UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

ESCOLA DE BELAS ARTES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

MESTRADO EM ARTES VISUAIS

PAISAGENS FÍLMICAS:

UM DIÁLOGO POSSÍVEL ENTRE VÍDEO, CORPO, TEMPO E ESPAÇO

Fernão Paim

Salvador, Bahia

2011

Fernão Paim

PAISAGENS FÍLMICAS:

UM DIÁLOGO POSSÍVEL ENTRE VÍDEO, CORPO, TEMPO E ESPAÇO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre.

Orientadora: Profª Drª Maria Virgínia Gordilho Martins

(Viga Gordilho)

Salvador, Bahia

2011

Universidade Federal da Bahia. Escola de Belas Artes

P142 Paim, Fernão

Paisagens Fílmicas: Um diálogo possível entre vídeo, corpo, tempo e espaço / Fernão Paim - 2011.
143f.: il.

Orientador: Prof.ª Drª. Maria Virgínia Gordilho Martins.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia. Escola de Belas Artes. 2011.

1. Videoarte. 2. Artes visuais. I. Universidade Federal da Bahia. Escola de Belas Artes. II. Título.

CDU – 7:6

Fernão Paim

PAISAGENS FÍLMICAS:

UM DIÁLOGO POSSÍVEL ENTRE VÍDEO, CORPO, TEMPO E ESPAÇO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Profª Drª Maria Virgínia Gordilho Martins

EBA - UFBA

Prof. Dr. Hugo Fernando Salinas Forte Junior

ECA - USP

Profª Drª Karla Schuch Brunet

IHAC - UFBA

Salvador, 12 de dezembro de 2011

Dedico esse trabalho à memória de meu pai Fernão Paim de Oliveira, que foi o primeiro a me apresentar as maravilhas do cinema, nas tardes de matinê, no antigo cine Tamoio.

Agradeço

A Viga Gordilho, por me dar um chão por onde percorrer e um norte para me guiar;

A Maria Hermínia, por estar sempre presente;

A Maria Celeste A. Wanner, pelo precioso incentivo;

A Francisco Portugal, diretor do Museu de Arte Sacra da UFBA e a Stella Carozzo, diretora do Museu de Arte Moderna, pela receptividade com que receberam o meu projeto;

A Roberto Pitella, pelo apoio e amizade fundamentais;

A minha querida mãe Marilza Bastos Paim e a minha irmã Patrícia Bastos Paim, pelo amor incondicional;

Ao amor da minha vida Monica Andrade Navarro, por tudo que eu sou hoje.

RESUMO

PAIM, Fernão. **Paisagens fílmicas: Um diálogo possível entre vídeo, corpo, tempo e espaço**. Salvador, 2011. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia

A presente dissertação aborda o potencial poético da linguagem videográfica na influência das relações de visibilidade surgidas da percepção do espaço, em um contexto de intervenções mediadas por projeções de vídeo, na construção de *paisagens fílmicas*, tendo como suporte, três espaços específicos, na cidade de Salvador: o Museu de Arte Sacra -MAS, Pavilhão de Aulas da Federação -PAF e o Museu de Arte Moderna -MAM. Proponho assim, através de pesquisas prático-teoricas apresentar em abordagens híbridas de expressão artística a relação da videoarte com a paisagem em um diálogo possível entre corpo, tempo e espaço. Esses estudos a respeito do vídeo como processo artístico estão ancorados aos escritos de Gene Youngblood, que em 1970 cunhou o termo *Expanded Cinema* (Cinema Expandido), no que diz respeito a uma visão alternativa da linguagem audiovisual a partir do seu entendimento como um sistema aberto, junto às reflexões de outros autores como os Professores Doutores Arlindo Machado, Maria Amélia Bulhões e Christine Mello. As apresentações das ações interventivas visam analisar e discutir também as potencialidades expressivas das matrizes digitais em estruturar uma abordagem alternativa da videoarte.

ABSTRACT

PAIM, Fernão. **Filmic landscapes: A possible dialogue between vídeo, body, time and space**. Salvador, 2011. Thesis (Master Degree). Post Graduation Program in Visual Arts, Escola de Belas Artes from Universidade Federal da Bahia

The present dissertation approaches the poetic potential of videographic language in influencing the relations of visibility in spacial perception, in a context of interventions mediated by video projections, by building *filmic landscapes,* having as support three specific spaces in the city of Salvador, such as Museu de Arte Sacra -MAS (Museum of Sacred Art), Pavilhão de Aulas da Federação -PAF (Pavillion of Classes of Federacao) and Museu de Arte Moderna –MAM (Museum of Modern Art). I propose by practical-theorical researches, presented in hybrid aproaches of artistic expressions, the relationship between videoart and landscape in a possible dialogue between body, time and space. These studies of video as artistic process is anchored to the writings of Gene Youngblood, mostly in his concept of Expanded Cinema (1970), refering to an inquiring of the audiovisual language as an open system, joined to the thoughts of other authors as Arlindo Machado, Maria Amelia Bulhoes and Christine Mello. The presentation of the intervention actions is going to analyze and discuss as well, the expressive potentiality of digital matrices in building an alternative aproach of videoart

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO **9**

1. OS CAMINHOS DO VÍDEO NA ARTE CONTEMPORÂNEA **14**
1.1 O porquê da videoarte 14
1.2 O vídeo na experiência do corpo 20
1.3 A questão do tempo e do espaço 26
1.4 Algumas ações 35

2. PONTUAÇÕES DE PERCURSO **60**
2.1 Matrizes digitais 63
2.2 Suportes espaciais 69
2.3 Processos criativos 80
2.3.1 Lumina 88
2.3.2 Nexus Plexus 92
2.3.3 Quimera 94

3. PAISAGENS FÍLMICAS **97**
3.1 Videointervenção I. *Ex Voto: Fragmentos de um corpo sonhado* 98
3.2 Videointervenção II. *Se eu sou a tempestade, eu sou a maravilha (o assombro)* 107
3.3 Videointervenção III. Azul furtado ao mar absoluto 116

REFLEXÕES FINAIS 130
REFERÊNCIAS 133
ANEXOS 137

INTRODUÇÃO

Eu sonho a minha pintura
-e então eu pinto o meu sonho

Vincent VanGogh

Poderia apontar como gênese desse trabalho de pesquisa, um interesse inquieto por um certo tipo de imagem-ruído, uma imagem de aspecto inconstante, que contém em si possibilidades abertas de interpretação, construída de maneira não detectável inicialmente pelo olhar desatento, uma imagem de caráter indefinido, quer seja pelo meio, quer seja pela técnica ou pela forma, composta por camadas de significados que desdobram-se em tantas outras o quanto o olhar permitir. Esse interesse por jogos perceptivos talvez pudesse ser explicado pelo deslumbramento sentido desde os dias de infância quando percebi que não precisava de nada mais que meu olhar para divertido, achar formas conhecidas nas nuvens, na água, nas manchas na parede ou nas gotas de café na xícara com leite.

Esta exploração visual sempre foi alimentada por um forte interesse pelo onírico, desde as primeiras tentativas de apreender, o máximo de tempo possível, o sonho na retina, quando criança ainda, rabiscava no escuro formas recém sonhadas e quando acordava, continuava tentando registrar o sonho desenhando-o, e esse sonho, de variadas maneiras, ainda continuo tentando decifrar até hoje. Não é de estranhar, portanto, que o objeto dessa pesquisa de mestrado em artes visuais fosse projeções de vídeo em um contexto de instalações e intervenções no espaço, aqui entendido não somente como o elemento exterior das construções, suas fachadas e paredes, mas também os interiores e espaços naturais, tão importantes quanto, na construção de uma identidade subjetiva. Como diz Maria Amélia Bulhões1: "(...)a categoria artística

1 Ver *Poéticas da paisagem em territórios digitais* (p.281-298) em *Paisagem: desdobramentos e perspectivas contemporâneas*. Org: BULHÕES,Maria Amélia e KERN,Maria Lúcia Bastos. Porto Alegre: Ed UFRGS, 2010

paisagem é fruto de uma subjetivação; ela não acontece na natureza, mas requer um processo que passa pela subjetividade do artista." (BULHÕES. 2010)

Sob estas perspectivas iniciais, insere-se o meu primeiro questionamento para esta pesquisa: de que outra maneira conseguiria exprimir essa busca por recriar aqueles sonhos retidos na memória? Uma possível resposta delineou-se: aproximando a pintura com o cinema e expandindo-os por todos os lados o máximo que conseguisse.

É importante assim, frisar a importância da pintura, do cinema e da relação espaço-tempo-corpo na minha investigação acerca de um objeto artístico que opera em suas fronteiras e dobras de sentido: apesar de ser uma obra única – uma videointervenção- o trabalho abre espaço de discussão sobre uma nova maneira de abordar esses elementos hoje, dialogando com questões primordiais da arte contemporânea como matéria e memória2, individualidade e coletividade, objetividade e subjetividade, efemeridade e permanência.

> Chamo de matéria o conjunto das imagens, e de percepção da matéria essas mesmas imagens relacionadas à ação possível de uma certa imagem determinada. (BERGSON 2006:155)

A pintura surge no âmago criativo desse objeto de natureza híbrida3, como substrato para o audiovisual, ou seja, a construção do vídeo é feita levando-se em conta primeiramente uma referência pictórica, tanto na composição ou tratamento das texturas e formas como na dinâmica de apresentação. Isso implica dizer que a imperfeição, o artificial, o ruído e a estranheza são intencionalmente referências primordiais na minha busca por conduzir o processo de resignificação da imagem trabalhada.

> Numa palavra, a arte do vídeo tende a se configurar mais como *processo* do que como *produto* e essa contingência reclama um

2 Ver Da sobrevivência das imagens. A memória e o espírito (p.155-208) em Matéria e Memória: Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. BERGSON, Henri. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2006

3 Segundo Arlindo Machado essa natureza impura do vídeo é o que possibilita a construção de um sistema artístico aberto e único (reúne elementos da TV, do cinema, da pintura, entre outras linguagens).

> tratamento semiótico fundamentalmente descontínuo e fragmentário. (MACHADO 1997:199)

Nesse sentido, a pesquisa aqui apresentada assume uma estratégia de reinvenção, de uma performance que aglutina uma outra dimensão narrativa do vídeo, em que o enunciado, a aspiração à verdade é de natureza puramente subjetiva e aberta à própria experiência visual do observador e esse efeito é explorado às últimas conseqüências nas intervenções ao incorporar a questão do espaço-tempo, referenciando mais uma vez Maria Amélia Bulhões neste recorte em *Poéticas da paisagem em territórios digitais*.

> No regime digital, evidenciam-se novas possibilidades na abordagem da paisagem. A primeira delas é o estabelecimento de mecanismos que possibilitam o mergulho na imagem. Essas experiências alteram bastante a relação do espectador com o espaço geográfico, pois o primeiro deixa de ter uma visão externa para entrar nesse espaço e transformá-lo com a sua presença. (...)Na produção do objeto de arte, a função básica do uso de tecnologias digitais é provocar novas experiências perceptivas e afetivas. (BULHÕES. 2010: 286)

Não se trata de simplesmente projetar imagens sobre paredes, ou levar o cinema para as ruas, mas sim de expandir4 o conceito de cinema, transmutá-lo em obra de arte, formulando novos modelos expositivos, abrindo possibilidades de visualização da obra a outros patamares, metamorfoseando-a em outras escritas fílmicas5. Nesse trabalho o espaço torna-se provocativo, não mais se restringe à figurar como perspectiva geométrica ou profundidade de campo, mas sim transborda em sua ocupação física, em um meio de entrelaçar a imagem ao corpo que o lê.

4 Em 1970, o teórico de arte Gene Youngblood, cunhou o termo *Expanded Cinema* (Cinema Expandido), em que ele assimilava ao universo do cinema, experiências que se davam no âmbito do vídeo e da informática, bem como a incorporação do teatro, da literatura, da pintura e da música. Youngblood aponta que a linguagem numérica do computador terminará por englobar todos os sistemas diferenciados que dispomos atualmente; fotografia, cinema e escrita funcionarão a partir desses mesmos códigos binários.

5 A partir da palavra inglesa *film*, que significa película, criou-se a palavra francesa *film*, que desde a origem do cinema, designa o espetáculo cinematográfico gravado sobre esta película. A partir dos anos 90, com o advento da tecnologia digital, a palavra *filme* passou a ser usada, cada vez mais, como sinônimo de produto audiovisual, independentemente do suporte de captação ou finalização.

> Nesse contexto, o plano sensório da imagem intensifica a sua presença não apenas sob a perspectiva visual, mas também em sua capacidade de promover vibração no ambiente instalativo como um todo. Seus efeitos afetam o visitante, fazendo-o reconhecer, em seu corpo, uma dada qualidade sensória. Ativam, desse modo, a memória do corpo. (MELLO 2009: 156)

Conforme estas breves referências, a dissertação **Paisagens fílmicas: Um diálogo possível entre vídeo, corpo, tempo e espaço** possui como base teórica inicial o estudo e análise dos textos destes autores/pesquisadores já citados como referência: os Professores Doutores Arlindo Machado, Maria Amélia Bulhões e Christine Mello, tendo em perspectiva o conceito de "cinema expandido" proposto por Gene Youngblood e está organizada em três capítulos.

O primeiro capítulo, "Os caminhos do vídeo" traz um breve posicionamento da videoarte no atual panorama da arte contemporânea pontuando a importância de suas relações com o tempo e o espaço, configurando-se como um medium por natureza híbrido que se alimenta de um imaginário em constante dinâmica e mutação.

Com este propósito, os dois primeiros capítulos e seus sub-capítulos estão encadeados e preparam o entendimento do 3º capítulo "Paisagens fílmicas", onde reflito sobre as intervenções realizadas. No segundo capítulo, "Pontuações de percurso", é explicitado o processo de construção das videointervenções que realizei: a escolha das células de audiovisual que serão manipuladas a fim de gerar as matrizes, ou videomatrizes; a opção pelo suporte espacial e a definição da duração e lugar de abordagem; a escolha do equipamento, *hardwares* e *softwares* utilizados no processo, inclusive nos registros pré e pós-ação.

Como já referenciei, o terceiro e último capítulo, "Paisagens fílmicas", traz uma descrição detalhada e pormenorizada das videointervenções, obras processuais realizada nos três espaços focados. A primeira, realizada no dia 12 de abril, das 17 às 20 horas, no Museu de Arte Sacra -MAS, em Salvador-BA: importante marco da colonização portuguesa no país, com sua arquitetura barroca e

neoclássica; a segunda, em 14 de julho, também das 17 às 20 horas, no Pavilhão de Aulas da Federação PAF, no campus da Universidade Federal da Bahia, local provido de um interessante conjunto arquitetônico modernista e, por fim, a terceira videointervenção que aconteceu em 3 de outubro, das 18 às 20 horas, no Museu de Arte Moderna MAM no Solar do Unhão, em Salvador-BA, localizado em um complexo arquitetônico de evidente importância histórica e cultural, em um intrigante jogo de contrastes entre o antigo e o novo, conforme intenções que se apresentam nesta pesquisa.

Concluindo, nos anexos são apresentados os registros feitos em fotografia e vídeo de todas as etapas do processo criativo. Paralelamente, criei um *site* processual que funciona como espaço de divulgação da pesquisa e intercâmbio de informações, aberto à críticas e sugestões, no seguinte endereço eletrônico:

http://www.wix.com/bombdbase/paisagensfilmicas

1. OS CAMINHOS DO VÍDEO NA ARTE CONTEMPORÂNEA

O vídeo era sobretudo um horizonte, uma utopia, uma crença.
E isto o fazia viver –de experiências e expedientes, é verdade,
mas o que era a própria vida senão experiências e expedientes?

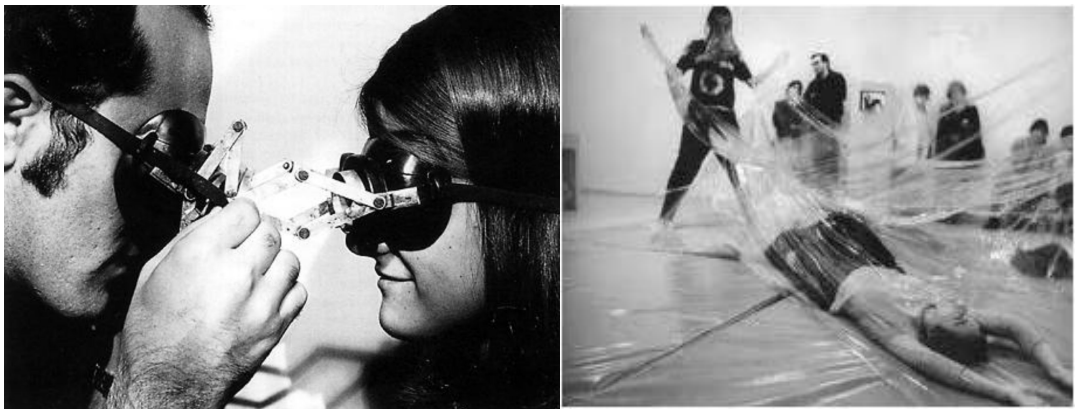
Philippe Dubois

1.1 O porquê da videoarte

À partir da década de 60, na esteira das conquistas minimalistas e da *pop art*, a arte conceitual traz para o universo artístico novos elementos de debate, sinalizando novas orientações na tentativa de dirigir a obra artística às coisas do mundo, à natureza, à realidade enfim, incluindo a tecnologia, não apenas com a finalidade de registrar a obra, mas elevar a arte a outros patamares. É quando proliferam os *happenings*, performances e instalações: o espaço e o observador são incorporados à obra, ampliando muitíssimo as possibilidades de representação, articulando diferentes práticas como a dança, o teatro, a música, o cinema, a fotografia, a literatura , a escultura e a pintura, desafiando classificações usuais e questionando a própria definição de arte.

Figura 1. *Imaginary Landscapes*. John Cage. 1939

No Brasil, em fins dos anos 60, os artistas neoconcretos1 foram os primeiros a propor experiências multidisciplinares, incorporando a vivência sensorial do espaço à leitura da obra por um observador que também era o agente e cujo engajamento com a obra era o ponto-chave na compreensão final do trabalho. Essa nova maneira de pensar e fazer arte abre caminho para que alguns artistas buscassem o rompimento com padrões estéticos estabelecidos e esquemas de mercado, vendo-se impelidos a buscar novos suportes e novas possibilidades expressivas, graças ao aperfeiçoamento dos dispositivos midiáticos como a fotografia e, sobretudo, a TV e o cinema. É quando surgem os primeiros experimentos com câmeras de vídeo portáteis2 oriundos da indústria televisiva.



Figuras 2 e 3. *Diálogos* e *Arquiteturas*. Lygia Clark. 1968

De maneira gradual e lenta, em conjunto com as descobertas e experimentações do cinema de vanguarda, cria-se o ambiente natural para o surgimento de um

1 Os neoconcretos radicalizaram a proposta construtiva com a renovação da linguagem geométrica contra o racionalismo mecanicista do construtivismo ao integrar aspectos expressivos e orgânicos ao pensamento da obra. O grupo neoconcreto era formado por Lygia Clark, Franz Weissman, Amílcar de Castro, Hélio Oiticica, Lygia Pape, Aloísio Carvão, Décio Vieira, Willis de Castro, Hércules Barsotti, Osmar Dillon, Roberto Pontual e Ferreira Gullar.

2 Já no final da década de 60, apenas dois ou três anos após seu lançamento comercial no exterior, os primeiros modelos portáteis de *videotape* começaram a aparecer no Brasil. Esse equipamento havia sido colocado no mercado pela indústria eletrônica japonesa para uso privado nas empresas, com vistas ao treinamento de funcionários.

pensamento visual suportado por imagens em movimento, capazes de serem registradas em película, portanto possíveis de modelar plasticamente. Considera-se, portanto natural, que os meios videográficos, que inicialmente eram utilizados para registrar a obra de arte, e assim como aconteceu com a fotografia anteriormente, passassem a ser também objetos de arte.

Tendo como base as reflexões de Arlindo Machado, um dos mais importantes teóricos da videoarte, em uma série de textos publicados desde 1984, quando inicia um mapeamento e estudo sistemático da trajetória videográfica, é possível identificar três fases distintas na recente história da videoarte brasileira: a primeira geração, formada por pioneiros da videoarte como Letícia Parente, Sônia Andrade, Anna Bella Geiger e Rafael França, entre outros; a segunda geração, também conhecida como a geração do vídeo independente, composta pelos grupos TVDO, Olhar Eletrônico e Tadeu Jungle e a terceira geração, constituída pelos trabalhos de Eder Santos, Sandra Kogut, Lucas Bambozzi e Luiz DuVa. Obviamente, não tenho a intenção de reproduzir aqui o levantamento da produção em videoarte no Brasil, o que já foi muito bem feito anteriormente por Arlindo Machado, mas sim, reunir e refletir sobre a produção de um grupo selecionado de artistas cujas características se relacionam, de alguma maneira, ao objeto estudado nessa pesquisa.

Juntamente aos textos de Arlindo Machado, se torna primordial citar também a importância das colocações da autora e pesquisadora Christine Mello a respeito da compreensão de uma linguagem própria audiovisual, no auxílio da percepção da videoarte brasileira como um processo imagético que ainda se desenrola até os nossos dias.

É impossível compreender o início da videoarte brasileira como um fenômeno isolado do movimento de expansão das artes plásticas, fato comprovado por muitos artistas que, já nessa época, faziam uso esporádico de dispositivos técnicos do cinema e da televisão, como o monitor presente na instalação

Tropicália (1967) e nas pioneiras videoinstalações *Cosmococas3* de Hélio Oiticica, além das incursões feitas por alguns artistas no cinema de 16mm e super8.

Figura 4. *Cosmococas*. Hélio Oiticica. 1967

Em toda a trajetória da videoarte no Brasil, desde os seus primeiros dias até hoje, observamos uma busca por ampliar o formato videográfico através de novas estruturas expressivas, incomuns às práticas convencionais, lançando mão de sistemas abertos e digressões. Segundo Christine Mello, "a obra audiovisual cuja natureza é dialogar a partir de códigos híbridos, encontra formas muito mais complexas de extrapolar a sua própria pluralidade interna e produzir um alargamento de sentidos".

Essa perspectiva do vídeo como um sistema aberto, em diálogo com outras linguagens, inaugura novos paradigmas artísticos e estabelece novas relações

3 Cosmococas é o nome dado por Hélio Oiticica e Neville d'Almeida em 1973 a uma série de obras instalativas que constituíam, com a participação do público, ambientes sensoriais que incluíam projeções de slides, trilhas sonoras e diversos elementos táteis e visuais em sobreposição. As obras relacionam-se com o conceito desenvolvido por ambos de *quase cinema*, que pretendia investigar a relação do público com a imagem-espetáculo.

sensoriais, alterando significamente o estado da arte. Esse conjunto de circunstâncias evidencia a videoarte como reflexo de uma série de questões diretamente relacionadas ao pensamento contemporâneo e se apresenta nesse contexto como importante medidor do *status quo* artístico.

Philippe Dubois nos chama a atenção sobre esse aspecto metafísico do vídeo e a transcendência de seu estado para além da superfície de suas imagens e o erro de generalizá-lo segundo suas especificidades, hoje metamorfoseadas em uma cultura digital onde "(...) findas as tentativas de dar ao vídeo um corpo próprio, eis que ele se dilui no movimento da história das tecnologias e na indeterminação geral das imagens e das formas." A falta de referência, ainda de acordo com Dubois, fez com que o vídeo fosse visto e categorizado inicialmente como um sistema de passagem da imagem cinematográfica para a imagem informática. Essa natureza indefinida, diáfana, desprovida de um corpo palpável, na verdade torna-se hoje a sua real força transformadora, pois insere-se diretamente em nosso processo de percepção, conduzindo o nosso pensamento às suas mais diversas virtualidades.

A imagem-vídeo apresenta a capacidade intrínseca de sintetizar códigos diferentes oriundos dos principais meios de comunicação como o cinema, a televisão, o teatro, a literatura e o rádio, e assim, segundo Lucia Santaella, consegue reorganizar e reconfigurar, através de operações intersemióticas4, esse fluxo incessante de informação que nos circula diariamente e, ao romper com os paradigmas do tempo e do espaço, demarca novos territórios visuais, tornando-se um eficiente meio de investigação dos rumos que seguem o nosso imaginário hoje.

> Híbrida entre as artes visuais e o cinema, tem-se aí uma imagem em metamorfose que pode se atualizar em projeção múltipla, em blocos de imagem e de som, em ambientes interativos e imersivos (...) experimentos que, nas últimas décadas, vêm utilizando a subdivisão da tela, propondo a rediscussão da sequencialidade narrativa, da dimensão espacial da imagem, a inclusão da ilusão

4 Segundo Lúcia Santaella, o termo *intersemiose* refere-se à justaposição, associação e interrelação dos mais variados sistemas de signos visuais, verbais e sonoros em hipersintaxes espaciais e temporais.

> na simulação, a intersemiose das linguagens, a interação direta ou autogeração do nosso sentido da visão. Tais experimentos inauguram uma condição pós-cinemática que explora a materialidade das alternativas para o cinema e se constitui em uma arte que só pode emergir por meio da ruptura com a infra-estrutura tecnológica do cinema. (SANTAELLA. 2007: 379)

Este aspecto multireferente e inovador, que observamos hoje no vídeo, segundo Kátia Maciel, é uma herança direta da natureza experimental do cinema observada desde os seus primórdios: o crescente aperfeiçoamento dos dispositivos de produção e exibição, juntamente às permanentes inovações das narrativas e construções fílmicas, vem ocorrendo progressivamente com o desenvolvimento tecnológico desde a época dos irmãos Lumiére.

> O cinema contemporâneo é parte dessa complexa rede de transformações, em função das novas possibilidades tecnológicas. Novas conexões entre técnicas distintas tornaram o cinema um híbrido de imagens passadas e futuras que se combinam em narrativas experimentais. (MACIEL. 2003: 33)

Figura 5. *Hamlet*. Sample. 2010

Sendo assim, o que observamos hoje mais nitidamente graças ao aperfeiçoamento e popularização dos dispositivos eletrônicos, traduzindo-se em

novas formas de concepção, captação, manipulação e distribuição da imagem, na verdade é um processo visual contínuo que se relaciona à história da tecnologia e dos materiais artísticos. A imagem contemporânea, de configuração efêmera e mutante, é produto visual das operações e reorganizações sígnicas decorrentes da maneira como construímos um pensamento e interagimos com o mundo à nossa volta.

Estas leituras e reflexões foram muito significativas no processo dessa pesquisa ao pensar o meu trabalho antes como um sistema de reflexão *da imagem*, dando-me um maior entendimento do alcance dessa escolha por um objeto híbrido, mescla de imagem videográfica, detentora de códigos audiovisuais, como traço eletrônico processado, mediação tecnológica e inserção de informação de áudio. No entanto, a compreensão totalizadora da obra é feita a partir da incorporação da *realidade*, ao expandir seus sinais projetados em direção à constituição concreta da arquitetura: como uma tentativa de recompor fisicamente a imagem, agora transmutada, integrando-a ao entorno dos locais focados, transmitindo ao corpo presente uma experiência sinestésica, de percepção alterada tempo-espacial.

1.2 O vídeo na experiência do corpo

A arte produzida hoje na contemporaneidade, muitas vezes intermediada por dispositivos tecnológicos, relaciona-se diretamente com a situação da representação e da sua relação com real, abalada desde os *readymade* de Duchamp, ao estabelecer práticas e discursos que apontam uma desmaterialização do objeto em si, finalizado e considerado antes o produto final do embate artístico, em detrimento de uma noção de arte como operação processual, descontínua e muitas vezes fragmentada e efêmera, que coloca em cheque o próprio ato do olhar e do fazer artístico, ao alterar a relação observador x obra e ao lidar com a incorporação do espaço e do tempo como elementos expressivos.

> Essa nova dimensão criativa, propiciada, em muito, pela alteração sensória da realidade espaço-temporal e provocada, em boa parte, pelos meios tecnológicos, reforça a idéia de arte como processo, de expansão entre os meios, assim como das experiências artísticas realizadas e presentificadas em tempo real, provocando a mistura entre a arte e a vida em sua elaboração. (MELLO. 2008: 151)

Quando nos referimos ao processo de desmaterialização do objeto artístico, o vídeo surge como principal indicador dessa tendência ao promover uma autosuficiência da imagem artística em relação à matéria, reatualizando hoje, antigas questões da arte. Segundo Philippe Dubois5, estamos observando um percurso iniciado nos primórdios da representação, em direção à uma imagem desmaterializada, mediada por um dispositivo técnico: desde a imagem-matéria da pintura, escultura, arquitetura, etc –as chamadas "artes mecânicas", passando pela fotografia e pelo cinema, que ainda necessitam de suportes físicos fotossensíveis (os filmes e películas), até a imaterialidade da imagem televisiva/videográfica (mas ainda originadas do real), desembocando na total ausência do real na construção da imagem infográfica (apesar de ainda manter seus referentes).

> Todas essas "máquinas de imagens" pressupõem (ao menos) um dispositivo que institui uma esfera tecnológica necessária à constituição da imagem: uma arte do fazer que necessita, ao mesmo tempo, de instrumentos (regras, procedimentos, materiais, construções, peças) e de um funcionamento (processo, dinâmica, ação, agenciamento, jogo) (...) As "últimas tecnologias" que surgiram e se sucederam de dois séculos pra cá, introduziram uma dimensão maquínica crescente no seu dispositivo, reinvindicando sempre uma força criadora(...) Cada uma destas "máquinas de imagens" encarna uma tecnologia e se apresenta como uma invenção de certo modo radical em relação às precedentes. (DUBOIS. 2001:57)

5 Ver *A questão materialidade-imaterialidade* (p.57-67) em *Cinema,Vídeo,Goddard*. DUBOIS, Philippe. São Paulo: Cosac Naify. 2004

O surgimento desses dispositivos como facilitadores no processo de apropriação da realidade como recurso expressivo pelos artistas, propiciou o surgimento de práticas desafiadoras à ordem vigente, transportando suas questões para além do campo estético. No caso do dispositivo videográfico, desde fins dos anos 60, quando a Sony criou o primeiro equipamento portátil, facilitando muito a disseminação da informação audiovisual, alguns artistas de vanguarda viram a oportunidade perfeita de quebrar a hegemonia da informação veiculada pelos grandes meios de comunicação de massa, como a televisão e o cinema. Essa facilidade de promover um conteúdo audiovisual independente dos grandes estúdios comerciais, atribui ao vídeo um sentido de ruptura com um sistema comunicacional, até então, fundamentado em uma relação hierárquica entre o emissor ativo da informação e o receptor passivo e mudo.

> Muitos recursos criativos, que não podiam existir antes do advento da imagem eletrônica, passam a ser fatores preponderantes nos sistemas telecomunicacionais. Esse dado é muito importante e dá a medida das mudanças causadas pelas revoluções tecnológicas no âmbito tanto das relações sensórias quanto sociais e nos novos modos de perceber a realidade e atuar nela. (MELLO. 2008: 87)

O meio videográfico como processo de intermediação da imagem, traz à tona a complexidade de seus sistemas de captação e leitura: por se tratar de um sinal eletrônico modulado, constituído por pontos ou linhas de varredura, a informação é imediatamente decodificada no momento da sua captura e tradução eletrônica. Isso possibilita lidar com a emissão e a recepção em termos de tempo real e tempo ao vivo. Essa resposta imediata do vídeo traz a lógica do imaterial e do acaso ao âmago do processo sensível, estabelecendo novos parâmetros de ações artísticas como a telepresença, performance ou manipulação eletrônica, termos associados à noção contemporânea de um corpo tecnológico6, definido como um mecanismo produtor de linguagem e pensado hoje como inscrição de acontecimentos ou irradiador de sentidos.

6 Ver *Corpo e vídeo em tempo real: a videoperformance* (p.141-152) em Extremidades do Vídeo. MELLO, Christine. São Paulo: SENAC, 2008

Desde os seus primeiros dias, a videoarte vem denunciando o surgimento de um corpo político, possuidor de uma postura crítica diante do pensamento cotidiano. Essa experiência discursiva do corpo/máquina dialogava no início com ações de enfrentamento da câmera em performances captadas em tempo real. No entanto, essa prática era considerada subversiva no Brasil, em plena época de ditadura militar e por isso, tais trabalhos, apesar de concebidos através de um meio originalmente idealizado para veicular a informação ao maior número de pessoas possível, eram realizados em caráter fechado e privado: isolado do público, só havia a cumplicidade da câmera de vídeo, como na obra *Preparação*, de Letícia Parente, onde a artista ao maquiar-se para sair, tem os olhos e a boca cobertos por esparadrapos e sobre eles desenha dois olhos e uma boca, em um protesto audiovisual contra a falta de liberdade da época.

Figura 6. *Preparação*. Letícia Parente. 1975

> Nessas manifestações, a câmera não meramente registra a ação, ela possui outra função nesses trabalhos. Na medida em que não existe a interatividade com o público, com a audiência, ou com o outro, a interatividade do corpo do artista é produzida no

> enfrentamento com a própria câmera de vídeo. Desse modo, tais tipos de manifestações são frutos do diálogo contaminado entre a linguagem do corpo e a linguagem do vídeo. (MELLO. 2008: 146)

Essa relação simbiótica entre corpo e vídeo estabelece um novo campo de ação entre essas linguagens a partir de seus encontros. Desde o corpo que opera o processo artístico até o corpo que observa a obra, às vezes ambos, surge um novo território, onde a ação videográfica estabelece a conexão sígnica, atribuindo novos parâmetros de leitura à obra.

O corpo videográfico relaciona-se conceitualmente com a noção de um corpo expandido, cujas potencialidades sensíveis estão em permanente estado de questionamento. Desde o mais puro registro do movimento do corpo às novas possibilidades poéticas, observamos nessa conjunção corpo/vídeo/mundo, o deslocamento das fronteiras da linguagem a favor de um posicionamento estético e político, a partir de práticas de construção de subjetividades em um contexto espaço-temporal.

A partir dos anos 90, os realizadores da videoarte no Brasil, começam a trabalhar com essa noção de um corpo midiático, híbrido, construído e transformado pela intermediação da tecnologia. Essa alteração de constituição do corpo no cerne da obra, passa a questionar a sua própria veracidade como referência do real, através do uso indiscriminado de efeitos e artíficios de manipulação, intensificando a experiência de deslocamento dos sentidos, como aqui exemplificado na figura 7, a obra sinestésica *suspensão nº1*, de Luis DuVa, onde ele propõe a criação de um corpo-imagem/espaço-tempo distendido, resultado da manipulação de materiais previamente gravados ou gerados ao vivo. Trata-se de uma investigação sobre a possibilidade de expansão da imagem para dentro de si mesma, que resulta na criação de novos elementos que, com base em um original, são criadas pequenas células de imagem em movimento que produzem, quando manipuladas, diferentes andamentos e ritmos, os quais podem ser orquestrados formando uma peça, uma composição audiovisual.

Figura 7. *Suspensão nº1*. Luis DuVa. 2006

Com a incorporação do computador no processo de criação, gerenciamento e manipulação da imagem videográfica, com seu poder de processamento superior, se torna possível controlar todos os aspectos de subversão sensorial do audiovisual em um nível nunca antes experimentado no processo manual. Agora, o próprio processo de construção do vídeo, antes restrito às sessões solitárias nas ilhas de edição, torna-se foco de atenção para o artista e público: se antes ele somente operava a câmera ou atuava, agora o próprio ato de editar as imagens ao vivo se torna a obra de arte, atribuindo novas funções ao corpo no processo artístico.

1.3 A questão do tempo e do espaço

Segundo Arlindo Machado7, o corpo no vídeo opera em termos de *tempo real*, quando existe uma simultaneidade do tempo de exibição das imagens e do som, previamente processados, ao tempo atual presente; já no *tempo ao vivo*, ocorre uma simultaneidade do tempo de emissão do sinal de vídeo com o tempo de recepção. Nesse segundo caso, quando a transmissão das imagens ocorre no mesmo tempo da sua captação, a obra de arte confunde-se com o seu processo criativo, dialogando com aspectos do imprevisto e do acaso.

A respeito dessa relação do sistema eletrônico da imagem videográfica com o tempo, Philippe Dubois comenta: "não somente se vê a imagem do mundo em movimento, em duração real, mas também é facultado vê-la *ao vivo.* Trata-se da mímesis do tempo real, já que o tempo eletrônico da imagem é sincronizado ao tempo real".

As possibilidades expressivas do vídeo operado em tempo real, permitem que o observador testemunhe o processo criativo como a própria obra audiovisual, apresentada em caráter de performance. Essa ação do observador completa a equação corpo-espaço-tempo envolvida no trabalho e o define: na manipulação performática do vídeo, só há construção de sentido *quando* existe uma audiência; na manipulação performática do vídeo, só há construção de sentido *enquanto* existe uma audiência.

Hoje, 40 anos após Gene Youngblood ter declarado a necessidade de extrapolar a linguagem cinematográfica além dos limites pré-estabelecidos, alargando as suas possibilidades expressivas ao incorporar recursos provenientes de outras mídias, o vídeo digital se afirma como um sistema capaz de englobar todas as experiências promovidas a partir da confluência dos diferentes meios e linguagens como a fotografia, a TV, o teatro, a música, a literatura e a arquitetura.

7 Ver *Tempo real e tempo presente* (p.137-140) em *A televisão levada à sério*. MACHADO, Arlindo. São Paulo: SENAC, 2000

> Assim, podemos considerar que, incutido nesta questão da expansão da linguagem, está a idéia de um código que vai além de seus limites pré-estabelecidos para se expressar, esgarçando suas possibilidades através da experimentação, do incorporar de novas referências e novas materialidades, de adotar os mais diversos procedimentos em seu fazer, enfim, da possibilidade de se lançar mão de especificidades próprias de diferentes meios para viabilizar uma idéia. (YOUNGBLOOD. 1970)

Segundo Kátia Maciel, o desenvolvimento desse pensamento visual dinâmico e mutante, paralelamente à capacidade do artista de dominar o tempo, por intermédio da tecnologia, esteve diretamente relacionado ao rompimento com os paradigmas do espaço: o espaço da tela; o espaço da galeria; a posição do observador, tudo isso agora assume proporções ampliadas.

> Nos deslimites da arte contemporânea este cinema fora da tela, como a pintura fora da moldura ou a escultura fora da base, expressa: 1) a ruptura com a condição de representação na diferenciação entre o tempo filmado e o tempo projetado; 2) a continuidade entre o que é projetado e o que não é; 3) a presença de um espectador que é parte da experiência. (MACIEL. 2009:181)

Fruto da expansão do vídeo para o plano do ambiente sensório, ampliando para o corpo a experimentação da imagem, a videoinstalação e a manipulação em tempo real dialogam com a idéia de corpo inserido na obra e a afirmação da arte como processo de vivência. Na exploração ativa do espaço pelo vídeo, a imersão é um fato estético, que possibilita a ativação dos sentidos do corpo, dando ao observador a oportunidade de navegar sensorialmente pelo ambiente onde a obra é construída, articulando os códigos subjetivos da memória.

Figura 8. *Janela para poemas*. Cintia Ribas. 2010

Um vídeo é uma amálgama de signos audiovisuais; e este tem sido constantemente pensado e analisado das mais diversas formas, no entanto, com base em um questionamento específico, dentro do contexto das videointervenções: na relação real / fílmico, se desdobram três questões primordiais: Primeiro, como se articulam os seus signos na construção de subjetividades? Segundo, como estes se relacionam com a nossa experiência de mundo ao terem seus códigos destituídos de sua função primária através de manipulação? E por fim, em que medida o vídeo projetado redimensiona poeticamente o espaço?

As imagens fílmicas são em muitos casos consideradas ou como registros do real, simulacros que também são provenientes e/ou relacionadas diretamente à realidade concreta. Contudo, deve-se considerá-las principalmente modos como a realidade e sua concretude objetificada se oferece à imaginação, à transformação

do limite da sua aparência para efetivamente contextualizar nossa experiência sensível e nosso imaginário. A idéia chave é a de que a relação espaço/filme advém de um discurso projetado pela e através da visão e que esse discurso está impregnado de formas simbólicas. A noção de espaço fílmico corresponde então ao espaço imaginado.

Capaz de fragmentar a imagem, como, por exemplo, através do isolamento de uma face ou objeto por meio de um *close-up*, o vídeo torna-se perfeito instrumento de subversão sígnica, pois passa a manipular e utilizar fragmentos imagéticos para, quebrando ou não com as estruturas narrativas convencionais, estabelecer novos paradigmas visuais e perceptivos, como pude experimentar na videointervenção *Se eu sou a tempestade, eu sou a maravilha (o assombro)*.

Figura 9. *Se eu sou a tempestade, eu sou a maravilha (o assombro)*. Fernão Paim. 2011

Nas videointervenções relacionadas à essa pesquisa, o uso fragmentado da imagem fílmica enfatiza uma percepção expandida, segmentada e reconstruída do espaço real, agora dada uma visibilidade alterada através da desconstrução

imagética. A prática de contaminação do espaço real pelo espaço imaginado do vídeo, nesse caso, pretende alcançar um objetivo: sua própria fragmentação na essência da percepção visual e daí a atribuição de novos significados desses espaços.

Se a experiência do espaço – como uma prática social e material – é percebida e representada visual e culturalmente pelo aparato imagético, o espaço fílmico é ao mesmo tempo agente e resultado da produção de novas formas de percepção do espaço. Essa experiência perceptiva é efetivamente expandida ao sobrepor fisicamente o filme sobre o real.

Na figura 10, na videointervenção *Nexus Plexus*, por exemplo, pude experimentar claramente esse efeito de sobreposição do filme, com suas próprias configurações de espaço-tempo, sobre a paisagem real, na construção de um espaço fílmico.

Figura 10. *Nexus Plexus*. Fernão Paim. 2010

Portanto, a interação entre a prática espacial (que acontece com a percepção da realidade) e o espaço fílmico, que é essencialmente o espaço construído pela

imaginação e aqui re-afirmado fisicamente pelas videointervenções, torna-se responsável pela produção de novas formas de perceber, construir, entender e articular poeticamente o espaço real concreto, e por conseguinte, o próprio vídeo, em movimento perpétuo de retroalimentação imagética, tal qual um cinema vivo.

É significativa a conexão entre a imagem do real, e seus diferentes fragmentos captados e modificados espacialmente e temporalmente pela câmera que expandindo, segmentando e reconstruindo o tempo e o espaço, participa efetivamente do processo risomático que aparece em meio ao processo perceptivo e de construção do espaço fílmico dentro do imaginário coletivo. Acontece então uma *interrupção narrativa* que assume uma dimensão mais complexa na medida em que pode ser compreendida como agente produtor de novas e díspares formas de percepção, construção e re-construção de novas possibilidades visuais.

Figura 11. *Lumina*. Fernão Paim. 2010

Interessante notar que mesmo no momento em que o processo de associação das imagens se intensifica, ainda assim permite que se construam novas percepções (e representações). A diversidade nos modos de manipulação dos fragmentos fílmicos e dos seus mais diferentes movimentos e ritmos abre uma infinidade de possibilidades sensíveis sobre o espaço real e as diferentes formas como este é explorado poéticamente, e principalmente como este é percebido pelo observador que se vê diante de um intrigante jogo estético de sobreposições imagéticas inseridas em tempos e espaços distintos.

Nessa perspectiva podemos considerar as forças envolvidas na relação entre a construção fílmica e a nossa atual percepção do real –iniciando com a escolha das imagens e culminando com a ênfase dada aos fragmentos narrativos, à distorção cromática, à dissociação, a alteração dos ritmos- eis que é preciso entender as construções fílmicas como re-ordenamento das imaginações espaciais que adquirimos do mundo que em si mesmas advém das nossas próprias *escolhas* em percebê-las de qualquer modo que seja, uma vez que, como já dito anteriormente, ainda que o processo opere em coletividade, a percepção da imagem é feita de modo pessoal e íntimo e por isso infinitamente variada.

A imagem-movimento8 quer seja oriunda do cinema, da TV ou qualquer meio que seja e aqui condensado pelo vídeo, tem assumido um papel central na construção do nosso imaginário, ajudando a inventar e re-inventar espaços de vivência do real e de subjetividade, a partir de uma grande diversidade de maneiras. Ademais, a realidade sempre foi interpretada por meio das informações fornecidas pelas imagens e estas se nos apresentam a partir da escolha dos agentes/sujeitos atuantes. O que há de fascinante na imagem fílmica é essa capacidade de estabelecer uma ponte entre a nossa experiência e a ficção, entre os dois

8 Em sua primeira obra sobre o cinema (Cinema: A Imagem-Movimento, 1985), Gilles Deleuze inicia uma reflexão sobre a imagem a partir dos estudos de Henri Bergson. Para este, "cada imagem age sobre outras e reage a outras em todas as suas faces e através de todas as suas partes elementares" (DELEUZE, 1985, p.187). Neste jogo onde as imagens se confundem com suas ações e reações (variação universal), Deleuze funda a imagem-movimento, uma classificação das imagens e dos signos que se refere a um momento do cinema em que os realizadores estão, a priori, preocupados com a narratividade inerente das imagens. Por sua vez, a imagem-movimento é subdividida em imagem-percepção, imagem-afecção e imagem-ação, sendo que todas elas estão intimamente ligadas.

espaços, o real e o imaginado que está projetado, um vínculo de coincidências e proposições.

Podemos perceber o vídeo como o meio através do qual podemos comparar/sobrepor e escolher nossas memórias visíveis; é como se ele nos apresentasse a fórmula9 selecionada – ou talvez a única encontrada– para sua escolha do que deve permanecer no rol dos processos de assimilação, retenção e dispensa desse contínuo fluxo de imagens ao qual nos referimos continuamente.

Diferente da forma clássica do cinema, onde a imagem e o som só são percebidos como filme, mediante a disposição do espectador em permanecer imóvel no espaço da sala de exibição, nas videoinstalações e ambientes imersivos o corpo do observador transita pelo espaço como elemento integrante do processo de construção da obra, ativando-a sensorialmente.
No *Cubo*, obra coletiva de Lucas Bambozzi junto aos grupos *A Revolução Não Será Televisonada, Bijari, Cia Cachorra, Cobaia* e *Contra-Filé*, por exemplo, a instalação videográfica interage com as pessoas que transitam pelo centro de São Paulo, em um diálogo visual entre corpo e vídeo que desdobra-se de forma a construir um espaço comum, uma forma de compartilhamento de experiências.

9 Para Bergson, a matéria não é uma entidade misteriosa, situada no "além" de nossas representações, produzindo-as, mas uma "imagem". O próprio cérebro –órgão material– não escapa a esse *status* de imagem. O autor distingue em seguida duas espécies de memória, que ele relaciona com os dois domínios do ser: a "memória pura", atividade espiritual, e a "memória-hábito", de essência mecânica e material. Essa memória-hábito tem vocação prática e instrumental (adaptar nossas reações ao ambiente), enquanto a memória pura não está a serviço da consciência; ela é essa consciência, como acúmulo do passado. O cérebro não é –de modo simplista– o órgão da memória; em primeiro lugar porque não existe *a* memória (existem duas), e em segundo lugar porque Bergson acha inválida uma teoria das localizações. O papel do cérebro é selecionar, entre as lembranças (de essência espiritual), tudo o que possa servir à ação útil.

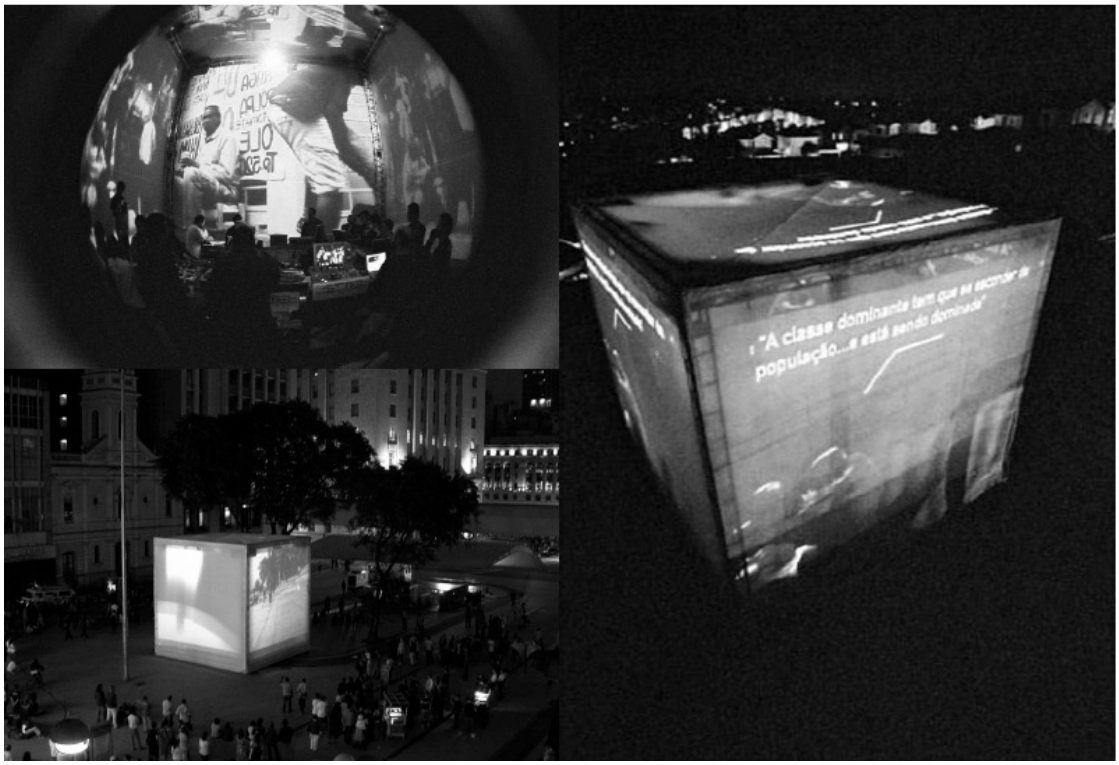


Figura 12. *Cubo*. Lucas Bambozzi. 2006

Nas possibilidades artísticas de cruzamento do vídeo com a arquitetura, a compreensão da obra se faz mediante a afirmação de um espaço perceptivo, produtor de sentido, que só se realiza ao promover em tempo real a informação audiovisual. Uma ação estética descontínua e descentralizada, que desloca a linguagem do vídeo à uma nova experiência de apreensão da arquitetura pelos sentidos do corpo.

Trata-se de promover o transbordamento do vídeo além do monitor para o espaço circundante, configurando-o como uma exploração multisensorial do ambiente. Redefinindo os limites da imagem videográfica por meio da percepção alterada do tempo e dos encontros promovidos entre o corpo e o espaço.

1.4 Algumas ações

Dentre as diversas formas de perceber o potencial de uma linguagem em influenciar ações em um contexto criativo, a análise e observação de suas possibilidades de desdobramento em experimentalismos e hibridismos, a partir dos pontos de contato com outras linguagens, se mostra uma eficiente maneira de constatar o alcance dessa influência. O vídeo, entre os principais meios de comunicação, foi o que mais sofreu essa contaminação, por possuir em seus modos de constituição tecnológica, características plásticas e maleáveis que possibilitaram desde o início, a ampliação do seu campo expressivo, transitando por outras instâncias, assim gerando experiências que dialogam com a noção contemporânea de uma arte fundamentada no ato processual.

No Brasil, desde as experimentações do cinema de vanguarda, em meados dos anos 60, observamos as primeiras tentativas de aproximação do dispositivo cinematográfico com as artes visuais, que geraria um imenso corpo videográfico, misto de imagem em movimento, pré-gravado e processado, construído a partir de códigos do real. Daí a importância de compreender o vídeo como um mecanismo capaz de operar em um fluxo contínuo de resignificação da imagem.

De acordo com os estudos de Arlindo Machado, em fins dos anos 60, no Brasil, durante o primeiro momento de uso do vídeo como ferramenta artística, muito longe da preocupação com a narrativa do cinema e da objetividade técnica da televisão, os videoartistas pioneiros eram, na sua maioria, artistas que buscavam inicialmente apenas mais um suporte que atendesse aos seus planos estéticos e o vídeo, por ser uma tecnologia emergente de baixo custo e acima de tudo, por suas características plásticas de tratamento da imagem, se prestava perfeitamente a esse objetivo: dar continuidade às suas próprias produções artísticas, sem muito comprometimento com a criação de uma linguagem original audiovisual.

Enquanto nos Estados Unidos, a videoarte surge diretamente dos laboratórios das universidades para as experimentações de audiovisual relacionadas à música e ao cinema de vanguarda, incorporando fortemente influências da dança e do teatro, no Brasil a videoarte era restrita ao circuito dos museus e galerias. É importante frisar que nos Estados Unidos ela ganha proporções de fenômeno de cultura de massa, incorporando elementos comuns à arte pop como a publicidade, as histórias em quadrinhos, a televisão e o cinema e possuía, desde o início, espaço privilegiado de exibição na própria televisão.

Figura 13. *Room full ov tv sets*. Fluxus.1963

O uso do vídeo sem maiores pretensões pelos artistas brasileiros se explica pela dificuldade de acesso à essa tecnologia, ainda emergente. Nos Estados Unidos, artistas como o coreano Nam June Paik, um dos fundadores do grupo FLUXUS, desde muito jovens já trabalhavam como residentes em instituições universitárias ou redes públicas de televisão, ao lado de engenheiros e técnicos, já no Brasil, os pioneiros do vídeo só contavam com um conjunto de câmera e monitor, sem falar que por não haver acesso às ilhas de edição, concebia-se o trabalho em um plano único e contínuo, tomado em tempo real.

Parafraseando Arlindo Machado, o dispositivo básico dos primeiros vídeos brasileiros consistia, quase que exclusivamente do confronto do corpo do artista com a câmera. Em um dos trabalhos mais emblemáticos do período, na performance **Marca Registrada** (1975) a artista Letícia Parente10 (fig. 14) bordou as palavras *Made in Brazil* sobre a própria planta dos pés, apontada para a câmera em plano fechado. Essas primeiras experiências dialogam com certas observações feitas na época pela crítica e teórica de arte americana Rosalind Krauss a respeito da tendência do video em posicionar o corpo do artista entre duas máquinas (a câmera e o monitor), de modo a produzir uma imagem instantânea, como a de um Narciso mirando-se no espelho.

Figura 14. *Marca registrada*. Letícia Parente. 1975

10 Ver *Videoperformance: práticas estéticas e políticas* (p.143-146) em *Extremidades do Vídeo*. MELLO, Christine. São Paulo: SENAC, 2008

Apesar da precária tecnologia, alguns trabalhos muitos fortes foram produzidos nesse momento inicial da videoarte no Brasil. Sônia Andrade realizou quase uma dezena de experimentos de curta duração que podem ser incluídos entre os mais significativos desse período. Ora temos o rosto da artista totalmente deformado por fios de nylon, ora ela se impõe pequenas mutilações, tosando os cabelos do corpo com uma tesoura, em seguida, ela prende a própria mão numa mesa com pregos e fios. São trabalhos de uma auto-violência latente, através dos quais a artista discorre sobre os tênues limites entre lucidez e loucura que caracterizam o ato criador.

Figura 15. *Sem título*. Sônia Andrade. 1977

Um outro aspecto do trabalho de Sônia Andrade é a intervenção crítica sobre a própria televisão, abrangendo tanto os seus aspectos estruturais quanto

ideológicos. A **Morte do Horror** (1981), segundo Arlindo Machado, é uma reflexão metalingüística sobre o próprio ato de enunciação televisual. “Nos seus seis episódios brevíssimos, que mais parecem *haikais* audiovisuais, a tela do monitor nos mostra, antes de mais nada, a moldura de uma outra tela de monitor dentro da nossa. Ao longo desses episódios, a tela vai sendo sucessivamente esvaziada de seus conteúdos habituais, até não restar senão uma infinidade de aparelhos receptores colocados uns dentro dos outros, como nas contruções em abismo da heráldica. Muitas vezes, trata-se, na obra videográfica de tornar sensível, através do absurdo das situações colocadas em cena, as convenções da representação e a hegemonia de modelos icônicos que nos são impostos pela cultura de massa”. Esta análise da videoarte é de suma importância para a compreensão do meu processo artístico pois torna evidente o caráter crítico dessa linguagem diante da percepção comum da informação audiovisual ofertada pelos meios de comunicação hoje.

Esse aspecto irônico aparece também nas experimentações em video de Anna Bella Geiger (fig. 16), que chegam muitas vezes a assumir abertamente a inversão do sentido como forma criativa, à medida que as implicações ideológicas do universo das artes e do contexto político vão sendo colocadas cada vez mais enfaticamente em discussão. Desde as séries **Declaração em Retrato** e **Passagens** (ambas de 1975) até a vídeoinstalação realizada para a XVI Bienal de São Paulo, **Mesa, Friso e Vídeo Macios** (1981), a artista vem estendendo para o vídeo experiências iniciadas antes no âmbito das artes plásticas. Seus **Mapas Elementares** (1976 a 1977), por exemplo, são jogos irônicos envolvendo mapas do Brasil e da América Latina ou aberturas de telejornais, onde se explora a plasticidade do mapa-mundi, objetos lembrando a forma do continente latino-americano e os próprios trabalhos da artista sobre o assunto (como as suas famosas fatias de pão com recortes no miolo na forma do mapa do Brasil). Ainda partindo das reflexões levantadas por Arlindo Machado, torna-se evidente que esses jogos perceptivos colocam em discussão o modo como se formam determinados clichês e exploram certas similitudes semânticas ou formais, entre o

gesto pictórico e o audiovisual: a pintura torna-se atividade performática, transformada em vídeo.

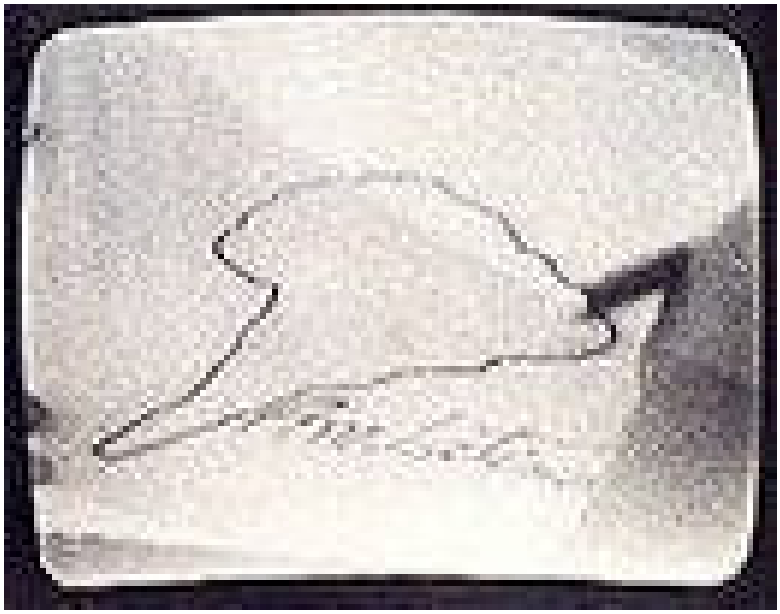


Figura 16. *Mapas elementares*. Anna Bella Geiger. 1976

Dessa primeira geração de realizadores, a maioria logo desistiu do vídeo e partiu para outras experiências. Poucos foram os que se mantiveram fiéis aos seus princípios e continuaram as suas investigações audiovisuais ao longo das décadas seguintes. Dentre aqueles que deram continuidade ao projeto estético das primeiras obras videográficas, (simplicidade formal, uso moderado de tecnologia, inserção do próprio realizador na imagem, auto-exposição pública), o nome mais importante foi, sem dúvida, o de Rafael França. No entanto, segundo Arlindo Machado, ele ocupa uma posição intermediária dentro da história da vídeoarte brasileira, ou melhor, uma posição de *passagem*: de um lado, ele é um artista deslocado em relação ao movimento brasileiro da vídeoarte, pois surge fora do eixo Rio-São Paulo (ele é gaúcho de Porto Alegre), onde se concentravam as

produções, e realiza boa parte de sua obra videográfica em Chicago, para onde foi inicialmente estudar e depois lecionar. Ademais, ele é contemporâneo da segunda geração do vídeo brasileiro, conhecida mais genericamente como a geração do vídeo independente, que tinha entre suas metas principais a reformulação do modo de fazer televisão, porém com reservas às concessões feitas pelos realizadores independentes para conseguir entrar nos circuitos oficiais e comerciais. Nesse sentido, embora surgindo num período posterior ao da primeira geração, Rafael França foi um dos poucos a dar continuidade ao projeto estilístico dos primeiros vídeos ao longo de toda a década de 80.

Como acontecia em quase toda a obra da primeira geração, o personagem principal dos vídeos de Rafael França é quase sempre ele mesmo, seja figurando pessoalmente como protagonista, seja se fazendo projetar no outro, fazendo do vídeo um meio adequado de reflexão sobre os seus próprios conflitos interiores, sobretudo sobre sua obsessão maior: a fatalidade da morte. Nesse ponto, a produção de Rafael França, mesmo diferindo nos motivos e modos de abordagem, alcançam similaridade com a minha própria obra, desde os primeiros vídeos até as atuais videointervenções, produto dessa pesquisa, ao centrar suas questões intentando uma reflexão, muitas vezes ácida, a respeito da condição humana diante do mundo.

O trabalho em vídeo de Rafael França, de cunho bastante pessoal, esteve também centrada numa indagação dramática sobre a questão da homossexualidade. Talvez seja possível dizer que **Without Fear of Vertigo** (1987) ocupa um lugar estratégico em sua obra. Nesse vídeo, o próprio Rafael França e vários amigos brasileiros e norte-americanos discutem as experiências do suicídio e do enfrentamento da morte, exatamente num momento em que a AIDS começava vagarosamente a aparecer como um flagelo.

Figura 17. *Without fear of vertigo*. Rafael França. 1987

Ainda de acordo com os estudos de Arlindo Machado11, Rafael França morreu em 1991, vítima da AIDS, depois de ter nos presenteado com um dos testemunhos mais autênticos de fidelidade a si próprio. Seu último trabalho, **Prelúdio de uma Morte Anunciada** (1991), terminado alguns dias antes de sua morte, é uma verdadeira celebração dos valores que nortearam sua vida e dos quais ele jamais abriu mão, nem mesmo nos momentos de maior agonia de sua doença. "No vídeo, o próprio Rafael França troca carícias com seu companheiro Geraldo Rivello, enquanto aparecem na tela os nomes de todos os amigos brasileiros e norte-americanos que foram vitimados pela AIDS enquanto a trilha sonora deixa correr uma dilacerante interpretação de *La Traviata* pela soprano brasileira Bidu Saião, gravada em 1943. A última coisa que aparece no vídeo é o texto: *Above all they had no fear of vertigo* (*Apesar de tudo, eles não tiveram nenhum medo da vertigem*)", em clara referência ao seu trabalho de 1987.

11 Ver *Uma experiência radical de video-arte. Sem medo da vertigem: sobre a obra de Rafael França*. MACHADO, Arlindo. Helouise Costa (org.) São Paulo: Paço das Artes, 1997

Figura 18. *Prelúdio de uma morte anunciada*. Rafael França. 1991

Desde as origens da vídeoarte, na década de 60, uma das problemáticas levantadas e ainda hoje não inteiramente resolvida, diz respeito à questão da ficção no meio videográfico. Já houve mesmo quem defendesse a idéia de que o vídeo não é um meio adequado a propostas narrativas, afirmação essa que, apesar de contestada no plano teórico, é confirmada pela prática usual. Segundo Arlindo Machado, de fato, nos seus pouco mais de 50 anos de história, a arte audiovisual acumulou poucas experiências narrativas realmente dignas de atenção, enquanto a televisão demonstrava, por outro lado, que as formas de narrar uma estória (séries, novelas) propostas para a tela pequena nunca passaram de estilizações ou diluições de modelos dados previamente pelo cinema. Um dos aspectos mais interessantes da obra de Rafael França é justamente a experimentação de alternativas criativas para a ficção videográfica. Pode-se mesmo dizer que, exceto os dois trabalhos acima citados, **Without Fear of Vertigo** e **Prelúdio de uma Morte Anunciada,** raros exemplos de registros documentais, os seus demais trabalhos são sempre experiências de inovação narrativa para o vídeo, sem perder, todavia, o seu aspecto confessional. Esses exercícios de experimentação narrativa e estilística são o que mais me atrai na

obra de Rafael França, pois evidencia a potencialidade do vídeo ao apresentar uma situação, de alcançar seus objetivos, de modo pungente, através de uma poesia *sui generis*, envolvendo imagens e sons.

O processo narrativo de Rafael França é totalmente experimental, absolutamente elíptica e descontínua, explorando o contraste dinâmico entre cortes muito rápidos e muito lentos, seqüências inteiras apresentadas quadro-a-quadro (como se fossem projeções de slides), com planos seccionados em plena duração de uma frase, imagens fora de foco, ausência de sincronia entre som e imagem, diálogos apresentados de trás para a frente, uso de diferentes texturas de cores ou preto e branco e assim por diante. Este aspecto experimental de sua obra e a sua preocupação em apresentar um produto audiovisual impactante visualmente é outro traço que aproxima as nossas produções. **O Silêncio Profundo das Coisas Mortas** (1988), por exemplo, é uma história de amor e traição entre dois amantes homossexuais, onde presente e passado, realidade e memória, experiência e desejo são misturados de forma intrincada e contaminados ainda pela intromissão do social, do urbano (a cidade, o trânsito, o carnaval) na intimidade dos amantes. **Reencontro** (1984) parece uma interpretação moderna (ambientada nos duros tempos da ditadura militar, com referências explícitas a métodos de tortura). **Getting Out** (1985) é uma narrativa tensa e claustrofóbica sobre uma mulher que simula a situação de estar trancada em casa num edifício que se incendeia. **Combat in Vain** (1984) e **Fighting the Invisible Enemy** (1983), por sua vez, trabalham com uma absorção criativa do *zapping*12, de modo a sugerir narrativas estilhaçadas, a um passo da completa dissolução. A esse esforço de repensar a ficção no meio eletrônico, deve-se somar outro, igualmente sistemático, de reinterpretar os recursos técnicos do vídeo numa perspectiva autoral e inventiva.

12 Procedimento de mudar os canais na televisão, de maneira aleatória e frenética, possível graças ao advento do controle remoto.

Figura 19. *Fighting the invisible enemy*. Rafael França. 1993

Ao contrário de boa parte da obra videográfica surgida nos anos 80, Rafael França não se deixava seduzir facilmente pelos efeitos, cada vez mais freqüentes nos meios eletrônicos, mas também não os rejeitava simplesmente. Ele foi, ao contrário, um dos poucos criadores que se empenharam seriamente em pesquisar a potencialidade expressiva de cada um desses efeitos. Em **Insônia** (1989), uma adaptação livre do texto de Graciliano Ramos, novamente ambientada no mundo homossexual, pode-se ver uma utilização bastante contida e quase minimalista de certos efeitos utilizados em larga escala na televisão, como a compressão da imagem ou a multiplicação de telas dentro do quadro videográfico. França chegou a fazer uma versão desse trabalho para *videowall*13, um dispositivo caracterizado pela apresentação excessiva e espetacular, utilizado quase que exclusivamente na esfera publicitária. Nessa versão, ele consegue o que até então parecia impossível: uma abordagem intimista, concentrada e reflexiva, possibilitando,

13 Série de monitores dispostos uns sobre os outros, em forma de parede. Muito utilizado nas instalações de videoartistas como Nam June Paik e Gary Hill, para citar alguns.

dessa forma, utilizar esse recurso a serviço da narração e não da ostentação tecnológica.

Nesta análise sobre a produção de Rafael França, encontrei as evidências que me permitem constatar o potencial do video de desconstrução da imagem, sem perder a sua força narrativa e poética. Este aspecto de subversão da informação, a preocupação em trabalhar o vídeo expandindo os seus limites em busca de uma obra original, reforça a minha intenção de explorar o audiovisual a partir dos seus pontos de contaminação com outras linguagens, apresentando um objeto artístico de natureza indefinida, no entanto de imenso alcance poético.

Continuando as reflexões feitas a partir da análise dos textos de Arlindo Machado, em seu mapeamento da produção videográfica brasileira, temos no início dos anos 80, o surgimento em São Paulo do grupo TVDO (lê-se *TV Tudo*), originalmente associado ao cinema de vanguarda e que trouxe uma enorme contribuição à proposta de renovação da televisão brasileira. Esse grupo talvez tenha sido a melhor tradução para a mídia eletrônica do espírito demolidor e anárquico do cinema novo. O TVDO é também responsável pelas experiências mais radicais do ponto de vista da invenção formal e da renovação dos recursos expressivos audiovisuais, influenciando fortemente muito da produção videográfica posterior, inclusive esta pesquisa, no sentido de propor uma revisão do produto audiovisual, a partir de novos e inusitados parâmetros.

Estes videoartistas, durante a década de 80, estavam seriamente comprometidos com o objetivo de explorar ao máximo as possibilidades expressivas do sistema televisivo e ao fazer um uso profissional dos recursos de edição videográfica, elevar suas imagens à novos patamares. Esse grupo transitava livremente pelo circuito televisivo, ao contrário da geração anterior, que visava os espaços sofisticados das galerias e museus.

Figura 20. *In performance*. TVDO. 1984

A principal característica desse momento da história da videoarte brasileira é a preocupação em criar uma linguagem própria, em sintonia com o imaginário da época: final da ditadura militar, período de intensa instabilidade econômica, social e política e pela militância social e a tendência ao documentário. A obra em vídeo começava a ganhar contornos de uma linguagem e pela primeira vez, conquista um público interessado e comprometido com os seus ideais estéticos.

Por possuirem menos comprometimento com o modelo comercial televisivo, o vídeo independente que era produzido e difundido em seus próprios círculos, bem longe dos circuitos oficiais, podia explorar à vontade o potencial de influência cultural e política da televisão, avançando bravamente em suas experimentações formais, fazendo eco às preocupações da sociedade ao focar temas fortes e incômodos. Essa geração foi a primeira a inverter a relação produtor x consumidor, forçando um progresso na maneira de fazer e assistir televisão no Brasil, nos anos seguintes, como bem exemplifica, os trabalhos posteriores de um dos principais integrantes do TVDO, Tadeu Jungle.

> A experiência radical do fragmento é a resposta das novas gerações às tentativas de totalização histórica e de síntese teleológica das gerações intelectuais anteriores, obcecadas pelo projeto utópico de construção de uma identidade nacional. Agora o espírito paródico e o humor cínico corroem tudo: as raízes rurais populistas e os valores urbanos importados, o nacionalismo

> tropical ufanista e o cosmopolitismo predador, o grotesco da cultura de massa e o ranço das sobrevivências eruditas. (MACHADO. 1988: 39)

No entanto, a familiaridade do TVDO com a televisão e com as formas em geral da cultura de massa, a sua resoluta decisão de operar na fronteira entre a cultura popular e a erudita, como, por exemplo, **In Performance** (1984), um audiovisual trabalhado como se fosse um espetáculo circence, ou, inversamente, **Caipira In** (1987), uma festa popular desconstruída e tratada como matéria-prima para uma decantação erudita, bem como também a sua vontade de intervir criticamente na realidade do país, tudo isso acaba contribuindo para tornar mais acessíveis as conquistas formais e temáticas que se dão na vanguarda da novidade estética, sem incorrrer todavia em diluição. Tal é o caso, por exemplo, de **[Rythm(o)z]** (1986), concebido por Tadeu Jungle, é um conjunto de seis peças de curta duração, sem qualquer comentário verbal, orquestradas por um rigoroso jogo de composições, com ritmos metronômicos diversos, e que exploram emoções extremas, beirando o nojo e o espanto. Algo como uma reinvenção de certos procedimentos expressivos do vídeo (e do cinema) tais como o corte, o *zoom*, o plano-seqüência e a (des)sincronização entre som e imagem. Em cada segmento, apenas um recurso é utilizado, mas de uma forma concentrada e fulminantemente adequado ao tema focalizado.

Figura 21. *Rythm(o)z*. Tadeu Jungle. 1986

De acordo com a opinião de Arlindo Machado, o melhor exemplo do universo fragmentário sugerido pelo grupo está, em outro vídeo criado por Tadeu Jungle: **Non Plus Ultra** (1985). “O que é, afinal, esse vídeo? Um pouco de tudo: a *performance* de uma atriz (Maria Alice Vergueiro interpretando Brecht), a peregrinação de um fictício diretor italiano de filmes classe B (Paulo Maia), entrevistas com personalidades, tais como Fernando Henrique Cardoso (em francês) e Wesley Duke Lee (em inglês); depoimentos exaltados de artistas como Júlio Bressane e Zé Celso; fragmentos de encenação de Ubu Rei pelo grupo Ornitorrinco; pseudo-reportagens de rua, com Tadeu Jungle criando situações insólitas com os transeuntes; *quase* vídeoclipes com o grupo Ultrage a Rigor; Walter Silveira, paranóico, correndo infinitamente numa paisagem industrial; e mais gritos, galinhas, favelas, bananas, mar, pentecostais falando línguas estranhas. Uma verdadeira salada tropical, sem qualquer outro nexo amarrando os planos a não ser uma noção puramente musical de ritmo”. Como o vídeo não pode mais explicar coisa alguma, **Non Plus Ultra** radicaliza a experiência da dispersão e da dúvida. "É o primeiro vídeo de um outro tempo: o filiarcado" - diz um dos letreiros iniciais, numa referência explícita à derrocada do patriarcado (ou seja, da autoridade do Pai, do Mestre ou do Guardião da Verdade), em benefício da prole e da multiplicidade infinita de alternativas. (MACHADO. 1991)

Figura 21. *Non plus ultra*. Tadeu Jungle. 1985

A fim de avaliar a real contribuição do vídeo independente da década de 80, seria correto apontar uma mudança de paradigmas na maneira de olhar o Brasil e os brasileiros: ao rejeitar as representações convencionais, essa geração abre um espaço de discussão a respeito do alcance de suas intervenções, interrogando os limites de seu gesto criador em modificar a visão de realidade da sociedade e a sua visão do "outro". O produtor de imagens agora não está mais em uma posição neutra e confortável atrás da câmera, nem está mais autorizado a dizer toda a verdade sobre os seus representados, nem de controlar suas falas e ações. O sentido da obra e a legibilidade dos códigos audiovisuais agora dependem de sua capacidade em criar novos processos de relação entre as partes envolvidas no diálogo videográfico. Isso implica dizer que esses videoartistas procuravam, acima de tudo, uma reação à tentativa das grandes emissoras comerciais de reduzir o rico manancial cultural do Brasil, a um único discurso hierárquico, totalitário e controlador.

Essa liberdade narrativa e exploração intensa dos recursos expressivos do vídeo, esse pensamento de que tudo é válido na construção e execução da idéia, é o que mais me atrai na produção do TVDO, principalmente o espírito anárquico presente em **Non Plus Ultra,** com seus planos sobrepostos, apoiados somente em uma apresentação ritmada e histriônica, preparando o terreno para as experiências de fragmentação da imagem existentes hoje nas performances de video em tempo real e que muito influenciam essa pesquisa.

Um pouco depois, a partir dos anos 90, desponta uma nova geração de videoartistas, que apesar de serem relacionados ao ciclo do vídeo independente, durante os anos 80, possuem muito mais em comum com a geração anterior, dos pioneiros, ao priorizarem a investigação de formas expressivas específicas para o vídeo na construção de seus trabalhos e também por focarem os seus temas sempre a partir de uma ótica pessoal. Eder Santos talvez seja o mais conhecido e difundido dos artistas desse novo período. Esse fato chega a ser surpreendente, porque talvez não exista atualmente no Brasil uma obra audiovisual de assimilação mais difícil e desafiadora do que a dele. Na verdade, alguns teóricos

consideram parte da sua produção como algumas das experiências mais radicais e mais isentas de concessões de toda a produção videográfica brasileira.

Essa safra de videoartistas, que desponta no início dos anos 90, como Éder Santos ou Walter Silveira, não representa efetivamente uma ruptura na maneira de conceber suas criações em relação aos momentos anteriores. Pelo contrário, tratam de perpetuar e consolidar todas as conquistas das gerações iniciais, mesmo porque a maioria desses artistas vêm do ciclo do vídeo independente ou migram do cinema, como Julio Bressane e Arthur Omar.

Apesar de muitos desses artistas terem iniciado suas investigações ainda durante os anos 80, há uma nítida escolha por distanciar-se dos discursos engajados socialmente e da militância política e optam por uma obra videográfica mais pessoal e intimista, como é o caso do trabalho de Éder Santos, retomando certas características portanto, da primeira fase. É interessante notar também que a novíssima geração, muito graças à tecnologia de comunicação e à internet, busca uma linguagem mais universal, multicultural, menos comprometida com a afirmação de uma identidade local, vide *Parabolic People* de Sandra Kogut. Inclusive muitos desses artistas agora vivem e trabalham no exterior, como a própria Sandra, incorporando em seus trabalhos, suas vivências e experiências longe do Brasil.

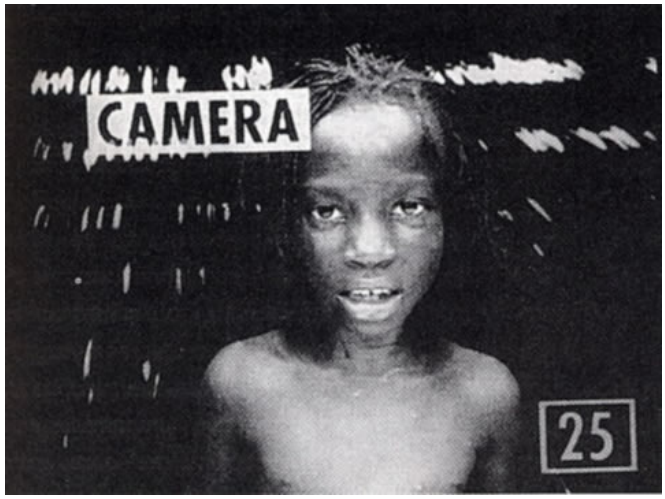
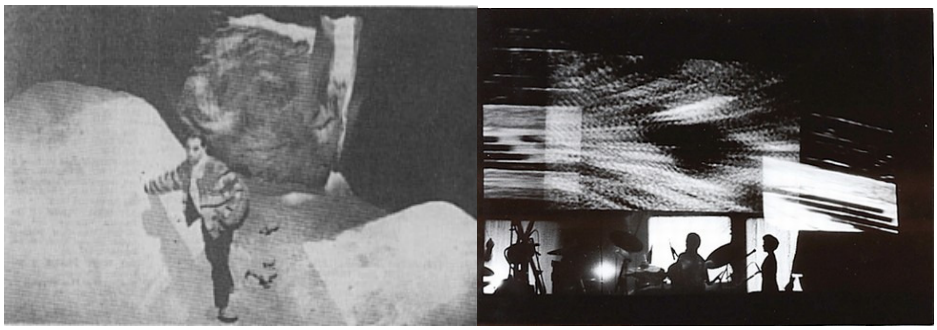


Figura 22. *Parabolic people*. Sandra Kogut. 1993

Talvez o único traço conciliador na obra dos artistas surgidos na década de 90 seja o comprometimento em investigar ao máximo as possibilidades expressivas únicas do vídeo, em diálogo com a sensibilidade de um novo século. Agora esses realizadores dialogam com temas comuns à um mundo "globalizado": a futilidade da vida cotidiana, a massificação das imagens, o choque das civilizações, tudo filtrado pela ótica particular do artista em uma reflexão crítica sobre a vida contemporânea.

Tanto no que diz respeito aos temas, quanto aos recursos estilísticos, ainda segundo as reflexões de Arlindo Machado14, a obra de Eder Santos desafia continuamente os nossos modelos convencionais de leitura. Dentre as razões principais da dificuldade de assimilação, podemos citar o fato de tais obras serem constituídas predominantemente de ruídos, interferências, distúrbios do aparato técnico e, às vezes, alcançam os limites da visualização. Em muitas de suas videoinstalações, o artista faz projetar imagens de vídeo sobre paredes texturadas e rugosas, ou ainda sobre dunas de areia ou sobre uma superfície irregular, de modo a perturbar a legibilidade das imagens ou corromper a sua coerência figurativa. Na videoinstalação **The Desert in My Mind** (1992), os espectadores eram incentivados a caminhar sobre as imagens projetadas no chão, "com toda a potência de significação que possa existir no ato de pisar em imagens". Não satisfeito com isso, Eder Santos introduz manchas pulsantes de luz, ruídos visuais que simulam os arranhões característicos dos velhos filmes cinematográficos, ou comprometendo a estabilidade da imagem através de interferências sobre o sinal de controle vertical. "Embora tudo isso seja, na verdade, resultado do processamento da imagem em sofisticadas máquinas de efeitos digitais, o que se vê na tela não lembra nem de longe os produtos assépticos que normalmente se obtém com tais recursos". (MACHADO. 1997)

14 Ver *Dos o tres cosas sobre Eder Santos* em *Contaminaciones: Del videoarte al multimedia*. MACHADO, Arlindo. Jorge LaFerla (ed.). Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires, 1997



Figuras 23 e 24. *The desert in my mind* e *Poscatdevenum*. Eder Santos. 1992 e 1994

Essa ânsia de descontruir o audiovisual é compreensível: Eder Santos aborda em seus vídeos justamente a perda de vitalidade das imagens, sua redução a clichês gastos pelo abuso da repetição e, nessa investida contra a atual degeneração das imagens, ele se mostra implacável como poucos. A trivialidade da vida cotidiana, o comportamento estereotipado, são materiais de que o artista utiliza para fazer uma aguda reflexão sobre a vida contemporânea.

Após algumas tentativas de ampliar o campo perceptivo do dispositivo videográfico por alguns artistas de vanguarda durante os anos 70, em experimentações conduzindo a imagem eletrônica além dos limites da tela do monitor, sob a forma de vídeo-objetos, vídeoesculturas ou videoinstalações, segundo Christine Mello15, é somente após o surgimento do vídeo digital, no final dos anos 90, que observamos um procedimento que se torna hoje cada vez mais comum: o deslocamento sensorial do monitor para o ambiente em torno, forçando novas práticas do audiovisual, em consonância com os parâmetros atuais de construção da obra de arte como um sistema aberto e multidimensional. Dentre essa tendência a promover um alargamento dos sentidos, sob uma lógica descentralizada e heterogênea, podemos situar o trabalho **Transit** (2001) da autoria de Regina Silveira, que foi apresentado durante o ciclo de eventos em comemoração aos 50 anos da Bienal de São Paulo. Ela realiza o trabalho como um diálogo visual com o espaço urbano, por meio de um sistema de projeção de

15 Ver *Poéticas do vídeo* em *Extremidades do Vídeo*. MELLO, Christine. São Paulo: SENAC.2008

imagens difundidas nas superfícies dos prédios, túneis e avenidas. Em **Transit**, Regina Silveira desloca o público dos espaços habituais de circulação da arte e promove uma intervenção na vida pública de ordem midiática. “Essa experiência revela vertentes inusitadas de formatação para o vídeo no campo da experiência sensória, tanto quanto no diálogo com o espaço urbano”. (MELLO. 2008)

Dentre a novíssima geração de videoartistas, a obra de Lucas Bambozzi, apesar de recente, vem causando um enorme impacto e deverá muito provavelmente marcar uma nova forma de abordar o audiovisual. Segundo as observações de Arlindo Machado16, em seus trabalhos observamos uma sensibilidade muito particular para lidar com as imagens eletrônicas e uma nítida preocupação com a carga expressiva do áudio.

As imagens, nos vídeos de Lucas Bambozzi, estão sempre a um passo da liquefação ou da dissolução, o que lhes dá um aspecto de imprecisão fundamental para sustentação das temáticas propostas. Assim, “ora elas aparecem granuladas, mascaradas, desfocadas ou distorcidas, ora tremulam instáveis diante do espectador, ora ainda as suas referências figurativas se apagam, resultando apenas um grafismo nervoso ou manchas indistintas na tela”. (MACHADO. 1997)

Ao mesmo tempo, um trabalho de edição muito preciso permite controlar o tempo de duração de cada plano, de tal forma que a visualização é interrompida antes que a imagem se torne inteiramente perceptível ao espectador, resultando desse procedimento uma evocação vaga, uma sugestão quase inconsciente. “Esses recursos de linguagem possibilitam construir corpos temáticos de natureza poética, mais afinados com os versos esgarçados e fluidos de um Rimbaud ou Mallarmé do que com o discurso denotativo e conceitual do documentário videográfico”. (MACHADO. 1997)

Ainda partindo das observações de Arlindo Machado, em **Aqui de Novo** (2002), é possível notar um conjunto de desvios da linguagem videográfica, e talvez seja,

16 Em *Lucas Bambozzi. Mostra vídeo autor*. Catálogo. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 1997

até agora, “o trabalho mais maduro de Bambozzi”, onde ele retoma traços temáticos e estilísticos já antes experimentados em **Love Stories** (1992). Há, em primeiro lugar, nesse vídeo, uma intenção explícita de (des)localizar ou de (des)territorializar o espaço: as imagens parecem despontar numa espécie de terra-de-ninguém, sem referências a qualquer geografia determinada, como se elas, na verdade, tivessem sido arrancadas diretamente do aparelho imagético do nosso imaginário.

Como na obra de Eder Santos, com quem Bambozzi colaborou e de quem também sofreu influências, as referências locais praticamente desaparecem e a paisagem - tanto a humana quanto a geográfica - se alarga a ponto de tornar-se universal. A partir da videoinstalação **Imagens Histéricas** (1996), o artista vem se dedicando a “um laborioso estudo da expressão humana - tanto no nível do registro documental quanto da reconstituição fictícia - numa tentativa muito bem sucedida de apreender momentos de alteração, de antecipação, de ruptura e de ambiguidade”. (MACHADO. 1997)

Figura 25. *Aqui de novo*. Lucas Bambozzi. 2002

Em fins dos anos 90, influenciados pelas experiências sinestésicas do *veejaying*17 ou *live ima*ges, onde um operador manipula performaticamente, em tempo real, fragmentos ou *samples*18 de vídeo, em acompanhamento à cena musical eletrônica, surgem novas modalidades de fruição do audiovisual, em que a lógica do improviso, da apropriação e da efemeridade são incorporados à poética das obras, e que configuram como experiências radicais de contaminação do meio videográfico por outras linguagens.

Compartilhando dessa lógica de abordagem do vídeo, em análise feita por Christine Mello, surge um artista que se torna fundamental no estabelecimento dessa modalidade performática audiovisual: Luis DuVa, que apesar de iniciar suas investigações videográficas durante os anos 80, é somente mais tarde, com o aperfeiçoamento das práticas de vídeo *ao vivo,* que ele estabelece suas composições audiovisuais, na busca por explorar as complexidades da relação imagem/som.

Em início dos anos 2000, em uma homenagem à artista conceitual Letícia Parente (falecida no início dos anos 90), Luis DuVa apresenta a performance em tempo ao vivo **Desconstruindo Letícia Parente: Marca Registrada** (2003). Esse trabalho é como um marco nas comemorações em torno das três décadas do vídeo no Brasil e oferece uma revisão não apenas histórica da videoperformance **Marca Registrada** (1975) de Letícia Parente, mas também uma revisão política e estética. De certo modo, é também um eixo de confluência entre as práticas desconstrutoras, contaminadas e compartilhadas do vídeo na atualidade. (MELLO.2008)

17 Termo originário da cultura eletrônica*: veejaying* ou *vjing* (de *video jockey*) a ação de artistas que manipulam vídeos performaticamente em apresentações ao vivo.

18 Termo também originário da cultura eletrônica: *sample* ou *amostra* são fragmentos de vídeo ou unidades mínimas de vídeo, utilizadas como células manipuladas em apresentações de veejaying.

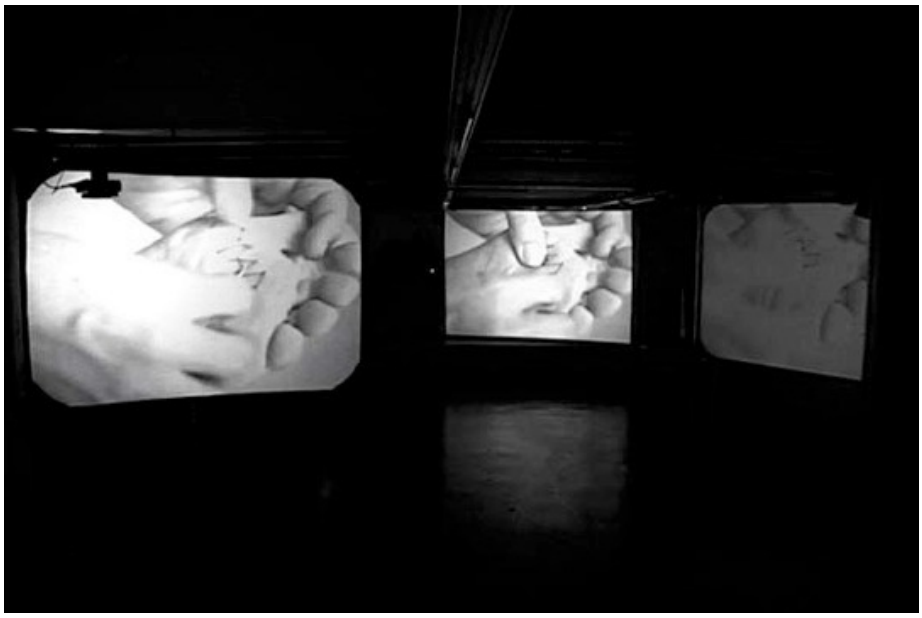


Figura 26. *Desconstruindo Leticia Parente*. Luis DuVa. 2002

Se em **Marca Registrada** quem dialoga com Letícia Parente é a câmera, em tempo real de vídeo, em Luis DuVa quem dialoga com ele, mediante sua ação performática é o público, que responde ao processamento ao vivo do vídeo. Em última instância o público observa e interage com Luis DuVa ao vivo, ao mesmo tempo que interage com Letícia Parente em tempo real. Com isso, **Desconstruindo Letícia Parente: Marca Registrada** promove uma sobreposição de tempos: o tempo da ação original gravada em vídeo é alterado em seu registro, fracionado e fragmentado em estruturas isoladas, para então serem manipuladas no tempo ao vivo, promovendo uma perfeita integração entre o processo audiovisual e a realidade presente.

Esta e todas as obras citadas anteriormente, chamam a atenção para um ponto crucial na percepção do audiovisual hoje como um processo midiático mutante, orgânico e dinâmico: a capacidade do vídeo de interagir com a realidade, interferindo através de operações sígnicas no nosso imaginário, provoca deslocamentos e estranhamentos em seus mais diversos modos de enunciação: operador de transformações, com todos os seus controles apontados para o âmago do mundo contemporâneo.

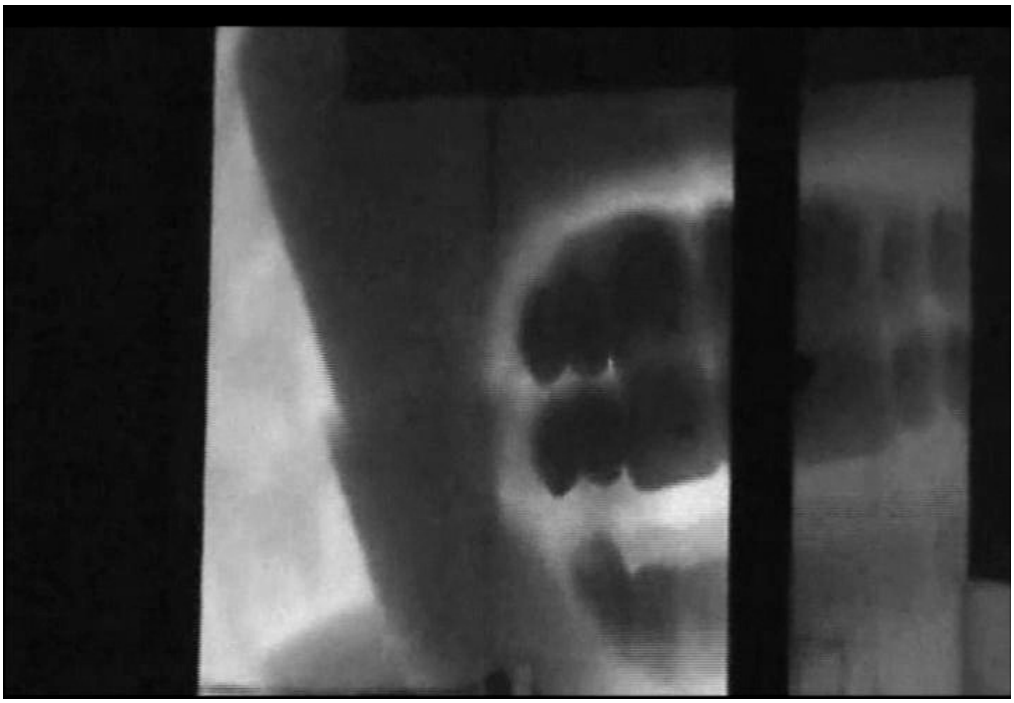


Figura 27. Nexus Plexus. Fernão Paim. 2010

Fica claro o quanto essa pesquisa em videoarte fundamenta-se nos procedimentos e idéias citados anteriormente, para então desdobrar-se em outras tantas possibilidades, evidenciando a principal característica dessa linguagem artística: a capacidade de estabelecer um processo contínuo de pensamento. A partir do momento que iniciei as minhas investigações formais, desde as experiências de representação da imagem fundamentada nas possibilidades do meu gesto nas pinturas, desenhos e gravuras, até a imagem mediada pelo dispositivo técnico da fotografia e do vídeo, é nítida a sensação de trajetória percorrida, até a comprovação hoje, com essa pesquisa, que um vasto horizonte se desenrola diante de mim.

Recapitulando a produção destes artistas, sinto-me muito próximo ao trabalho de Eder Santos, Lucas Bambozzi e Luis DuVa, no sentido de promover uma obra audiovisual cuja composição narrativa é fundamentada na fragmentação e alteração temporal das imagens, centrando a sua percepção em um sistema aberto de leitura e apreciação a partir da força latente das imagens, processadas

em camadas sígnicas e apresentadas pictorialmente ao observador, incorporando diferentes superfícies e texturas, na interação da obra com o ambiente. Com estas leituras e percepções, foi possível criar um sólido embasamento para a construção desta dissertação e em paralelo aproximar-me da produção destes artistas onde pude observar, conforme pontuei anteriormente, significativas analogias com as minhas ações, o que para mim, foi bastante gratificante e encorajador no sentido de produzir as três intervenções em espaços abertos.

Sob este prisma, no capítulo seguinte, “Pontuações de percurso”, apresento os recursos que faço uso ao perseguir o objeto dessa pesquisa: uma obra audiovisual mediada por projeções, que estabelece uma relação direta entre o cinema e a arquitetura, ao tempo que provoca uma discussão a respeito da situação do corpo na representação artística contemporânea. Desse modo, faço a seguir uma descrição dos procedimentos e recursos utilizados nessa investigação, incluindo os equipamentos utilizados, o porquê dos espaços escolhidos e as conceituações que antecederam a criação da obra.

2. PONTUAÇÕES DE PERCURSO

Se procuro estou achando,
se acho, estou procurando

Guimarães Rosa

Partindo das considerações feitas inicialmente por Gene Youngblood, consolidadas pelas análises e estudos teóricos, dei início às primeiras investigações em videoarte que deflagraram o processo artístico aqui descrito, o qual evoluiu sofrendo diversas modificações durante o estabelecimento das fundações dessa pesquisa a respeito de um objeto de configuração indefinida, cuja natureza processual só se efetiva graças à intermediação da tecnologia.

Essa noção de uma arte efêmera, surgida da manipulação criativa dos dispositivos técnicos e suas programações, somente disponibilizada para a posteridade em seus registros fotográficos ou videográficos, vem tomando forma hoje, graças à necessidade dos artistas de recorrerem à novas e instigantes maneiras de fazer fluir seus processos de pensamento.

Dentre essas novas modalidades de fruição artística, essa pesquisa em videoarte vem acrescentar ao esforço de responder às demandas e estratégias decorrentes das condições apresentadas pela linguagem do vídeo hoje. Isso implica afirmar mais uma vez, a imensa capacidade desse meio de mudar e adaptar-se aos atuais processos cognitivos.

Em processo análogo às ações relacionadas ao conceito de *cinema expandido*, formulado por Gene Youngblood, as intervenções constituídas da manipulação ou edição de imagens em tempo real, referentes a essa pesquisa, possuem como ponto principal, a análise do alcance expressivo dessa modalidade de objeto

artístico, que recorre ao uso conjunto de dispositivos cinematográficos, como as câmeras, projetores e trilhas sonoras, aliados ao uso de computadores, tudo amalgamado em intervenções arquitetônicas, conforme define abaixo o mencionado autor.

> Trata-se de um ampliar da consciência, que toma como recurso os inúmeros equipamentos e aparatos tecnológicos disponíveis na mídia que são passiveis de serem utilizados nas mais diversas concepções estéticas, além de estabelecer um critério de fundamental importância que vem se instituindo desde a industrialização, e que consiste na fusão entre estética e tecnologia, gerando novas possibilidades expressivas que vão suscitar numa nova visão de mundo, permitindo agregar arte, ciência e metafísica. (YOUNGBLOOD. 1970: 16)

Assim, podemos considerar que, embutido nesta questão da expansão da linguagem, está a idéia de um código que vai além de seus limites pré-estabelecidos para se expressar, explorando todas as possibilidades através da experimentação, incorporando novas referências e novas materialidades, adotando os mais diversos procedimentos em suas práticas, enfim, a possibilidade de se lançar mão de especificidades próprias de diferentes meios para viabilizar uma idéia.

O computador possui papel central, na produção e realização das obras focadas nessa pesquisa, ao proporcionar o uso agilizado de arquivos digitais de imagem e som, processados através dos *hardwares* e *softwares*. Essas células videográficas, aqui chamadas de matrizes, constituem a essência que fundamenta um sistema aberto de produção audiovisual, possível graças à livre manipulação proporcionada pelo computador. No trecho que se segue pode-se entender melhor essa questão da convergência das mídias, facilitada pelo aparato digital, que configura as poéticas híbridas, sob a reflexão de Lúcia Santaella.

> Com isso, o computador se transformou em um laboratório experimental no qual diferentes mídias podem se encontrar e suas técnicas e estéticas se combinar na geração de novas espécies

> sígnicas. Quando uma mídia é simulada no computador, propriedades e métodos de trabalho lhe são adicionados até o ponto de transformar a identidade dessa mídia. Isso ocorre porque os *softwares,* como as espécies em uma ecologia comum –nesse caso o ambiente computacional compartilhado-, uma vez liberados, começam a interagir, mutar e gerar híbridos. (SANTAELLA. 2007: 266)

A partir do uso recorrente de uma prática artística baseada em ações de apropriação e reciclagem, surgem novas relações de disponibilidade e criação, reconfigurando os paradigmas de propriedade autoral, como visto aqui no exemplo da figura 28, de uma informação em vídeo com o seu sentido relocado. As poéticas híbridas ocupam um papel-chave nas discussões a respeito da reavaliação da matriz e da cópia ao estabelecer novos modos de fundamentação da obra artística.

Figura 28. *Viagem ao fundo do mar (Voyage to the bottom of the sea)*. Sample. 2010

2.1 Matrizes digitais

Segundo Christine Mello, o termo *poéticas híbridas* diz respeito à uma nova configuração das experiências de compartilhamento de linguagens ou mídias, proporcionada pela capacidade de síntese do computador que, em seu primeiro momento, ocorria em contextos isolados, porém hoje, com o desenvolvimento das tecnologias de informática e das telecomunicações, assume os contornos de uma prática cultural, fundamentada na interatividade, no compartilhamento da informação e na convergência entre os diferentes meios. Na citação, a seguir, recorto um trecho em que a autora reflete sobre certos aspectos da cultura digital, que considero centrais em minha argumentação.

> A cultura digital é compreendida como um estado de experiência híbrida, na medida em que nela há o constante confronto entre realidades diferentes, fazendo com que haja a mistura de diferentes naturezas de linguagens. Esse fenômeno, conhecido como convergência das mídias, diz respeito aos processos de digitalização da imagem, do som e do texto, assim como permite a tradução de todo e qualquer meio analógico (como a fotografia, o cinema e o vídeo) para os meios digitais. (MELLO. 2008: 199)

Esta característica inter-relacional entre o meio digital19 e o meio analógico20 produz uma informação deslocada de suas referências físicas e gera um novo estatuto de imagem, implicando em formas simuladas e em uma estética fundamentada na hibridização, que subverte todos as maneiras usuais de reprodutibilidade apoiadas em conceitos estáticos de cópia e original, gerando assim, a noção de uma poética digital de códigos impuros e lógica errática, diluindo as fronteiras entre as linguagens que a formaram inicialmente.

19 Os meios digitais dizem respeito a um processo numérico, de bases matemáticas, que opera por simulação através de uma programação anterior de dados e processados na memória dos computadores e cujo produto é considerado virtual e simbólico.

20 Os meios analógicos operam por semelhança e sincronicidade com os aspectos físicos do real.

Na teoria do *cinema expandido*, de Gene Youngblood, a complexidade envolvida no processo de construção de significado das videointervenções possui como correspondente o conceito de *cinema sinestésico21,* onde a ação fílmica ocorre de maneira não-linear, abandonando qualquer relação com a narrativa tradicional, e o conceito da obra é construído mediante a evocação de forças no consciente inarticulado do espectador. O autor, aponta significativas peculiaridades, a saber:

> Diante disto, ao tratarmos da questão da hibridização o cinema sinestésico pode ser levado em consideração, pois é um código composto por intersecções entre diferentes meios, são entre imagens que dispõem das características e especificidades de um meio para se constituir, mas que se manifestam de outra forma, como podemos observar por exemplo em uma inter-relação entre real e virtual. (YOUNGBLOOD. 1970: 41)

A poética construída a partir da hibridização das linguagens, ou como nomeia Christine Mello, *convergência dos meios*, ou o *cinema sinestésico* de Gene Youngblood, ou como quer ainda, Julio Plaza*, fenômenos intermídia*, todos estes termos, em verdade, evidenciam uma imensa gama de recursos expressivos, que tecem uma rede de significados, gerando infinitas possibilidades de criação e um terreno fértil em subjetividades, para o deleite do artista, conforme acentua Julio Plaza:

> Estas informações que circulam por múltiplos veículos e que não se fixam em suportes determinados como os da era mecânica e pré-industrial, se constituem em fenômenos pós-mídia, in mídia ou intermídia, que são mais do que produtos, processos de deslocamento e nova alocação de informação, vale dizer, processos de transducção constante. (PLAZA. 1987: 207)

21 **Sinestesia** é uma figura de estilo ou semântica que designa a união ou junção de planos sensoriais diferentes.

Podemos apontar como ponto de partida dessa noção de tecnocultura de relocação da informação, da mistura, da apropriação, o advento das chamadas linguagens técnicas, ou como bem colocou Walter Benjamin, uma *era da reprodutibilidade técnica,* onde as formas artísticas e produtos culturais, agora demandam o domínio de instrumentos e máquinas, consequência direta do crescimento urbano e da revolução industrial, ocorrida a partir do fim do século XIX e que assumem papel central no surgimento de uma mentalidade de cópia e difusão da informação ao maior número de pessoas possível, eclipsando a idéia de original e de obra prima. O surgimento do jornal, da fotografia e do cinema inicialmente e, mais tarde, da TV, lança as sementes dessa cultura das massas ou midiática, que vivemos hoje e modifica profundamente a maneira como lidamos com a informação e o conhecimento em geral, atribuindo ao nosso perfil cognitivo, um caráter de movimento, dinamismo e fluidez, preparando o terreno para esse momento de confluência das linguagens e a sua tradução em uma cultura eminentemente digital. A obra *Civilization (Living the dream)* de Marco Brambilla é o perfeito exemplo, ao nos apresentar um video mural, contendo 300 camadas de vídeo em *loop*, originados de arquivos encontrados, em uma ácida, ou mesmo satírica visão da nossa cultura eminentemente visual.

Figura 29. *Civilization (Living the dream).* Marco Brambilla. 2008

Dentre os diversos modos de hibridização que caracterizam as poéticas digitais, evidencia-se a cultura do *sampler22*, ou amostragem, onde práticas de apropriação midiática possibilitam novas relações entre as idéias e, além da produção de novas formas de montagem e colagem, também propõem uma resignficação da informação original, subvertendo-a e proporcionando outras estratégias de estruturação do objeto artístico.

Segundo Marcus Bastos em seu texto *A cultura da reciclagem,* um dos exemplos mais ilustrativos de como a prática da reciclagem de mídias configura-se uma legítima contracultura, apoiada nos modos de apropriação e relocação de idéias, cada vez mais comuns em nossa sociedade de consumo, é a forte influência observada que os meios digitais causam na definição do imaginário contemporâneo, tendo o *sampler* como o seu maior símbolo, que julgo importante aqui pontuar o seguinte trecho:

> A história da Internet também é a história de como parte da contracultura que se consolida dos anos 60 em diante substitui o "drop out" pelo "plug in", ao colocar suas idéias em prática na indústria então emergente dos computadores pessoais. (...) a reciclagem, um dos exemplos de como o ideário dessa contracultura se insere progressivamente em setores sociais cada vez mais amplos, acontece também nas mídias digitais. Por isso, o símbolo de uma sociedade preocupada em preservar suas reservas naturais e reaproveitar os detritos sólidos não é o *memex23*, mas o *sampler*. Assim, parece razoável aproximar a linguagem digital do universo em que este último se desenvolve. (BASTOS. 2002)

22 Segundo o pesquisador Marcus Bastos, originalmente o termo *sampler* define o aparelho de captação de amostras sonoras, "permitindo a manipulação posterior de trechos musicais, o que consolida a prática de uma música organizada a partir de amostras, ao invés de notas". Por analogia, o termo *sampler* pode ser usado como sinônimo das várias técnicas de amostragem possíveis no computador, inclusive das imagens.

23 O *Memex* é uma máquina um tanto quanto visionária para auxiliar a memória e guardar conhecimentos (daí o nome Memex: *Memory Extension*) que foi pensada pelo cientista americano Vannevar Bush e anunciada em 1945. A partir da idéia de que a soma dos conhecimentos, aumentando em um ritmo prodigioso, não encontrava contrapartida em relação à evolução dos meios de armazenamento e acesso aos dados e observando o funcionamento da mente humana, segundo ele, operando sempre por meio de associações, Bush imaginou e descreveu, de maneira detalhada, uma máquina capaz de estocar montanhas de informações, fácil e rapidamente alcançáveis. Tal engenho, concebido para suprir as "falhas da memória humana", através de recursos mecânicos, é considerado o precursor da idéia de hipertexto.

Ainda de acordo com a pesquisa de Marcus Bastos, em 1948, a palavra *sample* servia apenas para designar as amostras colhidas em exames médicos e pesquisas qualitativas de intenção de mercado. Sem saber que o termo em breve ganharia outros sentidos, o músico Pierre Schaeffer fala em música concreta para descrever suas experiências na rádio francesa ORTF, onde o compositor explica como toma partido dos materiais oriundos do dado sonoro experimental, não mais com relação a abstrações sonoras preconcebidas, mas com relação a fragmentos sonoros existentes concretamente e considerados como objetos sonoros definidos e íntegros.

Além de facilitar a composição, o funcionamento do *sampler* sinaliza para a possibilidade de explorar a reutilização de materiais como técnica para produzir novos significados, e pode ser associado às diversas formas de colagem e apropriação existentes na história da arte. É muito importante inserir o *sampler* em um contexto mais amplo, pois o uso de amostras como forma de manipulação de linguagem, em que há um novo tratamento do material previamente criado, não se restringe apenas à música, mas também aos textos e imagens. O computador unifica as práticas de tratamento das mídias, na medida em que as manipula todas a partir de um parâmetro comum: a linguagem matemática. Desse modo, hoje em dia, é possível converter praticamente qualquer produto cultural em arquivos que podem ser armazenados, editados e distribuídos em formato digital.

As mídias digitais acentuam esse jogo de reciclagem, presente nas diversas maneiras de montagens, colagens, apropriações e relocações de idéias. A base dessa cultura sampleada é a lógica existente por trás do universo da informática, desde o seu surgimento: o reaproveitamento de códigos utilizados previamente, com usos específicos, que são recombinados, adquirindo propriedades e usos distintos do original, retomando mais uma vez a reflexão de Marcus Bastos:

> É comum na programação -especialmente depois da popularização da programação orientada a objetos- a reutilização/atualização do código-fonte desenvolvido para um determinado aplicativo. Isso acontece tanto nas diversas versões de um mesmo programa quanto no reaproveitamento de partes do

> código comum na criação de páginas de Internet em que é possível aproveitar parte de um programa e alterar seus parâmetros, para adequá-los às finalidades da nova página criada. (BASTOS. 2002)

Dentre as diversas maneiras possíveis de apropriação poética das mídias e relocação da informação original, o ponto central de todo o discurso decorrente das práticas artísticas em videoarte presentes nessa pesquisa, é o diálogo estabelecido entre o cinema e a pintura a partir dos parâmetros estabelecidos do meio digital. É importante frisar o caráter gestual envolvido na intervenção, o que realmente a aproxima do processo de um pintor em seu estúdio, só que ao invés de pigmentos e tintas sobre uma superfície, a obra é construída aplicando-se camadas de imagens em vídeo digital, manipuladas através de *softwares*, como um pincel eletrônico que *pinta* as imagens em movimento sobre a superfície arquitetônica.

Figura 30. *Lumina.* Fernão Paim. 2010

Isso implica dizer que, nas formas de abordagem da linguagem videográfica que estou apresentando aqui, existe uma preocupação com uma qualidade estética

estabelecida na subversão dos códigos geradores da imagem, a partir de um processo particular de captação, edição, processamento e manipulação da informação audiovisual. Nesse contexto, a liberdade de experimentação é ampliada muitíssimo ao ter o seu sentido construído simultaneamente à sua execução, estabelecendo não apenas uma obra, mas um sistema de diálogos possíveis.

Nesse processo performático de pintar imagens, a obra dá um salto sobre sí mesma, extrapolando os códigos de linguagem que a geraram: agora não estamos nem falando de vídeo, nem de pintura ou informática, nem tampouco apenas de arquitetura, mas sim de um conjunto poético que unifica tudo isso, e mais, lança as bases para a expressão de um discurso artístico bastante pessoal, descrito aqui nestas pontuações de percurso. Inicio a seguir, uma breve reflexão sobre os aspectos que definem os suportes espaciais, antes de apresentar as três obras experimentais realizadas.

2.2 Suportes espaciais

A videointervenção compreende um momento em que o objeto artístico comporta um processo de reorganização perceptiva do ambiente, a partir da alteração na percepção do corpo em relação ao espaço. Tão importante quanto a imagem videográfica, a questão espacial, tanto em categorizações de obras instalativas ou *site specific*, diz respeito ao dimensionamento do processo de construção da *paisagem* como ato artístico. No entendimento do sistema visual aqui apresentado, o espaço onde a obra se localiza é o território intermediário, de transição entre o recorte videográfico, de parâmetros pré-estabelecidos, em conjunto a todos os aspectos do real que possam haver no ambiente, na construção do sentido da obra..

Essa idéia do espaço como elemento central e mediador das forças que constituem a obra de arte, a partir do conceito de paisagem como construção sensível, não mais como pano de fundo para algo, e sim, como representação de uma posição crítica do artista em relação ao mundo, é bem recente. Apesar de todas as conquistas da pintura e da escultura, inicialmente com a tentativa do barroco de apreender o tempo/espaço da mitologia religiosa, refletida em seus retábulos, afrescos e arquitetura, passando pela descoberta da perspectiva no Renascimento, que inicia a apresentar o espaço como elemento mensurável, onde regras de representação eram aplicadas e a pintura era então considerada uma *janela* aberta para o universo do artista, mas ainda era algo exterior, separado do observador.

A mudança nos paradigmas a respeito da situação do espaço na composição artística só começa a acontecer no século XIX, com os impressionistas, os primeiros a admitirem que não há uma objetividade visual única, e que a pintura é apenas uma das muitas possibilidades de representação da paisagem, trazendo à tona, antigas questões acerca do movimento e do tempo e a preocupação em capturar as sutis transformações ocorridas na aparência do mundo. Em paralelo aos temas e as técnicas acadêmicas, a pesquisa impressionista gerou a necessidade de um olhar paralelo à representação do espaço, que levou ao passo seguinte e o rompimento definitivo com a *janela renascentista*: o cubismo, quando o conceito da obra desloca-se para a apresentação de um espaço visual único do artista, com suas próprias leis subjetivas, liberado da tarefa de representação fidedigna do real pelo surgimento da fotografia. Esta nova maneira de representar o espaço como pura manifestação do tempo24 pelo cubismo, causa modificações profundas na maneira de fazer e pensar a arte nos períodos seguintes, como comprova as realizações do futurismo, da *op art* e da *pop art*.

Nesse momento, quando a obra deixa de ter a representação realista como juízo de valor, a mera sugestão do espaço na obra, surgido da imaginação criadora do

24 No cubismo, não estamos nos deslocando pelo espaço em torno dos objetos, é o espaço que se expande e se contrai, se fragmenta e se deforma para nos apresentar, a um único tempo, o do nosso olhar, vários aspectos dos objetos e do ambiente condensados, onde o espaço suprime o tempo.

artista, cede gradativamente à incorporação do espaço real, principalmente desde as colagens cubistas e dadaístas, dos *readymade* de Marcel Duchamp e dos *Merz* e *Merzbau* de Kurt Schwitters. O Minimalismo, em seguida, conspira para que, nos anos 60 e 70, as expectativas geradas em torno da experimentação do espaço *em relação* à obra, e não mais o espaço plástico visualizado *na* obra, seja entendido e percebido como elemento de valor. É quando vemos o surgimento da *land art*, dos *happenings* e das instalações, desembocando nas experiências imersivas na arte contemporânea.

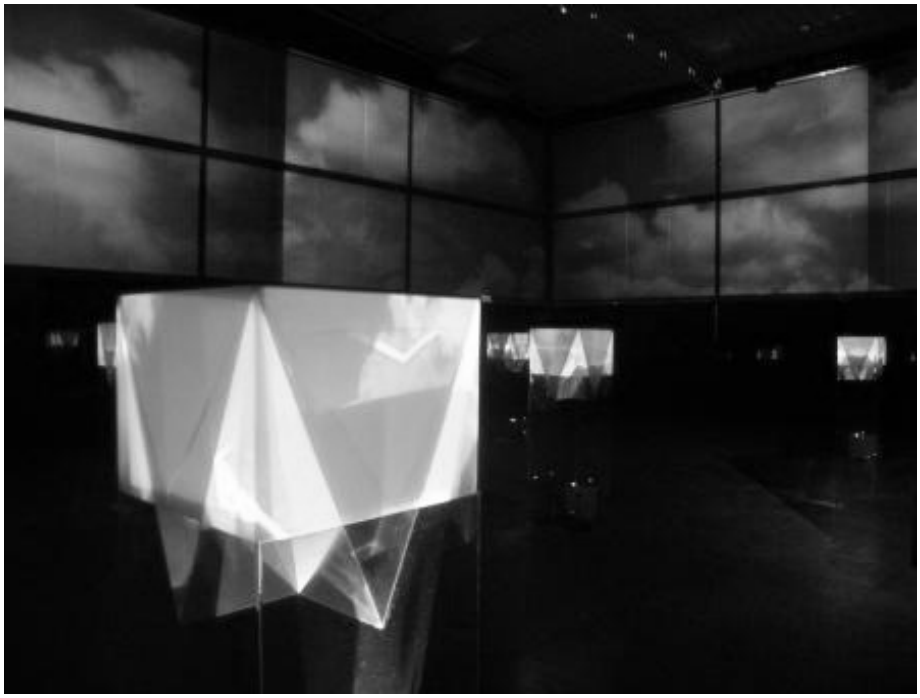


Figura 31. *Galeria das almas.* Eder Santos. 2004

Como nos situa Nelson Brissac Peixoto na citação transcrita logo a seguir, a crise modernista da autonomia da obra de arte, considerada como um objeto final,

fechado em si próprio, coloca a questão do espaço, da relação sensível da obra com o ambiente, em uma posição central na experiência artística atual.

> A grade e as nuvens –categorias centrais da crítica de arte contemporânea- estabelecem este recorte mais amplo em que a obra se inscreve: a paisagem. Da mesma forma, é preciso que aquele que vê não seja estranho ao mundo que ele olha. Ele deve ser visto de fora, instalado em meio às coisas, surpreendido no ato de considerá-las desde um determinado lugar. (PEIXOTO. 1996:12)

A principal idéia que está contida nessa reflexão diz respeito à paisagem como uma construção do olhar sensível. Para a pesquisadora Maria Amélia Bulhões, a paisagem na tradição artística apresenta, desde sua origem, uma estreita ligação com a territorialidade. Mesmo tendo sofrido inúmeras interpretações, a noção de paisagem diz respeito à representação em relação direta com um lugar, que o artista nunca escolhe ao acaso. De acordo com Maria Amelia Bulhões, na constituição da paisagem, a intenção do artista tem maior peso do que o próprio objeto.

> O olhar do artista e sua concepção dos conceitos envolvidos na obra interessam mais do que os espaços geográficos representados. Numa paisagem pintada no século XIX, por exemplo, teremos, além dos elementos pictóricos, a expressão dos estados de espírito do artista, bem como a afirmação de sua identidade com determinado território, sua nacionalidade. (BULHÕES. 2010: 156).

Parafraseando Lúcia Santaella, em suas reflexões acerca dos espaços *líquidos*[25] que vivemos hoje, desde o surgimento das ciências cognitivas: psicologia, sociologia e antropologia, em fins do século XIX, influenciando enormemente a física moderna e o nosso conhecimento do tempo/espaço, e consequentemente, da realidade, considerada por muito tempo não mais que uma simples noção de

25 Segundo Lúcia Santaella, hoje estamos vivendo uma época marcada pela presença da informação móvel, em que cada vez menos, o conhecimento está confinado a lugares e dispositivos fixos e os novos modos de linguagem têm produzido transmutações na estrutura da nossa concepção cotidiana do tempo e do espaço.

senso comum, com implicações superficiais, baseadas apenas nos efeitos observados sobre a matéria mas sim, de um espaço observado a partir da experiência e vivência humana.

> Falar em realidade –mesmo que seja aquilo que ingenuamente entendemos por realidade- nos conduz para o espaço da percepção e das experiências humanas, nas quais o conceito de espaço passa a ter um estatuto psíquico, social e histórico que apresenta uma multiplicidade transbordante de facetas. (SANTAELLA. 2007: 164)

Desse modo, o olhar seletivo, particular, do artista, que delimita, ou faz emergir, a paisagem, impõe também alterações ao olhar que o espectador lança sobre ela. Nesse jogo, pelo qual os olhares se constroem mutuamente, e constroem juntos a paisagem, afirma-se a territorialidade naquilo que ela pode adicionar à noção de pertencer a algum lugar, do território como um determinante da identidade. Através da paisagem, mais ou menos evidente, os lugares permanecem construindo subjetividades e estabelecem outras possibilidades de significação.

Figura 32. *Azul furtado ao mar absoluto.* Fernão Paim. 2011

A paisagem contemporânea, voltando à Nelson Brissac Peixoto, é uma construção de imagens de interstícios, de *passagens* entre pintura, fotografia, cinema e vídeo, imagens nômades que transitam livremente entre os meios, que debruçam-se sobre a arquitetura, que confundem-se e daí, retornam, construindo o imaginário contemporâneo.

> Nem perto, nem longe, nem passado nem presente. Mas entre uma coisa e outra, Aqui e lá, no filme e na arquitetura, na pintura e na TV. Entre o real e o imaginário, o figurativo e o abstrato, o movimento e o repouso. Entre o visível e o invisível. A paisagem contemporânea é um vasto lugar de trânsito. (PEIXOTO. 1996: 199)

Apesar de não parecer, essa noção de passagens como livre trânsito entre as imagens e o espaço já vem ocorrendo há tempos. Paralelamente à uma história da representação espacial nas artes visuais, existe também uma história da arquitetura dos espaços destinados à causar a simulação de outras realidades. Em Paris, durante o século XIX, as galerias eram corredores que levavam o transeunte à ilusão de outras dimensões. A galeria é um dispositivo ótico, que levou o *trompe l'oeil*[26] à uma escala maior, originando uma das primeiras formas de um espetáculo ilusionista que cruzava a pintura com a arquitetura: o panorama[27].

Segundo Oliver Grau, o ilusionismo e a virtualidade presentes nesses espaços simbólicos, que o panorama faz parte, diz respeito à uma relação especial entre a nossa percepção das imagens em relação ao lugar, que traduz-se em ambientes

26 ***Trompe-l'oeil*** é uma técnica artística que, com truques de perspectiva, cria uma ilusão ótica que mostra objetos ou formas que não existem realmente. Provém de uma expressão em língua francesa que significa *engana o olho* e é usada principalmente na pintura e na arquitetura. Embora a expressão tivesse sua origem no período barroco, onde os artistas a usavam muito, a técnica em si era antiga, já conhecida dos gregos e romanos, e utilizada em murais, como por exemplo os de Pompéia.

27 o termo **panorama** (que significa "visão total") foi inventado para designar um dispositivo complexo composto não só por uma imagem como também por toda uma estrutura especialmente planejada para tornar possível a imersão do sujeito num espaço simulado. O panorama, patenteado por Robert Barker em 1787, é uma pintura circular disposta em uma rotunda de forma a envolver completamente os espectadores que a contemplam a partir de uma plataforma central. De acordo com seu inventor, a finalidade do dispositivo era fazer com que os observadores pudessem se sentir verdadeiramente no local apresentado pela pintura, geralmente um ponto alto de onde se pudesse observar uma paisagem natural ou uma cidade.

projetados para a ilusão de movimento entre realidades e essa tendência, segundo ele, remonta desde os tempos antigos e perdura até hoje, na dimensão virtual do ciberespaço. Oliver Grau defende a tese que a convergência tecnológica da imagem e da mídia é a manifestação dessa tendência pelo ilusionismo. Ele é bem claro a respeito na citação abaixo transcrita:

> Embora a história da arte e a história da mídia tenham mantido um relacionamento interdependente e a arte tenha comentado, acompanhado ou até mesmo promovido cada desenvolvimento da mídia, a visão da história da arte como história da mídia, como a história desse relacionamento interdependente, que comporta o papel das visões artísticas na ascensão da nova mídia da ilusão, ainda não foi plenamente desenvolvido. E, no entanto, a relação próxima da arte com as máquinas em particular e com a tecnologia em geral, incluindo a nova mídia de imagens e sua distribuição, abarca todas as épocas, da antiguidade clássica aos dias de hoje. (GRAU. 2007: 17)

Figura 33. *Panorama.* Robert Barker. 1789

As primeiras tentativas de instalar um observador em um espaço imersivo não vieram das atuais experiências em realidade virtual, possíveis graças à tecnologia digital. Na verdade, a dimensão simbólica dos espaços digitais é a atualização de uma tendência pelo ilusório, que faz parte desse conjunto de estratégias cognitivas surgidas do relacionamento imagético do homem com o seu ambiente. A base desse relacionamento são as tradições artísticas que, mesmo sofrendo rupturas e descontinuidades, sempre foram condicionadas ao meio específico da época. O uso criativo do espaço para a simulação de realidades vem acontecendo desde o mundo clássico, e ressurge hoje nas atuais formas de imersão da arte.

Ainda de acordo com Oliver Grau, cada época testemunhou esforços extraordinários na tentativa de produzir o máximo efeito ilusório, com a tecnologia disponível. Antes do panorama, temos registrados algumas tentativas bem-sucedidas de criar espaços ilusionistas e muito após o seu declínio, na virada do século XX, graças à invenção do cinema, a tecnologia de exibição das imagens em espaços especialmente desenhados para promover a interação mais realista possível, se desdobra nas formas do estereoscópio, do *Cineorama*, da televisão estereoscópica, do *Sensorama*, passando pelo *Cinema Expandido*, pelo 3D, pelo *Omnimax* e o cinema *Imax*, até as atuais formas de *videomapping*28.

O processo de visualização envolvido em todas as categorias de espaços imersivos excede muito o aspecto puramente mimético. A percepção desses sistemas visuais envolve um potencial criativo e modos de construção imagética que abre amplo espaço de discussão acerca das características que distinguem a imagem digital das imagens convencionais ou das imagens cinematográficas, além de avaliar as possibilidades de expressão da obra ao envolver o artista e o observador em estratégias poéticas.

Ao propor uma expansão sensorial do plano virtual da imagem para o plano físico do ambiente, as videointervenções deflagram a idéia de incorporação do aspecto

28 O ***video mapping*** (mapeamento de vídeo) é uma técnica que permite projetar imagens 3D em qualquer superfície de escala arquitetônica, através de um software que processa o mapeamento de elementos tridimensionais das construções como colunas, janelas e outros detalhes. Depois, as imagens mapeadas são estrategicamente combinadas com imagens pré-gravadas, criando ilusões gigantescas.

vivencial à leitura da obra, prevendo a ação sensível do corpo no momento e local de apreensão da imagem representada, em suas mais íntimas relações de construção de sentidos.

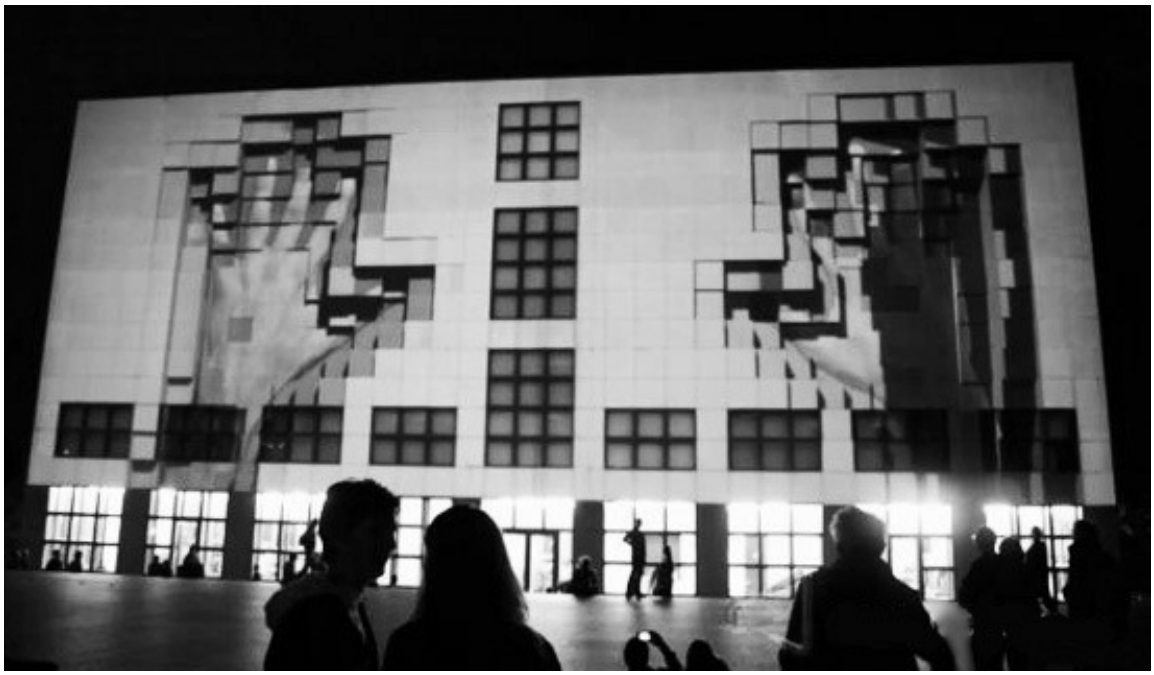


Figura 34. *555 Kubik.* Daniel Rossa e Urbanscreen. 2009

A criação de espaços imagéticos imersivos, vivenciados de modo multissensorial, que possibilitam poéticas processuais, promove ações que relacionam a obra à uma tendência *performática*, ao incorporar em sua constituição modos particulares de operação pelo artista em simultaneidade com os modos de apreensão pelo observador. Portanto, é essencial o entendimento das mudanças dinâmicas ocorridas na percepção desses espaços simbólicos ao promover novas opções de interação e evolução da obra de arte graças à mediação digital.

O processo imersivo das videointervenções é associado à exploração sensorial do espaço, cuja intervenção imagética pelo artista causa a impressão de um ambiente cujos parâmetros são modificados performaticamente, assim, a partir

dessa ação controlada, é possível utilizar plasticamente o tempo e espaço em experimentos visuais.

A videointervenção, como fazer artístico se coloca em uma relação de representação: de algo, de uma idéia, com a paisagem em todos os níveis. Trata-se da possibilidade de sugerir novas percepções do corpo em relação ao espaço ocupado no recorte de tempo que dura a obra. A paisagem é imensa, e se descortina para além dos olhos, para além da arquitetura. No contexto dessa pesquisa, tampouco a paisagem é somente o motivo da representação, mas sim o ponto de partida, a vibração inicial de uma situação poética.

Figura 35. *Azul furtado ao mar absoluto.* Fernão Paim. 2011

Onde ocorre a paisagem fílmica? Que foi expandida para além das fronteiras do real e construída pelo olhar, mediante a intervenção do dispositivo eletrônico, que

a pretexto de projetar vídeos, na verdade, lança no espaço subjetividades em um diálogo sensível. O que ocorre ali? Uma aparição? Algo que era apenas imaginado, impossível de medir ou reter inicialmente, que logo desaparecerá, deixando apenas vestígios gravados na memória das câmeras. O corpo surpreendido, o olhar suspenso no tempo e no espaço. A cidade em seus próprios ritmos é a natureza imensa onipresente, sem limites, que por um breve momento, torna-se o local do acontecimento, uma paisagem antes inexprimível, uma ilusão, um sonho.

2.3 Processos criativos

Acredito que para apresentar a obra de arte sob o ponto de vista de uma cadeia processual de idéias, torna-se necessário uma reflexão sobre os meios utilizados para alcançar o sentido pretendido pelo artista, o que implica afirmar que o pensamento, muito antes de materializar-se em obra, percorreu uma longa trajetória através de dúvidas, acertos, certezas e ajustes prévios. Acrescento também que as leituras dos textos dos autores selecionados e as reflexões contidas neste capítulo, foram essenciais para o entendimento dos recursos utilizados na criação dos três experimentos de percurso e descritos adiante.

Assim, o ato criativo passa a ser visto como um estado de evolução contínua: um percurso construído de idéias e hipóteses, que afirmam ou negam a direção inicial pretendida pelo artista. Segundo Cecília Salles, ao mudarmos o foco de atenção da obra de arte como produto finalizado para o seu percurso criativo, assume-se uma nova postura crítica que diz respeito à um abalo nos esquemas perceptivos da obra como algo estático, em estado de suspensão. Vejamos o que ela denomina como uma estética do movimento criador:

> Trata-se de uma visão, portanto, que põe em questão o conceito de obra acabada, isto é, a obra como uma forma final e definitiva.

> Estamos sempre diante de uma realidade em mobilidade. Isto nos permite falar, sob o ponto de vista do artista, em uma estética em criação. (...) De uma maneira mais ampla, falaríamos de uma estética do movimento criador. (SALLES. 2004: 26)

No momento em que destacamos o provisório, a evolução das idéias, o enfrentamento dos erros, os ajustes e correções, passamos a ter uma noção muito mais ampla do significado da obra. Como resultado da compreensão da obra como algo em permanente estado de mudanças, a noção de uma estética da *perfeição* e *acabamento* passa a ser revista, em favor de uma estética da *continuidade*, do *processual*, que dialoga com o objeto apresentado e complementa o seu sentido.

Desse modo, torna-se muito difícil determinar com precisão a origem das idéias que desencadearam o processo da criação. Há um movimento contínuo de construção do significado que se desdobra para além da conclusão relativa da obra. No momento em que assumimos que cada etapa, cada idéia ou cada esboço é igualmente importante, cai por terra a certeza que a obra exposta ao público é o único elemento que merece atenção. Na verdade, os rascunhos e documentos preservados do percurso criativo, sinalizam novas possibilidades de desdobramento em outras obras e o significado pretendido pelo autor sofre também a influência das diferentes experiências do observador que a admira. Citando outra vez Cecília Salles:

> O artista é visto em seu ambiente de trabalho, em seu esforço de fazer visível aquilo que está por existir: um trabalho sensível e intelectual executado por um artesão. Um processo de representação que dá a conhecer uma nova realidade, com características que o artista vai lhe oferecendo. (...) Um movimento feito de sensações, ações e pensamentos, sofrendo intervenções do consciente e do inconsciente. (SALLES. 2004: 26)

Figura 36. *Notas de percurso.* Fernão Paim. 2011

Ao incorporar em seus códigos a noção de processo, as videointervenções aqui documentadas demonstram em suas ações multifacetadas e plurais, muito mais que um objeto final, acabado e sim um intricado sistema de relações, iniciado desde as primeiras idéias e impressões, que estimuladas pela vivência em uma cultura artística apoiada na intermediação digital, são desenvolvidas em um ambiente propício.

Tal qual o laboratório do cientista, onde são experimentadas as hipóteses, através da manipulação de instrumentos e dispositivos, sem no entanto perder de vista o atelier do artista, esses novos ambientes de processamento de idéias assumem enorme importância no percurso criativo envolvido na relação arte/tecnologia. Sob estas perspectivas, inicio agora uma descrição do ambiente onde se originam as ações envolvidas nessa pesquisa e os componentes e dispositivos facilitadores no processo de criação, produção e execução das videointervenções.

Obviamente os espaços onde os elementos que constituem a obra de arte são trabalhados variam de acordo com a função a eles atribuída. Por se tratar de um

projeto acadêmico, onde existe a necessidade de aliar a produção artística com a produção teórica, é necessário que haja as condições necessárias para estudo e reflexão. No caso dessa pesquisa, foi montado um pequeno estúdio na minha residência, o que facilita muito, pois não preciso me deslocar do meu ambiente de convivência, além de possibilitar o trabalho a qualquer momento do dia ou da noite.

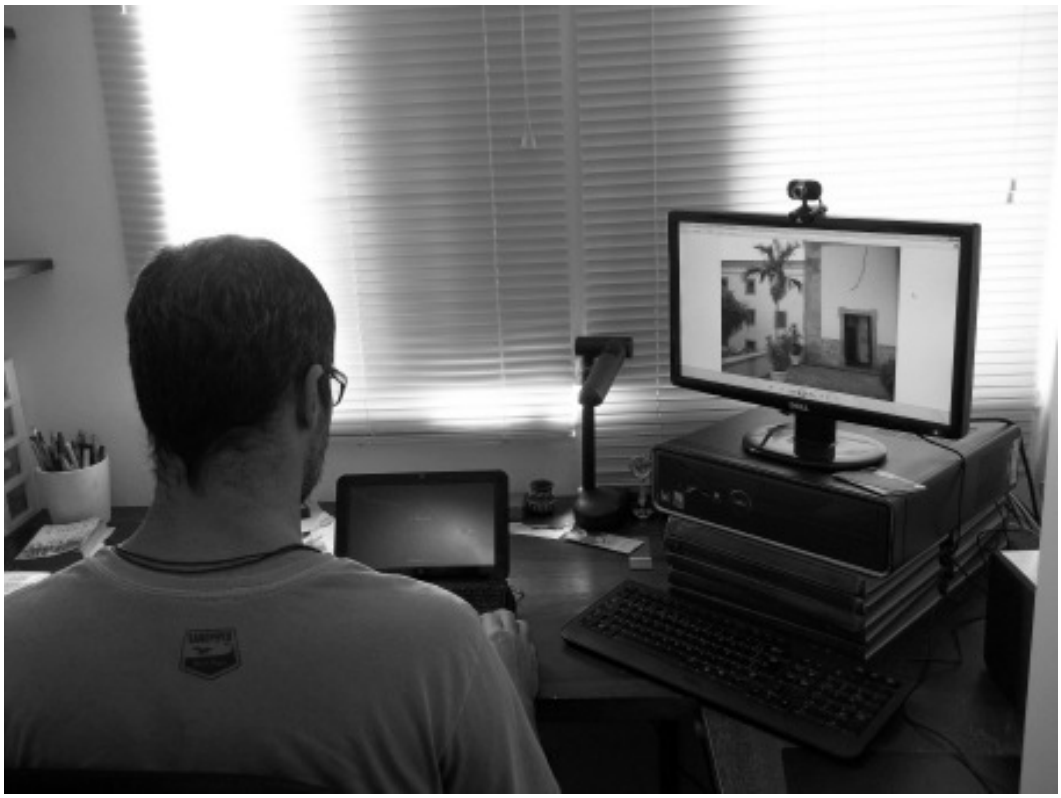


Figura 37. *Laboratório.* Foto Monica Navarro. 2011

Esse estúdio, ou laboratório, é um espaço bem iluminado e arejado composto por uma bancada em L, onde são apoiados os computadores e equipamentos periféricos como *scanner,* impressora equipamento de áudio e *modem*/roteador para conexão com a *internet*, além de luminária e papéis e canetas à mão para eventuais notas e rascunhos. Existem também duas estantes, uma para os livros

de uso diário para a pesquisa e outra para as revistas e materiais de desenho e pintura, que também fazem parte do processo de criação das vídeointervenções.

Esse processo criativo inicia com anotações e rascunhos da idéia que será posta em prática, se necessário, faço pesquisas em livros ou na internet referentes à poética envolvida na idéia, como prováveis títulos. Em seguida, passo à seleção dos vídeos a serem utilizados nas matrizes, para isso utilizo um *software* chamado *Vdownloader* que busca os vídeos disponibilizados na *internet* a partir de uma palavra-chave. Isso feito, passo para o primeiro passo da videointervenção que pode ser de duas maneiras: primeiro, se for uma intervenção a partir de um único vídeo, inicio o processo de edição alternando o *Windows Movie Maker* com outros aplicativos de edição como o *Nero Xpress* ou *Lightworks*; segundo, se for uma manipulação de vídeo em tempo real, utilizo o software *Aestesis Elektronika .*

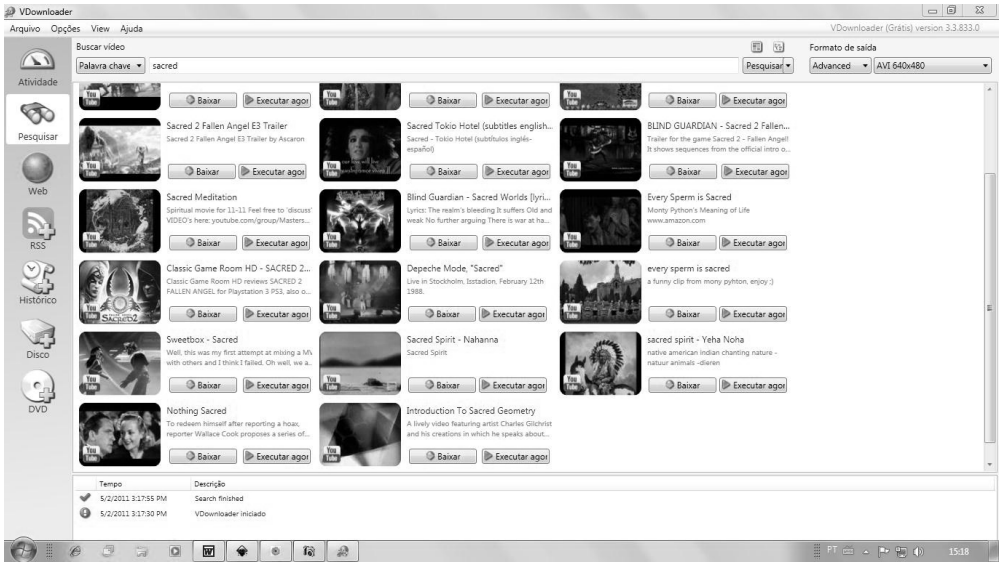


Figura 38. VDownloader

Para a criação das trilhas de áudio, o procedimento é o seguinte: ou recorro aos *samples* de áudio disponibilizados em *sites* especializados como *Looperman* ou *SampleSwap* ou extraio o áudio diretamente de vídeos *online*, utilizando o aplicativo *Audacity 1.3*, para então utilizar um software de edição de áudio como o

Sony Acid Xpress 7.0, responsável pela mixagem dos *loops* e *samples* em uma trilha que pode ser renderizada em arquivos de áudio como mp3 ou *wave*.

Munido então dos elementos componentes da intervenção, e após definir previamente o local a ser trabalhado, saio a campo a fim de proceder no mapeamento do espaço. Portando uma máquina fotográfica e bloco de anotações, inicio os primeiros registros, analisando todas as possibilidades da arquitetura, na construção da intervenção: nesse ponto, a idéia inicial pode sofrer modificações, ajustando as reais condições do espaço às potencialidades expressivas do vídeo, maximizando o resultado previsto.

Por se tratar de uma obra de arte efêmera, que se realiza em um tempo e lugar específico, é de vital importância a ação de registro, desde os preparativos iniciais, prevendo possíveis contratempos, até o registro propriamente dito da obra em execução: a depender da natureza da intervenção, se torna necessário uma equipe de apoio, possibilitando a gravação em fotografia e vídeo simultaneamente. Esse registro final é o único legado físico da videointervenção para o futuro, o testemunho midiático da obra realizada.

O artista possui uma urgência em criar e essa necessidade, certamente complexa, se realiza por meio de uma intrincada operação poética, cujo registro se efetiva na documentação do processo criativo, caracterizado por uma série de ações contínuas, que geram transformações na procura por dar forma material à um conceito. Essa é a idéia principal contida na seguinte reflexão de Cecilia Salles:

> O percurso criador mostra-se como um intinerário recursivo de tentativas, sob o comando de um projeto de natureza estética e ética, também inserido na cadeia da continuidade e, portanto, sempre inacabado. É a criação como movimento, onde reinam conflitos e apaziguamentos. Um jogo permanente de estabilidade e instabilidade, altamente tensivo. (SALLES. 2004: 28)

Os procedimentos criativos, são os modos como a obra de arte se concretiza a partir das estratégias que envolvem ação, manipulação e transformação da matéria trabalhada. Aqui, no caso específico das videointervenções, os aspectos

de subjetividade envolvidos são incorporados ao domínio técnico dos artefatos e dispositivos que irão mediar a produção da obra, e ambos, possuem igual importância.

Figura 39. *Montagem no Museu de Arte sacra* (com a presença da minha orientadora Viga Gordilho). Foto Monica Navarro. 2011

Desde a sua gênese, na forma de anotações, rascunhos e experimentos técnicos, que serão desenvolvidos no transcorrer da pesquisa artística, torna-se evidente que os processos criativos são os elementos mediadores das transformações que as idéias e hipóteses sofrem ao iniciar a sua trajetória em direção à materialização da obra e esse processo se dá de modo que os elementos e sistemas envolvidos em suas próprias configurações e leis, passam a integrar um novo sistema em

construção, com novas leis e modos de ação, em consonância com os diferentes procedimentos de criação.

> Esses procedimentos estão diretamente relacionados aos princípios gerais que regem o fazer do artista. Estamos, portanto, no ambiente propício para as singularidades aflorarem. É por meio dos recursos criativos que o projeto poético se concretiza e se manifesta. Quando defino recurso, estou enfatizando como aquele artista específico faz a concretização de sua ação manipuladora da matéria chegar o mais perto possível de seu projeto poético. (SALLES. 2004: 107)

Sendo assim, os procedimentos criativos estão, por sua vez, diretamente relacionados à natureza específica da matéria a ser manipulada, e isso implica na necessidade do artista de conhecer e dominar as leis que a regem. O projeto artístico está, portanto, em permanente estado de adequação aos modos de expressão que a formam. É importante também enfatizar que junto ao conhecimento das leis específicas do material a ser manipulado, o processo criativo diz respeito ao domínio dos instrumentos e ferramentas utilizados como mediadores entre a intenção do artista e o seu acesso à matéria.

A partir da análise de algumas intervenções que realizei em 2010 como experiências de linguagem, venho descrever e pontuar a seguir, os procedimentos em vídeo, que junto ao suporte arquitetônico, constituem a base para as videointervenções trabalhadas nessa pesquisa de mestrado. Estas análises são feitas levando-se em conta um objeto audiovisual que aborda a questão do corpo integrado a um contexto de resignificação do ambiente: as células de vídeo, a questão espacial, as ferramentas e os modos de trabalho em laboratório.

A partir dessa compreensão, reflito a seguir sobre as primeiras ações interventivas que originaram as investigações reunidas nesse trabalho de pesquisa. Estas primeiras experiências foram fundamentais na compreensão do objeto aqui pesquisado, ao observar as reais possibilidades envolvidas no funcionamento das ações: o alcance das imagens projetadas; suas relações com o ambiente e a

incorporação da realidade; o ajuste dos equipamentos e aplicativos utilizados e a potencialidade da obra em transmitir as intenções artísticas aqui apresentadas.

2.3.1 Lumina

Figura 40. *Lumina.* Fernão Paim. 2010

Lumina29 foi a primeira videointervenção experimental que ocorreu na noite de 7 de outubro de 2010, na localidade conhecida como Jardim Armação, na orla marítima de Salvador, Bahia. O título *Lumina* tem origem no verbo latino

29 As ações experimentais estão documentadas no *site* http://www.wix.com/bombdbase/paisagensfilmicas

illuminare, que significa derramar ou irradiar luz sobre, tornar claro, realçar com iluminação, dar brilho.

Esse trabalho constituiu a base para a compreensão do alcance visual do vídeo operado a partir dos códigos pictóricos, aqui no caso, a técnica do *stencil*, largamente utilizada em *graffitis,* caracterizada por decompor o motivo em uma ou mais cores em alto contraste, apresentando-o de modo quase abstrato. A execução deste trabalho experimental foi determinante na constatação da capacidade de síntese do vídeo em incorporar os mais diversos códigos de linguagem. No caso de *Lumina*, a intenção era experimentar uma percepção fragmentária do espaço surgida da conjunção da pintura com o vídeo e apresentada por uma narrativa aberta, fundamentada no puro impacto visual das imagens projetadas. A respeito dessa confluência de linguagens, observada nas recentes articulações videográficas ou instalativas, gostaria de citar aqui a seguinte observação de Nelson Brissac Peixoto:

> Essas imagens heterogêneas podem adquirir atualidade no seu próprio espaço de reunião. As passagens indicam a eficácia das imagens sem lugar fixo (...) Obras irredutíveis às categorias habituais, deduzidas dos suportes. O cinema sai da tela para as formas espaciais da instalação. A fotografia sai do quadro para permitir a adaptação da imagem ao espaço. O mundo das imagens e dos objetos deixam de se opor (...) Todos esses movimentos têm seu espaço no vídeo, na imagem eletrônica. O vídeo assimila todas as outras imagens, permite a conexão entre os suportes, a transição entre pintura, fotografia e cinema. Na medida em que é uma mídia capaz de integrar e transformar todos os outros, o vídeo é o lugar por excelência de passagem: para onde vai o vídeo? Para todo lado, em todas as direções. (PEIXOTO. 1996: 204)

O vídeo utilizado como matriz em *Lumina*, foi concebido a partir de fragmentos de outros vídeos coletados aleatoriamente, dispostos em uma narrativa aberta e não-linear, de modo semelhante à uma colagem, o que reforça o aspecto

sinestésico30 da obra, que trabalha as imagens como uma pulsação sonora . Em sintonia com a impressão visual fragmentada das imagens, no procedimento de áudio, foram feitas gravações no local, editados junto à *loops* e ruídos eletrônicos, em uma espécie de melodia concreta de referências urbanas. (DVD anexo e *site* disponível).

Figura 41. *Lumina (matriz).* Fernão Paim. 2010

30 **Sinestesia** é uma figura de estilo ou semântica que designa a união ou junção de planos sensoriais diferentes. Tal como a metáfora ou a comparação por símile, são relacionadas entidades de universos distintos. A **sinestesia**, como figura de linguagem, é o cruzamento dos sentidos, a qualidade de um sentido atribuído a outro, expressão típica de uma determinada categoria de poetas. Quanto mais sentidos cruzados em apenas um sintagma, ou sob uma única conjunção sensorial, mais rica será a frase ou poesia sinestésica.

No entanto, apesar da trilha de áudio ser um importante componente da obra, nessas primeiras experiências de ajuste da linguagem, apenas o som do ambiente no momento da ação foi capturada ali na hora, a informação sonora foi então adicionada posteriormente na edição do registro videográfico.

O lugar da ação interventiva, nesse primeiro momento de experimentação, foi definido, por questões de praticidade, em um bairro relativamente calmo e silencioso, com poucos prédios em volta, o que significa menos interferência visual, dando maior tranquilidade à execução de um trabalho ainda em fase experimental e com possibilidades de erro. Outro fator que influenciou enormemente a escolha desse local foi a facilidade de acesso, concedida através de autorização especial pelo proprietário da área adjacente, que cedeu o uso da rede elétrica, proporcionando uma maior segurança à intervenção que prevê o uso de equipamentos eletrônicos. A ação completa, incluindo os preparativos e conexão dos equipamentos, ocorreu no período de 20h até 22h.

Somente após realizar posteriormente as videointervenções que integram essa pesquisa de mestrado, pude analisar a real importância e validade do aprendizado decorrente desta primeira ação experimental, tanto nos aspectos de construção do objeto videográfico, quanto na manipulação do equipamento, em articulação com o espaço.

2.3.2 Nexus Plexus

Figura 42. *Nexus Plexus.* Fernão Paim. 2010

A segunda experiência em videointervenção, também ocorrida na noite de 7 de outubro de 2010, em Jardim Armação em Salvador, Bahia, tem como referência estilística a obra *Sexus, Plexus, Nexus* do escritor americano Henry Miller31, apontada por muitos como lasciva e mesmo pornográfica, apesar dele declarar que o texto aborda questões referentes ao inconsciente humano, como traumas, complexos e rejeições. Na construção da matriz videográfica, foi utilizado fragmentos de vídeos pertencentes ao meu acervo pessoal, aqui dispostos à

31 Henry Miller (Manhattan, New York, 26 de Dezembro de 1891– Los Angeles, 7 de Junho de 1980), escritor norte-americano. Autor de *Sexus, Plexus, Nexus*. *Sexus* (1949) faz parte da trilogia *Crucificação Encarnada* – ao lado de *Plexus* (1953) e *Nexus* (1960) – que consagrou Miller como um dos grandes escritores do século XX, depois de seu começo conturbado com o censurado *Trópico de Câncer*. O livro narra os últimos anos de Miller nos Estados Unidos, antes de largar tudo e percorrer a Europa – onde se revelou como escritor. (Período brilhantemente mostrado no filme *Henry & June*).

maneira de colagem como em *Lumina*, mas apesar de processado com efeitos de solarização e contraste na ênfase do aspecto pictórico, ainda mantém seus referentes com a imagem original.

No áudio também foi utilizado uma combinação de ruídos coletados no local: um carro passando; uma sirene que ecoa ao longe; um cão que late, junto aos sons de respiração e suspiros editados em segundo plano junto à *loops* de percussão eletrônica. (Também registrado no DVD anexo e no *site*).

Nestas experiências percebi a importância da trilha de áudio na produção de sentido no contexto das videointervenções, ao integrar a poesia sonora concebida especificamente para a obra e os ruídos percebidos no momento. O que reforça a impressão de um acontecimento *vivo*, que ao mesmo tempo em que transmuta o instante, é também transformado por ele.

Nas articulações sinestésicas surgidas entre a informação sonora e a percepção alterada do ambiente proporcionada pelas ações interventivas em vídeo, originadas dessas primeiras experiências aqui descritas, o elemento espacial é percebido como uma série de experiências dos diferentes tempos sobrepostos: o tempo da matriz em vídeo sobre o tempo real do momento em que se deu a intervenção. Essa maneira de articular a informação temporal manipulando imagens tem relação com a seguinte observação de Nelson Brissac Peixoto sobre as recentes investigações de tempo que ocorrem na arte contemporânea.

> Trata-se não da manipulação do espaço –objetivo corrente da arquitetura e da arte contemporânea- mas da sensação de tempo. O inexprimível –de que a pintura é testemunha- não reside num além, num outro mundo, num outro tempo. Nem mais cedo, nem mais tarde, nem antes, nem depois. É aqui e agora. Mas é possível –no universo da comunicação instantânea- um lugar que não esteja preso ao que sucede? Ali ainda pode acontecer alguma coisa, a presença? (PEIXOTO. 1996: 181)

2.3.3 Quimera

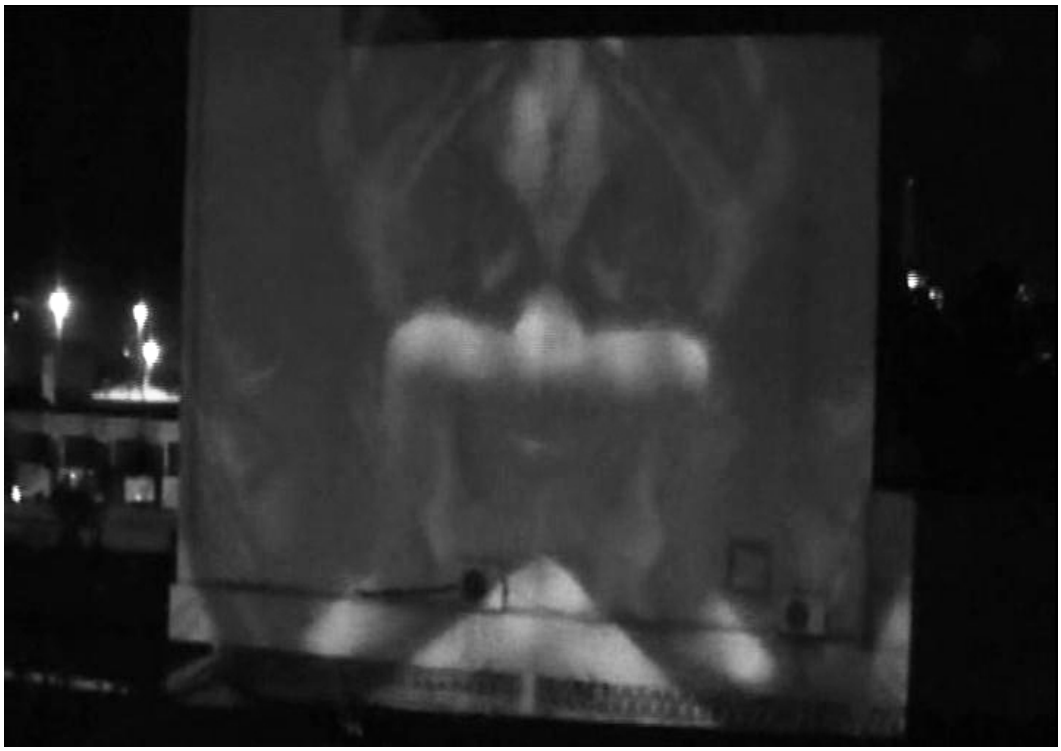


Figura 43. *Quimera.* Fernão Paim. 2010

Quimera foi a terceira experiência em videointervenção, realizada na noite de 14 de outubro de 2010, sete dias após as duas primeiras. Como as outras, pelas mesmas razões já referenciadas, aconteceram também no mesmo local em Jardim Armação, em Salvador, porém um pouco mais tarde: de 21h a 23h.

Neste trabalho a intenção foi abordar a questão do corpo como elemento de antagonismo. Para tanto, foi utilizado como matriz, um fragmento retirado de um vídeo esportivo de luta-livre, processado e alterado em suas cores originais com filtros de cor e brilho, junto a um efeito de espelho, a fim de reforçar a impressão de corpo duplicado em confronto consigo próprio. É interessante notar que o

resultado final, na minha percepção, faz uma referência ao teste de *Rorschach*[32], muito utilizado em tratamentos psiquiátricos, onde a imagem abstrata é apresentada para o observador iniciar um processo de reconhecimento baseado em suas próprias recordações visuais.

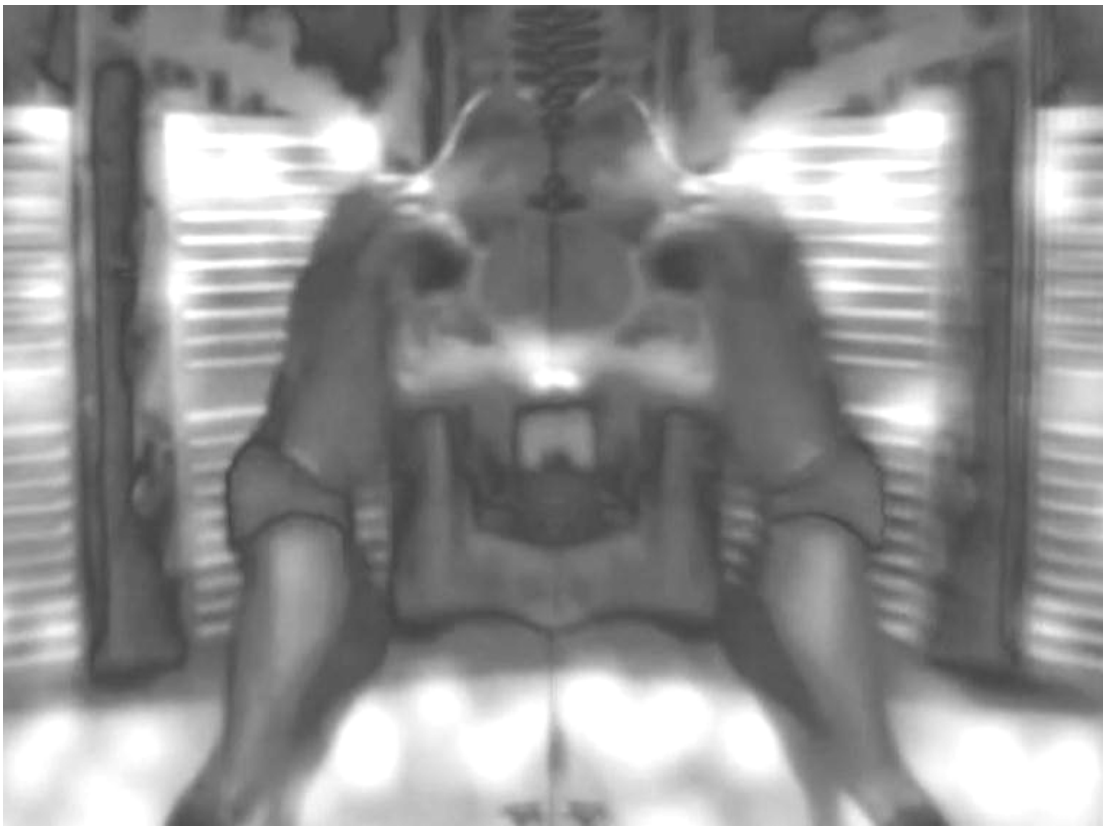


Figura 44. *Quimera (matriz).* Fernão Paim. 2010

32 O **teste de Rorschach** é uma técnica de avaliação psicológica pictórica, comumente denominada de teste projetivo, ou mais recentemente de método de auto-expressão. Foi desenvolvido pelo psiquiatra suíço Hermann Rorschach. O teste consiste em dar respostas sobre com o que se parecem as dez pranchas com manchas de tinta simétricas. A partir das respostas, procura-se obter um quadro amplo da dinâmica psicológica do indivíduo.

Como as outras experiências citadas anteriormente, o áudio também foi construído a partir da combinação de ruídos gravados no próprio local da ação e depois processados junto a loops eletrônicos.

O título ***Quimera*** faz uma alusão à figura bestial, caracterizada por uma aparência híbrida de dois ou mais animais, surgida da mitologia grega. Figurativamente, o termo refere-se a qualquer composição fantástica, absurda ou monstruosa, constituída de elementos disparatados ou incongruentes, significando também utopia. A palavra *quimera*, por derivação de sentido, significa também o produto da imaginação, um delírio ou fantasia.

Nessa terceira experiência, o seu aspecto pictórico originado pela manipulação cromática foi determinante posteriormente na idealização da primeira videointervenção ***Ex Voto: Fragmentos de um corpo sonhado***, ao explorar ao máximo essa particularidade plástica, tornando-a mais dramática e expressiva.

As ações híbridas que compõem essa pesquisa, portanto, trazem uma importante contribuição à reflexão a respeito da confluência entre poesia e ciência, em seus procedimentos e modos de produção sensível e de conhecimento, trazendo à tona os resultados positivos da combinação de objetividade científica e processos subjetivos. Para tanto, a avaliação dos sistemas e configurações de linguagem, presentes nos processos criativos, são de suma importância na afirmação do pensamento crítico, originado da interação entre arte e tecnologia e, como obra processual, se torna necessário o estudo e análise das opções e escolhas enfrentadas na concepção das videointervenções, como veremos adiante no capítulo 3, na análise dos casos específicos.

3. PAISAGENS FÍLMICAS

Aquilo que estávamos acostumados a ver como imagem em uma tela,
nos engolirá repentinamente na distância que se abrirá por trás da tela,
o que nunca foi visto antes, entrará em nós, como um tiro certeiro,
o que nunca foi feito antes com tamanha força de expressão.

Serguei Eisenstein

Como mencionei na Introdução desta pesquisa, segundo reflexões levantadas por Maria Amélia Bulhões, a construção do conceito de *paisagem* no contexto artístico, diz respeito ao envolvimento de "uma dupla projeção subjetiva", contida no mesmo tempo da percepção do olhar e da construção imagética originada desse ato. No passar dos tempos, a relação dos artistas com o ambiente em suas especificidades, serviu de fundamento à profundas experiências estéticas, que serviram à estruturação de uma poética apoiada em novas estratégias de percepção e vivência do espaço.

Com a instauração dessas recentes relações de subjetividade, originada da afirmação de um pensamento artístico facultada pela exposição aos meios digitais, surgem novos parâmetros de interação com o espaço: a paisagem agora desdobra-se em suas inúmeras variantes, demarcando uma geografia fluida que relaciona-se à uma nova dimensão do olhar possibilitada pelo aparato tecnológico.

É nesse sentido que surgem as *paisagens fílmicas* aqui relacionadas à essa pesquisa. Ao integrar a experiência do espaço à construção de uma imagem mediada pelo dispositivo de vídeo, proponho a abertura de uma nova apreensão visual do ambiente, possibilitando novos modos de relação entre o sensível e o real. As videointervenções que compõem o conjunto das obras em *paisagens*

fílmicas buscam estruturar-se fundamentalmente na expansão das capacidades de percepção e imaginação de um espaço ampliado por exercícios simbólicos deflagrados pela interação com o dispositivo eletrônico.

3.1 Videointervenção I: Ex Voto: Fragmentos de um corpo sonhado

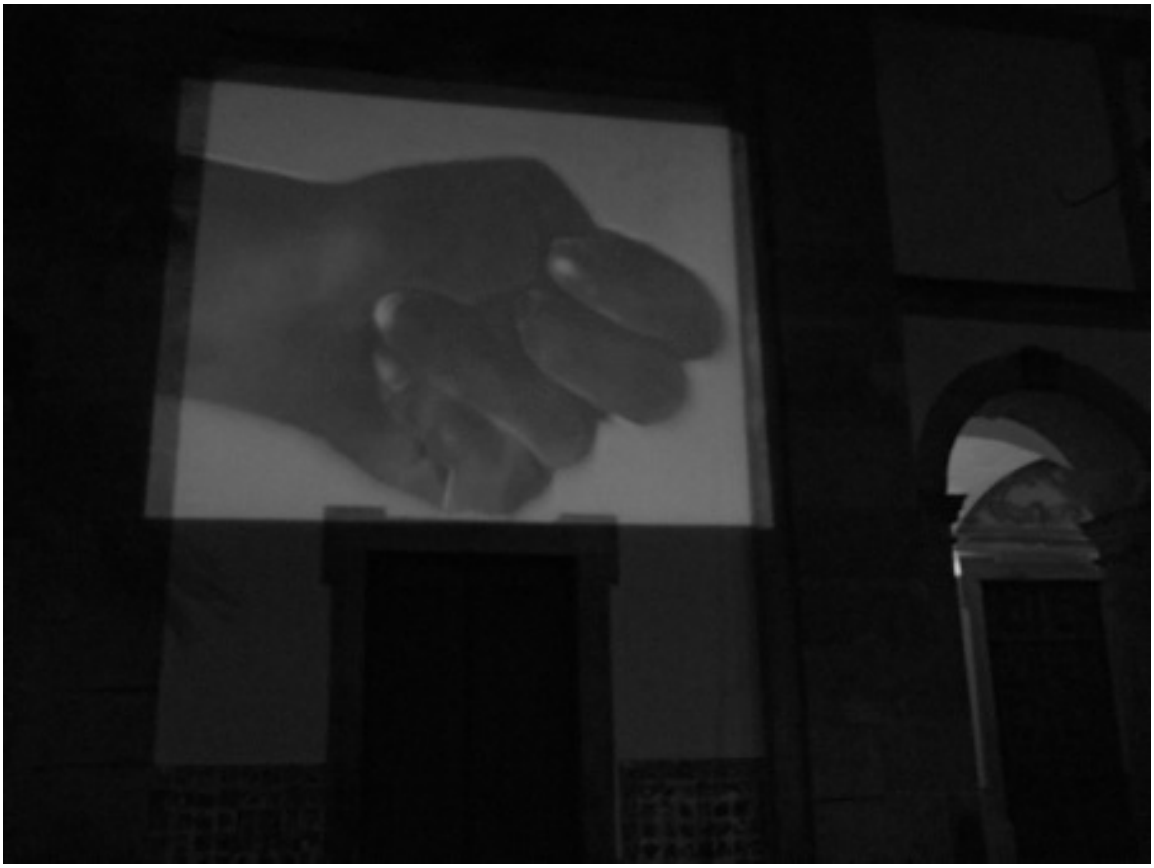


Figura 45. *Ex Voto: Fragmentos de um corpo sonhado.* Fernão Paim. 2011

A primeira das três ações interventivas aconteceu no Museu de Arte Sacra, em Salvador, Bahia, no período de 17h a 20h da noite de 12 de abril de 2011. Concebida como uma investigação formal acerca do corpo transmutado em objeto de desejo e revelado como enunciador dos anseios que denunciam a fragilidade humana, ***Ex Voto33: Fragmentos de um corpo sonhado*** busca uma visibilidade que reforça o aspecto de subjetividade e misticismo presentes na atmosfera do local, considerando que o seu conjunto arquitetônico remonta ao século XVII e possui uma expressiva coleção de peças litúrgicas, retábulos e painéis de azulejaria portuguesa, que eu simbolicamente tomo emprestado durante os minutos em que a ação audiovisual ocorre. O tratamento em vídeo foi feito levando-se em conta então enfatizar essa aura de mistério e solidão que impregna o lugar, desde o aspecto cromático à trilha de áudio, o sentido da obra parte de toda essa carga simbólica já presente no espaço do museu, um antigo convento dos carmelitas.

O Museu de Arte Sacra

Localizado no centro histórico da cidade de Salvador, o Museu de Arte Sacra da Universidade Federal da Bahia encontra-se instalado no antigo Convento de Santa Teresa d'Ávila, fundado pela Ordem dos Carmelitas Descalços, em meados do século XVII, na então capital da Colônia. Os monges portugueses chegam à Bahia em 1660 e constroem um pequeno hospício em terreno próximo ao mar, doado pelo rei de Portugal, Dom Afonso VI (1643-1683). O Convento, concluído em 1685, é erguido em área contígua a do hospício. A igreja, por sua vez, é inaugurada dois anos depois, pelo monge beneditino frei Macário de São João e

33 Um **ex-voto** (do latim: *ex-voto suscepto* - o voto realizado. Pode ser um quadro, pintura ou objeto a que se conferiu uma intenção de voto religioso. Podem ser ainda placas com inscrições, figuras esculpidas em madeira ou cera, muitas vezes representando partes do corpo que estavam adoecidas e foram curadas. Podem, ainda, se expressar por meio de obrigações, interdições ou outras formas de sacrifícios pessoais. São colocados em igrejas, capelas, cemitérios, cruzeiros, para pagar promessas, agradecer uma graça alcançada, consagrar ou renovar um pacto de fé.

construída segundo o modelo da Igreja de Nossa Senhora dos Remédios, em Évora, Portugal, datada de 1614. É estreita a relação do conjunto conventual com a cidade de Salvador em franca expansão na segunda metade do século XVII, em função da exportação do açúcar e do comércio de tabaco. A nova edificação, por sua vez, teve enorme importância no desenvolvimento urbano em torno. Com ela, abrem-se novas ruas, como a Ladeira de Santa Teresa, e melhoram-se as condições de outras, como da atual rua do Sodré.

Figura 46. *Museu de Arte Sacra.* Foto Fernão Paim. 2011

Ao longo de sua história, o Convento abriga diversas funções. No início, é criado um colégio no seu interior, visando atrair novas vocações. Em 1759, instala-se aí a

Academia Brasílica dos Acadêmicos Renascidos, dando continuidade à Academia Brasílica dos Esquecidos, de 1724/1725. Mais tarde, em 1837, se instala no Convento o Seminário Arquiepiscopal que, em 1856, sob a administração dos padres lazaristas, passa a funcionar no bairro da Federação. O fato de servir de alojamento para tropas portuguesas no período das lutas pela independência da Bahia é decisivo na extinção da Ordem dos Carmelitas Descalços, ocorrido em 1840, e consequentemente, no abandono do convento. É somente em 1958 que o reitor da Universidade Federal da Bahia, Edgar Santos, transfere para o edifício o Museu de Arte Sacra da UFBA, por meio de convênio entre a Universidade e a Arquidiocese de Salvador. A restauração do Convento e da igreja, coordenado por Wladimir Alves de Souza e Geraldo Raposo Câmara, adapta o espaço à exposição do acervo, inicialmente composto por peças litúrgicas e imagens de propriedade da Igreja. O Museu abre suas portas ao público em 10 de agosto de 1959, com uma exposição inaugural de 500 peças de museus brasileiros e portugueses, de igrejas, conventos e irmandades da Bahia, Rio de Janeiro e São Paulo, além de obras emprestadas por colecionadores.

No conjunto museológico, arquitetura e artes visuais encontram-se articuladas. Na igreja, exibem-se altares e retábulos, os mais antigos datados de 1697. Na abóbada figura aquele que é considerado o primeiro afresco realizado no Brasil: uma flor de lótus da qual sai uma figura feminina. A capela, em estilo barroco, traz em sua abóbada, uma pintura a têmpera atribuída ao pintor franco-chinês Charles Belleville (1657-1730), realizada entre 1710 e 1715. Do ponto de vista arquitetônico, têm destaque ainda os painéis de azulejos portugueses da segunda metade do século XVII, localizados no alto da fachada da igreja, nas paredes da entrada, nos confessionários, lavabo, escadaria e parlatório. A ampla e variada imaginária do século XVIII encontra-se representada por diversas peças de barro cozido, algumas com douração, outras de madeira policromada. Crucifixos, calvários, ourivesaria, prataria e mobiliário compõem parte significativa no acervo, cujas imagens e objetos litúrgicos constituem suas peças mais numerosas e importantes.

O Museu de Arte Sacra, pelas razões apontadas acima, possui em seu conjunto arquitetônico, os elementos que fundamentam a escolha deste local específico como o mais adequado à realização da videointervenção ***Ex Voto: Fragmentos de um corpo sonhado***. Por possuir a ambientação adequada em relação à poética trabalhada, a afirmação das questões subjetivas incutidas no cerne da obra, somente se realiza diante da interação da informação contida no ato videográfico à percepção do espaço.

Ex Voto: Fragmentos de um corpo sonhado

Acredito que na videointervenção, a fim de configurar-se como suporte, o local escolhido deve possuir certas características físicas, como adequação da arquitetura ao tema proposto e as condições adequadas à realização do trabalho, incluindo disponibilidade de acesso e segurança, além dos elementos que constroem a ambientação necessária à afirmação da poética envolvida na obra.

Na construção da matriz videográfica ***Ex Voto***, foram utilizados fragmentos de uma breve sequência retirada de um vídeo datado de 1987, dos ensaios do *Martha Graham Dance Company34,* grupo de dança moderna sediado em Nova York. Essas amostras tiveram seus registros de cor e contrastes alterados bem

34 **Martha Graham** (11 de maio de 1894 / 1 de abril de 1991, Nova York) foi uma dançarina e coreógrafa que revolucionou a história da Dança Moderna. O impacto que a dança de Martha Graham causou nos palcos é frequentemente comparado à influência que Picasso teve para a pintura em seu tempo, ou Stravinsky na música, ou Frank Lloyd Wright na arquitetura. As suas contribuições transformaram essa forma de arte, revitalizando e difundindo a dança ao redor do mundo.

Na sua busca por uma forma de expressar-se mais honesta e livremente, ela fundou a *Martha Graham Dance Company*, uma das mais conceituadas e antigas companhias de dança nos Estados Unidos. Como professora, Graham treinou e inspirou gerações de grandes bailarinos e coreógrafos. Entre seus discípulos estão Alvin Ailey, Twyla Tharp, Paul Taylor, Merce Cunningham e incontáveis outros atores e dançarinos.

Em sua vida, ela recebeu homenagens que vão desde a Chave da Cidade de Paris até a Ordem da Coroa Preciosa do Império Japonês. À respeito de sua filosofia de dança ela disse: "Passei toda a minha vida com a dança e sendo uma bailarina, é a vida que me permite usá-la de uma forma muito intensa. Às vezes não é agradável. Às vezes é terrível. Mas, apesar disso, é inevitável."

como a velocidade de sucessão dos quadros, enfatizando o aspecto pictórico, apresentando um corpo reticulado e segmentado.

Figura 47. *ExVoto (matriz).* Fernão Paim. 2011

Da percepção dessas imagens fragmentadas e alteradas temporalmente, emergem novas possibilidades de visualização desse corpo resignificado que acolhe em sua constituição, toda ordem de interferências: fusões, repetições, cortes ritmados, impedindo que o corpo representado no vídeo seja compreendido em termos lineares de tempo, o que causa uma impressão de estranheza ao observador e enfatiza o aspecto de sonho.

Ao intervir sobre a fachada do Museu, o vídeo tanto tem o seu sentido deslocado, quanto adiciona uma nova visibilidade sobre a arquitetura: No momento em que visualizamos a projeção das mãos, pés e torsos da figura sobre a parede emoldurada acima da porta entreaberta, creio que imediatamente reforça-se o aspecto simbólico do tema representado dos ex votos.

Figura 48. *Ex Voto: Fragmentos de um corpo sonhado* (detalhe). Fernão Paim. 2011

Conforme DVD em anexo, pode-se perceber a função da trilha de áudio na construção da ambientação em diálogo com o conceito aberto da obra, cuja informação visual é construída por trechos do mesmo vídeo em *loop*, por sua vez repetidos, sem começo nem fim, desse modo, a apresentação visual poderia durar pra sempre. Desde o início, eu idealizei esse objeto interventivo em vídeo como

um *evento,* assim, o que estabeleceria a duração do trabalho seria a trilha de áudio, ela sim, com início e fim, estabelecendo relações de cumplicidade com outros exemplos de interação audiovisual como o *videoclip* e mesmo a ópera.

A partir de trechos retirados de uma apresentação da peça *Regina Coeli: Ora Pro Nobis35* de Mozart, executada pela soprano Maki Maria Matsuoka diante da Orquestra Sinfônica de Berlin, combinados à trechos da missa Tridentina36 proferida em latim junto a fragmentos de vozes de beatas do interior de Minas gerais ao fundo, temos todos esses elementos mixados e transformados em uma trilha processada com efeitos de eco, sinalizando a especificidade da configuração da ação videográfica em relação ao espaço.

A respeito dessa relação de simbiose entre o som e a imagem na configuração de um objeto audiovisual, mesmo após ter sido levada ao extremo durante as atividades desconstrutivas do cinema na década de 70, quando foram realizados experimentos que estenderam as fronteiras da utilização do áudio no projeto cinematográfico, visando subverter a tendência de sincronicidade e complementaridade entre o som que sai das caixas acústicas no momento em que as imagens são projetadas, destaco a seguir um trecho do texto *Música e*

35 ***Regina Coeli*** (Rainha do Céu) é um antigo hino mariano da igreja católica e uma das quatro antífonas marianas sazonais, prescrita para ser cantada ou recitada na *Liturgia das Horas*, na conclusão da última das horas de orações do dia, em substituição ao *Angelus* durante as festividades da Páscoa: do Sábado de Aleluia até o Domingo de Pentecostes.

Enquanto o verdadeiro autor da Regina Coeli permanece desconhecido, o hino surgiu no século XII e era pertencente ao conjunto de hinos Franciscanos. Reza a lenda que São Gregório ouviu anjos cantando as três primeiras linhas em uma manhã de Páscoa em Roma, enquanto seguia descalço a procissão.

Existem melodias de configurações distintas deste hino (uma forma simples e uma forma ornada) associada à *Regina Coeli*. A melodia típica ou oficial usada hoje, foi descoberta no *Antifonário Vaticano* em 1912. As estrofes antifonais de *Regina Coeli* vêm sendo regularmente escritas por compositores polífonos desde o século XVI e é comumente sabido que existem três conjuntos compostos pelo jovem Mozart: K108; K127 e K276.

36 A **Missa Tridentina**, também chamada **Missa Tradicional** ou **Missa de São Pio V** é uma missa celebrada em latim, de acordo com as formas sucessivas do Missal Romano tal como foi promulgado em 5 de Dezembro de 1570 pelo papa Pio V, em cumprimento do mandato que recebera do Concílio de Trento (*tridentina* é o termo topônimo referente a "Trento") e utilizado por toda a Igreja Católica de rito romano até à reforma litúrgica ordenada pelo Concílio Vaticano II. Esta missa é denominada por alguns de *missa* de sempre, em razão de o rito referir-se aos primórdios do cristianismo (tal como relatado no séc. II por S. Justino Mártir).

imagem37, onde a autora Paula Tesser comenta a relação de complementaridade entre a percepção auditiva e a percepção visual na expansão da linguagem audiovisual:

> Nessa combinação audiovisual, uma percepção influencia a outra e a transforma. Hoje em dia a questão já não se coloca mais sobre a relação de força entre os dois domínios (a famosa questão, (...)"qual o mais importante, o som ou a imagem?"). Os dois elementos se complementam, constituindo assim uma obra única e híbrida de sentidos. (TESSER. 2009: 103)

Em ***Ex Voto: Fragmentos de um corpo sonhado****,* proponho o alargamento dos campos perceptivos, apresentando uma imagem videográfica mutilada, tendo os seus referentes visuais e auditivos alterados e desconstruídos, provocando uma série de interferências na percepção de um corpo multifacetado, integrado às volutas e colunas da fachada do Museu de Arte Sacra: um corpo absorvido pela arquitetura, apreendido diante da sua transfiguração pelo aparato eletrônico. Ao mesmo tempo em que o corpo-vídeo-tempo-espaço da intervenção pode nos revelar uma nova configuração subjetiva, enquanto forma desejante e transformadora, inserida na argumentação crítica da experiência artística, assume a sua condição processual e propõe um discurso aberto que possibilita diálogos com as diferentes percepções envolvidas.

Observo que após realizar as outras duas propostas interventivas, no desenvolvimento das argumentações e procedimentos, torna-se possível ampliar o campo discursivo dessa pesquisa, tecendo comparações entre as ações realizadas e percebidas em conjunto, na análise das semelhanças e dos contrapontos que surgem por todo o percurso criativo.

37 Em FURTADO, Beatriz (Org.) *Imagem contemporânea* vol.2. São Paulo: Hedra, 2009

3.2 Videointervenção II: Se eu sou a tempestade, eu sou a maravilha (o assombro)

Figura 49. *Se eu sou a tempestade, eu sou a maravilha (o assombro).* Fernão Paim. 2011

A segunda das três ações interventivas aconteceu no Pavilhão de Aulas da Federação (PAF) da UFBA, em Salvador, Bahia, no período de 17h a 20h da noite de 11 de julho de 2011. Dessa vez a escolha do espaço, ao contrário da anterior, foi realizada levando-se em conta o seu alto grau de visibilidade. A pesquisa salta da quietude e reverência do Museu de Arte Sacra para o burburinho do campus. Em ***Se eu sou a tempestade, eu sou a maravilha (o assombro),*** o trabalho evolui em sua experimentação da linguagem videográfica em estratégias

interventivas para um aspecto mais performático, ao apresentar o processamento do vídeo em tempo real. Se na ação anterior havia o controle total de todos os aspectos do vídeo projetado, agora eu trago pequenas amostras ou células de vídeo que serão manuseados ali no momento e lugar da intervenção.

O Pavilhão de Aulas da Federação (PAF)

O Pavilhão de Aulas da Federação (PAF) faz parte do conjunto arquitetônico que compõe um dos dois campi38 da Universidade Federal da Bahia UFBA em Salvador, Bahia. Situado no campus de Ondina, é um conjunto composto por 2 auditórios e 49 salas de aula. De arquitetura modernista, o PAF foi criado como parte das reformas ocorridas na então recém estabelecida Universidade Federal da Bahia, pelo reitor, o educador Edgar Santos, em 1952.

Figura 50. *Campus de Ondina.* Foto Luciano Andrade . 2001

O PAF ocupa posição central no cotidiano da vida universitária em Salvador e foi palco de inúmeras manifestações políticas e espaço fomentador de grupos e movimentos de destaque na cultura nacional como o *cinema novo* de Gláuber

38 Em Salvador, a UFBA possui o campus de Ondina e o campus do Canela. Além de mais outros quatro campi no interior do estado, nas cidades de Barreiras, Vitória da Conquista, Cruz das Almas e Cachoeira.

Rocha e o tropicalismo durante os anos 60, período de intensa atividade política e efervescência cultural.

Por essas razões, o espaço de convivência acadêmica e passagem dos frequentadores do campus, com toda a sua carga histórica e conjunto arquitetônico composto por belos prédios de largas fachadas, constitui-se o cenário ideal para a segunda videointervenção ***Se eu sou a tempestade, eu sou a maravilha (o assombro)*** descrita a seguir.

Se eu sou a tempestade, eu sou a maravilha (o assombro)

Como já comentado anteriormente, em vários aspectos essa segunda videointervenção difere da primeira já descrita. A diferença mais marcante consiste em idealizar a ação a partir de um poema39, que gerará o título e as palavras-chave utilizadas para coletar os vídeos das matrizes. O oposto aconteceu na videointervenção anterior: somente após a visualização do vídeo projetado sobre o espaço arquitetônico do Museu de Arte Sacra que o conceito da obra, incluindo o seu título foi definido.

O poema que serviu como ponto de partida para todo o percurso criativo que culminou na videointervenção ***Se eu sou a tempestade, eu sou a maravilha (o assombro)*** é o seguinte:

Se eu sou a tempestade

eu sou a maravilha (o assombro).

O meu olho abre mil flashes de sonhos

e de repente, mais mil outros olhos abrem

39 Durante o período de elaboração e construção das ações práticas dessa pesquisa, eu escrevi uma série de pequenos poemas que serviram como exercícios poéticos e foram muito úteis na ordenação e condução dos elementos visuais utilizados nas videointervenções.

para fazer o mundo inteiro vir abaixo

sob trovões, fogos e explosões de cores.

É uma história antiga sobre você e o sol

as pegadas e os rastros bem cedo no dia.

É a minha história e a de quem me criou:

os sonhos e desejos

que eu tenho e doem no coração.

Deste poema eu selecionei então algumas palavras-chave que serviram para conduzir o processo de escolha dos vídeos que seriam utilizados na intervenção, inclusive os trechos de áudio da trilha sonora. Essas palavras-chave foram *tempestade; maravilha; sonhos; mundo; fogos; sol; pegadas* e *coração*, que foram colocadas no aplicativo *Vdownloader,* que busca por vídeos específicos *online* a partir das coordenadas ditadas pelo usuário.

Sob esta perspectiva, surgiu um grande número de opções que passaram por uma triagem de adaptação da imagem, pois é muito importante que todos os vídeos coletados possuam os mesmos parâmetros para não apresentar discrepâncias no sentido da obra. Dos vídeos capturados, foram selecionados alguns poucos que iriam então servir de matrizes, após uma breve edição que incrementava as suas características visuais, no entanto, procurei respeitar ao máximo os parâmetros originais para só manipulá-los no momento da intervenção.

Os vídeos que atendiam à todas as exigências do projeto, escolhidos a partir das palavras-chave contidas no poema e adaptados como matrizes foram esses:

Bruce Lee: ENTER THE DRAGON

Disponível em http://youtu.be/LREqmQvyGgk

Porto Fireworks 11/10/2010 HD - Fogo de Artificio Porto 2010 HD

Disponível em http://youtu.be/0NBMPlMcBrg

The End of the Beginning - God is an Astronaut

Disponível em http://youtu.be/uevKxa6sjFA

Once Upon A Time In The West Trailer (Full HD)

Disponível em http://youtu.be/WcgNa9OewTE

O local pretendido para a videointervenção ***Se eu sou a tempestade, eu sou a maravilha (o assombro)*** foi um prédio de aulas formado por dois blocos divididos por uma estrutura central, de frente para o Pavilhão 2. Este local foi escolhido por dois fatores determinantes, primeiro, por ser um prédio ainda não ocupado, apesar de estar pronto, estava escuro o suficiente para possibilitar que as pessoas distinguissem um vídeo sendo projetado e segundo, a fachada era toda revestida por *cobogós40*, o que conferia uma aparência de malha que, observada de uma certa distância, funcionaria como uma imensa tela de projeção.

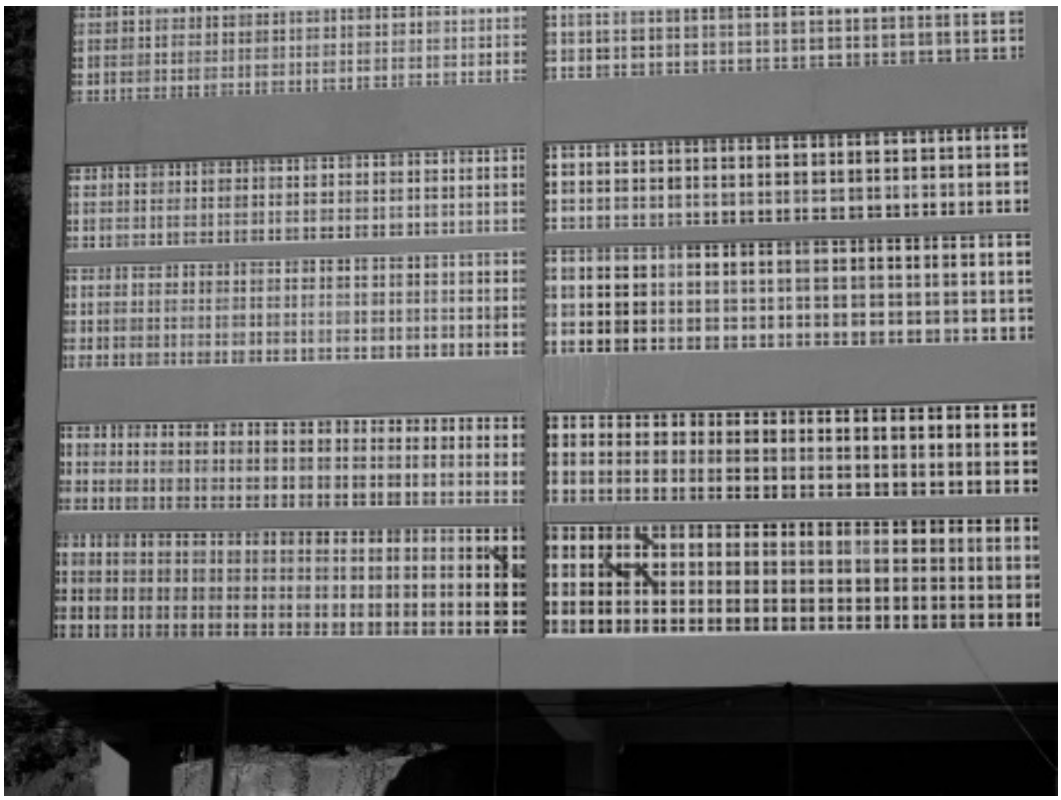


Figura 51. *PAF2.* Foto Fernão Paim. 2011

40 **Cobogó** é o elemento vazado, encontrado em muitas fachadas modernistas. Seu nome deriva das iniciais dos sobrenomes de três engenheiros, que no século XX trabalhavam no Recife e conjuntamente o idealizaram: Amadeu Oliveira **Co**imbra, Ernest August **Bo**eckmann e Antônio de **Gó**is. Inicialmente feito com cimento, o **cobogó** passou depois a ser construído com outros materiais: argila, vidro, cerâmica etc. Presta-se principalmente para evitar o superaquecimento do ambiente, permitindo a passagem da luz e da ventilação.

Na elaboração dessa segunda intervenção, desde o início, a construção da obra obedece à uma lógica de improviso. A fim de constituir um trabalho de videoperformance, onde na operação de condutor das imagens, eu busco estabelecer o mínimo de controle sobre os aspectos visuais originais dos vídeos que serão manipulados, a ação videográfica acontece naquele recorte tempo-espacial, em que eu vou sobrepondo as camadas de vídeo sobre a fachada do prédio. Como eu mencionei, o ritmo da intervenção se desenrola espontaneamente, sem qualquer esquema ou narrativa pré determinada, os loops de vídeo são disparados, fundindo-se uns com os outros, contraindo ou dilatando seus tempos, alterando os parâmetros de luz e cor, como um pintor faria com as tintas diante da tela.

A construção da trilha sonora, semelhantemente à videointervenção anterior ***Ex Voto: Fragmentos de um corpo sonhado,*** obedece à mesma lógica de apropriação e resignificação dos elementos, onde a informação original é alterada e relocada para outros usos. São trechos de diálogos da obra *Morte e Vida Severina41* de João Cabral de melo Neto junto à trechos do monólogo de Paulo Autran no filme de Glauber Rocha, *Terra em Transe42*, sobrepostos à estranha melodia, com o seu característico assovio, da música tema de *Por Um Punhado de Dólares43* de Enio Morricone, à isso soma-se o som de trovões e chuva de

41 ***Morte e Vida Severina*** é o texto mais popular de João Cabral de Melo Neto, é um auto de natal do folclore pernambucano. Foi escrito entre 1954-55. Naquela ocasião, Maria Clara Machado, que dirigia o teatro Tablado, no Rio, pedira que João Cabral escrevesse algo sobre os retirantes nordestinos. O poeta escreveu, então, um grupo de poemas dramáticos, para "serem lidos em voz alta" e os dedicou a Rubem Braga e Fernando Sabino. ***Morte e Vida Severina*** tem como subtítulo ***Auto de Natal pernambucano*** e tem inspiração nos autos pastoris medievais ibéricos, além de espelhar-se na cultura popular nordestina.

42 ***Terra em Transe*** é um filme brasileiro de 1967, roteirizado e dirigido por Glauber Rocha. O filme pode ser lido como uma grande parábola da história do Brasil no período 1960-66, na medida em que metaforiza em seus personagens diferentes tendências políticas presentes no Brasil no contexto. Realiza uma exaustiva crítica de todos aqueles que participaram desse processo, incluindo as diferentes correntes da chamada esquerda brasileira. Isto foi um dos motivos pelos quais foi tão mal recebido pela crítica e pelos intelectuais nacionais.

43 ***Por um punhado de dólares*** ou ***Per un pugno di dollari*** (em italiano), ou ainda ***A Fistful of Dollars*** (em inglês), é um filme de 1964 dirigido pelo italiano Sergio Leone. O filme iniciou a popularidade dos gênero *spaghetti western* e faz parte da *trilogia dos dólares*, como é comumente conhecida. Os filmes seguintes foram *Por uns dólares a mais* e *Três homens em conflito*, também com a atuação de Clint Eastwood.

uma tempestade, que são reordenados e editados como a trilha sonora da videointervenção ***Se eu sou a tempestade, eu sou a maravilha (o assombro)***.

À primeira vista, pode parecer que todos esses elementos, visuais e sonoros, não possuem relação alguma entre si, no entanto, quando rearranjados e relocados em seus códigos próprios, para o contexto da videointervenção, de alguma maneira misteriosa, desencadeia uma série de operações racionais e sensíveis em nossos cérebros, fazendo com que a obra se revele em poesia e plena de significados. Essa nossa disposição em aceitar como poesia, tudo aquilo que o autor da obra tem o cuidado, carinho e disposição para mostrá-lo como tal, reflete-se perfeitamente na afirmação de Meize Lucas em *O cinema entre fronteiras*[44]:

> Nos filmes, os homens e as paisagens não estão em cena apenas como informações. Mais do que meramente informar, eles têm como tarefa fazer de si mesmos acontecimentos sensíveis, ou melhor, funções dramáticas, elementos rítmicos, aparições, desaparições, metáforas (...) Não se trata de pensar que as imagens signifiquem por si só. A construção de sentido são relações que se estabelecem entre o que se vê, o que se sabe e o que se imagina. (LUCAS. 2009: 115)

A videointervenção ***Se eu sou a tempestade, eu sou a maravilha (o assombro)*** é a comprovação de uma série de questões, surgidas desde as primeiras experiências, que amadureceram e desdobraram-se em outras e aqui alcançam a sua plenitude, lançando as bases para o formato pretendido de objeto videointerventivo que compõe essa pesquisa, conforme a descrição adiante da terceira intervenção que aconteceu no MAM, cujo título é ***Azul furtado ao mar absoluto***.

44 Em FURTADO, Beatriz (Org.) *Imagem contemporânea* vol.2. São Paulo: Hedra, 2009.

3.3 Videointervenção III: Azul furtado ao mar absoluto

Figura 52. *Azul furtado ao mar absoluto.* Fernão Paim. 2011

A terceira ação interventiva concebida para esta pesquisa, aconteceu no Museu de Arte Moderna MAM, situado no Solar do Unhão, em Salvador, Bahia, no período de 18h a 20h da noite de 03 de outubro de 2011. ***Azul furtado ao mar absoluto*** é a constatação das estratégias observadas em ***Se eu sou a tempestade, eu sou a maravilha (o assombro)***, e seguiu um percurso criativo semelhante, pois também surgiu de um poema que ofereceu as palavras-chave para a busca dos vídeos, que originaram as matrizes manipuladas na noite da intervenção. Obviamente, por se tratar de uma obra *site specific,*o contexto visual

muda totalmente, agora a intervenção ocorrerá em um espaço à beira mar, na belíssima enseada onde está situado o conjunto arquitetônico do Solar do Unhão, repleto de história, que confunde-se com a própria história da Bahia. Essa atmosfera é colocada em perspectiva na idealização de ***Azul furtado ao mar absoluto***, presente em todos os tons de céu e mar, naquele momento em que o último traço de azul some no negro e as camadas de imagens acendem a noite.

Figura 53. *Vista do Solar do Unhão.* Foto Fernão Paim. 2011

O Solar do Unhão

O **Solar do Unhão** está localizado em um expressivo conjunto arquitetônico, integrado pelo solar, pela capela de Nossa Senhora da Conceição, um cais privativo, aqueduto, chafariz, senzala e um alambique com tanques. A ocupação do terreno, localizado em uma bela enseada, remonta aos primórdios da ocupação da Bahia, o terreno onde se encontrava a fonte foi legado por Gabriel Soares de Souza aos padres beneditinos em 1584.

Figura 54. *Vista do Solar do Unhão.* Foto Fernão Paim. 2011

Em 1690, residiu no local o Desembargador Pedro Unhão Castelo Branco, que vendeu a propriedade, em 1700, a José Pires de Carvalho e Albuquerque (o velho), que ali estabeleceu o regime de *morgado*45, conduzindo a propriedade à sua fase áurea como engenho de açúcar: datam do século XVIII os painéis de azulejo português e o chafariz. A primeira referência à capela data de 1740, por ocasião do batizado de uma de suas netas.

Com o declínio da economia açucareira, o Solar foi arrendado, período em que passou por um processo de relativo declínio. No início do século XIX, a propriedade pertencia a Antônio Joaquim Pires de Carvalho e Albuquerque, o Visconde de Garcia D'Avila, sendo utilizada como residência urbana da família. Mais tarde, nas instalações do engenho de açúcar funcionou uma fábrica de rapé, entre os anos de 1816 a 1926, e trapiche, em 1928. O solar serviu ainda de depósitos de mercadorias destinadas ao porto de Salvador e, logo depois, serviu como quartel para os fuzileiros navais durante a segunda guerra mundial.

O conjunto foi tombado pelo então Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional SPHAN na década de 1940. Posteriormente, foi adquirido pelo Governo do Estado para sediar o Museu de Arte Moderna da Bahia e hoje é um dos principais pontos de visitação turística, com uma das mais belas vistas da baía de Todos os Santos.

Tanto a sua importância arquitetônica atual, quanto a sua história de ocupação secular, contribuem para o Solar do Unhão possuir a ambientação certa para a videointervenção ***Azul furtado ao mar absoluto***, e vice-versa, pois o local foi determinante na configuração da obra, que como uma cadeia de pensamentos e impressões, continuamente desdobram-se, de modo bastante pessoal, em

45 O **morgado** ou **morgadio** é uma forma de organização familiar que cria uma linhagem, bem como um código para designar os seus sucessores, estatutos e comportamentos. No regime de morgadio os domínios senhoriais eram inalienáveis, indivisíveis e insusceptíveis de partilha por morte do seu titular, transmitindo-se nas mesmas condições ao descendente varão primogénito. Assim, o conjunto dos bens dum morgado constituía um vínculo, uma vez que esses bens estavam vinculados à perpetuação do poder econômico da família de que faziam parte, ao longo de sucessivas gerações. Esta instituição vincular tem origem na legislação castelhana e, embora seja adotada pelo reino de Portugal antes, só entra na legislação portuguesa com as Ordenações Filipinas de 1603.

abordagens poéticas, as questões e os elementos que configuram uma certa visualidade icônica da cidade de Salvador.

Azul furtado ao mar absoluto

Como forma de comprovação dos métodos criativos observados na intervenção anterior ***Se eu sou a tempestade, eu sou a maravilha (o assombro)***, a obra ***Azul furtado ao mar absoluto*** obedece a parâmetros similares de construção e execução: desde o ponto de partida em um poema, até a interação do vídeo com o espaço em uma ação performática, ***Azul furtado ao mar absoluto***, encerra o ciclo das videointervenções que compõem essa pesquisa.

Assim como em ***Se eu sou a tempestade, eu sou a maravilha (o assombro)***, o processo criativo em ***Azul furtado ao mar absoluto***, foi disparado por um poema, que mais uma vez, conduziu à idealização do corpo videográfico que seria integrado ao espaço. Esse processo tornou-se eficiente como exercício de construção visual, pois me permitia controlar cada aspecto da obra, desde o primeiro pensamento da grande cadeia que se formou no rastro da obra realizada no Solar do Unhão, naquela noite de 3 de outubro.

Lentamente, como se estivesse diluindo

vindo da escuridão profunda,

de antes de todas as coisas,

abriu-se majestosa e circunspecta,

sem emitir som algum que não fosse possível,

nem clarão maior que o suportável.

Como uma fantástica flor que transborda e transcende

para além de todos os motins e ataques de corsários,

o azul impossível que reflete o seu rosto

em pura calma e melancolia

e sublimemente retorna, dia após dia,

aos mistérios que surgem da lembrança

daquele mar absoluto.

Deste poema eu então retirei as palavras-chave *profundo, clarão, fantástico, transborda, corsários, azul, calma, mistério* e *mar* que seriam utilizadas na busca pelos vídeos que iriam constituir as matrizes da videointervenção. Do mesmo modo que em ***Se eu sou a tempestade, eu sou a maravilha (o assombro)***, as opções surgidas na ferramenta de busca tiveram que atender aos requisitos da poética da obra, tanto os parâmetros de vídeo, quanto a conformidade das imagens.

Figura 55. *O Pirata Sangrento* (matriz).

Como este processo de escolha das amostras atende a uma necessidade totalmente subjetiva e pessoal na busca pela visualidade correta: mesmo que em minha mente, tenha delineado o aspecto visual geral da obra, somente durante a busca e triagem pelas centenas de vídeos disponíveis *online* que eu começo a perceber a direção e o ritmo que a intervenção tomará.

Esse desejo de *tocar* imagens, de moldá-la à vontade, tal como imaginaram os pioneiros da videoarte, desde as primeiras experiências midiáticas que culminaram na revolução digital que observamos hoje, quando o computador possibilita uma interação muito mais profunda, expandindo as mídias em processos de pensamento, o importante é o modo como somos tocados e como reagimos sensivelmente à todas as informações colocadas à nossa disposição. Gostaria de destacar aqui a observação feita por Lucas Bambozzi em seu texto *Outros cinemas46* a respeito da questão da subjetividade em processos criativos tecnológicos:

> Mérito de quem? Do brilhante e desconhecido desenvolvedor do *script*? De quem ousou *copiar* e *colar* segundo seus próprios parâmetros de autoria? Estamos de fato na era do *ready-made* digital, ou, em outras palavras, o *remix*. Vale resgatar então a sensibilidade e a técnica do VJ ou de quem quer que esteja diante dos teclados. Valem seu olhar e sua capacidade de gritar algo ao mundo. (BAMBOZZI. 2003: 69)

46 Em MACIEL, Katia e PARENTE, André (orgs.) *Redes sensoriais: arte, ciência, tecnologia*. Rio de janeiro: Contra Capa Livraria. 2003

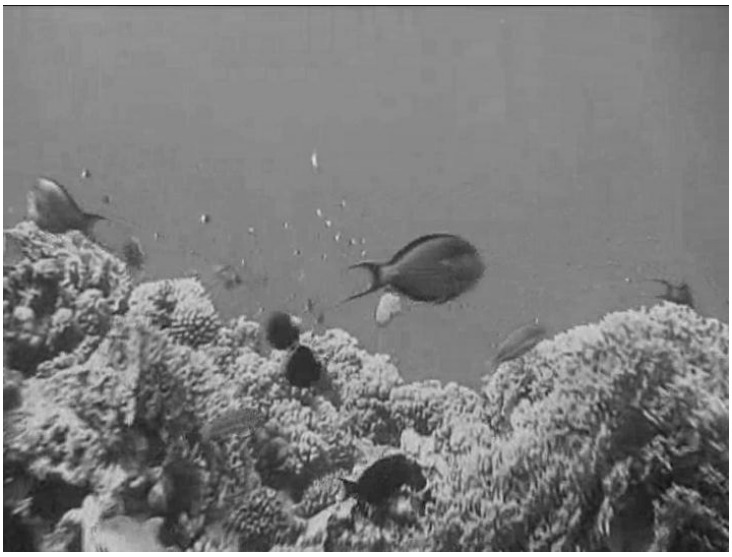
As amostras videográficas que foram escolhidas para gerar as células ou matrizes de audiovisual em ***Azul furtado ao mar absoluto*** foram as seguintes:

Prajnaparamita de Iridium

Disponível em http://vimeo.com/26905436

1492 - Conquest of Paradise - The new world

Disponível em http://youtu.be/KxWBv4y3m4w



Mangrove Bay 2

Disponível em http://vimeo.com/9795190

Personal Short 7D Housing Test B

Disponível em http://vimeo.com/8750156

TRECHO O Pirata Sangrento DUBLADO

Disponível em http://youtu.be/8Xv1yAzgt5k

GoPro HD Hero - Pool Test

Disponível em http://vimeo.com/28688727

A videointervenção ***Azul furtado ao mar absoluto***, após algumas tentativas, frustradas causadas pelas chuvas que anormalmente caíram em Salvador durante o mês de setembro, só veio a acontecer no belo fim da tarde de 3 de outubro, na

área ao fundo da capela, conhecido como Pátio do Solar, local de onde poderia posicionar todo o conjunto arquitetônico do Solar do Unhão como plano de fundo para a obra, que seria projetada a partir do pátio inferior.

Durante os minutos que duraram a intervenção, aquelas paredes que testemunharam tantas histórias, foram acesas por uma série de vídeos, que sucediam-se em camadas sobrepostas, que acrescentava ao ambiente o azul turquesa das ondas, ao mesmo tempo que as nuvens do céu se abriam para os corpos que mergulhavam entre as espumas e belos corais, que davam lugar à conquistadores e piratas sorridentes em uma imensa amálgama videográfica.

Figura 56. *Azul furtado ao mar absoluto.* Fernão Paim. 2011

Em muitos aspectos, o gesto de manipular imagens por intermédio de um dispositivo, tem relação direta com os modos de operação observados no universo musical, em outras palavras, as estratégias de articulação do vídeo em obras performáticas, acompanham os mesmos princípios de interação musical, pois como a música, que ocorre em uma linha de tempo determinada e só permanece depois na memória, assim também são as obras visuais performáticas, que duram somente os momentos em que são ativadas pelo operador e demandam uma série de disposições para se efetivar no recorte de tempo. Tal como a música, o que permanece para a apreciação e análise posterior está em seus rastros gravados em dispositivos de mídia.

Um outro indicador dessa aproximação entre a linguagem performática em vídeo e a linguagem musical, além dos seus modos de articulação, está na configuração dos seus dispositivos a partir de uma lógica de manipulação, tal como fazemos com instrumentos musicais, o que gera um paradoxo: quanto mais desenvolvidas são as tecnologias de interação homem-máquina, mais se privilegiam o toque da mão, o imprevisto e o acidental e menos o que seria de esperar da máquina, o automático e o previsível, dando um aspecto menos *pré-fabricado* e mais humano ao processo. A esse respeito, destaco aqui mais uma vez, a observação feita por Lucas Bambozzi:

> O que interessa nessas experiências? Por que se persegue tanto o sentido de manipular? E o que a arte tem a ver com isso? O digital viabiliza e ao mesmo tempo prende. Apesar de todos os avanços, o digital quer o contato mais orgânico, mais tátil com a imagem. Travestido de arte, o digital anseia por se libertar de sua condição. Trata-se de uma síndrome da arte das mídias: ela tende a se rebelar contra si mesma, contra sua função midiática. (BAMBOZZI. 2003: 73)

Tal como o processo visual, o processo de construção da trilha de áudio obedeceu à mesma sequência lógica de ***Se eu sou a tempestade, eu sou a maravilha (o assombro)***, que consiste em relocar fragmentos ou amostras de áudio,

capturados a partir de um poema-chave, e combinados entre si na construção da ambientação necessária à poética envolvida.

No áudio da videointervenção ***Azul furtado ao mar absoluto***, foi utilizado como base o som do mar47, capturado no mesmo local da intervenção, combinado à trechos do exótico *Maha Mantra48* hindu e intercalados por trechos processados dos diálogos da série *Viagem ao fundo do mar49* , que serviu para acrescentar uma espécie de tensão ou estranheza ao conjunto perceptivo da obra.

O sistema de operação imagética digital, mediante o uso de ferramentas informáticas, vem gerar um novo estatuto da imagem, ao lidar com uma lógica de apropriação e combinação, que aponta em direção à uma nova geração da representação. Isso implica dizer que, estamos progressivamente produzindo meios, não mais de observar as imagens e sim, de vivê-las. Poderia até considerar que graças à incorporação do movimento e do tempo, possibilitada pelo aparato eletrônico, surge uma imagem *acelerada,* que busca acompanhar o ritmo vertiginoso do nosso pensamento e imaginação, e alimentada por processos idênticos ao modo como processamos e articulamos a informação. É perfeitamente lógico hoje, nos apropriarmos das mídias, não mais como inspiração para o objeto de arte: a mídia, cuja função original é alterada pelo artista, agora se torna o próprio objeto de arte.

---

47 Na semana anterior à realização da intervenção, fiz uma visita de mapeamento ao espaço, que é localizado à beira mar, e gravei 10 minutos do som do mar para ser utilizado no áudio, reforçando ainda mais a espacialidade e o conceito *site specific* da obra audiovisual.

48 ***Mantra*** (do sânscrito *Man* mente e *Tra* alavanca) é uma sílaba ou poema religioso normalmente em sânscrito. Os *mantras* originaram do hinduísmo, porém são utilizados também no budismo. A vibração transcendental estabelecida pelo canto do *Maha Mantra* permite a purificação gradual dos corpos materiais, do mais denso ao mais sutil, e restabelece a consciência no seu estado original de *sat cit ananda* - eternidade, conhecimento e bem-aventurança.

49 ***Voyage to the Bottom of the Sea*** *(* ***Viagem ao Fundo do Mar****)* é um filme americano de 1961, do gênero ficção científica, dirigido por Irwin Allen. O filme foi o piloto para o famoso seriado de TV de mesmo nome e se tornou bastante popular durante os anos 60 e 70. Estrelada por Richard Basehart como o Almirante Nelson; e David Hedison, como o Capitão Crane. A série contava as venturas e desventuras do submarino *Seaview* em suas missões. No primeiro ano os episódios foram filmados em preto e branco. Nessa primeira temporada o tema quase sempre foi a Guerra Fria, sendo os inimigos correntes os comunistas, normalmente de países fictícios mas que lembravam quase sempre os soviéticos e os cubanos. Com o passar do tempo, já em episódios coloridos, os alienígenas e outros seres fantasticos (lobisomens, bonecos e robôs mortais) passaram a aparecer com mais frequência.

Reflexões finais

Em vez de a imagem ter sempre uma imagem no seu fundo,
e de a arte atingir o seu estado de rivalizar com a natureza,
todas as imagens me re-enviariam uma só,
a do meu olho vazio em contato com uma não-natureza,
espectador controlado que passa para os bastidores,
em contato com a imagem, inserido na imagem.

Gilles Deleuze

Por todo o percurso trilhado, desde as primeiras experiências, até esse complexo objeto interventivo audiovisual, ***Paisagens Fílmicas: Um diálogo possível entre vídeo, corpo, tempo e espaço*** evidencia o encadeamento de uma reflexão a respeito de uma nova disposição de representação visual que integra códigos de linguagem, inicialmente distintos, porém, com a intermediação do instrumento digital, consegue estabelecer sistemas dinâmicos e homogêneos de expressão poética, que vem fazer eco a um questionamento da arte hoje sobre o real posicionamento dos corpos em relação à geografia e seus níveis, em estratégias sensíveis de articulação do pensamento.

Desde o início, venho referindo-me a certos aspectos relacionados à linguagem videográfica que inclui sobreposição e fusão de dimensões diferentes de tempo e alteração da percepção do espaço, que resulta aqui em um sistema narrativo aberto e não-linear, de caráter participativo. O interesse central está no modo como essas investigações ampliam as formas de pensamento e comunicação e como a memória e outros processos cognitivos são articulados por meio de obras metafóricas.

A estrutura reflexiva dessa pesquisa apóia-se fundamentalmente em um conceito de objeto audiovisual em estratégias interventivas, que parte das teorias de *cinema expandido* formuladas por Gene Youngblood, onde são propostas novas maneiras de construção sensível envolvendo a ação audiovisual propriamente dita, em conjunto com a incorporação dos aspectos subjetivos surgidos do re-posicionamento do olhar no recorte tempo-espacial em que dura a obra. Em concordância com a noção de evocação como o lugar entre desejo e experiência, como as interpenetrações e deslocamentos que ocorrem entre os vários estímulos sensoriais, Gene Youngblood estabelece as bases para a compreensão das articulações perceptivas das obras híbridas audiovisuais:

> É precisamente através de uma espécie de empatia que o conteúdo do cinema sinestésico é criado por uma iniciativa entre o filme e o espectador. A própria natureza da evocação exige esforço criativo por parte do espectador. Em uma narrativa, uma historia esta sendo contada; na sinestesia evocativa uma experiência, uma sensação esta sendo criada. (YOUNGBLOOD. 1970: 26)

Toda a produção imagética surgida decorrente desse processo de pesquisa, confirma a minha intenção de explorar visualmente os elementos que compõem uma espécie de visualidade tipicamente contemporânea, de caráter impuro e surgida da articulação de diferentes códigos de linguagem, em consonância com o modo como lidamos com a informação e a comunicação hoje em tempos de intermediação digital. O aprofundamento nas questões levantadas no estudo e análise dos fundamentos do objeto audiovisual, desde as suas origens até as atuais formas híbridas e seus modos de articulação envolvendo linguagens diferentes, a situação dos artistas e obras que se aproximam ao tema pesquisado, bem como o entendimento do audiovisual integrado à arquitetura em novas configurações artísticas, deram origem ao conjunto das três obras interventivas ***Ex Voto: Fragmentos de um corpo sonhado***; ***Se eu sou a tempestade, eu sou a maravilha (o assombro)*** e ***Azul furtado ao mar absoluto*** que integram a

pesquisa ***Paisagens Fílmicas: Um diálogo possível entre vídeo, corpo, tempo e espaço***.

Ao findar essa pesquisa de mestrado, sinto que somente cheguei ao início de uma nova interseção dessa estrada que venho percorrendo desde os meus dias de infância, e ao olhar adiante, munido dessas novas ferramentas, sinto-me mais fortalecido e seguro para dar continuidade às minhas investigações, dedicando-me a outros aspectos do audiovisual em seus cruzamentos com as artes visuais. É justamente nestas fronteiras, onde as linguagens artísticas se fundem em novas articulações e estratégias que reside o meu interesse poético e estético.

Com este olhar, acredito fielmente que todo o processo de idealização, articulação e desenvolvimento desta pesquisa, que dialoga com aspectos do audiovisual, literatura, música, tecnologia e intervenção, poderá contribuir no esforço para o conhecimento desses novos processos sensíveis, originados do fenômeno da convergência das mídias e convertidos em objetos híbridos, estabelecendo novos parâmetros de estudos formais e investigações poéticas no contexto atual da arte contemporânea.

REFERÊNCIAS

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna, do Iluminismo aos movimentos contemporâneos.** (trad. Denise Bottman e Frederico Carotti). São paulo: Companhia das Letras, 1992

AUMONT, Jacques. **O olho interminável (cinema e pintura)**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004

BACHELARD, Gaston. **A Poética do Espaço.** São Paulo: Martins Fontes, 1993

BENJAMIN, Walter. "A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica" In: **Magia e técnica, arte e política: Obras escolhidas, Volume 1**. São Paulo: Brasiliense, 1994

BERGSON, Henri. **Matéria e memória. Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito**. São Paulo: Martins Fontes, 1999

BULHÕES, Maria Amélia e KERN, Maria Lúcia Bastos (Organização). **Paisagem: desdobramentos e perspectivas contemporâneas.** Porto Alegre: UFRGS, 2010

CALVINO, Italo. **Cidades Invisíveis**. São paulo: Companhia das Letras, 1990

CORREA, Roberto Lobato e ROSENDAHL, Zeny (org.). **Cinema, música e espaço**. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2009

CORPOCIDADE. **Debates em estética urbana 2** / **Caderno de provocações.** Salvador: EDUFBA, 2010

CORTÉS, José Miguel G. **Políticas do espaço: Arquitetura, gênero e controle social**. São Paulo: SENAC, 2008

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997

DELLEUZE, Gilles. **Cinema I: A imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 2005

_____. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005

_____. **Diferença e repetição**. São Paulo: Graal, 2006

DELLEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. **O que é a filosofia?** Rio de Janeiro: Editora 34, 1992

_____. **Mil platôs – Vol 1**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992

DUBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Goddard**. São Paulo: Cosac Naify. 2004

_____. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Campinas: Papirus, 1993

DURAND, Gilbert. **A imaginação simbólica**. São Paulo: Cultrix USP, 1988

FURTADO, Beatriz (org.) **Imagem contemporânea. vol.1** e **vol.2**. São Paulo: Hedra, 2009

FREIRE, Cristina. **Poéticas do processo: Arte conceitual no museu**. São Paulo: Iluminuras, 1999

GRAU, Oliver. **Arte Virtual. Da ilusão à imersão**. São Paulo: SENAC, 2007

LACOSTE, Jean. **A filosofia da arte**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada à sério**. São Paulo: SENAC, 2000

_____. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. São Paulo: Papirus, 1997

_____. **Dos o tres cosas sobre Eder Santos. Contaminaciones: Del videoarte al multimedia**. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires, 1997

_____. **Lucas Bambozzi. Mostra vídeo autor**. **Catálogo**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 1997

_____. **Arte e mídia**. São Paulo: ZAHAR, 2007

MACHADO, Arlindo. COSTA, Helouise (org.) **Uma experiência radical de video-arte. Sem medo da vertigem: sobre a obra de Rafael França**. São Paulo: Paço das Artes, 1997

MACIEL, Katia e PARENTE, André (org.) **Redes sensoriais: arte, ciência, tecnologia**. Rio de janeiro: Contra Capa Livraria. 2003

MELLO, Christine. **Extremidades do Vídeo**. São Paulo: SENAC, 2008

PEIXOTO, Nelson Brissac. **Intervenções urbanas: Arte/Cidade**. São Paulo: SENAC, 1998

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: Processo de criação artística**. São Paulo: FAPESP, 2004

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003

_____. *Linguagens líquidas* **na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. New York: Dutton, 1970

http://pt.wikipedia.org (último acesso em 23/10/2011)

http://www.itaucultural.org.br/ (último acesso em 15/10/2011)

http://www.overmundo.com.br/guia/recombo (último acesso em 21/08/2011)

http://mz-sombraseletricas.blogspot.com/ (último acesso em 09/10/2011)

http://www.bfi.org.uk/ (último acesso em 12/10/2011)

ANEXOS

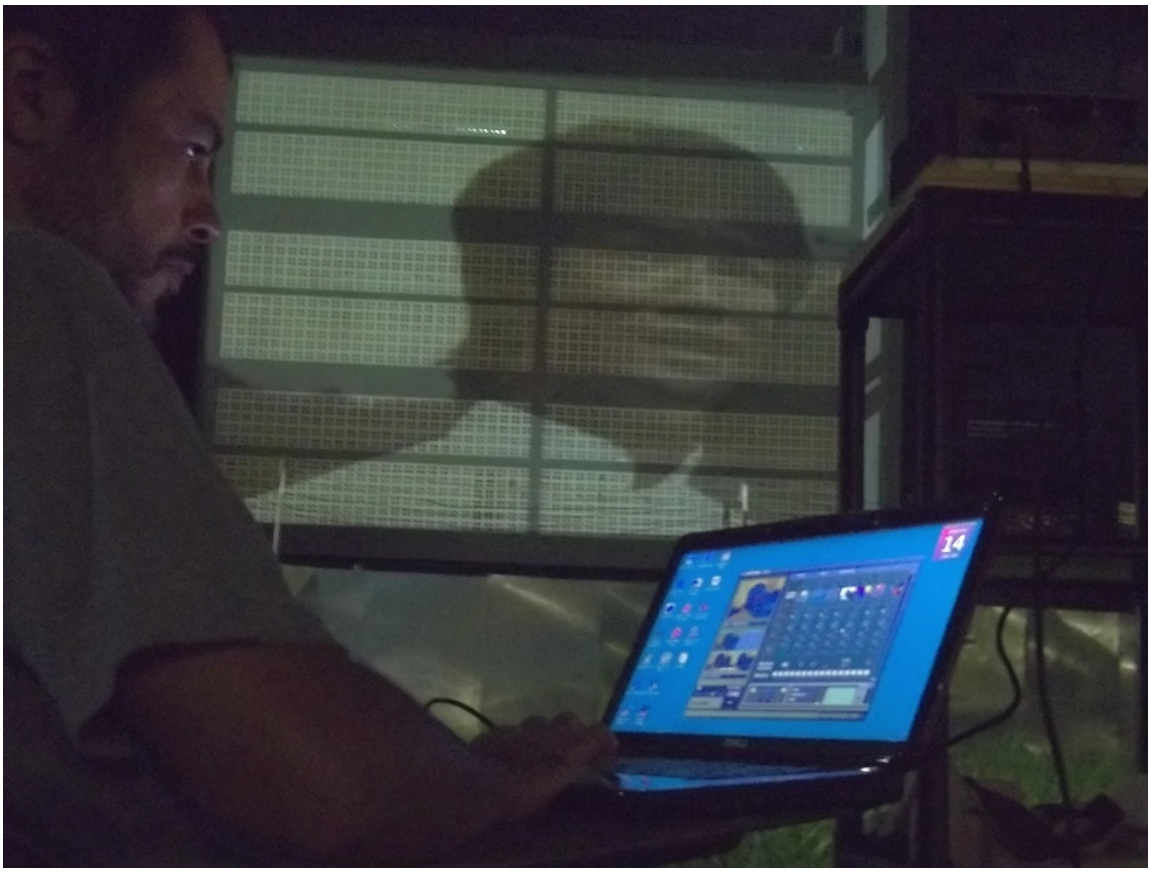
Ex Voto: Fragmentos de um corpo sonhado. Fernão Paim. 2011

Ex Voto: Fragmentos de um corpo sonhado. Fernão Paim. 2011

Ex Voto: Fragmentos de um corpo sonhado. Fernão Paim. 2011

Ex Voto: Fragmentos de um corpo sonhado. Fernão Paim. 2011

Se eu sou a tempestade, eu sou a maravilha (o assombro). Fernão Paim. 2011



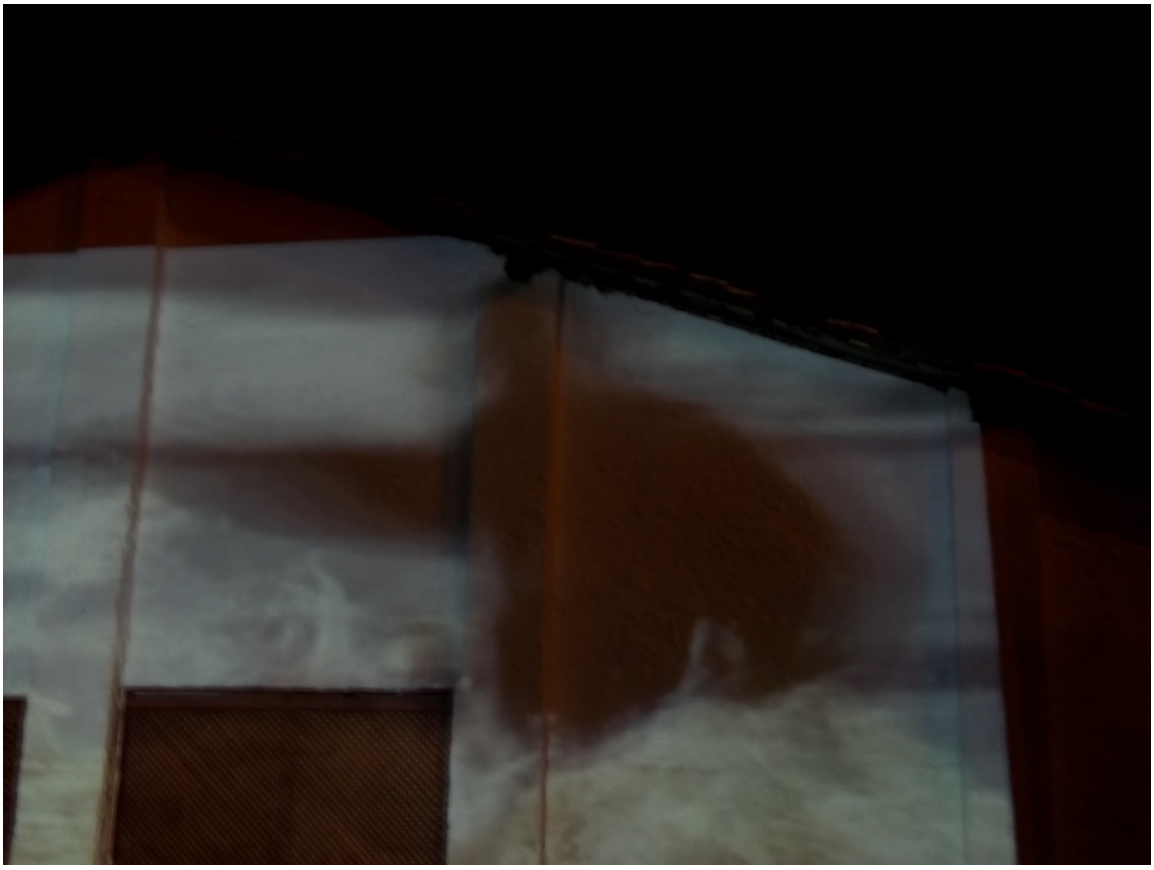
Se eu sou a tempestade, eu sou a maravilha (o assombro). Fernão Paim. 2011

Se eu sou a tempestade, eu sou a maravilha (o assombro). Fernão Paim. 2011

Azul furtado ao mar absoluto. Fernão Paim. 2011

Azul furtado ao mar absoluto. Fernão Paim. 2011

Azul furtado ao mar absoluto. Fernão Paim. 2011



Azul furtado ao mar absoluto. Fernão Paim. 2011