/nos outras/outros e em Elise e sua proposta, construindo assim um ambiente de troca, suporte e afeto. Agradeço profundamente e espero poder dividir bons frutos colhidos das sementes aqui plantadas (OTERO, 2021, p. 182).

Pedro Ivo R. Maia Queiroga,

Analisando a disciplina como um todo, vejo que superei minhas expectativas. Porque, concluo ela com uma expansão no meu entendimento de vídeo-performance, com novas concepções, estratégias, habilidades para poder criar novos materiais. Também me sinto mais consciente como artista-criador. Pois, depois das trocas, percebi como é comum as mesmas questões/inseguranças surgirem ao longo do processo, principalmente, quando pensamos em usar a internet para expor nosso trabalho. Acredito que a única coisa que penso em pontuar, seria para falarmos mais sobre edição e para termos mais oportunidade de “brincar” com ela desde o início. Portanto, volto a elogiar a forma que os conteúdos foram construídos e transmitidos. Também o cuidado, a flexibilidade, a disponibilidade da docente de ter ministrado e ainda ter dado assistência particular para cada um. Fico muito grato por você ter cruzado meu caminho! E por ser tão generosa e paciente com todos em um momento tão difícil de fazer teatro (QUEIROGA, 2021, p. 185).

Thiago Josué Pereira Reis Sá,

Reconhecer, mapear cada etapa e confiar na parceria de colegas e parceiros a fim de confiar no próprio trabalho já que tem alguém que o confia por mim também, foram pontos que me permitiram sentir prazer em cada experimentação, etapa de trabalho e conversa com a turma. Eu sinto o enorme prazer de realizar as minhas memórias infantis. Se por meio da brincadeira eu imaginava, tinha ideias e figurava, por meio da arte eu também consigo fazer o mesmo, com um fator ainda mais significativo, eu consigo materializar.

Consigno materializar, refletir sobre meu trabalho autoral e reconhecer que pensar nos meus relatos pode ser ponto de partida de criação e posso ver isso em outros projetos, como já citei aqui. Me conforta saber que não estou exatamente vulnerável, pois construí camadas que complexificam e mascaram um pouco a origem da dramaturgia que criei para essa videoperformance. E que continuarei criando. <3 (SÁ, 2021, p. 201).

Vívian Nascimento da Silva,

O trabalho foi bem dividido, em etapas, o que facilita muito o processo e a as oportunidades de estar sempre trabalhando e melhorando em cima daquilo que escolhi fazer, funcionava muito bem inclusive com a questão da criatividade, nos momentos em que a turma se reunia pra compartilhar os processos e as experiências eu absorvia muito era de grande ajuda no meu caso. [...] Elise criou um vídeo pra nós com os conceitos básicos de áudio visual para nessa segunda etapa a gente já conseguir trabalhar um pouco mais o vídeo, junto com a performance. Foi muito legal aprender esses conceitos e experimentar eles no vídeo. [...]Resumidamente foi um processo incrível, forte, e que me trouxe muitas descobertas pessoais (SILVA, 2021, p. 209).

As falas expostas acima revelam que atingiu-se os princípios do respeito, autonomia, autogestão e aprendizagem cooperativa, por:

- ❖ Refletir sobre o grande desafio da produção artística, que sugere uma multiplicidade de ‘Eus’ (o eu-performer, eu-editor de vídeo, eu-produtor, e-cenógrafo, entre outros Eus) de modo autônomo em situação de solidão.
- ❖ Atingiu-se o objetivo de base de conhecimento sobre as técnicas experimentais e ainda, de acolhimento durante o ensino em tempos pandêmicos.
- ❖ A solidão referida foi um território de aprendizagem a disciplina se tornou um espaço de acolhimento de solidões compartilhadas.
- ❖ O cuidado aliado ao ensino fez do espaço de aprendizagem, um lugar onde os discentes queriam estar, participar, criar, para dialogar sem degladeios.
- ❖ Ao criar um momento para diálogo individual, os discentes puderam expor questões transversais à disciplina, a pensar e discutir sobre a construção da videoperformance e tirar dúvidas.
- ❖ Apontar possíveis alterações, novas direções, sugestões podem ser ações positivas e afetuosas para investigações criativas.
- ❖ A videoperformance gerou confiança em seu próprio trabalho artístico, descobertas que expandiram as potencialidades dos discentes para desenvolver novas estratégias e sentir-se mais consciente enquanto artista-criador.

O desenvolvimento da disciplina foi apresentado no XI Congresso da ABRACE no GT- Processos Criativos²⁷. Os discentes colheram os frutos, ao participar do Cometa Cenas, do XI Mexido de Dança²⁸, e ainda, participaram da Semana Universitária²⁹ e puderam publicar seus relatórios finais no livro *Alquimia do Movimento XI Mexido*³⁰. Com efeito, a disciplina não teria tamanho êxito sem o apoio, parceria e orientação da professora Soraia Maria Silva, do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade de Brasília, e dos discentes Iasmin Rios, Lucas Nascimento, Milca Orrico, Vivian Silva, Pedro Ivo Queiroga, Wesley Durans, Paula Otero e Thiago Reis Sá, os quais foram fundamentais para realização da mesma.

André Lepecki³¹, ao participar da mesa intitulada de *Nós aqui, entre o céu e a terra*, com Eleonora Fabião³² e Katia Maciel³³, no *Congresso Figurações Interartes Derivas e Contágios*, realizada pelo Canal do Programa de Pós Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGCOM da UFRJ) - Eco-Pós UFRJ, expôs que a arte:

A arte suspende os hábitos do cotidiano. A gente viu que o coronavírus suspendeu os nossos hábitos cotidianos, [...]Mas, essa suspensão de hábito, se algo mais não é oferecido, há uma perdição absoluta, esse é o surplus da arte, o extra que a arte é pode dar, ela suspende e oferece ao mesmo tempo. Tem que oferecer, porque se só suspendem, o estado de perdição que a máquina necrofilia e necropolítica põe em jogo, ela não tem nada a nos oferecer[...] Então, essa oferta permanente de proposta, essa capacidade propositiva, essa reunião [...] é uma promessa uma feitura, e um proposta de algo, suspendeu

²⁷ Certificado de submissão e participação do trabalho intitulado Técnicas Experimentais Tecnológicas em Situação de Solidão disponível em: <https://www.even3.com.br/documentos/imprimir?i=5193117.5691831.851813.3.01800574106806706088&cc=1ADB77AA-F789-497A-94F8-F246726ACCDF>; <https://www.even3.com.br/documentos/imprimir?i=5193134.5691831.7.3.018083741068058&cc=1ADB77AA-F789-497A-94F8-F246726ACCDF>

²⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Q5iGEPGQ8NE>

²⁹ Disponível em: <https://sig.unb.br/sigaa/public/departamento/extensao.jsf>; <https://pt.scribd.com/document/527468135/Programacao-IdA>

³⁰ Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/41277>

³¹ André Lepecki é escritor e curador, atuando principalmente em estudos da performance, coreografia e dramaturgia. Ele é professor e presidente do Departamento de Estudos da Performance da Tisch School of the Arts da New York University.

³² Eleonora Fabião é performer e teórica da performance. Realiza performances, exposições, palestras e workshops no Brasil e exterior (Colômbia, Peru, Cuba, Bolívia, Chile, Argentina, México, Alemanha, Inglaterra, Noruega, Suécia, França, Espanha, Portugal, Estados Unidos, Canadá, Emirados Árabes). É professora da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação – Pós-graduação em Artes da Cena e Graduação em Direção Teatral (desde 1997).

³³ Katia Maciel é artista, cineasta, poeta, pesquisadora e professora da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro desde 1994. Realiza filmes, vídeos, instalações, e seus trabalhos operam com a repetição como anulação do tempo nos códigos amorosos e seus clichês e com a fabricação de *desnaturezas*.

hábito ali e propôs algo, e isso eu acho importante também (LEPECKI, online³⁴, 1h 08min)

A disciplina rompeu os hábitos do cotidiano. Entre notícias que geraram pressão e medo, viu-se nos encontros de aula: “o encontro”, e almejou-se algo além de um espaço de estudo, mas que ofereceu um território de afeto, na tentativa de preencher o vazio deixado pela presença dos corredores do departamento.

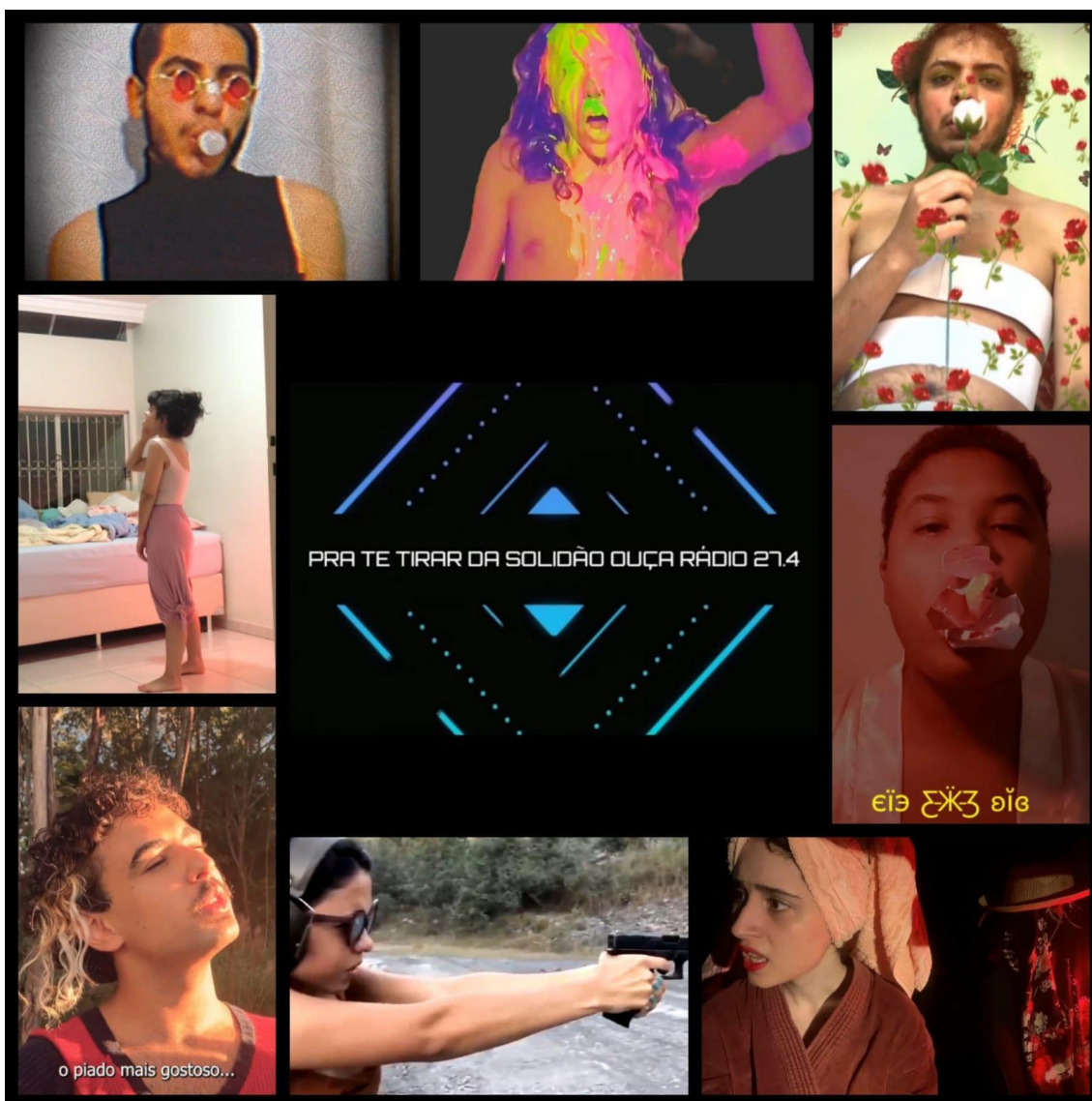
A ascensão virtual em novos planos de existência se aporta na necessidade de se manter em movimento diante aos desafios sociais, de ensino, e de saúde global, sendo, portanto, reinvenção uma palavra de ordem da contemporaneidade. A negação da existência do ciberespaço e da participação das comunidades digitais gera um radical isolamento e alta exclusão social. Não se trata de uma dominação ou substituição, mas sim, de uma realidade de interação social e sua existência é incontestável. Sua importância se dá na conexão desterritorializada e espacial para construção de conhecimento e desdobrar os rizomas de sentidos (HIRAKO, 2021, p.46).

Estas foram algumas das reflexões possíveis a partir desta experiência pedagógica, transdisciplinar de uma sobrevivente criativa, que deu certo pois, inicialmente partiu de uma necessidade de suprir uma demanda de domínios com a linguagem audiovisual. Tornou possível uma reinvenção enquanto artistas, propôs o desafio de desenvolver autonomia, algo fundamental para os tempos atuais, tornou aquele ciberespaço em um território de afeto, com novas formas de se relacionar, para desenvolver a cibernociabilidades, e apesar de tratar de uma situação de solidão, que foi compartilhada. Além das promessas, houve comprometimento, produção de vídeoperformances com complexas proposições, edições e efeitos, ação e afeto.

³⁴ Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=6nxG09AxL34&ab_channel=Eco-P%C3%B3sUFRJ Acesso em: 09 de mar. 2022.

Figura 2: Pra te tirar da solidão ouça a rádio 27.4



Fonte: compilação de imagens feita pela autora.

Capítulo 2 - Japonicidades no ensino médio

Este segundo capítulo oferece uma sequência didática, a qual espera-se no futuro seja possível sua aplicação efetiva em escolas para difusão intercultural da cultura japonesa, em cumprimento às normativas curriculares do ensino médio, e em outros espaços de aprendizagem. Não se verticaliza conceitualmente e esteticamente, pois são frutos de minha pesquisa, em andamento, no Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas, intitulado de *Performance Intercultural em Situação de Solidão: Japonicidades e Butoh no Processo Criativo*.

A sequência didática se desenvolve a partir da exploração do tema: manifestações culturais japonesas, japonicidades, podendo ser aplicado para os estudantes do 1º, 2º e 3º ano do Ensino Médio. Estas, serão apresentadas sob o ponto de vista de uma nipodescendente que vivenciou algumas destas práticas familiares, e outras relações *nikkeis*. Reforça-se que esta sequência didática possui uma estrutura metodológica cartográfica, inspirado por Gilles Deleuze e Félix Guattari, em que as manifestações estão territorializadas, para compor um mapeamento da arte nipônica em uma trajetória temporal. As aulas possuem um método de percurso dedutivo, em que o estudante será convidado a participar de modo teórico expositivo que poderá culminar na prática.

Para tanto, será apresentado em uma estrutura modular, sendo o primeiro módulo: contexto histórico que corresponde às eras: Era Meiji, Era Showa e a primeira metade do Era Taisho, sendo 1857-1946. Adiante, no segundo módulo serão expostas as manifestações tradicionais *bon odori*³⁵, origami e teatro *Noh*. Posteriormente, serão evidenciados Kazuo Ohno e Tatsumi Hijikata, que são os precursores da dança *Butoh*, e uma breve pincelada nas artes pop japonesas, através de mangás, animes e redes sociais. Ressalta-se que a exploração destes conteúdos está contida na dissertação da autora já mencionada anteriormente.

Por fim, após apresentação dos tópicos de expectativa de aprendizagem, avaliação e apresentação dos módulos, bem como das aulas, será estabelecido uma

³⁵ Dança tradicional japonesa.

interface entre o Currículo em Movimento do Distrito Federal, e da Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio BNCC, e a temática desta sequência didática.

2.1. Expectativa de aprendizagem, avaliação e equipamentos para Sequência Didática

2.1.1. Expectativa de Aprendizagem

Que o estudantes aprendam a:

- ❖ Contextualizar é reconhecer as artes japonesas que já estão inseridas em seu contexto.
- ❖ Promover a difusão e aproximar as manifestações culturais japonesas do universo dos discentes, tendo em vista que ainda é um território pouco explorado nos currículos.
- ❖ Expressar através da linguagem artística, onde será dado ênfase às artes cênicas, visuais e dança.

2.1.2. Avaliação

O aluno será avaliado durante o processo da aula a partir dos critérios de participação, envolvimento e relação com o grupo e ainda, produção de resumo escrito ao final de cada aula para identificar possíveis dúvidas e questionamentos. Ressalta-se que, este resumo se objetiva a verificar lacunas, onde o estudante, poderá criativamente desenvolver diagramas, mapas mentais ou ainda, outros métodos de estrutura de pensamento que posteriormente, poderão servir para eventuais consultas.

2.1.3. Equipamentos

A sequência didática fará uso de pendrive com conteúdo, jogo: batalha naval, computador, projetor, sistema de som e cabo p2p10. Ressalta-se que estes materiais

anteriormente expostos são de uso pessoal da docente, cabendo a instituição oferecer uma sala vazia com energia elétrica disponível.

2.2. Módulo 1 - *Senta que lá vem história*³⁶

Objeto: imergir em uma história do Japão a partir das guerras que ocorreram durante este período para compreender o *modus operandi* dos japoneses e os processos criativos.

Apesar do inicial estranhamento em relação aos conteúdos que serão ministrados, releva-se a necessidade desta apreciação para maior sensibilização de questões como os modos de fazer guerra, como as artes possuem caráter de contemplação, mas que ainda, podem ser insurgentes. E espera-se que a partir da história seja possível conectar a realidade do vivente e promover uma reflexão do seu *modus operandi* para lidar com conflitos.

Aula 1 - Era Meiji - Consolidando os sujeitos

A presente aula, iniciará com uma apresentação audiovisual expositiva do Era Meiji, em que serão tratadas as seguintes tensões: relação da política de governo para com o povo, exemplificado pela história do Japão, que modifica sua relação global, que antes era isolacionista, e passa a dialogar com outros países. Serão expostos conceitos de Estado, e a distinção do conceito de Povo e Nação. (tempo aproximado 00h:20min). Adiante, será aberto um debate do referido contexto histórico, e serão estabelecidas relações entre este cenário e a realidade dos discentes em sua micropolítica³⁷, a partir da seguinte questão: Pensamos em relacionar com o outro ou não? Quais são os interesses que podemos delimitar antes de interagir? (tempo aproximado 00h:30min) Entende-se que a educação também deve estar de acordo com o crescimento individual, para que os

³⁶ Em referência ao quadro *Senta Que Lá Vem História*. do programa da TV Cultura.

³⁷Contextualizando, o conceito de micropolítica, segundo Deleuze e Guattari, “Consideremos conjunto do tipo percepção do sentimento: sua organização molar, sua segmentaridade dura, não impede todo um mundo de micropceptos inconscientes, de afectos inconscientes, de segmentações finas, que não captam ou não sentem as mesmas coisas, que se distribuem de outro modo, que operam de outro modo. Uma micropolítica da percepção, da afecção, da conversa” (DELEUZE/GUATTARI, 1996, p. 83).

estudantes assumam a posição de autonomia relacional e auto responsabilização. E, por fim, estes pensamentos estão embasados filosoficamente no pensamento de Martin Heidegger, do historiador Marius Berthus Jansen e do cientista político Paulo Bonavides.

Aula 2 - Era Showa - Desperta

A aula iniciará com a apresentação audiovisual da referida Era, em que serão levantadas as seguintes pontuações: 1- condicionantes conscientes e inconscientes. 3. controle social 4. tecnologias do Eu. (tempo aproximado 00h:20min)

A partir dos três apontamentos, abrir-se-á para debate, em que serão incendiadas as questões: De que modo, podemos constatar o controle social³⁸ em nosso cotidiano? Como lidar com os condicionantes e driblar, sem perder os nossos valores? Como despertar a tecnologia do Eu³⁹? (tempo aproximado 00h:30min) Para tal, esta aula está embasada nos territórios da sociologia, a partir de Sebastião Vila Nova e do filósofo Michel Foucault, 1982.

Aula 3 - Era Taisho - O Eu e a máquina de Guerra

Nesta aula, iniciará a apresentação audiovisual do referido contexto, em que será exposto o pensamento de Deleuze e Guattari, acerca das linhas gerais da Máquina de Guerra. sabendo que “a máquina de guerra não tem necessariamente por objeto a guerra, ainda que a guerra e a batalha possam dela decorrer necessariamente (sob certas condições)” (DELEUZE, GUATTARI, 1996, p.87). A relação entre a guerra e o processo criativo e de aprendizado sugere que a partir da experiência/jogo, seja

³⁸ Segundo Sebastião Vila Nova “Controle Social é qualquer meio de levar as pessoas a se comportarem de forma socialmente aprovada. Logo, a socialização é o meio básico de controle social, já que é principalmente através da assimilação de valores, crenças e normas que o indivíduo pode se comportar de modo socialmente aprovado” (VILA NOVA, 2009, p.113). As expectativas de comportamento podem ser utilizadas como forma de controle social. Essas expectativas podem ser prescritivas ou preditivas, conforme leitura de Sebastião Vila Nova (2009). As prescritivas, dizem respeito ao comportamento derivado da norma ou ainda o dever, e podem ser implícitas ou explícitas. As preditivas tratam das singularidades do sujeito, uma vez que, tem-se a consciência de que suas ações no mundo são controladas pela sociedade, pelo o outro, de modo que, influencia diretamente na fruição do convívio social.

³⁹ Segundo Michel Foucault as tecnologias do eu são “tecnologias, que permitem transformar a nossas ideias, com seus próprios meios, com a ajuda de outros, um número de operações em seus próprios corpos, almas,, conduta e modo de seus próprios objetivos de alcançar um certo estado de felicidade, pureza, sabedoria, perfeição ou imortalidade” (Foucault, 2004, p. 323-324)

refletido sobre a formação cidadã, da consciência de ser e estar no mundo, em consideração aos condicionantes sociais para entendimento dos impactos e potencialidades de suas ações, de acordo com as tecnologias de si de Foucault. (tempo aproximado 00h:10min) Após a primeira parte, a aula partirá para uma experimentação de um para um, formando-se duplas o jogo Batalha Naval, ao som de música de uma música épica instrumental. (tempo aproximado 00h:30min). Ao final do jogo, propõe uma roda de discussão para conexão entre os conceitos abordados no primeiro módulo e o jogo batalha naval. (tempo aproximado 00h:10min).

2.3. Módulo 2 - *Manifestações Tradicionais*

Objetivo: Estabelecer cruzamentos entre a perspectiva histórica japonesa e suas manifestações. Aprimorar a habilidade de coordenação motora grossa e fina, e expressão corporal.

Aula 4 - Vivenciar o corpo em movimento da dança *bon odori*

Na primeira parte da aula será exposto de modo audiovisual o festival *U-Bon* em diversas partes do mundo, que é “um festejo onde se faz reverência aos antepassados e em comemoração e agradecimento a fartura da colheita” (HIRAKO, 2021, p.487). (tempo aproximado 00h:5min) Posteriormente será apresentada e demonstrada, a notação de movimento da dança *Bon Odori* e sua imbricada ao gesto. (tempo aproximado 00h:10min). Em seguida, todos farão uma roda, ao som da música tradicional que a dança *Bon Odori* utiliza, e os estudantes aprenderão esta partitura de movimento. (tempo aproximado 00h:35min).

Aula 5 - Sadako e os origamis

Na primeira parte da aula será contada a história de Sadako, que foi uma menina que faleceu em decorrência das “doenças da guerra”, mas que acreditava na lenda dos mil *tsurus*⁴⁰. (tempo aproximado 00h:10min). Posteriormente, os estudantes receberão

⁴⁰ o *Tsuru* é um tipo de origami, considerado um dos mais tradicionais da cultura japonesa.

uma folha quadrada e uma caneta, em que serão expressados os desejos por meio da escrita. (tempo aproximado 00h:5min). Em seguida, aprenderão a técnica da arte de dobrar papéis *Origami*, e dobrarão a folha escrita na forma do *tsuru*, que contém um desejo. (tempo aproximado 00h:30min). Ao final, será escolhida uma árvore onde, cada um poderá pendurar seu *tsuru*. (tempo aproximado 00h:05min).

Aula 6 - As máscaras do teatro *Noh*

Na primeira parte da aula será apresentado um resumo sobre o teatro *Noh*, e na sequência, serão exibidas Máscaras do teatro *Noh* e adiante, experimentaram as movimentações básicas com algumas máscaras, que serão registradas em fotografia.

2.4. Módulo 3 - *Butoh*

Objetivo: Apresentar a dança *Butoh* a partir da história de Kazuo Ohno e Tatsumi Hijikata.

Aula 7 e Aula 8- Kazuo Ohno - da alma para forma

Na primeira parte da aula 7, será exposta a linha cronológica de Kazuo Ohno, a partir de materiais audiovisuais. Adiante, todos criarão movimentações corporais a partir de sua *poiesis*. A aula será dedicada à atividade corpórea dando continuidade a aula anterior para maiores aprofundamentos da filosofia de Kazuo Ohno para dança.

Aula 9 e Aula 10 - Tatsumi Hijikata - da forma para alma

Na primeira parte da **aula 09** será exposta a linha cronológica de Tatsumi Hijikata, a partir de materiais audiovisuais. Esta será uma aula 9 exclusivamente expositiva. Na aula 10, será apresentado a metodologia coreográfica de Hijikata para trabalhar com a notação de movimento. Hijikata criou mais de 3000 movimentos e a partir desta inspiração de sua notação *Butoh-Fu* pretende-se estimular os estudantes que

desenvolvam suas próprias partituras corporais. Eles criarão uma sequência de movimentos e farão a cartografia do movimento conforme descrito por Morishita e trabalhar observação de si através do registro com papel e caneta.

Aula 11 - Conectando a forma e a alma

Nesta aula os estudantes irão fundir as duas composições corporais desenvolvidas nas aulas 7,8,9,10. E esta aula é dedicada a ensaio. Ressalta-se que, os elementos apresentados nas aulas anteriores como o *tsuru* e a máscara poderão ser utilizados para composição.

Aula 12 - Apresentando até aqui

A aula será dedicada a apresentação das composições corporais desenvolvidas e já ensaiadas na aula 11.

2.5. Módulo 4 - *hightech* e Pop japonesa

Objetivo: Demonstrar a relação política e cultura, trazendo conceitos como a abertura para outros países, como ocorreu no Era Meiji, que acarretou nos modos de criação e produção de obras de arte, e ainda, demonstrar a relação entre a tecnologia e a arte. Expor modos de criação e produção de obras de arte em interface com operação e mediação tecnológica.

Aula 13 - Mangás e Animes

Na primeira parte haverá uma contextualização dos Mangás como difusão da cultura japonesa e criação de histórias. A partir dos livros Mangás, os estudantes desenharão de acordo com elementos da linguagem visual de ponto, linha e plano, que são traçados para desenvolver esta estética do desenho dos mangás. Os estudantes poderão sugerir outros para ampliar o arcabouço desta estética de animação.

Aula 14 - conhecendo Mariko Mori

Serão apresentadas nesta aula, algumas obras de Mariko Mori, que é uma artista multidisciplinar japonesa que dialoga com tradições japonesas e a alta tecnologia. Espera-se que neste encontro, seja possível relacionar as manifestações anteriormente estudadas com as obras de Mariko Mori.

Aula 15 *Arigatô! Sayonara!*

Neste último encontro haverá uma roda para compartilhar suas escrituras, desenhos, danças e impressões acerca da cultura japonesa que foi apresentada.

2.5. Relação do tema manifestações culturais japonesas, apresentada na sequência didática para com os documentos norteadores do Distrito Federal

Será utilizado o Currículo em Movimento - ensino médio do Distrito Federal, a partir do entendimento das dimensões da área de linguagens sendo especificamente o multiletramento, a reflexão e análise crítica e apreciação estética. Exclui deste primeiro encontro a criatividade e movimento, pois esta escrita tem um objetivo de análise será a relação da temática: manifestações culturais japonesas, japonicidades, para com o currículo em movimento.

O objetivo será propor uma sequência que pudesse relacionar a história do Japão, a cultura japonesa de modo criativo, teórico e prático. Contudo, não houve ainda, aplicação da mesma para possíveis considerações e aferições dos métodos escolhidos. Espera-se que, em outra oportunidade, seja possível aplicar esta sequência em ambientes escolares, afinal, os mesmos já estão relacionados aos documentos normativos norteadores da educação. Aponto ainda que, minhas reflexões sobre vidoperformance também podem ser utilizadas como mediações pedagógicas potencializadoras.

O pluralismo cultural e semiótico (diversas linguagens) deve ter lugar na escola em contraposição à intransigência com a diversidade a fim de que se favoreça a formação de uma sociedade multiletrada: aquela em que homens e mulheres desempenhem práticas sociais letradas com propósitos culturais específicos de forma bem-sucedida e que entendam o papel que as diversas linguagens desempenham em diferentes esferas sociais (escolar, científica, artística, institucional etc.). O desenvolvimento dessas práticas multiletradas está intimamente relacionado com os requisitos da ciência, do mundo do trabalho, da tecnologia e da cidadania, como preconizam as DCNEM (DISTRITO FEDERAL, 2013, p.27).

A aula cumprirá ainda os seguintes objetivos: a, d, e,f,g,h, j e k, da área de linguagem sendo respectivamente:

a) Favorecer práticas sociais e culturais marcadas por diversas linguagens, mídias e tecnologias que constroem a dinâmica da contemporaneidade.[...]d) Propiciar ao estudante experiências artísticas construídas e vivenciadas por meio das atividades de linguagem, leitura, interpretação, simbologia, apreciação, presença corporal e prazer estético. e) Analisar, interpretar e aplicar os recursos expressivos das linguagens, relacionando textos e seus contextos mediante natureza, função, organização das manifestações, de acordo com as condições de produção e recepção. f) Refletir sobre a construção de sentidos nos textos por meio de recursos gramaticais lexicais, pragmáticos, imagéticos. g) Refletir sobre o caráter heterogêneo das línguas. h) Confrontar opiniões e pontos de vista sobre as diferentes linguagens e suas manifestações específicas.[...] Respeitar e preservar as diferentes manifestações da linguagem utilizadas por diferentes grupos sociais, em suas esferas de socialização. k) Construir categorias de diferenciação, apreciação e criação.[...] (DISTRITO FEDERAL, 2013, p.28).

Salienta-se ainda que esta aula poderá ser ministrada para 1º, 2º e 3º ano, cumprindo especificamente a matriz curricular. Considera-se no 1º, 2º e 3º ano o tópico intitulado de “cultural corporal: o movimento como construção histórico-social” (DISTRITO FEDERAL, 2013, p.30), ou seja, falar sobre as manifestações culturais japonesas, dando ênfase aos movimentos corporais a partir das danças e outras manifestações dispostas na sequência didática, e ainda, apontando os impactos da guerra para sua criação cumpre com o disposto acima. A proposta pedagógica que tem como base a cultura japonesa, tem sua importância histórica-social, pois, sabe-se que é expressivo o número de japoneses que migraram para o Brasil pelas ondas migratórias do Japão para o Brasil, que tem marco da imigração japonesa ocorrida no início do século XX, com a chegada do navio Kasato Maru, no porto de Santos. A história da migração Japonesa no Brasil possui ainda, um museu localizado em São Paulo, na

Sociedade Brasileira de Cultura Japonesa e Assistência Social - Bunkyo. A história da dança japonesa e sua cultura corporal está associada diretamente ao contexto histórico a qual está inserida.

No 1º ano é posto ainda “A origem da dança no contexto histórico do Brasil e do mundo” (DISTRITO FEDERAL, 2013, p.37). Para o 2º ano destaca-se ainda “busca pelo movimento individual” (DISTRITO FEDERAL, 2013, p.32) e ainda “História da dança na América, na África e no Oriente” (DISTRITO FEDERAL, 2013, p.36), neste tópico frisa-se Oriente, pois a sequência didática tem como objetivo contar de um modo artístico a história do Japão. No 3º ano cumpre-se a matriz curricular nos tópicos de “crítica de arte” (DISTRITO FEDERAL, 2013, p.31) e ainda “ética e cidadania por meio de linguagens artísticas”(DISTRITO FEDERAL, 2013, p.31). É possível concluir, após análise aprofundada da matriz curricular do currículo em movimento, que a cultura ocidental europeia ainda ganha muita evidência em relação às expressões artísticas orientais. Ressalta-se ainda que é sugerido o estudo no terceiro ano o conteúdo intitulado de *a história dança* onde sugere-se Martha Graham, Isadora Duncan, Rudolph Van Laban e Maurice Bejart, e que apesar de não precisamente contemporâneos de Tatsumi Hijikata e Kazuo Ohno não foram citados, apesar de sua suma importância na história da dança.

A segunda interface com o tema e as questões legislativas são pertinentes e valiosas para esta aula, e pode ser constatada a partir da Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio, em que serão elucidadas as competências específicas e habilidades que o estudante deverá desenvolver ao longo deste período. “Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas (artísticas corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social[...]” (BRASIL, 2018, p.490). Desta forma, serão cumpridas as seguintes habilidades: EM13LGG102⁴¹, EM13LGG104.⁴²

A segunda competência diz que “compreender processo identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitar as diversidades, pluralidade de ideias e posições [...]” (BRASIL, 2018). Entende-se que a dança *butoh* parte de uma oposição a dança tradicional japonesa pode-se inferir que ela

⁴¹ “Analisar visões de mundo, conflitos de interesse, preconceitos e ideologias presentes nos discursos veiculados nas diferentes mídias como forma de ampliar suas as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade” (BRASIL, 2018, p.491).

⁴² Utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social” (BRASIL, 2018, p.493).

advém de um conflito onde parte da população já não se identificava mais com as expressões tradicionais, sendo, portanto, um processo identitário, e esta reflexão será aprofundada e explorada na dissertação de mestrado já mencionada anteriormente. Acerca das habilidades aponta-se EM13LGG201⁴³, EM13LGG202⁴⁴, EM13LGG203⁴⁵ e EM13LGG204⁴⁶.

A quarta competência dispõe que:

Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como respeitando as variedades linguísticas e agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza (BRASIL, 2018, p.496).

Sobre a relevância desta sequência didática, é fundamental partir de seu território para entendimento desta expressividade. Parte da premissa que, é uma expressão artística do período do pós-guerra em meados do século XX. É necessário, para os estudantes e pesquisadores desta dança, visitar essa memória por meio de leituras historiográficas, e por meio de materiais audiovisuais como documentários, filmes, animação etc. Com base nestes cruzamentos de dados é formulado a hipótese de uma necessidade existencial da cultura japonesa naquele período, como um grito catártico de estar em face com o horror de existir, em dupla negação.

A primeira, na negação da absolvição da cultura ocidental, com abertura do país para os avanços da globalização, e a segunda, dada a necessidade de romper com expressividades artísticas tradicionais, que já não era suficiente, para transpor as emoções e questões existenciais latentes daquele período histórico. A partir desta exposição cumpre-se com esta competência e de uma habilidade que pode ser

⁴³ “Utilizar adequadamente as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso” (BRASIL, 2018, p.492).

⁴⁴ “Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), para compreender o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias” (BRASIL, 2018, p.492).

⁴⁵ “Analisar os diálogos e conflitos entre diversidades e os processos de disputa por legitimidade nas práticas de linguagem e suas produções (artísticas, corporais e verbais), presentes na cultura local e em outras culturas” (BRASIL, 2018, p.492).

⁴⁶ “Negociar sentidos e produzir entendimento mútuo, nas diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais), com vistas ao interesse comum pautado em princípios e valores de equidade assentados na democracia e nos Direitos Humanos” (BRASIL, 2018, p.492).

desenvolvida: EM13LGG401⁴⁷. Compreender os múltiplos aspectos que envolvem a produção de sentidos nas práticas sociais da cultura corporal de movimento, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade (BRASIL, 2018, p.496).

A competência seis, expõe a apreciação estética, algo que será muito utilizado nas aulas ao expor artistas e obras de artes como vídeoperformances, vídeodança, registro de peças teatrais clássicas japonesas, materiais estes de acervo pessoal, para apreciação e inspiração por meio de recursos audiovisuais, e desta forma, podem ser adquiridas as habilidades EM13LGG601⁴⁸, EM13LGG602⁴⁹, EM13LGG604⁵⁰

Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas (BRASIL, 2018, p.496).

Por fim, espera-se que sejam maiores os estudos acerca das manifestações culturais japonesas no ensino médio, uma vez que, os mesmos contemplam as diretrizes dos documentos norteadores supracitados acima.

⁴⁷ “Analisar textos de modo a caracterizar as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso” Neste caso, entendendo a dança como uma linguagem, pode-se relacionar o texto como o movimento do corpo” (BRASIL, 2018, p.496).

⁴⁸ “Apropriar-se do patrimônio artístico e da cultura corporal de movimento de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de disputa por legitimidade” (BRASIL, 2018, p.496).

⁴⁹ “Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade” (BRASIL, 2018, p.496).

⁵⁰ Relacionar as práticas artísticas e da cultura corporal do movimento às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica e econômica” (BRASIL, 2018, p.496).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Eu vou caçar
Eu sou o caçador
Vou trazer de volta a mercadoria
mas não sei quando
Eu pensei que poderia organizar a liberdade
Hunter, Björk*

O último eu nesta monografia. Este é o momento em que todas as diligências são postas. E o que se espera? Miseravelmente, coerência, sentido e forma. Tão poucas são as palavras para transpor tudo aquilo que poderia ser, e o quão complexo é encontrar uma coerência em pensamento rizomático⁵¹ que estabelece redes de múltiplos sentidos. Esta foi uma tentativa de encontrar uma forma aos diálogos mentais de múltiplos eus.

No primeiro capítulo alcançou as seguintes conclusões para os fins desta pesquisa:

- ❖ Que o vídeo é uma mídia utilizado na linguagem audiovisual;
- ❖ Audiovisual melhor apropriada para desenvolvimento do conceito de vídeoperformance;
- ❖ Utilizar-se-á a palavra vídeoperformance;
- ❖ Coisa ≠ apetrecho ≠ obra de arte;
- ❖ Registro+ poiesis= apetrecho;
- ❖ Registro de vídeo≠ obra de arte;
- ❖ Registro+ poiesis+ audiovisual=videoperformance;
- ❖ a vídeoperformance segue os postulados estéticos da performance;
- ❖ tutorial ≠ vídeoperformance;

Estas conclusões serão pontos de partida para novas reflexões, apontamentos e contra argumentações. Sabe-se ainda que podem haver pontos cegos nas conclusões, na

⁵¹Segundo Deleuze e Guatarri, “ um rizoma, dizer, multiplicidade ou não deixa sobre a dimensão de suas linhas suplementares, nem sempre ocorrem sobre a dimensão de suas linhas suplementares, quer, à multiplicidade de números ligados. Número como multiplicidades são planos, uma vez que elas preenchem, ocupam como suas dimensões: falar-se-á então de um plano de consistência segundo das multiplicidades, se bem que este "plano" seja de dimensões crescentes de conexões que se estabelecer nele. As multiplicidades se definem pelos fóruns: pela linha abstrata, linha de fuga ou de desterritorialização segundo a qual elas mudam de natureza ao se conectarem a outras” (DELEUZE, GUATARRI, 1996, p.16)

medida que estes forem encontrados, novas escrituras poderão surgir, a posteriori, para refutar e negociar, em razão dos limites da própria pesquisa, até o momento.

O pensamento científico se produziu por meio da epistemologia em que a retórica se fez através da metodologia cartográfica enquanto método para verificações. Acerca da importância da videoperformance para o ensino tem-se que:

- ❖ A produção da videoperformance requer mais do que suas ferramentas.

Isto é, para além de uma câmera e de um corpo, é fundante se aplicar em técnicas e dispor de uma organização eficiente, em outras palavras, antes de produzir uma videoperformance, sugere-se que se desenvolva uma organicidade para o dinamismo e eficiência do processo. Essa conclusão deriva da observância na disciplina ministrada e percebe-se que, além das ferramentas é necessário um conjunto de habilidades, e ainda, uma postura de autogestão, organização e eficiência.

A disciplina TEAC 01 - turma 06, em que sua premissa era desenvolver videoperformance por meio de técnicas experimentais tecnológicas em situação de solidão partiu dos seguintes princípios:

- ❖ respeito
- ❖ autonomia
- ❖ autogestão
- ❖ aprendizagem cooperativa

E porque dizer princípios? Talvez, porque dizer um conjunto de normas, ou ainda, de conduta, pode soar aos ouvidos algo impositivo. Mas, que estes, foram pontos iniciais para o desenvolvimento da disciplina.

Sabe-se que a história do ensino no Brasil já se transformou, desde a palmatória, ordens e subjugação, e as novas gerações já não o aceitam. Cada estudante pode contribuir para o desenvolvimento de uma aprendizagem cooperativa, que desperte o ensejo de transformar sua própria realidade através de ações, de uma autogestão e autonomia, e por que não, tratar com respeito?

O meu papel na prática docente, por mim realizada, era fundamentalmente, o despertar para o aprender a aprender por meio de todas as possibilidades e adversidades, seja pelos livros, pelos tutoriais, pelo diálogo, por uma escuta, pelo falar, pelo agir, pelos erros do processo, por que sim, deve-se haver tempo para errar, para experimentar, para sair de uma zona de conforto e saber, que mesmo se for de desgosto, ninguém será massacrado pelo outro. Em tempos sombrios como estes, já não cabe um ensino torturante, é preciso fazer a diferença.

E não por este caráter afetivo, que algo será mal feito, ou não cumprido. Na disciplina, se estabeleceram datas, horários, tabelas e um ritmo frenético de produção. Poucas foram as faltas, e quando ocorreram, havia uma justificativa, não foi por não querer estar ali. Estas foram as etapas rigorosamente cumpridas:

- ❖ apresentação da organização das etapas de produção e elaboração da ficha de videoperformance
- ❖ entrega da ficha videoperformance
- ❖ entrega da 1º experimentação da videoperformance, sem edição.
- ❖ conceitos básicos audiovisuais
- ❖ tutoriais de app's, metodologia cartográfica para notação e composição de movimento e produção de figuras
- ❖ discutir textos e normas técnicas ABNT para novas mídias
- ❖ Entrega do texto e da videoperformance final, com as edições e técnicas audiovisuais.
- ❖ Apresentação para o grupo sobre como foi o processo de criação e demonstração de resultados.

Uma última consideração que não pode deixar de ser mencionada. A ideia, que partiu da orientação de Soraia Maria Silva, de produzir um livro, em que os discentes poderiam participar, foi uma iniciativa que elevou a qualidade da disciplina, e esta será uma prática que será replicada em todos os momentos de ensino possíveis. Enquanto prática docente, observa-se que houve um afincamento dos discentes para produção da escrita.

Certamente, houveram erros ortográficos, de concordância e até mesmo, de base teórica, mas, produzir um livro, enquanto um método de provocação. Ao produzir um

texto sem nenhuma finalidade além do cumprimento disciplina, pode ser algo desmotivador para os discentes. Logo, a produção do livro os envolveu nessa experiência com um propósito, que os levou a refletir, injeção de ânimo e de elaboração da escrita.

Acerca do segundo capítulo desta monografia, tratou-se de uma proposição, de uma inquietação acerca da difusão da cultura japonesa no ensino. Apesar de verificar as lacunas conceituais sobre as próprias manifestações culturais, do conceito de japonicidade, reitera-se que estas estão sendo verticalizadas enquanto objeto de estudo na dissertação de mestrado, em andamento, já mencionada.

Deseja-se que aprender e lecionar, seja sempre *omoshiroi* おもしろい, isto é, interessante, e por que não, divertido. Afirmção ingênua? Talvez, mas este é o espírito de alguém que escolheu ser uma sobrevivente criativa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**, Brasília, 2018.
- BONAVIDES, Paulo. **Ciência Política**. Ed. FGV, Rio de Janeiro, 1967.
- CALAMONERI, Tanya. **Bodies in Times of War: A Comparison of Hijikata Tatsumi and Mary Wigman's Use of Dance as Political Statement**. Congress on Research in Dance, 2014, pp 32-38.
- CASTRO, Darlene Teixeira; JUNIOR, Francisco Gilson Rebouças Pôrto; NUNES, Gleydsson Circuncisão. UMA INVENÇÃO E TRÊS REVOLUÇÕES: UMA BREVE HISTÓRIA DO AUDIOVISUAL. **Humanidades & Inovação**, v. 5, n. 7, p. 212-222, 2018. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/811> Acesso em 10 mar 2022.
- CUNNINGHAM, Merce. **Notations from Merce Cunningham - Changes: Notes on Choreography**. 2018. Disponível em: <https://www.mercecunningham.org/activities/centennial/changes-notes-on-choreography-by-merce-cunningham/> Acesso em: 15 maio de 2021.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARRI, Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. vol. 3. Tradução de Aurélio Guerra Neto, Ana Lúcia de Oliveira, Lúcia Cláudia e Suely Rolnik. 34 ed., São Paulo: 1996.
- DISTRITO FEDERAL, **Currículo em Movimento da Educação Básica, caderno 5: Ensino Médio**. SEEDF, 2013.
- ELGER, Dietmar. **Dadaísmo**. Taschen Br, 1º ed, 2010.
- FELINTO, Erick. **A religião das máquinas: pressupostos metodológicos para uma investigação do imaginário da cibercultura**. XII Encontro Anual da Associação dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Pernambuco, 2003.

FOUCAULT, M. **Tecnologías del yo**. In: _____. *Tecnologías del yo y otros textos afines* Introdução de Miguel Morey. Barcelona: Paidós Ibérica / I.C.E. de la Universidad Autónoma de Barcelona, 1990c. p.45-94.

GONÇALVES, Wayner Tristão. A vídeo performance como imagem autômata. **II Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual**, p. 534-543, 2018.

GUATTARI, F. **Micropolítica: cartografia do desejo**. Petrópolis: Vozes, 1986.

HEIDEGGER, Martin. (2006). **Ser e tempo**. Petrópolis: Vozes / Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco (Obra original publicada em 1927).

_____. **A origem da obra de arte**. Trad. Maria da Conceição Costa. Lisboa: Ed. 70, 2008a.

_____, M. A questão da técnica . **Scientiae Studia**, [S. l.], v. 5, n. 3, p. 375-398, 2007.
DOI: 10.1590/S1678-31662007000300006. Disponível em:
<https://www.revistas.usp.br/ss/article/view/11117>. Acesso em: 10 mar. 2022.

HIRAKO, Elise. Técnicas Experimentais Tecnológicas em Situação de Solidão. In: SILVA, Soraia Maria (org): **Ensino Remoto: Relatos de Experiências**. Brasília: UnB/PPG-CEN, 2020, p.41-53. Disponível em:
<https://repositorio.unb.br/handle/10482/40265> Acesso em: 10 de março de 2021.

_____. A investigação Sombria de um Performer Intercultural. In: SILVA, Soraia Maria (org): **Diálogos: afetos compartilhados**. Brasília: UnB/PPG-CEN, 2019. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/handle/10482/34786> Acesso em: 15 maio de 2021.

_____. A performance intercultural em situação de solidão - japonidades no processo criativo. In: Soraia Maria (org.). **Alquimias do movimento: XI Mexido**. Brasília: Universidade de Brasília, Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, 2021. E-book (210 p., il.). Disponível em:
<https://repositorio.unb.br/handle/10482/41277>. Acesso em 16 de agosto de 2021.

INOURA, Yoshinobu and KATAWAKE. Toshio, **Tradicional theater of Japan**. editora Japan Foundation, Tokyo, 1981.

JANSEN, Marius Berthus. **The Making of Modern Japan**. Cambridge: Harvard University Press, 2000.

KIKUCHI, Wataru. **Relações Hierárquicas do Japão Contemporâneo: um estudo da**

- consciência de hierarquia na sociedade japonesa.** 2012. 221f. Tese (Doutorado em Sociologia) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8132/tde-28082012-123242/publico/2012_WataruKikuchi_VRev.pdf>. Acesso em 06 Dez. 2020.
- KUSANO, Darci Yasuco. **O que é teatro nô.** editora brasiliense, São Paulo, 1996.
- LEMOS, André. **Cibercultura: Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea.** Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LEPECKI, A.; MAYER, T. -. S. 9 variações sobre coisas e performance. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 2, n. 19, p. 093-099, 2019. DOI: 10.5965/1414573102192012095. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/3194>. Acesso em: 10 mar. 2022.
- LOUIS, Frederic. **O Japão, dicionário e civilização.** editora Globo, 2008.
- LYRA, B. Cinema e audiovisual: cinco anotações. **E-Compós**, [S. l.], v. 4, 2005. DOI: 10.30962/ec.49. Disponível em: <https://e-compos.emnuvens.com.br/e-compos/article/view/49>. Acesso em: 10 mar. 2022
- MAGNO, Bruno. **Segunda Guerra Sino-Japonesa: Gênese de um modo asiático de fazer a guerra?**. 2015. 124 f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Bacharel em Relações Internacionais) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/140739/000989147.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 26 Nov. 2020.
- MORI, Mariko, **Oneness.** Centro Cultural Banco do Brasil, 1º edição, 2011.
- MORISHITA, Takashi. **Hijikata Tatsumi Notational Butoh, an inovational method for butoh creation.** Tokyo, Keio University Art Center, 2015.
- MOTA, Fátima Alcídia Costa e Associação Nipo-Brasileira de Goiás, **Meia Volta ao Mundo - Imigração Japonesa em Goiás**, 2008.

MYAZAKI, Nobue. **Cultura japonesa pré-industrial, aspectos socioeconômicos**. editora Edusp, São Paulo, 1998.

OHNO, Kazuo. **Treino e(m) Poema**. São Paulo: n-1 edições, 2016.

OIDA, Yoshi. **Um Ator errante**; tradução Marcelo Gomes. São Paulo: Beca Produções Culturais, 1999.

OLIVEIRA, Lima. **No Japão, impressões da terra e da gente**. 3ed, editora Topbooks, 1997.

PHILLIPS, Charles, AXELROD, Alan. **Encyclopedia of Wars**. Volume 3, 2004.

SAKAMOTO, Mamiko. **As máscaras do Teatro Tradicional Japonês Nô: A tradução em contexto de intercâmbio cultural e patrimonial**. 2012. 133 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Tradução e Comunicação Multilíngue, Universidade do Minho, Braga, 2012.

SCHECHNER, Richard. **By means of performance: intercultural studies of theatre and ritual**. Cambridge University press, 1990.

_____, Richard. **Performance Studies: Introduction**. Routledge. 3º edição, 2013.

SILVA, Soraia Maria. O Esforço Quântico no Laboratório da Criação em Dança: cosmodança. In: VIDAL, Andrea & BENSUASAN, Hilan (orgs.) **Das Questões**. Vol.8, n.2, abril de 2021. p. 234-242

_____, Soraia Maria. Cosmodança. **Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 2, n. 41, set. 2021.

_____, Soraia Maria. HIRAKO, Elise. Oriente Ocidente. **Dramaturgias - Revista do Laboratório de Dramaturgia**, Brasília, 17 ed. out. 2021.

_____, Soraia Maria (org): **Diálogos: afetos compartilhados**. Brasília: UnB/PPG-CEN, 2019. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/handle/10482/34786> Acesso em: 15 maio de 2021.

_____, Soraia Maria (org): **Ensino Remoto: Relatos de Experiências**. Brasília: UnB/PPG-CEN, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/40265>. Acesso em: 01 junho de 2021.

_____, Soraia Maria (org.). **Alquimias do movimento: XI Mexido**. Brasília: Universidade de Brasília, Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, 2021. E-book (210 p., il.). Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/41277>. Acesso em 16 de agosto de 2021.

_____, Soraia Maria. **O Expressionismo e a Dança.** In: GUINSBURG, Jacó (org.) O Expressionismo. São Paulo: Perspectiva, p. 287-360, 2002.

_____, Soraia Maria. **O Pós-Modernismo na Dança.** In: GUINSBURG, Jacó & BARBOSA, Ana Mae (org.) O Pós-Modernismo. São Paulo: Perspectiva, p. 429-472, 2005.

SILVA, Felipe Escopelli Moulin da. **A Questão da contemporaneidade nas Artes: Heidegger e a Poiesis.** Orientador: Gaspar Leal Paz. 2018. 124 p. Dissertação (Mestre em Artes) - Universidade Federal do Espírito Santo, Espírito Santo, 2018.

TADA, Michitarô. **A cultura gestual japonesa: manifestações modernas de uma cultura clássica.** editora Martins Fontes, São Paulo, 2009. Trad. de João Carlos Pijnappel.

TAMAGUSUKU, Chokun, et al. "Shushin Kani'iri (Possessed by Love, Thwarted by the Bell): A Kumi Odori by Tamagusuku Chokun, as Staged by Kin Ryosho." *Asian Theatre Journal*, vol. 22 no. 1, 2005, p. 1-32.

TAKEUCHI, M. Y. **O Perigo Amarelo: Imagens do Mito, Realidade do Preconceito (1920-1945).** 1. ed. São Paulo: Associação Editorial Humanitas, 2008.

UNO, Kuniichi. **Hijikata Tatsumi, Pensar um corpo esgotado.** São Paulo, n-1edições, 2018.

WATANABE, Yohko; MORISHITA, Takashi, HENSBERGEN, Rosa van. "**Exploring Japanese Avant-Garde Art Through Butoh Dance**". Apostila do curso. (Professora Yohko Watanabe.) Keio University. Out. de 2020. Impresso.