

O #DIGITALSELF EM CORPO ARTIFÍCIO: UMA METAPERFORMANCE EM REALIDADE AUMENTADA

THE #DIGITALSELF FOR BODYARTIFACT: AN AUGMENTED REALITY
METAPERFORMANCE

Carolina Dias de Almeida Berger

ECA-USP

Resumo: Este artigo expõe aspectos conceituais da pesquisa prático-teórica #DigitalSelfPresenceLab, no desenvolvimento do projeto interdisciplinar de performance em realidade aumentada Corpo Artíficio. Explicita o processo de desenvolvimento da pesquisa sobre corporalidade e movimento para a obra concebida com tecnologia de realidade aumentada, a partir de protótipo de experiência imersiva. Trata-se de uma reflexão sobre corporalidade e a presença expressiva para imagem-síntese. É uma análise que compõe investigação sobre o paradoxo da presença, que submerge das relações contemporâneas entre corpo e tecnologia.

Palavras-Chave: corporalidade, realidade aumentada, presença, realidade estendida, new media arts.

Abstract: *This article exposes conceptual aspects of the practice based research project #DigitalSelfPresenceLab in the development of the interdisciplinary performance project in augmented reality Corpo Artíficio. It's a reflexive approach on the process of developing embodiment and movement research for a work conceived with augmented reality technology based on the immersive experience prototype. The article brings up some notes on embodiment and expressive presence for synthetic images. and it is an analysis of the presence paradox that submerges from the research on body and technology.*

Keywords: *embodiment, augmented reality, presence, extended reality, new media arts.*

Corpo Artificio surge de um convite do artista visual e pesquisador Paulo Costa, com quem desenvolvo projetos de performance em realidade aumentada no LabArteMídia: laboratório de Poéticas em arte, tecnologia e mídias digitais¹, da ECA/USP.

A proposta inicial do artista era criar imagens do corpo em realidade aumentada para sua pesquisa em captura volumétrica, à qual me uno para executar uma investigação sobre técnicas e poéticas da corporalidade para realidade aumentada. Foco, então, minha investigação criativa na relação entre figura, fluência e simbologia dos movimentos para a produção de presença em imagem-síntese.

Ambas pesquisas se conectam a partir de uma premissa em comum: a exploração de poéticas para novos dispositivos imersivos computacionais de realidade mista, chamados de XReality, XR ou Cross Reality.

O processo de criação de *Corpo Artificio*² inicia com um protótipo de experiência de corpo-tecnologia imersiva como performance em realidade aumentada, apresentado no evento USP X-Reality, em 2019. A primeira versão de *Corpo Artificio* foi desenvolvida junto ao LabArteMídia - ECA - USP³ onde artistas pesquisadores de arte e novas mídias executam projetos de pesquisa prático-teóricos.

A pesquisa tem continuidade em curso prático-teórico⁴ sobre performatividade em realidade aumentada. Também segue com a ampliação

do projeto para experiências imersivas de dança interativa, nas quais a corporalidade é o eixo central e a presença é o princípio das poéticas e do desenho das interfaces interativas.

Corpo e tecnologia: a corporalidade como eixo, a presença como princípio

A pesquisa de movimento corporal da performer e de aspectos relacionados à interação do público, desenvolvida em *Corpo Artificio*, compõe o processo de exploração da recuperação da corporalidades e da presença no escopo da pesquisa *#DigitalSelfPresenceLab: Laboratório de pesquisa em performance intermídia e em dança interativa*.

O laboratório propõe questionamentos éticos e “antídotos” práticos às circunstâncias tecnológicas e informacionais atuais, ligadas ao universo das imagens técnicas e da virtualidade.

A partir de modos de produção que fundem poéticas do audiovisual, das artes do corpo, da realidade mista e de *new media arts*, o projeto tem a presença como fenômeno-eixo-central de estímulo à sensibilidade, ao comportamento altruísta, ao *Cuidado de Si* (FOUCAULT, 2006) e à atenção concentrada (STANISLAVSKI, 1982).

É um laboratório de investigação e produção de «antídotos», a partir de experiências de recuperação da presença pela expressão corporal, baseada no conceito de *body awareness*⁵. Uma alquimia intermediática, de fusão de linguagens, é investigada para ser aplicada em diferentes experiências de presença com a tecnologia.

A partir do estudo das potencialidades das novas mídias como *Tecnologias do Eu* (FOUL-

1 As descrições de pesquisas em desenvolvimento no LabArteMídia estão disponíveis em <https://sites.usp.br/labartemidia/>

2 Informações e imagens do trabalho em: <https://sites.usp.br/labartemidia/corpo-artificio/> e http://carolinaberger.com.br/corpo_artificio/. Documentação USP XReality disponível em <https://vimeo.com/346233237>

3 <https://sites.usp.br/labartemidia/>

4 Poéticas Performativas em Realidade Aumentada, realizado no SESC AV Paulista - ETA, em outubro e Novembro de 2019.

5 O conceito *body awareness* não tem tradução exata para o português. A tradução mais próxima seria consciência corporal. *Body awareness* é a consciência que temos de nosso próprio corpo em relação ao espaço e o reconhecimento da corporalidade como nosso espaço de sensibilidade e percepção. É a atenção aos nossos movimentos, a partir de aspectos como equilíbrio, ritmo, estrutura corporal e a forma como nos adaptamos às mudanças de nosso corpo.

CAULT, 2006) que trata de aparatos e práticas subjetivas de *Cuidado de Si*, o projeto questiona como o desenho da interface e as formas de sociabilidade das novas tecnologias afetam o equilíbrio entre presença, consciência corporal e subjetividade. O que se observa, neste contexto, é uma diminuição da consciência de Si e uma divisão da atenção, visíveis nos comportamentos individuais, em meio a tantos novos aparatos, linguagens, e redes de fluxos ininterruptos de dados digitais.

Com o contexto atual de isolamento físico e social, a obsolescência do corpo e o *overload* cognitivo tornam-se recorrentes e as telas ganham lentes de aumento para as realidades cotidianas. Os usos das telas tornam-se ainda mais intensos e atrelados à sobrevivência, afetando a consciência humana em um raio global. A tecnologia é, para muitos, tanto uma solução quanto uma realidade de transformação digital veloz demais para ser assimilada.

Vivemos um momento crucial na aceleração e nas consequências cognitivas advindas das relações entre corporalidade e subjetividade com as tecnologias. É uma nova fase da cognição de nossa espécie, agora ainda mais afetada e moldada pela dinâmica entre enunciar autorrepresentações e acoplar as máquinas de enunciação a nossa corporalidade. Somos indivíduos interagindo, enquadrados e sendo reconhecidos pelas interfaces que manejamos.

Paradoxalmente, quando nós estamos presentes em contextos sociais, de corpo inteiro, é quando precisamos estar mascarados e devemos manter distância. A corporalidade é colocada em um lugar que nunca esteve, em uma espécie de dualidade entre o rosto que está em rede, enquadrado pelas telas e o rosto que está mascarado, protegido e afastado.

Neste cenário, uma antiga questão das artes pode ser ampliada a um escopo social e coletivo. Por um

lado, em cena, as máscaras são Duplos⁶ que dilatam nosso corpo. Já as máscaras usadas no contexto pandêmico e agora cotidiano, as máscaras nos protegem e nos sufocam. Sufocam, pois, pouco podemos respirar e também pouco podemos ver do outro. Os rostos estão divididos entre a parte com a máscara e o que sobra. Dependendo do rosto de cada um, o que vemos são olhares pouco expressivos pois não ficam inteiramente expostos. Há sombra das máscaras nos olhos e há preocupação demais por trás das máscaras.

Ao mesmo tempo, estamos online, inventamos novos cenários e enquadramentos para seguir dialogando com autoconfiança e confiabilidade para a tela. Depois que o diálogo termina, vem a exaustão cognitiva e a volta para o espaço do íntimo, do pessoal, da casa esvaziada e do cotidiano de poucas possibilidades de experiência com o Outro.

Com a drástica mudança na realidade, é inevitável observar e viver o salto cognitivo de nossa espécie que está em curso, ainda que de forma muito desigual. A partir de um *overload* informacional e tecnológico, nossas emoções, sensibilidades e nosso corpo são afetados, se tornando ainda mais vulneráveis.

Neste contexto, as premissas e experiências de *#DigitalSelfPresenceLab* tornam-se ainda mais evidentes e interações como a engendrada em *Corpo ARTifício* mostram-se ainda mais necessárias.

6 Trato aqui de do conceito de Duplo no Teatro, formulada por Antonin Artaud, para quem o próprio teatro e suas “virtualidades” são compostas a partir de máscaras, objetos e outros elementos simbólicos utilizados em cena pelo ator. Os Duplos são elementos que dilatam o corpo em direção aos imaginários (virtualidades) que buscamos “encarnar” em cena.” O conceito de DigitalSelf tem fundamentos deste conceito. Disserto sobre o tema no artigo Adaptações sobre as virtualidades do duplo no teatro: do Duplo Digital ao Digital Self. Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto - Ephemera, vol. 2, no 3, dez. 2019.

#DigitalSelf: o paradoxo da presença

#DigitalSelfPresenceLab é uma investigação interdisciplinar com procedimentos metodológicos prático-teóricos.

A partir de referências de pesquisa em dança e artes do corpo⁷, a investigação da corporalidade com novas tecnologias parte de um paradoxo cuja complexidade exige um transbordamento de conhecimentos e técnicas dos campos das artes do corpo, do audiovisual⁸, e da interdisciplinaridade inerente às pesquisas em arte e tecnologia⁹.

O paradoxo da presença é a questão fenomenológica central à pesquisa. Como a presença é um princípio do *embodiment* (da mente corpori-

7 A metodologia prático-teórica de #DigitalSelfPresenceLab é pensada como procedimento ativo de investigação de poéticas intermediáticas. Reconheço a Poética como processo (ECO, 2005) e a intermedialidade como fusão entre linguagens. Já os performance studies são fundamentais na pesquisa sobre recuperação de presença, tanto no processo criativo quanto no contato direto com o público. Os procedimentos metodológicos são: registro e documentação de ensaios, com subsequente gravação de reflexões sobre cada técnica estudada; registro e documentação de aplicação técnicas em mentorias individuais e processos coletivos de ensino; ensaios e apresentação de performances. No caso da realidade aumentada, trago à pesquisa procedimentos de composição de imagem-síntese a partir de teorias sobre fatores do movimento e Kinesfera, de Rudolf Laban. Também utilizo registro e reflexão sobre a apresentação das obras para o público. As reações do público a todos os trabalhos de investigação prática (performances) são sempre fundamentais no processo de investigação e na poética de cada obra.

8 O fio condutor é o processo de criação de obras de performance intermídia, e investigação de audiovisual ao vivo. Parte de pesquisa de mestrado, quando estudo a autorreferencialidade no cinema e no vídeo. Esta etapa da pesquisa foi desenvolvida durante mestrado em Documentário Cinematográfico, na Universidad del Cine (Argentina). A dissertação pode ser acessada pelo link <http://carolina-berger.com.br/biografia/> - no final da página, em "Pesquisa: dissertação de mestrado".

9 Os principais autores referentes deste campo computaram a tese das modalidades de presença na etapa do doutorado. São eles Roy Ascott (2009), Steve Dixon (2007) e Chris Salter (2010).

ficada ou da nossa capacidade de incorporar a cognição para uma dada situação) é paradoxal pensar a tecnologia que tanto nos afasta do corpo como um meio para incorporarmos expressões criativas com presença. E é paradoxal que a tecnologia, que deveria nos tornar mais conscientes e com mais conhecimento para o *Cuidado de Si* (FOUCAULT, 1990), também nos afaste da consciência da corporalidade e divida nossa atenção ininterruptamente.

A raiz do paradoxo da presença parte de pesquisa sobre poéticas do audiovisual autorreferencial. Nesta primeira etapa, começo a entender as mídias e os aparatos de imagens técnicas como *Tecnologias do Eu*, a partir do uso que os artistas dão a estes aparatos.

Como lidar com a corporalidade e a presença se as interfaces de sentido e a materialidade das tecnologias, das novas mídias, tem na base de suas práticas o excessivo e veloz fluxo de informação? Criar presença com tecnologias digitais é um paradoxo pois os objetos técnicos são repositórios de virtualidades e de uma gestualidade ainda escassa, sobrecarregando o pensamento de objetos mentais e afastando a cognição da raiz da corporalidade e da presença que é o *aqui-agora*.

O paradoxo da presença vem de uma dissociação entre fluxo de pensamento e ação no espaço-tempo do aqui-agora. Esta dissociação é, pois, potencializada pela forma como os conteúdos virtuais são apresentados. As telas são o formato padrão e muitas vezes o desenho de interface não considera fatores do movimento dos usuários.

O paradoxo radica justamente no processo de aceleração que, por sua vez, implica em excessos pois todos nós estamos em um território virtual onde temos que expressar o que somos. Mas nós só temos como assimilar tantos formatos e ferramentas, alinhando pensamento e

ação (presença), se tivermos condições cognitivas para tanto.

Como soluções para este paradoxo, começo a ter resultados ao trabalhar com realidade aumentada e com o uso de biosensores para produção de presença. As duas técnicas foram investigadas na criação de experiências de dança-performance e experiências performativas. Do processo para observar, recuperar e lapidar minha própria presença, descobri como poéticas centradas na corporalidade podem contribuir na produção de presença para o público e com o público.

Corpo ARTifício: artefatos de produção de virtualidades na recuperação da presença

Há dois aspectos fundamentais de recuperação da presença a partir do uso dos artefatos: a consciência dos tempos, da mecânica e da gestualidade do corpo, por um lado; e a relação entre processos de assimilação consciente do Self em relação à produção digital.

O corpo não computa, o corpo sente. E é pelos estados sensíveis que o corpo acumula memórias e assimila formas de agir! Os hardwares, os desenhos de software e os algoritmos devem ser desenhados para o corpo e não o corpo moldado pelos algoritmos.

Se as velocidades de processamento e os desenhos do algoritmo adaptam-se aos tempos e à organicidade do corpo, aí então é possível construir imaginários subjetivos pela geração de presença. E assim é possível solucionar o paradoxo da presença, com a corporalidade como base e ponto vital de transformação integral da tecnologia. A subjetividade consciente do coletivo vem como consequência da recuperação da presença, e a sua expressão torna-se artifício autêntico de conexão altruísta.

Corpo ARTifício testa uma solução para este paradoxo. Primeiro, ao partir de pesquisa das

ações físicas e da gestualidade do corpo para produção de movimento na imagem-sintética. Segundo por fundir a expressividade da imagem técnica à interação do público. É nesta interação de construção da imagem-síntese no espaço que a performance une objeto virtual e público. O movimento corporal do público torna-se movimento da obra. E é por seu movimento de construção da imagem-síntese que cada indivíduo performa um aspecto próprio à linguagem da realidade aumentada: a surpresa e o “desvendar” necessários para a realidade sintética coexistir como objeto estético no espaço real.

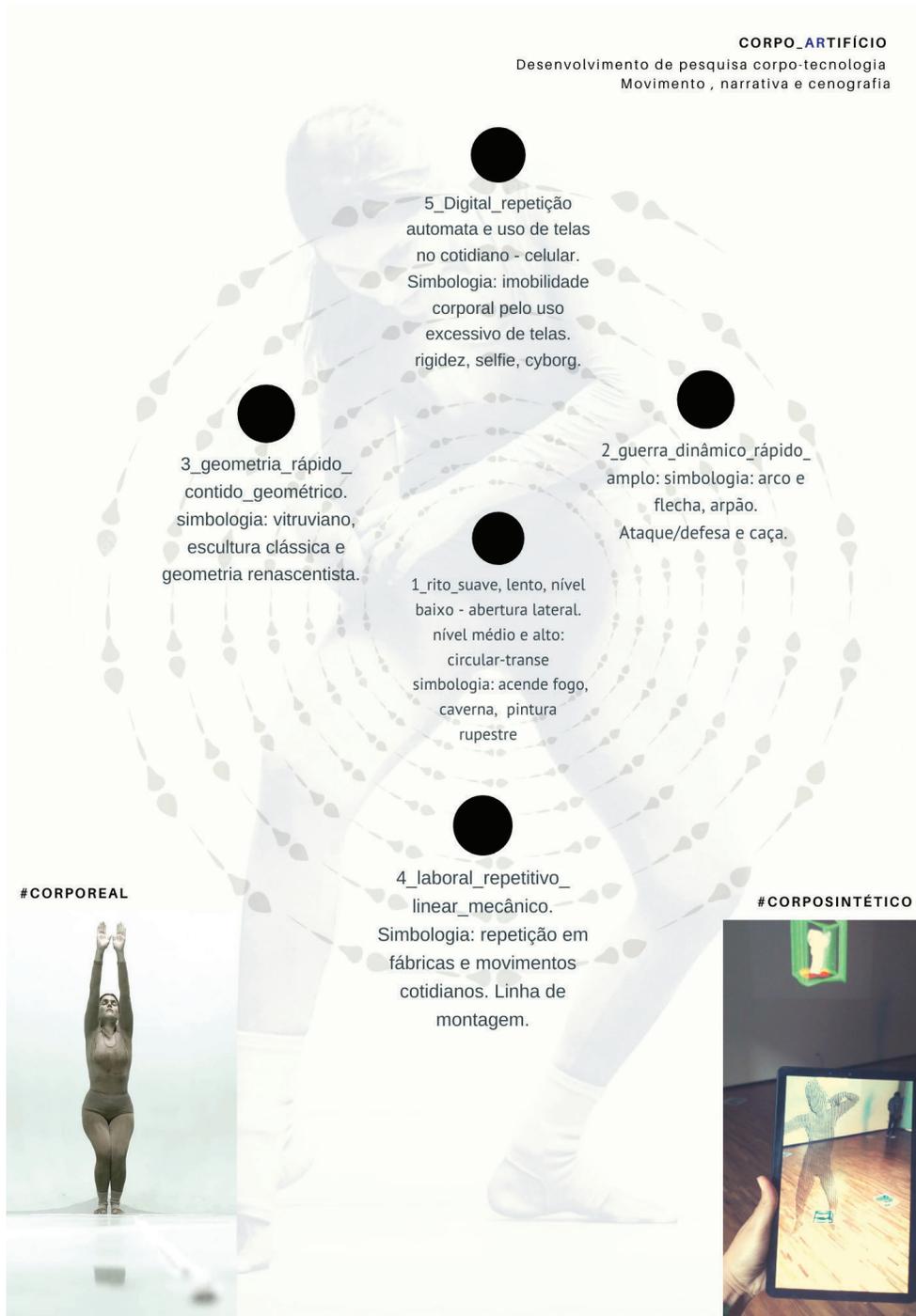
Corpo ARTifício é, portanto, mais que um objeto virtual corporificado pela ação da performer, é a consciência e a presença do público na obra, em um espaço ótico-ilusionista de realidade mista. Ao descobrir a forma do objeto-síntese do movimento corporal, cada um é imerso na arte como um lugar de descoberta e de adivinhação, criando um fluxo de seu próprio movimento com a obra.

Logo, qual seriam as imagens do corpo que poderiam significar presença e colocar em cena uso das tecnologias? A necessidade de contar uma história coerente com a técnica e com ambas premissas das pesquisas envolvidas, me levou a optar por um aprofundamento na temática do *#DigitalSelfPresenceLab*, relacionando História da relação do corpo com as tecnologias aos movimentos produzidos por esta interação.

O início? A caverna. O final (ou o tempo em curso)? O uso de celulares. A forma da imersão: uma espiral. O que queremos dizer com estas extremidades temporais da espiral?

A mensagem a passar é: cada artefato que usamos em nossas ações são objetos técnicos com significado, mecânica e regras de uso que mudam nosso estado de presença. Traduzir períodos históricos de revoluções tecnológicas ao estudo do movimento e do gesto forma a linha

Figura 01: Estudo de narrativa e corporalidade. Para realizar para o dispositivo de captura (Kinetic 2) foram utilizados preceitos do método labaniano (Kinesfera), pensados em relação à interface de captura volumétrica. Os principais aspectos da pesquisa de corpo e movimento são: expressividade da figura através da plasticidade e relação entre tempo de execução dos gestos e fluência da ação. Fotos por Kit Menezes/Divulgação LabArteMídia.



narrativa da experiência desta performance em realidade aumentada. O uso da realidade aumentada ajuda-nos a entender como os nossos movimentos e nossa cognição é determinada pelo uso das tecnologias.

O estudo das figuras e de seus gestos passa então por um amplo processo de investigação estético e técnico. A primeira questão é pensar a visualização em realidade aumentada, ou seja, os usuários terão a experiência de ver na tela-câmera de seus celulares as imagens sintéticas. O que acontece é uma fusão de imagens do mundo real como tela e imagens sintéticas como objetos virtuais que nela surgem. A mediação ótica do movimento corporal; a captura volumétrica; o ilusionismo entre movimento e malha-síntese da figura em escala próxima à de uma corporalidade real; são os elementos da poética que o público experiencia.

Para solucionar e encontrar as variáveis destas complexidades de *Corpo Artificial*¹⁰, conceitos do campo da dança e do teatro foram colocadas em prática em vários aspectos de criação de movimento. Os principais referentes das artes do corpo foram Rudolf Laban (Kinesfera e fator tempo), Constantin Stanislavski (plasticidade do movimento e ações físicas) e Eugênio Barba (energia como qualidade e direção da força).

O diálogo entre ação física e gestualidade do corpo-orgânico e corporalidade-sintética foram centrais para ter como resultado uma figura expressiva com presença, volume e escala mais próxima do real.

O conceito de energia também foi levado em conta na produção de movimentos eficientes e vigorosos para a expressão sintética do

corpo físico. A energia é um fator estrutural de composição da presença enquanto qualidade e direção da força na ação. São forças internas e externas que determinam o movimento humano. Ambas, ao serem combinadas, formam a expressividade da figura. E para executá-las devem ser pensadas medidas quantitativas da força como quantidades escalares, velocidade, massa e volume.

Na prática, como performer-intérprete, eu deveria equilibrar o desenho, a plasticidade das poses com o tempo e o dinamismo necessários para a captura do movimento. Radica aí a direção da força como questão principal de relação com a imagem-síntese, com a expressividade da virtualidade corporal. O objeto virtual criado é como um símbolo que deverá gerar um objeto mental, uma virtualidade no pensamento e no movimento do público, gerando um efeito de presença que o coloca em ação.

A realidade aumentada amplia um pouco este sentido simbólico, pois você se coloca na criação do próprio efeito e a tela (o dispositivo ótico). Você tem as duas questões da relação de presença expressiva – tanto ver o objeto, compreender o que ele faz, entendê-lo como um símbolo, como algo que é parte de uma história. O corpo-síntese é uma virtualidade, mas você deve encontrar e formar esta virtualidade, você pode alterá-la e moldá-la ao se mover no espaço em sua volta, onde duas realidades estão conectadas: a do corpo-obra-síntese e a do corpo-público-ação.

Já a experiência enquanto performer-pesquisadora na criação desta imagem-síntese precisa incorporar a compreensão da simbologia de cada movimento executado. O sentido que há nesta imagem deve ser compreensível para quem a descobrirá ao interagir com ela. E durante todo o processo é necessário ter em conta de que na interação, seu volume, sua escala, suas

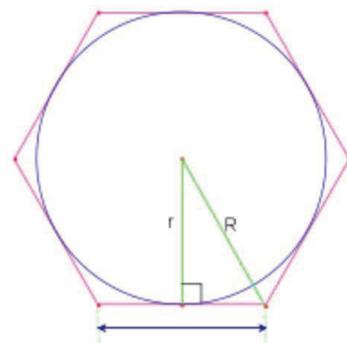
10 A documentação do trabalho está disponível nos links:

<https://vimeo.com/346233237>

Teaser: <https://vimeo.com/345964829>. Website: http://carolinaberger.com.br/corpo_artificio/

circunferência circunscrita - exterior - serve para criar relação com vetores de altura (dimensão vertical)

profundidade (direção - horizontal)
largura (extensão dos movimentos)



circunferência inscrita no interior do hexágono - usar mais para pernas - base - amplitude (abertura de movimento) e nível baixo

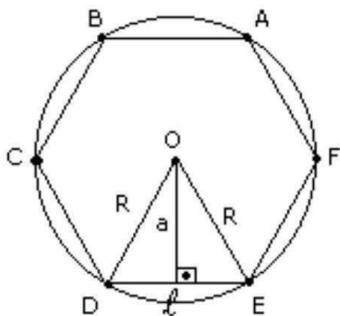


Figura 02: Estudo a partir de gravações em estúdio de Corpo Artificio. Linhas demonstram relação de eixo e frontalidade entre equipamento e eixo corporal. Foto por Kit Menezes/ Divulgação.

dimensões, e as malhas de sua forma são desenhados por propriedades da imagem computadas na espacialidade mista.

Por isso, para o desenho do espaço de captura, a principal referência de sistema sobre expressividade do movimento é o sistema Laban, baseado na observação das fases e fatores do movimento. Conceitos como Kinesfera e sua leitura dos fatores do movimento funcionam para as dinâmicas de criação de movimento corporal para realidade aumentada.

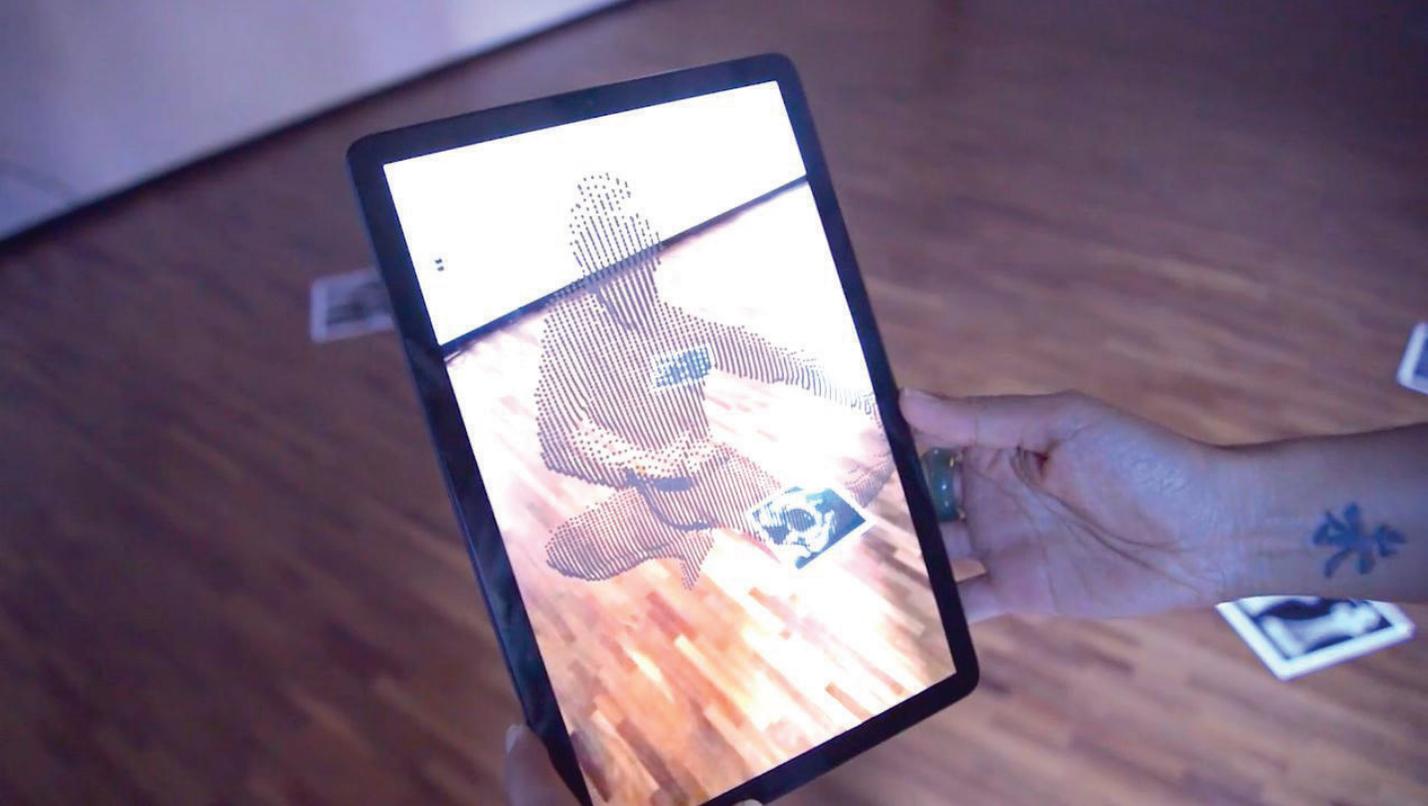
Neste estudo, a geometria hexagonal foi utilizada para manter o corpo da performer nos limites de captura volumétrica da imagem que é vertical e delimitada pelas proporções do espaço identificado no raio de leitura do sensor.

Quanto à expressividade da corporalidade-sintética e do espaço de interação do público, a fluência das simbologias corporais levou em conta movimentos em espiral e os ritmos pensados para cada objeto virtual. Cada imagem

tem um tempo delimitado para a exposição de todo o movimento.

O que ganha força na produção de presença é a fluência do movimento, composta por variáveis que fui descobrindo e aplicando ao longo do processo: a quantidade de quadros por segundo da captura da imagem (30 fps) em relação com nossa percepção não mediada do movimento; a fluência do movimento da “dança” em relação a esta captura, ou seja, deveria criar o ritmo, a fluidez expressiva e narrativa de meus movimentos em apenas 12 segundos;

Outro aspecto importante foi a busca da plasticidade do movimento, a partir da figura serpentinata, um estilo representativo da figura humana nas artes visuais que tornaria a imagem sintética mais clara. Todos os movimentos de corpo basearam-se em vetorização para ampliar ângulos entre partes do corpo como braços e pernas, e na forma de uma letra S da figura serpentinata para criar uma ondulação dinâmi-



ca. Levei em conta a variabilidade mutável e assimétrica da figura serpentinata, a partir da qual é há um jogo de oposições entre extremidades corporais, ampliando a corporalidade fixada pelo eixo central da cinesfera.

A captação volumétrica com Kinect 2 cria uma imagem com profundidade e volume dos contornos da figura. Volume e forma são dois aspectos trabalhados pelo reconhecimento e articulação dos vetores corporais, criando de oposições na figura que organizam a tridimensionalidade e evitam a sobreposição que poderia distorcer a forma corporal. Assim, ampliamos a precisão da tridimensionalidade e evitamos sobreposições próprias da captura.

Ainda em desenvolvimento, relacionando o universo da corporalidade com as tecnologias, a cenografia em espiral foi o elemento central para a exposição da relação com a temporalidade histórica inerente à gestualidade humana. O ambiente imersivo é consolidado a partir de

projeções audiovisuais e na interação do público com tablets ou celulares onde visualizam as figuras de realidade aumentada.

Neste trabalho, a relação com o meio/tecnologia surgiu antes da poética mas a partir do momento em que pensamos a Kinesfera, trabalhando a base de apoio, o eixo e a geometria, o processo performativo de relacionar, explorar, experimentar, movimentar ou sentir a relação entre espaço sintético e real foi ampliando as possibilidades expressivas. A transformação da síntese da relação entre o movimento do corpo e a produção de movimento do público é potencializada pela linguagem digital minimalista e centrada em mudança de escala, programada e criada pelo artista visual Paulo Costa.

O movimento humano em realidade aumentada

O principal aspecto da experiência e da unidade da obra relaciona-se com a sensibilidade

Figura 03: Imagem de Corpo Artificio - visualização em Tablet - USP X-Reality na EBAC - de junho 2019

de produzida pela presença criativa de um corpo orgânico que cria e performa uma figura-símbolo de interpretação do movimento humano a ser traduzida em imagem-síntese. A solução do paradoxo da presença surge a partir da prática, com métodos que contemplam a poética da corporalidade que move as máquinas como forma de recuperar a presença e expandir estes resultados para outros formatos ao alcance do público.

Traduzir esta composição corpo-virtualidade exigiu interdisciplinaridade na pesquisa pois é a partir da experiência que percebemos a complexa combinatória de aspectos da corporalidade como fluidez, espaço, peso transferido entre vetores corporais, qualidade e direção da força, etc, para a criação de uma imagem com escala e forma mais próximas de aspectos cognitivos reais da percepção do movimento corporal.

Neste sentido, a performatividade de *Corpo ARTifício* compõe mais uma camada de compreensão do *Digital Self* que não é um lugar já estabelecido nas virtualidades corpo-máquina. Não falamos de imaginários do *cyborg*, nem de teorias de transhumanismo. O que recorre à corporalidade como espaço do sensível não é nem categorizável e passa por transformações.

DigitalSelf é um acúmulo de práticas de corpo e linguagem computacional que pode chegar a um lugar mais orgânico e intuitivo que um imaginário condicionado por desenhos da tecnologia, tanto de hardware quanto nos aspectos padronizáveis e códigos de programação.

Pensar o paradoxo da presença a partir do reconhecimento do *DigitalSelf* é um ato analítico e lógico de encarar a virtualidade como inerente à corporalidade. E também é uma forma de aproximar a concepção e a invenção da tecnologia a uma atitude de compreensão do corpo e seus movimentos, para torná-la um objeto mental a partir do qual o corpo transformar-se com base

no sensível e na percepção, que são bases de sua presença.

A história dos corpos do *Self Digital* é, pois, cada descoberta que fazemos de nosso corpo com os novos artefatos da linguagem da cultura digital. E *Corpo ARTifício* é uma *metaperformance* sobre esta corporalidade ainda em busca de soluções para o paradoxo da presença.

Referências

ASCOTT, Roy. Syncretic Reality: Art, Process and potentiality. **Revista Digital de Tecnologias Cognitivas** (TechCogs). Edição 2 - Jul/Dez 2009. PUC SP: Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD) http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2009/edicao_2/1-syncretic_reality-art_process_potentiality-roy_ascott.pdf

BARBA, Eugênio; SAVARESE, Nicola. **A Arte secreta do ator**. Um dicionário de Antropologia Teatral. São Paulo: É Editora, 2012.

BERGER, CAROLINA DIAS DE ALMEIDA. **Adaptações sobre as virtualidades do duplo no teatro**: do Duplo Digital ao Digital Self. Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto - *Ephemer*, vol. 2, no 3, dez. 2019.

CHAPPLE, Freda. KATTENBELT, Chiel. **Intermediality in theatre and performance**. IRTF/FIRT. Amsterdam, 2006.

CROZIER, Jennifer McColl. **Industrialization, Dance and Performance**. Thesis of Master in Philosophy. School of Arts, Brunel University London, 2012.

DIXON, Steve. **Digital performance**: a History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Instalation. Cambridge: The MIT Press, 2007.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Editora Perspectiva.

FOUCAULT, Michel. **La hermenéutica del sujeto**. Buenos Aires: Fondo de Cultura y Economía, 2001.

____. **Tecnologías del yo y otros estudios**. Barcelona: Paidós, 1990. _____. **História de la sexualidad**. Vol. I: La voluntad del Saber. Argentina: Siglo XXI Editores, 2006.

____. **História de la sexualidad**. Vol. I: El uso de los placeres. Argentina: Siglo XXI Editores, 2006

____. **História de la sexualidad**. Vol. II: La inquietud de sí. Argentina: Siglo XXI Editores, 2006

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença**: o que o sentido não pode transmitir. Rio de Janeiro: Editora PUC RIO, 2010.

LABAN, R. **O Domínio do Movimento**. São Paulo: Summus, 1978.

SALTER, Chris. **Entangled**: technology and the transformation of performance. London: The MIT Press, 2010.

SCHERCHNER, Richard. **Performance Studies**: an introduction. Routledge: UK, 2006.

STANISLAVSKI, Konstantin. **A preparação do ator**. 5.ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1982.

____. **A construção da personagem**. 5.ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1989.

Carolina Berger

É artista multimídia, diretora cinematográfica e performer. Especializada em performance intermídia, a partir da fusão entre artes do corpo, tecnologia e audiovisual. Realiza Pós-Doutorado no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes - CTR - ECA - USP. Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais, da ECA-USP. Mestre em Documentário Cinematográfico pela Universidad del Cine - Buenos Aires (AR).