

DESENHO [MARCAS COM SIGNIFICADO

ELEMENTOS FORMAIS SÃO: PONTOS, ENERGIAS LINEARES,
ENERGIAS PLANAS, ENERGIAS ESPACIAIS

OS ELEMENTOS DEVEM GERAR FORMAS PRESERVANDO-SE

LINHA [PONTO EM MOVIMENTO

[TRAJETÓRIA DE UM PONTO EM UM DADO PERÍODO DE
TEMPO

[MÚLTIPLOS PONTO, MÚLTIPLAS LINHAS, MÚLTIPLOS
PERÍODOS DE TEMPO _____ RITMO

PLANO [ACÚMULO DE LINHAS DISPOSTAS PARALELAMENTE

[LINHA EM MOVIMENTO

[SUPERFÍCIE - PERCURSO DE UMA LINHAS EM UM DADO
PERÍODO DE TEMPO

+	+	O VAZIO É UMAS DAS TRÊS	+	+	+	+	+	+	+
		ESPECIFICAÇÕES DO							
		ESPAÇO							
		AO LADO DE LUGAR							
		E EXTENSÃO							
MAPEAR É DESENHAR			DESENHO É ABSTRAÇÃO		O LUGAR EMERGE DO		PROCESSO É DESENHO		
CORPO É HABITAÇÃO			MAPEAR É PROCESSO		VAZIO COMO AQUILO QUE		CORPO É ESPAÇO		
LUGAR É CONTINGENTE			CORPO É HABITAÇÃO		REPETIDAMENTE É		MAPA É ABSTRAÇÃO		
ESPAÇO É ABSTRATO			ESPAÇO É LUGAR		Ocupado por um corpo		LUGAR É TEMPO		
TEMPO É PROCESSUAL			TEMPO É CONTINGENTE				HABITAR É PROCESSO		
+	+	DESENHAR É PROCESSUAL	+	+	MAPA É CONTINGENTE	+	+	+	+
		MAPEAR É HABITAR			CORPO É PROCESSO				
		CORPO É LUGAR			HABITAÇÃO É ESPAÇO				
		ESPAÇO É CONTINGENTE			LUGAR É TEMPO				
		TEMPO É ABSTRATO			ABSTRAÇÃO É DESENHO				
SÃO 4 OS INCORPORAIS:			EXISTE LUGAR QUANDO HÁ						
O TEMPO			CORPO ALI ONDE						
O LUGAR			ANTES HAVIA NADA; MAS						
O VAZIO			SE O CORPO SE RETIRAR,						
O EXPRIMÍVEL			O LUGAR RETORNA						
+	+		AO VAZIO	+	+	+	+	+	+

DIZEM QUE A PRÁTICA ARTÍSTICA CONSISTIRIA EM CRIAR FORMAS SUSCETÍVEIS DE “PERDURAR” COM O FIM DE PRODUZIR RELAÇÕES COM O MUNDO

DESENHO [MARCAS QUE SIGNIFICAM

ONDE
NO QUÊ
COM QUÊ

QUEM
O QUÊ
PRA QUÊ

NEGOCIAÇÃO SENSÍVEL COM A MATÉRIA (SENSÍVEL)

O PRIMEIRO ESPAÇO HABITADO, INSTAURADO COMO LUGAR, É
O CORPO (MATÉRIA PRIMEIRA DA NEGOCIAÇÃO)

O ESPAÇO DEVE SER CONSIDERADO COMO UM CONJUNTO
INDISSOCIÁVEL, DE QUE PARTICIPAM, DE UM LADO, CERTO ARRANJO
DE OBJETOS GEOGRÁFICOS, OBJETOS NATURAIS E OBJETOS SOCIAIS, E,
DE OUTRO, A VIDA QUE OS PREENCHE E ANIMA, OU SEJA A SOCIEDADE
EM MOVIMENTO

[DIÁLOGO

A MATÉRIA NÃO OBEDECE IN-
CONDICIONALMENTE. VONTA-
DE E MATÉRIA SE DESCOBREM
NO DIÁLOGO, SE ALTERAM, SE
ACOMODAM. O ATRITO ENTRE
ELAS PODE APARECER COMO
BATALHA OU ACOMODAÇÃO.

MAPEAR É DESENHAR
CORPO É HABITAÇÃO
LUGAR É CONTINGENTE
ESPAÇO É ABSTRATO
TEMPO É PROCESSUAL

A MATÉRIA "FALA", "ENSINA",
(RESISTÊNCIA).
A MATÉRIA "ENSINA" À
VONTADE. (VERBO)

DESENHO É LUGAR
MAPA É HABITAÇÃO
CORPO É ABSTRAÇÃO
ESPAÇO É PROCESSUAL
TEMPO É CONTINGENTE

AMIDAKUJI
GRADE, ORDENAÇÃO;
ALEATÓRIO, SORTE, DESTINO;
MAPA DO DESTINO; CONTIN-
GENTE. CAMINHAR PELA
GRADE É/FOI/SERIA PRODUIR
LINHAS, PERCURSOS, TRAJE-
TOS, MAPEAR UM TERRITÓRIO.
O TERRITÓRIO FOI A MESA, A
DISTÂNCIA ENTRE OS SUJEITOS
JOGADORES.

TERRITÓRIO: ESPAÇO
MESA — RELACIONAL DE
LUGAR — NEGOCIAÇÃO E
PRODUÇÃO DE
SUBJETIVIDADES

PROCESSO É DESENHO
CORPO É ESPAÇO
MAPA É ABSTRAÇÃO
LUGAR É TEMPO
HABITAR É PROCESSO

O CORPO-LUGAR É CARNE E
CONSCIÊNCIA,
UMA ESTRUTURA EM
RELAÇÃO AO ESPAÇO.
QUE SE PERCEBE NA
NEGOCIAÇÃO COM SUA
PRÓPRIA MATÉRIA (INTERNA)
AO MESMO TEMPO QUE COM O
ESPAÇO (MATÉRIA EXTERNA).
O CORPO-LUGAR TEM
VONTADE: POTÊNCIA DE
ATUAÇÃO

DESENHAR É PROCESSUAL
MAPEAR É HABITAR
CORPO É LUGAR
ESPAÇO É CONTINGENTE
TEMPO É ABSTRATO

DESATADORAS
INÍCIO EMARANHADO DE
LINHAS; RITMOS; ENCONTROS.
FORMA/INFORME É
CONTINGENTE.
DESATAR É/SERIA/FOI PROPOR
UMA ORGANIZAÇÃO.
PERFORMANCE-JOGO É/SERIA/
FOI A PROPOSIÇÃO DE UMA
ORGANIZAÇÃO POSSÍVEL, SEM
FINALIDADE ALÉM DO JOGO
MESMO (ANTI-UTILITARISMO).
CADA JOGADORA EXPRESSA
SUA LÓGICA
PESSOAL/SUBJETIVA PARA
LIDAR COM O PROBLEMA
DESATAR

MAPA É CONTINGENTE
CORPO É PROCESSO
HABITAÇÃO É ESPAÇO
LUGAR É TEMPO
ABSTRAÇÃO É DESENHO

PING-PONG
AÇÃO ESPELHO; UMA FAZ
A OUTRA FAZ.
SUBJETIVIDADE
PRODUTIVA EM RELAÇÃO,
NEGOCIAÇÃO

DE ALGUMA MANEIRA, O
LUGAR TAMBÉM É
INTANGÍVEL, SEMPRE
PRESTES A SE ESVANECER
NA MEDIDA DOS
MOVIMENTOS DOS
CORPOS, DE SUAS IDAS E
VINDAS.
OS CORPOS OBEDECEM A
LEI DA ENTROPIA

LINHA [PONTO EM MOVIMENTO

[TRAJETÓRIA DE UM PONTO EM UM DADO PERÍODO DE
TEMPO

[MÚLTIPLOS PONTO, MÚLTIPLAS LINHAS, MÚLTIPLOS
PERÍODOS DE TEMPO ————— RITMO

PLANO [ACÚMULO DE LINHAS DISPOSTAS PARALELAMENTE

[LINHA EM MOVIMENTO

[SUPERFÍCIE - PERCURSO DE UMA LINHAS EM UM DADO
PERÍODO DE TEMPO

DIZEM QUE A PRÁTICA ARTÍSTICA CONSISTIRIA EM CRIAR FORMAS SUSCEITÍVEIS DE "PERDURAR" COM O FIM DE PRODUIR RELAÇÕES
COM O MUNDO. O ARTISTA PRODUIR LUGAR.

DESENHO
CONHECER É ESTAR IMERSO EM UM OCEANO DE PARTÍCULAS CINTILANTES E NELE ENGOLFAR-SE SENSUALMENTE

NEGOCIAÇÃO SENSÍVEL COM A MATÉRIA (SENSÍVEL)

O PRIMEIRO ESPAÇO HABITADO, INSTAURADO COMO LUGAR, É O CORPO (MATÉRIA PRIMEIRA DA NEGOCIAÇÃO)

A MATÉRIA NÃO OBEDECE INCONDICIONALMENTE. VONTADE E MATÉRIA SE DESCOBREM NO DIÁLOGO, SE ALTERAM, SE ACOMODAM. O ATRITO ENTRE ELAS PODE APARECER COMO BATALHA OU ACOMODAÇÃO.

A MATÉRIA "FALA", "ENSINA", (RESISTÊNCIA).
A MATÉRIA "ENSINA" À VONTADE. (VERBO)
[DIÁLOGO

SUPERFÍCIE É A PARTE EXTREMA DE UM CORPO QUE É CONHECIDA, NAO POR SUA PROFUNDIDADE, MAS TÃO SOMENTE POR SEU COMPRIMENTO E LARGURA, E AINDA POR SUAS QUALIDADES. ALGUMAS QUALIDADE SÃO DE TAL FORMA INERENTES À SUPERFÍCIE QUE DELA DE FORMA ALGUMA PODEM SER RETIRADAS SEM QUE SE ALTERE A SUPERFÍCIE.



DIZEM QUE A PRÁTICA ARTÍSTICA CONSISTIRIA EM CRIAR FORMAS SUSCETÍVEIS DE "PERDURAR" COM O FIM DE PRODUZIR RELAÇÕES COM O MUNDO. O ARTISTA PRODUZIRIA LUGAR, E TEMPO

DESENHO (CONHECER É ESTAR IMERSO EM UM OCEANO DE PARTÍCULAS CINTILANTES E NELE ENGOLFAR-SE SENSUALMENTE)

NEGOCIAÇÃO SENSÍVEL COM A MATÉRIA (SENSÍVEL)

O PRIMEIRO ESPAÇO HABITADO, INSTAURADO COMO LUGAR, É O CORPO (MATÉRIA PRIMEIRA DA NEGOCIAÇÃO)

A MATÉRIA NÃO OBEDECE INCONDICIONALMENTE. VONTADE E MATÉRIA SE DESCOBREM NO DIÁLOGO, SE ALTERAM, SE ACOMODAM. O ATRITO ENTRE ELAS PODE APARECER COMO BATALHA OU ACOMODAÇÃO.

MESA BRANCA
UM JOGA A LINHA COM DIREÇÃO, SENTIDO E VELOCIDADE. O OUTRO RECEBE E DEVOLVE COM DIREÇÃO, SENTIDO E VELOCIDADE. A LINHA EXPRIME A VONTADE, OCUPAR O CAMPO DO OUTRO E O SEU. A DIREÇÃO E O SENTIDO INVADEM O CAMPO OPOSTO, A VELOCIDADE DO GESTO MARCA O SEU PRÓPRIO CAMPO. A RECEPÇÃO DA LINHA PELO ADVERSÁRIO O OBRIGA A MARCAR SEU PRÓPRIO CAMPO. SÃO DOIS TIPOS DE LINHAS, INDISTINGUIVEIS ALÉM DO MOMENTO DO LANCE, A LINHA DE RECEPÇÃO E A LINHA DE DOAÇÃO. A PRIMEIRA INVADIU, A SEGUNDA INVADIRÁ. O TERRITÓRIO VAI SE ESGOTANDO, O VERDE É SUBSTITUÍDO PELA TRAMA BRANCA.

MAPEAR É DESENHAR
CORPO É HABITAÇÃO
LUGAR É CONTINGENTE
TEMPO É PROCESSUAL

O CORPO-LUGAR É CARNE E CONSCIÊNCIA, UMA ESTRUTURA EM RELAÇÃO AO ESPAÇO, QUE SE PERCEBE NA NEGOCIAÇÃO COM SUA PRÓPRIA MATÉRIA (INTERNA) AO MESMO TEMPO QUE COM O ESPAÇO (MATÉRIA EXTERNA). O CORPO-LUGAR TEM VONTADE: POTÊNCIA DE ATUAÇÃO

DESENHAR É PROCESSUAL
MAPEAR É HABITAR
CORPO É LUGAR
ESPAÇO É CONTINGENTE

CONTINGENTE - QUE SE REFERE ÀS CIRCUNSTÂNCIAS DE UM DADO FENÔMENHO. TUDO QUE É CONCEBIDO COMO PODENDO OU NÃO SER DE UM MODO OU DE OUTRO, MAS QUE SE DEU DE UM MODO ESPECÍFICO E NÃO DE OUTRO.

O ACASO E O IMPREVISTO ESTÃO NO JOGO. AS CIRCUNSTÂNCIAS CONTINGENTES CONFIGURAM O FENÔMENO DE MODO A TORNAR AMBOS, NA A COLHIDA, FORTUNA. (DIZ-SE DO ACONTECIMENTO ANALISADO DE MANEIRA ISOLADA, MAS DE EXTREMA IMPORTÂNCIA PARA O CONJUNTO, QUE NÃO PODE SER EVITADO QUANDO NOS REFERIMOS ÀS CIRCUNSTÂNCIAS DE SUA PRODUÇÃO)

LUGAR - ESPAÇO VIVIDO, EXPERIMENTADO, HABITADO, PRODUZIDO, INTENCIONAL.

DESENHO É LUGAR
MAPEAR É HABITAR
ESPAÇO É PROCESSUAL
TEMPO É CONTINGENTE

DESATADORAS
INÍCIO EMARANHADO DE LINHAS; RITMOS; ENCONTROS. FORMA/INFORME É CONTINGENTE.
DESATAR É/SERIA/FOI PROPOR UMA ORGANIZAÇÃO. PERFORMANCE-JOGO É/SERIA/FOI A PROPOSIÇÃO DE UMA ORGANIZAÇÃO POSSÍVEL, SEM FINALIDADE ALÉM DO JOGO MESMO (ANTI-UTILITARISMO). CADA JOGADOR EXPRESSA SUA LÓGICA PESSOAL/SUBJETIVA PARA LIDAR COM O PROBLEMA DESATAR

EXPOSIÇÃO-JOGO CONJURADO COM 5 ELEMENTOS: ESPAÇO, TEMPO, CORPO, DESENHO, AÇÃO. ESTE ÚLTIMO TRANSFORMA OS OUTROS EM VERBOS: ESPACIALIZAR, TEMPORIZAR, CORPORIFICAR, DESENHAR. OS ELEMENTOS ESTÃO EM AÇÃO NOS DISPOSITIVOS QUE OS DIVERSOS MODOS DE INVESTIGAÇÃO UTILIZADOS PELAS ARTISTAS CONFIGURAM. OS DISPOSITIVOS-OBRAS MAPEIAM O ESPAÇO DA EXPERIÊNCIA. DE HABITAR E INSTAURAR UM LUGAR A PARTIR DO PRÓPRIO CORPO. ESTE SENDO UNIDADE DE MEDIDA TAMBÉM É ESTRANHADO, PERCEBIDO COMO ESPAÇO HABITADO, CONSTRUÍDO E NÃO DADO A PRIORI.

NA SÉRIE DE PERFORMANCES OS CORPOS DAS ARTISTAS SE OLHAM, COMO EM UM ESPELHO QUE FAZ SURTIR SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS: ALTERIDADE. É PRECISO ENTENDER COMO SE HABITA OLHANDO O OUTRO HABITAR NOS OBSERVANDO DE VOLTA. SEM NUNCA TER CERTEZA DE COMO O OUTRO HABITA EM SUA SINGULARIDADE. O QUE SE PERCEBE É UM LUGAR CONSTITUÍDO EM RELAÇÃO, CONCEBIDO EM UM PASSADO PROJETIVO, VIVIDO EM UM PRESENTE IRRECONSTITUÍVEL, E DOCUMENTADO POR SEUS VESTÍGIOS VINDOUROS. OS VESTÍGIOS SÃO A PROVA DE QUE ALGO ACONTECEU, E PODERÁ ACONTECER NOVAMENTE

AMIDAKUJI
GRADE, ORDENAÇÃO; ALEATÓRIO, SORTE, DESTINO; MAPA DO DESTINO; CONTINGENTE. CAMINHAR PELA GRADE É/FOI/SERIA PRODUZIR LINHAS, PERCURSOS, TRAJETOS, MAPEAR UM TERRITÓRIO. O TERRITÓRIO FOI A MESA, A DISTÂNCIA ENTRE OS SUJEITOS JOGADORES.

TERRITÓRIO
MESA
LUGAR
ESPAÇO
RELACIONAL DE
NEGOCIAÇÃO E
PRODUÇÃO DE
SUBJETIVIDADES

MAPA É CONTINGENTE
CORPO É PROCESSO

LUGAR É TEMPO
PING-PONG
AÇÃO ESPELHO; UMA FAZ A OUTRA FAZ. SUBJETIVIDADE PRODUZIDA EM RELAÇÃO, NEGOCIAÇÃO

PROCESSO É DESENHO
PORQUE SOMOS CAPAZES DA INACÃO, SABEMOS TER A CAPACIDADE DE AGIR, E TAMBÉM A ESCOLHA: AGIR OU NÃO AGIR
HABITAR É PROCESSO

ENCONTRO ÀS CEGAS DE OLHOS FECHADOS INVADIR O TERRITÓRIO DO OUTRO. OS TRAJETOS SÃO LINHAS, ESTRATÉGIAS (CAMINHAR ESTRATEGICAMENTE) AS LINHAS SE ENCONTRAM EM SEUS DESLOCAMENTOS, LINHAS EM MOVIMENTO CONSTITUEM SUPERFÍCIES. SUPERFÍCIE É LUGAR INSTAURADO PELA DANÇA ENTRE OS DOIS CORPOS-PONTOS AO INSCREVEREM TRAJETÓRIAS-LINHAS NO TERRITÓRIO-MESA

DIZEM QUE A PRÁTICA ARTÍSTICA CONSISTIRIA EM CRIAR FORMAS SUSCETÍVEIS DE "PERDURAR" COM O FIM DE PRODUZIR RELAÇÕES COM O MUNDO. O ARTISTA PRODUZIRIA LUGAR. A PRÁTICA ARTÍSTICA SERIA UMA ESTRATÉGIA DE HABITAR MUNDOS POSSÍVEIS.