Arteriais

revista do programa de pós-graduação em artes | ica | ufpa

Dossiê Contextos e Práticas do Audiovisual Experimental | Parte I

Arteriais

revista do programa de pós-graduação em artes | ica | ufpa

Dossiê Contextos e Práticas do Audiovisual Experimental | Parte I

v. 10, n. 16, 2024

BEZERRA, J. Denis de O.; MANESCHY, Orlando (Org.).

Revista Arteriais, Ano 10, n. 16 - Belém, Pará, Programa de Pós-Graduação em Artes/ Instituto de Ciências da Arte/ UFPA, jan./jun.2024.
437 p.
ISSN 2446-5356

1. Artes Visuais 2. Artes Cênicas
3. Música 4. História e Teoria da Arte

I. Universidade Federal do Pará

ARTERIAIS >>>

Ano 10 | n. 16 | 2024
Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes | ICA | UFPA
Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação | Periódicos – Portal de Revistas Científicas da UFPA

Reitor
Prof. Dr. Emmanuel Zagury Tourinho

Vice-Reitor
Prof. Dr. Gilmar Pereira da Silva

Pró-Reitora de Pós-Graduação e Pesquisa
Profª. Drª. Maria Iracilda da Cunha Sampaio

Diretora de Pesquisa
Profª. Drª. Germana Maria Araújo Sales

Diretora Geral do Instituto de Ciências da Arte
Profª. Drª. Isis de Melo Molinari Antunes

Diretor Adjunto do Instituto de Ciências da Arte

Profª. Drª. Adriana Valente Azulay

Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Artes
Prof. Dr. José Denis de Oliveira Bezerra

Vice-Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Artes
Profª. Drª. Mayrla Andrade Ferreira

Coordenadora do PROF-ARTES/ Mestrado Profissional
Profª. Drª. Rosane de Almeida Nascimento

FICHA TÉCNICA

Editores científicos
José Denis de Oliveira Bezerra | Orlando Maneschy

Editores Responsáveis
Orlando Maneschy | José Denis de Oliveira Bezerra | Breno Filo Creão de Sousa Garcia

Comitê editorial
José Denis de Oliveira Bezerra | Orlando Maneschy

Conselho Editorial

Visuais
Afonso Medeiros, Universidade Federal do Pará, Belém-PA.
André Parente, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro-RJ.
Cristina Freire, Universidade de São Paulo, São Paulo-SP.
Elisa Souza Martinez, Universidade de Brasília, Brasília-DF.
Gilberto Prado, Universidade de São Paulo, São Paulo-SP.
Jens Michael Baungarten, Universidade Federal de São Paulo, São Paulo-SP.
João Paulo Queiroz, Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, Lisboa – Portugal.
Lúcia Pimentel, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte-MG.
Mabe Bethônico, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte-MG.
Maria Beatriz Medeiros, Universidade de Brasília, Brasília-DF.
Maria Ivone dos Santos, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre-RS.
Maria Luiza Távora, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro-RJ.
Marisa Mokarzel, Universidade da Amazônia, Belém-PA.
Norval Baitello Júnior, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo-SP.
Orlando Maneschy, Universidade Federal do Pará, Belém-PA.
Rosana Horio Monteiro, Universidade Federal de Goiás, Goiânia-GO.
Sérgio Basbaum, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo-SP.
Valzeli Sampaio, Universidade Federal do Pará, Belém-PA.

Musicais
Carlos Augusto Vasconcelos Pires, Universidade Federal do Pará, Belém-PA.
Carlos Sandroni, Universidade Federal de Pernambuco, Recife-PE.
Catarina Domenici, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre-RS.
Celso Loureiro Chaves, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre-RS.
Cristina Gerling, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre-RS.
Cristina Tourinho, Universidade Federal da Bahia, Salvador-BA.
Diana Santiago, Universidade Federal da Bahia, Salvador-BA.
Fernando Iazzetta, Universidade de São Paulo, São Paulo-SP.
Jusamara Souza, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre-RS.
Líliam Barros Cohen, Universidade Federal do Pará, Belém-PA.
Luis Ricardo Queiroz, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa-PB.
Paulo Castagna, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, São Paulo-SP.
Paulo Murilo Guerreiro do Amaral, Universidade do Estado do Pará, Belém-PA.
Robin M. Wright, University of Florida, Florida-EUA.
Samuel Araújo, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro-RJ.
Sérgio Figueiredo, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis-SC.
Sonia Chada, Universidade Federal do Pará, Belém-PA.
Sonia Ray, Universidade Federal de Goiás, Goiânia-GO.

Cênicas
Ana Flávia Mendes Sapucahy, Universidade Federal do Pará, Belém-PA.
José Denis de Oliveira Bezerra, Universidade Federal do Pará, Belém-PA.
Maria de Lourdes Rabetti, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro-RJ.
Cesário Augusto Pimentel de Alencar, Universidade Federal do Pará, Belém-PA.
Fernando Marques, Universidade de Brasília, Brasília-DF.
Maria Manuel Batista, Universidade do Minho e de Aveiro, Minho, PT.
Miguel Santa Brígida, Universidade Federal do Pará, Belém-PA.
Wladilene de Sousa Lima (Wlad Lima), Universidade Federal do Pará, Belém-PA.

Revisão:
José Denis de Oliveira Bezerra

Revisão Técnica:
Orlando Maneschy | José Denis de Oliveira Bezerra

Programação Visual:
Breno Filo Creão de Sousa Garcia | Orlando Maneschy

Diagramação:
Breno Filo Creão de Sousa Garcia

Capa:
Postcards (2000-2007), de Lucas Bambozzi.

Agradecimentos:
Lucas Bambozzi
Danilo Baraúna
Cássia Hosni
Hosana Celeste
Anderson Paiva
Gabriel Darwich
Henrique Nogueira Neme
Guilherme de Castro Duarte Martins
Heverton Da Silva Guedes
Josiclei De Souza Santos
Lucca Nicoleli Adrião
Angela Freire Prysthon
Waléria Américo
Matheus Ezequiel de Oliveira Meireles
Regilene Aparecida Sarzi Ribeiro
Laís Miguel Lacerda
Marilia Cauz Dalmagro
Adriano Medeiros da Rocha
Paloma Demartini Carvalho
Gustavo Henrique dos Santos Silva
Elaine Athayde Alves Tedesco
Patrícia Moran
Mateus Nogueira De Farias Moura
Gustavo Soranz
Almerinda Da Silva Lopes
Camila do Nascimento Fialho
José De Almeida Viana Júnior
Renata Voss
Gabriela João
Matheus da Rocha Montanari
Gilbertto Prado
Sander Cruz Castelo
Paulo Uiris
Jorge Eiró
Mariano Klautau Filho
Enzo de Sousa Pereira
Naiara Sales Araújo
Fabrícia Jordão
Débora Andrade

SUMÁRIO

EDITORIAL
Revista Arteriais 12

PORTFÓLIO
Lucas Bambozzi 14

APRESENTAÇÃO
Contextos e Práticas do Audiovisual Experimental | Parte I 111
Danilo Baraúna
Cássia Hosni
Hosana Celeste
Orlando Maneschy
Anderson Paiva

Experimentações De Um Imaginário Pandêmico No Curta Metragem In My Room, De Mati Diop 124
Gabriel Darwich

Tempo Intensivo, Presença e a Narrativa Sensorial de "Beginning", de Dea Kulumbegashvili 136
Henrique Nogueira Neme

Apito da Morte e Berimbau: Armamento Sonoro nos filmes Era Uma Vez Brasília e Cadê Edson? 148
Guilherme de Castro Duarte Martins

Aboio: Evocação ao Sertão 162
Heverton Da Silva Guedes

Uma Reflexão sobre Videopoesia como Gênero Lírico Interartes 177
Josiclei De Souza Santos

Oferendas Botânicas. Plantas como Dádiva, o Cinema Experimental e o Mundo de Claudio Caldini 186
Lucca Nicoleli Adrião
Angela Freire Prysthon

Experiência Sonora 203
Waléria Américo

Arte Experimental no Planetário Expandido: Cosmopoéticas e Processos Criativos em Planetários Analógicos 223
Matheus Ezequiel de Oliveira Meireles

Por uma Abordagem Decolonial da Videoperformance e a obra Manicure Onicofágica de Laís Lacerda 240
Regilene Aparecida Sarzi Ribeiro
Laís Miguel Lacerda

Oculto: Reflexões de um Processo Criativo entre Teatro e Audiovisual 255
Marilia Cauz Dalmagro

Poéticas do Corpo na Linguagem Audiovisual: Passos, Movimentos e Recaminhos Expressivos Registrados pela Videodança 269
Adriano Medeiros da Rocha
Paloma Demartini Carvalho
Gustavo Henrique dos Santos Silva

Ações com a Câmera (1987–1989): Videoperformance no Sul e Sudeste do Brasil 282
Elaine Athayde Alves Tedesco

Luzes, Cores, Música e Ação: M X M em Performance 293
Patrícia Moran

Matou o Cinema e foi a Familia: Genealogia Pessoal acerca de um Projeto de Cinema Experimental na Amazônia Paraense 308
Mateus Nogueira De Farias Moura

Entre Sonhos e Telas, Mundos Imaginados. Notas sobre uma Exposição de Filmes e Vídeos Experimentais no Amazonas 316
Gustavo Soranz

O filme "Triunfo Hermético" e a Contribuição de Rubens Gerchman ao Cinema Experimental e Conceitual 331
Almerinda Da Silva Lopes

ENSAIOS VISUAIS
Entre Seedspace e Caixa Machu: o Registro como Criação 348
Camila do Nascimento Fialho
José De Almeida Viana Júnior

Forte 364
Renata Voss

Ciclos de Intimicidade: do Desenho, pelo Gif, para a Videoarte 370
Gabriela João

Video as an Essay: Artificial Intelligence and Artificial Seasons in the Artistic Project "A Sunless Summer In Shangri-Lá" 379
Matheus da Rocha Montanari
Gilbertto Prado

FLUXO CONTÍNUO
Édipo de Neon: Estilo e Narrativa do filme Apenas Deus Perdoa (Only God Forgives, Din/Fra, 2013) 389
Sander Cruz Castelo

Sobre o Sublime e o Sublime Tecnológico 399
Paulo Uiris
Jorge Eiró
Mariano Klautau Filho

Quando Febre Vem da Alma: uma Análise do Místico e o Insólito no filme A Febre (2019) e Ensaio Sobre A Cegueira (1995) 409
Enzo de Sousa Pereira
Naiara Sales Araújo

O Museu diante da Intrusão de Gaia: Museu de Arte e Devir Decolonial Diante da Realidade Material Capitalista 420
Fabrícia Jordão

PARTITURA
Jingle Salada Mista 427
Débora Andrade

INSTRUÇÕES AOS AUTORES DE TEXTOS 434
Instructions for the authors

REVISTA ARTERIAIS >>> EDITORIAL

A Revista Arteriais chega ao seu volume 10, número 16 com produções que ressaltam a importância do campo da Arte em processos de pesquisa múltiplos. Divido em quatro momentos, ele traz: o portfólio com produções contemporâneas do artista Lucas Bambozzi; a primeira parte do dossiê temático *Contextos e práticas do audiovisual experimental* com artigos e ensaios visuais; artigos de fluxo contínuo e uma partitura.

O Portfolio busca visibilizar, neste primeiro número do Dossiê Temático, a produção de Lucas Bambozzi, para reafirmar o território sobre o qual estamos nos propondo debater. Artista multimídia, cineasta, pesquisador atento aos novos meios e experimentações com a imagem, Bambozzi atravessa mídias diversas e ainda articula coletivamente proposições e intervenções urbanas. Apresentamos aqui um conjunto diverso de sua produção audiovisual.

O Dossiê *Temático Contextos e práticas do audiovisual experimental | Parte I*, organizado por Danilo Baraúna (UNESP / FAPESP), Cássia Hosni (USP), Hosana Celeste (UFPA), Orlando Maneschy (UFPA) e Anderson Paiva (UFRR), é composto por dezesseis artigos e quatro ensaios visuais. Ele articula, segundo os organizadores, reflexões acadêmicas e "objetiva mapear pesquisas sobre o estado da imagem em movimento, na contemporaneidade, por meio da ideia de "experimentação" como uma chave conceitual que pode conectar esses diferentes contextos" ao campo do cinema e da arte contemporânea.

Na seção Fluxo Contínuo, temos quatro artigos de pesquisadores e pesquisadoras dedicados à reflexão do campo da Arte, que versam sobre conceitos estéticos e na transversalidade entre cinema, literatura e museologia. Sander Cruz Castelo, em ÉDIPO DE NEON: ESTILO E NARRATIVA DO FILME APENAS DEUS PERDOA (ONLY GOD FORGIVES, DIN/FRA, 2013), objetiva refletir sobre os processos receptivos do filme *Apenas Deus perdoa (Only God Forgives)* de Nicolas Winding Refn. Em seguida, Paulo Uiris da Silva Gomes, Jorge Leal Eiró da Silva e José Mariano Klautau de Araújo Filho discutem, em SOBRE O SUBLIME E O SUBLIME TECNOLÓGICO, os conceitos de Sublime e Sublime Tecnológico, numa perspectiva filosófica no decorrer da história, contextualizando o debate em autores como Mario Costa, David Nye e Vincent Mosco. Já em QUANDO A FEBRE VEM DA ALMA: UMA ANÁLISE DO MÍSTICO E O INSÓLITO NO FILME A FEBRE (2019) E ENSAIO SOBRE A CEGUEIRA (1995), Enzo de Sousa Pereira e Naiara Sales Araújo apresentam os resultados de uma investigação sobre a "manifestação do elemento insólito e do místico na obra cinematográfica *A Febre* (2019), de Maya Da-Rin e na obra literária *Ensaio Sobre a Cegueira* (1995), de José Saramago". A seção finaliza com o texto O MUSEU DIANTE DA INTRUSÃO DE GAIA: MUSEU DE ARTE E DEVIR DECOLONIAL DIANTE DA REALIDADE MATERIAL CAPITALISTA, de autoria de Fabricia Jordão, que se propõe "a refletir e problematizar sobre os sentidos, limites e potencialidades do museu de arte na contemporaneidade".

O número finaliza com a partitura JINGLE SALADA MISTA, de Débora Andrade, uma canção criada com a finalidade de introduzir a divisão vocal, em coros infantis iniciantes, pertencentes a um programa de extensão universitária, sob a regência da artista.

Os editores desejam uma boa leitura!

Todos os esforços foram feitos para contactar com os detentores dos direitos das imagens. Em caso de omissão, faremos todos os ajustes possíveis na primeira oportunidade. Esta é uma publicação sem fins lucrativos, e encontra-se livre de pagamentos de direito de autor no Brasil, protegida pela Lei Nº 9.610, Título III, Cap. IV, Art. 46, Inciso VIII.

©Todos os direitos e responsabilidades sobre as imagens e textos pertencem aos seus autores

PORTFOLIO >>> LUCAS BAMBOZZI

Subterrâneos (Hades)
Dimensões: 10 x 15cm
Multi-channel videoinstalação multicanal com 6 projeções de video e 3 TVs
1997

LUCAS BAMBOZZI DE OLHOS BEM ABERTOS

Apresentar a produção de Lucas Bambozzi, neste Portfolio, é tratar sobre a potência das imagens técnicas, a partir de sua subversão sensível e da crítica ao estatuto das imagens presentes em diversos momentos de sua obra. Videoartista, cineasta, ativista, articulador de coletivos, artista multimidia, Bambozzi atravessa diversas linguagens e modos de atuação em que o audiovisual se constitui como campo fundamental para a materialização de suas ideias e ideais. Reunir, no dossiê *Contextos e práticas do audiovisual experimental*, um conjunto expressivo de projetos foi um desafio, uma vez que a produção deste artista multimídia é vastíssima e desejamos apresentar obras que se desdobraram em outras iniciativas, nas quais o sentido amplia-se no tempo e alarga a percepção de seu trabalho, potencializando a proposta desse dossiê.

Optamos por contextualizar suas ações em dimensões que favorecem o entendimento no fluxo de sua trajetória, agregando projetos e descrições das obras por parte do autor, constituindo um documento que reverbera dimensões e perspectivas do trabalho do artista. A partir de uma sequência de imagens e conceituações o recorte sugere perceber a eloquência e a diversidade de sua obra, entendendo-a como um programa crítico sobre a própria *natureza* da imagem técnica. Esse é o processo que nos trouxe a elaboração desse Portfolio, que ganha a dimensão de um verdadeiro dossiê da percepção de Bambozzi acerca do universo das imagens, seus usos e suas muitas possibilidades.

O Portfolio inicia com a instalação *site-specific Subterrâneos (Hades)*,1997, obra desenvolvida para o projeto Arte/Cidade III, em uma perspectiva especular e semidocumental. Ali, a captura das imagens é pensada considerando o contexto sociocultural da região para a qual a obra se destinou, com tomadas de imagens de cima para baixo, adequando a forma de ver à perspectiva do próprio espaço da instalação, trazendo para o piso superior, acontecimentos e vestígios de um nível inferior, sugerindo talvez, que Hades possa ser nossa própria realidade social. Há aqui um giro epistêmico que nos convida a refletir sobre a cidade e seus habitantes, sobre as camadas sociais apagadas por processos de gentrificação. São questões que atravessam a produção de Bambozzi, marcada por discussões em torno da urbe, dos impactos das tecnologias e do capital, da presença e da invisibilidade dos sujeitos.

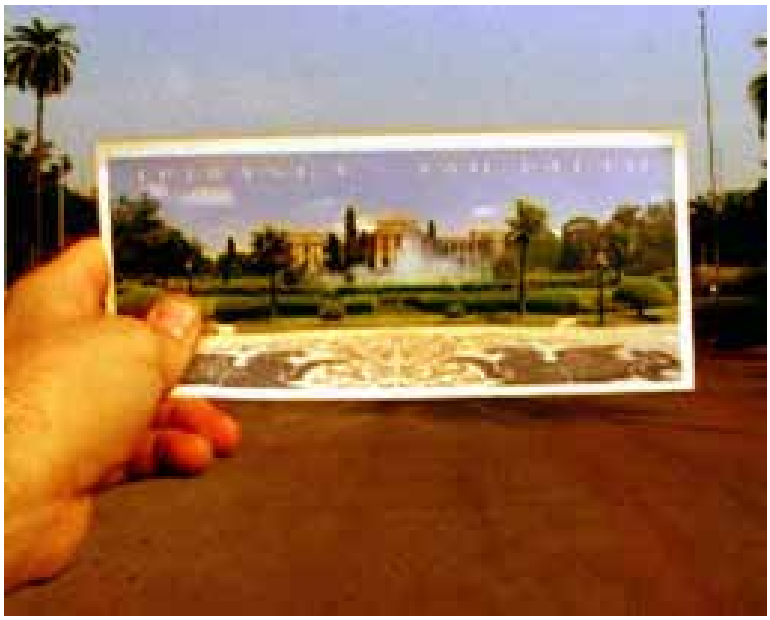
As instabilidades da tecnologia, com suas obsolescências, ou de nossa perspectiva do Real, com as transformações que impactam nossa compreensão de mundo, tangenciam diversos projetos, em que a relação tempo-imagem se revela de diversas maneiras, ora sutil e delicada, mas insistente, como em *Postcards* (2000–2016); ora vertiginosa, como em *Pêndulo* (2005), ocupando espaços distintos em situação de complexidade, investigando a natureza informacional do espaço em ambientes atravessados por interferências de toda sorte. O artista instiga o espectador a um posicionamento a partir dos contextos que suas obras conclamam.

Impossível não se situar diante do que seus projetos audiovisuais, em grande parte instalativos, nos apresentam, pois nos convidam e capturam, - fisicamente mesmo -, para o universo que articula, seja dentro de uma sala, seja na dimensão da cidade com projeções no espaço público. Abre portas, janelas e se reflete em paredes, nos arremessa de seu território para o mundo, nos lembrando que somos partes singulares da multidão, como humanos e como imagem. E precisamos nos posicionar enquanto membros de um grande coletivo, teia, formigueiro, cobaias das reviravoltas da noção de civilização. E já não podemos apenas aguardar a passagem do tempo diante das traquitanas que inventamos, para dar conta da nossa própria vulnerabilidade, diante do inexorável retorno à imagem.

Orlando Maneschy

Instalação site-specific criada para o projeto Arte/Cidade III, A Cidade e suas Histórias, ocupando o prédio que abrigou as fábricas Matarazzo, na ocasião abandonado. As Imagens foram criadas em um processo semi-documental, que levou em consideração o contexto social da região e as características espaciais do local, sempre gravadas de cima pra baixo, de forma a sugerir um ambiente desconhecido no andar de baixo. Além das projeções de vídeo de maior escala que foram captadas ao longo de meses na região central da cidade, pequenas telas de TV incrustradas nos buracos do piso convidavam o público a conhecer pequenas ações cotidianas de seus habitantes.

Subterrâneos (Hades)
Dimensões: 10 x 15cm
multi-channel videoinstalação multicanal com 6 projeções de video e 3 TVs
1997

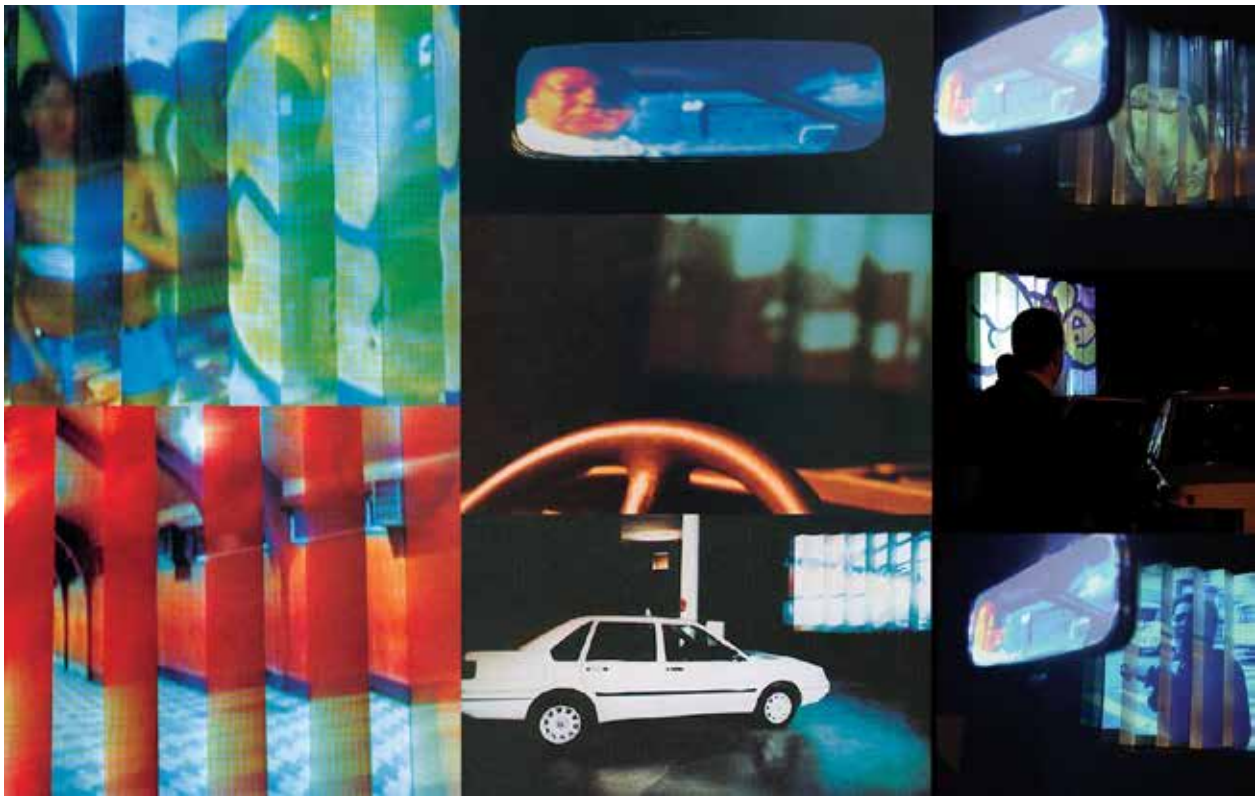


Uma coleção de lugares, situações e pequenas memórias. Trata-se de um projeto em constante execução: visitar lugares e buscar a síntese dessa experiência, por mais fugaz que seja, numa imagem. São situações tipicamente retratadas em cartões postais, situadas entre a obviedade e a particularidade.

O projeto existe em formatos de videoinstalação, web e single-channel video. No formato instalação uma projeção de pequenas dimensões acontece nos próprios cartões - presos individualmente entre duas placas de vidro e suspensos no espaço expositivo. Os cartões são os mesmos utilizados na gravação 'in-loco' das cenas – que coincidem com os lugares onde os próprios cartões foram fotografados. No verso de cada cartão são projetadas as imagens em vídeo, que mostram tanto o cartão como a realidade atualizada da paisagem que ele retrata – confrontando o aspecto realista da imagem em vídeo com a estética "glamorizada" da maioria dos cartões postais.

Postcards
10 x 15cm
Videoprojeção sobre cartões-postais
parte 1, parte 2 e instalação versão 1
2000-2016

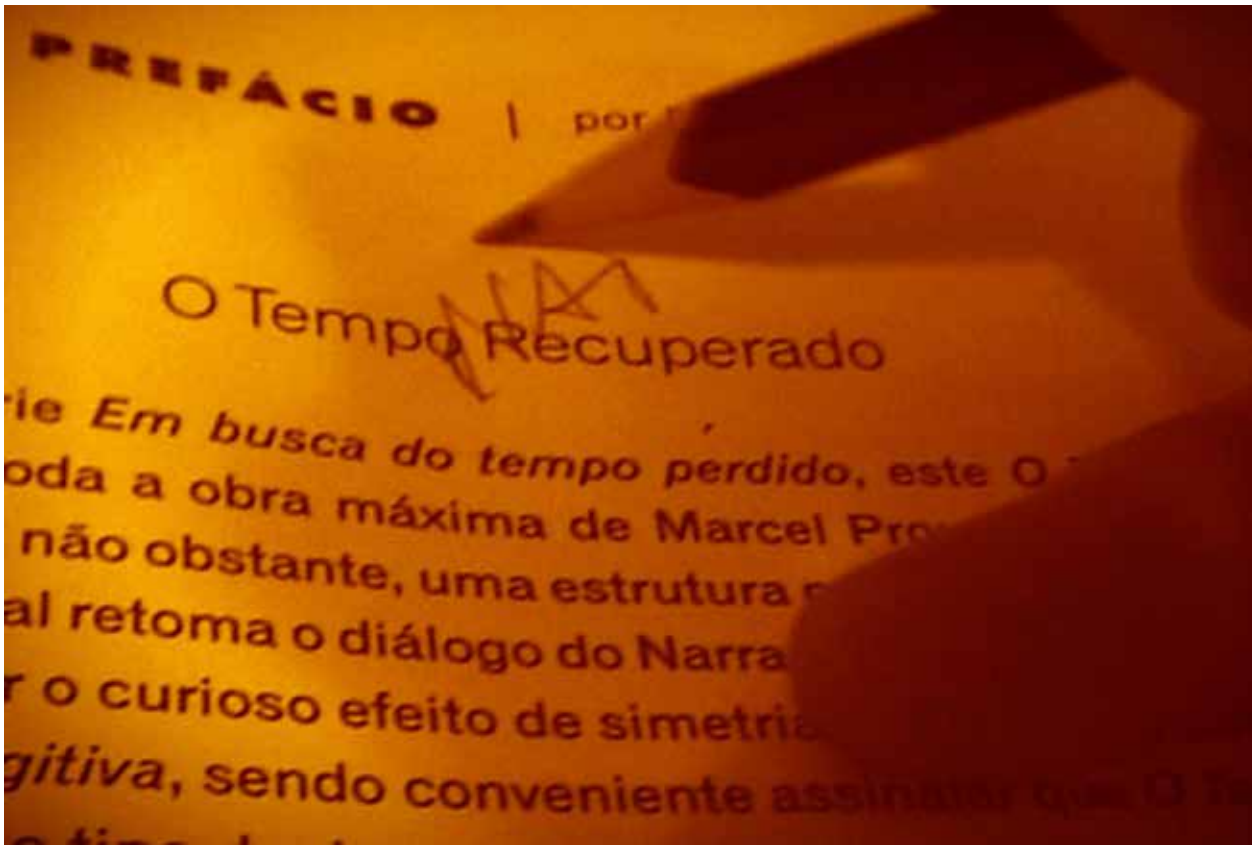
1+1 [taxidermia e outdoor]
Trabalho apresentado na Bienal 50 Anos (exposição comemorativa de 50 anos da Bienal de São Paulo)
Dimensões: 7 x 30 x 20 metros
Tela de 4x3m em formato sanfonado, taxi Santana, 3 projetores, 3 DVD players
2001



A instalação se apropria de dois veículos da cidade: o taxi e o anúncio (no caso, um outdoor eletromecânico). Envolvendo experiências com video-projeções sobre objetos urbanos, os dois objetos ou "veículos" da instalação 1 + 1 relacionam situações aparentemente desencontradas da cidade e expõem acontecimentos urbanos bastante extremos. As atrações e os conflitos entre os indivíduos na cidade são refletidos na obra de forma explícita e direta. O trabalho se situa entre os espaços que esses "veículos" ocupam na cidade. O desenho de nossas metrópoles valoriza o automóvel, um veículo que permite ver apenas aquilo se mostra como excesso.

O Taxi: uma mistura de veículo público e privado, é uma espécie de memória viva das situações cotidianas. Se formassem um grupo coeso (como em algumas cidades do mundo), eles seriam um termômetro eficiente do grau de ebulição da cidade. Em São Paulo, apesar de conduzirem menos de 5% da população, eles têm voz ativa, influem na política da capital e são uma presença marcante na paisagem da cidade, apesar dos carros brancos, discretos e relativamente novos. Arriscando um arquétipo, o motorista de taxi paulista é um habitante típico: a maioria tem origem nordestina e o carro parece ser seu bem mais importante. Neste trabalho, com acento intencionalmente documental, eles relatam os excessos e as loucuras dos passageiros delineando um retrato de si mesmos.

1+1 [taxidermia e outdoor]
montagem realizada a partir de diferentes pontos de vista
Trabalho apresentado na Bienal 50 Anos (exposição comemorativa de 50 anos da Bienal de São Paulo)
Dimensões: 7 x 30 x 20 metros
Tela de 4x3m em formato sanfonado, taxi Santana, 3 projetores, 3 DVD players
2001



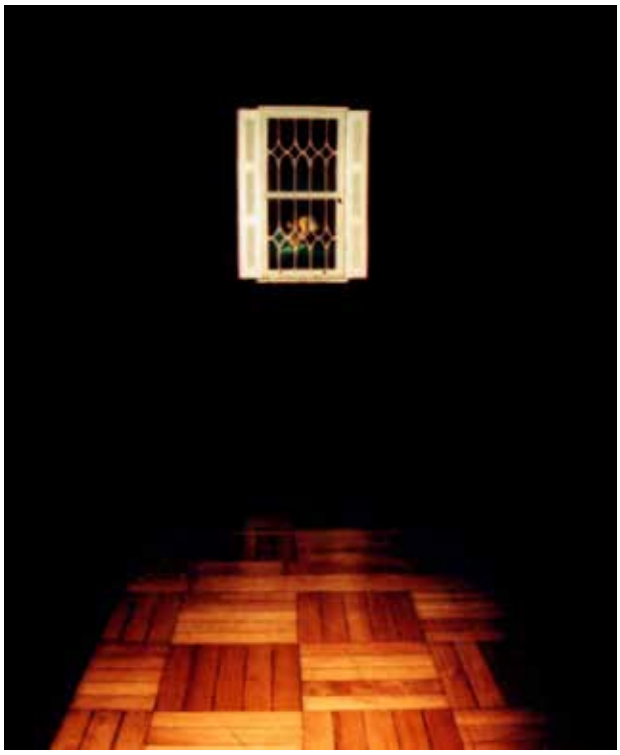
O Tempo Não Recuperado é o resultado de uma busca de imagens em um arquivo pessoal transpostas para formatos de narrativa não-linear e interativa. Na forma de videoinstalação e em formato DVD, o trabalho reprocessa vestígios dos propósitos que motivaram a captação dessas imagens de modo a permitir novos sentidos e reconfigurações atualizadas às imagens encontradas.

Trabalho realizado através da Bolsa Estímulo do 4º Prêmio Sergio Motta, 2003.

O Tempo Não Recuperado
Dimensões da instalação (min.): 5 x 12 x 10 metros
Técnica e materiais utilizados:
Instalação: 5 projetores de vídeo, 5 DVD players
DVD-ROM: computador, tela de LCD ou projetor de vídeo
Duração linear aproximada: 70 minutos
2004-2005

O Tempo Não Recuperado (montagem da instalação em Annecy, França)
Dimensões da instalação (min.): 5 x 12 x 10 metros
Técnica e materiais utilizados:
Instalação: 5 projetores de vídeo, 5 DVD players
DVD-ROM: computador, tela de LCD ou projetor de vídeo
Duração linear aproximada: 70 minutos
2004-2005

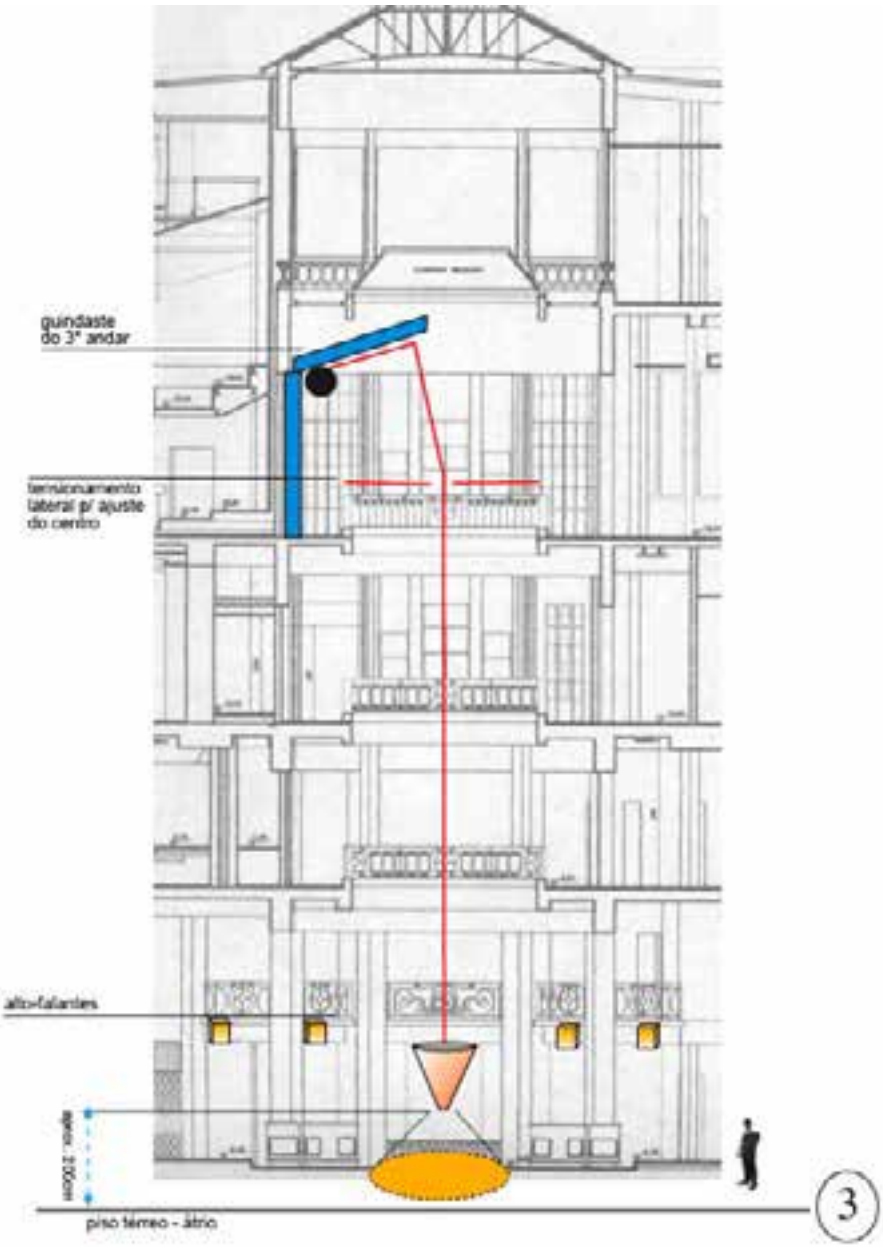
O Tempo Não Recuperado (a instalação na exposição Corpos Virtuais)
Rio de Janeiro
Dimensões da instalação (min.): 5 x 12 x 10 metros
Técnica e materiais utilizados:
Instalação: 5 projetores de vídeo, 5 DVD players
DVD-ROM: computador, tela de LCD ou projetor de vídeo
Duração linear aproximada: 70 minutos
2004-2005



O projeto 4 PAREDES (4walls) leva adiante experiências anteriores onde o artista realiza video-projeções sobre objetos semitranslúcidos, sugerindo pequenas histórias e fazendo reverberar conceitos sobre o uso público e privado de determinados objetos urbanos. Em 4 PAREDES, ações no espaço físico da instalação podem causar mudanças nas imagens em movimento projetadas nos objetos. Nesta versão do projeto, o objeto escolhido é uma grande janela, resgatada de demolições, que deve carregar vestígios da parede a que pertenceu. Em sua superfície são projetadas imagens relacionadas a situações íntimas e privadas - que acontecem geralmente entre 4 paredes normalmente na ausência de uma audiência inibidora.

4walls
Em versão apresentada na exposição Intimidade, Paço das Artes
Dimensões: 4 x 2 x 10 metros
Videoprojeção, sensores de proximidade, interface analógico-digital, computador
Software utilizado nas primeiras versões do trabalho: Max/Msp e Simple Nato (2003 e 2005) convertido em 2011 para Pure Data, em Linux Ubuntu
2003

4walls
Dimensões: 4 x 2 x 10 metros
Videoprojeção, sensores de proximidade, interface analógico-digital, computador
Software utilizado nas primeiras versões do trabalho: Max/Msp e Simple Nato
(2003 e 2005) convertido em 2011 para Pure Data, em Linux Ubuntu
2003-2005



Pêndulo
Dimensões (altura, largura e profundidade): 21 x 20 x 30 metros
Técnica: instalação interativa, reage a ruídos do ambiente
Materiais utilizados: projetor de vídeo, computador, microfone, transmissor/receptor wireless, webcam, tracking positioning system
Softwares utilizados: Pure Data e Linux Ubuntu (versão 2011)
2005

A instalação Pêndulo remete ao imaginário suscitado pela experiência realizada por Léon Foucault em 1851 em Paris, em suas tentativas de evidenciar a rotação da terra. O projeto realizado inicialmente para o átrio do CCBB-SP consistiu na instalação de um pêndulo suspenso a 23 metros de altura, atravessando todos os andares do prédio. Da extremidade inferior do mecanismo, instalado dentro do objeto pendular, um projetor de vídeo exibe, no piso do átrio, imagens aéreas do centro de SP. A oscilação do pêndulo é simbólica, uma vez que as imagens é que oscilam, em função do ruído ambiente do saguão de entrada do prédio, bem como a partir da proximidade das pessoas com relação ao pêndulo, ficando mais "nervosas" e caóticas quanto mais ruidoso estiver o ambiente. As imagens, produzidas especificamente para o projeto, evidenciam aspectos subjetivos e sociais ligados à ocupação das ruas da região onde o projeto é instalado. Na versão apresentada na cidade do México foram criadas imagens pendulares a partir de mapas e imagens encontrados na Internet, em confronto com imagens gravadas localmente. Versões específicas foram criadas e montadas nas cidades de Cachoeira e Salvador, na Bahia.

Pêndulo (vista do Segundo andar do CCBB-SP)
Documentação online em vídeo: http://www.youtube.com/watch?v=fXxIjcsZr_U
Dimensões (altura, largura e profundidade): 21 x 20 x 30 metros
Técnica: instalação interativa, reage a ruídos do ambiente
Materiais utilizados: projetor de vídeo, computador, microfone, transmissor/receptor wireless, webcam, tracking positioning system
Softwares utilizados: Pure Data e Linux Ubuntu (versão 2011)
2005

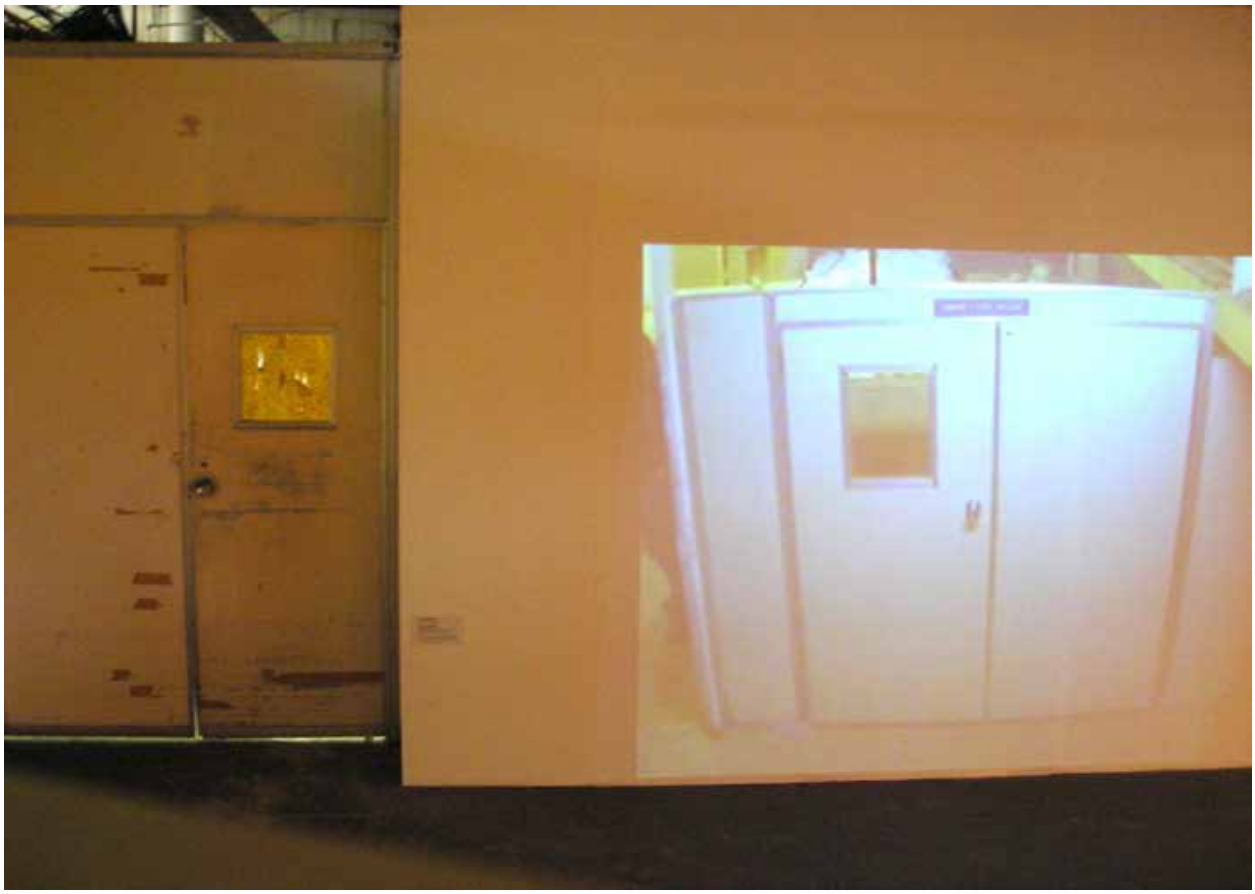
Pêndulo (na nave central do Laboratório Arte Alameda, México)
Dimensões (altura, largura e profundidade): 21 x 20 x 30 metros
Técnica: instalação interativa, reage a ruídos do ambiente
Materiais utilizados: projetor de vídeo, computador, microfone, transmissor/receptor wireless, webcam, tracking positioning system
Softwares utilizados: Pure Data e Linux Ubuntu (versão 2011)
2005

Pêndulo
(na nave central do Laboratório Arte Alameda, México, em interação com a instalação 4walls)
Dimensões (altura, largura e profundidade): 21 x 20 x 30 metros
Técnica: instalação interativa, reage a ruídos do ambiente
Materiais utilizados: projetor de vídeo, computador, microfone, transmissor/receptor wireless, webcam, tracking positioning system
Softwares utilizados: Pure Data e Linux Ubuntu (versão 2011)
2005

As imagens ao vivo são enviadas do subsolo, onde há uma porta fechada e outros elementos que compõem o trabalho. a imagem do subsolo é projetada ao lado de uma porta real, que durante a exposição permanenceu vigiada separando os espaços e sugerindo dois contextos distintos, com rigoroso esquema de vigilância.

A instalação se constitui como um trabalho do tipo context-specific: que dialoga com o histórico e o contexto da exposição 'Paralela' que remete a procedimentos típicos de feiras do mercado da arte. O trabalho explicitou a substituição das atividades anteriores ao estabelecimento da exposição, explicitando a substituição de uma indústria [processamento de dados e multas] por uma indústria ligada às feiras de arte [entretenimento artístico de feições mercadológicas, de implementacao de paredes brancas e estruturas modulares, que valoriza os processos de comodificação da obra]. Ao criar um sistema de transmissão de imagens em tempo real, conectando distintos espaços do pavilhão da exposição, o trabalho se desloca da lógica operante, negando o processo de objetificação geralmente operado pela maioria das galerias.

Mantenha a porta fechada [Keep the door shut]
Instalação 'context-specific' com 3 componentes, dimensões variáveis
Técnica e materiais:
1) Circuito de transmissão de video ao vivo, câmera CCTV, DVD, projeção em vídeo e portas [Live video transmission, CCTV camera, DVD, video projection and doors];
2) Depoimento em vídeo DVD [Statement on DVD video];
3) Porta, câmera CCTV e transmissor de video sem fio [door, CCTV camera and wireless video transmitter]
2006



A instalação se constitui como um trabalho do tipo context-specific: que dialoga com o histórico e o contexto ligado a exposição 'Paralela' que remete a procedimentos típicos de feiras do mercado da arte. O trabalho explicitou a substituição das atividades anteriores ao estabelecimento da exposição, explicitando a substituição de uma indústria [Prodam, que processa dados e multas no estado de SP] por uma indústria ligada às feiras de arte [entretenimento artístico de feições mercadológicas, de implementação de paredes brancas e estruturas modulares, que valoriza os processos de co modificação da obra]. Ao criar um sistema de transmissão de imagens em tempo real, conectando distintos espaços do pavilhão da exposição, o trabalho se deslocou da lógica operante, negando o processo de objetificação geralmente operado pela maioria das galerias. Apontou ainda para novas acepções do trabalho pós fordista, algo em comum entre as duas formas de organização que dividiram o espaço.

Mantenha a porta fechada [Keep the door shut]
Instalação 'context-specific' com 3 componentes, dimensões variáveis
Técnica e materiais:
1) Circuito de transmissão de video ao vivo, câmera CCTV, DVD, projeção em vídeo e portas [Live video transmission, CCTV camera, DVD, video projection and doors];
2) Depoimento em vídeo DVD [Statement on DVD video];
3) Porta, câmera CCTV e transmissor de video sem fio [door, CCTV camera and wireless video transmitter]
2006

Mantenha a porta fechada [Keep the door shut]
Acima: funcionário da empresa que ocupava o espaço cedido à Paralela mostra detalhes anteriormente existentes no prédio
Abaixo: cena de ambiente de telemarketing projetado na parede que separa a Prodam do espaço expositivo da Paralela
instalação 'context-specific' com 3 componentes, dimensões variáveis
Técnica e materiais:
1) Circuito de transmissão de video ao vivo, câmera CCTV, DVD, projeção em vídeo e portas [Live video transmission, CCTV camera, DVD, video projection and doors];
2) Depoimento em vídeo DVD [Statement on DVD video];
3) Porta, câmera CCTV e transmissor de video sem fio [door, CCTV camera and wireless video transmitter]
2006

Mantenha a porta fechada [Keep the door shut]
Porta encontrada no subsolo cuja imagem inerte era transmitida para o segundo piso
Instalação 'context-specific' com 3 componentes, dimensões variáveis
Técnica e materiais:
1) Circuito de transmissão de video ao vivo, câmera CCTV, DVD, projeção em vídeo e portas [Live video transmission, CCTV camera, DVD, video projection and doors];
2) Depoimento em vídeo DVD [Statement on DVD video];
3) Porta, câmera CCTV e transmissor de video sem fio [door, CCTV camera and wireless video transmitter]
2006

Multidão
Técnica: videoinstalação - projeção panorâmica com 3 canais de vídeo sincronizados
Duração: cerca de 5 minutos (loop)
Documentação online: https://www.lucasbambozzi.net/archives/93
2006/2007

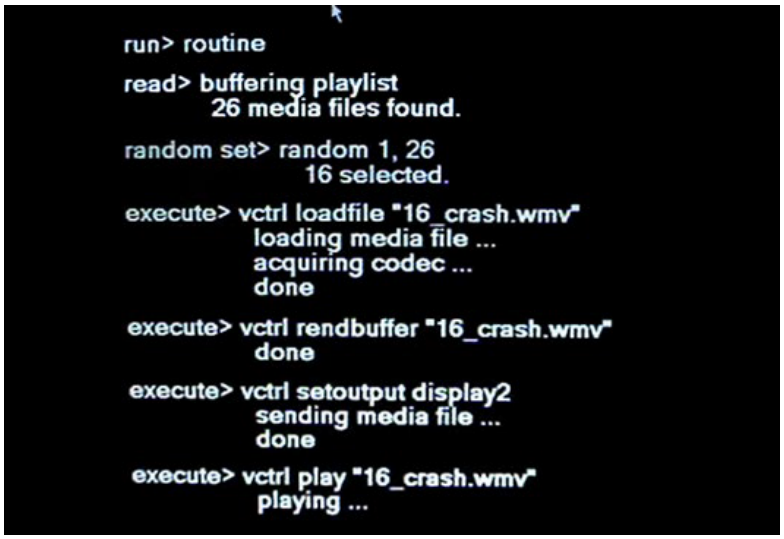
A instalação Multidão foi criada como uma obra do tipo 'site-specific' para a exposição Luz da Luz (curadoria de Ana Barros). Trata-se de uma projeção feita sob medida para a fachada do Sesc Pinheiros [uma parede de vidro de cerca de 19 metros de extensão e 3 metros de altura, preparada para receber uma projeção panorâmica formada por 3 fontes de vídeo contíguas] que leva em conta uma possível representação em escala de verossimilhança, como se a multidão pudesse estar presente no espaço da projeção. As imagens consistem na gravação de uma situação que se passa no espaço público adjacente ao Sesc, e que se constitui em uma seqüência-síntese que permite leituras múltiplas: o fluxo de trabalhadores na região, o perfil improvável de uma multidão, o embate entre o popular e o erudito, o individual e o coletivo, a condição do sujeito como interator no campo da arte e tecnologia.

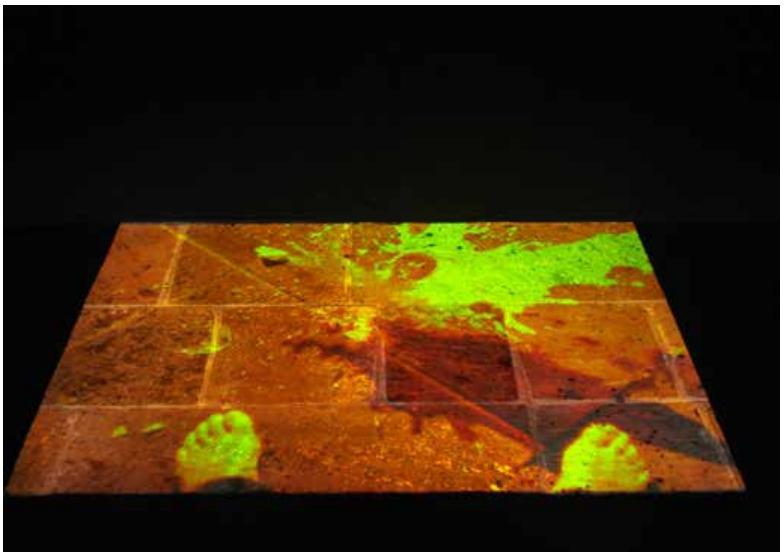
Trabalho criado originalmente para a exposição Luz da Luz, no Sesc Pinheiros, SP em 2006.

Multidão (estudo para composição das gravações)
Técnica: videoinstalação - projeção panorâmica com 3 canais de vídeo sincronizados
Duração: cerca de 5 minutos (loop)
Documentação online: https://www.lucasbambozzi.net/archives/93
2006/2007

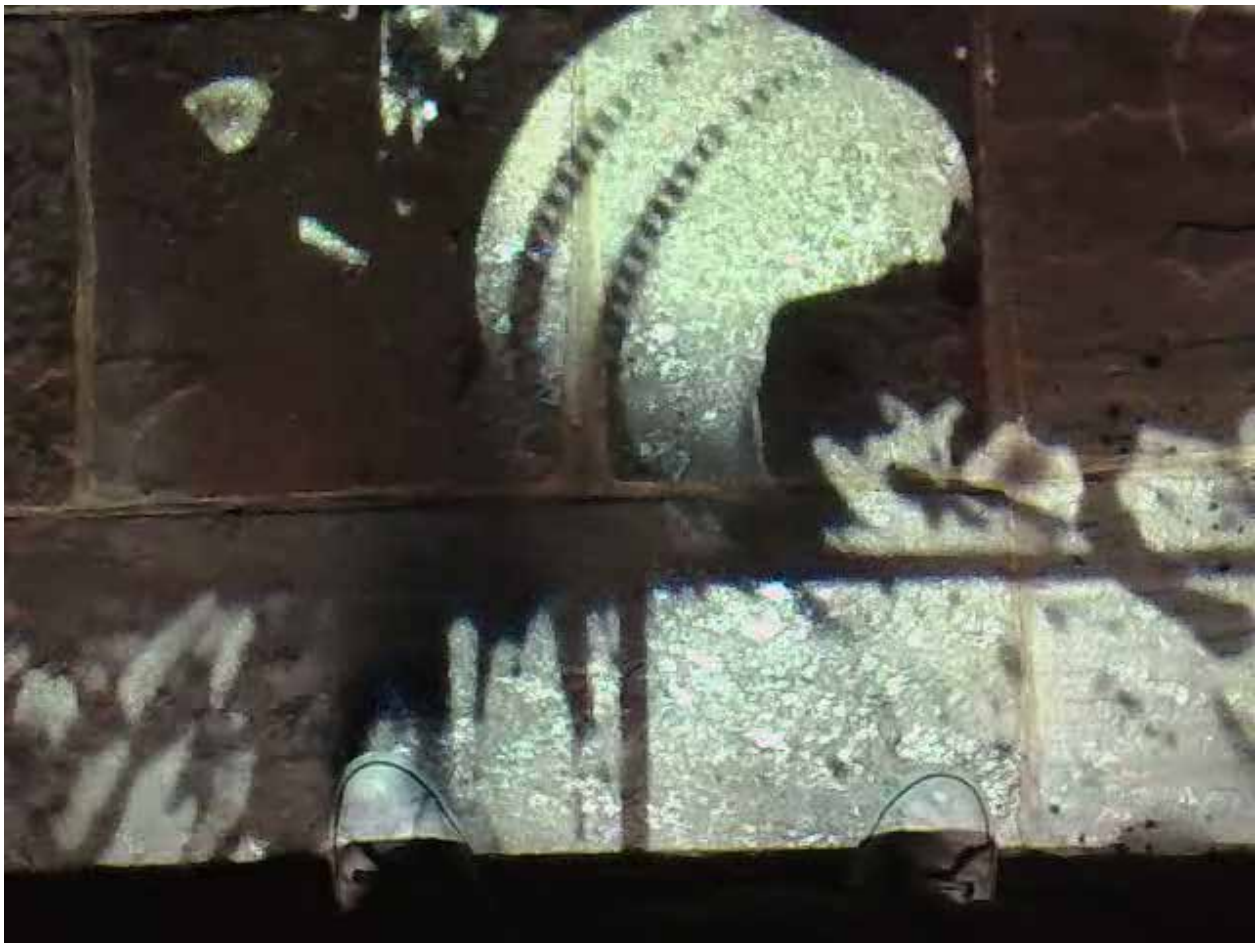
Multidão (vista da rua Paes Leme, em São Paulo)
Técnica: videoinstalação - projeção panorâmica com 3 canais de vídeo sincronizados
Duração: cerca de 5 minutos (loop)
Documentação online: https://www.lucasbambozzi.net/archives/93
2006/2007

Multidão
Instalação criada para a Exposição Travessias 2, realizada no Complexo da Maré no Rio de Janeiro
A encenação desta versão foi pensada no sentido de reiterar a dignididade, altivez e identidade de cada um dentro de uma pequena multidão
Essas questões foram discutidas com todos os envolvidos em um encontro viabilizado pela produção da exposição no Observatório da Maré, com apoio das oficinas ESPOCC (Escola Popular de Comunicação Crítica)
Abril de 2013





Run: routine
Técnica: projeção em vídeo, rotina de execução computadorizada
dimensões mínimas: sala: 5m x 5.5m
Projeção # 1: 1.68m (Largura) x 3m (Altura) projeção # 2: 3.7m x 5m
Documentação em vídeo: https://vimeo.com/9845111
2007-2008



Run, na linguagem computacional, é uma espécie de cacoete associado à execução de comandos, scripts, programas ou rotinas de programação: um comando, que dispara eventos. A palavra rotina afirma o caráter irônico do projeto, pois sugere menos um hábito e mais uma repetição de pequenos acidentes, cotidianos. O trabalho associa as rotinas de código às rotinas domésticas. Se as primeiras são programáveis, supostamente infalíveis, as segundas são quase sempre carregadas de imprevistos, quase sempre conturbadas.

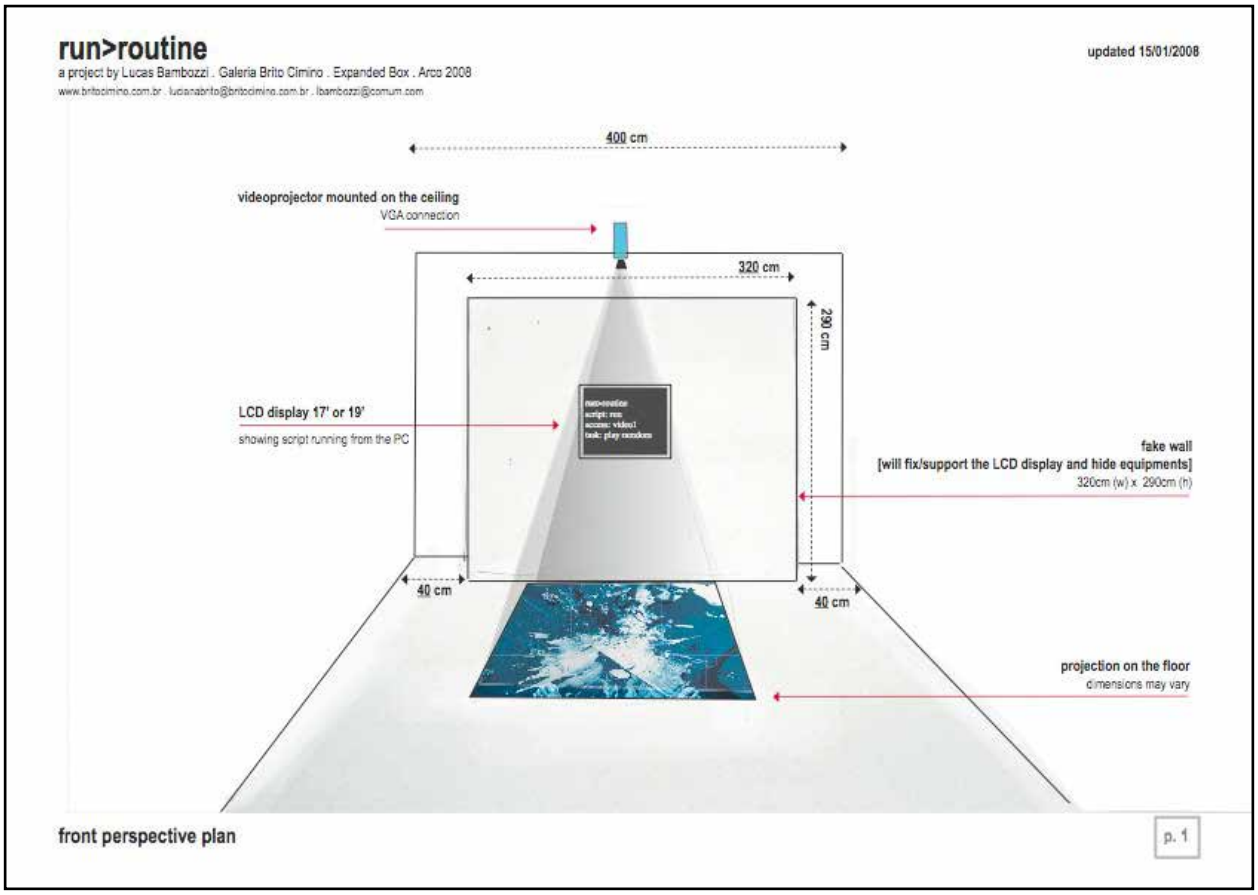
Trata-se de um sistema sincronizado, com duas telas, uma rodando um script de programação que dispara os vídeos de forma aleatória, e outra com os pequenos clips que são os acidentes, geralmente coisas caindo, produzindo uma repetição de pequenas seqüências caóticas, ruidosas.

Trabalho criado originalmente para a exposição Ctrl C e Ctrl V (Sesc Pompéia), onde previa-se a criação de trabalhos baseados em operações associadas ao computador.

A convite de Claudia Gianetti foi desenvolvida uma versão para o Expanded Box, durante a Arco Madrid 2008.

Uma nova versão com um canal adicional de vídeo foi criada em 2010, para a exposição Restraint, produzida pelo Grupo Molior, junto ao New Media Art Montréal, Canadá, sob curadoria de Julie Bélisle e Kiki Mazzuchelli.

Run: routine
Técnica: projeção em vídeo, rotina de execução computadorizada
Dimensões mínimas: sala: 5m x 5.5m
Projeção # 1: 1.68m (Largura) x 3m (Altura) projeção # 2: 3.7m x 5m
Documentação em vídeo: https://vimeo.com/9845111
2007-2008



Run: routine
Técnica: projeção em vídeo, rotina de execução computadorizada
Dimensões mínimas: sala: 5m x 5.5m
Projeção # 1: 1.68m (Largura) x 3m (Altura) projeção # 2: 3.7m x 5m
Documentação em vídeo: https://vimeo.com/9845111
2007-2008

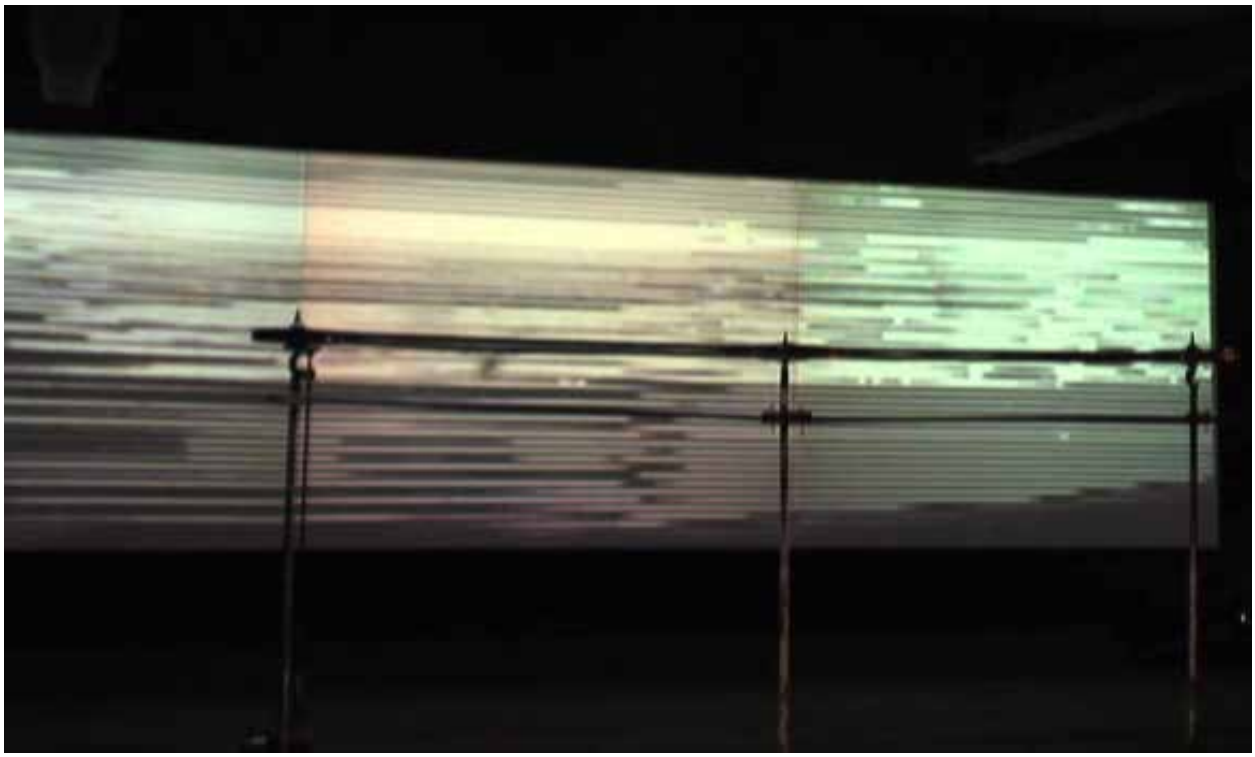
Time Shift
Técnica: videoinstalação – objeto em madeira com retroprojeção de vídeo
Duração: cerca de 5 minutos (loop)
Dimensões: 32 x 32 x 50 cm
2007

Projeto criado para projeção de vídeo realizado a partir de inúmeros relógios gravados restaurantes e padarias em momentos subseqüentes. As imagens dos relógios mostram, além das horas que se aceleram em ritmo crescente e vertiginoso, marcas de companhias e empresas de vários lugares do mundo em seus mostradores.

Trabalho apresentado em 2007 durante a Arco Feria Madrid mas ainda não exibido em exposições de arte.

Time Shift
Técnica: videoinstalação – objeto em madeira com retroprojeção de vídeo
Duração: cerca de 5 minutos (loop)
Dimensões: 32 x 32 x 50 cm
2007

Traquitanas 1 e Traquitanas 2
Duração – loops de diversas durações
Técnica: transmissão direta de vídeo via camera sem fio
Dimensões: variáveis
Documentação em vídeo: https://vimeo.com/5329221
2007



Projetos experimentais envolvendo transmissão de vídeo wireless sujeitos a interferências por parte do público. Os objetos apresentados foram 1 liquidificador modificado e uma esteira longitudinal fabricada com pedaços de bicicletas e motores velhos. As traquitanas foram equipadas com câmeras sem fio, cujas imagens eram transmitidas para um conjunto de projetores formando um sistema de visualização panorâmica em transmissão simultânea ou através de sessões performáticas de manipulação de imagens. Os trabalhos foram realizados a partir do convívio e trocas com Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti, Vera Sala e o grupos O Grivo e Cena 11 (Tiago Romagnani e Alejandro Ahmed).

Trabalho apresentado em 2007 como parte da exposição 14x32 no 3º criada coletivamente para os espaços do Sesc Paulista.

Traquitanas 1 e Traquitanas 2
esteira longitudinal de condução de câmera CCTV com transmissão de imagem para tela panorâmica formada por 3 projetores: o público se vê na tela de forma distorcida pela velocidade, podendo acompanhar a câmera para reter sua imagem
Duração – loops de diversas durações
Técnica: transmissão direta de vídeo via camera sem fio
Dimensões: variáveis
Documentação em vídeo: https://vimeo.com/5329221
2007

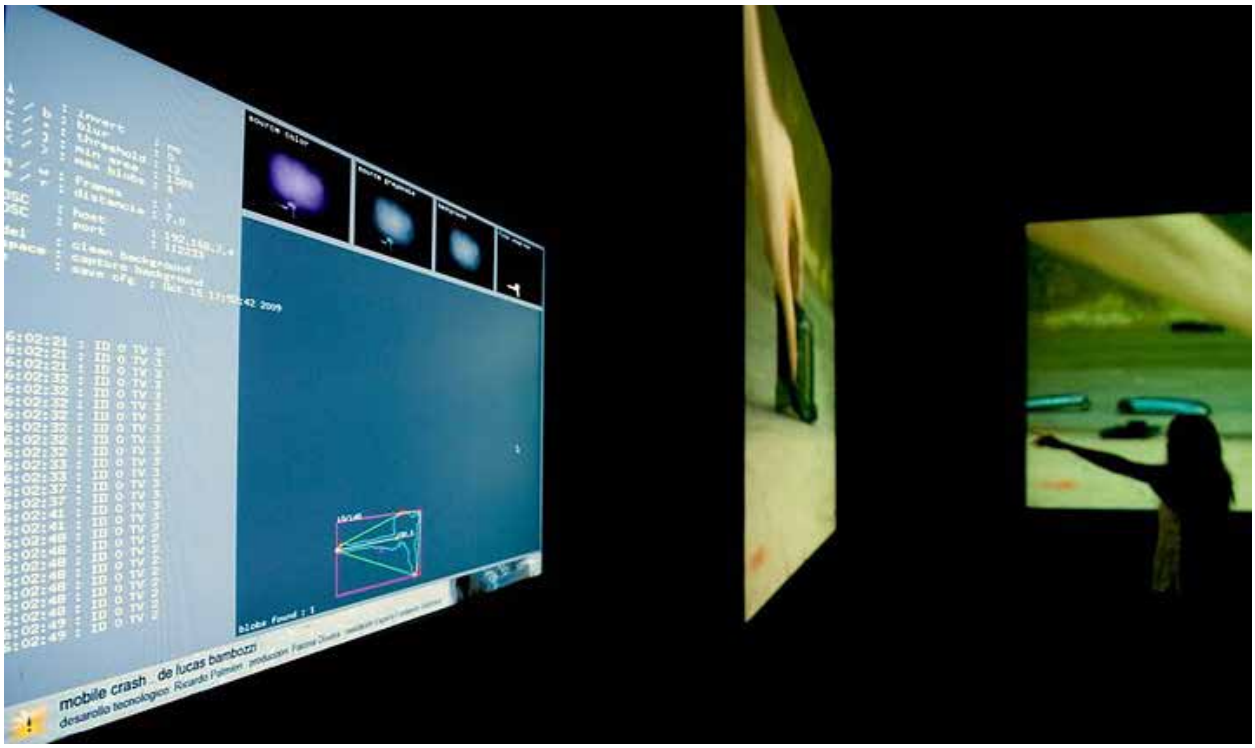
O Dia Em Que São Paulo Parou
Instalação multicanal composta por: série de 5 vídeos single channel, projeto de videomapping e estratégias de nserção anônima em canais online
Dimensões: variáveis
Duração: vídeos entre 30" e 10'
Documentação da exposição: https://vimeo.com/3004652
2009

O espetáculo midiático desfilado pelo PCC que culminou nas ações que praticamente paralisaram São Paulo no dia 15 de maio de 2006 assombrou todo e qualquer artista, mídia ativista ou net-artista. A perspicácia do uso das tecnologias móveis reverbera agora não mais como discurso, mas como ativismo extremo. A estratégia do bloqueio aos transportes de massa foi de um impacto jamais visto. O poder de swarm (efeito enxame) ridicularizou ainda mais os modelos de flash-mobs que por aqui se ensaiaram. A sociedade percebeu que mal se organiza em rede de forma compartilhada.

O projeto 'O dia em que São Paulo parou' procura recriar, em diversos ângulos de abordagem, incidentes relacionadas a esse contexto. Fazem parte do trabalho uma série de vídeos que registram supostas ações ou desdobramentos conectados aos ataques do PCC. Os vídeos foram gravados como se fossem registros autênticos e espontâneos de situações particulares, registros ao acaso em aparelhos celulares ou cameras digitais de pequeno porte, encontrados eventualmente em pontos onde houveram tais incidentes. Os trabalhos focalizam um lado B das ações espetacularizadas pelas mídias, ou chamam a atenção para aspectos ligados ao uso estratégico da rede tecnológica apropriada pelas facções supostamente ligadas ao PCC.

O Dia Em Que São Paulo Parou
Instalação multicanal composta por: série de 5 vídeos single channel, projeto de videomapping e estratégias de inserção anônima em canais online
Documentação de O Dia Que São Paulo Parou, na exposição Re:akt! reconstruction, re-enactment, re-reporting, em Bucareste, Romênia
Dimensões: variáveis
Duração: vídeos entre 30'' e 10'
Documentação da exposição: https://vimeo.com/3004652
2009

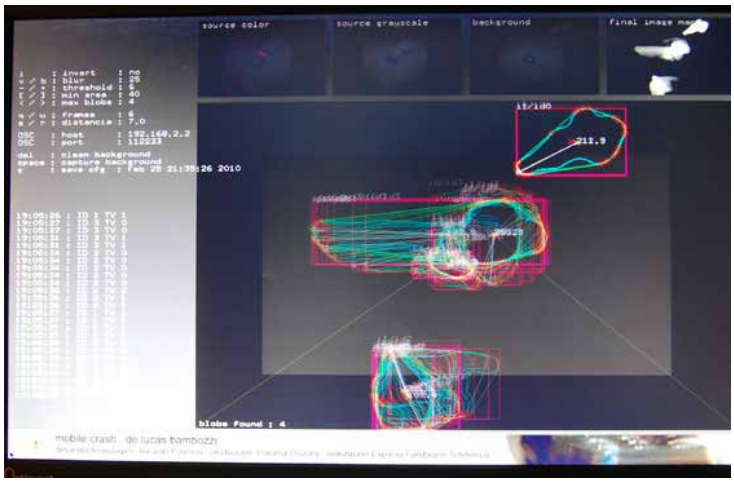
Mobile Crash
Instalação imersiva com 4 canais de projeção de vídeo, tracking system por vetores e áudio quadrifônico
Operating systems: Linux Ubuntu + Mac OSX 10.5.4
Software: Pure Data and OpenFrameworks
Documentação online do projeto: https://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/mobile-crash
2009-2014



Mobile Crash é uma instalação formada por um sistema de projeção quádrupla que formam composições sonoras e visuais. A partir de interações por parte do público podem ser compostas uma série de "frases" ou sequências rítmicas que são reproduzidas numa escala crescente de intensidade, potência sonora e dramaticidade da ação. As imagens mostram equipamentos em estado de obsolescência sendo martelados, convidando o público a compartilhar as ações em uma espécie de catarse, que pode ser coletiva ou individual.
O que vemos ao disparar as sequencias é a destruição sistemática de uma série de produtos tecnológicos, a maioria deles obsoletos ou beirando a obsolescência -- mídias como floppy disks, fitas VHS, cartuchos de impressora, teclados de computador, impressoras, lâmpadas e principalmente aparelhos celulares. São cerca de 60 sequências de vídeo com duração entre 2 e 6 segundos, que se 'remixam' a partir da interação física do público.

Projeto apresentado nas exposições:
2009 . Espacio Fundación Telefónica . Buenos Aires, Argentina
2010 . Centro Fundación Telefonica . Lima, Peru
2010 . ISEA 2010 . Dortmund, Alemanha
2010 . Ars Eletronica (documentação) . Linz, Áustria
2011 . WRO Media Art Biennale . Wroclaw, Polonia

Mobile Crash
Instalação imersiva com 4 canais de projeção de vídeo, tracking system por vetores e áudio quadrifônico
Operating systems: Linux Ubuntu + Mac OSX 10.5.4
Software: Pure Data and OpenFrameworks
Documentação online do projeto: https://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/mobile-crash
2009-2014



Uma tela LCD na entrada da instalação mostra o sistema de tracking por vetores e evidencia o funcionamento da interação. A simples aproximação ou a ação de apontar com as mãos em direção a uma das 4 telas ativa a sequencia de vídeo respectiva a essa tela. O gráfico na imagem ao lado mostra um triângulo que se forma quando a tela é ativada.

As ações ocorrem a partir de ações simples em uma zona sensibilizada (através de uma câmera que funciona como sensor) no centro da sala. O público faz com que as telas possam ser "tocadas" em sucessivos encadeamentos de clips, em criações rítmicas praticamente infinitas.

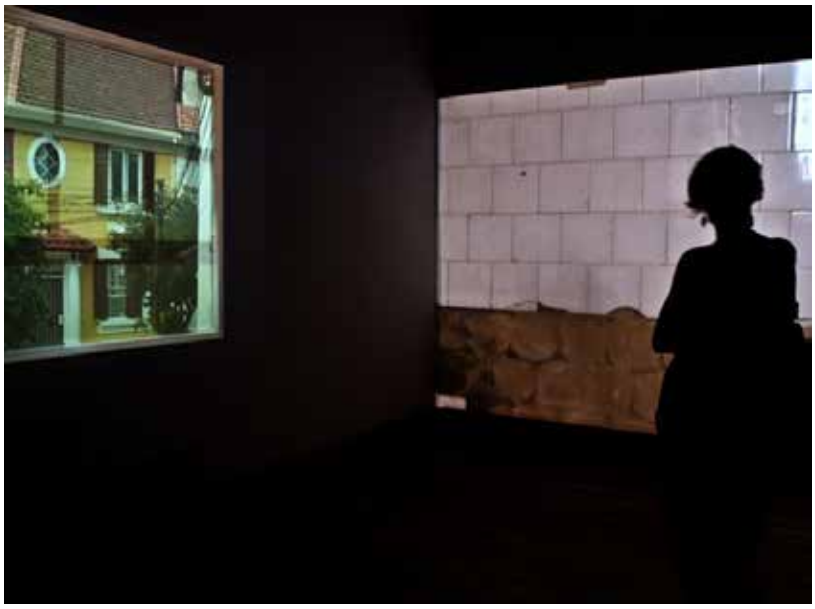
O público pode se relacionar com o sistema de forma livre e intuitiva, produzindo "mashups" instantâneos e imediatos. As interações sucessivas vão aumentando a intensidade das sequencias, em uma progressão que que se torna cada vez mais tensa, ruidosa e ao mesmo tempo catártica. Na ausência de interações gestuais as sequências voltam regressivamente a um estágio de silêncio inicial.

Mobile Crash (página anterior e atual)
Instalação imersiva com 4 canais de projeção de vídeo, tracking system por vetores e áudio quadrifônico
Operating systems: Linux Ubuntu + Mac OSX 10.5.4
Software: Pure Data and OpenFrameworks
Documentação online do projeto: https://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/mobile-crash
2009-2014

Presenças Insustentáveis
Instalação para o andar térreo da galeria Luciana Brito
Técnica: projeção de vídeo mapeada em objetos variados e sobre paredes em gesso acartonado - 8 canais de vídeo
Documentação online do projeto: https://vimeo.com/16108992

A exposição 'Presenças Insustentáveis' cria um ambiente arquitetônico moldado por projeções de vídeo que modificam lentamente o espaço interior. A partir de um ambiente representando um apartamento residencial vazio, surgem conceitos que preenchem a obra de significados e indagações. São cenas de quartos e cômodos provisórios, às vezes empoeirados, às vezes com objetos deixados pelos moradores no ambiente – aparentemente não mais habitado. As paredes se descascam, as janelas se mostram entreabertas, portas se fecham lentamente, frestas permitem ver espaços incompreensíveis. As cenas foram captadas ao longo dos últimos 4 anos, quando o artista buscava apartamentos ou casas para alugar. Os ambientes são enquadrados sem pressa, em pensamentos que oscilam entre o que se vê e o que se imagina: o espaço se molda a um tempo interior. Partindo da idéia de que a presença do outro é sempre percebida subjetivamente, o trabalho discorre sobre as evidências que pontuam nossa percepção no espaço em relação às pessoas que o percorreram ou o habitaram. As imagens se transformam, as paredes se modificam, o espaço se reconfigura e atribui-se memória às paredes e espaços internos do ambiente.

Presenças Insustentáveis
Instalação para o andar térreo da galeria Luciana Brito
Técnica: projeção de vídeo mapeada em objetos variados e sobre paredes em gesso acartonado - 8 canais de vídeo
Documentação online do projeto: https://vimeo.com/16108992



Presenças Insustentáveis
Instalação para o andar térreo da galeria Luciana Brito
Técnica: projeção de vídeo mapeada em objetos variados e sobre paredes em gesso acartonado - 8 canais de vídeo
Documentação online do projeto: https://vimeo.com/16108992

Presenças Insustentáveis
Descrição: caixa com fotos polaroides tiradas em casal ao longo de 10 anos, todo dia 12 de cada mês. Uma projeção dentro da caixa, vista por fora como se fosse uma foto polaroide, é um dos vestígios encontrados nos espaços vazios de Presenças Insustentáveis
instalação para o andar térreo da galeria Luciana Brito
Técnica: projeção de vídeo mapeada em objetos variados e sobre paredes em gesso acartonado - 8 canais de vídeo
Documentação online do projeto: https://vimeo.com/16108992

Presenças Insustentáveis
Instalação para o andar térreo da galeria Luciana Brito
Técnica: projeção de vídeo mapeada em objetos variados e sobre paredes em gesso acartonado - 8 canais de vídeo
Documentação online do projeto: https://vimeo.com/16108992

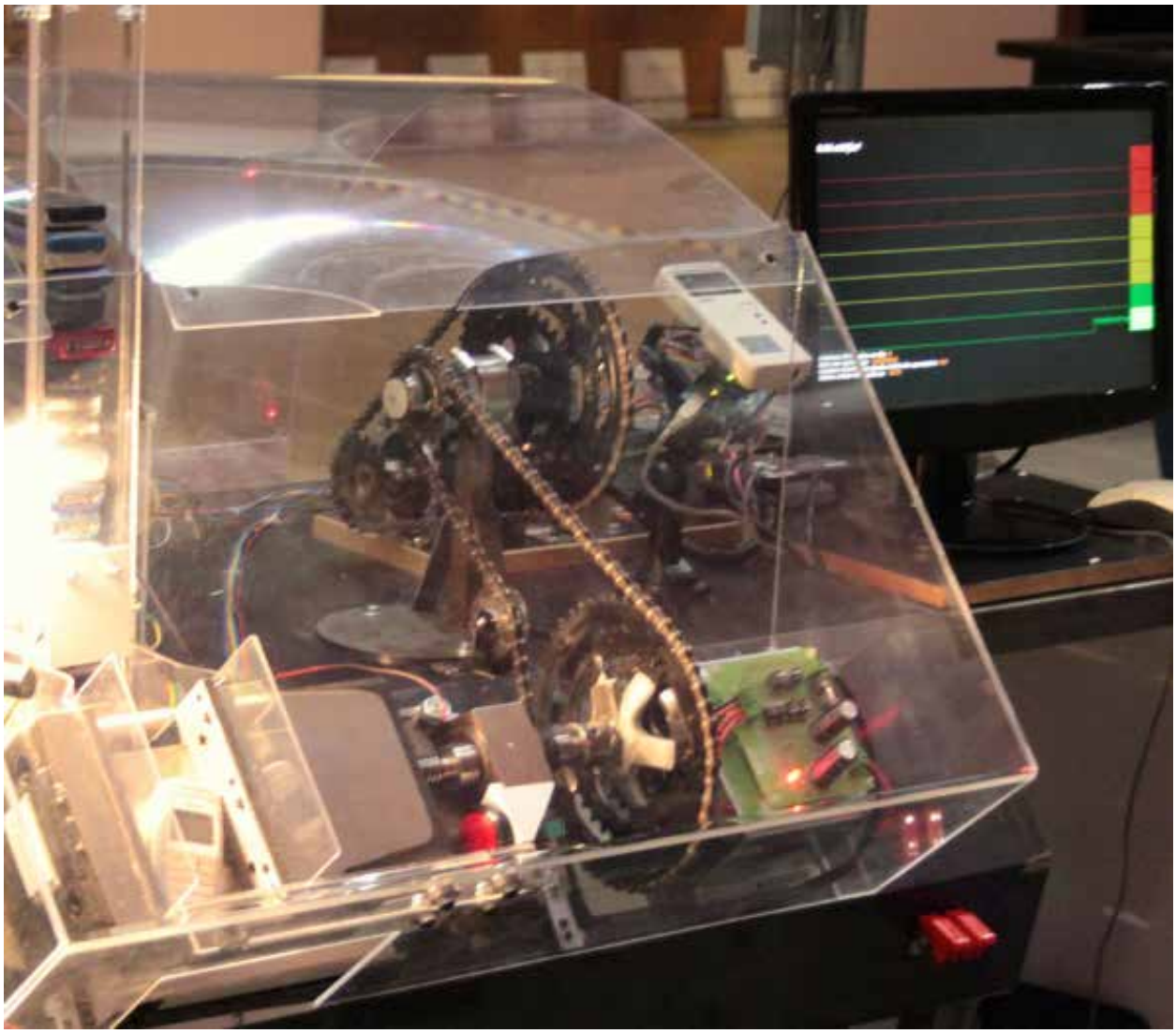
Puxadinho
Dimensões: 80cm (largura) x 110cm (altura) x 120cm (prof).
Técnica: DVD, tela LCD e construção em alvenaria
Duração: 3 minutos
Documentação online em vídeo: https://vimeo.com/13900370
2009/2010

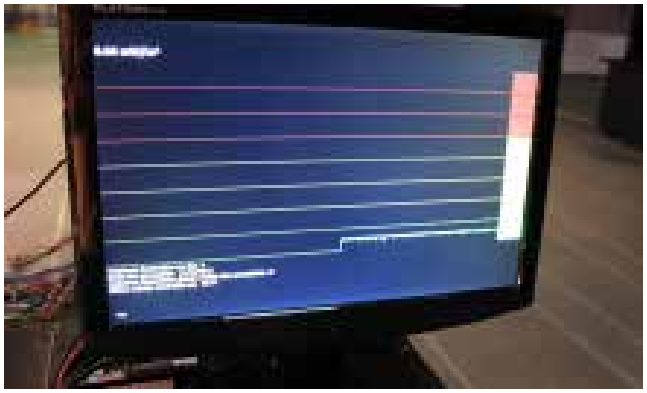
A primeira versão de Puxadinho foi uma pequena casa em alvenaria e sem reboco, nitidamente precária, construída na fachada frontal da galeria Luciana Brito. Em uma tela de LCD colocada frontalmente mostravam portas e superfícies fechadas sendo forçadas de dentro para fora, como se alguém estivesse tentando abrir esses ambientes fechados. As imagens e o som (abafado e contido) vindos de dentro da pequena casa, em uma situação típica, sugerem um embate entre esferas públicas e privadas, uma anseio em escapar para o espaço externo.

Puxadinho
Dimensões: 80cm (largura) x 110cm (altura) x 120cm (prof).
Técnica: DVD, tela LCD e construção em alvenaria
Duração: 3 minutos
Documentação online em vídeo: https://vimeo.com/13900370
2009/2010

A versão II do projeto Puxadinho foi montada na exposição Paralela (2010, curadoria de Paulo Reis +), como um barraco nitidamente improvisado, a partir de restos de madeira e materiais de montagem da exposição. O local escolhido foi uma área externa do galpão do Liceu, reforçando os princípios do projeto de customização e adaptação aos espaços existentes.

Puxadinho III
Na exposição O Espaço Entre Nós e os Outros
Detalhes técnicos: 2 DVD players (com saída RGB ou HDMI); 1 TV LCD de 42 polegadas (resolução mínima de 720p, superfície de tela fosca, marca genérica); 1 monitor LCD de 22 polegadas (superfície de tela fosca, marca genérica); 1 sistema de amplificação de som stereo de 50 watts RMS por canal (com caixas tipo monitor compatíveis, marcas JBL, Mackie, KRK, Project ou similar)
Cidade do México
2011



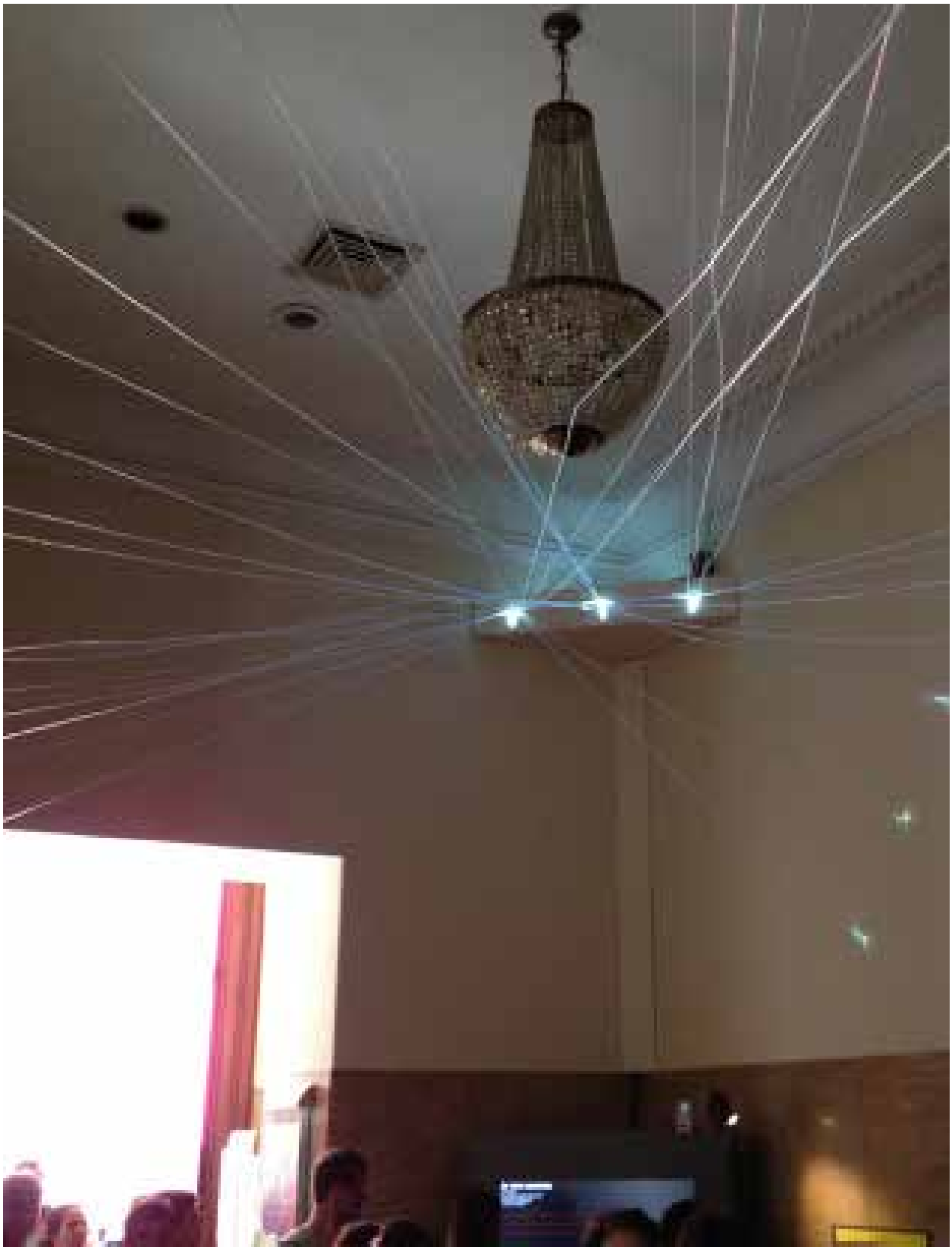


Das coisas quebradas (Máquina de consolidação de obsolescência a partir de campos eletromagnéticos)
Concepção: Lucas Bambozzi
Desenvolvimento tecnológico: Radamés Ajna
Montagem e mecânica: Leonardo Ceolin
Apoio técnico: Guima San
Assistência e produção: Luciana Tognon
Projeto comissionado pela Mostra 3M de Arte Digital
2012

Das coisas quebradas segue as pesquisas anteriores em torno das obsolescências tecnológicas que originaram diferentes trabalhos (Da Obsolescência Programada em 3 atos e Mobile Crash, este último realizado em 3 distintas versões).

A Das Coisas Quebradas (uma livre alusão ao termo Internet of Things) trata do fluxo de comunicação que nos rodeia e de sua potencial transformação em dejetos. Somos usuários de um sistema em teste contínuo, que jamais estará pronto. Utilizamos hardwares disfuncionais e nos deixamos regular por redes que cada vez mais avançam sobre nossas vidas. A onipresença da comunicação aumenta e passamos a ser agentes, operadores e reféns desse fluxo. "Das coisas quebradas" é uma máquina autônoma, que toma suas decisões a partir da intensidade dos campos eletromagnéticos que pairam sobre nós. É a simulação física de um mecanismo contínuo, que opera entre as redes e o mundo real, onde a autonomia eventualmente caduca, os princípios se mostram obsoletos e percebemos que estamos na era da Internet das coisas quebradas.

Das coisas quebradas (Máquina de consolidação de obsolescência a partir de campos eletromagnéticos)
Concepção: Lucas Bambozzi
Desenvolvimento tecnológico: Radamés Ajna
Montagem e mecânica: Leonardo Ceolin
Apoio técnico: Guima San
Assistência e produção: Luciana Tognon
Projeto comissionado pela Mostra 3M de Arte Digital
2012



Do Teto Invisível
Instalação com fibra ótica e leitor de campos eletromagnéticos
Desenvolvimento tecnológico: Radames Ajna
Desenho técnico: Leonardo Ceolin
Produção em São Paulo: Larissa Alves
Produção geral: equipe Virei Viral
Projeto comissionado pela Mostra VIrei Viral para o CCBB- RJ
2013

O projeto busca formas de ver o uso de aparelhos celulares em atividades em espaços de circulação e as intensidades de fluxos invisíveis ao nosso olhar. A rede no espaço aéreo é uma forma de "ver" esses campos que nos rodeiam, e que de alguma forma influenciam nossos corpos. Essa trama de linhas luminosas no espaço aéreo da exposição é como uma rede física, que se expande a partir das paredes do CCBB. As linhas desse cabeamento "desenham" formas sugestivas de ondas, com o uso de fibras óticas de espessas e do tipo "side-light", como se essa rede de radiofrequências estivessem literalmente nos envolvendo no espaço (e que de fato, estão).

Do Teto Invisível
Instalação com fibra ótica e leitor de campos eletromagnéticos
Desenvolvimento tecnológico: Radames Ajna
Desenho técnico: Leonardo Ceolin
Produção em São Paulo: Larissa Alves
Produção geral: equipe Virei Viral
Projeto comissionado pela Mostra VIrei Viral para o CCBB- RJ
2013

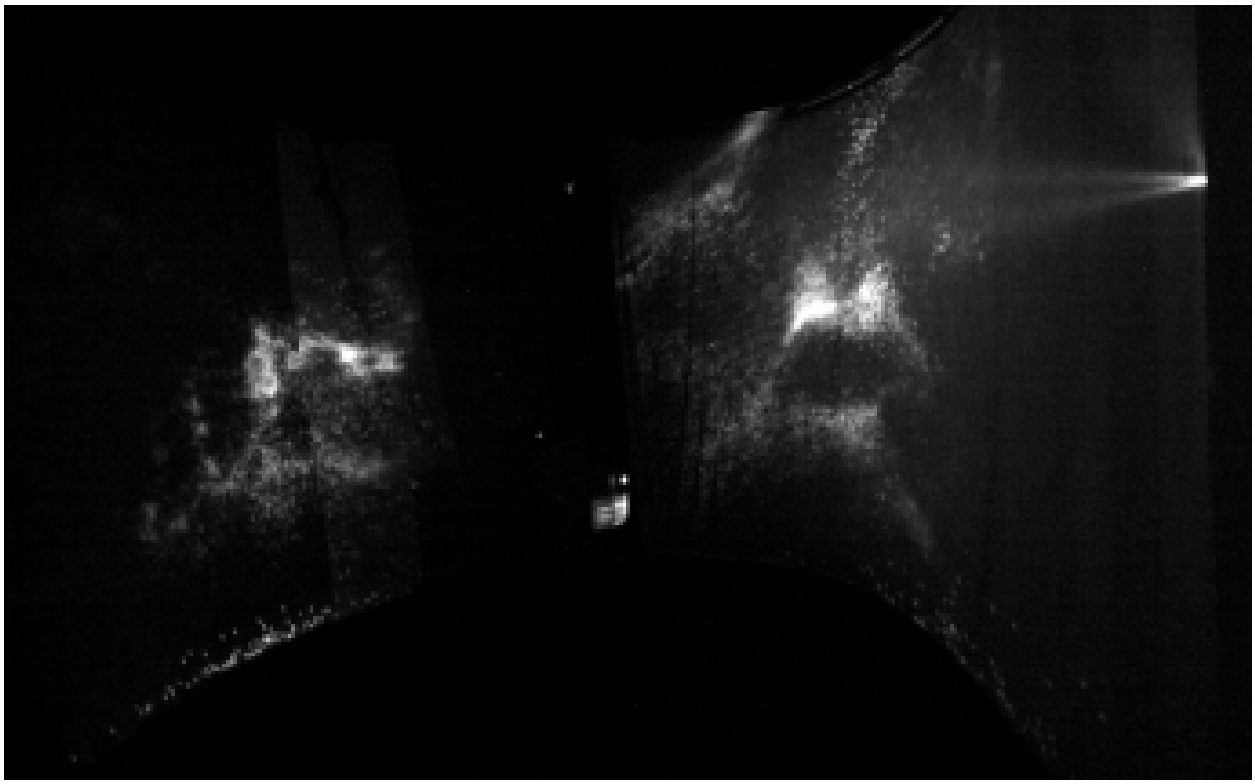
CURTO-CIRCUITO [Último Suspiro]
Instalação com 30 TVs de tubo, criada como obra site-specific para o Projeto ECOS 2014 e realizada na Praça Victor Civita em São Paulo
Coordenação: Sonia Guggisberger
Produção: Cleysson Vidal
Criação: Lucas Bambozzi
Produção criativa: Larissa Alves
Desenvolvimento e cenografia: Leo Ceolin
Cinotécnica: Sergio Lippe
2014

Em meio às árvores, notamos uma montanha de TVs de tubo, no solo da praça Victor Civita. Aparentemente sem funcionamento, parecem ali há algum tempo, como mais uma forma de descarte de material eletrônico. Mas ocasionalmente vemos a tela de algumas cintilar, como uma descarga de luz, um lampejo de imagens aprisionadas, em curto-circuito reincidente.

Uma espécie de videowall abandonado, formado por TVs que pulsam uma imagem 'entranhada', efeito colateral de sua condição eletrônica pré-digital. Em estado de entropia com a natureza, emitem um "último suspiro" de raio catódico. Retrato de precariedades e da obsolescência voraz nas tecnologias de imagens, há algo de incômodo nesse refluxo, talvez por sermos testemunhas de uma arqueologia que opera em nosso presente.

CURTO-CIRCUITO [Último Suspiro]
Instalação com 30 TVs de tubo, criada como obra site-specific para o Projeto ECOS 2014 e realizada na Praça Victor Civita em São Paulo
Coordenação: Sonia Guggisberger
Produção: Cleysson Vidal
Criação: Lucas Bambozzi
Produção criativa: Larissa Alves
Desenvolvimento e cenografia: Leo Ceolin
Cinotécnica: Sergio Lippe
2014

O GABINETE DE ALICE
Técnica: Instalação imersiva com 4 projetores, som quadrifônico, telas translúcidas, computadores, 2 Kinects
Direção artística: Lucas Bambozzi e Joãozito Pereira
Roteiro multimídia: Lucas Bambozzi
Conceito fisiológico e supervisão: Alê Duarte
Desenho cenográfico: Joãozito Pereira
Desenvolvimento tecnológico: Toni Oliveira e Javier Cruz
Trilha sonora: Pedro Augusto Dias
Produção executiva: Tiago Tao
2014



A instalação convida o público a vivenciar situações sensoriais através de recursos associados à manipulação da percepção a partir de imagens e gráficos que respondem à presença e interações do púbico. Sons, padrões visuais, pulsações luminosas e sensores de movimento conduzem o visitante em uma viagem narrativa pontuada por diferentes intensidades. O projeto faz referência aos Gabinetes de Curiosidades, ou Quartos das Maravilhas (Wunderkammer), populares nos séculos XVI e XVII, que de certa forma antecederam os museus e exposições atuais. O projeto é resultado de uma analogia entre essas referências, o espaço informacional que nos rodeia e a percepção alterada de Alice de Lewis Carrol – em alusão livre e colateral.

O GABINETE DE ALICE
Técnica: Instalação imersiva com 4 projetores, som quadrifônico, telas translúcidas, computadores, 2 Kinects
Direção artística: Lucas Bambozzi e Joãozito Pereira
Roteiro multimídia: Lucas Bambozzi
Conceito fisiológico e supervisão: Alê Duarte
Desenho cenográfico: Joãozito Pereira
Desenvolvimento tecnológico: Toni Oliveira e Javier Cruz
Trilha sonora: Pedro Augusto Dias
Produção executiva: Tiago Tao
2014

Interior da instalação O Gabinete de Alice, montada na Galeria do Jardim no Museu de Arte da Bahia, no Corredor da Vitória, em Salvador
Projeto idealizada por Lucas Bambozzi, Laura Campos, Ale Duarte e Joãozito Pereira

Na época de chuvas em São Paulo, caem algumas árvores já maltratadas pelo crescimento urbano. Os motoristas se sentem infustiçados por não poderem locomover seus veículos na velocidade desejada. Até que imagina-se uma espécie de resposta a esse estado de coisas. O projeto existe em mídia foto e em finalização no formato vídeo. Trata-se de um estudo para um projeto de instalação que pode envolver também carros reais dependurados em árvores.

A VINGANÇA É UMA ESPÉCIE DE JUSTIÇA SELVAGEM
Criação, edição e direção: Lucas Bambozzi
Tratamento e ampliações: José Fujocka
Formato: série de 3 fotos impressas com pigmento mineral sobre papel, video, full HD, estereo, 2min cada, loop (em processo)
Série #1: 3 fotos
Dimensões: 80 x 60cm, 50 x 60cm, 80 x 60cm
Dimensões do conjunto: 220 L x 60 A cm
Ano de produção: 2013 (fotos) 2014 (vídeos)

série #2
2 fotos
Impressão em metacrilato
Dimensões: 80cm A x 87,5cm L.
2015

Acima: A Montagem da Série 1 de fotos e do vídeo em uma TV suspensa que mostra o carro "instalado" em uma árvore. Galeria Emma Thomas, 2016. Abaixo, à esquerda: A instalação monocanal a partir do vídeo consiste na sua exibição em uma TV LCD/LED (32 a 50 polegadas) dependurada por um cabo de aço, de forma que a imagem do cabo que suspende o carro na árvore coincide perfeitamente com o cabo que fixa a TV à parede (ou teto). A TV permanece suspensa como um fio prumo em equilíbrio. Abaixo, à direita: projeção de vídeo mapeada realizada em conjunto com participantes de oficina de instalação site-specific, após a finalização da montagem de A Vingança é uma espécie de justiça selvagem, no Festival de Artes da Fazenda Serrinha.

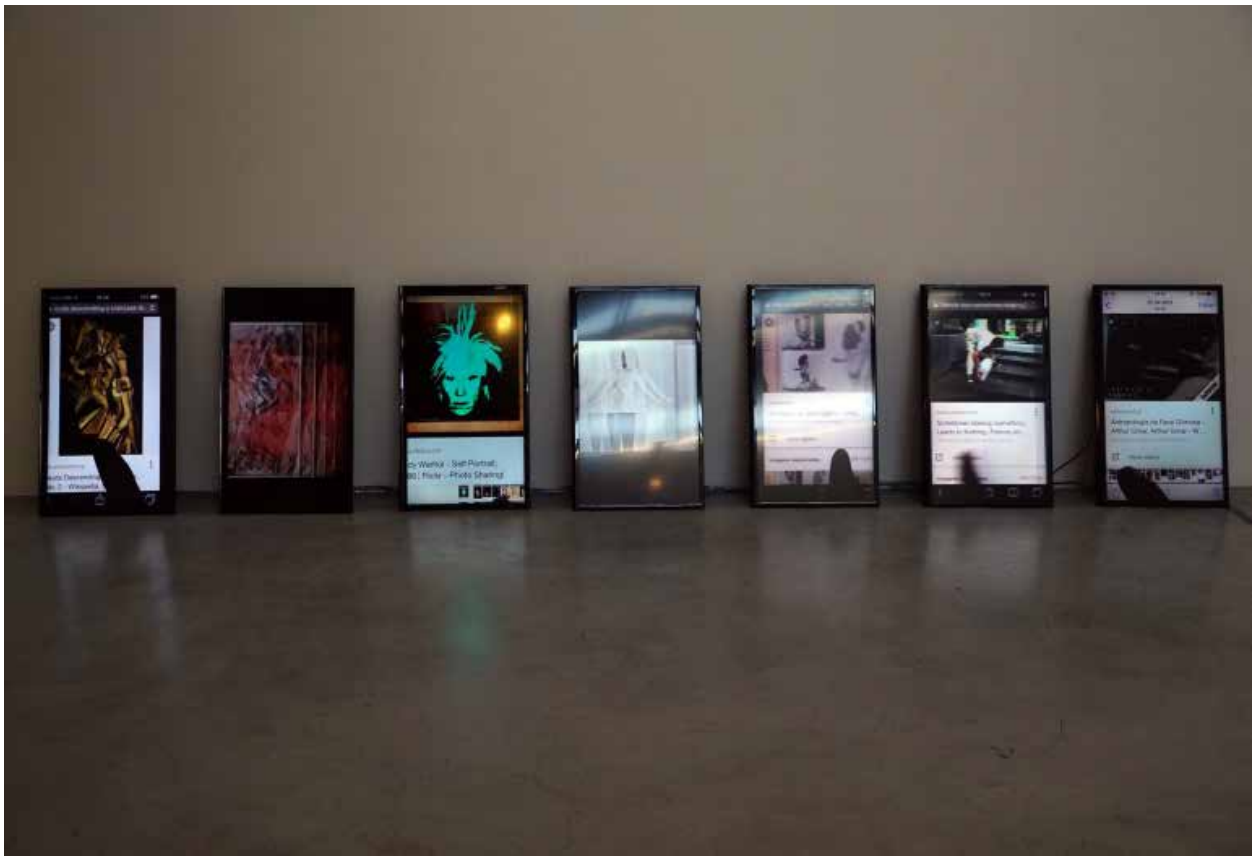
A vingança é uma espécie de justiça selvagem
Técnica: videoinstalação monocanal com tela LCD suspensa por cabo de aço
Duração: 3 minutos
Ambos os cabos de suspensão (TV e vídeo) se coincidem como um fio prumo
Galeria Emma Thomas
Video sample: https://vimeo.com/184574911
2016

A vingança é uma espécie de justiça selvagem
Técnica: videoinstalação monocanal com tela LCD suspensa por cabo de aço
Duração: 3 minutos
Ambos os cabos de suspensão (TV e vídeo) se coincidem como um fio prumo
Galeria Emma Thomas
Video sample: https://vimeo.com/184574911
2016

Cascata (Queda)
Técnica: instalação com 10 TVS LCD
Dimensões: 2m (largura) x 4-5m (altura) espaço maior que 50m2
Duração dos vídeos: 3-5 minutos
Documentação online em vídeo: https://www.instagram.com/p/CrmiZBUtBJQ/
2017-2023

Portas Abertas
Formato: projeção em porta fechada por tijolos na Ocupação 9 de Julho (MSTC)
2019

Paredes Abertas [projeto derivado da instalação Portas Abertas]
Formato: projeções em fachadas na região do minhocão
Documentação online em vídeo: https://vimeo.com/554099139
2021



Coleção de Bolso é uma série de trabalhos em vídeo que mostram obras renomadas e reconhecíveis de arte moderna e contemporânea, sendo manipuladas na tela de um dispositivo portátil e exibidas em telas LCD verticalizadas e disponibilizadas lado a lado no espaço expositivo.

As imagens das obras são desfiladas uma a uma, em um fluxo dinâmico e ao mesmo tempo contemplativo (sem interações técnicas), remetendo à ideia de manipulação, de reorganização de um grande banco de imagens disponíveis na rede hoje.

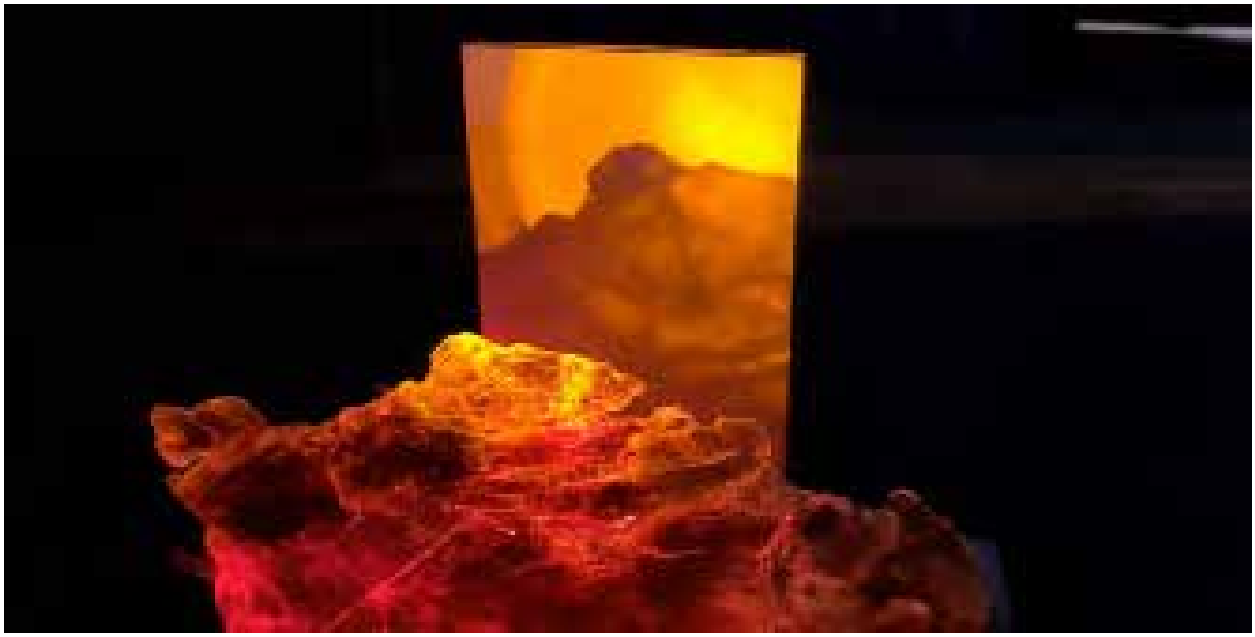
As obras escolhidas tem o comum a imagem de corpos como elemento central. São representações que envolvem movimento, sempre mediados por tecnologias de reprodução.

São obras-ícones de arte do século XX (fases moderna e contemporânea) cujas imagens circulam facilmente pela internet como Étand Donnés e Nu descendo a escada nº2 do Duchamp, performances e caminhadas de Francis Alys e Relation in Space de Marina Abramovic e Ulay.

O projeto aponta para aspectos distintos do funcionamento dos sistemas de busca, da disponibilização de imagens repetidas nas redes, fazendo referência à reprodutibilidade infinita dessas representações, quase sempre limitadas em termos de direito autoral, ou mesmo representadas por imagens que não variam muito. Ao mesmo tempo, movimento de manipulação e passagem das imagens confere movimento e cinetismo às ima-gens, cujos referentes originais sempre envolvem movimento.

Trabalho comissionado para a exposição Hiper Arte, com curadoria de Lali Krotoszynski e Rogério Salatini - Sesc Santana, abril de 2016.

Coleção Particular [de bolso]
Série de vídeos com duração de 3 minutos cada
Formato: vídeo digital Full HD 1080x1920 [proporção vertical]
Edição: tiragem de 10 conjuntos de 10 pendrives com 10 TVs de 27 polegadas
2016

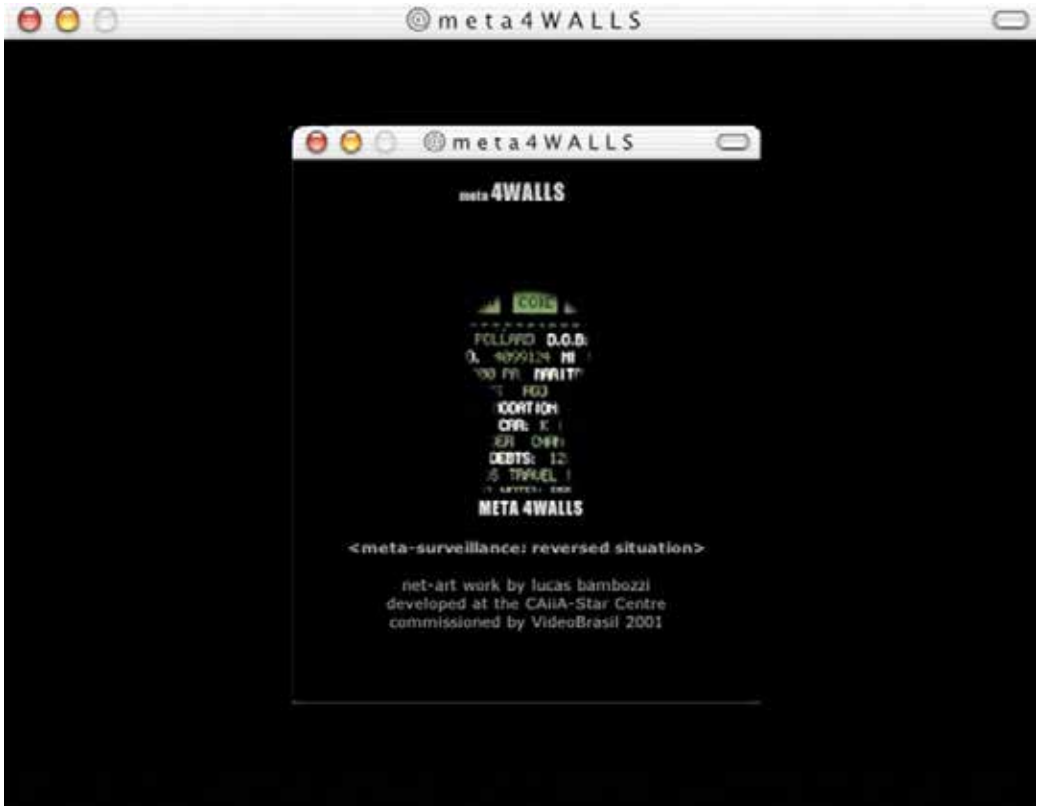


Entropia Mineral
Autores: Lucas Bambozzi e Fernando Velázquez
Formato: exposição-instalação a partir de elementos minerais.
Descrição: O sistema explora propriedades minerais associados a motores, controladores, lanternas laser, monitor LCD, câmera, alto falantes e algoritmo personalizado
Projeto realizado a partir de residência junto ao Museus das Minas e Metais, Belo Horizonte
2021

Entropia Mineral
Autores: Lucas Bambozzi e Fernando Velázquez
Formato: exposição-instalação a partir de elementos minerais.
Descrição: O sistema explora propriedades minerais associados a motores, controladores, lanternas laser, monitor LCD, câmera, alto falantes e algoritmo personalizado
Projeto realizado a partir de residência junto ao Museus das Minas e Metais, Belo Horizonte
2021

Mar é Onda
Formato: instalação com dois canais de vídeo projetados de forma sincronizada em paredes opostas, evidenciando duas formas distintas de repetição de ondas do mar
Trabalho comissionado pela exposição Década dos Oceanos
CCBB - Rio de Janeiro
2023

Mar é Onda
formato: instalação com dois canais de vídeo projetados de forma sincronizada em paredes opostas, evidenciando duas formas distintas de repetição de ondas do mar
Trabalho comissionado pela exposição Década dos Oceanos
CCBB - Rio de Janeiro
2023



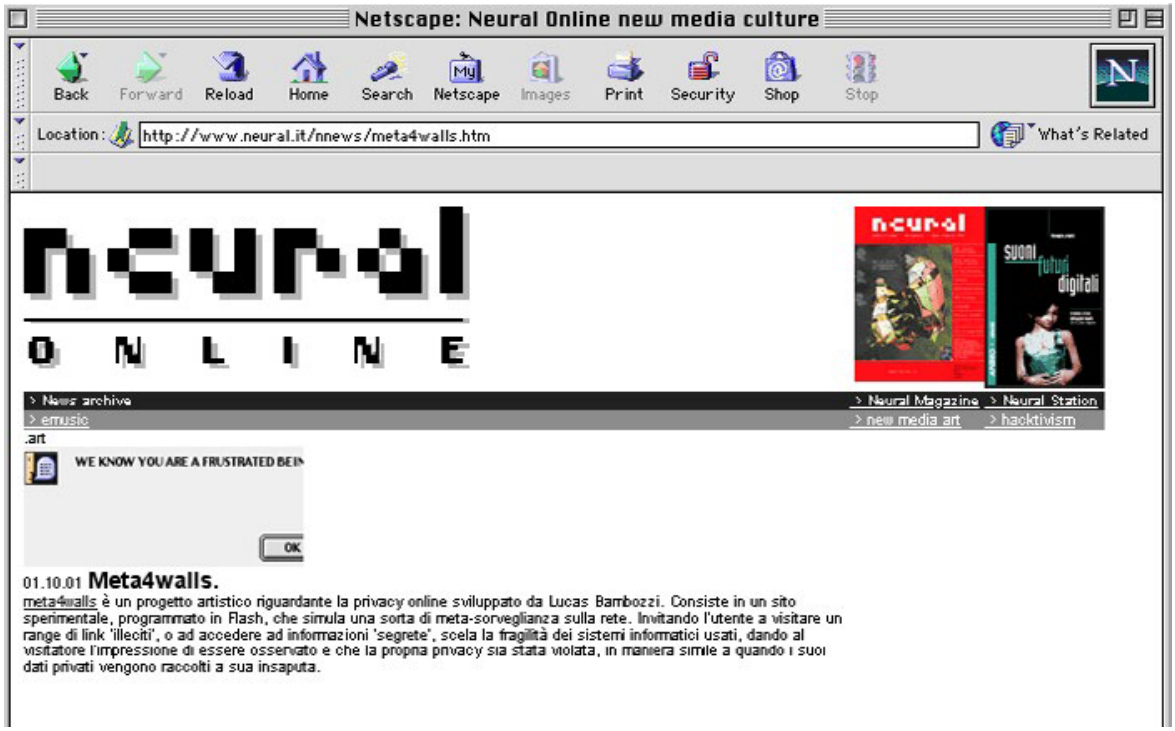
Meta4walls
Url's:
http://www.comum.com/diphusa/meta
http://rhizome.org/artbase/2857/meta/index.html
Browsers: Internet Explorer 5 em Mac ou PC
Plug-ins: Flash5
Projeto 'context-specific': não comporta mais atualizações e não foi otimizado para browsers recentes

meta4walls é a simulação de um portal de serviços escusos e duvidosos. Enquanto navega por esses dominios, o sistema coleta dados do usuário e os devolve, contrangendo o público de uma certa forma [ao mesmo tempo em que torna transparente alguns mecanismos intrusivos largamente utilizados na internet]. Foi criado essencialmente a partir de e-mails considerados 'spams', que passaram a se tornar algo mundialmente relevante a partir de 2000, quando o trabalho foi desenvolvido [o trabalho resultou de uma certa coleção que passei a fazer desse tipo de unsolicited email].

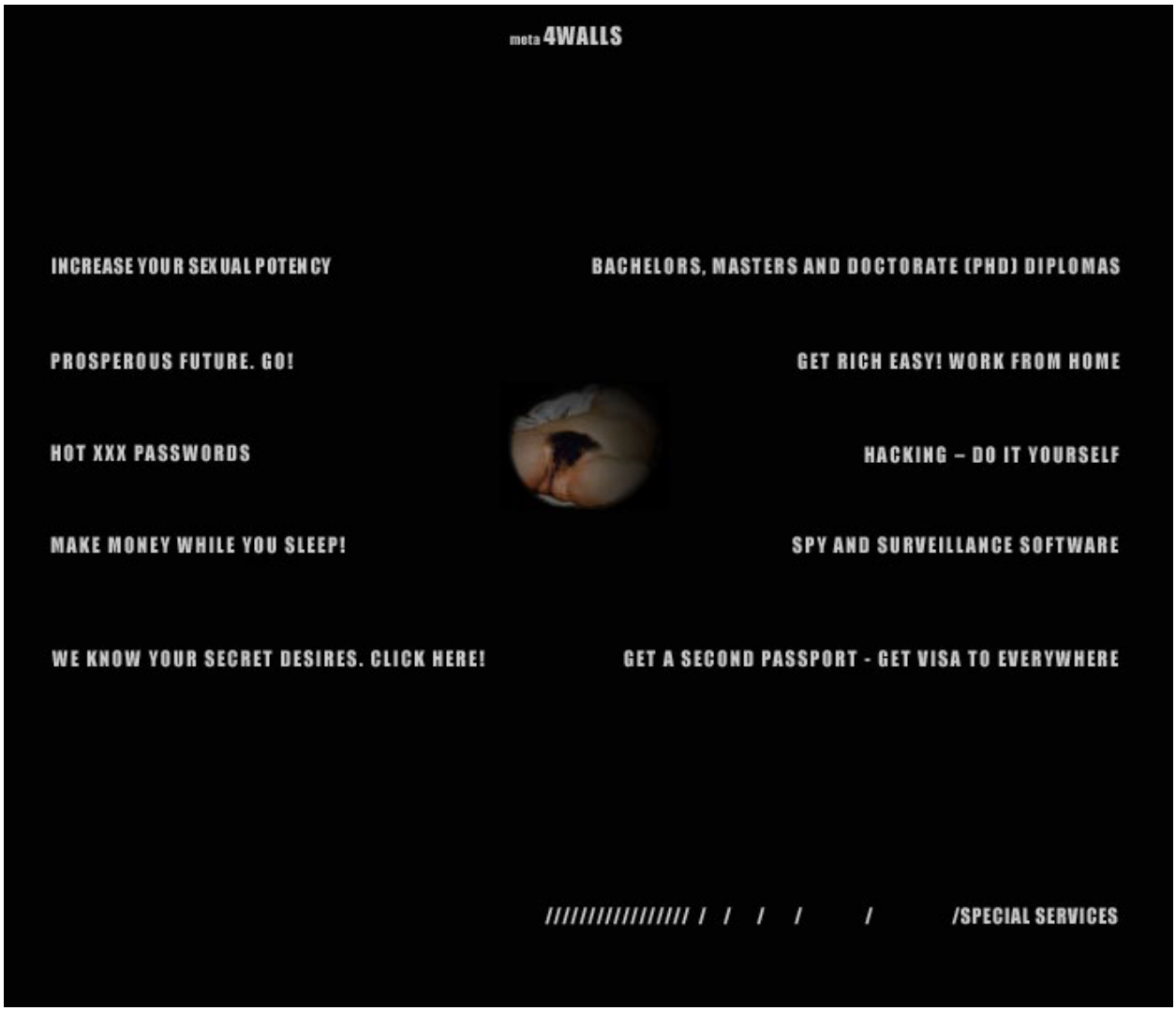
Dessa forma fazia parte da intenção original promover uma forma de devolução para o domínio público de um lixo despejado sobre um espaço privado. Para isso utiliza uma linguagem ambígua e talvez 'capciosa'. O funcionamento do portal prevê que o usuário navegue por sites que funcionam como atratores (pela ofrta de serviços ilícitos ou estranhos). Após um tempo, ele/ela recebe um relatório na tela que devolve informações sobre o computador utilizado (através de cookies) como o sistema operacional, a resolução do monitor, os plugins e browsers instalados...

O trabalho se tornou para alguns uma obra-referência, que se relaciona com um contexto temporal e social específico.

Meta4walls
Url's:
http://www.comum.com/diphusa/meta
http://rhizome.org/artbase/2857/meta/index.html
Browsers: Internet Explorer 5 em Mac ou PC
Plug-ins: Flash5
Projeto 'context-specific': não comporta mais atualizações e não foi otimizado para browsers recentes

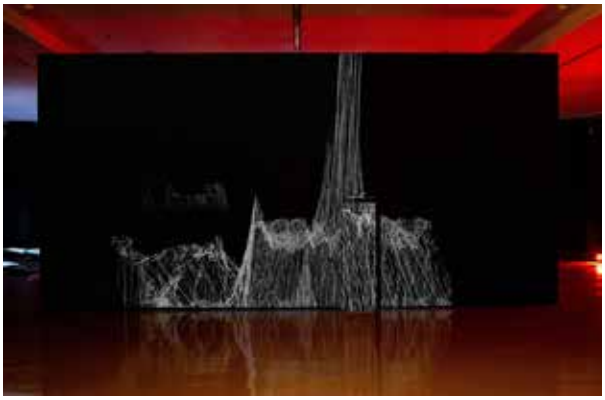


meta4walls
Url's:
http://www.comum.com/diphusa/meta
http://rhizome.org/artbase/2857/meta/index.html
Browsers: Internet Explorer 5 em Mac ou PC
Plug-ins: Flash5
Projeto 'context-specific': não comporta mais atualizações e não foi otimizado para browsers recentes

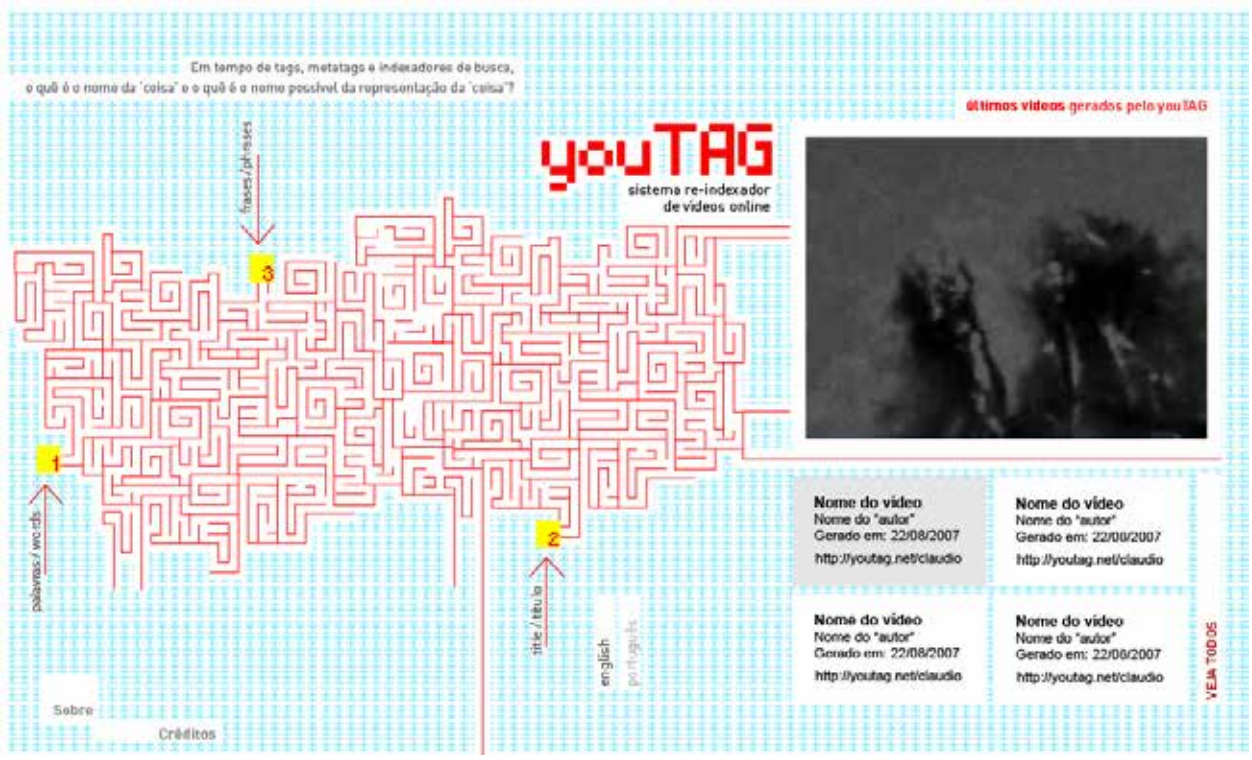


Trabalho apresentado nas exposições:
2001 . Videobrasil International Electronic Art Festival . São Paulo, Brazil
2002 . 25th São Paulo International Biennial . Net.art . São Paulo, Brazil
2002 . Intimate Technologies/Dangerous Zones – New Media Institute, Banff, Canada (presented as a case study)
2004 . Videoformes . XIX Manifestation Internationale d'art vidéo et noveaux médias - Clermont Ferrand, France
2004 . VAE8 – Video/Arte Electrónico – Realidad Visual – Galeria CCPUCP – Peru, Lima
2005 . New Langton Arts, Cyphorg Citizens and Unwitting Avatars, Net Art Exhibition with Lucas Bambozzi, Radical Software Group and Brooke Singer, curated by Rick Rinehart, Berkeley, USA

Meta4walls
Url's:
http://www.comum.com/diphusa/meta
http://rhizome.org/artbase/2857/meta/index.html
Browsers: Internet Explorer 5 em Mac ou PC
Plug-ins: Flash5
Projeto 'context-specific': não comporta mais atualizações e não foi otimizado para browsers recentes



Solastalgia
Exposição-instalação com 9 canais de vídeo
Canal da exposição no Instagram: https://www.instagram.com/solast_algia/
Vídeo da projeção principal:
2022 . Arte Contemporáneo Museo de la Inmigración Bienal de la Imagen en Movimiento, Buenos Aires
2023 . MAC USP São Paulo 2023



Inspirado no conceito de 'database movies' o projeto youTag: gerador e de-indexador de vídeos online é um dispositivo de busca de tags e palavras-chave na Internet, associados a vídeos e fotos, como forma de criação de peças audiovisuais remixadas, re-significadas e 'desautorizadas' (de autoria muitas vezes bastarda) a partir de material previamente existente e disponível na rede. O que está publicado geralmente está aceito, 'normatizado' e indexado. O projeto youTag: de-indexador de vídeos online propõe um deslocamento do estatuto de estabilidade associado aos tags e sistemas indexadores. youTAG é um projeto desenvolvido a partir do grupo Interfaces Críticas que envolve além do autor os pesquisadores Lucio Agra, Christine Mello, Priscila Arantes, Nancy Betts e Cláudio Bueno.

Referências:
O tempo não Recuperado. Lucas Bambozzi: [http://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/o-tempo-nao-recuperado]

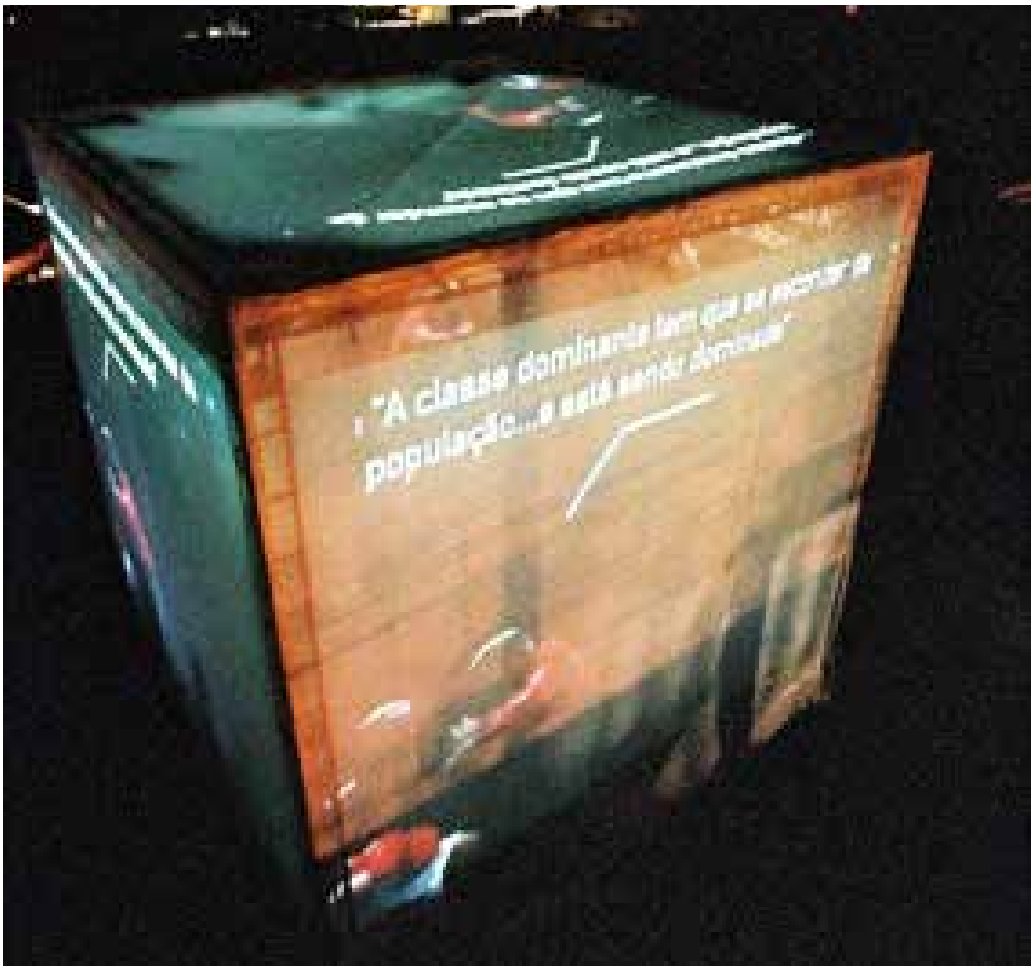
Projeto contemplado pelo Rumos Itaú Cultural Arte Cibernética 2006/2007, apresentado na exposição Emoção Art.Ficial 4.0, no Itaú Cultural em 2008, no formato de instalação interativa.

Youtag . sistema gerador e de-indexador de vídeos online
Url: www.youtag.org
Técnica: gerador de vídeos a partir de palavras-chave
2007

Youtag . sistema gerador e de-indexador de vídeos online
Url: www.youtag.org
Técnica: gerador de vídeos a partir de palavras-chave
2007

Youtag . sistema gerador e de-indexador de vídeos online
Url: www.youtag.org
Técnica: gerador de vídeos a partir de palavras-chave
2007

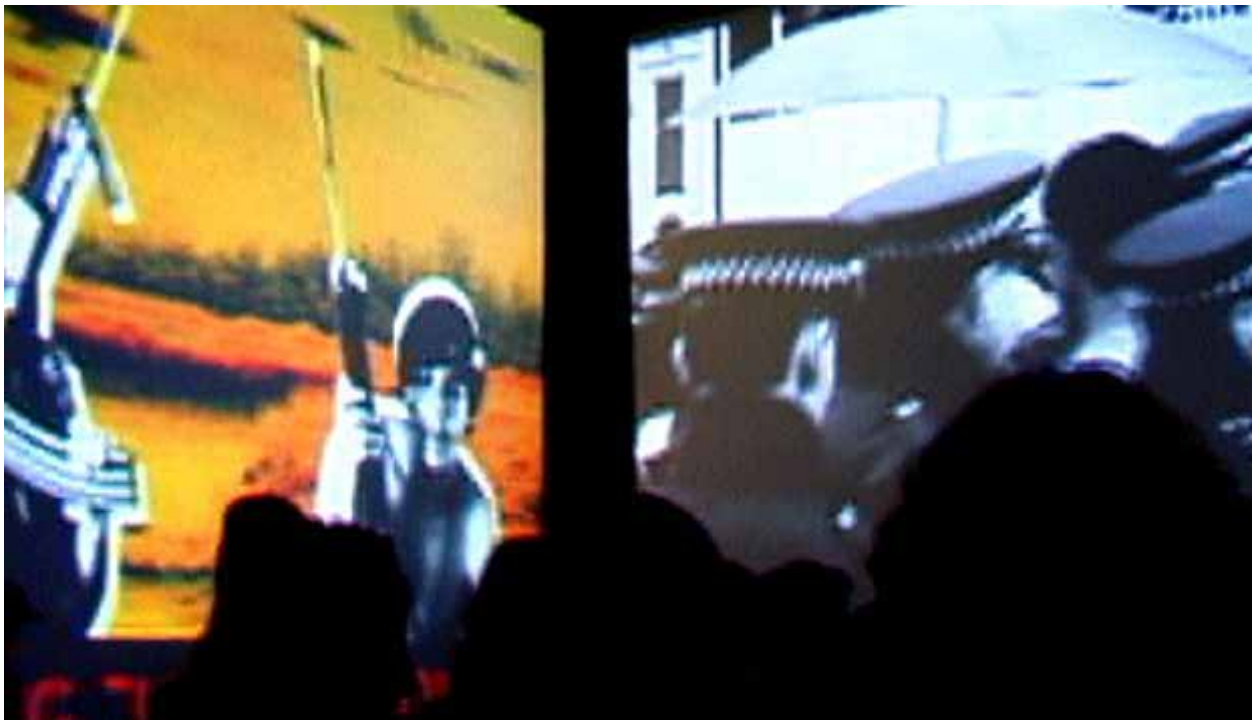
Cubo
Projeto coletivo envolvendo os grupos: A Revolução não será televisionada, Bijari, Cia Cachorra, Cobaia e Contra-Filé
Documentação online em vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=M-zJ9EosH-U
2005



Cubo
Projeto coletivo envolvendo os grupos: A Revolução não será televisionada, Bijari, Cia Cachorra, Cobaia e Contra-Filé
Documentação online em vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=M-zJ9EosH-U
2005

O Cubo foi planejado como um dispositivo contrário à ideia de espetáculo, que buscava a interação com um tipo específico de público e plateia: o centro da cidade e seus habitantes, aqueles que efetivamente circulam ali e fazem daquele ambiente sua vida. Queríamos fazer um tipo de trabalho em que houvesse um diálogo mais estreito com esse público que se vê inserido hoje em um discurso de revitalização do centro, na iminência de ser expulso dali por conta de um processo eminente de gentrificação. O desenvolvimento do trabalho foi intenso e cuidadoso, com gravações e planejamentos ao longo de meses. As apresentações ocorreram durante 3 finais de semanas sucessivos, na Praça do Patriarca, Vale do Anhangabaú e Praça da Sé. Há um consenso de que apenas nas últimas apresentações o projeto funcionou em sua plenitude. Ou seja, nas primeiras apresentação havia uma opacidade entre os espaços internos e externos do Cubo: não havia diálogo direto entre o que acontecia fora e que acontecia dentro. No final as mediações foram se tornando mais transparentes, e estabeleceu-se um diálogo efetivo, potencializado por câmeras, microfones e uma cumplicidade entre a equipe e os transeuntes. Essa relação aconteceu de forma a construir um espaço comum, uma forma de compartilhamento de experiências. Falar de sinestesia pode ser um discurso meio vazio, mas isso aconteceu, tangenciando ideais que muitos almejam nessa relação entre mídias.

Cubo
Projeto coletivo envolvendo os grupos: A Revolução não será televisionada, Bijari, Cia Cachorra, Cobaia e Contra-Filé
Documentação online em vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=M-zJ9EosH-U
2005



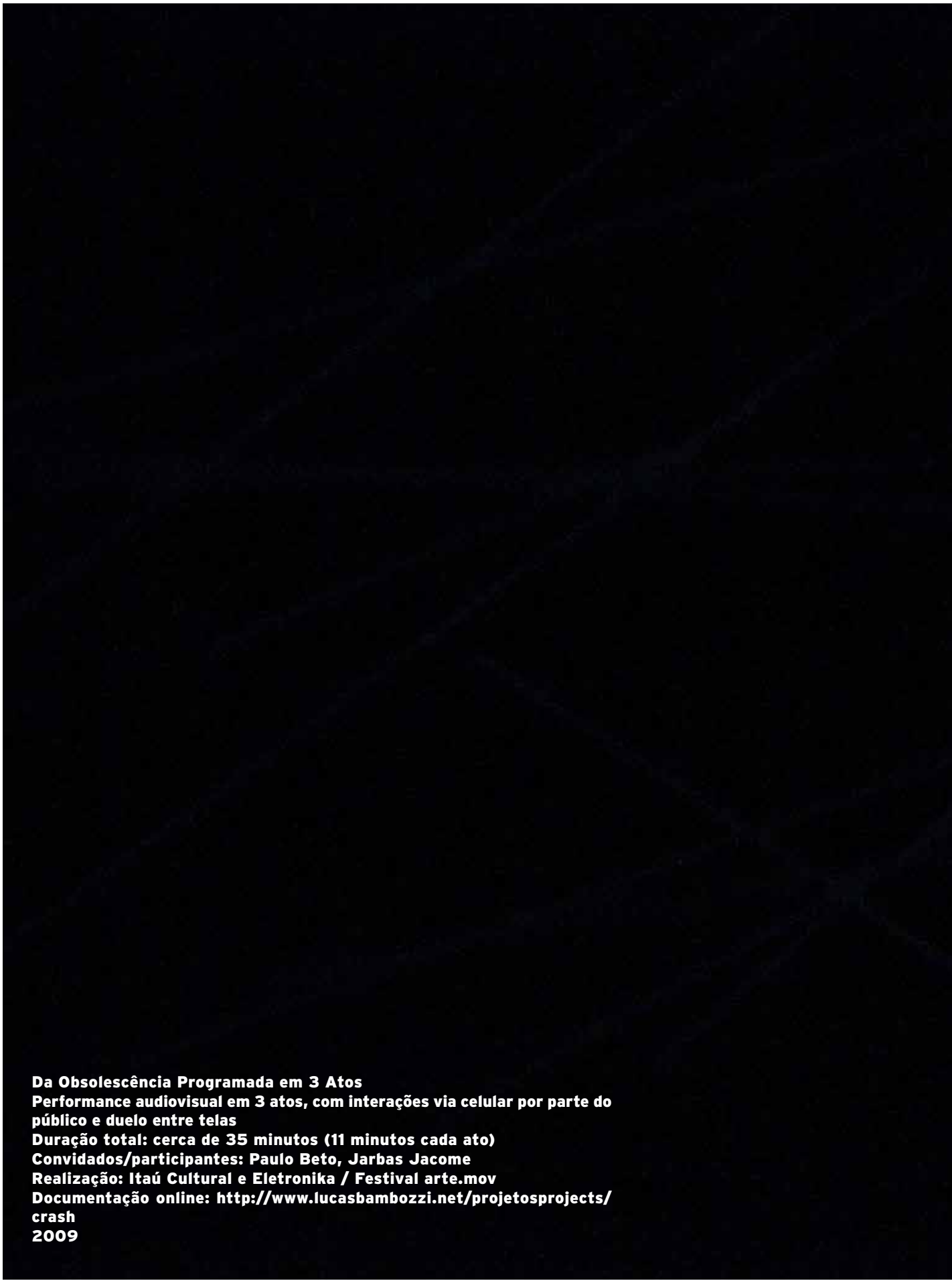
O feitoamãos/FAQ se notabilizou em propostas de performances do tipo live-images com ênfase na narrativa e conteúdo político. As apresentações do grupo no Itaú Cultural (Monstruário Eletrônico, 2003), no XX VIDEOFORMES em Clermont-Ferrand/França (Trânsito, 2005) ou no XV VIDEOBRASIL (Carro Bomba, 2005) são consideradas por muitos como marcos importantes na ruptura da lógica do espetáculo audiovisual comumente associada à cultura dos DJ's e VJ's.

FAQ/feitoamãos
Projeto coletivo de performances, narrativas improvisadas e live-images
Integrantes: André Amparo, André Melo, Chico de Paula, Cláudio Santos, Lucas Bambozzi, Marcelo Braga, Rodrigo Minelli, Ronaldo Gino
Documentações em vídeo: http://www.vimeo.com/8961219 e http://vimeo.com/23829456
2002 a 2005

Carro Bomba
Performance comissionada pelo Videobrasil
Documentação em vídeo: http://www.vimeo.com/8961219
2005

Breve História do Agora
Marca o retorno do FAQ/feitoamãos, um grupo multidisciplinar, com atividades específicas em live-images desde 2001
Registros online da apresentação: Flickr http://www.flickr.com/photos/voltz2009/5204962250 | Vimeo http://vimeo.com/23829456
2010 e 2011

Breve História do Agora
Marca o retorno do FAQ/feitoamãos, um grupo multidisciplinar, com atividades específicas em live-images desde 2001
Registros online da apresentação: Flickr http://www.flickr.com/photos/voltz2009/5204962250 | Vimeo http://vimeo.com/23829456
2010 e 2011



Da Obsolescência Programada em 3 Atos
Performance audiovisual em 3 atos, com interações via celular por parte do público e duelo entre telas
Duração total: cerca de 35 minutos (11 minutos cada ato)
Convidados/participantes: Paulo Beto, Jarbas Jacome
Realização: Itaú Cultural e Eletronika / Festival arte.mov
Documentação online: http://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/crash
2009

Ato 1: ilusão
A primeira parte da apresentação envolve uma experiência de mediação com o público: as pessoas que adentram no teatro são convidadas a deixarem seus aparelhos celulares e/ou câmeras fotográficas digitais ligadas. No início da apresentação o público será incitado (através de um texto projetado nas telas) a levantar seus braços com os celulares, mostrando os displays acesos voltados para cima. O processo de rastreamento dos movimentos dos celulares e câmeras (isqueiros inclusive) pelo público é feito através do software Vimus, desenvolvido por Jarbas Jacome.

Ato 2: organização e consumo.
A segunda parte da apresentação se inicia em sobreposição aos gráficos projetados na tela preta. Nesse momento, as telas do fundo se acendem e as imagens, são acompanhadas de ruídos, em sincronismo que ainda afetam as imagens projetadas na tela preta frontal.

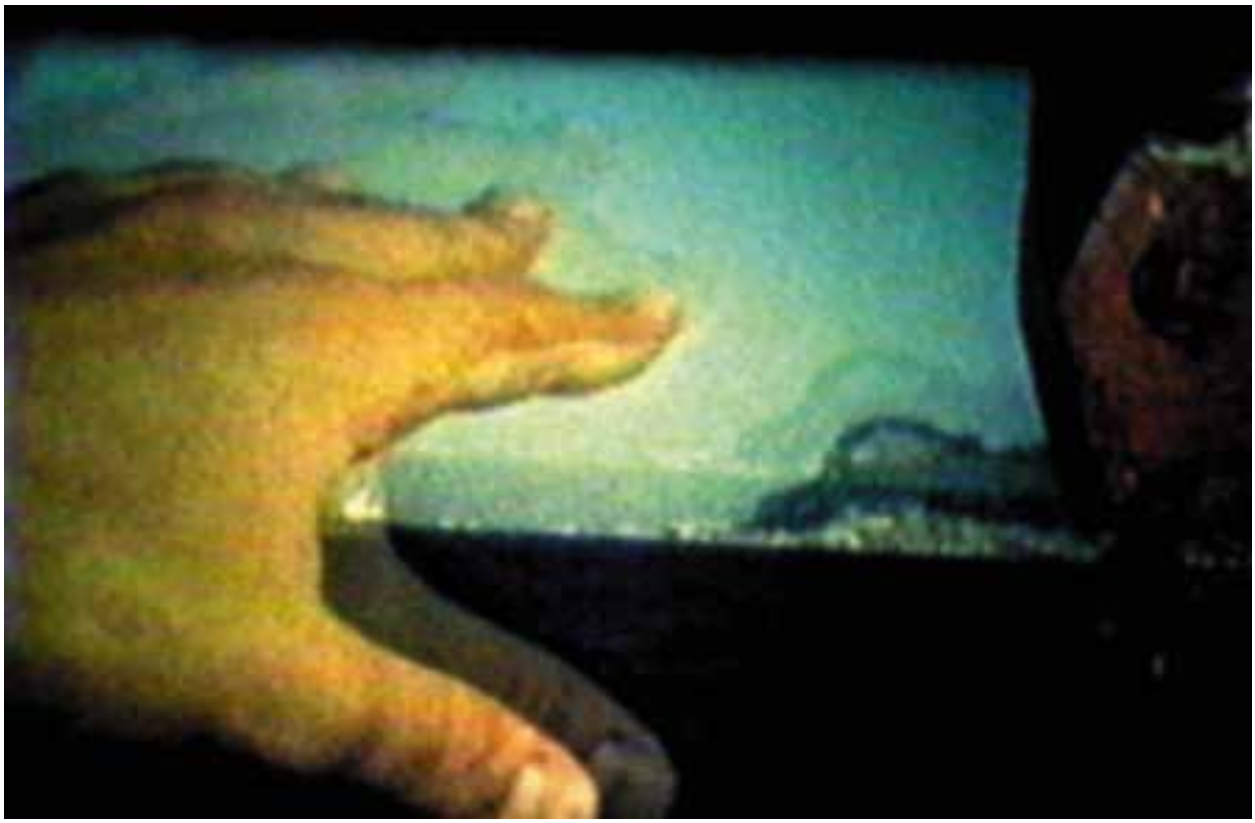
Ato 3: determinação
As imagens deste ato consistem em sequências que registram a destruição de uma série de produtos tecnológicos, a maioria deles obsoletos ou beirando a obsolescência -- imagens que compõem também a instalação Mobile Crash. São mais de 100 sequencias de vídeo distintas, gravadas em alta definição (em sutil slow-motion de 60p) com duração entre 2 e 6 segundos, que são manipuladas com sincronismo de áudio e vídeo, em uma espécie de duelo ou embate, formado pelas duas telas brancas ao fundo.

Ato 1:
Aos poucos as ações dos interatores vão resultando em gráficos e formas visuais autônomas e as luzes projetadas vão ganhando movimentos próprios.

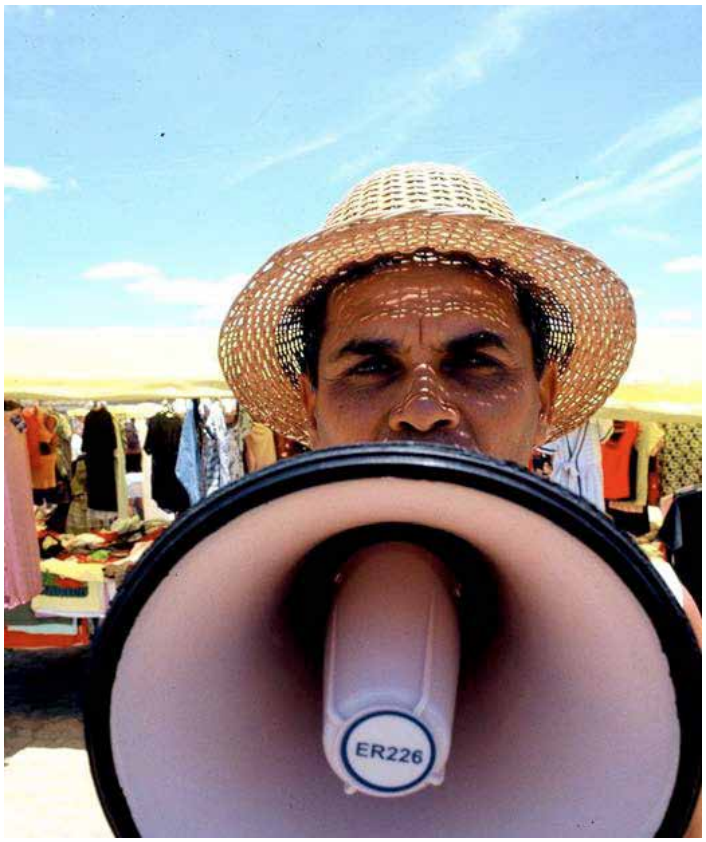
Ato 3:
Duelo entre telas a partir de dispositivos midi que são tocados ao vivo, em uma operação de desafio e 'desforra', uma pequena vingança por conta de consumirmos tantos produtos tecnológicos que vão durar muito pouco em nossas vidas.

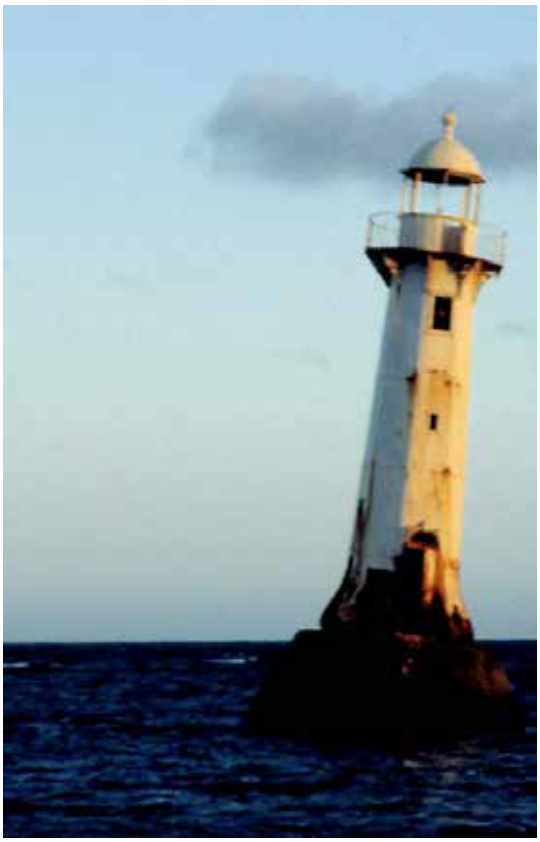
Da Obsolescência Programada em 3 Atos
Performance audiovisual em 3 atos, com interações via celular por parte do público e duelo entre telas
Duração total: cerca de 35 minutos (11 minutos cada ato)
Convidados/participantes: Paulo Beto, Jarbas Jacome
Realização: Itaú Cultural e Eletronika / Festival arte.mov
Documentação online: http://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/crash
2009

"faSing"
Performance audiovisual (soprano/performer + vídeo)
Duração total: cerca de 50 minutos
Comissionado para o Festival BAM!
Ackerstadt Palast (Berlim)
Criação: Katia Guedes e Lucas Bambozzi
Performer/soprano: Katia Guedes
2021



Ali é um lugar que não conheço
Sinopse: Ali é Um Lugar... comenta o fascínio pelo desconhecido, pelo que ainda não se possui, algo aparentemente próximo mas que foge ao verdadeiro encontro
Técnica e materiais utilizados: video e filme super 8 (single-channel video)
Roteiro: lucas bambozzi / cristiane mesquita
Elenco: cristiane mesquita
Trilha sonora original: Tetine (Bruno Verner e Eliete Mejorado)
Duração: 6 minutos
1996





O Fim do Sem Fim
Sinopse: Documentário de longa-metragem que tem como pano de fundo eminente desaparecimento de certos ofícios e profisões no Brasil
Direção: Lucas Bambozzi, Cao Guimarães e Beto Magalhães
Técnica: video, filme super 8 e filme 16mm (documentário)
Duração: 91 minutos
Trilha sonora: O Grivo
formato de exibição: 35mm
2001

Aqui de Novo
Sinopse: o vídeo single-channel é um ensaio sobre algumas contradições contemporâneas: fala sobre a defasagem entre o que se quer fazer e o que se faz de fato, sobre a disparidade entre o que se diz e o que se quer dizer, sobre o convívio nos espaços públicos e os desejos privados
Técnica e materiais utilizados: video e filme super 8 (experimental)
Duração: 6 minutos
2003

Do Outro Lado do Rio
Sinopse: o filme é uma viagem aos limites do Brasil, uma investigação sobre a zonas indefinidas que separam a Guiana Francesa e o Brasil, ao longo do Rio Oiapoque, no extremo norte do Brasil. É o testemunho de um mundo em transito, fenômeno que constitui o maior fluxo migratório existente ao longo das fronteiras brasileiras. Para muitos essas são as portas para uma nova vida em território francês, com salários pagos em Euros ou em ouro
Técnica e materiais utilizados: video e filme super 8 (documentário)
Trilha Sonora: Livio Tragtenberg e Wilson Sukorski
Duração: 89 minutos
2004

Pequenas Glórias Matinais
Sinopse: vídeo a partir de sombras em movimento. Ao acordar todos os dias pela manhã, percebo projeções de luzes e sombras nas paredes. Produzidas pela incidência natural de luz através de frestas das janelas, as projeções remetem a uma câmera pinhole em grande escala. São imagens monocromáticas e sutis, que trazem um pouco da rua para dentro do apartamento, às vezes de forma abstrata, às vezes nem tanto. Registro as imagens como uma rotina, em que uma coisa vai se transformando em outra. O vídeo cria uma narrativa a partir desses elementos.
Criação, edição e direção: Lucas Bambozzi
Design sonoro: Novi_Sad
Formato de apresentação: projeção cobrindo toda superfície de parede com dimensões aproximadas de 4m x 2.25m
Equipamentos: projetor de vídeo DLP 3500 ANSI, alto contraste, mediaplayer HD (codec Apple ProRes), equipamento de som 2.1 (estéreo + subwoofer) mínimo de 90 Watts RMS por canal
Formato: video, full HD, estéreo, projeção em parede
Duração: 8 minutos
2014

Museu Dos Invisíveis
Projeto de Giselle Beiguelman e Lucas Bambozzi
Série de micro-documentários sobre a cidade de São Paulo, pensados a partir de situações à margem da visibilidade. Criado de forma colaborativa, o projeto aborda cinco vertentes temáticas, colocando foco nos corpos que a historiografia tradicional subtraiu do discurso sobre a cidade: mulheres, homossexuais, trans, negros, os moradores da periferia e os sem-teto e o poder biopolítico exercido na cidade. As discussões envolvem sexualidade, feminismo e políticas de gênero, segregação racial, periferia, vigilância, emergência, tribos queer e a vida nas ruas. Participam artistas, ativistas e pensadores, somadas a imagens produzidas por um grupo de alunos do curso de Design da FAUUSP
Câmera e edição: Lucas Bambozzi e Lucas Gervilla
Produção: Maya Messina
Entrevistados: André Soler, Aluizio Marino, Jaime Laureano, Fabiana Faleiros, Sue Nhamandu, Luciano Pereira, Raquel Rolnik, Claudio Bueno, João Simões
Comissionamento: SP Urban 2016
Formato: video, full HD, estereo
Duração: entre 5 e 8 minutos cada vídeo
2016

Domingo no Golpe
Documentário experimental do tipo "ready media" (em processo)
Duração: 30'
Autoria: Giselle Beiguelman e Lucas Bambozzi
Realizado totalmente com câmeras de segurança do Palácio do Planalto (Brasília)
disponibilizadas para a imprensa
2024

Lucas Bambozzi

Lucas Bambozzi da Silveira é artista e pesquisador, possui graduação em Comunicação Social/Jornalismo pela Universidade Federal de Minas Gerais (1988) e MPhil pela Universidade de Plymouth (Reino Unido), concluído em 2006 e validado pela Escola de Belas Artes, da UFRJ. Foi professor na PUC–MG em 1991, PUC–SP em 2004 e na Faculdade SENAC de Comunicação e Artes entre 2004 e 2012. É doutor pela FAUUSP, com projeto na área de concentração História e Fundamentos da Arquitetura e do Urbanismo, linha de pesquisa em Fundamentos e Crítica das Artes com especialidade em arte digital e espaço informacional. Faz parte dos grupos LABOUTROS e Estéticas da Memória no Século 21 (CNPq), ambos ligados à FAUUSP. Foi um dos criadores do arte.mov, Festival de Arte em Mídias Móveis e do projeto Labmovel (menção honrosa no Ars Electronica 2013). É professor no departamento de Artes Plásticas da FAAP e na pós–graduação em Música e Imagem na Faculdade Santa Marcelina. Tem larga experiência em pesquisa e produção autoral na área de comunicação e artes, com ênfase em novas tecnologias da imagem e mídias interativas, atuando principalmente nas seguintes vertentes: documentário, videoarte, cinema digital, mídias móveis e projeções em escalas urbanas.

Orlando Maneschy

Orlando Maneschy é artista, professor–pesquisador e curador. Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC–SP. Realizou estágio pós–doutoral na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa. É professor na Universidade Federal do Pará. É coordenador do grupo de pesquisa Bordas Diluídas: Questões da Espacialidade e da Visualidade na Arte Contemporânea (UFPA/CNPq). É curador da Coleção Amazoniana de Arte da UFPA. Tem participado de diversos projetos, exposições, e foi contemplado com prêmios e bolsas de instituições como Funarte, CNPq e Capes. Seus focos de interesse são a arte brasileira e a museologia.

APRESENTAÇÃO[I] >>> CONTEXTOS E PRÁTICAS DO AUDIOVISUAL EXPERIMENTAL | PARTE I

Danilo Baraúna
UNESP | FAPESP
Cássia Hosni
USP | FAPESP
Hosana Celeste
UFPA
Orlando Maneschy
UFPA
Anderson Paiva
UFRR

As discussões acadêmicas sobre a natureza da imagem em movimento e suas compreensões teórico-conceituais entre o campo/circulação/crítica do cinema e da arte contemporânea aparecem por meio de uma série de nomenclaturas que historicamente se debruçaram sobre modos específicos de tratar as passagens ocorridas entre mídias. Nesse contexto, a ideia de experimentalismo surge como conceito-chave para pensar a apropriação da imagem em movimento por artistas visuais e cineastas que, por um longo período, se viram em disputa por uma legitimação e uma circulação de suas produções em circuitos como os de festivais audiovisuais, a televisão e as exposições em galerias e museus (London, 2020). Em função disso, vimos a emergência histórica de nomenclaturas como "cinema experimental" (Bezerra; Carvalho; Herschmann; Murari, 2016), "cinema de artista" (Canongia, 1981; Parente, 2008), "cinema expandido" (Youngblood, 1970), "o outro do cinema" (Balsom, 2013; Bambozzi; Portugal, 2019; Bellour, 1997, 2008), "cinema de exposição" (Dubois, 2003, 2004; Garbelotti, 2019; Royoux, 2000) e "transcinemas" (Maciel, 2009). O que algumas dessas nomenclaturas possuem em comum é o fato de também emergirem das alterações no campo da imagem em movimento proporcionadas pela tecnologia do vídeo.

No caso específico mencionado anteriormente, outras terminologias surgem, tais como "videoarte" e "videoinstalação" (ver, por exemplo, London, 2020; Machado, 2007), "instalação de imagens em movimento" (Elwes, 2015) e a "imagem em movimento de artistas" (ver, por exemplo, Balsom; Reynolds; Perks, 2019; Smith, 2008), motivando modelos teórico-conceituais alternativos. Esses, por sua vez, estão relacionados a contextos histórico-sociais da emergência da mídia vídeo ou de seus desdobramentos e contaminações no contexto digital, desde os anos 1990, e que, igualmente, são resultado de disputas conceituais entre disciplinas acadêmicas. Por muito tempo, os estudos fílmicos e a história da arte, de certo modo, distanciaram-se da possibilidade de diálogos mais profícuos por deslegitimarem as contribuições mútuas para o estudo da imagem em movimento. Enquanto a história da arte, por um lado, demorou para se propor a pensar mais profundamente os experimentos com a imagem em movimento, que surgiram antes da incursão do vídeo no campo da arte, os estudos fílmicos, por outro, foram resistentes em compreender as mudanças significativas trazidas pela tecnologia do vídeo ao campo do cinema. Portanto, exploramos neste dossiê um campo

de estudo em constante e rápida mutação que reside, majoritariamente, entre as áreas da arte e da comunicação.

Este dossiê, intitulado *Contextos e práticas do audiovisual experimental*,[2] aqui apresentado em seu primeiro número,[3] objetiva mapear pesquisas sobre o estado da imagem em movimento, na contemporaneidade, por meio da ideia de "experimentação" como uma chave conceitual que pode conectar esses diferentes contextos mencionados anteriormente. Desse modo, podemos pensar o audiovisual como uma prática que borra fronteiras entre meios e reforça seu caráter instável, fluido e conflituoso como força movente de sua natureza poética. O "audiovisual experimental" é aqui compreendido como produções audiovisuais, geralmente realizadas por cineastas e artistas visuais, que comumente circulam em festivais de cinema e vídeo experimental ou exposições de arte contemporânea. É, portanto, empregado como um termo guarda-chuva para produções que desafiam linhas disciplinares que separam modos de realização outrora ligados aos conceitos já mencionados no início desta apresentação.

Em 2018, Marcus Bastos e Natália Aly lançaram a coletânea *Audiovisual experimental: arqueologias, diálogos e desdobramentos,* iniciando uma importante contribuição para a utilização desse termo, com especial foco na arqueologia das mídias e no pós-digital. Em 2022, o termo audiovisualidade experimental também aparece na tese de livre docência de Patrícia Moran, intitulada *Performance Audiovisual: uma poética entre meios.* Nesse âmbito de discussão, uma série de outras aproximações terminológicas têm surgido: no campo da performance audiovisual (Bastos; Moran, 2020; Carvalho, 2012; Moran, 2022), da escrita de outras histórias do audiovisual experimental no Brasil e de abordagens decoloniais (Andrade; Alves, 2020; Krenak, 2021; Rezende, 2013; Ribeiro; Lacerda, 2023), nas transformações das relações com a instituição cinematográfica nos museus e galerias (Hosni, 2021; Jesus, 2019; Uroskie, 2014), na aproximação com os estudos *queer*/cuir (Baraúna, 2022; Rojas, 2017), nas ciências cognitivas (Oliveira, 2018; Tikka, 2010), além de nomenclaturas oriundas das relações com as práticas tecnológicas emergentes como a realidade virtual, realidade aumentada, vídeo 360 e inteligência artificial (Audry, 2021; Almas; Feitosa; Alvarenga; Lima; Ramos, 2020; Leote, 2015; Sampaio, 2023; Tikka, 2020). Diante disso, esperamos fomentar e visibilizar as discussões contemporâneas ao redor do audiovisual experimental para também compreender as novas abordagens, que têm surgido e que se desdobram em discussões no âmbito do social, a partir dos estudos decoloniais, de raça, de gêneros e sexualidades.

A numerosa resposta à chamada de textos para este dossiê demonstra o quanto a academia brasileira esperava pelo surgimento deste espaço de discussão sobre o tema. Entre 2023 e 2024, pelo menos três outras revistas acadêmicas lançaram chamadas para dossiês que se somam em um esforço de problematizar e repensar as relações que se estabelecem entre arte contemporânea, experimentalismo, filme e vídeo. A primeira delas, a *Cartema* (Universidade Federal de Pernambuco e Universidade Federal da Paraíba), abriu chamada, em setembro de 2023, para o dossiê *Imagem em movimento, cinema expandido, filmes de artista,* organizado por André Antônio e Hermano Callou. Já em outubro de 2023, a *Arte & Ensaios* (Universidade Federal do Rio de Janeiro) lançou chamada para um número intitulado *Imagens moventes: arte, cinema, vídeo.* Em abril de 2024, a A_Barca (Universidade Federal Fluminense) disponibilizou a chamada *Experimentações e diálogos em circuitos híbridos entre cinema e artes no Brasil,* organizada por João Cícero Bezerra, Nina Velasco e Cruz e Rodrigo Gontijo.

Trazemos essas informações, pois são evidências de um desejo coletivo de que essas discussões, também propostas em nosso dossiê, ganhem fôlego no país e *corpus* teórico na produção acadêmica nacional. Reorientamos, desse modo, perspectivas conceituais que considerem o contexto de tecnologias emergentes e abordagens que se entremeiam às questões sociais pungentes no contemporâneo. No entanto, essas iniciativas recentes não configuram, obviamente, a primeira vez em que essas discussões são

problematizadas. Podemos citar como exemplo anterior o dossiê *Cinema experimental,* publicado em 2016 na *Revista ECO-PÓS*, organizado por Julio Bezerra, Victa de Carvalho, Micael Herschmann e Lucas Murari, os quais comentam que:

> O cinema nasceu experimental e, de certa forma, jamais deixou de sê-lo. A história do cinema carrega este traço fundante, na confluência de variadas tecnologias, suportes (a película, o vídeo, o digital) e experimentos (os narrativos, figurativos, sonoros, visuais, etc.). Com o tempo, o termo "experimental" conviveu com diversas crenças, movimentos, teorias e expressões vizinhas (as vanguardas históricas das primeiras décadas do século XX, o cinema abstrato, cinema puro, cinema underground, cinema integral, cinema absoluto, o filme estrutural, cinema marginal, filme poema etc.). Ganhou muitas vezes a alcunha de gênero cinematográfico e designa hoje um tipo variado de filmes que não é realizado e/ou distribuído no sistema industrial/comercial, que investe em um questionamento, desconstrução e/ou invenção de certos códigos e estratégias (Bezerra; Carvalho; Herschmann; Murari, 2016, p. 1).

Ao argumentarem que o cinema já nasce experimental e que essa característica, em diálogo com as mudanças tecnológicas, é parte da natureza de sua constituição, os autores consideram a instituição cinematográfica como um lugar mais ampliado para discutir a ideia de experimentalismo em contextos históricos diferentes. Um desses momentos é o que Arlindo Machado (1997) denomina "pré-cinema", ou seja, manifestações que antecedem a forma cinema (Parente, 2008) como entendemos hoje, mas que, poética e formalmente, reverberam nas experimentações digitais contemporâneas. Por outro lado, pesquisadoras e pesquisadores (entre os mais citados nacionalmente estão Elwes, 2005; London, 2020; Machado, 2007; Mello, 2008; Meigh-Andrews, 2014) também conferiram ao vídeo um papel singular e fundante de modos inovadores de experimentação audiovisual emergentes na segunda metade do século XX, que se desdobram, inclusive, em experiências radicais que caminham em direção a outras explorações tecnológicas no campo da *media art* (London, 2020). No passado, o vídeo já foi chamado de território impuro, lugar de contaminação entre outras linguagens, como a pintura e a escultura. A ideia de pureza e impureza remete aos debates cinematográficos e à sua relação com outras linguagens, como a literatura e o teatro, caso do texto *Por um cinema impuro* (1991), de Andre Bazin. Para falar das contaminações entre as áreas, em especial o vídeo, Raymond Bellour (1997) é um dos primeiros autores a fazer referência ao vídeo como imagem impura, um meio de criar complexas relações entre a imagem fixa e móvel, e, também, entre as palavras e as imagens. Porém, diante dos princípios da linguagem videográfica, ao qual os autores se debruçaram no início, é válido realizar uma atualização.

Para quem tem contato hoje com o audiovisual digital, sua alta qualidade de resolução, e sua facilidade de produção e distribuição, é importante relembrar o histórico percorrido pela videoarte, e, principalmente, a busca por sua própria linguagem, que, em sua gênese, criticou e se apropriou do sistema televisivo, como por exemplo nos trabalhos do artista Nam June Paik e toda uma geração de artistas brasileiros da década de 1980. Se analisarmos a história do vídeo, seu uso crescente é certamente favorecido pela tecnologia digital a partir dos anos 1990 e as mudanças proporcionadas particularmente com o surgimento da projeção digital (Balsom, 2013). Como consequência, permitiu-se maior facilidade de criação aos artistas, por meio da montagem não linear e, no âmbito da exibição, com o uso de projetores digitais nos espaços expositivos.

Atualmente, podemos observar que a busca pela especificidade do vídeo já não é de grande relevância assim como aconteceu até os anos 1980. Presente em uma variedade de lugares, telas de cinema, celulares, empenas dos prédios da cidade, televisões domésticas e de estabelecimentos comerciais, o vídeo e a sua imensidão de telas conectadas à internet fazem parte do cotidiano da maioria das pessoas. Nesse sentido, é interessante observar como o vídeo se integra, agora como audiovisual, à esfera do território informacional (Bambozzi, 2019) em tempos de *deepfake,* monetização de sono (Crary, 2014) e controle dos dados (Beiguelman, 2021; Zuboff, 2019). Sobre essa ampliação do conceito de vídeo por meio da análise de suas extremidades, Christine Mello

(2008), ainda na primeira década do século XXI, em seu já clássico e altamente citado livro *Extremidades do Vídeo,* declara que:

> Nas extremidades do vídeo é possível observar, por exemplo, tanto a videoarte desconstruindo a televisão (nos anos 1970) quanto o vídeo digital desconstruindo o cinema (nos anos 1990). Prossegue na observação das contaminações do vídeo com o circuito da arte contemporânea, por meio das performances em tempo real do vídeo, do embate direto entre o corpo do artista e a câmera de vídeo, das videoinstalações, e dos eventos relacionados com a dança, o teatro, os espetáculos multimídia, a cena eletrônica e os VJs, em que o vídeo pode ser manipulado e presentificado ao vivo. Chega à atualidade já de modo transmutado nas redes de comunicação digital, em ações que acentuam a completa descentralização das linguagens e que faz com que o vídeo compartilhe muitas vezes a lógica da interatividade, dos bancos de dados, dos arquivos, dos ambientes virtuais e on-line. É nessa direção, dos procedimentos limítrofes e híbridos da contemporaneidade, que se estabelece a presente análise do vídeo nas extremidades (Mello, 2008, p. 33).

Mello (2008) utiliza os conceitos de desconstrução, contaminação e compartilhamento para pensar o vídeo além da busca por sua especificidade. Essas contaminações, discutidas por Mello há mais de quinze anos, se solidificam, hoje, mediante um contexto conflituoso surgido da tentativa de nomear e encaixar os produtos audiovisuais em conceitos que, talvez, não façam mais sentido. Isso se dá por esses conceitos estarem relacionados a contextos históricos específicos de surgimento de certas mídias e suas reverberações nos anos subsequentes. Ainda faz sentido falarmos, por exemplo, de videoarte? Estarão artistas, ainda hoje, problematizando a natureza dessa mídia como campo da imagem em movimento em suas especificidades tecnológicas e de linguagem? Pensamos aqui em artistas como a paraense Nay Jinknss (presente no segundo número deste dossiê), cuja produção circula no circuito das artes visuais e, em suas obras audiovisuais, tensiona uma série de tradições: da videoarte, por meio de um constante jogo de janelas; do fazer documentário e da experimentação na criação de narrativas não sobre, mas ao lado de quem fotografa, ou mesmo suas apropriações de músicas integrantes de um imaginário local e nacional e que, pela edição de imagens, também fazem emergir um pensamento sonoro. Outras contaminações acontecem, por exemplo, em referência à fascinação de artistas visuais pelo conteúdo hollywoodiano clássico, empregando táticas de paráfrase e citação, com o objetivo de reimaginar criticamente as convenções desse cinema, tal como discutido por Sarah Smith (2008) ao analisar o trabalho de Tracey Moffat.

No Brasil, nos parece evidente que alguns artistas, como Almir Almas, Rosangella Leote e Val Sampaio, por exemplo, migram do vídeo para experimentações com tecnologias emergentes no campo da arte, ciência e tecnologia em diálogo com práticas como a performance, seja a de seu próprio corpo, ou na direção de outros artistas. Por outro lado, artistas como Danielle Fonseca, Keyla Sankofa e Uýra percorrem um caminho entre a tradição performática da videoarte e filmes que cruzam o documentário e a ficção, circulando tanto em festivais audiovisuais quanto no espaço de galerias e museus. Em outro sentido, vislumbramos, igualmente, uma série de artistas que continuam uma tradição da videoperformance como central em suas poéticas, como no trabalho de Rafa Bqueer e Luciana Magno, por exemplo. Diante do exposto, procuramos aqui desafiar o uso de termos como "videoarte" e "cinema expandido", ainda tão presentes na academia brasileira quando referentes ao tipo de produção audiovisual que se desenvolve nos dias atuais. Obviamente, essas nomenclaturas são de extrema relevância em discussões históricas que se referem aos contextos de surgimento de certas mídias e suas explorações específicas de linguagem. No entanto, esperamos que, a partir dessas provocações e dos artigos aqui reunidos, possamos construir um processo de contextualização desses termos que, talvez hoje em dia, não possam mais ser utilizados de forma purista com relação aos modos e práticas audiovisuais que se deixam contaminar, tal qual exemplificado neste parágrafo.

Neste primeiro número do dossiê, os artigos e ensaios visuais reunidos dissertam sobre uma variedade de discussões pertinentes aos contextos acima mencionados. Alguns desses trabalhos exploram a ideia de

experimentalismo, com base na análise de obras audiovisuais comumente associadas ao circuito de exibição cinematográfico, mas que igualmente aparecem em outros espaços de circulação, como os museus e as plataformas online, tal qual o Youtube. Outros trabalhos discutem o papel do corpo e da performance em experimentações audiovisuais, nos quais, inclusive, vemos a retomada de conceitos como "videoarte", "videodança" e "videopoesia". Constatamos, também, o aparecimento de uma escrita de outras histórias do audiovisual experimental no Brasil atravessadas por abordagens autobiográficas e decoloniais. Além disso, identificamos o aparecimento de contextos sociais e de práticas poéticas muito recentes, como é o caso da pandemia da COVID-19 e a utilização de ferramentas de inteligência artificial para a criação artística.

Abrimos o dossiê com o artigo *Experimentações de um imaginário pandêmico no curta metragem "In My Room", de Mati Diop,* escrito por Gabriel Darwich. O texto explora o contexto de isolamento social, na recente pandemia da COVID-19, ao analisar o curta-metragem *In My Room* (2019). Fundamentado no conceito de "imagem técnica", de Vilém Flusser (1985), Darwich argumenta que, nesse filme, a cineasta Mati Diop opera no âmbito da inversão do lugar da imagem digital e do mundo físico nesse espaço-tempo de isolamento. Darwich discute como um imaginário pandêmico surge no entre-lugar do mundo externo e do espaço privado, através da experimentação com a ideia de "janela" como um elemento da linguagem audiovisual que expõe o papel fundamental dos processos comunicacionais nesse contexto.

Em seguida, Henrique Nogueira Neme em *Tempo intensivo, presença e a narrativa sensorial de "Beginning", de Dea Kulumbegashvillii* analisa o filme mencionado no título do artigo por meio dos conceitos de "tempo intensivo" (Virilio, 2002), "presença" (Gumbrecht, 2010) e "narrativas sensoriais" (Gonçalves, 2014). Para Nogueira, os três conceitos elencados operam, na compreensão do experimentalismo no filme de Kulumbegashvillii, como uma abertura de "fendas" e "falhas" na obra audiovisual que propiciam a emergência de zonas fronteiriças e possibilidades de reinvenção de linguagens. Nesse sentido, o autor sugere que a análise de *Beginning* (2020), baseada no pensamento das "extremidades" (Mello, 2017), permite olhar para elementos de linguagem, tais como planos e enquadramentos, pelo que acontece não neles em si, mas na interseção, na passagem e no fluxo que os conforma em um tipo de transbordamento narrativo, implicado em experiências sensoriais e afetivas.

Já em *Apito da morte e berimbau: armamento sonoro nos filmes Era uma vez Brasília e Cadê Edson?*, de Guilherme de Castro Duarte Martins, vemos surgir uma importante discussão sobre o papel do som na construção de práticas experimentais no audiovisual. Martins analisa os filmes supracitados para os endereçar a pergunta: "o que pode um som?". O autor argumenta que determinadas sonoridades possuem um papel crucial na disseminação de formas de opressão, mas que, da mesma maneira, atuam no auxílio e na consolidação de lutas emancipatórias. Martins cita o apito e o berimbau como armas sonoras latino-americanas utilizadas em contextos políticos de opressão muito recentes no Brasil, como a tenebrosa ascensão da extrema-direita e o catastrófico governo de Jair Bolsonaro. Para Martins, esses elementos expuseram batalhas na ordem do social e recuperaram imaginários cinematográficos periféricos e, por assim ser, produziram um campo de discussão sobre o lugar do audiovisual na batalha contra as opressões sociais.

Uma outra perspectiva do experimental começa a aparecer em *Aboio: evocação ao sertão*, de Heverton da Silva Guedes. O autor utiliza como eixo inicial de análise as relações entre sujeito, animais e natureza, apropriando-se da estrutura simbólica proposta pela diretora Marília Rocha na construção que divide o filme *Aboio* (2005), a saber: o "boi", o "homem" e o "infinito". Guedes argumenta que, por meio da construção experimental de elementos como o *close-up,* a contraposição de imagens captadas digitalmente e em Super 8 e a trilha sonora (segundo o autor, formada por esperas e silêncios), o filme tensiona e, até mesmo, distancia-se de um fazer documentário objetivo, para acessar camadas de intimidade e potencializar a paisagem do sertão como

evocada pelas imagens-memória e imagens-presente. Além disso, *Aboio* traz um dado interessante sobre a circulação dessa obra, já que ela foi exibida tanto em contextos de festivais de cinema quanto em museus, como o Museum of Modern Art em Nova York (MoMA). Isso nos auxilia na problematização do lugar que vêm se constituindo para a imagem em movimento nessa relação volátil e fluida das práticas de exibição institucional emergentes, sobretudo nos anos 2000.

O artigo seguinte faz parte do campo de interartes e discute as relações entre o gênero lírico e o vídeo enquanto tecnologias que modificam, esgarçam e interferem nesse gênero. Intitulado *Uma reflexão sobre videopoesia como gênero lírico interartes*, de autoria de Josiclei de Souza Santos, o texto argumenta que o vídeo propiciou a emergência de um gênero lírico híbrido ao qual o autor chama de videopoema, que é pensado por ele, principalmente, a partir dos conceitos de "texto" e "videoarte". Realizando uma breve revisão narrativa de literatura, Santos discute as relações entre palavra e imagem, e clama por uma ampliação interartística e transdiciplinar do texto poético focado em elementos como a síntese, o fragmento, a não-linearidade, a linearidade e em como eles se relacionam com as práticas experimentais do audiovisual.

Em *Oferendas botânicas. Plantas como dádiva, o cinema experimental e o mundo de Claudio Caldini*, de autoria de Angela Freire Prysthon e Lucca Nicoleli Adrião, vislumbramos a exploração das possíveis interações entre as plantas e as tecnologias da imagem, com foco no cinema experimental. Mais especificamente, vemos uma análise da filmografia de Claudio Caldini como um exemplo das possibilidades experimentais do audiovisual argentino. Prysthon e Adrião argumentam que a natureza e o não-humano sempre foram elementos importantes para o cinema e que, inclusive, as práticas e as técnicas cinematográficas guardam, similarmente, estreita relação com o processo de registro e de compreensão desses ambientes, expondo uma relação, também, próxima entre os métodos cinematográficos e os métodos científicos. Nesse artigo, vemos a exploração histórica dessas relações, por meio do filme botânico, para evidenciar como o cinema experimental tornou-se terreno profícuo para tais explorações - é, a partir disso, que os filmes de Caldini, como *Limite* (1970) e *Poilean* (2020), são discutidos.

No próximo artigo, intitulado *Experiência sonora*, Waléria Américo apresenta o processo criativo das obras *Amplitude, Falha* e *Concerto Intermitente*, com foco nas sonoridades construídas via partituras experimentais e composições baseadas na ideia de que a imagem dos tiros reside no som. Américo argumenta que o movimento de ocupação de espaços e a performance encontra no sonoro a possibilidade de estabelecer um *continuum* poético. A autora descreve as duas performances realizadas, discutindo questões relacionadas ao deslocamento e à cidade como partitura, audibilidade do silêncio e desierarquização de processos artísticos. Tais questões são tratadas através da construção da partitura-imagem e da partitura-musical, entremeados pela música experimental que resultam em uma produção audiovisual, a partir do ato performático.

Em *Arte experimental no planetário expandido: cosmopoéticas e processos criativos em planetários analógicos*, Matheus Ezequiel de Oliveira Meireles apresenta sua colaboração com o Planetário da Universidade Federal de Goiás, entre os anos de 2018 e 2022, voltada a explorar como os projetores de planetário podem atuar como ferramenta para a elaboração de processos criativos. O autor indica como relevante o potencial imersivo e de criação de mundos possíveis dos planetários e estabelece um paralelo com produções imersivas no contexto do audiovisual experimental e do cinema expandido. Meireles também compartilha, em seu artigo, as circunstâncias de criação do trabalho *Cosmopoéticas*, levando-nos por uma breve história dos planetários até os resultados do estágio/residência no planetário supracitado, que culminou no desenvolvimento das obras *C O S M O G O N I A* e *Cosmotropia**. Para o autor, o trabalho com planetários pode ajudar a pensar, elaborar e reconstruir cosmovisões radicais e interdisciplinares que refletem na expansão do campo das cosmopoéticas, de modo a ampliar o que ele chama de "política do universo".

No próximo artigo, o corpo reaparece como elemento fundamental para a construção de um pensamento decolonial, traçando uma relação com o experimentalismo no audiovisual. Intitulado *Por uma abordagem decolonial da videoperformance e a obra Manicure onicofágica de Laís Lacerda*, das autoras Regilene Aparecida Sarzi Ribeiro e Laís Miguel Lacerda, esse texto utiliza o termo videoperformance, como desencadeador de discussões referentes à denúncia de violências contra o corpo feminino, por meio de uma abordagem decolonial. As autoras realizam um estudo de caso da obra *Manicure Onicofágica* (2021), de Laís Lacerda, argumentando que a videoperformance pode se configurar como um instrumento de problematização e inserção de novas histórias no circuito latino-americano das discussões decoloniais. Além disso, as autoras evidenciam como as questões de gênero se relacionam com um contexto de produção artística entre as décadas de 1960 e 1990.

Desta vez no teatro, o corpo continua em destaque por intermédio do artigo *Oculto: reflexões de um processo criativo entre teatro e audiovisual,* de Marilia Cauz Dalmagrio. Nesse texto, nos é apresentado o modo de criação do curta-metragem intitulado *Oculto* (2021), ao mesmo tempo em que se discute como as características próprias do processo criativo no teatro interferem na criação de um experimentalismo no audiovisual, proporcionado pela presença do corpo em atuação. Fundamentada nisso, Dalmagrio estabelece e discute temas universais, como valores éticos, imaginação, relacionamentos interpessoais e emoções densas, como a raiva e o rancor que emergem do segredo.

Ainda sobre corporalidades, Adriano Medeiros da Rocha, Paloma Demartini Carvalho e Gustavo Henrique dos Santos Silva apresentam o artigo *Poéticas do corpo na linguagem audiovisual: passos, movimentos e recaminhos expressivos registrados pela videodança.* No texto, são retomadas as possíveis relações poéticas entre a linguagem da videoarte, da videodança e da televisão contemporânea (no formato *streaming)* como espaço de circulação e exibição de produtos audiovisuais experimentais. Apresenta-se um percurso histórico que passa pelo surgimento da videoarte no Brasil, as relações entre a dança e o cinema, até às experiências de aproximação entre as artes cênicas e a videodança, mais especificamente a partir do caso da série *Poéticas do Corpo*, da TV UFOP. Ainda, são analisadas, no texto, as obras *Dança Teatro* (2013), *Dança Afro* (2013), *Pole Dance* (2013) e *Entre Fluxos* (2014).

Corpo e câmera se juntam no artigo de Elaine Athayde Alvez Tedesco, para a escrita de outras histórias do audiovisual experimental no Brasil. Intitulado *Ações com a câmera (1987-1989): videoperformance no Sul do Brasil,* o texto foca nos processos colaborativos do projeto *Estúdio 88: pesquisa de videoperformance* (1987-1989). Tedesco, também integrante e coordenadora desse projeto, traz importantes dados históricos para localizar essa produção do Rio Grande do Sul na história do audiovisual experimental brasileiro no final da década de 1980. São destacados, no artigo, principalmente o papel do corpo, do espaço e do movimento como desencadeadores do processo de videoperformance. Ainda, a autora apresenta uma conexão histórica da videoperformance com outras abordagens sobre o corpo feminino, e usa como exemplo os trabalhos de Iole de Freitas, Lygia Pape e Anna Bella Geiger.

O corpo aparece por via da performance audiovisual no artigo *Luzes, cores, música e ação: M x M em performance*, da autora Patrícia Moran. Nesse artigo, Moran realiza um estudo de obras dos artistas Mirella Brandi e Muep Etmo (M x M), investigando os movimentos que acontecem entre elementos como a luz, as cores e os corpos. São buscados aportes nos estudos da performatividade e da narratividade para analisar a obra *Op 1* e a série *Trilogia das cores*. A análise de Moran caminha em direção à construção de um argumento pautado na indiscernibilidade das fronteiras entre meios, nas quais situações de fluidez, maleabilidade e integração entre as artes se estabelecem a partir do híbrido e da qualidade de contaminação entre áreas como as artes visuais, a música, a literatura e as artes cênicas. Ao falar de um "acontecimento performativo", Moran confere às produções analisadas um caráter processual e múltiplo, que motivam à criação de ambientes

onde o espectador experiencia intensidades, excessos, circularidades. Essa experiência sensorial múltipla afeta o reconhecimento dos meios utilizados para tais fins, tornando-o conflituoso e de difícil elaboração.

Em uma perspectiva de levantamentos poético-políticos que reorientem a história da imagem em movimento no Brasil, Mateus Nogueira de Farias Moura apresenta *Matou o cinema e foi a família: genealogia pessoal acerca de um projeto de cinema experimental na Amazônia paraense*. Nesse texto, Moura foca em três obras, a saber: *Jamcine* (2012), *Rmxtxtura's* (2012) e *O meu é especial* (2012), contextualizando-as a partir de conceitos como cinema-ensaio e cinema-performance à luz do papel do remix e das experimentações com mídias digitais. Mais especificamente, o autor delimita sua produção como parte de uma pesquisa de realismo experimental no cinema, argumentando que, por meio dessa prática, há uma possibilidade de inversão simbólica das relações das tecnologias audiovisuais com as massas, que ele nomeia de "representadora". De modo importante, Moura visibiliza o território amazônico como central na sua produção experimental e, assim, articula a inserção desse lugar em um circuito nacional.

O mesmo acontece no artigo *Entre sonhos e telas, mundos imaginados. Notas sobre uma exposição de filmes e vídeos experimentais no Amazonas,* de autoria de Gustavo Soranz. O autor discute o processo curatorial da mostra *Entre sonhos e telas: mundos imaginados*, apresentada na cidade de Manaus, em 2022. Segundo Soranz, a exposição elaborou questões em torno das relações entre indígenas e não indígenas no estado do Amazonas, a partir de uma série de obras audiovisuais. No artigo, com base nas obras apresentadas pelo autor, discute-se as mudanças de relação de indígenas com a modernidade e seus desdobramentos na arte, na ciência e suas confluências. Soranz busca evidenciar como essa produção engatilha problematizações sobre as ideias de autoria, colaboração e experimentação. Para tanto, ele se aproxima de momentos históricos e de tradições distintas que não fazem parte de uma narrativa hegemônica da história das artes visuais no Brasil. O autor aponta como a mostra propiciou um outro olhar para a história da produção audiovisual no Amazonas, conectada com a ancestralidade indígena e em diálogo com tradições da produção audiovisual, como o documentário histórico, o vídeo experimental e a performance no audiovisual.

A seção de artigos do dossiê é finalizada com *O filme "Triunfo Hermético" e a contribuição de Rubens Gerchman ao cinema experimental e conceitual,* de Almerinda da Silva Lopes. A autora argumenta que, no filme citado, Gerchman propõe um jogo experimental de oposições e incongruências entre memórias e apagamentos, construção e destruição, vida e morte, fundamentando-se na combinação de uma série de interconexões entre performance, pintura, gravura e fotografia. Para Lopes, esse constante jogo de incongruências é responsável pela quebra de uma estrutura linear e, portanto, pelo aparecimento de uma prática experimental no filme estudado. Além disso, Lopes indica que a produção audiovisual de Gerchman funciona como uma extensão de sua prática em linguagens plásticas, permeada por incertezas, trânsitos e estranhamentos.

Ainda, neste dossiê, as organizadoras e organizadores, com muito orgulho, estreiam a seção *Ensaios Visuais* da *Revista Arteriais.* Curiosamente, mas não por acidente, a primeira aparição dessa seção, comumente associada às imagens fixas, se dá por meio da imagem em movimento. Com isso, objetivamos também investigar as possibilidades de criação, divulgação e compartilhamento de conteúdo audiovisual nesta revista, mediante ao exercício de fragmentação, desmembramento e rearticulação da imagem em movimento no contexto da imagem fixa. Os ensaios visuais aqui apresentados são eles mesmos experimentos com a dissolução do audiovisual na tela a partir do texto, do *frame* e dos *hyperlinks.*

O primeiro ensaio visual é intitulado *Entre Seedspace e Caxina Machu: o registro como criação*, de autoria de Camila do Nascimento Fialho e José de Almeida Viana Júnior. Como indicado no título, Fialho e Viana apresentam uma discussão sobre o registro (audiovisual e fotográfico, nesse caso) como uma possibilidade de acessar processos criativos

que desembocaram em produções artísticas no campo da performance, instalação, vídeo e fotografia. Primeiramente, em *Seedspaces* (2018-2023), inserem os registros de uma ação performática realizada em Fordlândia e apresentada via conteúdo audiovisual multitelas, seguida por *Caxina Machu* (2018-2020), uma série fotográfica permeada por texto ficcional. No ensaio, as imagens, para além de registro, funcionam como uma diluição do conteúdo audiovisual nas páginas da revista. Testemunhamos Fialho e Viana em ação cuidadosa de rearranjos de sementes encontradas no local de captação das imagens, que se desdobra na edição de imagens fotográficas em que a interferência da linha, do bloco de cor e da própria ação performática se entremeiam no desenho da imagem.

Em seguida, Renata Voss apresenta o ensaio visual *FORTE,* com recortes do videoclipe homônimo, de Luisão Pereira. Voss disseca o videoclipe por meio da imagem fixa de modo a, de certa forma, inserir uma qualidade de estabilidade ao corpo que se apresenta, baseando-se em suas imagens interiores. Parcialmente formado por imagens de ressonância magnética oncológica de Pereira, o ensaio vislumbra um olhar poético para o processo de tratamento e período de estada em um hospital. Vemos um trabalho de sobreposição de imagens, prática tão comum no experimentalismo audiovisual, e que se desdobra no entrelace de um corpo que, segundo a autora, encontra nesse lugar processos de cura e renovação.

Em *Ciclos de intimicidade: do desenho, pelo GIF, para a videoarte,* Gabriela João apresenta uma interessante abordagem ao inserir o GIF como imagem em movimento com mínimas ações e que, nesse ensaio, percorre discussões sobre a agência do corpo nas ruas da cidade. João propõe o uso do termo "intimicidade" como uma possibilidade de dialogar sobre subjetividades na ocupação de contextos urbanos. Imagens do cotidiano como auto-explorações do corpo, a paisagem, a janela, o movimento da gangorra e do andar de bicicleta aparecem em meio ao desenho e à imagem em movimento. Portanto, a autora sugere que, nesse processo, há uma experimentação entre o analógico e o digital em que o erro torna-se característica fundante da poética de apropriação dos *bugs* e *glitchs.*

Finalizando o dossiê, apresentamos o ensaio visual de Matheus da Rocha Montanari e Gilbertto Prado. Intitulado *Video as an essay: artificial intelligence and artificial seasons in the artistic project "A sunless summer in Shangri-Lá",* o ensaio se debruça sobre o projeto *Era verão, mas não fazia sol em Shangri-lá* (2022), o qual produziu uma série de vídeos em que as estações do ano foram invertidas por intermédio de redes generativas adversárias cíclicas (*cycle GANS*). Montanari e Prado utilizam textos, imagens e o próprio ensaio audiovisual (a partir de *links*) para discutir o potencial experimental da imagem em movimento em sua relação com tecnologias de produção de imagens, como a inteligência artificial. Partindo de uma problematização das fronteiras entre o natural e o artificial, os autores colocam em diálogo ambientes de diferentes partes do mundo (Brasil, Estados Unidos e China) para, de certo modo, confundir as possibilidades de paisagens climáticas geradas pela inteligência artificial e, portanto, criar imagens que destoam de seus contextos e apresentam modos imaginativos de relação com esses lugares.

Lembramos que o conjunto de artigos e ensaios visuais aqui apresentados configuram a primeira parte do dossiê *Contextos e práticas do audiovisual experimental.* Em função do grande número de submissões, e para que pudéssemos pensar e organizar conceitualmente os textos publicados, optamos por dividir este dossiê em dois números. Em vista disso, a segunda parte desse dossiê será em breve lançada no volume 10, número 17, da *Revista Arteriais*, no segundo semestre de 2024. Agradecemos a todas as pessoas que submeteram seus trabalhos ao dossiê e desejamos a todes, todas e todos uma excelente leitura. Esperamos que as ideias aqui presentes confluam para novas formulações teóricas, poéticas, críticas e afetivas sobre a importância e o papel contemporâneo das práticas experimentais com o audiovisual na pesquisa em/sobre arte no contexto brasileiro.

NOTAS

01. Revisões da ABNT e da ortografia do texto da apresentação do dossiê realizadas pela Me. Dóris Rocha.

02. O título do dossiê faz referência direta ao recente livro organizado por Lucy Reynolds, intitulado *Women artists, Feminism and the Moving Image: Contexts and Practices* (2019).

03. A segunda parte deste dossiê será publicada no segundo semestre de 2024 no volume 10, número 17, da Revista Arteriais, reunindo um outro conjunto de artigos e ensaios visuais submetidos e aceitos para publicação.

REFERÊNCIAS

ALMAS, Almir; FEITOSA, Deisy Fernanda; ALVARENGA, Lyara Luisa de Oliveira; LIMA, Daniel; RAMOS, Luis Fernando Angerami; KNIJNIK, João (Org.). **Pandemídia:** vírus, contaminações e confinamentos. São Paulo: Invisíveis produções, 2020.

ANDRADE, Catarina Amorim de Oliveira; ALVES, Álvaro Renan José de Brito. O cinema como cosmopoética do pensamento decolonial, **Logos 55,** v.27, n.3, p. 80-96, 2020. Disponível em: ‹https://www.e-publicacoes.uerj.br/logos/article/view/54458›. Acesso em: 21 jun. 2024.

AUDRY, Sofian. **Art in the age of machine learning.** Cambridge: The MIT Press, 2021.

BALSOM, Erika. **Exhibiting Cinema in Contemporary Art.** Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013.

BALSOM Erika; REYNOLDS, Lucy; PERKS, Sarah. **Artists' moving image in Britain since 1989.** Londres: Paul Mellon Centre doe Studies in British Art e Yale University Press, 2019.

BAMBOZZI, Lucas. **Do invisível ao redor:** arte e espaço informacional. Tese (Doutorado em História e Fundamentos da Arquitetura e do Urbanismo), Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

BAMBOZZI, Lucas; PORTUGAL, Demétrio. **O cinema e seus outros:** manifestações expandidas do audiovisual. São Paulo: Equador e AVXLab, 2019.

BARAÚNA, Danilo Nazareno Azevedo. Besideness: distance and proximity as queer disorientations to inhabit projective moving image installations, **FRAMES Cinema Journal**, v.20, p. 37-66, 2022. Disponível em: ‹https://ojs.st-andrews.ac.uk/index.php/FCJ/article/view/2511›. Acesso em: 14 jun. 2024.

BASTOS, Marcus; ALY, Natália (Org.). **Audiovisual experimental:** arqueologias, diálogos, desdobramentos. São Paulo: Pontocom, 2018.

BASTOS, Marcus; MORAN, Patrícia. **Audiovisual ao vivo:** tendências e conceitos. São Paulo: Intermeios, 2020.

BAZIN, Andre. **O Cinema:** Ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BEIGUELMAN, Giselle. **Políticas da imagem**: Vigilância e resistência na dadosfera. São Paulo: Ubu, 2021.

BELLOUR, Raymond. A querela dos dispositivos. **Poiésis,** v. 9, n. 12, p. 15-22, 2008. Disponível em: ‹https://periodicos.uff.br/poiesis/article/view/26941›. Acesso em: 24 jun. 2024.

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens:** Foto, cinema, vídeo. Campinas: Editora Papirus, 1997.

BEZERRA, Julio; CARVALHO, Victa de; HERSCHMANN, Micael; MURARI, Lucas. Cinema Experimental - Editorial. **Revista Eco Pós**, v.19, n.1, p.1-8, 2016. Disponível em: ‹https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/4112›. Acesso em: 07 jun. 2024.

CANONGIA, Ligia. **Quase Cinema:** Cinema de artista no Brasil, 1970/80. Rio de Janeiro: Funarte, 1981.

CARVALHO, Ana. Experiência e fruição nas práticas da performance audiovisual ao vivo. **TECCOGS,** n.6, p. 231-244, 2012. Disponível em: ‹https://revistas.pucsp.br/index.php/teccogs/article/view/52889›. Acesso em: 17 jun. 2024.

CRARY, Jonathan. **24/7 - Capitalismo tardio e os fins do sono.** São Paulo: Cosac Naify, 2014.

DUBOIS, Philippe. **Movimentos improváveis:** O efeito cinema na arte contemporânea. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2003.

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

ELWES, Catherine. **Installation and the moving image.** Londres e Nova York: Wallflower Press, 2015.

ELWES, Catherine. **Video Art: a guided tour.** Nova York: I.B. Tauris, 2005.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta:** ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.

GARBERLOTTI, Raquel de Oliveira Pedro. Video-instalação, cinema de exposição, cinema de artista, outro cinema, efeito-cinema: nomenclaturas e normas de representação. A reflexividade na obra em perspectiva (documental). **Arteriais,** v.5, n.9, p. 47-63, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufpa.br/index.php/ppgartes/article/view/9808>. Acesso em: 06 jun. 2024.

GONÇALVEZ, Osmar. Introdução. In: GONÇALVES, Osmar (Org.). **Narrativas sensoriais:** ensaios sobre cinema e arte contemporânea. Rio de Janeiro: Circuito, 2014.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença:** o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

HOSNI, Cássia Takahashi. **Zona Cinza e a espacialização da imagem em movimento:** instalações audiovisuais na Bienal de São Paulo e na Biennale di Venezia. Tese (Doutorado em Projeto, Espaço e Cultura), Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021.

JESUS, Eduardo Antonio de. A imagem em movimento e os espaços da arte contemporânea: outras formulações do audiovisual. **Revista FAMECOS**, v.26, n.3, p. 1-20, 2019. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/31437>. Acesso em: 21 jun. 2024.

KRENAK, Ailton. **Futuros Ancestrais.** São Paulo: Companhia das Letras, 2021.

LEOTE, Rosangela. **ArteCiênciaArte.** São Paulo: Editora UNESP Digital, 2015.

LONDON, Barbara. **Video Art:** The First Fifty Years. Londres e Nova York: Phaidon, 2020.

MACHADO, Arlindo (Org.). **Made in Brasil:** três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Iluminuras, Itaú Cultural, 2007.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas.** São Paulo: Papirus, 1997.

MACIEL, Kátia (Org.). **Transcinemas.** Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

MEIGH-ANDREWS, Chris. **A history of video art.** 2ª edição. Nova York e Londres: Bloomsbury Academic, 2014.

MELLO, Christine. **Extremidades:** experimentos críticos. In: MELLO, Christine (Org.). Extremidades: experimentos críticos – redes audiovisuais, cinema, performance e arte contemporânea. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo.** São Paulo: Editora Senac, 2008.

MORAN, Patrícia. **Performance Audiovisual:** uma poética entre meios. Tese (Livre Docência em Direção audiovisual), Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021.

OLIVEIRA, Hosana Celeste. **Arte de biofeedback:** uma proposta epistemológica para a compreensão da mente corporificada. Tese (Doutorado em Artes), Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", São Paulo, 2018.

PARENTE, André. Cinema de exposição: o dispositivo em contra/campo, **Revista Poiesis,** v.9, n.12, p. 51-63, 2008. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/poiesis/article/view/26944>. Acesso em: 27 maio 2024.

REZENDE, Silvana Barretto. **Videoarte e espaço cultural latino-americano** - um recorte contemporâneo. Dissertação (Mestrado em Cultura e Sociedade) - Instituto de Humanidades, Artes e Ciências, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

REYNOLDS, Lucy (Org.). **Women artists, feminism and the moving image:** contexts and practices. Reino Unido: Bloomsbury Academic, 2019.

RIBEIRO, Regilene Aparecida Sarzi; LACERDA, Laís Miguel. Cuerpo y videoperformance en américa latina: Popscicles de Glória Camiruga. **Revista Observatório de la Economia Latinoamericana,** v. 21, n.11, p.19018-19034, 2023.

ROJAS, Jose David. Identidades Queer no Video Arte: uma Aproximação Brasil - Colômbia. **Revista do Colóquio de Arte e Pesquisa do PPGA-UFES**, v. 7, n. 12, p. 62-69, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/colartes/article/view/15721>. Acesso em: 02 jun. 2024.

ROYOUX, Jean-Christophe. Cinéma d'exposition: l'espacement de la durée/Cinema as Exhibition, Duration as Space, **Artpress**, Paris, n.262, p. 36-41, nov.2000.

SMITH, Sarah. Lip and Love: subversive repetition in the pastiche films of Tracey Moffat. **Screen**, v. 49, n. 2, p. 209-215, 2008. Disponível em: <https://academic.oup.com/screen/articleabstract/49/2/209/1640533?redirectedFrom=fulltext> Acesso em: 16 jun. 2024.

SAMPAIO, Valzeli. Máquina de guerra e dos desejos. **Revista VIS:** Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, [S. l.], v. 21, n. 2, p. 214–226, 2023. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/revistavis/article/view/48443>. Acesso em: 16 jun. 2024.

TIKKA, Pia. **Enactive Cinema:** simulatorium eisesteinense. Helsinki: Publication of the series of the University of Art and Design Helsinki, 2010.

TIKKA, Pia. Enactive virtuality: from generative to emergent narrative systems. In: CELESTE, Hosana Oliveira; CHITOLINA, Maria Rosa; SANTOS, Nara Cristina (Org.). **Transdisciplinaridade nas ciências e nas artes.** Santa Maria: PPGART Editora, 2020.

UROSKIE, Andrew V. **Between the Black Box and the White Cube: Expanded Cinema and Postwar Art.** Chicago e Londres: University of Chicago Press, 2014.

VIRILIO, Paul. **A máquina de visão.** Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema.** Nova Iorque: P. Dutton & Co., 1970.

ZUBOFF, Shoshana. **A Era do Capitalismo de Vigilância.** Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2019.

SOBRE AS ORGANIZADORAS E ORGANIZADORES

Danilo Baraúna. Pronomes: ele/dele. Professor, pesquisador, curador independente e artista visual. Queer/bixa/viado nascido em Belém do Pará e com interesses de pesquisa nas interseções entre o audiovisual experimental e os estudos queer/cuir (particularmente as abordagens afetivas, decoloniais e ecológicas). Doutor em Belas Artes pela Glasgow School of Art (Reino Unido), com bolsa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Atualmente é pesquisador de pós-doutorado na Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP) com bolsa da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), investigando as relações entre ecologias queer/cuir e o audiovisual experimental LGBTQIAPN+ da Amazônia brasileira. Integra os grupos de pesquisa "Transgressões: corporalidades, gêneros, sexualidades e mídias contemporâneas" (FAAC/UNESP) e "LabArtMídia - Laboratório de Arte, Mídia e Tecnologias Digitais" (ECA/USP).

E-mail: danilo.barauna@gmail.com

Cássia Hosni. Pronomes: ela/dela. Doutora na área de Projeto, Espaço e Cultura, pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAUUSP), foi bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), com Bolsa Estágio de Pesquisa no Exterior na Università Iuav di Venezia e no Archivio Storico delle Arti Contemporanee, da Biennale di Venezia, Itália. É bacharel em artes visuais pelo Centro Universitário Belas Artes de São Paulo, e mestra em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Atua interdisciplinarmente nas áreas de arte contemporânea, cinema e

arquitetura, com ênfase nas relações entre arte e tecnologia. Professora e pesquisadora, no momento realiza projeto de pós-doutorado no Museu de Arte Contemporânea (MAC USP) e integra o Projeto temático Acervos digitais e pesquisa (FAPESP).

E-mail: cassiath@gmail.com

Hosana Celeste. Pronomes: ela/dela. Professora, pesquisadora, artista e designer. Paulista morando em Belém do Pará, sua agenda de pesquisa envolve epistemologias com aportes nas ciências cognitivas, especialmente na neurociência, voltadas à teoria e à prática da arte e do design. Atualmente está como Professora Visitante do Programa de Pós-Graduação em Artes, do Instituto de Ciências da Arte, da Universidade Federal do Pará. Realizou pós-doutorado no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, da Universidade Federal de Santa Maria (bolsa CAPES PrInt). Doutora em Artes pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (bolsa CAPES), com doutorado sanduíche (bolsa CAPES-PDSE) no Departamento de Mídia da Escola de Artes, Design e Arquitetura, da Aalto University (Finlândia), onde também acompanhou as atividades de pesquisa do Laboratório de Engenharia Computacional e Ciências Cognitivas, do Centro de Pesquisa do Cérebro.

E-mail: hosana.celeste@googlemail.com

Orlando Maneschy. Professor-pesquisador, curador e artista. Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Realizou estágio pós-doutoral na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa. Professor na Universidade Federal do Pará, Líder do grupo de pesquisa Bordas Diluídas: Questões da Espacialidade e da Visualidade na Arte Contemporânea (UFPA/CNPq). Curador da Coleção Amazoniana de Arte da UFPA. Diretor da Galeria de Arte da UFPA – Gal. Editor Adjunto da Revista Arteriais. Tem participado de diversos projetos, exposições, e foi contemplado com prêmios e bolsas de instituições como Funarte, CNPq e Capes. Seus focos de interesse são a arte brasileira e a museologia.

E-mail: orlandomaneschy@gmail.com

Anderson Paiva. Artista, pesquisador e curador independente voltado para as relações entre arte, ciência, natureza e tecnologia. É professor adjunto do curso de Licenciatura em Artes Visuais e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal de Roraima (UFRR). Possui doutorado em Arte Contemporânea (Universidade de Coimbra), Mestrado em Artes Visuais e Graduação em Artes Plásticas (UFBA). Atua como líder e pesquisador do Artefacto – Laboratório de Pesquisa em Arte e Tecnologias Interativas (CNPq), onde desenvolve pesquisas em arte multimídia, tecnologias interativas, cultura digital, gamificação, cinema e audiovisual. Atualmente coordena o Núcleo Arte do Programa Residência Pedagógica, o Polo Arte e a Galeria Universitária de Artes Visuais da UFRR. Website: andersonpaiva.com.

E-mail: andersonpaiva@live.com

EXPERIMENTAÇÕES DE UM IMAGINÁRIO PANDÊMICO NO CURTA-METRAGEM *IN MY ROOM* (2020), DE MATI DIOP

MATI DIOP'S EXPERIMENTS OF A PANDEMIC IMAGINARY IN THE SHORT FILM IN MY ROOM (2020)

Gabriel Darwich
PPGARTES-UFPA

Resumo

O presente artigo buscou realizar uma análise fílmica do curta-metragem *In My Room*, realizado por Mati Diop, a fim de observar a construção audiovisual de um imaginário do isolamento pandêmico na obra. Partindo do conceito de imagem técnica de Vilém Flusser (1985), e dos estudos de Giselle Beiguelman (2021) sobre o estado da arte da imagem digital na comunicação contemporânea, traçamos um panorama da comunicação no cenário pandêmico em sua construção de um imaginário do período. Portanto, a partir de uma análise da construção poética do filme, observamos as figuras deste imaginário dentro de uma relação comunicacional, temporal e espacial desenvolvida pela diretora.

Palavras–chave:

In My Room; imaginário pandêmico; imagem técnica.

Abstract

The present paper has intended to perform a filmic analysis of the short film In My Room, directed by Mati Diop, with the goal to describe the audiovisual construction of an imaginary of the pandemic isolation in the film. Starting from Vilém Flusser's (1985) concept of technical image and Giselle Beiguelman's (2021) studies on the state of the art of digital imagens in contemporary communication, we proceeded to provide an overview of communications during the pandemic situation in its construction of an imaginary of the period. Therefore, by performing an analysis of the poetical construction of the film, we observed the figures of such imaginary within a communicational, temporal and spatial set of forms developed by the director.

Keywords:

In My Room; pandemic imaginary; technical image.

IMAGEM, TÉCNICA E IMAGINÁRIO PANDÊMICO

O curta-metragem *In My Room* (2020), da diretora franco-senegalesa Mati Diop, integra a antologia de curtas dirigidos por mulheres "Women's Tales", promovida pela marca italiana de moda Miu Miu, que financia a realização de dois filmes por ano. Contudo, *In My Room* apresenta uma particularidade dentro desta antologia justamente em razão do momento em que foi realizado, tendo sido atravessado por um contexto histórico-cultural de tal maneira que, não apenas sua motivação temática, mas toda a construção de seus elementos fílmicos deriva deste - de forma que seria impossível proceder uma análise sem reafirmar o caráter central do fenômeno que o define. Trata-se da pandemia da COVID-19, ou para ser mais específico, dos períodos de *lockdown* nos quais as atividades tidas como não-essenciais foram suspensas e a população em geral ficou confinada em suas residências. O curta é, então, constituído de fragmentos de imagem filmados pela própria diretora em seu apartamento, retratando a vizinhança e sua rotina de isolamento em justaposição com áudios de sua avó em seus últimos momentos de vida, após esta ter passado vinte anos também confinada em casa.

Para melhor pensarmos a relação entre a poética audiovisual proposta por Diop e sua

contextualização dentro de uma realidade pandêmica, convém a nós ter em mente uma potencialidade particular da arte cinematográfica como forma constitutiva do imaginário. Em busca de compreender as relações formais e formativas de um imaginário pandêmico experimentado pela diretora com a poética desenvolvida em *In My Room*, tomaremos a arte cinematográfica como uma "máquina a serviço do espírito" descrita por Arlindo Machado (2011, p. 37), um meio de expressão de um imaginário particular da autora materializado na obra. Machado, em um movimento de aproximação entre cinema e psicanálise, elabora da seguinte maneira:

> A natureza nos deu um aparelho fonador, mas não nos deu um cinematógrafo incorporado ao nosso próprio corpo, para que pudéssemos botar para fora as imagens do cinema interior. Mas o cinematógrafo é exatamente isso: um dispositivo construído para materializar e reproduzir artificialmente esse lugar de onde emanam os fantasmas do imaginário (Machado, 2011, p. 41-42).

A partir deste movimento, podemos começar a analisar o imaginário pandêmico de Diop em termos das imagens encadeadas pela diretora no filme. Antes, contudo, há de se pensar ainda algumas questões fundamentais do fenômeno do isolamento pandêmico e do imaginário produzido por ele – mais precisamente, da constituição deste imaginário em consonância com a natureza das imagens que o engendra, assim como do grau de particularidade ou universalidade com que este se impõe. Ao considerarmos o grau de abrangência que por definição caracteriza um fenômeno pandêmico, assim como a proliferação massiva dos *lockdowns* como medida sanitária ao redor do mundo na pandemia da COVID-19, podemos supor, a princípio, que a experiência do isolamento se impôs de forma totalizante como característica fundamental de uma experiência pandêmica coletiva, ao menos de um ponto de vista comunicacional.

Nesse sentido, a principal implicação deste isolamento para a formação de um imaginário pandêmico que nos interessa aqui é a da função das imagens no viver do cotidiano pandêmico. Estas imagens, entretanto, são de uma ordem específica. Vilém Flusser (1985) já descrevia o que ele caracterizava como uma revolução comunicacional que se configurava desde o advento da fotografia, quando surge o que ele denomina de imagem técnica. Para Flusser (1985), a imagem técnica é aquela produzida por aparelhos, que por sua vez se constituem a partir de textos científicos codificados com a finalidade de produzir imagens a partir da permutação de símbolos programados, eliminando o trabalho humano sobre a matéria para a produção destas imagens. Sendo assim, um pretenso automatismo da produção das imagens técnicas através de aparelhos codificados segundo um esquema de caixa preta, através do qual seu usuário trata apenas com *inputs* e *outputs* sem jamais saber o que se passa no interior do aparelho, devido à complexidade dos textos que o codificam, conferem a estas imagens a ilusão de um caráter não-simbólico.

> O caráter aparentemente não-simbólico, objetivo, das imagens técnicas faz com que seu observador as olhe como se fossem janelas e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos. Quando critica as imagens técnicas (se é que as critica), não o faz enquanto imagens, mas enquanto visões do mundo. (...) A aparente objetividade das imagens técnicas é ilusória, pois na realidade são tão simbólicas quanto o são todas as imagens. Devem ser decifradas por quem deseja captar-lhes o significado. (...) Quando as imagens técnicas são corretamente decifradas, surge o mundo conceitual como sendo o seu universo de significado. O que vemos ao contemplar as imagens técnicas não é "o mundo", mas determinados conceitos relativos ao mundo, a despeito da automaticidade da impressão do mundo sobre a superfície da imagem (Flusser, 1985, p. 10).

Ainda de acordo com o pensamento de Flusser, as imagens técnicas assumem uma posição fenomenológica central na formação do que o autor caracteriza como uma consciência pós-histórica. Segundo Flusser (1985), de um lado os aparelhos transformam drasticamente a mediação do humano com o mundo, na medida em que os aparelhos não apenas são programados para produzirem imagens, mas também programa quem o opera. Por outro lado, a ilusão da objetividade da imagem técnica é propulsora de um movimento de inversão da relação das imagens com o mundo. Na Pós-História, portanto, a imagem passa a ser meta da História, não mais guiando o homem a se orientar no mundo, mas se interpondo entre ele como fabricação de mundo.

> De repente, posso reverter a situação, e o vetor de significado pode virar para o outro lado. Em

> vez de reconhecer o mundo na imagem, começo a reconhecer a imagem no mundo. Em vez de me orientar no mundo objetivo com a ajuda da imagem, começo a me orientar na imagem com a ajuda do mundo objetivo. O mundo imagético, o mundo imaginário, torna-se possível, interessado, e o mundo objetivo, que originalmente significava o mundo imagético, torna-se uma imagem-teste (Flusser, 2014, p. 129).

A imagem técnica inaugurada pelo advento da fotografia, contudo, representa ainda um estágio inicial da técnica da Pós-História. No decorrer do século XX, o avanço da técnica e a codificação de novos textos científicos promoveu o desenvolvimento de novos estágios da técnica. Ainda na virada do século, a invenção do cinematógrafo e a sucessão rápida de imagens estáticas conferiu uma dimensão temporal à imagem. Em seguida, a codificação das imagens em ondas eletromagnéticas permitiu a disseminação massiva das imagens em aparelhos televisores e novas técnicas de manipulação em vídeo. Por fim, chegamos na transformação que nos é mais relevante para este trabalho: o advento do digital e a softwarização das imagens.

O *software* e a tecnologia digital configuram, essencialmente, o grau máximo de abstração das imagens. Diferentemente da concepção tradicional de imagem enquanto uma superfície significativa, a imagem técnica digital é composta por um sequenciamento binário que define uma quantidade de pontos de informação que apenas se apresentam como imagem quando interpretados e projetados em uma superfície. A respeito desta categoria de imagem, Giselle Beiguelman (2021) traça a seguinte distinção:

> Imagens digitais não são versões de imagens analógicas em outro suporte. (...) O menor ponto de uma imagem digital, ele é, porém, um elemento constitutivo da figura. Sua medida tem validade apenas contextual. (...) As imagens digitais são, sobretudo, mapas informacionais que contém uma série de camadas, o que permite que sejam relacionadas entre si e com outras mídias, a partir de atributos matemáticos (Beiguelman, 2021, p. 18).

Desta definição, podemos tirar algumas implicações fundamentais. Em primeiro lugar, pensemos na desmaterialização própria da tecnologia digital. Ao operarmos com imagens que não são mais informação gravada em uma superfície, mas informação na forma de dados, regida por atributos matemáticos, a imagem técnica digital perde o caráter indicial de mediação de mundo, de forma que pode ser gerada estritamente por operações matemáticas. Esta perda da indicialidade torna-se particularmente relevante quando retomamos a pretensa objetividade da imagem técnica, uma vez que as imagens que se interpõem entre nós e o mundo não mais guardam necessariamente relação direta com este mundo.

Em seguida, podemos pensar ainda nas transformações espaciais promovidas por esta nova imagem. De um lado, Beiguelman (2021) ressalta a aproximação desta com o mundo físico, tornando extensão dos corpos e projetando-se em espaços urbanos, tornando a "cidade no lugar por excelência da mediação da vida social por imagens" (Beiguelman, 2021, p. 85). Por outro lado, a softwarização da imagem proporcionou a conexão à distância de pessoas em redes, de forma que o espaço público tem seu acesso disponível dentro dos espaços privados através de quaisquer aparelhos conectados em rede. A este fenômeno, Flusser (2014) dá o nome de telemática. Ele ainda discorre:

> A sociedade telemática é uma sociedade em que tudo aquilo que pode ser automatizado está automatizado e todo o resto é "tele-". (...) A meta é a ação de trazer algo que está longe para perto. (...) O que é trazido para perto não mais apenas objetos, mas também sujeitos. (...) O que se chamava de sociedade é de fato apenas uma coisificação, a reificação de uma rede intersubjetiva. O que se chamava de indivíduo nada mais é que uma reificação de um nó em uma rede (Flusser, 2014, p. 321-323).

Chegamos, enfim, ao estágio da técnica que nos permite caracterizar um imaginário pandêmico. Em razão do isolamento compulsório ocasionado pelos *lockdowns,* os aparelhos telemáticos se tornaram a solução primordial para a manutenção de certas atividades humanas. O automatismo algorítmico se fez a máxima da vida em isolamento, desde o uso de aplicativos de entregas à digitalização de funções outrora presenciais. Na impossibilidade de acesso ao mundo exterior ao lar, as imagens assumem nova centralidade na mediação deste mundo.

Neste emaranhado de atividades codificadas em dados, uma delas ainda nos é essencial para formular o imaginário deste fenômeno: a comunicação. Para Flusser (2007, p. 90), a comunicação humana tem por objetivo "nos fazer

Figura 1 – Abertura de janelas.
Fonte: *In My Room* (dir. Mati Diop, 2020), frame capturado pelo autor.

esquecer a brutal falta de sentido de uma vida condenada à morte". Ora, se durante o período pandêmico a lembrança da morte reemerge mais abertamente e violentamente, seria apenas lógico conferir à comunicação relevância ainda mais intensa.

Eis que surge um movimento de inversão da relação entre as imagens digitais e o mundo físico. Se outrora o *software* objetivou cada vez mais uma aderência no mundo, agora ele performa a aproximação de espaços de convivência deste mundo para a residência dos confinados. É o que observamos na proliferação de salas de aula e salas de reunião virtuais, os tours virtuais de galerias e museus simulando seus espaços físicos, e até mesmo a realização de festas em videochamadas, promovendo a abertura e incorporação do espaço privado de cada usuário na rede telemática. O imaginário pandêmico é, portanto, a suplantação de uma vida no mundo exterior, agora impossibilitada por simulacros dos espaços sociais na forma da imagem técnica.

É justamente nesta reconfiguração espacial que nos debruçaremos daqui para frente em uma análise fílmica da obra de Diop. Na próxima seção, buscaremos compreender a poética cinematográfica que a autora imprime em *In My Room* a partir da observação do arranjo entre o mundo externo e o espaço privado de seu apartamento, enfatizando a mediação das imagens digitais nesta comunicação com o externo.

IN MY ROOM (2020) E O IMAGINÁRIO PARTICULAR DE MATI DIOP

Embora construído a partir da experiência pessoal e familiar da diretora, o filme *In My Room* acaba por revelar aspectos de uma vida de confinamento que, senão universais aos que experienciaram a pandemia, ao menos podem ser localizadas dentro de um imaginário da memória coletiva deste período. Estes aspectos são revelados não apenas no plano de uma identificação temática, mas sobretudo em um conjunto de relações espaço-temporais que se manifestam na decupagem do filme.

Em primeiro lugar, podemos destacar a organização espacial proposta pela diretora. Logo no primeiro plano do filme (figura 1), vemos ela na penumbra de seu apartamento, abrindo as persianas de uma ampla janela que separam, como uma tela, dois universos distintos a serem observados no decorrer da obra: o interior do apartamento e o mundo externo. Estaríamos equivocados,

Figura 2 – O prédio smartphone.
Fonte: *In My Room* (dir. Mati Diop, 2020), frame capturado pelo autor.

Figura 3 – Focalização de janela.
Fonte: *In My Room* (dir. Mati Diop, 2020), frame capturado pelo autor.

Figura 4 – Imagem da tela do computador: foto da avó da diretora.
Fonte: *In My Room* (dir. Mati Diop, 2020), frame capturado pelo autor.

contudo, se partíssemos da suposição de que a natureza desta tela é a de um cinema. A analogia mais adequada que propomos aqui é a de uma tela que se faz mais presente e ganha ainda mais relevância a cada dia na contemporaneidade: a tela eletrônica, dos dispositivos computacionais e de imagens digitais. Em vez de uma superfície opaca onde se projetam as imagens do exterior, a janela se apresenta como membrana transparente, que faz penetrar a vista do entorno diretamente dentro do apartamento, ao passo em que também convida o olhar daqueles que se encontram no mundo de lá.

Assim, grande parte dos planos captados por Diop e inseridos na obra são imagens mediadas pela janela, a única abertura física do apartamento para o exterior. São imagens de um mundo também em confinamento, de uma cidade que já não mais pulsa, de ruas vazias e de pessoas vivendo suas vidas isoladas em seus apartamentos – vistas, por sua vez, também através de janelas, que ganham aqui ainda outra conotação. O plano geral de um prédio vizinho à noite (figura 2) dispõe as janelas deste em um mosaico que remete a uma iconografia já familiar dos dispositivos digitais, a da disposição de ícones em uma tela de *smartphone,* ao passo em que a focalização de janelas específicas em planos mais fechados (figura 3) é o equivalente de abrir estas janelas, tal qual se abrem janelas em computadores, permitindo ver e operar o olhar sobre a vida particular do que estas janelas permitem atravessar.

Portanto, a organização espacial de que dispõe Mati Diop é a de uma rede de janelas conectadas pela distância do que o olhar (ou a câmera) permite alcançar. Se considerarmos que as interações com o mundo exterior durante o isolamento pandêmico passam a ser mediadas quase que exclusivamente por telas e janelas, seja dos computadores ou dos apartamentos, podemos tomar *In My Room* como a manifestação de uma estética do imaginário do isolamento pandêmico. Esta tese pode ainda ser corroborada quando observamos as imagens da diretora dentro de seu apartamento inseridas no curta. As telas, desta vez dos dispositivos computacionais, aparecem frequentemente em sua rotina de isolamento, em planos em que Diop mexe em seu celular sem algum propósito aparente, tira *selfies* no espelho, e até mesmo quando ela revela a motivação por trás da obra: planos da tela de seu computador mostrando fotos da avó, um esboço de roteiro onde prevê um encontro com um entregador, e um e-mail explicando a ideia para o filme (figuras 4, 5 e 6).

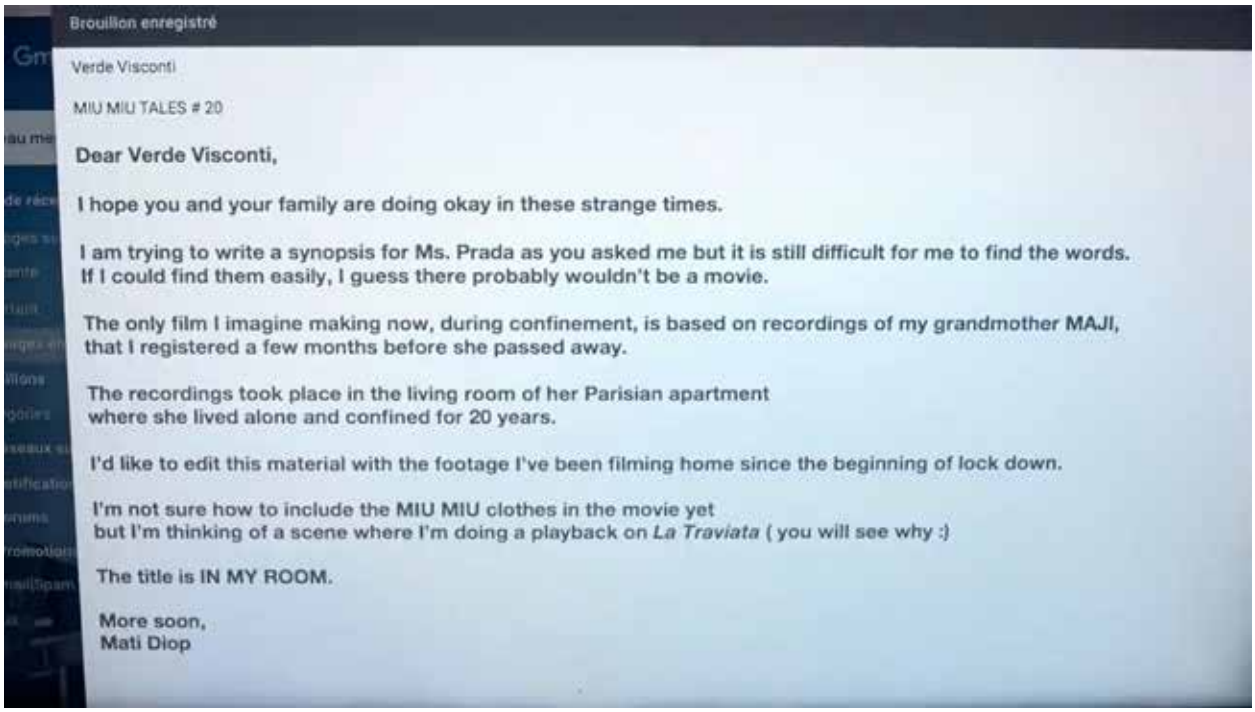


Figura 5 – Imagem da tela do computador: o e–mail.
Fonte: *In My Room* (dir. Mati Diop, 2020), frame capturado pelo autor.

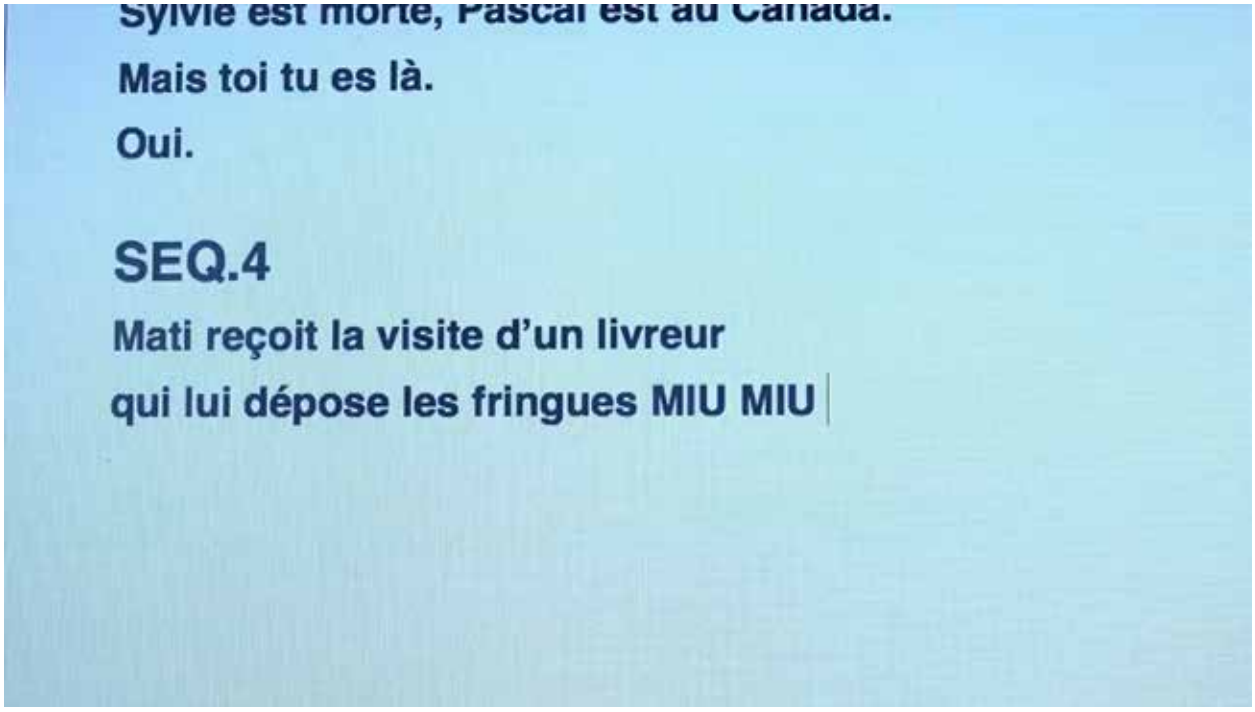


Figura 6 – Imagem da tela do computador: esboço do roteiro.
Fonte: *In My Room* (dir. Mati Diop, 2020), frame capturado pelo autor.

Figura 7 — A diretora visível na janela.
Fonte: *In My Room* (dir. Mati Diop, 2020), frame capturado pelo autor.

Uma vez identificados os elementos visuais do arranjo espacial na estética do isolamento pandêmico, podemos traçar algumas relações entre a temática e as práticas estéticas adotadas pela diretora. Considerando que a pandemia ocorre em um contexto histórico de consolidação hegemônica das novas mídias, e que estas constituem a principal forma de mediação social no isolamento pandêmico, podemos recorrer mais uma vez à obra de Giselle Beiguelman para estabelecer as implicações da estética de Diop.

Beiguelman (2021) estabelece os princípios técnicos, políticos e estéticos da contemporaneidade midiática, segundo a qual estaríamos sujeitos ao paradigma dos algoritmos das novas mídias dentro do que ela considera uma sociedade de vigilância organizada em redes. Neste paradigma, cabe destacar a proliferação das câmeras e da imagem digital e sua integração ubíqua ao cotidiano da vida social, assim como o fato de que a alimentação das redes é feita pelos próprios indivíduos, constituindo assim um regime de vigilância entre eles.

Nesse sentido, se Beiguelman descreve o processo de integração das redes midiáticas às sociedades contemporâneas através da transparência de seus processos, Mati Diop toma o caminho inverso e as materializa visualmente transpostas para o mundo físico. A diretora constrói, assim, uma alegoria destas redes no sistema descrito pelas janelas, onde tanto a diretora quanto seus vizinhos estão sujeitos entre si ao olhar através das janelas.

Esta alegoria remonta ainda a uma noção de voyeurismo perante as imagens cinematográficas, que Arlindo Machado (2011) aborda ao descrever as formas dos primórdios do cinema. O autor retoma os dispositivos cinematográficos de visualização privada e o surgimento do plano subjetivo como um olhar proibido, em imagens vistas por personagens através de fechaduras, para argumentar que o voyeurismo está no cerne do cinema, como uma manifestação de um desejo de espiar o outro.

Entretanto, em *In My Room* há uma diferença fundamental: se persiste a ideia de um voyeurismo no ponto de vista subjetivo da visada das janelas da vizinhança, este ponto de vista já não pressupõe mais o voyeurismo escondido, através da fechadura, mas um olhar do outro que coloca Diop e sua câmera na janela de seu apartamento, visível àqueles que ela espia (figura

7). O cerne desta visibilidade se situa justamente nas diferenças do dispositivo cinematográfico e o das novas mídias.

Se no cinema o espectador se coloca em uma sala escura observando o outro projetado em uma superfície, o dispositivo das novas mídias condiciona seus usuários a não apenas observarem, mas também praticarem a auto exposição. Caso seguisse pelo caminho de uma alegoria da lógica *voyeur* do cinema, a teríamos observando os vizinhos através das frestas das persianas, sem ser vista. Desta forma, quando a diretora abre as persianas no primeiro plano do filme, ela adentra na alegoria do jogo de imagens de um "ver e ser visto" característico das novas mídias, onde não apenas espia os vizinhos e se deixa ser vista por eles, como também convida o espectador a observá-la como o *voyeur* cinematográfico, reafirmando o caráter alegórico do filme.

O TEMPO PANDÊMICO ENTRE CINEMA E NOVAS MÍDIAS

Uma vez que delimitamos os contornos da organização espacial posta em prática por Diop, como uma estética do isolamento através de uma alegoria das redes midiáticas computacionais, podemos nos ater a outro aspecto do curta: sua temporalidade, que por sua vez difere drasticamente de como experienciamos o tempo nas redes. Se por um lado a conectividade digital promoveu o surgimento de uma experiência acelerada da vida, o filme apresenta o exato oposto – sua temporalidade acontece em tempos mortos, de uma não-narrativa onde não parece haver sequer a expectativa de qualquer acontecimento ou fato novo.

Ao realizar a escolha por planos fixos que contém espaços ora vazios, ora preenchidos com uma presença humana que se manifesta apenas em gestos, mas jamais em ações, Mati Diop cria a experiência de um tempo em suspensão que não parece avançar. A passagem do tempo, contudo, não é completamente subtraída – ela apenas não se dá em um encadeamento linear. A diretora intercala sequências diurnas e noturnas, demarcando suas transições com o sol poente e a lua, elementos da natureza que não cessaram de mover. Assim, a percepção temporal que a natureza fornece ao filme é a de um tempo cíclico condensado, onde os dias parecem passar como um só sem que nada de novo aconteça e que, portanto, não permite extrair qualquer sucessão de eventos. Prova disto é que, mantida a separação entre dia e noite, os planos são perfeitamente intercambiáveis entre si sem que se perca o sentido da obra.

A escolha pelos tempos mortos, por sua vez, não deve ser tomada como arbitrária, de forma que a construção temporal do filme entra em consonância com sua temática. A experiência do isolamento pandêmico pode ser, ela própria, descrita como um tempo em suspensão, contraditoriamente histórico para a História das sociedades contemporâneas, mas a-histórico na vida privada dos isolados. Desta forma, a análise de *In My Room* aponta mais uma vez para aquele que parece ser seu mote: a construção de uma estética do isolamento pandêmico que, na ausência de narrativas possíveis, prioriza a reconstituição de uma sensação geral do isolamento a partir de formas de percepção do tempo suspenso, e de um olhar mediado por dispositivos eletrônicos.

A estrutura temporal descrita nos leva, ainda, a outro elemento do filme: a voz da avó. Uma vez que falar é, em si, uma ação, um tempo ausente de ações e de narrativa torna difícil a verbalização do que é experimentado em isolamento. Assim, Diop recorre à ressonância da memória da avó, reconhecendo sua própria condição no isolamento desta. As falas da avó, contudo, não guiam o filme ou sequer descrevem em termos literais o isolamento. São falas balbuciantes, desconexas e por ora delirantes, falas que denotam uma quase desconexão da própria realidade.

Uma vez que a ausência de narrativa confere ao filme um caráter documental, de relato da experiência do isolamento da diretora, podemos recorrer a algumas tendências do documentário contemporâneo descritas por Consuelo Lins e Cláudia Mesquita (2008) para buscar uma compreensão da função da voz da avó. Em primeiro lugar, as autoras descrevem uma tendência de heterogeneização dos materiais utilizados na construção do documentário contemporâneo de ensaio, de maneira que a imagem deixa de ser mera ilustração do real e a voz deixa de ser tratada como elemento predominantemente síncrono, permitindo a combinação de falas e imagens não sincronizadas, mas que se amalgamam na

construção de um sentido do filme. No que tange ao sentido almejado, as autoras delineiam ainda outras tendências que apontam para um enfoque particular de situações individuais, sobretudo da autorrepresentação dos próprios cineastas.

In My Room é uma síntese dessas tendências. Há uma visão majoritariamente subjetiva da diretora em sua rotina de isolamento, e é o reconhecimento da própria condição em uma situação familiar que motiva o uso da voz da avó. Assim, podemos supor que essa voz funciona como um eco do próprio fluxo de pensamento de Diop, um suporte para a busca de um sentido na existência em isolamento.

Sem descartar o caráter documental do filme, podemos adicionar ainda uma nova camada a ele: a de uma transcodificação de uma experiência particular – a experiência da própria diretora em seu isolamento. Neste caso, uma vez que a adaptação é feita da própria realidade vivenciada pela diretora, ela busca uma tradução das estruturas de percepção impostas por essa realidade em uma poética cinematográfica, como uma tentativa de evocar no espectador as sensações pelas quais ela própria é atravessada em isolamento – construindo esta poética a partir de elementos simbólicos do imaginário telemático da imagem digital que atravessa a cineasta.

Portanto, podemos definir uma tendência geral da estética posta em prática por Diop como uma forma de relatar a experiência da diretora em isolamento, a partir da articulação de elementos que realçam a percepção subjetiva desta, tanto no olhar e na percepção espacial, quanto na percepção temporal e no resgate de memórias de família. O privilegiamento da própria subjetividade, contudo, em nada prejudica a possibilidade de se transcender o relato individual rumo a uma identificação mais universal. O caráter totalizante da pandemia impôs a experiência do isolamento em escala globalizada. Podemos supor que quase todos ao redor do mundo (exceto os ditos "profissionais essenciais") precisaram passar por períodos isolados em virtude de *lockdowns,* formando assim uma intersubjetividade segundo a qual parte da experiência do isolamento torna-se mais facilmente identificável.

Ao compreender a possibilidade de identificação, a diretora é capaz de evocar no espectador não apenas as sensações da experiência em isolamento, como também as manifestações do desejo que essa experiência pode incitar a partir de um imaginário coletivo. Se Machado (2011) explora as possibilidades de o cinema fazer aflorar os desejos em sua função onírica, *In My Room* segue esta tradição.

Para além do voyeurismo das janelas alheias, o filme evoca ainda a falta da presença humana presente também nos espectadores em isolamento. Uma vez que um dos pressupostos do isolamento pandêmico é a eliminação da interação física, Diop brinca com este desejo reprimido ao convidar o espectador a observá-la em sua vida íntima dentro de seu apartamento, em um deslocamento rumo a uma presença que, embora virtual, ainda assim parece proibida, como se o próprio gesto de espiar devesse manter o distanciamento. O desejo dessa presença manifestado na própria diretora, por sua vez, é evidenciado no plano em que nos mostra um esboço de roteiro na tela do computador, em que prevê o encontro com um entregador – que podemos supor, jamais aconteceu.

Embora opere uma adaptação fiel das sensações do isolamento, a diretora não o faz aceitando com conformismo. O último plano do filme (figura 8) segue um pássaro em pleno voo por entre os prédios, se diferindo dos demais por ser o único em que há um movimento de câmera evidente, seguindo o voo do pássaro. Ele representa uma nova manifestação do desejo de Diop, a última peça que amarra, enfim, o sentido do filme. Ao vislumbrar o pássaro e movimento livre, símbolo da liberdade negada pela imposição do isolamento, a diretora reivindica a perspectiva de ser ver livre mais uma vez, sendo este tempo presente apenas um tempo de espera – uma espera pela volta da ação e da presença do outro que à época ainda parecia incerta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer do presente artigo, nos propusemos a analisar a construção formal de *In My Room* com o objetivo de descrever o imaginário pandêmico vivenciado por Mati Diop e apresentado como experimentação estética na obra. Para isso, partimos da noção de imagem técnica e seus atravessamentos entre cinema e mídias digitais para identificar as associações imagéticas da

Figura 8 – Voo do pássaro.
Fonte: *In My Room* (dir. Mati Diop, 2020), frame capturado pelo autor.

diretora nos dispositivos presentes no filme. Desta forma, procedemos a análise em torno das relações espaço-temporais que compõem este imaginário proposto por Diop.

De fato, o que observamos foi uma relação dupla entre a imagem cinematográfica constituinte do próprio filme e a presença dos dispositivos digitais dentro de sua diegese. Em termos espaciais, vimos que a obra apresenta uma configuração que se assemelha aos dispositivos manuseados pela diretora, em uma síntese da organização de telas digitais transposta para a decupagem espacial realizada por ela. Por outro lado, a temporalidade do curta-metragem quebra com a aceleração típica dos dispositivos digitais, trazendo a obra para próximo de um cinema não-narrativo, onde a experimentação do fluxo de tempo é parte integral e fundamental de sua constituição estética.

O que propomos a partir desta análise é a descrição da experiência pandêmica sob a ótica de Mati Diop. Trata-se de uma relação dupla com as próprias implicações da realidade do isolamento pandêmico vivenciado à época da realização do filme: se, por um lado, a conectividade dos dispositivos digitais permitiu algum resquício de contato com o mundo externo através destes, por outro o distanciamento físico produziu esta nova temporalidade suspensa e ausente de ação. Uma experiência que em *In My Room* se desenvolve a partir da vivência individual da diretora, mas que em algum grau foi experienciada coletivamente.

REFERÊNCIAS

BEIGUELMAN, Giselle. **Políticas da imagem:** vigilância e resistência na dadosfera. São Paulo: Ubu Editora, 2021.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta:** ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado.** São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

FLUSSER, Vilém. **Comunicologia:** reflexões sobre o futuro. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

LINS, Consuelo; MESQUITA, Cláudia. **Filmar o real:** sobre o documentário brasileiro contemporâneo. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** 6. ed. Campinas: Papirus, 2011.

SOBRE O AUTOR

Gabriel Darwich é mestrando do Programa de Pós-Graduação em Artes (PPGArtes-UFPA), bolsista CNPq Mestrado-GM, e bacharel em Cinema e Audiovisual e em Engenharia Elétrica, ambos pela Universidade Federal do Pará. Atua no LAB NeoCine: Laboratório de Análise Neoformalista do Cinema e do Audiovisual, onde realiza pesquisa sobre a obra de Kleber Mendonça Filho. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Cinema e Fotografia, atuando como realizador e fotógrafo autônomo, tendo dirigido, roteirizado e montado curtas-metragens independentes e realizado pesquisa de experimentação em artes na linguagem da fotografia. E-mail: gabrielsalgado500@gmail.com

TEMPO INTENSIVO, PRESENÇA E A NARRATIVA SENSORIAL DE "BEGINNING", DE DEA KULUMBEGASHVILI

INTENSIVE TIME, PRESENCE AND THE SENSORY NARRATIVE ON "BEGINNING", BY DEA KULUMBEGASHVILI

Henrique Nogueira Neme
PPGCOS/PUC-SP

Resumo

Os conceitos de "tempo intensivo", de Paul Virilio, "efeitos de presença", de Hans Ulrich Gumbrecht, e "narrativas sensoriais", de Osmar Gonçalves, problematizam os tensionamentos trazidos pelo plano narrativo de filmes que enfatizam aspectos plásticos visuais e sonoros pela relação entre corpo, planos e seus respectivos enquadramentos. Tal caminho adotado por filmes do século XXI compõe um cinema outro que se apresenta por uma soma de intensidades conforme sua articulação em imagens e sonoridades. Desse modo, analisamos o longa-metragem *Beginning* (2020), de Dea Kulumbegashvili, que expõe tais tensionamentos no cinema contemporâneo do século XXI.

Abstract

The concepts of "intensive time," by Paul Virilio, "presence effects," by Hans Ulrich Gumbrecht, and "sensory narratives," by Osmar Gonçalves, problematize the tensions created by the narrative plane of films that emphasize visual and sound plastic aspects through the relationship between body, the shots and their respective framing. This path taken by 21st-century films results in a different cinema, which presents itself through a sum of intensities that depend on their articulation in images and sounds. In this sense, we analyze the feature film Beginning (2020), by Dea Kulumbegashvili, which addresses such tensions in 21st century's contemporary cinema.

Palavras-chave:

Cinema; corpo; presença.

Keywords:

Cinema; body, presence.

INTRODUÇÃO

Com este artigo apresento meu trajeto entre os resultados de minha pesquisa anterior de mestrado e os passos iniciais da pesquisa atual em direção à tese de doutorado. Apresento, portanto, um processo que envolve reflexões críticas ainda sem respostas muito concretas, mas capazes de contribuir com os questionamentos que tais problematizações podem provocar. Por esse motivo, ao invés de terminar o texto com uma "conclusão", finalizarei com uma seção intitulada "problematizações finais".

O foco do estudo é o cinema contemporâneo do século XXI, mais especificamente obras cinematográficas dos últimos vinte anos. São obras que exploram radicalmente as potências intensivas da arte cinematográfica, trazendo consigo elementos relativos ao corpo no cinema e à produção de presença. Além disso, são obras capazes de nos levar a repensar delimitações, por vezes postuladas sobre as fronteiras do cinema, com outras artes.

Embora o campo dessas obras seja muito amplo em suas propostas estéticas e caminhos de construção, no recorte do presente artigo

coube a análise de apenas um filme, que se mostra capaz de ilustrar muitos dos pontos desenvolvidos ao longo deste texto: o longa-metragem *Beginning* (*Desatskisi,* 2020, Geórgia/França), de Dea Kulumbegashvili (Geórgia, 1986).[1]

Em alguns momentos desse texto, escreverei na primeira pessoa do singular, por trazer, nesta escrita, meu corpo de cinéfilo, profissional e artista do cinema. Pois acredito nas contribuições possíveis que surgem quando refletimos acerca das nossas próprias obras, ou das produções de outros cineastas que admiramos, por tais reflexões alavancarem "posições teóricas espontâneas que refletem as concepções dominantes em seu meio" (Aumont, 2004, p. 13). Consequentemente, estamos pensando a arte com a qual trabalhamos e nos relacionamos (ao assistir a um filme), no intuito de contribuir para que outros artistas de cinema compreendam os pensamentos e as escolhas possíveis de envolver, tanto as operações construtoras de seus filmes, quanto o projeto estético que guia futuras obras.

É importante especificar também o uso empregado por minha escrita, neste artigo, da palavra "observador", fundamentada na concepção de "observador" utilizada por Jonathan Crary (2012). Segundo Crary, espectador sugere um indivíduo passivo a experiência estética da obra. Já observador sugere um indivíduo que observa, conforma suas ações. Observador no sentido de: "Obedecer a', como quando se observam regras, códigos, regulamentos e práticas. Obviamente, um observador é aquele que vê. Mas, o mais importante, é que é aquele que vê" em um determinado conjunto de possibilidades" (Crary, 2012, p. 15). O observador, portanto, não se encontra passivo à obra, mas está relacionando-se com a proposta estética dessa obra e trazendo, no seu corpo, conjuntamente, outros contextos (relativos à presente vivência desse observador) que interferem na sua relação com a obra observada.

Antes de adentrar na análise da sequência inserida no longa-metragem de Dea Kulumbegashvili, será necessário, primeiro, atravessar conceitos norteadores das reflexões aqui expostas, começando pelo de "tempo intensivo" desenvolvido nos estudos de Paul Virilio (2002).

"TEMPO INTENSIVO" E INTENSIFICAÇÃO DA VISÃO

Virilio, em *A máquina de visão* (2002), aponta que as imagens produzidas pelo cinema e pela fotografia têm como característica registrar porções abarcadas pelo raio visual pertencente à objetiva da câmera. O autor, em outras palavras, refere-se a produções de imagens que, na sua composição, não englobam o todo registrado, mas, sim, uma parte selecionada pela câmera. Vemos "porções" de um campo em imagens produzidas pelos limites de uma "mira".

> A imagem fática – imagem-alvo que força o olhar e prende a atenção – é não somente um puro produto de focalizações cinematográfica e fotográfica mas também o resultado de uma iluminação cada vez mais intensa e da intensidade de sua definição que só restituem zonas específicas, com o contexto desaparecendo na maior parte do tempo em meio à onda (Virilio, 2002, p. 31-32).

Resumidamente, segundo o autor, o cinema e a fotografia, em suas imagens que apresentam apenas "porções" (ou detalhes) através dos recortes de seus enquadramentos, refletem outro estágio de um processo gradual de intensificação da visão iniciado há séculos. Em relação à contemporaneidade, Virilio discute sobre a manifestação de um "tempo intensivo", um tempo de energia cinemática resultante de efeitos do movimento e sua velocidade. Trazendo, nas palavras de Virilio, a energia cinemática presente neste "tempo intensivo" pode ser compreendida como: "a energia-em-imagem, fusão da óptica ondulatória e da cinemática relativista, que ocupou o espaço ao lado de duas formas oficialmente reconhecidas, a energia potencial (em potência) e a energia cinética (em ato)" (Virilio, 2002, p. 103). Isso será destrinchado ao longo dos próximos parágrafos, especialmente a manifestação deste "tempo intensivo" nas imagens audiovisuais através do filme *Beginning* (Geórgia, 2020). Por ora, pensemos que "energia potencial" e "energia cinética" podem se manifestar, por exemplo, na linguagem do cinema e sua articulação de diversos planos e seus respectivos enquadramentos (que são nada mais, nada menos que imagens apresentando-se em "porções" ou detalhes).

Virilio (2002) olha para o "tempo intensivo" presente nas propagandas publicitárias, nas transmissões ao vivo, nas diversas utilizações de anúncios audiovisuais espalhados pelo espaço urbano, nas máquinas voltadas a previsões – a exemplo dos radares militares que sinalizam constantemente a presença de qualquer ameaça detectada. Hoje, poderíamos também localizar o "tempo intensivo" em plataformas como o YouTube, principalmente pela interface deste disponibilizar anúncios e outros vídeos relacionados a nossas preferências, enquanto ainda assistimos a um determinado vídeo. Ou, ainda, nas redes sociais, tanto nos *stories* do Instagram e suas *lives,* quanto na estrutura do TikTok (ao passar, sucessivamente, vídeos curtíssimos de seus usuários).

O "tempo intensivo", correlacionado às imagens audiovisuais, estaria na sucessão de variadas imagens, que se apresentam diante de seu observador enquanto uma soma de diferentes detalhes, que também é uma soma de intensidades. Isso provoca, consequentemente, a experiência intensiva no corpo do observador de estar diante de uma constante apresentação de detalhes, desenvolvendo um tempo presente em suspensão, como se construído a partir da aparente sucessão infinita de vários instantes.

Em suma, apontamos para a experiência no corpo de um observador que não se dá pela fruição da "extensão" de um campo imagético representado em seu todo, nos quais os observadores se atêm apenas aos "detalhes sugestivos" (Virilio, 2002, p. 94) necessários à sua composição total, mas pela fruição de uma série de "porções" de um campo visual, detalhes de um campo que não vemos em sua totalidade. Por sua vez, esses detalhes são apresentados enquanto uma soma de intensidades.

> Ao tempo "extensivo", que tentava aprofundar toda uma característica do infinitamente grande do tempo, sucede-se hoje um tempo "intensivo" que aprofunda, desta vez, o infinitamente pequeno da duração, de um tempo microscópico, última figura de uma eternidade reencontrada além do imaginário da eternidade extensiva dos séculos passados (*Ibid.,* p. 103).

Neste artigo, entretanto, minha intenção é concentrar a discussão no "tempo intensivo", na sua exploração dentro de construções estéticas no cinema contemporâneo do século XXI e na experiência provocada no observador pelas obras desse cinema. É oposto ao discurso de Virilio, que pode ressoar, muitas vezes, uma perspectiva maléfica e negativa acerca das imagens. Vejo no fenômeno estudado por ele, quando inserido nas artes cinematográficas, o direcionamento não anestésico do observador, e sim revitalizador de suas sensibilidades através de experiências estéticas diversas. Para isso, antes de chegarmos ao cinema do século XXI, conduziremos as discussões expostas por Virilio aos próprios procedimentos de construção do cinema.

"TEMPO INTENSIVO" E LINGUAGEM DO CINEMA

O plano cinematográfico compreendido enquanto uma unidade de duração – passível de variar de durações muito curtas a outras muito longas conforme sua relação sequencial com outros planos antecessores e sucessores – assume-se como fragmento de imagem posicionado antes de uma imagem vindoura, ou entre uma imagem anterior e uma posterior (Aumont, 2012). Olhar o plano sob tal perspectiva expõe sua condição de recorte, detalhe ou "porção" que enfatiza certos elementos de um todo, no entanto, atrelado a um agenciamento cinematográfico, à articulação sequencial entre uma imagem e outra. Então, a articulação de detalhes trabalhada pelo cinema, ao colocar imagens em relação, não deixa de apresentar uma exploração de intensidades.

Luiz Carlos Oliveira Júnior (2014) utiliza fundamentações em estudos de Jacques Aumont e Jean-Luc Godard, para discutir, através da corrente estética do "cinema de fluxo" situado entre o final dos anos 1990 e início do século XXI, a função do plano cinematográfico enquanto "agenciador de intensidades". Em razão das qualidades intensivas do plano revelarem uma "porosidade" capaz de absorver intensidades relativas à cor, movimento, tempo e luz. O plano cinematográfico – e seu aspecto intensivo – imbricam-se aos modos como o plano se correlaciona com o enquadramento e com as delimitações deste, jogando com o campo e o fora de campo da imagem.

Oliveira Júnior, ainda a partir de Aumont e Godard, sintetiza que o plano cinematográfico pode varrer ou passear com sua visão livremente pelo campo que observa – perdendo-se nas manifestações de inúmeros elementos que atraem sua atenção

–, como também pode focalizar e selecionar minuciosamente detalhes dentro de um ponto do campo observado – buscando controlar sua atenção em função de determinados elementos inseridos nesse ponto específico. De um modo ou de outro, no plano cinematográfico:

> [...] está o embrião de duas escolas bastante distintas, duas vertentes que não cessariam de se opor ao longo da história do cinema: de um lado, o plano como um exercício do olhar, uma ferramenta da percepção sensível, o registro "solto" de uma determinada experiência do homem em sua relação com o mundo; do outro lado, o plano como material de condução de uma vontade de espírito, veículo privilegiado para a expressão de um pensamento. Em ambos, uma ideia de plano como um agenciamento de intensidades (Oliveira Júnior, 2014, p. 287).

Compreender o plano cinematográfico, em sua capacidade de agenciar intensidades, contribui para refletir sobre aspectos em destaque nas obras cinematográficas do século XXI, condutores de tensionamentos e ressignificações dentro do território do cinema aqui discutido.

TEMPO INTENSIVO NO CINEMA DO SÉCULO XXI: "NARRATIVAS SENSORIAIS"

Nas obras cinematográficas contemporâneas, podemos analisar construções estéticas que relacionam um plano e outro responsáveis por conduzir, nós observadores, a uma fruição do plano (e logo da imagem) em sua potência autônoma. Em outras palavras, fruímos imagens que se apresentam nas suas qualidades em si, levando-nos a experienciar a relação sequencial de imagens no cinema de outra maneira.

> De fato, se tudo o que aparece na luz aparece na velocidade, constante universal, se a velocidade não serve somente, como se acreditava até então, ao deslocamento, ao transporte, se a velocidade serve principalmente para ver, para conceber a realidade dos fatos, é absolutamente necessário 'por na luz' tanto a duração quanto o espaço; todas as durações, das mais ínfimas às mais desmedidas, contribuindo então para revelar a intimidade da imagem e de seu objeto, do espaço e das representações do tempo [...] (Virilio, 2002, p. 102).

Os filmes que trabalham o "tempo intensivo" na sua experiência estética exploram uma somatória de intensidades nas imagens ao longo da obra. São intensidades postas à luz, manifestando suas presenças. Por manifestar presenças, diz-se que produzem "efeitos de presença" (Gumbrecht, 2010) através de algo colocado em visibilidade pelo plano cinematográfico e seu enquadramento, materialmente – porque percebido pelos nossos sentidos. Essas obras causam, desse modo, uma experiência que toca os corpos de nós, observadores. Há uma presentificação concretizada pela construção estética desses filmes, que provocam uma dobra na narratividade, na qual o tempo específico do filme e do observador encontram-se, dando materialidade às plasticidades (Calhado, 2016). São plasticidades consequentes de um movimento, gesto, expressão facial de um corpo; são ruídos, cadências, musicalidades de elementos sonoros, iluminação, cores e texturas de elementos pictóricos.

Isso se alia ao que Denilson Lopes Silva (2014) enxerga nas obras contemporâneas como "afetos pictóricos" decorrentes de uma relação entre cinema e pintura, "que emergem não só da relação entre personagens, mas entre personagens e espaços, do encontro entre corpos, entre corpo e câmera, entre corpo e objeto, entre corpo e espectador" (Silva, 2014, p. 69-70). Esses elementos estão presentes nas qualidades plásticas das imagens, responsáveis por conduzir o observador a fruir elementos que manifestam presenças nessas imagens: as cores, as durações, os movimentos, os gestos, as expressões, conjuntamente a uma série de outras características que estão nas operações estéticas executadas nas imagens.

Tais discussões me ajudaram a encontrar intertextualidades que contribuíram para tatear como se dá a experiência estética do "tempo intensivo" no corpo do observador. Segundo Virilio (2002), o "tempo intensivo" seria uma espécie de "parada-sobre-a-imagem" provocada por uma escultura de Rodin. Tempo aparentemente ininterrupto, ao desfilar o infinitamente pequeno de cada duração, aprofundando-se no "átomo temporal situado em cada instante presente" (p. 102).

> De fato, se toda imagem (visual, sonora) é a manifestação de uma energia, de uma potência desconhecida, a descoberta da persistência retiniana seria bem mais do que a percepção de um atraso (a impressão da imagem na retina), é a descoberta de uma parada-sobre-a-imagem que nos remete ao desfilamento, deste "tempo que não se interrompe" de Rodin, ou seja, ao tempo intensivo da clarividência humana. Na verdade,

> se em um momento dado do olhar ocorre uma fixação, é porque existe uma energética da óptica, esta "energética cinemática" sendo finalmente nada mais do que a manifestação de uma terceira forma de potência, sem a qual a distância e o relevo aparentemente não existiriam, já que esta mesma "distância" não existiria sem "espera", o distanciamento só aparecendo graças à iluminação da percepção, assim como estimavam, a seu modo, os antigos (*Ibid.,* p. 105).

Até aqui, ao expor as discussões alavancadas a partir de Virilio (2002) nas estéticas contemporâneas do século XXI, posso dar a entender que todas as obras desse período se apresentam ao observador nas durações curtas exploradas, por exemplo, nos videoclipes musicais. Embora entre as estéticas cinematográficas contemporâneas haja, sim, obras próximas dos videoclipes, existe uma variedade maior de procedimentos utilizados por essas obras ao colocarem suas imagens em relação. Elas demonstram um panorama vasto de construções estéticas, por meio de:

> [...] formas mais complexas e abertas, não raro múltiplas e labirínticas, mas também mais sutis e delicadas, ligadas a pequenos gestos, a microacontecimentos, formas que parecem suspender a história, nos colocando diante de eventos mínimos, banais, quase imperceptíveis (Gonçalves, 2014, p. 21).

Os filmes, no século XXI, compartilham uma "atenção especial aos aspectos plásticos e sensíveis das imagens, a afirmação da vocação sensorial múltipla do cinema" (Gonçalves, 2014, p. 21). Ou seja, filmes são direcionados por uma "lógica plástica" (*Ibid.*) que guia suas articulações de imagens através de planos e seus respectivos enquadramentos, colocando em campo "gestos e formas estéticas mais ligadas a um jogo de forças, de intermitências e fulgurações – ao contrário das escrituras baseadas na concatenação de ações, dramas e personagens" (*Ibid.,* p. 22).

Sugiro, desse modo, que a exploração de intensidades na imagem pelas obras cinematográficas contemporâneas esteja correlacionada à construção de "narrativas sensoriais" (Gonçalves, 2014). Narrativas concentradas no fragmento, na "valorização do instante e do detalhe" e que apostam "na força singular da imagem, na imagem como presença, como força expressiva fora das cadeias narrativas" (*Ibid.,* p. 22-23). Daí o aspecto comentado por mim, no primeiro parágrafo desta seção, sobre a fruição do plano cinematográfico em sua potência autônoma. Uma "potência cinemática", que é observada e discutida por Paul Virilio (2002).

Consequentemente, a relação sequencial entre imagens não visa estabilizar um sentido, e sim tornar o sentido transitório, ou seja, a movimentação não finita de sentidos, pois os planos e seus enquadramentos, nas suas potências autônomas de "energia-em-imagem" (Virilio, 2002), produzem em cada plano imagens que não se encadeiam num todo, nem estão concatenadas "a um encadeamento cronológico e/ou actancial" (Gonçalves, 2014, p. 23). Não há determinação de uma significação, nem a busca por uma significação fechada entre uma imagem e outra. Assim, conforme o filme transcorre, zonas de intermináveis curtos-circuitos de sentidos, incertezas, ambiguidades ou opacidades inserem-se ao longo da relação sequencial cinematográfica. Nesse contexto de indeterminações, "a história e suas significações tendem a ficar em suspenso, tendem a ser substituídas por outra(s) "narrativa(s)" feita(s), agora, por blocos de afetos e sensações" (*Ibid.*).

As filmografias contemporâneas ligadas às "narrativas sensoriais", ao explorarem intensidades na imagem, distanciam-se do desenvolvimento de enredos, de desenhar mais ou menos complexa e definidamente a psicologia de personagens por seus objetivos e intenções, de curvas dramáticas pontuadas por conflitos. Colocamo-nos diante da construção cinematográfica aberta a contaminar-se pelas imprecisões e ambiguidades de procedimentos em devir. Ao invés de "uma imagem depois da outra, há aqui uma imagem mais a outra" (Deleuze, 2006 *apud* Gonçalves, 2014, p. 23). A narratividade predominantemente voltada a contar histórias dá lugar à manifestação das presenças de elementos mais tênues "como a passagem do vento, um certo tom de azul, uma lágrima, o silêncio". Através de "um conjunto de imagens que aparecem como descrições puras, que emergem como potências sensoriais e afetivas, fora de um finalismo ou de um esquema sensório-motor" (Gonçalves, 2014, p. 17). Ou seja, o filme apresenta uma "lógica plástica" (*Ibid.*), que possui seu combustível nas materialidades

de elementos plásticos visuais e sonoros (suas presenças) para articular as imagens do filme que se somam.

A fim de exemplificar o conjunto de discussões abordadas até o momento, a próxima seção será dedicada a uma breve análise de uma sequência inserida no longa-metragem *Beginning*, de Dea Kulumbegashvili.

BEGINNING (DESATSKISI, GEÓRGIA, 2020), DE DEA KULUMBEGASHVILI

Em *Beginning*, de Dea Kulumbegashvili (Geórgia, 1986), acompanhamos a personagem Yana. Ela é uma testemunha de Jeová, mãe e casada com um homem da mesma religião. Yana sofreu dois atos de violência. O primeiro vivenciando um atentado cometido por um grupo extremista contra sua igreja, que foi incendiada durante um culto. O segundo durante um abuso sexual cometido por um homem que não sabemos se pertence ao grupo que ateou fogo à igreja.

No longa-metragem, a ressonância do ato de violência torna-se uma presença em constante manifestação, contaminando plano a plano. A personagem Yana é mostrada em sua vulnerabilidade por possíveis traumas, principalmente em relação aos comportamentos patriarcais na sociedade em que vive, mas também por aparentemente não possuir um território. Ao longo do filme, sabe-se que Yana e o marido trazem um passado de migrações em razão de violências contra testemunhas de Jeová. Contudo, a desterritorialidade de Yana parece ir muito além da questão religiosa. Yana, ademais, não parece encontrar um território enquanto mulher, por seu corpo estar em desencontro com uma sociedade conservadora e patriarcal.

A proposta estética do filme não deseja diagnosticar ou desenhar uma complexidade psicológica de Yana, mas atravessar o nosso corpo como observadores pelas sensações e afetos experienciados pela mesma. Dentro dessa proposta, somos conduzidos por planos cinematográficos nos quais experienciamos diferentes intensidades da vulnerabilidade de Yana diante do mundo.

Escolhi cinco planos cinematográficos pertencentes à sequência analisada do filme. A ordem dos planos escolhidos remete à mesma ordem de como são articulados na sequência do filme. Portanto, com a finalidade de complementar as discussões aqui apresentadas, descreverei e comentarei, nas subseções a seguir, aspectos de cada um dos cinco planos.

PLANO 01

Plano geral. Nele, vemos um corredor com três portas para outros cômodos, que, aparentemente, está num andar superior da residência de Yana. Contudo, a ausência de luz e as sombras de cor escura acentuada complementam a ausência de profundidade de campo, deixando a imagem mais chapada. A impressão causada é de um corredor desenhado sem perspectiva numa folha de papel. Há um certo ranger intermitente e um ruído estranho, que, ora e outra, causam a sensação da presença de algum corpo. Escutam-se sons de fechadura, o ranger de uma porta, passos. Não se sabe, ao certo, se tais sonoridades são oriundas do campo ou do fora de campo da imagem. Lentamente, a figura de Yana transparece no breu da porta central. Primeiro alguns pedaços de seu ombro, seu quadril e depois começamos a perceber sua silhueta, seu cabelo, seu rosto. Ela acende a luz do banheiro, que desenha um magro feixe de luz laranja no chão. Entra no banheiro, saindo de quadro. Depois volta a entrar em quadro. Vemos Yana caminhar com passos cuidadosos pelo corredor. A colisão de seus passos no chão de madeira, assim como outras sonoridades, contudo, são mais realçadas, apesar de percebermos que Iana dá seus passos tentando não fazer barulho. Ela se aproxima da câmera e entra em outro cômodo, saindo novamente de quadro. Quando retorna, segue até a extremidade do corredor e olha para baixo, depois sai de quadro, descendo os degraus. Somente agora temos sinais de que há uma escada no fora de campo.

PLANO 02

Plano geral. Nele, também vemos uma imagem bastante escura, com sombras puxando um pouco mais para o azul, que já se inicia mostrando parte do corpo de Yana. Por ela estar próxima à câmera, seu corpo é recortado (a parte abaixo de sua cintura fica fora de campo). Ela expira e ergue seu braço, cuja mão também sai para fora de campo, e escutamos o som de um interruptor. O ambiente é iluminado e nos vemos em uma cozinha. Semelhante ao plano

anterior, a imagem é bem chapada. Os móveis apresentam-se amontoados como livros em estantes de uma biblioteca. O corpo de Yana, contudo, conforme se movimenta para o fundo do ambiente, aparenta ser maior que os móveis da cozinha, opostamente ao plano anterior, no qual o corpo de Iana se mostrava menor que a arquitetura do corredor. Ela pega um copo e o enche com água. Toma a água. Depois expira novamente. A expiração de Yana também é um som realçado, que parece ressoar até no fora de campo da imagem.

PLANO 03

Primeiro plano. É um veículo em movimento, no qual Yana está sentada numa das cadeiras. Talvez um ônibus. O rosto de Iana está quase tocando a câmera; parte dele está fora de campo. Vemos seu rosto recortado. Visualizamos apenas sua gola da camisa, pescoço, orelha com um brinco azul, parte de seu cabelo preso num coque. Não vemos seus olhos. Ao lado de Yana, há um banco (talvez vazio). Atrás de Yana provavelmente haja outros bancos, pois vemos uma mão desfocada que se apoia no banco a seu lado. A imagem, como as anteriores, também é chapada devido a um uso de objetiva voltado a explorar pouquíssima profundidade de campo. Isso faz com que as cadeiras pareçam quase amontoadas no rosto de Yana. Ao fundo, vemos um verde borrado em movimento. Os ruídos relativos à movimentação do veículo são realçados. A iluminação muda ao longo do plano, de acordo com a movimentação do veículo, colorindo e escurecendo as sombras – que alteram a maneira de vermos as cores dos assentos, do corpo de Yana e da própria mão ao fundo. Em determinados momentos, há o fulgurar de uma luz que atravessa a janela do ônibus.

Entretanto, o mais interessante ao longo da duração deste plano é o momento no qual uma mão de aspecto masculino surge no campo visível da imagem. Essa mão se apoia bem próxima do banco de Iana, perto da cabeça dela. Nesse momento, a luz invade o ônibus. E Yana começa a olhar para trás – como se percebesse algo. Quando Yana repete essa ação, por ela estar bem próxima à câmera, apenas um dos seus olhos preenche praticamente o campo da imagem. O único olho visível de Yana, consequentemente, é colocado em destaque.

PLANO 04

Plano detalhe. Vemos um solo terroso, coberto por folhagens verdes e amareladas. Yana, de repente, entra no campo da imagem, e o plano transforma-se num plano médio (ou de meia figura) dela deitada no solo e nas folhagens. Este plano tem aproximadamente seis minutos, porém a sensação é de uma duração bem maior – entre 8 e 12 minutos.

A partir do momento em que Yana entra no campo visível, sua imagem assemelha-se a um retrato pelo efeito da posição da câmera (olhando para Iana, frontalmente, de cima para baixo) e pela lente utilizada, que, juntos, produzem uma verticalização do espaço. É como se Yana estivesse em pé, diante de um papel de parede. Yana, num primeiro momento, está de olhos abertos, o que realça o aspecto de retrato.

Simultaneamente, há sons dos cantos dos pássaros. Cantos, inclusive, que se diferenciam em cadência e registro. Há o zumbido dos insetos. Há os contornos da vegetação, provavelmente acima de Iana, que se refletem sobre tudo. Yana fecha os olhos. Ouvimos a voz de seu filho, que soa do espaço fora de campo, chamando pela mãe. Vários elementos, então, começam a entrar no campo visível da imagem. Os insetos que pousam e caminham sobre o corpo de Yana; a mão e o corpo do filho que verificam se ela está viva ou dormindo. A imagem de Yana, semelhante a um retrato, confere a aparência de uma falecida exposta em um caixão aberto (principalmente pela personagem apoiar as duas mãos cruzadas sobre o abdômen). A iluminação, mais lentamente do que no plano anterior (ambientado no veículo em movimento), movimenta-se no sentido de alterar as cores, as texturas, o brilho da imagem. As cores da imagem aparentam ficar mais escuras e mais saturadas. Num dado momento, resta apenas o canto de um único pássaro, que alterna entre duas notas, num ritmo repetitivo.

Mais para a metade do plano, as sonoridades passam por um gradativo *fade out* – que diminuem seu volume e acrescentam um efeito que abafa os sons (como se escutássemos do lado de fora de uma sala de vidro). Não sabemos exatamente quais emoções afetam Yana, apesar de, vez ou outra, um sorriso se desenhar em seu rosto.

PLANO 05

Panorama que se inicia no *close-up* do rosto do filho de Yana; ele varre o seu entorno com os olhos. Estaria ele preocupado? O panorama passa a percorrer a vegetação densa da floresta até alcançar Yana deitada no chão. Enquanto a câmera percorre a vegetação densa, o plano é tomado por um bloco de diferentes tons esverdeados, amarelados e terrosos que se assemelham a técnicas de pintura que não utilizam o contorno, mas apenas as sombras. Qualidade pictórica, aliás, que é explorada em outros momentos do filme – também estando presente na fase final desse panorama. Quando o panorama alcança Yana, o plano transforma-se num plano geral, com muita profundidade de campo.

Ao deixar o filho de Yana no espaço fora de campo e trazer Yana para o campo visível da imagem, vemos o corpo dela iluminado por um foco de luz proveniente dos espaços entre as árvores e outras vegetações. Pontinhos luminosos a sobrevoam; provavelmente são os insetos que pousavam e caminhavam sobre seu corpo. Após alguns minutos, Iana ri e depois pergunta ao filho se o assustou.

BEGINNING (2020): REFLEXÕES SOBRE A SEQUÊNCIA

Após descrever os cinco planos que compõem a sequência analisada, sigo, nesta seção, com a análise da sequência e, consequentemente, do modo como tais planos são articulados. A diretora Dea Kulumbegashvili trabalha os planos nas suas potências individuais e os insufla com as presenças de elementos sonoros, visuais, dos corpos dos personagens e suas relações com os planos e seus respectivos enquadramentos. O tipo de janela utilizada pelo filme retoma as dimensões de 1:33, a "tela quadrada" e alta do início do período clássico no cinema. A janela de 1:33 potencializa a interferência das bordas do quadro, que parecem concentrar ainda mais as intensidades exploradas nas imagens. Dentro dessa composição, o tempo dos planos, no filme, configura-se como um tempo do real degenerado, logo trazendo um tempo do real dissimulado bastante característico do "tempo intensivo" discutido por Paul Virilio (2002):

> Centro do tempo, átomo temporal situado em cada instante presente, ponto de percepção infinitesimal em que a extensão e a duração se concebem diferentemente, esta diferença relativista reconstituindo uma nova geração de real, uma realidade degenerada onde a velocidade a superpõe ao tempo, ao espaço, da mesma forma com que a luz já predomina sobre a matéria ou a energia sobre o inanimado (Ibid., p. 102).

Cada plano, por sua vez, realça diferentes intensidades. No plano 01, há elementos plásticos visuais e sonoros que trabalham intensidades na imagem de um estado em alerta de Yana. Há a suspeita de algo estranho acontecendo no ambiente doméstico. Barulhos dos móveis ou de outros aparatos da casa talvez indiquem a presença de um intruso (um animal selvagem, os extremistas, o homem que estuprou Yana?). Depois, no plano 02, experienciamos um outro estado de alerta: a apreensão ou a ansiedade de Yana reagindo aos ruídos. Suas expirações oscilam entre a finitude de um processo de ansiedade e o próprio desenvolvimento desse processo, numa provável expectativa manifestada nos gestos de seu corpo. Enquanto no plano 03, o estado de alerta retorna conforme Yana demonstra sentir algo à espreita. Ela estaria se sentindo a presa de um predador dentro do veículo em movimento? Há alguma pessoa sentada atrás dela, que não visualizamos no campo visível da imagem? Entretanto, os planos 04 e 05 invertem o caminho de exploração das intensidades desse estado de alerta, pois eles coexistem com intensidades na imagem que exploram diferentes estados de serenidade. O estado de alerta, nesses planos, ressurge com as manifestações de presença do filho, preocupado com a mãe e com seu entorno. Por exemplo, no plano 04, a serenidade oscila entre um aspecto mórbido, relacionado a um efeito de presença que aparenta uma possível morte de Yana, e um aspecto pacífico, relacionado a um efeito de presença que demonstra Yana entrando em paz com sua condição, como se ela rapidamente encontrasse um território somente seu. E no plano 05: a serenidade caminha do aspecto mórbido para um paródico, quando Yana (da sua posição fúnebre) ri da preocupação do filho.

Isto é, nesses cincos planos, há elementos plásticos visuais e sonoros tanto nos pequenos detalhes quanto nos aspectos mais evidenciados e destacados, que se explicitam no campo visível da imagem ou estão fora do campo da imagem (invisíveis aos olhos do observador, porém

presentes na sua sugestão, indeterminação ou sonoridades). Ao manifestarem seus "efeitos de presença" (Gumbrecht, 2010), estes elementos plásticos visuais e sonoros trabalham diferentes intensidades na imagem de um estado em alerta relativo a Yana.[2] Se relembrarmos a descrição dos planos 04 e 05, observa-se que o estado de alerta volta a contaminar o plano através de sua ressonância, quando o filme se abre a explorar intensidades na imagem correlatas a outro estado oposto de Yana. Todas essas intensidades, conjuntamente, percorrem a condição vulnerável de Yana e tornam presentes tal condição da personagem na experiência estética provocada pelo filme no corpo do observador. A produção desses "efeitos de presença" (Gumbrecht, 2010) também se deve aos modos como os planos são articulados, à relação das imagens antecessoras e sucessoras.

Os planos são articulados como uma soma de diferentes intensidades, que, por sua vez, atravessam nós, observadores, com diferentes afetos e sensações consequentes a essas intensidades. É interessante reparar que a própria continuidade espaço-temporal é radicalmente deixada de lado nos procedimentos do filme ao relacionar planos. Mais ainda, uma preocupação de relação entre campo e contracampo é praticamente deixada de lado.

Através dessa articulação são produzidas as elipses entre um plano e outro, que permite ao filme não fixar sentidos nas imagens. Em decorrência disso, é interessante reparar, nas minhas leituras sobre os planos, desde as descrições até as análises realizadas nesta seção, o número de perguntas e de palavras como "talvez", "aparente", "aparentemente", "provável", entre outras que indicam zonas de indeterminação. Ou seja, apontam para uma não determinação acerca da psicologia dos personagens ou dos tipos de sensações e afetos que nos atravessam. A cada vez que assistimos a *Beginning* (2020), vemos outras intensidades na imagem, outras sensações e afetos que não haviam sido experienciados antes. Com certeza, experienciaremos vários outros tipos de estados de alerta no decurso da obra.

O corpo de Yana, conforme a duração de um plano e a mudança para outro, é atravessado por outras significações que não se estabilizam, não se definem. A condição vulnerável de Yana encontra paralelo nas maneiras como o próprio estado vivo do corpo da personagem (em seus gestos, expressões faciais, movimentações e idiossincrasias outras) joga, entrando em relação com a articulação cinematográfica entre imagens sequenciadas.

O corpo, nas "narrativas sensoriais" (Gonçalvez, 2014) do cinema contemporâneo, é agenciado num jogo com os planos e joga com estes por estar sempre vivo, sempre em relação. A meu ver, é interessante compreender o corpo no cinema "como 'agenciamentos' que metamorfoseiam ou mudam suas propriedades à medida que expandem suas conexões: eles não são nada mais e nada menos que as cambiantes conexões com as quais são associados" (Santaella, 2018, p. 22). O corpo de Iana, em sua condição de vulnerabilidade, joga com as "cambiantes conexões" associadas a ela através da relação entre imagens, entre planos. Iana transforma-se ao longo do filme, já que os sentidos nunca se estabilizam.

O estado sempre mutável do corpo de Yana é concretizado por "efeitos de presença" (Gumbrecht, 2010) consequentes, ademais, das próprias durações dos planos, do corte que muda de um plano a outro e nos apresenta os mesmos elementos de uma maneira outra. Na sequência que analisamos, do plano 01 para o 02 o corpo de Yana cresce diante de nossos olhos, como se de repente sua figura fosse maior que os móveis da casa; como se a escala da casa aparentasse diminuir em relação ao corpo de Yana.

Um segundo exemplo está nos cortes entre os planos 02 e 03, os planos 03 e 04 e os planos 04 e 05. Do plano 02 para o 03, experienciamos uma mudança brusca de tempo e espaço: o ambiente doméstico noturno é tomado pelo ruído alto de um veículo em movimento durante o dia. O que é intensificado na mudança do plano 03 para o 04: do veículo em movimento somos transportados bruscamente para um ambiente natural, que, pelo enquadramento, sugere-nos algo de artificial (como se o fundo no qual Iana deita seu corpo fosse um papel de parede ou seu próprio caixão). Do plano 04 para o 05, esse ambiente natural revela-se uma floresta. Contudo, até a panorâmica concretizar seu movimento, não sabemos se o filho de Iana está perdido em outro local, fugindo, preocupado

com a mãe ou em busca de ajuda. Somente quando a panorâmica termina em Iana, localizamo-nos numa floresta, que, novamente, parece reconfigurar a própria dimensão dos corpos em sua relação com o espaço. A própria materialidade dos corpos, dos objetos e dos ambientes ao longo desse filme de Dea Kulumbegashvili é maleável. Aumenta e diminui. Expande-se e se comprime. As transições entre os planos 02, 03, 04 e 05 operam descontinuidades que nos levam a pensar estar habitando um estado de devaneio relativo ao que é experienciado por Iana.

Foram os diversos tópicos discutidos e exemplificados nesta seção que me permitiram compreender o contraste entre a soma de intensidades existentes nas "narrativas sensoriais" (Gonçalvez, 2014) e a concatenação causal e em função de uma estrutura dramática aristotélica das obras cinematográficas que contam histórias. Também me permitiram visualizar o aprofundamento em detalhes, em intensidades, existente no "tempo intensivo" discutido por Paul Virilio (2002), trazendo conjuntamente a intersecção entre esse "tempo intensivo", suas intensidades, a produção de presença (Gumbrecht, 2010) e as "narrativas sensoriais" (Gonçalvez, 2014).

PROBLEMATIZAÇÕES FINAIS

O que percebo na obra de Dea Kulumbegashvili, e que traduz diversas das discussões abordadas neste artigo, são riquezas referentes a uma construção estética que expõe "fendas" ou "falhas" na arte do cinema. Christine Mello (2008) busca o termo "falha" proveniente da geologia: o deslocamento existente entre uma rocha e outra. A "falha" empregada pela autora visava discutir zonas fronteiriças exploradas pela arte do vídeo. Mello analisava o vídeo em sua relação com a performance, a instalação, entre outras formas de arte, iluminando um cinema existente para além das salas de exibição. Expôs, desse modo, o vídeo "como um desvio ou estranhamento, como um processo descentralizado de linguagem, como um meio que expande suas próprias especificidades" (*Ibid.,* p. 25). Portanto, a exploração da "falha" na sua potência de reinventar linguagens.

A "abordagem das extremidades", desenvolvida por Christine Mello (2017), indica a extremidade enquanto lugar limítrofe, fronteiriço, indeterminado. A extremidade de determinada arte possibilita sua expansão ao expor pontos de interconexão com outras artes ou outros campos do conhecimento. Tece analogia, portanto, com o pensamento da medicina chinesa, na qual "as extremidades do corpo possuem a habilidade de nos colocar em contato e nos fazer apreender simultaneamente os órgãos do corpo de forma descentralizada e interligada. Acionam, portanto, uma rede de relações na análise de diversos elementos de um mesmo organismo" (*Ibid.,* p. 14).

Da "abordagem das extremidades" (*Ibid.*), utilizei neste artigo o vetor da "desconstrução" para as reflexões sobre a obra de Dea Kulumbegashvili e sua maneira de relacionar planos e seus respectivos enquadramentos, que encontra intersecções com os conceitos de "tempo intensivo", "narrativas sensoriais" e "produção de presença". Na mudança entre um plano e outro, as potências plásticas de ordem visual e sonora atravessam o corpo do observador.

Afinal, é na relação entre fragmentos de imagem articulados sequencialmente que os filmes produzem a desmontagem de um significado para dar lugar a um outro. Os procedimentos desconstrutivos "evocam, em um primeiro momento, a negação de um estado e, em um segundo momento, a reversão, a ressignificação e expansão de seus limites criativos" (*Ibid.*, p. 14).

A soma de intensidades na imagem exploradas pelas "narrativas sensoriais" (Gonçalves, 2014) demonstra um caminho semelhante ao "cinema de fluxo" discutido por Oliveira Júnior (2014), onde a costura entre "narrador fílmico e o espectador já não depende da coerência do processo de narrativização" (*Ibid.,* p. 207). Nisso, o cinema, na linguagem de seus procedimentos comunicacionais, ressignifica-se com as "narrativas sensoriais" quando reencontra uma zona não dependente das organizações narrativas e contadoras de histórias. E que não concatenam imagens "umas às outras, que não se prolongam formando linhas ou cadeias de sentido, mas que valem por si, por sua qualidade plástica e força contemplativa" (Gonçalves, 2014, p. 16). Cria-se, desse modo, um cinema cuja estética explora um "transbordamento do narrativo" que "percuta no corpo" (Oliveira Júnior, 2014, p. 207). São, portanto,

filmes cujas experiências estéticas imergem o observador numa soma de sensações e afecções semelhantes às experiências estéticas dos cinemas das instalações, por se assumirem "como algo que não quer refletir nem decifrar o mundo captado pela câmera, mas tão somente isolá-lo num espaço onde se possa experienciá-lo de forma intensificada" (*Ibid.,* p. 206). Baseado nessa reflexão, podemos sugerir uma intertextualidade com as experiências dos cinemas das instalações – pertencentes ao campo descentralizado das salas de exibição.

NOTAS

01. Dea Kulumbegashvili (Geórgia, 1986) é diretora de cinema, nascida e criada na Geórgia. Seu primeiro longa-metragem *Beginning* (*Desatskisi,* Geórgia, 2020) integrava a mostra competitiva do Festival de Cinema de Cannes de 2020, que foi cancelado devido ao ápice da pandemia do vírus COVID-19. O longa-metragem, contudo, foi premiado nos festivais de cinema de Toronto, San Sebastián, Trieste e Singapura (no mesmo ano de 2020). Ela também dirigiu os curtas-metragens *Invisible Spaces* (*Ukhilavi sivrtseebi,* Geórgia, 2014) e *Léthé* (Geórgia, 2016).

02. Em razão disso que decidi, neste artigo, descrever e comentar respectivamente os cinco planos cinematográficos que compõem a sequência. Acredito que na descrição do plano é possível ressaltar esses elementos, ora sutis, ora de grande destaque, mas de extrema importância para discutir a experiência estética provocada pelo filme de Dea Kulumbegashvili.

03. Agradeço imensamente ao apoio e fomento do CNPq, que possibilita os estudos aqui apresentados, através da bolsa de estudos vinculada ao projeto coletivo do Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica (PPGCOS) da PUC-SP: "Novas perspectivas de reflexão sobre a hipermídia e a produção de conhecimento nos processos comunicacionais: inovação e convergência tecnológica – fase 2", aprovado no CNPq na chamada "Apoio a projetos de Pesquisa Científica, Tecnológica e de Informação". A pesquisa apresentada neste artigo integra o eixo temático 1, "Diversidade sócio-econômica-étnico-cultural, de gênero, empresarial e organizacional", sub-eixo 1.3 "Produções culturais independentes: diversidade e micropolítica nas redes sociais, no audiovisual e na escrita performática".

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. **As teorias dos cineastas.** Campinas: Papirus, 2004.

AUMONT, Jacques. "O filme como representação visual e sonora". In: AUMONT, Jacques et al (Org.). **A estética do filme.** Campinas: Papirus, 2012.

BEGINNING [longa-metragem, digital]. Dir. Dea Kulumbegashvili. First Picture; Office of Film Architecture, Geórgia/França, 2020. 125min.

CALHADO, Cynthia Gomes. **Intensidades da imagem:** experiência estética no cinema – analises críticas a partir de Walter Salles. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador:** visão e modernidade no século XIX. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

GONÇALVEZ, Osmar. "Introdução". In: GONÇALVES, Osmar (Org.). **Narrativas sensoriais:** ensaios sobre cinema e arte contemporânea. Rio de Janeiro: Circuito, 2014.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença:** o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo.** São Paulo: Senac, 2008.

MELLO, Christine. "Extremidades: experimentos críticos". In: MELLO, Christine (Org.). **Extremidades:** experimentos críticos – redes audiovisuais, cinema, performance e arte contemporânea. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

OLIVEIRA JÚNIOR, Luiz Carlos. **Mise em scène no cinema:** do clássico ao cinema de fluxo. Campinas: Papirus, 2014 [e-book].

SANTAELLA, Lucia. **Corpo e comunicação:** sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2018.

SILVA, Denilson Lopes. "Sensações, afetos e gestos". In: In: GONÇALVES, Osmar (Org.). **Narrativas sensoriais:** ensaios sobre cinema e arte contemporânea. Rio de Janeiro: Circuito, 2014.

VIRILIO, Paul. **A máquina de visão.** Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

SOBRE O AUTOR

Henrique Nogueira Neme é doutorando no Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica (PPGCOS) da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), sob orientação da Profa. Dra. Christine Pires Nelson de Mello. Bolsista CNPq vinculado ao projeto do PPGCOS "Novas perspectivas de reflexão sobre a hipermídia e a produção de conhecimento nos processos comunicacionais: inovação e convergência tecnológica – fase 2", aprovado no CNPq na chamada "Apoio a projetos de Pesquisa Científica, Tecnológica e de Informação". É mestre pelo PPGCOS/PUC-SP e graduado em Cinema pela FAAP. Atua como diretor, assistente de direção, editor e roteirista. Dirigiu, escreveu e editou três curtas-metragens: "Hermético" (2017), "Como numa Quarta-feira de Cinzas" (2016) e "Entre os Dois" (2015). Integra o "Grupo de Pesquisa eXtremidades: redes audiovisuais, cinema, performance e arte contemporânea". E-mail: henriquenneme@hotmail.com

APITO DA MORTE E BERIMBAU: ARMAMENTO SONORO NOS FILMES *ERA UMA VEZ BRASÍLIA* E *CADÊ EDSON?*

DEATH WHISTLE AND BERIMBAU: SONIC ARMAMENT N THE FILMS ERA UMA VEZ BRASÍLIA AND CADÊ EDSON?

Guilherme de Castro Duarte Martins
PPGACV- UFG; IFG

Resumo

O presente artigo investiga alguns usos do som enquanto arma - bélica, política ou estética - ao mesmo tempo em que tenta responder à pergunta "o que pode um som?", dialogando com autores como Frantz Fanon, R. Murray Schafer, Pierre Schaeffer, bel hooks, Paul Gilroy, Michel Chion, entre outros. Trago exemplos de como certas sonoridades desempenham um importante papel tanto na disseminação de formas de opressão, quanto no fortalecimento de lutas por emancipação. Em seguida, investigo o uso expressivo dos sons nos filmes *Era uma vez Brasília* (2017), de Adirley Queirós, e *Cadê Edson?* (2020), de Dácia Ibiapina.

Palavras–chave:

Desenho de som; cinema experimental; arma sonora.

Abstract

The following paper investigates some uses of sound as weapons - warlike, political or aesthetic - while trying to answer the question what can a sound do? In conversation with authors such as Frantz Fanon, R. Murray Schafer, Pierre Schaeffer, bel hooks, Paul Gilroy, Michel Chion among others, I bring examples of how sound plays an important role both in the dissemination of forms of oppresion or in the strengthening of fights for emancipation. Finally, I investigate the expressive use of sounds on the films Era uma vez Brasília (2017), directed by Adirley Queirós and Cadê Edson? (2020), directed by Dácia Ibiapina.

Keywords:
Sound design; experimental cinema; sound weapon.

> *O som é uma potência invisível que literalmente move o mundo material.*
> Andrea Truppin
>
> *Falamos o que somos, batidas e munição minha arma é o microfone, tô cheio de improvisação.*
> MC Felipe Boladão

INTRODUÇÃO

Atordoado com o avanço da extrema direita e das políticas armamentistas no Brasil, ouvi de um professor, em aula, que deveríamos evitar em nossos textos o uso de termos bélicos, como disparar, munição, calibre etc., para dissipar qualquer tipo de identificação entre o pensamento acadêmico e os entusiastas dos clubes de tiro. Sua colocação, apesar de bem fundamentada, provocou-me a fazer justamente o contrário: encontrar termos verbo-balísticos que são próprios ao meu objeto de estudo, o som, e entender como eles poderiam auxiliar nos combates à opressão. Assim, esse texto estará repleto de rajadas sônicas e estilhaços, não para exaltar, como já fizeram em 1909, os futuristas italianos[1] ao redor da figura de Marinetti, sons reais de explosões ou a estética da guerra, mas para investigar como os sons se prestam, em determinadas ocasiões, a potencializar insurgências, sejam elas concretas, simbólicas, documentais ou fabuladas.

Prefiro acreditar que o futuro não é futurista mas ancestral (Krenak, 2021). Menos Marinetti e mais Hermeto![2] Ao invés dos sons literais dos fuzis,

Figura 1 — Fotograma do filme *Era uma vez Brasília* (2017), de Adriley Queirós.

fico aqui com a criatividade caipira da matraca: arma puramente sonora criada pelo engenheiro piracicabano, Octávio Teixeira Mendes, para os combates da revolução constitucionalista de 1932.[3] Diante da escassez de munição entre os rebelados paulistas, Mendes criou um dispositivo que possuía uma manivela e uma roda dentada. Ao girar a manivela o instrumento era acionado, fazendo com que os dentes se chocassem em alta velocidade contra uma placa de metal, disparando um som muito semelhante ao de uma rajada de metralhadora, na tentativa de afugentar as tropas varguistas. A matraca-arma não funciona enquanto imagem: caso ela seja avistada, perde imediatamente sua função bélica e se torna, aos olhos do inimigo, um objeto inofensivo, quase cômico, que poderia ter saído da sala de contra-regragem de uma radionovela. A matraca só pode funcionar fora do campo de visão inimigo, enquanto puro som fora de quadro ou extracampo. Nesse caso, é preciso não ver para crer, apenas ouvir.

O exército norte-americano também incorporou técnicas de sonoplastia para fins bélicos, na operação que ficou conhecida como "operação alma penada" ou *operation wandering soul* durante a guerra do Vietnã (Goodman, 2012, p. 19). O governo americano contratou sonoplastas para produzirem peças sonoras com vozes fantasmagóricas e ruídos tenebrosos, como a banda sonora de um filme de terror sem a imagem, transmitidas em volume elevado, durante a noite, a partir de alto-falantes instalados em helicópteros que sobrevoavam áreas de ocupação *Viet Cong.* A intenção desse espetáculo era oprimir o povo vietnamita e conquistar uma vitória psicológica sobre ele a partir de sua própria crença espiritual: segundo a cultura vietnamita, os mortos devem ser devidamente enterrados em sua terra natal (algo impossível em uma guerra) e, caso não recebam um funeral apropriado, sua alma adoece e se torna errante, passando a assombrar os vivos. O exército norte-americano tentou tornar audível essa espécie de maldição para infundir uma atmosfera de derrota mental em seus adversários, e aquilo que pareceria fazer parte de uma cena do filme *Apocalypse Now* (1979), de Francis Ford Coppola, tornou-se, na verdade mais um capítulo nefasto da história bélica da humanidade.

Tanto no caso da matraca, quanto na operação alma penada, ficção e documentário se atravessam, contaminam-se mutuamente e geram curtos-circuitos na percepção. Se uma imagem vale mais que mil palavras, quantas imagens vale um

som? Ou, reformulando a pergunta que a filósofa franco-argelina Maria José Mondzain lança em sua obra *A imagem pode matar?* (2009), será que um som pode matar? Meu objetivo aqui não é, no entanto, encontrar ferramentas de morte, e sim maneiras pelas quais o som, através das vibrações que lhes são próprias, possa contribuir para a produção de outras formas de vida e expressão, funcionando como arma de combate a regimes opressores, sejam eles estéticos ou políticos. A primeira parte desse texto tenta formular, através de exemplos práticos, algumas respostas possíveis para a pergunta: o que pode um som? Em seguida, investigo o uso expressivo dos sons no filme *Era uma vez Brasília* (2017), de Adirley Queirós, e no documentário *Cadê Edson?* (2020), de Dácia Ibiapina, filmes nos quais trabalhei como editor de som e *sound designer.*

O QUE PODE UM SOM?

Para se pensar o uso expressivo dos sons no audiovisual, ou em qualquer outro meio, acredito que seja necessário, antes de tudo, tentar responder à pergunta: o que pode um som? Em sua obra *A Paisagem Sonora* (1977), o compositor e pesquisador canadense R. Murray Schafer (1933-2021) nos convida a pensar os sons não apenas a partir de sua sonoridade ou do componente audível de suas ondas, mas também das relações socioculturais e políticas que são por eles tecidas e com as quais interagem, agenciando-se e fazendo vibrar. Schafer traz, por exemplo, o sino católico enquanto mecanismo sonoro regulador, com suas badaladas determinando a hora de acordar, comer, rezar, jejuar, dormir, festejar etc., marcando não somente o transcorrer do tempo, mas as obrigações da vida física e espiritual da comunidade paroquial. O sino não servia apenas para soar, mas para regulamentar modos de vida e demarcar o território acústico da Igreja: até onde o sino pudesse ser escutado estendia - se o domínio do Cristianismo. Poderíamos encontrar Foucault e pensar o som do sino, o sinal da escola ou o apito das fábricas enquanto ferramentas disciplinadoras de corpos ou tentáculos sonoros dos dispositivos panópticos. [4]

Em seu texto *The soundproof study* (2012, p.141-152), o pesquisador inglês John Picker demonstra que leis de regulamentação do ruído urbano na Inglaterra do século XIX, que proibiam músicos de rua de tocarem nos grandes centros sob o pretexto de que perturbavam a paz social, estavam intimamente ligadas a políticas e práticas xenófobas, uma vez que a grande maioria dos músicos de rua na Inglaterra de 1880 eram imigrantes vindos de regiões mais pobres, como Irlanda, Sul da Itália e Leste Europeu. No Brasil, o PSIU – Programa de Silêncio Urbano, implantado pela prefeitura da cidade de São Paulo a partir dos anos 2000, surge com o objetivo de regulamentar os níveis de ruído emitido por estabelecimentos comerciais a partir das 22 horas. Ainda que visasse o bem-estar social, o programa colaborou com a falência de milhares de pequenos bares que não dispunham de recursos financeiros para investir em isolamento acústico e acabaram vencidos pelas multas abusivas, enquanto as grandes baladas, com suas paredes à prova de som, continuaram funcionando a pleno vapor. O mesmo Estado que impõe regimes de silêncio a certos estratos sociais, permite e incentiva que a especulação imobiliária, por exemplo, siga demolindo casas, batendo estaca e construindo prédios dia e noite, ininterruptamente.

Não precisamos recorrer ao conceito de macropolítica para exemplificar regimes de escuta e regulamentação de contratos de som e silêncio, uma vez que eles podem ocorrer em nossa própria casa, no interior do regime familiar, como mostra bel hooks (1952- 2021), ao relatar que:

> crescer em um lar sulista negro, de classe operária e macho-dominante, era como viver em dois espaços sociais. Um era um mundo sem o pai, quando ele saía para trabalhar, e esse mundo era repleto de fala. Nossos volumes podiam ser aumentados. Nós podíamos nos expressar com intensidade, apaixonadamente, escandalosamente. O outro mundo era um espaço social macho-dominante onde som e silêncio eram ditados pela presença do pai. Quando ele voltava para casa (e nós costumávamos esperar, olhar e escutar os sons de sua chegada), e nós ajustávamos nossa fala ao seu humor. Nós diminuíamos nosso volume, abaixávamos nossas vozes; permanecíamos, se necessário, em silêncio. Nesse mesmo mundo da infância nós testemunhamos mulheres – nossas avós, mães, tias – falar com força e poder em espaços exclusivamente femininos, e em seguida se retrair ao reino do silêncio na presença de homens. Nossa avó, que falava sem parar, rapidamente, severamente, era um exemplo para mim e minhas irmãs da mulher que não deveríamos nos tornar. De alguma maneira suas meras palavras de amor, de discurso, sua disposição em contra-atacar e responder, falar de volta, haviam

> subtraído o privilégio masculino do meu avô. Por tê- lo diminuído ela havia se tornado menos. Sabíamos disso por escutar o que os adultos ao nosso redor diziam sobre ela, e temíamos ser como ela. Temíamos a fala. Temíamos as palavras de uma mulher que pudesse se garantir em qualquer discussão ou briga com homens (hooks, 2015, p. 128, trad. própria).

Em hooks, a fala, não somente em seu conteúdo semântico, mas em todo componente expressivo (timbre, tom, ritmo, altura, intensidade e alcance), é instrumento, simultaneamente, de empoderamento e tabu. "Você não quer soar como sua avó, quer?", era a afirmação disfarçada de pergunta que ameaçava limitar sua voz e seria revisitada e transgredida ao longo da carreira de hooks, o que é também uma trajetória sonora: "eu escolhi o nome bel hooks porque era um nome de família e porque tinha um som forte" (Ibid., p. 161).

Se por um lado, sons ou sua regulamentação (regimes de escuta) acabam funcionando como ferramentas de exercício de poder, também é possível encontrar exemplos em que as ondas sonoras podem desestabilizar políticas de opressão. Os tambores, por exemplo, desempenharam um importante papel como ferramenta de comunicação e subversão do silenciamento/analfabetismo imposto aos povos africanos escravizados nas Américas, assumindo a função de uma linguagem sonora incompreensível aos brancos, mas amplamente praticada e compreendida entre pretos durante a diáspora africana, mesmo quando suas línguas maternas eram de origem bastante diversa. Os toques do tambor participaram ativamente no

> desenvolvimento das lutas negras pela comunicação de informações, organização da consciência e teste ou articulação das formas de subjetividade exigidas pela atuação política, seja individual ou coletiva, defensiva ou transformadora (Gilroy, 2012, p. 93).

Em seus escritos sobre o processo de independência da Argélia (1954-1962), quando atuava como médico no país, Frantz Fanon narra com vivacidade a importância da rádio guerrilheira *A voz da Argélia combatente* nas lutas de libertação contra a França. Percebendo o potencial revolucionário da rádio clandestina, o governo francês, inicialmente, sancionou leis que proibiam a compra de aparelhos de rádio por argelinos e, posteriormente, desenvolveu técnicas sonoras de bloqueio, que consistiam na emissão de um sinal sonoro mais forte e de longo alcance, capaz de encobrir a frequência da voz da Argélia. Fanon (2012) nos descreve como esse ruído agudo e perfurante, utilizado para interceptar e emudecer o sinal da rádio argelina só serviu para fortalecer e catalisar o processo de independência. "Foi o poder da sabotagem inimiga que sublinhou a realidade e a intensidade da expressão nacional" (Fanon, 2012, p. 331), uma vez que, diante dos sucessivos bloqueios, o Argelino passou a se identificar cada vez mais com essa voz radiofônica perseguida, entrecortada, imperfeita, e ainda assim resiliente. Os ouvintes passaram a completar eles mesmos - e segundo suas próprias aspirações - as informações perdidas durante a transmissão, tomando posse no processo de produção das narrativas épicas da revolução, de maneira que

> todos colaboravam, e as batalhas de ontem e de anteontem eram reconstruídas de acordo com as aspirações profundas e a fé inabalável do grupo. O ouvinte iria compensar a natureza fragmentária das notícias com uma criação autônoma de informação (Fanon, 2012, p. 334).

As lacunas na rádio *A voz da Argélia combatente,* ou o vazio deixado pelo boicote francês, abriram espaço para o contra-ataque: o surgimento de uma nova forma participativa de narrar e fabular as lutas pela independência, através de ouvintes que completam sua história ou povos que inventam sua vitória. Segundo Fanon, o espírito de vitória já encontrava-se tão insuflado na sociedade civil argelina que, mesmo que o exército francês possuísse maior poder bélico, a independência tornara-se inevitável. A vitória, que já havia sido assegurada no campo simbólico, ganhou, aos poucos, irreversível concretude.

Em *Corra!* (2017), dirigido por Jordan Peele, não é a violência física do cunhado Jeremy Armitage que imobiliza Chris, interpretado por Daniel Kaluuya, mas o som leve da colher de metal raspando na beirada da xícara de porcelana, executado ritmadamente por sua sogra, a psiquiatra Missy Armitage, que o induz uma paralisia hipnótica. O poder de penetração e indução do som abre caminho para a hipnose e a violência psicológica, que levam à vitória dos Armitage (e da branquitude) sobre o imaginário e a memória de Chris, para só então sequestrarem seu corpo e sua negritude.

Uma espécie de bruxaria branca que o faz sucumbir de maneira muito mais eficiente do que qualquer golpe desferido contra seu corpo físico, mesmo porque este deve permanecer íntegro para que o processo de abdução seja bem-sucedido. Chris só consegue vencer os afetos negativos e a paralisia que o som da colher na xícara produz instantaneamente em seu corpo quando, assim como Ulisses fez para não se deixar hipnotizar pelo canto das sereias em *Odisseia*, coloca tampões em seus ouvidos. É ouvindo menos, nesse caso, que ele passa a poder mais.

Seria possível argumentar que uma abordagem dos sons que dá tanta importância aos contextos histórico-culturais e às práticas sociais com as quais esses sons estão associados, iria contra a ideia de escuta reduzida e objeto sonoro, trazida pelo compositor francês Pierre Schaeffer (1910-1995), criador da música concreta[5] em uma França recém-saída da Segunda Guerra Mundial. Em sua prática, Schaeffer realizava gravações sonoras em campo e convidava seus alunos a escutarem essas gravações posteriormente, em estúdio, pedindo aos estudantes que evitassem tentar adivinhar qual era o objeto ou a fonte emissora de cada som, convidando-os, ao invés disso, a investigar os sons por eles mesmos, apreciando-os a partir de suas características timbrísticas, rítmicas, velocidades e lentidões, interpretando-os a partir das sensações causadas ou do movimento por eles sugerido, independente do contexto de origem de cada som. Schaeffer denominou esse exercício como escuta reduzida, e chamou os sons, apartados de seu cenário original, de objetos sonoros.

Graças à experiência de dissociação radical entre um som e a representação figurativa de sua fonte emissora original, o *sound designer* norte-americano Ben Burtt pôde, por exemplo, utilizar o som do chiado elétrico de um projetor de cinema combinado ao ruído de uma TV fora do ar para criar a sonoridade do sabre de luz na saga *Guerra nas Estrelas* (1977). Os experimentos de Schaeffer reforçam a ideia de que o som das coisas não está limitado a representá-las fielmente, nem precisa estar atrelado a seus contextos nativos, mas pode produzir novos arranjos, atmosferas e associações sensoriais/narrativas. Na verdade, "o valor figurativo e narrativo de um ruído, reduzido a si mesmo, é muito vago. Um mesmo som pode, segundo o contexto dramático e visual, contar coisas muito diferentes" (Chion, 2008, p. 24).

Apesar de abordagens aparentemente distintas, tanto Schafer, o canadense, quanto Schaeffer, o francês, buscavam investigar o som enquanto multiplicidade, seja através de suas conexões com forças não-sonoras, históricas, políticas e práticas sociais, ou da ilimitação de timbres, movimentos, dinâmicas e texturas que um som, isolado de seu contexto pode trazer. Um som, sozinho, já é multidão: pensemos na profusão de vibrações, harmônicos e sub-harmônicos, graves e agudos gerados por um trovão, ou por uma única sílaba da voz humana. Seja por Schafer ou Schaeffer, o pensamento sonoro não é possível se não considerarmos o som enquanto multiplicidade ou um rizoma de vibrações, audíveis ou não. Uma multiplicidade que pode ser intensiva (Schaeffer): o som por ele mesmo, fragmentos, moléculas ou o grão do som; ou extensiva: o som em conexão com seus contextos sócio-históricos e as forças não-audíveis com as quais ele se trama. Considerando as funções sociais e narrativas, fisiológicas e sensoriais, reguladoras ou libertárias, que podem ser produzidas atribuídas aos sons, passo agora ao estudo de caso específico desse trabalho: o uso expressivo dos sons nos filmes *Era uma vez Brasília* (2017), de Adirley Queirós, e *Cadê Edson?* (2019), de Dácia Ibiapina.

ERA UMA VEZ BRASÍLIA: APITO DA MORTE E O CAMPO DE BATALHA SIMBÓLICO

Em 1959, o agente intergaláctico WA4 é preso por invasão de terras e lançado ao espaço. Para ter sua pena perdoada, e em troca de um lote e uma casa para sua família morar, WA4 recebe uma missão: vir para a Terra e matar o presidente Juscelino Kubitschek[6] no dia da inauguração de Brasília. Porém, sua nave, feita com peças de ferro-velho, perde-se no espaço-tempo e aterrissa em 2016 em Ceilândia, às vésperas do processo de *impeachment* de Dilma Roussef. Lá encontra Marquin do Tropa, rapper, ator e abduzido, e Andreia, a rainha do pós-guerra em liberdade condicional, com quem irá formar um exército periférico para combater os monstros intergalácticos que assumiram que habitam o congresso nacional.

Figura 2 — WA4 em sua nave. Fotograma do filme de *Era uma vez Brasília* (2017), de Adirley Queirós.

Essa seria uma possível sinopse para o filme *Era uma vez Brasília* (2017), dirigido pelo cineasta ceilandense Adirley Queirós. O filme estreou internacionalmente no festival Viennale, na Áustria, e em território nacional no Festival de Brasília do Cinema Brasileiro, onde ganhou os prêmios de melhor direção (Adirley Queirós), melhor fotografia (Joana Pimenta), e melhor som (Guile Martins, Daniel Turini, Fernando Henna e Francisco Craesmeyer).

A sinopse apresentada serve apenas como ponto de partida ou referência linear para um filme cuja força não está propriamente na trama ou no roteiro, mas nos momentos de pausa, imobilidade, incertezas e fracassos. O filme propõe, a princípio, um combate à lógica política e estética opressora do plano piloto, no entanto, ao longo do caminho, reconhece-se incapaz de impedir o golpe em curso. Segundo o crítico brasileiro Juliano Gomes,

> na suposta era da urgência, o que temos é um filme radicalmente parado, que recusa, acima de tudo, progredir. Essa é parte de sua precisão política: ser contra a ideia de avançar cria uma violência expressiva que coloca o ansioso *smart*-espectador contemporâneo num estranho pesadelo, numa máquina que se desenvolve a partir de outras trilhas que não a causa-e-efeito, a criação de expectativas e respostas. Na tela, desenha-se um outro jogo, uma espécie de sabotagem de duração que esculpe um estado que o filme explorará por todo seu decurso. A progressão é parte da armadilha retórica que ergueu Brasília, portanto o filme aposta justamente numa perspectivação pelo desativar dessa forma temporal (Gomes, 2017, p. 2).

O plano piloto quase nunca está presente na imagem, pois trata-se de um filme feito de costas para Brasília. As decisões políticas do Congresso Nacional chegam aos personagens através das interferências de rádio, mensagens como que cifradas, decompostas e parcialmente acessíveis, intercaladas por sons de estática, vozes alienígenas, interrompidas pelo próprio WA4 tentando fazer contato com alguém que nunca responde. Segundo Gomes, o filme

> investe em urdir uma banda sonora de movimento frequente, onde se acumulam discursos de Juscelino, Temer, Dilma além de ruídos e canções. A premissa temporal do filme já coloca o exame histórico numa chave onde o tempo parece reconfigurado: estamos na década de 1950, nos dias e atuais e também no futuro; o tempo é híbrido, maleável, não linear, e ele não passa (Gomes, 2017, p. 3).

Desmobilizado o combate e as expectativas de uma suposta ação militante dos guerreiros, são justamente os intervalos de espera que fazem o filme acontecer. As conversas espontâneas que os personagens deixam surgir diante da câmera ocupam o tempo da tela e trazem ao filme a

Figura 3 — Sequência da queima do carro. Fotograma de *Era uma vez Brasília* (2017).

dimensão de uma outra luta política e estética: o direito das populações periféricas à fabulação de si, a jogar conversa fora num rolê de carro envenenado pela madrugada e fazer disso uma obra de arte. É sintomático pensar que o carro de cena, originalmente o Santana do próprio Adirley Queirós, que esteve presente em todos os seus filmes anteriores, acabou sendo queimado diante da câmera, nos momentos finais de *Era uma vez Brasília*. Face à inevitabilidade da derrota política, que em dois anos levaria a extrema direita ao governo do país, o carro, que serviu como ferramenta de locomoção, aglutinação e combate nesse e em tantos outros filmes de Adirley, teve que ser sacrificado, talvez para abrir espaço para o surgimento de novas formas de luta e de outras máquinas-de-guerra audiovisuais.

É possível contar nos dedos os momentos em que o plano piloto aparece no filme, e tentaremos analisar aqui dois deles: o primeiro é quando WA4 olha pelo alçapão de sua nave, em direção à Terra. Ainda sobre a imagem de WA4, escutamos helicópteros, gritos e sirenes distorcidas. Corta para o plano noturno de um helicóptero, que lança seu holofote em direção à câmera. Começamos então a escutar através de alto-falantes, os votos de sim para o *impeachment* de Dilma Rousseff, em meio a gritos e vuvuzelas. Vemos então um plano geral da Praça dos Três Poderes, sitiada por diversas viaturas de polícia. O som da votação, rachado pelos alto-falantes e intercalado por microfonias, continua: "sim, porque nossa bandeira nunca será vermelha!", diz exaltado um deputado, recebendo gritos de aprovação em meio ao som das sirenes. Um corte nos mostra agora Marquin, em sua cadeira de rodas, observando de longe o espetáculo que se armou na praça para que a população pudesse acompanhar de fora a votação. Marquin usa seu capacete de soldador adaptado, uma espécie de dispositivo de defesa, capaz de protegê-lo das interferências mentais dos monstros de Brasília. Distante da multidão, impotente no plano geral, ele assiste à vitória massiva do sim e seus argumentos patrióticos. O som que emana do congresso, além de distorcido pelos alto-falantes, está impregnado de ecos e ricochetes causados pela reflexão em cascata das ondas sonoras na superfície arquitetônica do plano piloto, arquitetura condenada a rebater e redobrar os discursos de tradição, família e propriedade que emanam do congresso, enquanto seu interior permanece oculto, protegido pela cúpula de cimento que o envolve.

Um segundo momento em que o plano piloto aparece no filme é quando um enfrentamento físico entre o exército intergaláctico periférico e o Congresso Nacional parece estar prestes a acontecer. WA4, Marquin, Andreia e Franklin ateiam fogo em seu próprio carro. Os personagens permanecem em silêncio, assistindo às chamas devorarem o veículo em um lote baldio. Ainda sobre as imagens do carro pegando fogo, escutamos uma espécie de trombeta grave, sinal sonoro que sugere um aviso ou chamamento. Corta para a imagem de Marquin no interior de um túnel para pedestres, típico da arquitetura urbana de Brasília. Ele está soprando o interior de um pequeno crânio, emitindo um som semelhante ao de uma buzina de navio. Em seguida, corta para um dos combatentes do exército periférico soprando energicamente outro crânio que, dessa vez, emite um som agudo e rasgado, semelhante a um grito de pânico. Ao fundo do quadro, vemos outros guerreiros soprando suas caveiras, cada uma emitindo um grito mais terrível do que outro, em frequências diferentes. Uma base sonora grave e contínua percorre toda cena. A cada sopro, além do som de horror disparado pelos apitos de crânio, vemos rajadas de fumaça saindo desses objetos, talvez por conta do frio, ou seria a poeira ancestral ali acumulada? Em seguida vemos Andreia, cujo rosto parece ter se transformado por um jogo do enquadramento fotográfico, no crânio que ela segura em frente à boca. Ela sopra e um grito ainda mais intenso sai de sua arma sônica. A câmera abre e vemos que os guerreiros estão diante do Congresso Nacional e, mesmo impedidos pelas grades de entrar, assombram o prédio com uma sinfonia de gritos de morte, como que exorcizando o espaço acústico dos demônios do golpe. É uma resposta coletiva e não-verbal aos argumentos absurdos e individualistas que embasaram a votação, o terror dos apitos da morte engolindo, ainda que temporariamente, o verdeamarelismo grotesco das vuvuzelas.

Segundo o pesquisador e curador de filmes João Paulo de Freitas Campos,

> o encontro entre os guerreiros intergalácticos resulta na ação de mostrar caveiras e soltar berros em frente ao monumento modernista em uma pose petrificada. (...) Diante do lugar onde começa uma nova história dos vitoriosos, onde aconteceu a decisão "transparente e democrática" que retirou Dilma Rousseff do poder, Queirós nos mostra a face da morte. Trata-se de uma performance que cria uma fenda absurda na paisagem urbana corriqueira para condenar o fortalecimento da extrema-direita no Brasil e a subsequente intensificação do terror do Estado contra as populações negras e periféricas. Do ponto de vista coreográfico, podemos dizer que a cena apresenta uma dança do imobilismo que expressa uma experiência coletiva de terror – violência e tortura, fascismo e polícia. A guerrilha urbana de Queirós constrói uma coreografia sonora e cinética da fúria popular. As caveiras da periferia gritam na frente dos monumentos da cidade modernista, fazendo ecoar suas vozes deformadas em um gesto que bagunça os sentidos usuais do espaço urbano, deslocando formas corriqueiras de estar e se mover na cidade. Com essa ação, os símbolos do poder estatal são desautorizados – a paisagem que sintetiza o poder da república moderna é subvertida. A Praça dos Três Poderes se torna a cidade dos mortos assombrada pela fúria cadavérica dos oprimidos (Campos, 2023, p. 27-28).

Quando escreveu seu inspirador artigo sobre o filme, Campos ainda não sabia que a referência para os crânios-berrantes de *Era uma vez Brasília* é o apito da morte, uma arma sonora pré-colombiana, desenvolvida pelo povo Asteca para infundir um estado de terror em seus inimigos. Feito de barro e tendo a forma física de um crânio, o apito da morte possui um labirinto interno que, quando soprado, emite um som semelhante a um grito agudo de desespero. Ao produzir uma atmosfera pavorosa no campo sonoro, o apito é capaz de causar um efeito instantâneo de pânico ou calafrio em quem o escuta. Segundo site da revista *Discovery*, o apito da morte tem o som mais assustador que você irá escutar, e era utilizado tanto em rituais de sacrifício quanto na guerra. No caso da guerra, diversos apitos eram acionados ao mesmo tempo por um exército que avançava, causando no inimigo a sensação de horror e derrota iminente, além de multiplicar, através do som, a sensação numérica dos guerreiros.[7]

O apito da morte é simultaneamente instrumento de som e arma de guerra. Sua imagem de caveira apenas representa a morte, enquanto seu som vibra a eminência dela. Traz para perto de quem o escuta uma sensação física e corporal de horror, mais do que uma representação dele. Trata-se de um som marcante e que faz parte da ancestralidade da cultura sonora latino-americana, mas que a

Figura 4 — Andreia e o apito da morte. Fotograma do filme *Era uma vez Brasília*.

maioria de nós ainda não conhece. Obviamente porque sua sonoridade e o saber que permite sua construção foram engolidos pelas políticas e práticas coloniais de apagamento das culturas indígenas que nos compõem.

A escolha por utilizar o apito da morte, ou fazer uma referência direta a ele em *Era uma vez Brasília*, conecta-se com a busca por uma arma sonora capaz de reconfigurar o pensamento, a paisagem sonora, a estética vigente e, de quebra, exorcizar o congresso ao fazer ressurgir e ressoar no espaço um som cuja memória também tentou-se apagar. Naquele momento do filme, não são armas de fogo que se prestam ao combate diante do Congresso Nacional, mas um som pré-colombiano, coletivo e assustador, que lança uma ameaça sonora sobre a praça dos três poderes, para marcar e ocupar, ainda que simbolicamente, um território até então confiscado e negado à periferia. A ocupação política é reivindicada a partir da experiência estética, modulada pelo coral de gritos que nos atingem direto na pele. Os gritos de guerra do apito da morte, mesmo não sendo capazes de resolver o conflito do filme ou impedir o golpe em curso, ajudam a vencer uma batalha no campo do imaginário e têm êxito ao tocar o terror no congresso.

CADÊ EDSON? BERIMBAU E O CAMPO DE BATALHA CONCRETO

> Berimbau é música, é instrumento musical, e também é instrumento ofensivo. Na ocasião de alegria nós usamos como instrumento, e na hora da dor ele deixa de ser instrumento para ser uma foice de mão (Mestre Pastinha em B-A-BÁ do Berimbau).

O documentário *Cadê Edson?* (2020), dirigido por Dácia Ibiapina, acompanha durante oito anos importantes acontecimentos na vida de Edson Francisco da Silva, líder popular fundador do Movimento Resistência Popular (MRP), cuja principal bandeira é a luta por moradia. O filme começa com imagens da reintegração de posse do Hotel Torre Palace, em Brasília, que permaneceu durante anos abandonado no centro do plano piloto e havia sido, em 2015, ocupado pelo MRP. Vemos exatamente as imagens que foram veiculadas pela imprensa oficial, mostrando Edson e outros companheiros sendo levados algemados por policiais, enquanto algumas pessoas filmam e outras aplaudem a ação policial. Ao fundo vemos as escadarias do hotel abandonado.

É através do noticiário que conhecemos Edson e seu rosto sujo de fuligem pela primeira vez. A voz da jornalista nos diz que ele será indiciado por formação de quadrilha criminosa, tentativa de homicídio contra os policiais e por usar as crianças ocupantes do Torre Palace como escudo

Figura 5 – Edson encarando as ruas do plano piloto. Fotograma de *Cade Edson* (20120), de Dácia Ibiapina.

humano. Em seguida, vemos imagens oficiais de registro interno da audiência de custódia de Edson e seus companheiros, até que a juíza pergunta a um deles: "o delegado forçou você a prestar esse depoimento?", ao que ele prontamente responde "sim. Ele disse que se eu falasse o que ele queria, ele iria me liberar". Surpresa, a juíza responde, com uma outra pergunta: "então o que você falou é mentira?". "Sim senhora, é tudo mentira!".

A partir daí, o filme abandona temporariamente as imagens oficiais da imprensa e se lança numa longa jornada de desconstrução da narrativa oficial ou do regime de verdade colocado em xeque logo nos minutos iniciais do documentário. Um corte nos leva de volta a 2012, quando vemos um Edson rejuvenescido, ajudando a organizar uma ocupação de um terreno na Ceilândia. Um policial se aproxima e pergunta pelo líder. Edson dá um passo à frente, dizendo que não existe um líder, mas sim um movimento, uma coordenação e várias famílias sem teto. Edson acalma os ânimos do policial, que o chama para conversar em um canto reservado, e os dois saem de quadro. Nesse momento, a câmera do filme dá meia volta e encara um outro policial, que também segura uma câmera em uma das mãos e uma lanterna em outra. Ambos se filmam por alguns instantes, até que o policial ergue a lanterna e a luz invade as lentes do filme, cegando nossa vista por um momento. Esse plano estabelece o duelo do documentário: uma disputa de narrativas, na qual o audiovisual é uma arma primordial.

O filme, através de suas imagens e sons, nos dá a chance de conhecer um Edson pai, cuidando de sua filha recém-nascida; Edson narrador, contando sua história de vida; Edson liderança que decide sair do MTST e fundar o MRP, participando ativamente de diversas ocupações na região do DF. Nos é dado também a conhecer outras pessoas do movimento, seus rostos e um pouco das histórias de vida daqueles lutam pelo direito à moradia. O filme nos permite ver aquilo que a imprensa oficial jamais mostraria. Intercaladas com essas imagens de arquivo, vemos imagens da campanha presidencial de Jair Bolsonaro em 2018, quando a extrema direita se alastrava pelas ruas de Brasília. Em uma dessas imagens, vemos um sujeito com jaqueta militar rasgada vociferar a plenos pulmões do alto de um trio elétrico, enquanto cospe ao microfone: "morte aos comunistas! Deus Salve o Brasil!". Escutamos o som forte de um disparo, seguido de uma chamada de berimbau. É o começo da música *Africadeus* (1973), de Naná Vasconcelos (1944-2016). Corta para uma imagem aérea ascendente, que nos mostra o Hotel Torre Palace durante a ação de reintegração de posse. O som do berimbau continua (é a única coisa que escutamos aqui), acompanhando o movimento ascendente da câmera. No terraço do prédio, há uma fogueira, e distinguimos a figura de Edson em meio à fumaça escura, helicópteros rondando o prédio, o plano piloto ao fundo. Não escutamos o som da cidade nem as hélices, apenas o toque de Naná sobre as imagens produzidas por um

Figura 6 — O cerco dos helicópteros. Fotograma de *Cadê Edson ?* (2020).

drone. Os helicópteros começam a soltar bombas. Podemos ver dois ou três homens tentando resistir no alto do prédio, usando telhas tipo eternit como escudo, enquanto empunham ripas de madeira.

O movimento da câmera área e dos helicópteros parece estar sincronizado com o toque do berimbau. Sabemos que, para gravar *Africadeus*, Naná utilizou três microfones espaçados e que, durante a gravação, brincou com as distâncias do berimbau em relação aos microfones, movimentando seu instrumento de um lado para o outro enquanto tocava, criando sensações de deslocamento, e fazendo com que os sons viajassem da esquerda para a direita ou de longe para perto ao longo da música. Esses movimentos do som seguem, no filme, os rasantes e os giros dos helicópteros, que circulam o prédio como tubarões ao redor da presa.

A aproximação dos helicópteros é lenta, quase que coreografada. Escutamos a primeira bomba que explode. Começamos a ouvir, então, a cidade ao fundo, um pouco das hélices girando, mas é o berimbau que permanece no primeiro plano sonoro. Mais bombas lançadas contra os ocupantes, que atiram pedras e se defendem com escudos improvisados. Os helicópteros se aproximam, o vento das pás faz espirais com a fumaça que sobe do prédio. Um dos helicópteros está a praticamente um metro do terraço, Edson e dois outros ocupantes abaixam-se atrás dos escudos, quando explode uma nova bomba, à queima-roupa. Antes que o helicóptero pouse, diversos policiais pulam no terraço e imobilizam os ocupantes, algemando-os com as mãos nas costas. O berimbau de Naná vai perdendo força, as notas tornam-se mais espaçadas, escutamos menos batidas da vareta no arame e mais raspadas na madeira, até que ele vai lentamente se calando. Os policiais carregam os ocupantes algemados para dentro do prédio e descem as escadas, de cima para baixo, enquanto a tropa de choque faz o caminho contrário, de baixo para cima, destruindo o que encontra pelo caminho, filmando todo processo. O berimbau silencia totalmente e o som direto das imagens toma conta da banda sonora do filme.

Para entender o que está em jogo nessa sequência, além de uma ação desproporcional e covarde por parte do governo do DF e sua força policial, a primeira pergunta a ser feita é: quem produziu as imagens que vemos? Havia uma certa cumplicidade e até uma coreografia, como já foi dito, entre o drone e os helicópteros no ar, cujas

manobras pareciam, muitas vezes, posar para a câmera. Isso porque essas imagens não foram realizadas pela equipe do filme *Cadê Edson?* e sim pelo departamento de audiovisual da polícia do GDF. São imagens encomendadas na intenção de espetacularizar a ação policial, criando uma narrativa audiovisual condizente com o suposto heroísmo hollywoodiano dos policiais, a fim de justificar a cifra exorbitante gasta com a operação. A guerra não é somente entre os corpos, mas entre narrativas e, principalmente, as imagens.

As imagens áreas da reintegração de posse vazaram e foram utilizadas pelo filme. Mas se o intuito inicial era justamente o de engrandecer a ação policial, como, então, o filme de Dácia logra êxito em produzir para essas imagens novos sentidos? Uma das respostas seria que isso se dá através do som. No vídeo oficial da polícia, provavelmente escutaríamos a potência dos helicópteros e uma música clássica ou de ação ao fundo. Ao optar por dar pouca importância sonora aos sons dos helicópteros, recusando o uso de uma música clássica ou música de ação, e utilizando Africadeus como trilha sonora, *Cadê Edson?* desloca as imagens do drone para outro território, talvez o das lutas e resistências afrodiaspóricas, das quais o berimbau é um importante estandarte sonoro. Berimbau é um pedaço de pau, uma cabaça e um arame esticado, tocado com pedra, vareta e caxixi; serve para conduzir uma roda de capoeira, mas também pode dar sinais sonoros e, quem sabe, avisar aos capoeiristas que um inimigo se aproxima (Soares, 2004). Se for necessário, transforma-se em porrete. Se a imagem permanece no ponto de vista da polícia, oprimindo os sem-teto de cima para baixo, o som aproxima-nos daqueles no terraço, fazendo-nos ouvir a mesma textura das armas que empunham: pau, pedra, arame e pancada em forma de sons.

CONCLUSÃO

Tentamos trazer aqui algumas respostas possíveis, ainda que limitadas, à pergunta: o que pode um som? Seja no audiovisual, na ocupação física e simbólica de espaços ou nos campos de batalha. Entender que sons também alimentam e são alimentados por formas de pensamento, regimes estéticos e políticos, golpes e contra-golpes, liberdades e opressões pode multiplicar os caminhos de aproximação aos nossos objetos de estudo, sejam eles imagens, acontecimentos, lutas de emancipação etc. Nossa busca foi por tentar investigar, dentro dos limites de um artigo científico, a utilização de armas sonoras latino-americanas - o apito da morte e o berimbau - em duas obras contemporâneas da cinematografia nacional, filmes que foram realizados durante acontecimentos políticos que marcam a história recente do país, do processo de impeachment de Dilma Roussef à eleição de Jair Bolsonaro.

Era uma vez Brasília e *Cadê Edson?* contam as histórias de seus personagens atravessados pelo cenário da recente história política brasileira, entre 2016 e 2020, e, apesar da derrota aí anunciada, os filmes propõem combates nos campos sociais, políticos e estéticos, seja reivindicando a produção de um imaginário cinematográfico periférico próprio da Ceilândia e seus horizontes, como faz Adirley, seja combatendo a narrativa oficial sobre Edson Francisco da Silva e a luta pelo direito à moradia, no filme de Dácia. Tentamos demonstrar como o uso expressivo dos sons é uma arma fundamental nesses combates e, mesmo não sendo capaz de fornecer soluções definitivas para os conflitos, consegue produzir dissenso, submeter o espaço a vibrações sci-fi-ancestrais, impulsionar viagens no tempo e desestabilizar a ordem vigente e o status quo, tanto em suas dimensões políticas quanto estéticas. Agora sabemos o que Mestre Pastinha (1889-1981) já sabia: objetos sonoros também podem funcionar, dependendo da ocasião, como uma foice de mão.

NOTAS

01. O Futurismo italiano, vanguarda artística encabeçada por Filippo Marinetti, Luigi Russolo, entre outros, insistia que os ruídos seriam capazes de renovar o esgotamento da música tradicional européia, e Russolo foi o primeiro compositor europeu a levar instrumentos de ruído, batizados por ele de *intonarumori*, para dentro das salas de concerto. O Manifesto Futurista (1909) combatia veementemente a vida agrária e o atraso cultural do campo, ao passo em que louvava a velocidade, luzes e sons das grandes cidades, além de tecer elegia à guerra e sua devastação renovadora. Para muitos críticos o pensamento futurista acabou misturando-se ao próprio fascismo vindouro, e acabou fazendo eco a uma ode desenvolvimentista e predatória da

tecnologia. Apesar das críticas, é inegável que o movimento contribuiu sobremaneira para o as artes sonoras, tendo inclusive influenciado o a Semana de Arte Moderna de 1922, além de escritores como Álvaro de Campos, um dos heterônimos de Fernando Pessoa. A oposição feita aqui entre futuro futurista e futuro ancestral é justamente que, hoje, talvez não sejam as máquinas nem as grandes conquistas que assegurarão um futuro digno à humanidade, mas as noções e práticas de sustentabilidade e interdependência entre as espécies, já presentes no pensamento de povos originários, e trazidos aqui pelo pensador indígena Ailton Krenak.

02. Refiro-me aqui a Hermeto Paschoal que, assim como Russolo, utiliza livremente ruídos e instrumentos não convencionais em suas composições, no entanto, com colorações e musicalidades completamente distintas daquelas propostas pelos futuristas.

03. Resumidamente, a revolução constitucionalista de 1932 foi uma luta armada deflagrada por tropas civis e militares do estado de São Paulo que não reconheciam Estado Novo a autoridade de seu comandante Getúlio Vargas.

04. Panóptico é um dispositivo arquitetônico concebido por Jeremy Bentham, e foi adotado, segundo Foucault, como matriz arquitetônica das prisões européias a partir do final do século XVIII, permitindo a constante vigilância dos corpos dos detentos. O panóptico possui um local privilegiado ocupado pelo observador que tudo vê mas nunca é visto, e seu modelo foi amplamente reproduzido em fábricas, escolas, hospitais psiquiátricos, entre outros espaços disciplinares.

05. A música concreta surge na Europa no final da década de 40, e pode ser definida como um tipo de música produzida a partir da manipulação eletrônica de sons, combinada à edição de fragmentos de áudio gravados em campo, como a buzina de um navio, o rangido de um portão, uma mesa sendo arrastada, a nota de uma flauta etc. Apesar de sua origem ser atribuída ao compositor francês Pierre Schaeffer, experimentos nesse sentido já tinham sido realizados na década de 20, pelo artista soviético Arseny Avraamaov, como pode ser ouvido em sua obra *Sinfonia de Sirenes de Fábrica* (1922), e o cineasta Dziga Vertov ao longo de sua filmografia, da qual *Entusiasmo* (1931) é um belo exemplo.

06. Talvez o ódio a J.K. se deva ao fato de que Brasília também foi construída com o sangue dos antepassados das populações periféricas, que foram removidos de suas casas – as quais passaram a ser consideradas invasões após a inauguração do Plano Piloto. Essas pessoas foram lançadas, sem qualquer política de assistência, em um território periférico, que na época era puro cerrado, onde hoje é a Ceilândia. Ceilândia, cujo nome deriva da sigla C: campanha E: erradicação das Invações, ou seja, terra (lândia) da erradicação das invasões. O pesquisador ceilandense Breitner Tavares, afirma que a Ceilândia foi um "aborto territorial".

07. A demonstração do apito em funcionamento, bem como um pouco mais de sua história, pode ser vista em: <https://www.youtube.com/watch?v=I9QuO09z-SI&t=9s&ab_channel=MileánÓRaghallaigh>.

08. Uma gravação de *Africadeus* ao vivo pode ser vista em: <https://www.youtube.com/watch?v=1XhIiUrBaII&ab_channel=ChapadãodoFormoso>.

REFERÊNCIAS

CAMPOS, João Paulo de Freitas. Caveiras-Berrantes: performance e profecia em "Era uma vez Brasília" (2017). **GIS - Gesto, Imagem e Som - Revista de Antropologia**, São Paulo, v.8, n.1, p. 1-37, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2525-3123.gis.2023.201700>.

CHION, Michel. **A audiovisão:** som e imagem no cinema. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

FANON, Frantz. This is the voice of Algeria. In: STERNE, Jonathan (Org.) The Sound Studies Reader. Nova Iorque: Routledge, 2012.

FOUCAULT, Michel. **Eu, Pierre Rivière, que degolei minha mãe, minha irmã e meu irmão.** Porto Alegre: Graal, 1977.

GILROY, Paul. **O atlântico negro.** São Paulo: Editora 34, 2012.

GOMES, Juliano. A cena muda. **Revista Cinética**, 2017. Disponível em: <http://revistacinetica.com.br/nova/a-cena-muda/>.

GOODMAN, Steve. **Sonic Warfare – Sound, Affect and The Ecology of Fear.** Londres: MIT Press, 2012.

hooks, bel. **Talking back, thinking feminist, thinking black.** Nova Iorque: Routledge, 2015.

KRENAK, Ailton. **Futuro Ancestral.** São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

PICKER, John. The soundproof study. In: STERNE, Jonathan (Org.). **The Sound Studies Reader.** Nova Iorque: Routledge, 2012.

SCHAFER, R. Murray. **The Soundscape.** Vermont: Destiny Books, 1993.

SCHAEFFER, Pierre. **Tratado dos objetos musicais:** ensaio interdisciplinar. Tradução de Ivo Martinazzo. Brasília: Edunb, 1977.

SOARES, Carlos Eugênio Líbano. **A Capoeira escrava e outras tradições rebeldes no Rio de Janeiro (1808-1850).** Campinas: Ed. Unicamp, 2004.

TRUPPIN, Andrea. And then there was sound: the films of Andrei Tarkovski. In: ALTMAN, Rick (Org.). **Sound Theory and Sound Practice**. Nova Iorque: Routledge, 1992.

FILMOGRAFIA

Apocalypse Now (1979), de Francis Ford Coppola (EUA).

Get Out (2017), de Jordan Peele (EUA).

Era uma vez Brasília (2017), de Adirley Queirós (BRASIL, DF)

Cadê Edson? (2018), de Dácia Ibiapina (BRASIL, DF).

SITES CONSULTADOS

VASCONCELOS, Naná. Africadeus (live Rome '83). YouTube, 11 de novembro de 2007. 3mim.34s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1XhIiUrBaII&ab_channel=ChapadãodoFormoso>. Acesso em: 10 set. 2023.

B-A-Bá do Berimbau, Mestre Pastinha. Capoeira Angola. YouTube, 12 de novembro de 2021. 5min.16s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=r_FcG0UE2E0&ab_channel=VariousArtists-Topic>. Acesso em: 10 set. 2023.

SOBRE O AUTOR

Guilherme de Castro Duarte Martins é bacharel em Audiovisual pelo Curso Superior do Audiovisual na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). Mestre em Arte e Cultura Visual pela Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (FAV/UFG), onde atualmente cursa o doutorado. Desde 2015 é professor efetivo no Bacharelado em Cinema e Audiovisual do Instituto Federal de Goiás, campus Cidade de Goiás, e desde 2010 atua como editor de som, sound designer e mixador no audiovisual brasileiro, assinando seus trabalhos como Guile Martins, tendo sido premiado em diversos festivais nacionais e internacionais.

E-mail: guilherme.martins@ifg.edu.br

ABOIO: EVOCAÇÃO AO SERTÃO[1]

ABOIO: EVOCATION OF THE BACKLANDS

Heverton da Silva Guedes
UFPE

Resumo

Conjugando análise fílmica e revisão bibliográfica, esta pesquisa se debruça sobre Aboio (2005), de Marília Rocha, a fim de analisar como o filme, ao partir de uma perspectiva sertaneja subjetiva(da) (Lins; Mesquita, 2008), propõe uma paisagem outra aos sertões presentes nas narrativas predominantes (Albuquerque Jr., 2014; Moreira, 2018). Ancorando-se na mesma estrutura simbólica em que se divide o longa, o "boi", o "homem" e o "infinito", discutimos a comunhão entre sujeito, bicho e natureza (Lima, 2014; Welle, 2016), e intuímos, de antemão, que a evocação que se ouve e que se vê aqui é, antes de tudo, a um sertão-sensível.

Palavras—chave:

Sertão; subjetividade; Aboio.

Abstract

Combining film analysis and bibliographic review, this paper focuses on Aboio (2005), by Marília Rocha, in order to analyze how the film, from a subjective perspective (Lins; Mesquita, 2008), proposes another landscape to the backlands present in the predominant narratives in Brazil (Albuquerque Jr., 2014; Moreira, 2018). Anchored in the same symbolic structure in which the film is divided, the "ox", the "man" and the "infinity", we discuss the communion between subject, animal and nature (Lima, 2014; Welle, 2016), and we intuit, first of all, the evocation that you hear and see here is, above all, to a sensitive backlands.

Keywords:

Backlands; subjectivity; Aboio.

INTRODUÇÃO

Aboio (2005) foi o primeiro longa dirigido por Marília Rocha, então integrante do coletivo mineiro Teia, tendo sido uma estreia positiva que rendeu, dentre outros, o prêmio de melhor documentário no "Festival É Tudo Verdade" daquele ano. Gravado nos sertões de Minas, Bahia e Pernambuco, o filme já começa ampliando o sertão para além do Nordeste e se afastando, com isso, da estereotipia que o delimita (Albuquerque Jr., 2014). Ademais, ao escolher o aboio, ao mesmo tempo, prática de memória, oralidade e performance, para se aproximar dos sertanejos, o filme se destaca de larga safra sobre o tema por procurar o sertão através de seus sujeitos, e não o contrário.

Assim, centrado na experiência sensível do sertanejo, o filme de Rocha tece paisagens subjetivas (Lins; Mesquita, 2008) que, partindo da relação com o gado, alcançam, ou retornam, como quiserem, à dimensão do metafísico. Esse encadeamento entre bicho, gente e natureza adquire tamanha importância, aqui, que foi escolhido, pela autora, para estruturar a obra, e por nós, para organizar este texto, dividido nos seguintes tópicos: "o boi", onde tentamos discutir um tanto do simbolismo ancestral desse animal e como ele atua, no filme, enquanto catalisador da tradição do aboiar-relembrar; "o homem", onde buscamos destacar a importância da subjetividade sertaneja tanto para a construção estética-discursiva do longa quanto para um arquivo outro sobre sertões; e por fim, "o infinito", onde propomos mapear, em forma e em filosofia, o terreno-etéreo no qual desemboca *Aboio*.

O BOI

Enquanto elemento fundante e símbolo místico de culturas diversas,[2] da Índia dos vedas à Ibéria dos mouros, o boi foi idolatrado por um sem número de povos ao redor do globo, uma vez que a domesticação dos primeiros rebanhos não só originou como propiciou sociedades inteiras (Moreira, 2018). E por aqui não foi diferente, o gado além de ter conduzido o colonizador à territórios até então pouco quistos, como eram "os sertões", acabou orientando ali, consequentemente, formas inteiras de viver, o que levou Prado Jr. (1943, p. 40), por exemplo, a firmar que "o gado cria o homem aí, em lugar de o homem criar o gado".

Para começo de conversa, cabe dizer que por muito tempo a historiografia encontrou exatamente no boi a chave para explicação da "ocupação" do sertão, ocupação, claro, que em uma perspectiva colonial, ignora a presença autóctone para colocar aqueles que vieram com o gado como pioneiros da suposta "civilização", latifundiária, violenta e patriarcal (Furtado, 2006; Oliveira, 2008), que se quis ser. Apesar de já superada essa perspectiva, não se pode negar que o gado foi sim fator essencial para a gente e a terra que ali se fez, de modo que não faltam estudos, nas mais diversas abordagens, a debruçar-se sobre tal problemática.

> A ocupação diferenciada foi a base de relações sociais e culturais específicas que se estabeleceram nessa zona de economia pobre e dependente, gerada a partir da criação de gado. Na economia, o boi foi o motor do povoamento; na cartografia, gerou os mapas dos ferros e redefiniu as fronteiras; na arquitetura, moldou as casas de fazenda (DINIZ, 2015); e, até nos homens, deixou marcas profundas. Em síntese, o boi foi o elemento simbólico que forjou as identidades sertanejas tradicionais, como ilustraram Capistrano de Abreu (1988) e Djacir Menezes (1937) na afirmação de "outro" Nordeste, diferenciado pela civilização do couro (Moreira, 2018, p. 39-40).

Os povos, que junto aos rebanhos nos sertões se assentaram, ora saudados como pioneiros legítimos, ora sondados como miseráveis marginais (Albuquerque Jr., 2014), tornaram-se mote comum na cultura brasileira, e como não poderia deixar de ser, no nosso cinema, que vem de longe se alimentando e agenciando, ao mesmo tempo, muito da mística que rodeia o bicho boi,[3] o que nos leva ao nosso objeto, que escolhe olhar para o homem, o gado e o sertão, aparentemente indissociáveis, como logo veremos, através do que entoam em seus aboios.

"Agora isso vem de onde? De imemoriais tempos, né!? Eu já imagino os aboios dos vaqueiros em Ur, nos campos de Abraão, minha nossa! O rei Davi, como ele aboiava (...) imagino o Egito clássico (...) a Grécia, Anacreonte, Sócrates era vaqueiro"[4], assim nos conta um contador em dado momento, sua fala, misto de admiração e excitação, traça uma história do aboio, ou melhor, do aboiar, enquanto verbo, vivo e ativo, a medida em que tece comparações entre uma prática rotineira e outra de tempos ancestrais.

Chama-nos atenção aqui, em especial, o fato do contador se referir a tais tempos como "imemoriais", embora, na contramão, ele não apenas procure na memória a base para seu discurso como escolhe se aproximar do seu objeto-presente, por assim dizer, através dela. E isso, esse aparentemente eterno exercício plástico do rememorar, repleto de contradições e confabulações, em sua dimensão processual (Bergson, 1990; Deleuze, 1990), merece atenção por configurar, a nosso ver, um dos grandes méritos do filme, constituindo, em paralelo com o que conta o contador, o ponto de partida ao que assistimos, por isso, nossa escolha de começar também a presente apreciação através desse mote.

A memória é, pois, o objeto disparador e o fio condutor que se quis seguir em *Aboio*, "antigamente", "naquele tempo", "tempo véi" são pontos de falas bastante presentes nos depoimentos, o que nos revela o apreço por esse mote, provavelmente um tema recorrente para as entrevistas que possibilitaram o contato no qual o projeto se ancora. Nesse raciocínio, é na memória que reside o elo entre o ancestral e o banal, é nela que se assenta, e por consequência, o que sustenta o aboio, tecnologia ancestral, conhecimento consagrado, que surgido da peleja do homem com o bicho, da necessidade de algum entendimento mútuo, os fez companheiros e interlocutores.

Ademais, se vaqueiros e rebanhos continuam a se falar, certamente, é porque continuam a rememorar, afinal, como em Rosa (2001, p. 144), aqui também o gado "não perdeu as memórias de donde veio". E como se fosse esse fio da memória o que conecta

o colar de conchas do presente, longe de algo latente, ou simplesmente, acabado e desencantado, a memória pulsa e impulsiona. E como pulso de toda uma terra e sua gente, aos olhos atentos de *Aboio*, a memória se traduz em tradição:

> O documentário é um resgate das tradições do aboio através das memórias que os vaqueiros trazem consigo. É um filme feito com imagens do presente, mas que remetem, em diversos momentos, a um tempo passado, a memórias reatualizadas. *Aboio* é composto por imagens sem um tempo determinado, nos dando a sensação de tempos entrecruzados, em um lugar onde a memória se atualiza e se transforma em presente. (...) *Aboio* é o resgate de uma tradição que aos poucos está se perdendo em uns e se reconfigurando em outros de seus protagonistas (Welle, 2016, p. 40).

Para efeito de comparação, chamemos à discussão um filme marco no dizer ser do sertão: *O Cangaceiro* (1953), de Lima Barreto. Tal comparação nos parece válida, sobretudo, em razão do paralelo formal, que não pudemos deixar passar despercebido, entre o plano que acompanha o depoimento do "tempos imemoriais" e o plano de abertura da obra cinquentista: em ambos assistimos a homens montados a cavalo, recortados em elegantes silhuetas, marcharem em um plano aberto, o que funciona, certa maneira, como uma espécie de imagem-síntese dos tipos e dos signos a que reverenciam cada um dos filmes, vaqueiros e cangaceiros.

Mas se o paralelo estilístico é possível, o contraste discursivo é gritante. Expliquemos: enquanto *Aboio* encara a memória como manutenção, por vezes, sustentação, de uma prática e um estilo de vida de raízes seculares que carecem de ser esmiuçadas, contadas e cantadas, para continuar a nutrir (presente do indicativo), *O Cangaceiro*, por outro lado, faz questão de esclarecer, com um letreiro em tela antes do plano de abertura, que a narrativa a seguir se passa "em uma época imprecisa, quando ainda havia cangaceiros", alocando-se com isso em um pretérito perfeito, "sem vigência" (Tolentino, 2001, p. 12), sem riscos, ou, ainda, reencenando "a memória histórica com o intuito de oferecer a ilusão do passado perfeito, um passado que já teria terminado, e por isso, estaria realizado e completo" (França, 2008, p. 06).

Ou seja, *Aboio* reconhece e esclarece o legado do lugar-passado para o cotidiano do fenômeno sobre o qual se debruça, mas, uma vez assentado na memória em sua dimensão de criação, de deslocamento e de deriva (França, 2008),[5] a enxerga enquanto terreno movediço, o que não significa algo negativo, pelo contrário, o torna ainda mais fértil a fabulações, tanto dos personagens-reais quanto do próprio discurso fílmico, que encontra aí um sem número de possibilidades criativas:

> A nostalgia que emana do filme é difusa, e algumas imagens dialogam com a fragmentação e a fragilidade da memória, com a impossibilidade de restituir integralmente o que já se foi, de amarrar causas e consequências. Penso nas imagens em super-8 granuladas, em contraluz. Nesses registros, baixa informação e alta expressão, por assim dizer, se relacionam com as lembranças verbalizadas pelos vaqueiros e com seus cantos. Busca-se, em suma, um diálogo não literal ou direto, mas evocativo e deliberadamente "impreciso" (Mesquita, 2012, p. 32-33).

Para além do conhecido "sistema de entrevistas" (Lins; Mesquita, 2008, p. 63), onde aquele que fala e o que se fala são mostrados invariavelmente no mesmo plano, o filme propõe um rico feixe de imagens para preencher, ou melhor, dialogar com seus aboios, sejam eles um *close-up* extremo na garganta de uma vaqueiro, ou o trepidar incandescente de uma fogueira, ou, ainda, o olhar preguiçoso de um papagaio, fato é que eles são, geralmente, sensíveis, em uma abordagem formal que parece interessada em tensionar, para não dizer, afastar-se do fazer documentário mais tradicional, há tanto assombrado por uma necessidade de distanciamento, de objetividade, para adentrar no terreno do íntimo, do subjetivo.

De fato, estamos diante de uma obra de destacado apreço estético, inclusive, já exibida no Museu de Arte Moderna de Nova York (MoMA),[6] que encontra na experimentação uma forma de potencializar a paisagem, sobretudo, subjetiva, sobre a qual se debruça. A abordagem intimista é, sem dúvida, outro destaque digno de nota, portanto, merece ser melhor apreciada, o que propomos no capítulo que segue.

O HOMEM

Por tanto tempo encarados por lentes curiosas, mas nem sempre éticas, como espécies "exóticas", quer dizer, "típicas", representantes legítimos de "brasis profundos", em seus gibões de couro e seus ecos aos mouros, os vaqueiros foram personagens,

Figura 1 – Vaqueiros em silhueta.
Fonte: *Aboio*, Marília Rocha, 2005.

Figura 2 – Cangaceiros em silhueta.
Fonte: *O Cangaceiro*, Lima Barreto, 1953.

centrais e secundários, de importantes títulos da cinematografia nacional,[7] que não raro os caracterizou a partir da mesma estereotipia com a qual se escolheu contar os sertões (Albuquerque Jr., 2014; Moreira, 2018). Uma vez assujeitado à paisagem, o vaqueiro se fez personagem, junto a cangaceiros, beatos, coronéis, retirantes de um mundo imóvel, violento e arcaico, que apesar de não ser uma invenção cinematográfica, encontrou no cinema um ator decisivo para o projeto de ausência, leia-se: invisibilidade do sertanejo, a quem não foi permitido sentir, a quem só foi possível seguir os ditames das secas, das fomes, das retiradas.

> Mas como manter ausente, como negar a presença, como definir o chamado sertão nordestino, que emergiu como recorte espacial no país, no início do século XX, como um vazio, se ele congregava e congrega a maior população vivendo em áreas semiáridas em todo mundo? Para invisibilizar este sertão ou estes sertões, para mantê-lo como uma ausência da vida política, econômica e cultural do país era preciso manter invisível, por todo tempo, se possível, esta enorme população, era preciso, talvez, quem sabe, esvaziar o sertão dos incômodos sertanejos que insistiam e insistem em lá ficarem, em lá morarem, que insistem em, de tempos em tempos, dar sinais de vida, ou mais precisamente, muitas vezes, sinais de morte, de revolta, de desespero, de que afinal ali estavam e constituíam uma presença, mesmo que sendo dita e significada, a maioria das vezes, pelo menos, pelo pouco, pela míngua, pelo árido, pelo calcinado, pelo corpo cadavérico e em vias de partir, por morte ou por retirada (Albuquerque Jr., 2014, p. 46).

Na contramão de tamanha ausência, a obra de Marília, se não inverte, ao menos propõe uma outra perspectiva: sem querer ser totalizante, sem carecer de um parecer, o filme dispensa e reinventa procedimentos que de tão típicos tornaram-se delimitantes do fazer cinema sobre sertões no Brasil, sobretudo, do documentário moderno.[8] Essa escola, por assim dizer, tornou-se notável por sua abordagem de "fora para dentro", que através da "voz de deus", o narrador que tudo sabe, e da entrevista, usada para "dar voz ao povo", dentre outros, encontrou no sertanejo, quiçá, o molde perfeito para dar corpo a seu apreço pelo "outro de classe" (Bernardet, 1985), quer dizer, os pobres e marginais, peças importantes, mas jamais centrais, de uma pretensão bem maior: explicar a realidade social através de teorias, quase sempre formuladas antes dos filmes e, preferencialmente, de uma aplicabilidade universal, no que ficou conhecido como "modelo sociológico" (Bernardet, 1985).

Fugindo de generalizações, o filme de Marília, por outro lado, compartilha com certa safra recente "a recusa do que é 'representativo' e o privilégio da afirmação de sujeitos singulares (...) dois traços marcantes de diferenciação entre o documentário contemporâneo brasileiro e o chamado documentário moderno" (Lins; Mesquita, 2008, p. 20). Atento às interlocuções, o filme encontra nos miúdos do cotidiano, com ouvidos atentos e olhos potentes, sua teia e sua trama; pensando o vaqueiro de "dentro para fora", esforça-se para dar forma a sua força subjetiva à medida em que tenta, sem pretensão de esgotamento, aproximar-se um tanto do seu mundo.

Sobre essa escolha discursiva, não nos faltam exemplos formais, muitos deles estão na decisão, aparentemente simples, de se filmar as "pegas" de boi por meio de *travellings*. Em um dado plano, a câmera volta-se para os vaqueiros como que montada a cavalo, simula sua perspectiva, convida-nos a um olhar "de dentro"; já em outro momento, ela aparece por sobre o ombro do personagem, evoca sua visão, à medida em que vislumbra seu mundo quase que através de seus próprios olhos. A atmosfera fílmica, atenta à subjetividade, transmite, assim, a experiência-sensível da paisagem:

> Valendo-se, entre outros procedimentos, de *travellings* no meio da caatinga, entre troncos e galhos secos, no ritmo do cavalo e na cadência de quem vê "de dentro", Marília Rocha cria uma paisagem "transfigurada", subjetivada, vivida. A busca de formas plasticamente interessantes se relaciona, portanto, a um esforço de apresentar o ambiente como experiência, de criar uma paisagem de acordo com a vivência e o imaginário dos vaqueiros (Lins; Mesquita, 2008, p. 63).

Outro exemplo está, ainda, na larga utilização de *close-up*, técnica recorrente para indicar proximidade, aqui, ora ressaltada, ora tensionada, por contrastes, que sobrepõe, plano após plano, vaqueiros e bichos, humanos e paisagens, o que nos sugere que "o homem e o animal estão profusamente integrados ao mesmo ambiente, na vida e na morte, no tempo e no espaço (...) integram-se num único destino, pois são irmãos de cavalgadas" (Pereira, 2010, p. 1). Uma vez livre de formalismos, a câmera permite-se o efeito do

tremido, do desfocado, do granulado, o que nos leva a intuir que a forma da imagem atende, na verdade, à necessidade do discurso. Assim, a fotografia oscila entre planos abertos e planos-detalhe, quase sempre, nos rostos das vozes dos vaqueiros, às vezes, acanhados, às vezes, desenrascados, mas, em evidência.

Essa abordagem nos leva a outro título interessante para se pensar sertões atravessados pela oralidade e pela intimidade, logo, para efeito de comparação, chamemos, agora, à discussão *O Fim e o Princípio* (2005), de Eduardo Coutinho. Além de terem sido lançadas no mesmo ano e se voltarem para o "mesmo espaço",[9] as duas obras nos chamam atenção por olharem para os interiores sertanejos através dos seus sujeitos, mais especificamente de sua apreensão de mundo, que marcada por alegrias e pelejas, encerra em si um sem fim de lampejos.

Enquanto Rocha elabora o aboio como recorte, Coutinho tece um leque mais amplo de investigação, ou, melhor, de aproximação, mas eles se encontram, todavia, no lugar-comum da memória, sobretudo, em sua dimensão oral, peça central e catalisadora das duas narrativas, perguntando, e sendo perguntados, em ambos os casos, por temas como a morte, deus, o tempo. Encontram-se, no mais, no tom intimista com o qual escolheram filmar suas personagens-reais, lançando mão de uma evidente cumplicidade entre a câmera e aqueles que falam que, em consequência, deixam de ser "o objeto", meros entrevistados, a quem se recorre à procura de confirmação alguma, para se assumirem sujeitos, tão centrais, que não só se afastam de teses prontas como propõem caminhos outros, levantam questões, interrogam, dialogam. Nesse sentido, não é de se estranhar a forma que tomam as imagens, de perto, de dentro, onde predominam enquadramentos fechados: "com a câmera próxima dos corpos, os rostos formam verdadeiros mapas, rugas e linhas de expressão desenhando caminhos paralelos e cruzados" (Lins; Mesquita, 2014, p. 54).

Ainda no que diz respeito à centralidade da oralidade, em *Aboio* merece atenção o uso que se faz de depoimentos em *off*, o que pode parecer estranho, até mesmo contrário, ao que viemos destacando até aqui quanto à proximidade da câmera-sujeito. Mas, na verdade, em uma leitura mais atenta, logo podemos perceber que a escolha de trazer em *off*, tanto as vozes de alguns vaqueiros, quanto de artistas reconhecidos que fizeram do aboio uma referência (Elomar, Lirinha e Naná Vasconcelos), revela-se mais uma ferramenta que o longa encontra para se aproximar do universo subjetivo do sertanejo, tomando o depoimento como base de partida para a imagem-imaginário em tela. Ou seja, "desligar" o rosto de sua voz permite que o plano exercite livremente o que é falado, o que não apenas amplia a expressividade verbal, como confere ao filme um atraente tom ensaístico, portanto, essa parece ser uma decisão coerente e operante.

Outra forma inusitada de evocar a paisagem sertaneja, reitera-se: subjetiva, é por meio dos formatos de captação da imagem. Misturando super 8 e digital, o filme, por vezes, chega a nos confundir sobre as imagens a que assistimos, aproximando-se de certa tendência contemporânea do documentário que, longe de uma experiência estética passiva, se preocupa cada vez mais com um espectador-questionador (França, 2008; Lins; Mesquita, 2008). Assim sendo, ao não saber ao certo se aquelas imagens em super 8 foram registradas por/para o filme ou advém de algum arquivo, de repertórios outros, provavelmente, remotos, pelo seu preto e branco, pelo seu granulado, somos levados a questionar o acervo imagético constituído sobre o sertão e o sertanejo.

A paisagem a que assistimos aqui é, afinal de contas, aquela a que percebe o sertanejo, ao seu redor, no seu cotidiano, é aquela em que sonha e em que peleja: cheia do chiar das cigarras, do voo rasante dos urubus, das formas fantasmagóricas dos galhos retorcidos, como que rogando aos céus pela glória d'água. Imagens essas que ainda que ecoem certos signos reconhecidos, em especial, da seca, fazem-no em diálogo com a visão do sertanejo, fazem-no no sentido, portanto, de um arquivo do subjetivo.

Uma vez distante daquele sertão empoeirado dos bancos de imagens, a paisagem ganha, então, uma possibilidade inesgotável de observação e de intenção. A paisagem-seca, agora terreno fértil ao olho que rompe, chove em experimentações, em forma, em ritmo. O que em um plano antes

Figura 3 – Corpo em *close*.
Fonte: *Aboio*, Marília Rocha, 2005.

Figura 4 – Rosto em *close*.
Fonte: *O Fim e o Princípio*, Eduardo Coutinho, 2005.

era o voar tranquilo de um pássaro, por exemplo, revela-se com o plano que segue no correr macio de um vaqueiro montado em seu cavalo, para se transformar, por fim, em um jogo de espinhos: profusões em planos-detalhes de matas-caatingas sobrepostas que criam, ao mesmo tempo, um efeito de aproximação e de sublimação, tudo isso ao som de um tilintar metálico, como que vistos de um trem que passa, os espinhos dançam, antes secos, agora vivos, antes o mesmo, agora infinitos. Os galhos e espinhos da mata seca no quando-agora em movimento, transmitem algum quê de impressionismo, ao mesmo tempo, de assombro e de admiração, quiçá, tal qual o próprio sertão, em seus mistérios, onde se embrenham bois e homens.

Outra evidência de uma certa necessidade de fugir do acervo comum sobre sertões pode ser percebida, além da condução, no conteúdo das perguntas realizadas, formulações como "o senhor já conhecia o mar?", embora bastante simples, destoam dos temas recorrentes para, novamente, versar subjetividades, visões de mundo.

Interroga-se, assim, não apenas sobre o "típico", como preocupa-se também, na verdade, principalmente, com a sensibilidade de onde vem a fala, tece-se, enfim, um filme de encontro, centrado em uma escuta sensível: "em *Aboio* é determinante o encontro com os vaqueiros, suas histórias, gestos e performances, o relacionamento da equipe com os personagens reais, de quem o filme depende fortemente para se realizar" (Lins; Mesquita, 2008, p. 63).

Assim sendo, o arquivo do arcaico que há tanto atormenta nossos sertões não delimita nem define aqui a pesquisa fílmica, principalmente, tendo-se em mente as escolhas inusitadas das imagens em tela que, muitas vezes, configuram recortes, nuances e, principalmente, ausências de bancos maiores e consagrados. Escolhas que se valendo da dimensão mística do bicho-boi, universal e ancestral, em sua relação de comunhão com o homem, alcançam conscientemente questões outras, conseguem tocar, até mesmo, o metafísico, como tentaremos discutir melhor a seguir.

O INFINITO

E inicia-se o ciclo: "não há nada de novo debaixo do sol, tudo o que já foi está por vir e tudo o que virá já foi".[10] Assim nos conta um contador na abertura da terceira e última parte do filme, assim diz ele, enquanto assistimos a câmera acompanhar um céu em giro, ou melhor, fazer os céus girarem, em um plano que, não por coincidência, parece querer simular o círculo, forma ancestral para se versar sobre tudo aquilo sem começo nem fim, onde o que foi e o futuro se encontram, sem distinção, como o ouroboros, como o eterno, como o infinito. Para Tressider (2004, p. 108-109), por exemplo, o círculo compreende "um símbolo que inclui ambas as ideias de permanência e dinamismo (...). Para os antigos, o cosmos observado apresentava, ele mesmo, como inescapavelmente circular".

Após o céu que gira, no plano subsequente, vem um boi que observa, atento e sereno, como se ciente do etéreo, como quem vislumbra além, como quem no olho um outro céu contém e depois do boi, no plano seguinte, adivinhem só: está o olho de um homem. Claro, afinal quem mais para associar assim o céu e o bicho, o visível e o sensível (como quem faz cinema)?

Além da tessitura imagética, outra peça essencial a essa ciência de evocação do metafísico, por assim dizer, é a trilha sonora. Assinada pela dupla mineira de música experimental O Grivo,[11] parceria recorrente do coletivo Teia, aqui também podemos perceber a escolha e o apreço pelo terreno do etéreo que, repleto de silêncios, orgânico e sinestésico, encontra-se com os aboios em eco. Tal qual a imagem em tela, igualmente etérea, a trilha ensaia a nossos ouvidos uma experiência cheia de reticências... uma música atenta às "esperas" e "respiros", que tece texturas, que rima rituais, que parece apreciar o vazio, que quer pontuar o sutil, que é, pois, poesia.

Na "busca de uma dimensão mais plástica" (Lins; Mesquita, 2008, p. 62), imagem e música, então, estabelecem amplo diálogo. Se a fotografia, em sua construção minuciosa dos planos, evidencia certo esmero por parâmetros como textura, granulado e captação, a trilha, por sua vez, mostra-se seriamente interessada em elementos como dissonâncias, ruídos e retalhos, apenas para elencar alguns. Assim, ambas se encontram, nessa necessidade de plastificar, texturizar, espacializar, com experiências advindas da videoarte e das artes plásticas nos deslocamentos/cruzamentos entre cinema e galeria (Mapurunga, 2015).

Figura 5 – O giro do céu.
Fonte: *Aboio*, Marília Rocha, 2005.

Figura 6 – O olho do boi.
Fonte: *Aboio*, Marília Rocha, 2005.

Figura 7 – O olho do homem.
Fonte: *Aboio*, Marília Rocha, 2005.

Mediada pela montagem, aparentemente interessada em um equilíbrio simétrico entre som e imagem, a materialidade plástica do filme evoca e, ao mesmo passo, (re)forma a paisagem sertaneja. Espaço onde música e fotografia se tocam a fim, principalmente, de adentrar no território sensível da gente que, com quem e de quem se fala: "o canto dos vaqueiros, o farfalhar das folhas, o som da mata e dos passos se misturam às engenhocas, às crinas dos arcos, aos silêncios. O Grivo adentra ao mundo sonoro dos vaqueiros, mas não invadindo e sim se tornando parte dele (Mapurunga, 2015, p. 86).

De tal maneira, a textura sonora da chuva, o ruído avermelhado de uma fogueira, o movimento mecânico de um turbilhão de espinhos sobrepostos, por exemplo, são somente algumas das muitas maneiras que o longa encontra de dar forma aos sertões e aos seus. A paisagem, ainda árida, é verdade, enche-se, no entanto, de um sem fim de cores, tons e nuances que só o território do íntimo compreende. Indissociáveis em seu esforço evidente de acessar o "outro", tarefa, mais uma vez, tão cara à tradição do documentário no Brasil (Bernardet, 1985), imagem e música o procuram, agora, por meio do que ele sente, sobretudo, em relação ao sagrado, inclinam-se, portanto, a captar o que apenas a experiência sensível da crença alcança.

Não à toa a dimensão metafísica adquire tamanha importância, principalmente, nos finalmentes do longa: ela não só abre caminho para a abordagem subjetiva a que se propõe o filme, como parece conectar os seus três eixos centrais de investigação como são o boi, o vaqueiro e o sertão, unidos em seus aboios, sem dúvida alguma, impregnados de mistérios. Enquanto em um plano, alguém nos narra que "aboio é uma cantoria (...), é uma oração",[12] ainda a fim de exemplificar, logo no plano seguinte, assistimos a uma boca em *close-up*, como já pudemos perceber, recurso utilizado com frequência, mas aqui, há algo de especial: a "simples" sobreposição de um depoimento, em *off*, que desenha uma perspectiva sagrada do aboiar com os lábios de um vaqueiro, em *close*, sugere, ao mesmo tempo, o desejo de materialização da oralidade, a escolha pela proximidade e certa sacralização da palavra, cantada e contada.

Tal intenção é reiterada mais tarde, quando perto do final um outro contador nos fala que curou certa praga em seu gado com a santidade certeira de sua reza: "com a reza que a gente fazia, com as palavras, caia tudinho". Em ambos os casos, assistimos a um relato-contato com um "outro" que não é aquele de classe (Bernardet, 1985), nem geográfico (Moraes, 2003), mas, antes de tudo, humano, portanto, atento ao divino, onde, em última instância, ele se encontra, como demonstra entender o longa.

A partir desses notáveis depoimentos podemos nos encaminhar para nossas considerações finais, afinal, enquanto a primeira sequência que trouxemos neste texto, para introduzir o fio da memória, leva-nos para tempos "imemoriais", onde a prática rotineira do aboiar se encontra ao canto-conversa ancestral com o gado, essa outra, mais ao final, convida-nos, pelo que parece, ao que se encontra no "findar", pelo menos, o narrativo, desse mesmo fio: o metafísico.

Através do aboio, ao mesmo tempo, memória, oralidade e performance (Taylor, 2013), em sua relação com o repleto de símbolos bicho-boi, à procura de subjetividades e sempre atento a sensibilidades, em especial, aquela da experiência de mundo do sertanejo, o fio que segue o filme deságua no metafísico, seja ele o tempo, que não ignora transformação, seja ele o sagrado, aparentemente, o que orienta. Para se aproximar, melhor e de fato, daqueles sujeitos-vaqueiros, em seus gestos-depoimentos, Rocha tem de tocar, então, a dimensão do divino, como se o universo do homem do sertão, em sua palavra-prática, tão intimamente conectadas, estivesse atravessado e, por conseguinte, fosse mais facilmente acessado, através dele.

Essa perspectiva está presente e, possivelmente, justifica a divisão do longa: estruturado em três partes, apresentadas por símbolos, sendo eles uma ferradura, um homem, e um infinito, "ou seja, o boi, o vaqueiro e o que está por vir" (Welles, 2016, p. 40). Assim, o filme ensaia sobre a conexão entre eles à medida em que se mostra e se permite fascinar. E como se cada plano significasse um oratório e cada aboio, uma oração, o filme de Rocha evoca, assim, um sertão em comunhão, que é da terra e do etéreo, de travessia e de poesia.

Figura 8 – O boi.
Fonte: *Aboio*, Marília Rocha, 2005.

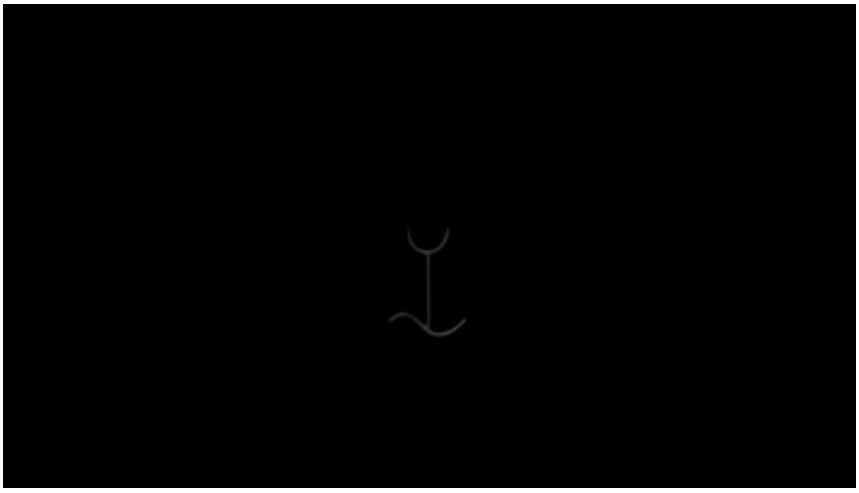


Figura 6 – O homem.
Fonte: *Aboio*, Marília Rocha, 2005.

Figura 7 – O infinito.
Fonte: *Aboio*, Marília Rocha, 2005.

> *Aboio* se lança com liberdade em uma travessia poética pelo sertão, em diálogo permanente com os vaqueiros que utilizam o canto para acalmar e guiar a boiada. Nesse percurso feito entre "boi e boi e campo", nota-se um modo de apreensão mais sensorial do que descritivo-naturalista – um corpo-a-corpo direto (como quem roça a pele) com homens, animais e paisagem. (...) No delírio poético construído pelo filme, o canto se desprendeu do homem, contaminou a paisagem, alcançou o cosmo (Lima, 2014, p. 95).

Evocação, em suma, à eterna natureza do sertão, ou a natureza sertaneja do eterno, como preferirem, manifestada aqui em seus quatro largos elementos: no céu que gira, na chuva que cai, no fogo que se assanha, na terra que seca, tudo para evidenciar o contato, feito elo, entre o homem e o mundo que o cerca, sem cercas, aberto ao sensível, onde reside o divino. Na diegese de Rocha, tudo e um tanto parecem repletos de mistérios: bois e homens se conversam, galhos e pássaros se prolongam, sons e imagens se penetram, o que legitima o olhar lírico da câmera que, em vigília atenta, contempla, do cosmos aos miúdos, onde se embrenham o boi, o homem e o infinito. E encerra-se o ciclo.

CONCLUSÃO

Aboio tece assim, em suas toadas, paisagens sensíveis, impregnadas de imagens-memórias que, através de cantos e contos, transcendem dizibilidades e visibilidades que a tanto costumam delimitar o espaço-sertão (Albuquerque Jr., 2014), propondo, em seu olhar outro, novo, um lugar agora de uma gente que sente. Entre imagens de super 8, que poderiam facilmente ter sido retiradas de algum arquivo e, logo, parecem pertencentes a tempos remotos, a um passado persistente, e imagens digitais, mais instantaneamente atreladas a este presente, o filme, sob o fio da memória, investiga as reminiscências e os rompimentos de uma prática cultural ancestral que ecoa no cotidiano (Welle, 2016).

A imagem-presente propõe, portanto, possibilidades outras à paisagem passado, rememora a fim de reinventar, investiga a fim de imaginar, em sentido e intenção, compõe, então, em som e em imagem, uma passagem (Lima, 2014), um sertão em movimento que, distante do remoto, aterra-se no aqui-agora, presente e potente. Imaginativo, o sertão que se ensaia assim tem um quê de onírico, de contemplativo, como cair no sono durante uma viagem, como vislumbrar uma mata no lombo de um cavalo.

Transando transitoriedades em sertões verdes de plurais, ainda que áridos em sua geografia física, o ensaio sonha com símbolos que não carecem de se resolver e, distantes de abordagens genéricas e totalizantes, encontram o terreno fértil que é o do subjetivo, do sensível, como pudemos sentir aqui. Partindo das mesmas Minas Gerais onde tiveram origem, em meio às margens, aqueles sertões outros, mas parecidos, cheios de sentidos internos, Rocha e Rosa[13] versam antes de tudo, e sobretudo, sobre sertões interiores, incertos, mas preciosos, quer dizer, subjetivos, afinal de contas para Rosa (1988, p. 270) "sertão é: dentro da gente".

Uma vez centrado no eterno fértil do terreno interior, esse sertão enche-se em chuva, de vozes e de cores, sem a pretensão de soar atraente, por aparência, para enfeitar planos bonitos, por preciosismo, tão somente, há algo de disruptivo aqui, genuíno, capaz, novamente, de transcendência, de alcance do sutil, do universal, em suas nuances e intenções. Trata-se, por fim, de um filme sobre o sertanejo, agora mais performance do que arquivo (Taylor, 2013), agora finalmente sujeito.

NOTAS

01. Artigo inicialmente apresentado ao GT1 "Narrativas contemporâneas nas mídias" do XVII Encontro de Pesquisadores em Comunicação e Cultura, realizado pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba, Universidade de Sorocaba – Uniso – Sorocaba, SP, 26 de setembro de 2023.

02. "O boi aparece como elemento mítico em quase todas as civilizações da humanidade, sendo venerado desde tempos remotos como uma divindade agrária, sempre associado à fertilidade, à prosperidade e ao sacrifício. (...) Com a expansão da pecuária, o boi permitiu o avanço humano rumo a terras cada vez mais longínquas e desconhecidas, originando civilizações de pastoreio no oeste norte-americano e nos desertos do México, da Espanha e da Austrália, por exemplo. Em comum, essas culturas, que

emergiram da relação matricial com a criação de gado, parecem evocar as características das criações originais do boi, como a valentia, a força e a virilidade como um traço cultural, como se pode perceber nas descrições dos *cowboys* nos Estados Unidos ou dos toureiros espanhóis. (...) No sertão nordestino, o vaqueiro personificou essas relações, incorporando no corpo e na alma os traços característicos do trabalho de pastoreio" (Moreira, 2018, p. 40).

03. Secularmente associado ao sertão, espaço-tema privilegiado por ampla e contínua produção cinematográfica no Brasil, o boi também se fez cinema, logo, não nos faltam exemplos de filmes centrados em sua figura emblemática, para exemplificar podemos destacar: *Boi de Prata* (1980), de Carlos Augusto Ribeiro Jr., que filmado em Caicó, sertão potiguar, corrobora o bicho-boi como elemento simbólico, apresentado no filme em sequências oníricas carregadas de misticismo, enquanto convoca o sertanejo à revolução terceiro-mundista, abordando uma comunidade rural que se levanta contra a opressão das elites; *Boi Aruá* (1984), de Chico Liberato, que em formato de animação chama atenção pelo vigor formal, valendo-se da estética do cordel para dar corpo a uma narrativa embebida no imaginário nordestino sobre um boi assustador e misterioso; e por fim, *Boi Neon* (2015), de Gabriel Mascaro, que se sobressai por olhar para os sertões sob novas perspectivas, tecendo uma trama protagonizada por uma mulher caminhoneira e uma vaqueiro que sonha em ser estilista, em meio a uma paisagem urbana-industrial de um Nordeste contemporâneo.

04. Depoimento completo: "agora isso vem de onde? De imemoriais tempos, né!? Eu já imagino os aboios dos vaqueiros em Ur, nos campos de Abraão, minha nossa! O rei Davi, como ele aboiava, um cantor fantástico ele, um poeta fantástico, como ele aboiva os rebanhos do pai dele, né!? (...) Eu imagino o Egito clássico, as dinastias né, a Grécia, Anacreonte, Sócrates era vaqueiro também, criava égua, montava, laçava bem (...), então, isso vem de longe, de tempos imemoriais, agora essa toada nossa, esses módulos nossos, claro, são módulos, sobretudo, o mineiro e o baiano, um pouco o pernambucano, mas mais o mineiro e o baiano, são módulos que vieram da grande Ibéria, né, da península ibérica, deixados por quem a ocupava por sete séculos, os mouros".

05. Embora França (2008) não se refira à *Aboio*, e sim à *Serras da Desordem* (2004), de Andrea Tonacci, as ideias da autora, tanto nesse caso quanto na página anterior, parecem-nos bastante pertinentes para melhor desenvolver a noção plástica-processual da memória que discutimos aqui.

06. O filme fez parte da Mostra Internacional de Documentários do MoMA, em 2005, no EUA. Maiores informações em: <https://www.anavilhana.art.br/producoes/aboio>. Acesso em: 17 jul. 2023.

07. Assim como o boi, o vaqueiro também foi figura recorrente em nosso cinema, eis alguns exemplos: na década de 1960, com o Cinema Novo, temos vaqueiros como protagonistas em dois dos três filmes da assim chamada "trilogia do sertão", Fabiano em *Vidas Secas* (1953), de Nelson Pereira dos Santos, e Manuel em *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (1964), de Glauber Rocha, ambos marcados pela opressão e violência perante a um sistema injusto; já na década seguinte, com a Caravana Farkas, podemos destacar *O Homem de Couro* (1970) e *A Vaquejada* (1970), de Paulo Gil Soares, em sua abordagem "enciclopédica", que ressalta a tipicidade e rusticidade como marcas centrais dos personagens. Maiores informações em: <https://www.thomazfarkas.com>. Acesso em: 17 jul. 2023.

08. Podemos compreender como documentário moderno as obras advindas do Cinema Novo brasileiro da década de 1960, geralmente, filmes em curta ou média duração e no formato de 16 ou 35mm.

09. Enquanto *Aboio* foi filmado nos sertões de Minas Gerais, Bahia e Pernambuco, como supracitado, *O Fim e o Princípio*, por sua vez, tomou por locação a comunidade sertaneja de São João do Rio do Peixe, na Paraíba.

10. Depoimento completo: "quando Deus gritou "*Fiat*! Faça-se a luz, a terra, as estrelas". Quando o universo nasceu, ele começou a se dissipar. Tudo o que existe, tudo o que é criação, dentro da ordem material, ao surgir, no instante mágico em que surgiu, já começa a morrer. Não há nada de novo debaixo do sol, tudo o que já foi está por vir e tudo o que virá já foi".

11. O Grivo é um duo de artistas sonoros formado por Marcos Moreira Marcos (também conhecido por Canário) e Nelson Soares que trabalha com música experimental, instalações e esculturas sonoras, *lutheria* criativa, *sound design*, trilha sonora/musical e captação de som. O duo se interessa pelo trabalho de John Cage, pensando em uma escuta mais atenta, numa economia dos sons e na variação de timbres, e também pela Música Nova, movimento artístico brasileiro da década de 1960 que tem como um de seus conceitos a execução-criação coletiva. A obra d'O Grivo se expande da sala de concerto, aos espetáculos de dança, às telas e galerias. São obras sonoras e também visuais, temos como exemplo suas esculturas sonoras para serem ouvidas e vistas (Mapurunga, 2015, p. 84). Maiores informações em: <http://ogrivo.com>. Acesso em: 27 jul. 2023.

12. Depoimento completo: aboio é uma cantoria, é uma correria, é uma oração, é uma benção, é um carinho que ele dá ao boi. [...] Quer dizer, ele não precisa bater no touro, com o canto, com a cantoria, é uma espécie de carinho para guiá-lo a voltar para casa ou para sair de casa para passear. Então isso, esse lado assim é muito bonito.

13. Não faltam paralelos entre a literatura de Rosa e a obra de Marília, ambas interessadas em sertões impregnados de subjetividade, oralidade, memória e simbolismo. Ver a respeito: Lima (2014).

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE JR., Durval Muniz de. Distante e/ou do instante: "sertões contemporâneos", as antinomias de um enunciado. In: FREIRE, Alberto (Org.) **Culturas dos sertões**. Salvador: EDUFBA, 2014.

BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

BERNARDET, Jean-Claude. **Cineastas e imagens do povo**. São Paulo: Companhia das Letras, 1985.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo.** São Paulo: Brasiliense, 1990.

FRANÇA, Andréa. O Cinema entre a memória e o documental. **Intexto** (UFRGS), Porto Alegre, v.2, n. 19, p. 1-14, jul./dez. 2008.

FURTADO, Celso. **Formação econômica do Brasil.** São Paulo: Fundo de Cultura, 2006.

LINS, Consuelo; MESQUITA, Cláudia. **Filmar o real:** sobre o documentário brasileiro contemporâneo. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2008.

LIMA, Cristiane da Silveira. Ê, gado manso! Ê, saudade! Uma travessia com o filme Aboio. **Devires** (UFMG), Belo Horizonte, v. 11, p. 74-97, jul./dez. 2014.

MAPURUNGA, Marina. O Grivo: Experimentando Sons. In: SERFATY, Jo; FARKAS, Guilherme (Org). **Catálogo Sonoridade Cinema**. Rio de Janeiro: Caixa Cultural, 2015.

MESQUITA, Cláudia. Os nossos silêncios: sobre alguns filmes da Teia. In: BRASIL, André (Org.). **Teia 2002 - 2012**. 1. ed. Belo Horizonte: Teia, 2012, p. 27-49. Disponível em: <http://www.teia.art.br>. Acesso em: 26 jul. 2023.

MORAES, Antonio Carlos Robert. O Sertão: um "outro" geográfico. **Terra Brasilis** [Online], n.4-5, 2003. Disponível em: <https://journals.openedition.org/terrabrasilis/341>. Acesso em: 23 jul. 2023.

MOREIRA, Gislene. **Sertões contemporâneos**: rupturas e continuidades no semiárido. Salvador: Eduneb; Edufba, 2018.

OLIVEIRA, Francisco de. **Elegia para uma re(li)gião**. São Paulo: Boitempo, 2008.

PEREIRA, Luiz Araújo. Plural de boi. Magazine. **O popular**. Goiânia, 27 de janeiro de 2010, s/p. Disponível em: <http://www.teia. art.br>. Acesso em: 27 jul. 2023.

PRADO JR., Caio Prado. **Formação do Brasil Contemporâneo:** a colônia. Livraria Martins Editora, 1943.

ROSA, João Guimarães. Cara-de-Bronze. In: ROSA, João Guimarães. **No Urubuquaquá, no Pinhém**. 9ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.

ROSA, João Guimarães. "**Grande Sertão:** Veredas". 36ª impressão, Editora Nova Fronteira, 1988.

TAYLOR, Diana. Atos de transferência. In: TAYLOR, Diana. **O arquivo e o repertório:** performance e memória cultural nas Américas. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

TOLENTINO, Célia Aparecida. **O Rural no cinema brasileiro**. São Paulo: UNESP, 2001.

TRESIDDER, Jack (editor). **The complete dictionary of symbols:** in myth, art and literature. London: Duncan Baird Publichers, 2004.

WELLE, Janaina. Aboio: Simetrias entre o Vaqueiro e Boi. **DOC ON-LINE: REVISTA DIGITAL DE CINEMA DOCUMENTÁRIO**, v. 20, p. 35-47, 2016.

SOBRE O AUTOR

Heverton da Silva Guedes é mestrando em Comunicação, Bacharel e Licenciado em História pela Universidade Federal de Pernambuco. Tem como principais áreas de interesse: história e teoria do cinema e cultura e representação dos sertões, tendo apresentado trabalhos e publicado pesquisas sob tais inquietações.

E-mail: heverton.sguedes@ufpe.br

UMA REFLEXÃO SOBRE VIDEOPOESIA COMO GÊNERO LÍRICO INTERARTES

A REFLECTION ON VIDEO POETRY AS AN INTERARTS LYRICAL GENRE

Josiclei de Souza Santos
UFPA

Resumo

A origem do gênero lírico durante muito tempo esteve ligada à performance, ao corpo e à voz, com a modernidade os poemas passaram para o suporte da página, mas o desenvolvimento tecnológico e a busca dos poetas modernos e depois contemporâneos em transcender os limites criativos da linguagem poética fez com que o gênero lírico se hibridizasse com outras linguagens artísticas e transcendesse o espaço da página. Dentre as linguagens com que o texto poético se hibridizou está o vídeo. A partir da criação e do acesso ao vídeo, artistas visuais e poetas perceberam uma ferramenta de grande possibilidade criativa, o que proporcionou a criação do gênero lírico híbrido, o videopoema. Para este estudo do videopoema enquanto gênero lírico interartes trabalhar-se-á principalmente com o conceito de Texto, de Barthes (1984) e de videoarte de Bambozzi (1994) e Machado (1997).

Palavras–chave:

Videopoema; gênero lírico; interartes.

Abstract

The origin of the lyrical genre for a long time was linked to performance, the body and the voi-ce, with modernity the poems moved to the page support, but technological development and the search for modern and later contemporary poets to transcend the limits of creatives of poe-tic language made the lyrical genre hybridize with other artistic languages and transcend the space of the page. Among the languages with which the poetic text has hybridized is video. From the creation and access to video, visual artists and poets realized a tool with great creati-ve possibility, which led to the creation of the hybrid lyrical genre, the videopoem. For this stu-dy of the videopoem as an interarts lyrical genre, we will work mainly with the concept of Text, by Barthes (1984) and video art by Bambozzi (1994) and Machado (1997).

Keywords:

Videopoem; lrical genre; interarts.

Quando se fala em audiovisual, muitas vezes se pensa logo em um trabalho narrativo, que em termos de literatura se aproximaria mais do romance, do conto ou da novela. Além disso, apesar dos processos de experimentação poética já não serem mais tão novos, e haver uma diversidade de obras poéticas que transcendem o poema convencional escrito em versos, como é exemplo a poesia visual, o concretismo, a poesia animada, a videopoesia, entre outros, a atenção da maioria dos pesquisadores e educadores do campo poético ainda hoje em dia se volta mais para poesia escrita e inscrita no livro, como constata Renato Rezende (2013):

> Com o processo histórico do fim das vanguardas, ou seja, do modernismo, novas formas e novos suportes para a poesia continuaram sendo explorados, mas de uma maneira pouco difundida, pouco visível e pouco discutida, periférica em relação ao *mainstream:* poesia sonora, vídeo poesia, poesia visual, computer poetry, poesia digital, etc. (Rezende, 2013, p. 13-15).

Nesse sentido, este estudo seria uma forma de mostrar que é possível também se trabalhar o audiovisual em uma perspectiva poética, e não apenas ou exclusivamente relacionada ao gênero narrativo. Essa possibilidade será aprofundada mais adiante. Vejamos primeiramente as possíveis origens desse diálogo entre a palavra poética e a imagem.

A relação da literatura com outras artes já vem de longa data. Já na Grécia a literatura se ligava à voz e ao gesto do teatro; Horácio, entre os latinos, com sua afirmação "poesia é como pintura" (Horácio; Aristóteles; Longino, 2005, p. 65), aproximaria o poema da imagem, apontando semelhanças e diferenças. Na idade média a poesia já se ligou à música e à dança com os trovadores e menestréis. Na passagem do século XVIII para o XIX, com o avanço da tecnologia de um lado, proporcionado pela industrialização, e a dinâmica moderna da arte que buscava quebrar os limites das linguagens, começou a haver na literatura um diálogo entre seus gêneros e entre as diferentes linguagens artísticas.

Tratava-se de um questionamento da divisão disciplinar instaurada nas artes a partir do Classicismo. A afirmação dessa força transgressora em nome da liberdade criativa está no famoso prefácio *Do grotesco e do sublime* de Victor Hugo (2007, p. 64). Desse modo, na poesia moderna, desde o Romantismo, muitos criadores em algum momento tomaram como programa a hibridização artística como desobediência às barreiras impostas ao contato das linguagens artísticas. Essa quebra de barreiras entre linguagens se relaciona, então, com uma tradição moderna de obras abertas que, na poesia, tornou-se programática a partir do Simbolismo, como forma de fazer avançar cada vez mais o campo perceptual e estético.

Com as inovações tecnológicas surge também o registro de imagens com a fotografia, e mais tarde imagens em movimento, com o cinema. Estamos no tempo da reprodução técnica e a aura em torno dos originais das pinturas dá lugar ao grande consumo de obras reproduzidas em escala industrial. O cinema aprende com a narrativa literária a contar histórias, mas agora empregando imagens em movimento.

Segundo Benjamin, grandes períodos históricos modificam os modos de percepção humana. Dá-se nesse processo uma transformação do modo de existência coletiva (Benjamin, 2013, p. 56). Essa transformação afirmada por Benjamin atingiu também os modos de percepção do texto poético. Desde o Romantismo até hoje, o poema fez um caminho de expansão em relação à página, e hoje o poema se manifesta em diferentes suportes e plataformas além do livro. Ele ainda se apresenta e muito no suporte escrito do livro, mas também aparece em áudio e/ou vídeo, nos muros, nas plataformas, nos aplicativos de comunicação, faltando apenas, como mostrou Rezende (2013), que essa produção seja mais reconhecida. É nesse sentido que, no que diz respeito às transformações nas possibilidades de criação e leitura poética, acredita-se, em acordo com Barthes e Benjamin, que novos modos de percepção do texto poético demandam novas formas de leitura.

A reflexão sobre as possibilidades criativas e de leitura de textos videopoéticos se torna algo mais urgente nestes tempos de ampliação do consumo audiovisual, pois a videopoesia apresenta uma outra possibilidade de diálogo entre o vídeo e a palavra, para além das subjetivações controladas e estimuladas pelo mercado, com sua lógica de consumo fácil e rápido. E se por um lado na videopoesia o audiovisual expande os limites da palavra para além da página, ganhando espaço em plataformas, celulares, cinemas e outros canais de disseminação, com a imagem em movimento, por outro, a palavra poética também arrasta o audiovisual para além do olhar instituído do cinema convencional, criticado no Brasil por Arlindo Machado como uma limitação criativa em relação à imagem produção de imagens. Essa crítica de Machado, que mais adiante aprofundaremos, também se deu fora do Brasil. O Cine-Olho, de Vertov, na primeira metade do século XX, buscava na câmera a transcendência dos limites do olho humano, buscando para além de uma lógica diegética, a imagem mais próxima da sensação (Vertov, 1983, p. 253), esta possibilidade, se escapar ao caráter diegético, estaria mais tarde na crítica de Arlindo Machado ao chamado grande cinema. O questionamento sobre o realismo da imagem no cinema feito tanto no Brasil como fora do país vai ao encontro do conceito de imagem poética proposto por Octavio Paz (2009), para quem, na poesia,

> A imagem resulta escandalosa porque desafia o princípio de contradição: o pesado é o ligeiro. Ao enunciar a identidade dos contrários, atenta contra os fundamentos do nosso pensar. Portanto, a realidade poética da imagem não pode aspirar à verdade. O poema não diz o que é e sim o que poderia ser. Seu reino não é o do ser, mas o do "impossível verossímil" de Aristóteles (Paz, 2009, p. 38).

A quebra com a lógica que a imagem poética traz turvaria a linearidade discursiva característica da narrativa, possibilitando outras experiências imagéticas com a palavra. As disciplinas de literatura da universidade ainda não reconhecem em sua maioria a produção videopoética, seja por um olhar ainda disciplinar do que seria poesia, seja pela falta de material teórico que sirva de instrumental para a leitura de tal produção. Esse motivo é o que mostra ser este estudo necessário. Assim, nestes tempos de grandes transformações perceptivas, é necessário expandir nossa noção de texto poético, bem como de possibilidades de trabalho estéticos com a linguagem verbal poética, expandindo nossa percepção para outros campos artísticos que dialogam com o gênero lírico. A necessidade de ampliação interartística e transdisciplinar da definição de texto poético se relaciona a uma realidade já apontada por Lúcia Santaella:

> Os parentescos, trocas, migrações, e intercursos entre linguagens não são menos densos e complexos do que regem a demografia humana. Enfim, o mundo das linguagens é tão movente e volátil quanto o mundo dos vivos. [...] Essa volatilidade não costuma ser levada em conta nem mesmo percebida porque, infelizmente, nos currículos escolares e universitários, as linguagens são colocadas em campos estanques, rígida ou asceticamente separadas (Santaella, 2003, p. 27).

Como afirma a autora, há ainda uma resistência em se trabalhar nos cursos de Licenciatura com uma perspectiva não estanque das linguagens artísticas, não havendo, por conta disso, uma boa receptividade a experiências com o texto poético para além do grafocentrismo representado pelo livro. Torna-se necessário, portanto, sem alardear fatalisticamente o fim do livro, apresentar a profissionais de literatura ferramentas para o trabalho interartístico com o texto poético, no que diz respeito ao seu diálogo com outras linguagens artísticas, como o audiovisual, de modo a ampliar o conceito de texto poético. Desse modo passaríamos do conhecimento disciplinar para o transdisciplinar. Esse modo interartístico e transdisciplinar de se ler poesia se liga ao que Benjamin (2013, p. 78) diagnosticou como a passagem de uma formação do especialista literário para a competência literária politécnica. As experimentações que levaram à expansão poética no rumo do audiovisual poderiam ser aproximadas também do que Gilles Deleuze e Felix Guattari chamaram de arte nômade. Para eles, essa quebra com as barreiras disciplinares se relaciona com,

> Um esquema inteiramente outro, nós o veremos. Já podemos fazer uma ideia dessa situação se pensarmos no caráter mais geral da arte nômade, onde a conexão dinâmica do suporte e do ornamento substitui a dialética matéria forma. Assim, do ponto de vista dessa ciência que se apresenta tanto como arte quanto como técnica, a divisão do trabalho existe plenamente, mas não adota a dualidade forma-matéria (mesmo com correspondências biunívocas). Ela antes *segue* as conexões entre singularidades de matéria e traços de expressão, e se estabelece no nível dessas conexões, naturais ou forçadas (Deleuze; Guattari, 2012, p. 37-38).

Como mostram os autores acima, não existe para a poesia uma forma prescritiva em que se encaixem conteúdos. Assim a busca de conexões e singularidades rizomáticas levariam consequentemente o texto poético a quebrar todas as barreiras impostas, tornando a poesia a linha de fuga da linguagem em relação a estratificação a que esta está sujeita na realidade.

Este trabalho busca, portanto, refletir sobre o vídeo enquanto manifestação artística a partir da sua aproximação com a palavra, o que que gerou no campo da videoarte um subgênero chamado videopoesia. Devido à falta de espaço no meio literário para a videopoesia, esta produção pode ser encontrada mais no meio audiovisual, muitas vezes sob o termo guarda-chuva "vídeo experimental", em festivais nacionais ou internacionais. Por conta disso, é necessário introduzir-se esta reflexão observando como historicamente a poesia no audiovisual saiu de uma posição tangencial a partir das primeiras décadas da história do cinema, até uma posição de relevância com o surgimento da videoarte.

O texto videopoético será encarado como um gênero lírico interartes, em que o trabalho com o vídeo é atravessado pelo trabalho poético com a palavra, seja escrita ou falada. A pesquisadora

Ana Paula Ferreira (2004) nos apresenta uma definição sobre o que seja um videopoema:

> Pode-se afirmar que o videopoema é a tendência da videoarte que apresenta preocupação poético-literária como definidora de seus procedimentos. Pode-se considerar videopoema desde a leitura performática de um poema, exibida em vídeo até experimentos que não apresentam o signo verbal enquanto elemento gráfico na tela (Ferreira, 2004, p. 38).

Quando se fala sobre gênero lírico, muitos se remetem à literatura produzida no suporte do livro, o que, devido à já referida tradição grafocêntrica, pode gerar em muitos uma certa estranheza em relação ao título deste trabalho, já que ele aponta para o vídeo como suporte, e não para a escrita sobre o papel, como esperaria uma expectativa tradicional e grafocêntrica de recepção do texto literário. Mas, embora a literatura tenha se consagrado em nosso imaginário como tendo sua origem na escrita e no livro, não está aí a sua origem. Esta teve seu início, como já afirmado, no corpo e na voz, sendo a tecnologia da escrita e o suporte do livro como os conhecemos invenções recentes em relação ao tempo que a literatura permaneceu na voz e no corpo. Além disso, há muitos povos ainda hoje que possuem um trabalho estético com a palavra que não passa nem pela escrita nem pelo livro, a exemplo da produção de muitas comunidades indígenas e quilombolas na Amazônia e em outros cantos do mundo.

A perspectiva literária adotada neste trabalho, sem excluir o livro, está alicerçada no conceito de leitura de Barthes, que questiona essa visão engessada do ato de ler a partir de uma forma ou substância. A unidade da leitura seria muito mais intencional que formal, podendo ser possível se ler cidades, textos, gestos, figuras, rostos, cenas, etc. (Barthes, 1988, p. 44). Desse modo, há uma transformação do conceito disciplinar de leitura poética que demandaria transformar o conceito de texto. Em lugar de texto, grafado com "t" (disciplinar, reconhecível e alinhado à cultura), o autor propõe o conceito de Texto, grafado com o "T". O Texto traria problemas para os processos classificatórios de recepção e leitura, mas isso seria próprio ao Texto: "ser a experiência do limite" (Barthes, 1988, p. 73). No Texto se incluiriam filmes, quadrinhos, rituais, dentre outros, cuja leitura passaria a ser vista como um jogo em que o leitor mergulha de corpo inteiro (Barthes, 1988, p. 101). Segundo autor, o leitor ficaria nessa perspectiva de leitura e de texto sendo provocado por diferentes construções textuais intersemióticas. O conceito de Texto barthesiano é, portanto, um elemento interessante para a leitura do videopoema enquanto um trabalho lírico interartístico. Na percepção de Ferreira (2004), o texto videopoético traria em si o borramento dos limites entre as linguagens:

> O videopoema pode ser considerado resultado de processos de semiose e intersemiose entre regimes semióticos diferentes que se encontram num espaço intersticial. Há processos de semiose constituídos não apenas por signos literários, mas por uma conjuntura maior. O vídeo é friccionado com a literatura, com o cinema, com a pintura, com a escultura e com as artes gráficas, trazendo para esse suporte e sua linguagem, através da intersecção sígnica, princípios que não lhe são inerentes (Ferreira, 2004, p. 38).

A adoção dessa perspectiva poética interartística serve para mostrar que não há uma relação dicotômica ou de competição entre o livro e as outras tecnologias de leitura e outras linguagens. A adoção desse conceito de literatura serve para nos lembrar que esta não nasceu com livro, e que este é apenas um dos suportes em que pode se apresentar o texto poético.

POESIA E VIDEOARTE

As experiências interartísticas nas artes visuais fizeram com que pesquisadores vissem na poesia uma possibilidade criativa. Segundo o videoartista e pesquisador Lucas Bambozzi,

> O vídeo pode estar para a poesia assim como o cinema está para a literatura. Isso pode vir a ser uma verdade constituída não em termos de maior aptidão poética do vídeo, mas em termos de síntese – entendida não como redução mas como amplitude. A síntese e não-linearidade narrativa que o poema é capaz pode muito bem ser transposta para o vídeo (Bambozzi, 1994, p. 8).

Há, portanto, em comum em termos estruturais entre o gênero lírico e a videoarte, a síntese e a não-linearidade, linearidade esta que Bambozzi afirma ser comum à literatura. Mais especificamente a linearidade é uma marca do gênero narrativo e do gênero dramático, dos quais o cinema narrativo mais se aproxima. É a partir da afirmação de Bambozzi que conseguiu-se entender o mal entendido presente no filme brasileiro de comédia dirigido por Betse de Paula,

Celeste e Estrela (2002). Neste, aos 00:34:06 a personagem Estrela diz que "videoarte é cascata". Na verdade, o que acontece é que se o espectador utilizar os instrumentais de leitura narrativo-dramáticos para ler a videoarte, terá grandes chance de se decepcionar, assim como aquele que usar os instrumentais do gênero narrativo e dramático também terá grandes problemas em ler um texto do gênero lírico.

Há na narrativa literária e fílmica a busca da representação, de uma proximidade com o real, ainda que se trate de um gênero maravilhoso ou fantástico. Já o texto poético e o videoartístico têm em comum suas liberdades deformadoras. Esse processo de deformação de imagens, que na literatura está mais para o poema que para a narrativa, estava distante do grande cinema convencional, mas encontrou um território fértil na videoarte. Arlindo Machado mostrou que esta trouxe para o audiovisual a radicalidade de experimentação que já havia se tornado tradição na pintura:

> A arte do vídeo, que se constitui tão logo os recursos técnicos se tornam disponíveis, definir-se-á rapidamente como uma retórica da metamorfose: em vez da exploração da imagem consistente, estável e naturalista da figura clássica, ela se definirá resolutamente na direção da distorção, da desintegração das formas, da instabilidade dos enunciados e da abstração como recurso formal (Machado, 1997, p. 230).

Assim, segundo Arlindo Machado, a videoarte iria significar uma atualização do audiovisual no que diz respeito as experimentações modernistas com a imagem, para além da representação em que predomina o desejo de uma aproximação com uma realidade pré-existente. Para o autor, com o vídeo, as experimentações que tinham um lugar marginal no chamado grande cinema, marcado pela estrutura narrativo-dramática vão assumir um lugar central na produção dos videoartistas, aproximando-se, desse modo, o vídeo daquilo que, como já afirmado, aconteceu com a pintura moderna a partir das experimentações vanguardistas (Machado, 1997, p. 231), o que também já havia acontecido com a poesia. Para Machado, embora a imagem por mediação tecnológica tenha tido um avanço significativo no registro imagético, o objetivo que moveria esse avanço, paradoxalmente, seguia modelos de séculos atrás, tendo como referenciais os renascentistas:

> O mais sofisticado *spot* publicitário exibido na televisão, apesar de construído com recursos tecnológicos de última geração, nos quais se incluem captação em película cinematográfica, pós-produção em vídeo de alta definição e inserções de imagens modeladas e animadas em computador, em geral, nada mais faz que celebrar uma iconografia historicamente datada, tomada como modelar e repetida até a exaustão pelas sucessivas gerações (Machado, 107, p. 228).

Para Bambozzi (1994, p. 04) talvez seja essa busca pelo experimental que gere a desconfiança e até a resistência daqueles que produzem o cinema em relação aos videomakers. Isso também acabaria de explicar a afirmação desdenhosa do filme supracitado de que "videoarte é cascata". Essa experimentação que a videoarte trouxe para o audiovisual se aproximaria da deformação alinearizante que a poesia, principalmente a moderna, trouxe para a linguagem. Segundo Barthes (1974, p. 143-144), na poesia moderna, o texto deixa de ter uma dinâmica relacional para virar um bloco único de invenção, distante da linguagem socializada. Assim como o poema torna a própria linguagem um material que escapa à dinâmica lógico-causal aristotélica da efabulação, assim também a videoarte apresenta a possibilidade de se trabalhar com o audiovisual, para além da narrativa:

> Seria possível dessa maneira, escrever através de formas visuais, numa relação sensorial a partir de claros/escuros, ritmo, textura, representações, associações, etc.? Talvez entendêssemos o quão rico poderia ser essa linguagem e esse alfabeto visual, particularmente num momento em que as novas tecnologias nos colocam mais e mais recursos para a manipulação de imagens, o que, nesse exercício imaginário nos permitiria dizer coisas mais complexas ou mais sutis. (Bambozzi, 1994, p. 6)

Apesar de Bambozzi nos chamar a atenção para as possibilidades combinatórias sensoriais do visual, ele se mostra herdeiro de Vertov. Em tais possibilidades criativas por ele apresentadas pode ser inserido também o som, seja da palavra, do ruído, ou da música, em um processo de costura ou colagem e experimentação híbridos, e numa relação paratática, como é comum ao gênero lírico, e não numa relação sintática, como as técnicas de sugestão de continuidade do cinema narrativo propõem. Desse modo, a videoarte que trabalha as possibilidades da palavra, em um jogo complexo com os elementos visuais e sonoros,

expande a percepção poética, em que a montagem de diferentes elementos: texturas, ritmos, sons, cores, vozes, tipos, são percebidos como um todo. É possível aproximar essa unidade perceptual-cognitiva do que Maurice Merleau-Ponty apresenta a respeito da estética de Cézanne, em que a obra se dá a ver, não como soma, mas de modo indiviso e a todos os sentidos a um só tempo, o que se aproxima do bloco de invenção da escritura conceituada por Barthes. Esse elemento da colagem de diferentes elementos de forma paratática faz parte da poesia moderna, e se consagrou na poética T. S. Eliot, com um fragmentarismo que justapõe e até funde elementos díspares ou contraditórios:

> O fragmentarismo determina as afirmações que, por exemplo, começam com uma narrativa breve, as interrompem, prosseguem num monólogo interior, sustado por uma citação inserida sem qualquer relação com o texto, ao que segue o pedaço de um diálogo entre dois inter1ocutores sem perfil. O que se diz em um grupo de versos, se destrói no seguinte ou se esquece. O mesmo ocorre com as imagens e os eventos. São uma montagem obtida com fragmentos de origem heterogênea, sem estarem ordenados em qualquer lugar ou tempo (Friederich, 1978, p. 199).

Apesar de as formas visuais enumeradas por Bambozzi muitas vezes aparecerem no grande cinema, elas, como já afirmado por Machado, são tangenciais devido à indicialidade narrativa do grande cinema, o grande o foco de interesse da indústria do cinema que movimenta milhões. Poucos ousaram ultrapassar essa indicialidade ou, como chama Santaella, o sinsigno, para o terreno mais sutil e denso dos qualissignos visuais e linguísticos,[1] obtendo uma certa visibilidade no meio cinematográfico: o já referido cineasta russo Dziga Vertov com seu filme *Um Homem com uma Câmera*, de 1929; Buñuel com seu *Um Cão Andaluz* (1928); o cinepoema de Man Ray Emak Bakia, de 1926; ou os filmes de Maya Deren, *Meshes of the Afternoon* (1943), são alguns exemplos. Muitos desses dissidentes eram também críticos desse grande cinema narrativo realista, a exemplo de Buñuel:

> Aos filmes falta, em geral, o mistério, elemento essencial a toda obra de arte. Autores, diretores e produtores evitam cuidadosamente perturbar nossa tranquilidade abrindo a janela maravilhosa da tela ao mundo libertador da poesia; preferem fazê-la refletir temas que poderiam ser o prolongamento de nossas vidas comuns, repetir mil vezes o mesmo drama, fazer-nos esquecer as horas penosas do trabalho cotidiano. E tudo isso, como é natural, sancionado pela moral vigente, pela censura governamental e internacional, pela religião, regido pelo bom gosto e temperado de humor branco e de outros prosaicos imperativos da realidade (Buñuel, 1983, p. 335).

Apenas com o barateamento das tecnologias é que se veria experimentações mais radicais com o audiovisual ganharem mais espaço construírem seu próprio campo.

VIDEOARTE NO BRASIL

A vinda da tecnologia do vídeo na década de 1970 para o Brasil possibilitou também a videoarte, em que os artistas tiveram a possibilidade de transformar um suporte mais voltado à comunicação e à linguagem narrativa, em um meio para a expressão artística, de uma forma não linear, trazendo o movimento da imagem e o som para o campo das artes visuais. A videoarte começou a chamar a atenção, segundo Arlindo Machado, a partir dos anos 1960. Principalmente com a disponibilidade comercial dos equipamentos e a sua apropriação por artistas visuais. Isso faria com que o vídeo começasse a chamar a atenção do grande público. No Brasil a videoarte teria a sua grande entrada por meio da 13ª edição da Bienal de São Paulo:

> Realizada de 17 de outubro a 14 de dezembro de 1975, a 13ª Bienal de São Paulo ficou conhecida como "a bienal dos videomakers" por apresentar um conjunto significativo de vídeos e videoinstalações por meio das representações nacionais dos Estados Unidos e do Japão (Hosni, 2018, p. 170).

Dessa bienal, que consolidou a videoarte no Brasil, participaram nome internacionais, como Andy Warhol e o sul-coreano Nam June Paik. Participaram também nomes brasileiros hoje bastante conhecidos, como Tomie Ohtake e Fayga Ostrower. Dentre os festivais que ajudaram a consolidar a videoarte está o Festival Videobrasil, dirigido por Solange Farkas e Thomaz Farkas. Segundo Thamara Venâncio de Almeida, trata-se de um dos primeiros festivais brasileiros de vídeo, ainda no contexto de abertura democrática, criado em 1983 "para organizar, expor e legitimar a produção em vídeo do país" (Almeida, 2020, p. 291).

Em 2023 o referido festival faz quarenta anos, e é significativo que o tema que celebra essas quatro décadas de festival seja extraído do poema de Waly Salomão *Carta aberta a John Ashbery*, que

faz remissão ao vídeo: "a memória é uma ilha de edição". Esse poema também foi criado para questionar a narrativa da memória oficial de um Estado ditatorial que buscou ocultar do imaginário brasileiro as ruínas e os mortos resultantes da barbárie, para usar uma expressão benjaminiana, do golpe civil militar iniciado em 1964. O eu lírico o faz dizendo que a vida não é uma tela, sendo "recheada de locais de desova, presuntos,/ liquidações, queimas de arquivos, divisões de capturas,/apagamentos de trechos, sumiços de originais,/ grupos de extermínios e fotogramas estourados" (Salomão, 2023, p. 52). Trata-se da poesia questionando a suposta continuidade teleológica da História dos vencedores. E é também significativo que o autor desse poema, cujos versos foram retirados para o festival, tenha também proposto e praticado uma poesia para além da página, como é possível perceber nesta passagem do poema Exterior: "Por que a poesia não pode ficar de quatro/e se agachar e se esgueirar/para gozar– carpe diem! –fora da zona da página?" (Salomão, 2023, p. 75). Foi a partir da provocação de Wally Salomão e da percepção de que nessas últimas quatro décadas houve um profícuo diálogo entre poesia e videoarte que surgiu a criação deste trabalho, dedicado à reflexão do que neste estudo está sendo chamado de videopoesia.

Também na Amazônia a videopoesia se fez presente, havendo hoje tanto artistas visuais que se utilizam do texto poético em seus vídeos, assim como poetas que já utilizam o vídeo como suporte para experiências criativas poéticas. Essa já tradição amazônica pode ser comprovada com a afirmativa dos pesquisadores Maneschy e Silva:

> Por sua vez, a poesia e a literatura também contribuíram como fonte de inspiração, que resultou em trabalhos envoltos de uma carga emocional e sensível, deixando transparecer um pouco do momento vivenciado seja no âmbito social ou pessoal (Maneschy; Silva, 2009, p. 2545).

Os autores chegam mesmo a afirmar a presença de experiências nominadas de "vídeo-poema" já na década de 1980 Belém *(Ibid.,* p. 2545). Essas primeiras experiências na década de oitenta tiveram continuidade, e hoje em dia há uma produção de videopoemas em que o diálogo entre palavra poética e imagem é profícuo, como é exemplo a produção de Marcílio Caldas Costa, poeta e artista visual. É possível destacar o seu trabalho, em parceria com Andrei Miralha, *Muragens*, crônicas de um muro (2008), em que há uma homenagem ao poeta Vicente Cecim. Nesse vídeo a experimentação é um elemento que chama a atenção, com imagens de filme misturadas ao desenho e à palavra, seja declamada ou cantada. Além da parceria com Miralha, há também os videopoemas *A maioridade da memória* (1996-2014), cuja temática é a memória sobre os mortos no massacre de Eldorado dos Carajás, feito com os nomes dos mártires daquele massacre, e *A Hora dos Assassinos*, nascido da leitura do livro *O tempo dos assassinos* de Henry Miller, com a participação dos poetas Andreev Veiga, Antônio Moura e Paes Loureiro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a idade média, o texto poético foi incluído como gênero literário, mas lhe ficou ainda a herança do ritmo da dança e do canto. A modernidade trouxe para a poesia a possibilidade da transgressão dos limites do gênero novamente. O avanço das tecnologias, dentre elas a do vídeo, potencializou ainda mais a quebra desses limites, tornando a criação um gesto nômade, e fazendo com que a leitura de poesia se tornasse transdisciplinar. Hoje, embora ainda haja as divisões disciplinares, torna-se necessário que o trabalho crítico e pedagógico, no que diz respeito à leitura, também se volte para as leituras intersticiais desses Textos videopoéticos que já proliferam em festivais nacionais e internacionais, mas que ainda não se consolidaram na academia como objetos de análise artístico-literária. Nesse sentido, este trabalho procura ser uma pequena contribuição para o início de tal consolidação.

NOTA

01. Para explicação sobre as relações o sinsigno, o qualissignos e o legissigno, ler Santaella (2005).

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Thamara Venâncio. As manifestações artísticas com o vídeo no contexto do Festival Videobrasil (1983-2001). **Revista ARS**, v.18, n.40,

p.289-343, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2178-0447.ars.2020.142184>. Acesso em: ago. 2023.

BAMBOZZI, L. O Vídeo Em Questão – a perspectiva de uma arte do vídeo como referência-chave para a representação. **Revista IMAGENS**, n. 1, abr. 1994. Disponível em: <https://icaa.mfah.org/s/es/item/1111116#?c=&m=&s=&cv=13&xywh=-1116%2C0%2C3930%2C2199>. Acesso em: ago. 2023.

BARTHES, Roland. **O Rumor da língua.** Tradução de Mário Laranjeira. São Paulo: Brasiliense, 1984.

BARTHES, Roland. **Novos ensaios críticos e o grau zero da escritura.** 2. ed. Tradução de Heloysa de Lima Dantas, Anne Arnichand e Álvaro Lorencini. São Paulo: Cultrix, 1974.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica.** Organização: Márcio Seligmann-Silva. Tradução de Gabriel V. da Silva. Porto Alegre, RS: L&PM, 2013.

BUÑUEL, Luis. Cinema: instrumento de poesia. Tradução de Tereza Machado. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema.** Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983.

COSTA, Marcílio Caldas. A hora dos assassinos. YouTube, 03 de outubro de 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=l2NiSYIgPOQ>. Acesso em: ago. 2023.

COSTA, Marcílio Caldas. A maioridade da memória. YouTube, 17 de abril de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0w5TArIGDYQ&t=146s>. Acesso em: ago. 2023.

COSTA, Marcílio Costa; MIRALHA, Andrei. Muragens. YouTube, 17 de junho de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1gmxbc_hq68&t=602s>. Acesso em: ago. 2023.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil Platôs**: capitalismo e esquizofrenia 2, vol.5., 2.ed. Tradução de Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa. São Paulo: Editora 34, 2012.

FERREIRA, Ana Paula. Videopoesia: uma poética da intersemiose. **Em tese**, Belo Horizonte, v. 8, p. 37-45, dez. 2004.

FRIEDERICH, Hugo. **Estrutura da Lírica Moderna:** da metade do século XIX a meados do século XX. Tradução de Marise M. Curioni. São Paulo: Duas Cidades, 1978.

HORÁCIO. ARTE POÉTICA: Epistula ad Pisones. Tradução de Jaime Bruna. In: ARISTÓTELES, HORÁCIO, LONGINO. **A poética clássica.** 7. ed. São Paulo: Cultrix, 1997.

HOSNI, Cassia. O audiovisual na Bienal de São Paulo: reflexões sobre a 13ª edição. In: Gabriel Menotti (Org.). **Curadoria, cinema e outros modos de dar a ver.** Vitória: EDUFES, 2018.

HUGO, Victor. **Do grotesco e do sublime.** Tradução do "Prefácio de Cromwell". Tradução Celia Berretini. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e Pós-cinemas.** São Paulo: Papirus, 1997.

MANESCHY, Orlando; SILVA, Danielle Barbosa da. A produção videográfica na arte contemporânea de Belém: uma abordagem da situação. In: **Anais** do 18º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas: transversalidade nas artes visuais. 2009, Salvador: EDUFBA, 2009. p. 2539-2550. Disponível: <https://anpap.org.br/anais/2009/pdf/chtca/orlando_maneschy.pdf>. Acesso em: ago. 2023.

PAZ, Octavio. **Signos em rotação.** 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.

REZENDE, Renato. O artista plural: In REZENDE, Renato; MACIEL, Kátia. **Poesia e videoarte.** Rio de Janeiro: Editora Circuito; FUNARTE, 2013.

SALOMÃO, Wally. **Jet Lag:** poemas para viagem. Organização de Omar Salomão. São Paulo: Companhia das Letras, 2023.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e Artes do Pós-humano. Da Cultura das Mídias à Cibercultura.** São Paulo, Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da linguagem e pensamento:** sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia. São Paulo: Iluminuras e FAPESP, 2005.

VERTOV, Dziga. Resolução do Conselho dos Três. Tradução de Marcelle Pithon. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema.** Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983.

SOBRE O AUTOR

Josiclei de Souza Santos é professor de literatura, videoartista, fotógrafo, escritor e pesquisador. 3º lugar no prêmio internacional de fotografia Arthur Napoleão Figueiredo (2023). Seus trabalhos de videoarte foram selecionados em eventos no México, Colômbia, Cuba, São Paulo, Santa Catarina e Belém. Vencedor do prêmio internacional de poesia Literatura e fechadura em 2021. Possui quatro livros de poemas resultantes de prêmios literários e um de contos também resultado de um prêmio literário. Coordena o projeto de extensão VideopesiAbaeté, resultado do prêmio de cultura e arte da PROEX-UFPA 2022. Coordena o projeto de pesquisa Representações da Amazônia na Literatura, no Audiovisual e na Canção.

E-mail: clei@ufpa.br

OFERENDAS BOTÂNICAS, PLANTAS COMO DÁDIVAS, O CINEMA EXPERIMENTAL E O MUNDO DE CLAUDIO CALDINI

BOTANIC OFFERINGS, PLANTS AS GIFTS, EXPERIMENTAL CINEMA AND THE WORLD OF CLAUDIO CALDINI

Angela Prysthon
(UFPE)
Lucca Nicoleli Adrião
(PPGCOM-UFPE)

Resumo

Este artigo busca examinar as interações entre o mundo natural das plantas e as tecnologias da imagem, com ênfase nos filmes científicos da aurora do cinema e no cânone da história dos filmes experimentais. Além disso, investiga-se a carreira do cineasta experimental argentino Claudio Caldini, analisando-se seu filme Ofrenda à luz de bibliografias que exploram as conexões entre natureza, técnica e formas de ver o mundo. Percebemos, por fim, uma afinidade entre o rigor do filme científico e a sofisticação formal de certo cinema experimental: ambos ampliam as possibilidades de percepção da realidade por múltiplas abordagens.

Palavras-chave:

Natureza; cinema experimental; vanguarda latino-americana.

Abstract

This article aims to explore the interactions between the natural world of plants and the technologies of the image, focusing on early scientific films and in the canon of experimental cinema. Furthermore, it delves into the career of Argentinian experimental filmmaker Claudio Caldini, analyzing his film Ofrenda in the context of a bibliography that connects nature, technique and the ways of perceiving the world. Ultimately, we discern an affinity between the scientific rigor of early films and the formal sophistication of modern experimental cinema: both expanding the possibilities for perceiving reality through multiple available approaches.

Keywords:

Nature; experimental cinema; Latin American avantgarde.

INTRODUÇÃO

Em seu estudo sobre a vida das plantas, Emanuele Coccia argumenta sobre a necessidade de superação do zoocentrismo na filosofia, incluindo as plantas como elemento fundamental do que ele chama de "metafísica da mistura". Nessa proposta de "metafísica", as plantas aderem de modo absoluto ao mundo, estão permanentemente expostas ao ambiente que as circunda, transformam e possibilitam as mudanças nos outros seres:

> Não se pode separar — nem fisicamente nem metafisicamente — a planta do mundo que a acolhe. Ela é a forma mais intensa, mais radical, mais paradigmática do estar-no-mundo. Interrogar as plantas é compreender o que significa estar-no-mundo. A planta encarna o laço mais íntimo e mais elementar que a vida pode estabelecer com o mundo. O inverso também é verdadeiro: ela é o observatório mais puro para contemplar o mundo em sua totalidade. Sob o sol ou sob as nuvens, misturando-se à água e ao vento, sua vida é uma interminável contemplação cósmica, sem dissociar os objetos e as substâncias, ou, dito de outra forma, aceitando todas as nuances, até se fundir com o mundo, até coincidir com sua substância. Nunca poderemos compreender uma planta sem ter compreendido o que é o mundo (Coccia, 2018, p. 13).

Figuras 1 a 4 – *Pflanzenbewegungen* (1900).
Fonte: Capturas de tela do filme.

Este artigo tem como escopo justamente verificar as possibilidades de interação entre as plantas e as tecnologias da imagem, a partir sobretudo do cinema experimental e, mais especificamente, da filmografia do artista argentino Claudio Caldini (Buenos Aires, 1952). Antes de nos lançarmos a analisar sua obra mais detidamente, vamos passear por alguns momentos cruciais da equação cinema e plantas no campo do cinema não-narrativo.[1] Desenhado esse preâmbulo histórico, o trabalho de Caldini será comentado em relação ao cinema experimental argentino de forma mais abrangente. Por fim, uma análise de seu curta-metragem Ofrenda (1978) dará conclusão ao exame das interações entre mundo natural, técnica e formas de observar o mundo.

PRIMEIRO CINEMA COMO CINEMA EXPERIMENTAL

Temos pensado em como o cinema experimental sempre teve a natureza e seus elementos especificamente não-humanos como ponto fulcral. Em realidade, as próprias técnicas fotográficas e cinematográficas derivaram também de um interesse em registrar, descrever e compreender o mundo natural. Basta lembrarmos, só para ficarmos em exemplos mais básicos, do pioneirismo de Anna Atkins na fotografia botânica ou das experiências de Eadweard Muybridge e Étienne-Jules Marey com a cronofotografia para investigar o movimento animal e humano. As tecnologias pré-cinemas estão atravessadas por essa mirada no não-humano que começa quiçá com um viés científico, mas que ganha imediata e simultaneamente uma dimensão estética.

Desde o início, de fato, havia um foco mais específico e evidente nos animais. Claro, animais humanos e não-humanos se movimentam num

Figuras 5 a 8 – *The Birth of a Flower* (1910).
Fonte: Capturas de tela do filme.

ritmo milhões de vezes mais rápido que as plantas. A rigor, elas não se movimentam: elas crescem, se espalham, murcham, morrem de modo muito lento, silencioso, misterioso. Mas, o cinema foi incorporando as plantas por via da ciência inicialmente. Os cientistas perceberam que o cinema era um meio de captar imagens desse movimento silencioso, desse crescimento, dessas mudanças das plantas:

> Early cinema was fascinated by plants. The technology that made film possible offered a window into a realm that had hitherto eluded human perception. Scientists were quick to realize the potential of the new medium to enhance their understanding of the vegetal world (Vieira, 2023, p. 1).

O primeiro momento do cinema está, assim, marcado pelo ímpeto exploratório, tanto da técnica cinematográfica em si, como da própria botânica. É o caso dos filmes do botânico alemão Wilhelm Pfeffer, que realiza quatro filmes entre 1899 e 1900 para estudar o movimento das plantas, através de experimentos feitos na Universidade de Leipzig sobretudo com flores.

Outro filme a explorar a técnica cinematográfica para registrar o crescimento de plantas e flores foi *The Birth of a Flower* (1910, Frank Percy Smith). A mesma técnica de fotografia *time-lapse* de Pfeffer foi empregada para capturar a poesia intrínseca à abertura das pétalas das flores sob a influência da luz. Entretanto, esse filme teve exibições públicas muito concorridas, marcando um ponto de inflexão na carreira do diretor Frank Percy Smith. O impacto desse tipo de filme foi bem relevante para um público que estava descobrindo ainda todo o potencial do cinema, antes da consolidação do cinema narrativo. Jenny Hammerton descreve o filme e os mecanismos utilizados por Percy Smith para realizá-lo:

Figuras 9 a 12 – *Floral Co–operative Societies.*
Fonte: Capturas de tela do filme.

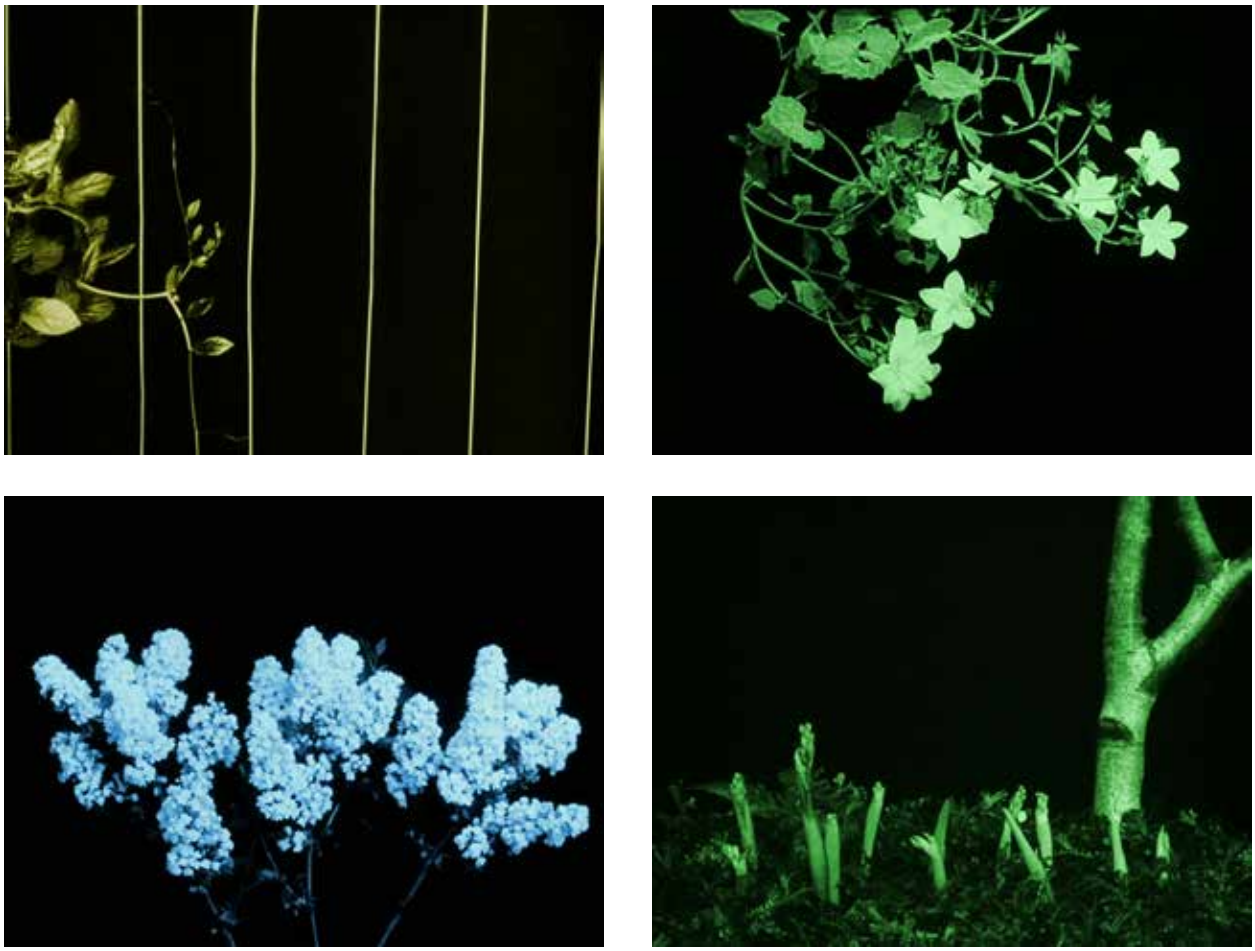
> We see the following plants bloom before our very eyes: hyacinths, crocuses, snowdrops, neapolitan onion flowers, narcissi, Japanese lilies, garden anemones and roses. Smith modified his cinematography set-up with candle wicks, pieces of meccano, door handles and gramophone needles to film these flowers in motion. He set up a system whereby growth could be filmed even while he slept, a large bell being set to ring and wake him if any part of the process malfunctioned (Hammerton, s/d).

Percy Smith foi um dos representantes mais ilustres do que podemos chamar de "filme científico" ou mesmo "filme educativo". Dedicou grande parte de sua carreira à série *Secrets of Nature*, que ele produziu para a British Instructional Films. Dentre os vários filmes da série está *Floral Co-operative Societies* (1927), curta-metragem que apresenta os elementos sexuais da polinização em flores como dentes-de-leão, margaridas, cardo-estrelas e sempre-vivas. O filme é um exemplo mais sofisticado das técnicas já desenvolvidas em *The Birth of a Flower* e, assim como este, tem um apelo popular significativo justamente por causa dos seus valores estéticos.

> With endless patience, he could spend up to two and a half years to complete a film. He also had the popular touch, with the happy knack (as he put it himself) of being able to feed his audience "the powder of instruction in the jam of entertainment" (Dixon, s/d).

As primeiras décadas do século foram cruciais para o estabelecimento da relação entre cinema e botânica e talvez nesse sentido o filme mais emblemático do período tenha sido *Blumenwunder* (1926, Max Reichmann). Com técnicas semelhantes às dos cineastas mencionados acima, mas talvez com uma maior complexidade conceitual, uma maior ambição estrutural, o filme adensa a relação entre experimentação técnica e exploração botânica.

> Time is again of the essence here, as the film reveals the gap supposedly dividing the animal



Figuras 13 a 16 – *Blumenwunder.*
Fonte: Capturas de tela do filme.

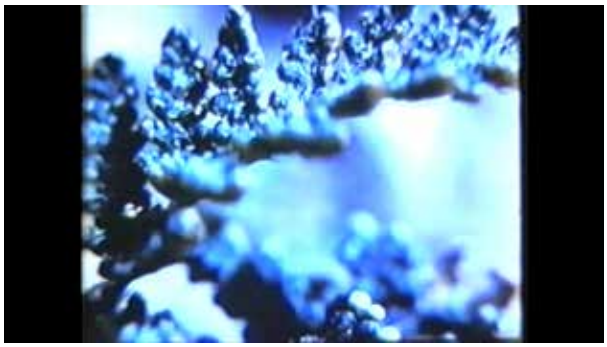
> and the vegetal realms to be merely a matter of a temporal misalignment to be disentangled through cinematic means (Vieira, 2023, p. 1)

Esse preâmbulo histórico tem como objetivo demonstrar que o elo entre o primeiro cinema e as plantas possivelmente seja uma espécie de presságio em relação ao que depois viria a se chamar de cinema experimental. Todos os exemplos acima se inscrevem na fronteira entre o científico e o estético, em todos o experimento (seja em relação às técnicas do visível, seja em relação ao objeto científico que se propõe a explorar através do cinema) se vê invadido pelo indizível do sublime. O que de certa forma talvez seja uma boa definição para o cinema experimental: quando a estética suplanta a técnica.

JARDINS, CERCAS–VIVAS, COLAGENS, BUQUÊS, ÁRVORES

Se, assim, o cinema se configurou desde sempre como o lugar ideal para se estabelecer uma relação imagética complexa com o mundo natural, parece-nos evidente que o âmbito mais especializado do cinema experimental é precisamente o território no qual se dá, de maneira mais plena, o desenvolvimento de tal relação. Vamos em seguida comentar alguns momentos cruciais das plantas no cinema experimental, ressaltando que não é a nossa intenção fazer um inventário exaustivo de todos os filmes feitos nesse campo, mas indicar apenas alguns títulos-chave para pensar essa tradição.

Comecemos por *Glimpse of the Garden* (1957, Marie Menken), que, por exemplo, explora tanto a visão ampla quanto os detalhes minuciosos de um jardim. Menken trabalha com a montagem de imagens que revela os segredos ocultos da vegetação que a cerca e que nos leva por uma jornada através de texturas e detalhes, desde finos pelos até protuberâncias e sulcos nas plantas, transformando esse microcosmo escondido em um universo em expansão.



Figuras 17 e 18 – *Glimpse of the Garden*
Fonte: Capturas de tela do filme.

Figuras 19 e 20 – *All my Life.*
Fonte: Capturas de tela do filme.

Quase dez anos depois, Bruce Baillie executou um dos mais conhecidos filmes experimentais, *All my Life* (1966), um plano sequência de uma cerca de ripas, enquadrada pelo céu azul acima e uma extensão de grama seca abaixo ao som de Ella Fitzgerald cantando a canção título e à medida que o filme avança, a cerca vai ficando cada vez mais tomada por uma trepadeira imensa de flores vermelhas:

> In many respects, the image is perfectly ordinary, the kind that you chance on if you're driving along, say, a California road, as Mr. Baillie was when he popped out of a car, seized by inspiration. Yet, as the camera continues to float left and Fitzgerald begins singing ("All my life/I've been waiting for you"), something magical – call it cinema – happens in the middle of the first verse. As the words "My wonderful one/I've begun" warm the soundtrack, a splash of red flowers on the fence suddenly appears, as if the film itself were offering you a garland (Dargis, 2016).

Mais adiante, novas possibilidades para o cinema "botânico": no começo dos anos 80 surge outro clássico experimental, *The Garden of Earthly Delights* (1981, Stan Brakhage), no qual o artista coloca diversas variedades de folhas, sementes, raízes e flores em padrões entre duas tiras de filme de 35mm, para posteriormente imprimi-las opticamente:

> O material é resultado do encontro físico entre duas corporalidades orgânicas que o artista funde em um corpo só. Durante a realização, Brakhage não detém controle preciso da animação que está criando, assim, os filmes se apresentam como resultado de um processo em que o artista tensiona a possibilidade de um encontro entre visão cinematográfica e existências não humanas. O que vemos projetado é o resíduo do processo criativo que o produziu assim como as sementes, flores, pétalas, são resíduos orgânicos dos processos biológicos naturais que ocorreram no microcosmo do artista (Melo, 2022, p. 59).

Assim como o filme de Brakhage, a obra da cineasta franco-peruana Rose Lowder aciona uma materialidade radical para seus filmes, sempre relacionados com aspectos vinculados ao ambiente e sobretudo ao universo vegetal. Na sua mais famosa série de filmes, *Bouquets* (1995-2010), desenvolveu uma técnica de montar na própria câmera imagens coletadas

Figuras 21 e 22 – *The Garden of Earthly Delights.*
Fonte: Capturas de tela do filme.

Figuras 23 e 24 – *Bouquets 1–10.*
Fonte: Capturas de tela do filme.

quadro a quadro para formar padrões meticulosos de luz, resultando um padrão de *flicker* singular e instantâneo.

> Colors, objects and their treatments go beyond the discourse of scientific research that the filmmaker usually tends to maintain. We cannot ignore the high sensuality of the scenes and their choices. Rose Lowder favors scenes of nature, even though some of the sites filmed are located in the city. Through their filmic transformation, they no longer appear to be urban manifestations but natural landscapes. In this way, Rose Lowder continues an impressionist tradition: working in nature rather than in the studio; like Cézanne, working on site is the sine qua non condition in order to reveal the 'little sensation' and represent it (Beauvais, s/d).

O elo entre cinema experimental e o mundo das plantas, contudo, não é constituído apenas de detalhes, de fragmentos ou de planos mais fechados. As árvores podem ser igualmente objeto de uma observação mais distante e mais geral, um ponto de entrada no mundo. A própria ideia maior de paisagem pode estar implicada nesse modo de olhar as plantas. Larry Gottheim, por exemplo, realizou nos anos 70 o belo *Fogline* (1970), no qual mostra uma paisagem com neblina em um único plano por onze minutos. A névoa vai modificando e envolvendo as árvores e o território:

> FOG LINE is a wonderful piece of conceptual art, a stroke along that careful line between wit and wisdom - a melody in which literally every frame is different from every preceding frame (since the fog is always lifting) and the various elements of the composition - trees, animals, vegetation, sky, and, quite importantly, the emulsion, the grain of the film itself - continue to play off one

Figuras 25 e 26 – *Fog Line.*
Fonte: Capturas de tela do filme.

Figuras 27 e 28 – *Alberi.*
Fonte: Capturas de tela do filme.

> another as do notes in a musical composition. The quality of the light - the tonality of the image itself - adds immeasurably to the mystery and excitement as the work unfolds, the fog lifting, the /film running through the gate, the composition static yet the frame itself fluid, dynamic, magnificently kinetic (Foery, s/d).

Nosso último exemplo, antes de passar à análise da obra de Caldini, é o filme *Alberi* (2013, Michelangelo Frammartino). Com uma perspectiva bem diferente da distância de Gottheim, Frammartino adentra a floresta, quase como as *ghost rides* do início do século XX (nas quais uma câmera era acoplada à locomotiva do trem), a paisagem é rasgada. O espectador tem a impressão de ir junto com a câmera, chegando a roçar as folhas, chegando a sentir os galhos e os espinhos da vegetação.

> *Alberi* (which translates as "trees") is a work designed to evoke the sublime. With its strange visions of vegetal creatures and spectacularly grand landscapes, Frammartino's immersive work offers a unique experience – by turns playful, slightly menacing, and ultimately celebratory. Structured as a continuous loop, the piece begins and ends in total darkness. It's a smart choice that immediately sensitizes the viewer to the world of ritual and nature through a powerfully tactile and elemental sound design (Dallas, 2014).

CALDINI E O CINEMA EXPERIMENTAL ARGENTINO

Arlindo Machado (2010) empreendeu uma tentativa de abordar panoramicamente a história do cinema experimental na América Latina, indicando as enormes dificuldades em encontrar material, tanto no sentido da reflexão, como das próprias obras. Refletir sobre o cinema experimental na América Latina envolveria para ele uma dualidade de desafios. Primeiramente, devido à sua origem na região, essas formas de expressão seriam amplamente desconhecidas,

com pouca distribuição, acesso limitado, informações escassas e escassa análise crítica devido à falta de atenção global. Em segundo lugar, por sua natureza experimental e não comercial, já seriam excluídas de antemão em qualquer lugar. O pequeno texto de Machado, contudo, é um ponto de partida interessante para pensar a tradição na região de modo geral, aludindo, mais especificamente, a alguns exemplos argentinos tanto de filmes como de pensadores desse cinema.

No artigo, por exemplo, faz menção ao que pode ser considerado o primeiro exemplo de cinema experimental argentino, o filme *Traum* (1933), ainda que este tenha nascido de uma colaboração entre o fotógrafo Horacio Coppola e o alemão Walter Auerbach, e realizado na Alemanha. Outros argentinos mencionados por ele são David Kohon e seu *La fecha y um compas* (1950); Alberto Fischerman e seu filme *Quema* (1962); Narcisa Hirsch e seu *Come Out* (1975); os pioneiros do vídeo no país, Andrés Di Tella, Fabián Hoffman e Carlos Trilnick; e ainda breves menções aos artistas Marta Minujin e Jaime Davidovich. No breve recorrido de Machado está nosso objeto de atenção. A obra de Claudio Caldini é descrita assim:

> Entre 1970 e 1983, Caldini realizou uma obra bastante sólida em termos de experimentação audiovisual, utilizando o super-8 como bitola e low technology. Essa obra é considerada uma ponte entre o passado cinematográfico e o presente eletrônico. A partir dos anos 1990, Caldini adere ao vídeo, mas sempre com inserções cinematográficas, ainda que seu olhar e sua linguagem permaneçam sempre resolutamente contemporâneos. Dentre as quase duas dezenas de filmes experimentais realizados em super-8 por Caldini, podemos citar *Oferenda* (1978), uma espécie de dança das flores cintilante e multicromática, com resultados visuais quase abstratos. Trata-se de uma bela aula de edição e de sincronização imagem-som, orquestrada pelo mestre argentino do cinema experimental, com base na música de Alice Coltrane (Machado, 2010, 35).

Outra referência importante a Caldini no campo dos estudos do cinema experimental no Brasil é o catálogo da mostra *Cine sin Limites* (2017), curada por Aaron Cutler e Mariana Shellard, focada justamente na obra de Caldini, Narcisa Hirsch e Jorge Honik. Alguns dos textos constantes no catálogo têm autoria dos próprios artistas e servem para dar a dimensão precisa da relação desses cineastas com a técnica e seu compromisso com uma visão de cinema poética e profundamente pessoal.

Um aspecto importante revelado tanto pelos textos dos cineastas, como pelos dos curadores e comentadores das obras, é a história de suas trajetórias como de uma colaboração, de uma visão de mundo permeada pela amizade e pela afinidade estética e temática. O uso do super 8 no auge de suas carreiras, o gosto pelas viagens e pelo registro desses trajetos pelo mundo, o interesse pelos cinemas expandidos de outras tradições e culturas são alguns dos pontos em comum entre o grupo. Mas é sobretudo a realização de trabalhos esteticamente complexos e sofisticados, a partir de uma imensa precariedade técnica, que nos chama a atenção como ponto de unidade entre os três realizadores. Apresentando um conjunto de filmes experimentais argentinos (alguns deles presentes na mostra), Pablo Marín comenta:

> Por outro lado, o contexto geral (compartilhado) destes filmes permanece inseparável em sua fragilidade de recursos. Pretender ignorar isso seria um grave erro de avaliação. Mas não porque seja útil para justificar decisões ou resultados finais, e sim justamente o contrário. Já que, neste sentido, a história destes filmes, em sua maioria filmados em material reversível Super-8 e 16 mm, é também a história de formatos reduzidos levados a níveis sobrenaturais de possibilidades estéticas. A economia de recursos é aqui o ponto de partida para um trabalho formal sem precedentes (Marín *apud* Cutler; Shellard, 2017, p.11).

Em relação ao tema específico do nosso artigo, a presença das plantas e do universo vegetal, é evidente o interesse desse grupo de cineastas pela ambientação do mundo, pelo fora, sobretudo nos filmes de viagem, nos trajetos que os três realizam pela Argentina e pelo mundo (Honik é o mais "viajante" dos três). Entre eles, é indubitavelmente Caldini quem vai efetuar de modo mais enfático essa conexão com uma visão botânica de mundo – que, se não presente em todos os seus filmes, está em vários momentos cruciais de sua obra.

Fazendo um rápido passeio por sua filmografia vamos perceber como Caldini sempre oferece vislumbres intrigantes de diferentes aspectos da vida e da arte. Como um primeiro exemplo, *Aspiraciones* (1976) é uma meditação cinematográfica que acompanha, através de uma

Figura 29 – *Aspiraciones.*
Fonte: Captura de tela do filme.

Figura 30 – *Cuarteto.*
Fonte: Captura de tela do filme.

intrigante montagem de cadência semelhante à da respiração atenta e ritmada, a imagem da chama de uma vela, utilizando uma lente de foco variável e técnicas métricas. Conforme o filme segue, imagens de pequenos arranjos de plantas são inscritas dentro de sua estrutura rigorosa, ocasionando um efeito polifônico que se torna cada vez mais complexo.

Na visualização do conjunto variado de experiências fílmicas que exploram uma relação com o mundo natural e com os espaços, talvez *Cuarteto* (1978) seja, entre os exemplos da carreira de Caldini, aquele mais próximo à nossa ideia de cinema botânico. Ao longo de vinte minutos, o cineasta mostra repetições e variações de três cenas da natureza, entre ramos, folhas ao sol e um hibisco vermelho. Os planos são organizados por sobreposições, que se combinam de forma que, de início, aparentam a aleatoriedade, mas que revelam um consciente processo composicional: após a apresentação paciente e contemplativa das três pequenas paisagens, um quarto momento amalgama todos em um bloco só, dando unidade às vistas anteriores e justificando o nome da obra com seus quatro segmentos distintos. Inspirado pela filosofia chinesa, Caldini finaliza com uma citação do pensando Chuang-Tzu sobre a comunicação de ideias para além das palavras, sinalizando um diálogo com a natureza e a coexistência do humano com outras formas de vida.

Já *Vadi-Samvadi* (1981) apresenta uma característica constantemente retomada no corpo da obra de Caldini, que é a exploração do cruzamento entre a música indiana e as paisagens naturais dentro de um espectro reduzido. Nesse curta-metragem, mostra-se a situação e o cuidado das plantas dentro de um ambiente doméstico, essas micro-paisagens filmadas por meio de estratégias visuais que acompanham a intensidade da banda sonora, como em uma espécie de *flicker.* Por sua vez, *La escena circular* (1982) captura a silhueta de um casal diante de uma janela, sugerindo uma síntese do espaço cinematográfico e da universalidade de suas figuras recortadas em um fundo de árvores e grandes vegetações. A câmera, destacando momentos específicos por meio de *fade-outs* e *fade-ins*, parece redescobrir o cinema como máquina de memória afetiva.

Outro exemplo próximo ao universo dos espaços da natureza é *A través de las ruinas* (1982), realizado durante a guerra das Malvinas. O olhar vacilante da câmera desse filme, que passeia por suas vistas em uma dança cambaleante, enfoca ambientes pouco iluminados para conceber um filme mergulhado em penumbras. Caldini novamente se vale de procedimentos usuais de seus outros filmes, encontrando novos efeitos estéticos, diferentes sensações ambiências: as imagens sobrepostas servem para criar uma experiência dinâmica com o espaço, realizando uma transição aparentemente contínua entre uma paisagem e outra; a música novamente traz as influências da cultura indiana e a experiência do *drone*, dessa vez em um tom mais obscuro do que aqueles vistos anteriormente. Ainda é preciso ressaltar seu trabalho cromático elegante, bem

Figura 31 – *Vadi–Samvadi.*
Fonte: Captura de tela do filme.

Figura 32 – *La escena circular.*
Fonte: Captura de tela do filme.

Figura 33 – *A través de las ruinas.*
Fonte: Captura de tela do filme.

Figura 34 – *Lux Taal.*
Fonte: Captura de tela do filme.

como a presença de vistas litorâneas e invernais que não haviam sido percebidas nos outros casos. *LUX TAAL* (2009) tematiza a passagem do tempo, um conceito importante na filmografia caldiniana, através da representação das quatro estações do ano. O curta-metragem amplia sua abordagem da natureza para um universo mais elementar, da água e do fogo, da terra e do ar.

Mais recentemente, em um dos seus poucos filmes da nova década, *Poilean* (2020) é uma de suas explorações mais radicais no grande mundo dos pequenos detalhes da natureza. Percorrendo trajeto que adentra um vasto campo de girassóis, Caldini explora ao máximo a mobilidade de sua câmera e as possibilidades visuais do digital, formato pouco usual no curso dessa carreira. A câmera, registrando as minúcias do espaço em planos extremamente aproximados, perpassa diretamente entre as flores, entra em choque com as pétalas, com as folhas e mesmo com os grãos de pólen que se condensam e grudam nas plantas. Os ventos e a intensa luz do dia, que denuncia a sujeira da lente, fazem-se presentes a todo momento. Pode-se dizer que a visão de *Poilean* é háptica – é como tocar em cada uma dessas flores, sentir suas texturas – e, de modo ainda mais ousado, gustativa e olfativa – sua evocação sensória tão forte que rememora o gosto e o cheiro do mel.

E se cada um desses filmes dessa longa carreira demonstra uma dimensão única da sua criatividade (que é ressaltada também pela sua relação com a música como compositor de vanguarda), é *Ofrenda* aquele que nos vai mover de maneira mais forte

Figura 35 a 38 – *Ofrenda.*
Fonte: Captura de tela do filme.

a refletir sobre seu elo com o mundo natural. É nele que vamos nos concentrar na última seção do nosso ensaio.

O OLHAR GENEROSO DE OFRENDA

> As plantas parecem ausentes, como que extraviadas num longo e surdo sonho químico. Não têm sentidos, mas não estão trancadas em si, longe disso: nenhum outro vivente adere mais do que elas ao mundo circundante (Coccia, 2018, p. 18).

Talvez o mais singelo dos filmes de Caldini, *Ofrenda* consiste em uma série de fotogramas de um campo de margaridas brancas filmado ao longo de um único dia, seu fluxo contínuo tecendo uma torrente de imagens vibrantes que estimulam as condições da persistência retiniana. Por vezes, a superfície da tela sugere uma estampa florida, encontrada em um vestido ou em uma toalha de mesa; assim como há algo das complexas coreografias de Busby Berkeley, organizadas em padrões rigorosos de formas e em composições caleidoscópicas. Dada a sua extensão ínfima, que não alcança os dois minutos e meio, possui a delicadeza de um haiku, buscando compreender em um instante ou em uma sentença a dimensão do tempo que se passa do dia ao entardecer. Um drone suave e atmosférico evoca o estado meditativo ao qual o filme nos convida, o breve lampejo de concentração necessário para que o espectador possa se deter naquela projeção.

Parte de uma trilogia que também compreende os já descritos *Aspiraciones* e *Vadi-Samvadi, Ofrenda* apresenta características distintivas dessas outras obras, sejam os motivos recorrentes de detalhes da natureza, a reflexão sobre a passagem temporal, as palpitações de imagens que aparecem e desaparecem em pulsão rítmica própria ou o uso determinante da música de influência indiana. Tecnicamente,

todavia, trata-se de um trabalho idiossincrático de fotografia *frame* a *frame*, no qual se determinava os diferentes ajustes da máquina a cada captura. Ao descrever seu processo, o realizador enfatiza o manejo cuidadoso com a câmera e o pensamento ativo sobre as escolhas a serem feitas no momento da filmagem:

> A succession of points of view and the details of a bush in full bloom are photographed frame by frame: a culminating cycle of daisies. In every shot the position of the camera, the frame, the focal distance and the focus are corrected. The continuity of forms and the relationship between dimensions produces a choreographic illusion. [...] With the diaphragm fixed, we continued taking photographs at a regular speed (there are approximately 3,300 frames); the diminishing sunlight results in a slow and prolonged fade-out (Caldini s/d).

O olhar atencioso de Caldini se estabelece entre o olhar da câmera e sua relação sensível com o mundo. Importante a essa defesa é constatar que esse olhar não encontra equivalência na experiência durante o filme, o que se torna evidente em *Ofrenda*: mais afeito aos efeitos do *flicker* do que ao plano longo, a contemplação oferecida por esse cinema é menos a do escrutínio paciente da imagem pelo espectador do que a do ideal modernista da percepção pura, onde os artifícios do meio fílmico, conquistados mediante o seu conhecimento aprofundado, ganham maior destaque. Se Caldini dá a ver as coisas do mundo, é pela consciência – elaborada formalmente em suas obras – de que a representação fotográfica da natureza trava um embate entre o dispositivo moderno e modos de existência anteriores a toda modernidade.

As várias horas do contato direto do artista com as margaridas ganham concreção no tempo diminuto da projeção fílmica; é uma sensibilidade ecológica quase extinta da vida social, que aqui pode irradiar por uma fresta e alcançar a tela do cinema – mesmo que por um momento tão fugidio quanto os poucos minutos de um curta-metragem. A forma fílmica empregada por Caldini sublinha essa dupla temporalidade: por um lado, a atitude compenetrada e duradoura do cineasta na presença de tudo aquilo com que se faz o cinema, sejam flores ou câmeras, arbustos ou lentes; por outro, a temporalidade absorvida pelo resultado estético, que contém a primeira em potência. Colocando em questão a feitura e a fatura[2] do filme de modo indissociável, é importante pensar o ato de fazer como gesto de generosidade com a materialidade das coisas.

Em *Ofrenda*, os métodos da filmagem demonstram uma qualidade de invenção que provém do manejo habilidoso com a técnica. Ao optar pela estética do frame único – que pressupõe os riscos da montagem *in-camera* – e ao configurar seu dispositivo a cada novo registro, o artista estabelece a si um desafio que requer domínio particular dos seus meios de trabalho. Com perícia artesanal, ele se encontra envolvido no exercício de encontrar soluções práticas com os instrumentos do seu ofício. Richard Sennett, ao pensar a categoria do artífice como um tipo humano, encontra nele um modo de atuação que não compreende o trabalho enquanto intermédio para chegar a um fim, mas enquanto processo que une intelecto, prazer e labor. A generosidade do olhar em Caldini estaria implicada na artesania do seu modo de trabalhar: "[o] artífice representa uma condição humana especial: a do engajamento" (Sennett, 2009, p. 30). Absorvido em uma mesma atividade durante um dia inteiro, ele se dedicou à observação compenetrada da natureza e ao jogo inventivo com o aparelho fílmico.

Fazer um filme é o ato amoroso do cineasta ao mundo, seu primor é manifestado nestes dois níveis – na abertura às sensações e no manuseio tátil do aparato. Na esteira desse entendimento, Sennett considera a condição do engajamento do artífice como indissociável à curiosidade material que ele devota aos meios de que dispõe. A feitura cinematográfica de modo artesanal implica em uma postura que confere primazia aos utensílios de trabalho, em uma atividade de descoberta do humano sobre a máquina. A câmera, com todos os seus potenciais usos, seria nesses termos uma "ferramenta estimulante" (*Ibid.,* p. 217), ao desafiar seus operadores a expandirem suas habilidades, a descobrirem os segredos de um objeto técnico e a aperfeiçoarem a compreensão que possuem do próprio *métier.* Essa é uma das potências desse tipo de cinema experimental; que encontra na pobreza tecnológica uma abertura à sofisticação formal mais elevada.

A câmera será, evidentemente, a via de acesso a esse olhar generoso que Caldini direciona ao mundo. É através da sua operação que o material

imagético é registrado, e é através desse material que a fruição estética do cinema se confirma – é onde, de fato, se materializa a fatura de um filme. *Ofrenda* possui diferencial na utilização da câmera como um instrumento quase analítico, que perscruta as mudanças imperceptíveis ao humano que ocorrem no ambiente – o que só a máquina poderia capturar de maneira concreta. A visão deverá ser percebida ao mesmo tempo enquanto gesto ativo e experiência lúdica: se há algo de verdadeiramente rigoroso no processo descrito pelo cineasta, é a partir de um rigor que se mescla com a contemplação pueril dos estados da natureza, que remete às primeiras sensações no início da vida.

É nesse sentido que a luz, tanto quanto as flores, é evento primordial do curta-metragem. As variações de luminosidade desenham o arco narrativo da passagem do tempo: o que começa com a clara representação das pétalas brancas das margaridas vai passando por uma leve gradação, atinge seu clímax no reflexo do último e dourado raio solar do dia e termina com o desaparecimento das flores, que se tornam manchas azuladas a se dissipar no fundo escuro. Essa atenção à luz é o que colocaria a obra no domínio de um estudo que interroga o mundo, o tempo e o espaço, assistindo ao movimento da natureza em um pequeno pedaço de existência. Como nas primeiras tentativas com o cinematógrafo e com as técnicas fotográficas alternativas, já citadas no início do artigo, há um tangenciamento com a perspectiva científica, mas que possui suas intenções estéticas ainda mais sublinhadas ao se colocar no campo da arte.

A tematização da luz convoca os vínculos do cinema com a pintura. Jacques Aumont aponta, de início, à diferença ontológica entre os meios: o pictórico trabalha a luz com uma matéria-prima pouco recomendada; a luz, no fílmico, é dado inscrito e inevitável. O trabalho plástico com a luz em um filme estaria quase sempre voltado à tentativa de seu controle, sendo a história do cinema repleta de exemplos óbvios (Orson Welles, Josef von Sternberg, Friedrich Wilhelm Murnau). "É na relação com a luz que se percebe melhor o paradoxo plástico do cinema: vítima de sua tecnicidade, ele apreende bem demais a luz, sem trabalho, para saber, de saída, trabalhá-la" (Aumont, 2004, p. 179-181).

Caldini, por sua vez, não estaria interessado em controlar a luz, fato que se justifica não só por sua aliança ao real, que dispensa artificialismos. Mais do que isso, a fixidez na abertura do diafragma faria o caminho inverso: não seria uma tentativa de controle dos resultados, mas um gesto de investigação consciente quanto à recepção do meio à luz. Os efeitos plásticos desse empreendimento não seriam mensurados pela capacidade de forjar a luz ideal em estúdio ou locação, mas de travar um duelo entre a expertise tecnológica – o conhecimento das propriedades da máquina e da película – e os componentes do real – luz solar como matéria-prima de uma artesania cinematográfica. Outras modificações, quanto ao foco ou à distância focal, são ainda modulações simples, mas que refletem em um zelo artesanal, uma minúcia quanto à maneira de utilizar o cinema.

No centro dessa técnica está a escolha por uma estética dos fotogramas únicos, que convida o espectador a perceber essa lenta progressão como uma descontinuidade. "We were not trying to recreate movement, but rather to stop it, to produce static continuity between what were, themselves, different shots" (Caldini, s/d). Também em sua pesquisa sobre o parentesco secreto da pintura e do cinema, Jacques Aumont teoriza a temporalidade de cada suporte, comentando a série dentro da pintura e a passagem de um instante a outro na recepção artística. Uma série, grosso modo, é a realização de várias imagens de um mesmo tema dado em momentos distintos, sendo as Catedrais de Rouen, de Claude Monet, um dos seus exemplos clássicos, segundo o autor: uma mesma catedral pintada em diferentes condições de iluminação – o objeto da pesquisa impressionista. O mais elementar em *Ofrenda* – captar a luz quando bate – ressoa evidente, como primeira conexão.

O que torna a série um modelo para o pensamento do cinema, e em especial sobre o tempo costurado pela montagem, é o entendimento de que a sucessão de duas imagens pode destravar as engrenagens de uma micronarrativa. O efeito de diferença, que se trata certamente de um efeito cognitivo da recepção, faz da série um tipo de coleção atenta aos saltos bruscos entre dois instantes, entre duas imagens. É a reconstrução de uma totalidade, em seu aspecto temporal, que

não está ali senão como consciência de uma parte que falta; ou seja, como um intervalo, como uma distância. É o que Aumont habilmente adiciona: "no confronto entre duas vistas, a um só tempo, semelhantes e diferentes, o olhar ganha, com efeito, uma possibilidade nova: a de se encontrar entre os dois, lá onde não há nada, nada de visível" (Aumont, 2004, p. 97).

Dispensando a noção de plano, *Ofrenda* e a "continuidade estática" da qual fala seu realizador parecem seguir à risca o princípio de descontinuidade que Aumont percebe na série. Mas a maquinação cinematográfica engendra uma perturbação visual ainda mais forte do que a da série devido a sua característica extensiva, seu desenrolar unidirecional e no tempo. O efeito frenético das 3.300 imagens fixas de *Ofrenda* é uma ilusão óptica na qual uma coreografia é montada pelo choque entre um enquadramento e outro, que o olhar processa ininterruptamente. O espectador do cinema está, desse modo, condicionado ao sequenciamento temporal das imagens que fora previamente projetado pelo realizador. É no tempo que mora outra questão a separar a série do cinema por uma especificidade técnica, inerente à feitura de cada obra. Se, por analogia, um quadro na série representa um fotograma do filme, a produção em cada um difere em extremos. Para Monet, é necessário um dia inteiro para produzir uma única parte da obra, o mesmo dia em que Caldini completará as quase 3.300 imagens do seu filme.

Contudo, mesmo que por um lado as questões formais de *Ofrenda* pareçam radicalizar e acrescentar nuances a essa precedência do cinema com a série, há ainda o paradoxo de um esquadrinhamento fugaz do espaço que une Caldini e o modus operandi impressionista. As catedrais de Monet são agrupadas a fim de tornar visíveis as proximidades e os afastamentos entre instantes múltiplos: nesse processo de cognição, as tonalidades dos quadros ganham destaque, e as particularidades meteorológicas em cada dia retratado são aspectos cruciais para se articular o corpo da coleção. O filme de Caldini igualmente se atenta aos arredores; em ambos os casos, o trabalho da percepção focaliza diferentes ambiências, as atmosferas possíveis de um determinado lugar, e exige do olhar uma mobilidade que atravesse a descontinuidade entre elas.

A mirada às plantas, mais do que o tema arquitetônico, acentua melhor essa noção de apreender o mundo em constante mutação, em especial quando se entrecruza a análise da estética fílmica com a já citada filosofia da natureza de Emanuele Coccia (2018), na qual observar as plantas é entrar em contato com uma noção particular de estar-no-mundo. Coloca-se, pois, familiaridade com outra série de Monet, seu famoso trabalho com as ninfeias do jardim em Giverny. Nos três casos, nas séries e no filme, estamos voltados à vida sensível como desenvolvida, também, por Coccia:

> A óbvia distância que separa o homem do resto dos viventes não coincide de fato com o abismo que divide a sensibilidade do intelecto, a imagem do conceito. Ela se expressa inteiramente na intensidade da sensação e da experiência, na força e na eficácia da relação com o mundo das imagens. E prova irrefutável disso o fato de que grande parte dos fenômenos que denominamos espirituais (sejam esses o sonho ou a moda, a palavra ou a arte) não apenas pressupõem alguma forma de relação com o sensível, como também são possíveis somente graças à capacidade de produzir imagens ou de ser afetado por elas (Coccia, 2010, p. 11).

Uma imagem, no sentido cocciano, não seria apenas aquela manufaturada pelo humano e inscrita nos campos artísticos, mas toda a substância do mundo que provoca a sensibilidade – plantas e luz solar, mas também as águas, os ventos, e mesmo a fauna. O que a citação anterior põe em questão é a ideia do sensível como propriedade imanente ao estar-no-mundo, sendo o ser humano beneficiado por um aprofundamento dessas faculdades sensíveis. A análise de *Ofrenda* buscou um caminho que o interpretasse como o resultado da mediação entre o cineasta, seus instrumentos de trabalho e as imagens da vida sensível. O humano, por meio de seus suportes, pode criar outras formas do sensível, e se encantar com a revelação da existência pelos meios artísticos. O olhar do cinema de Caldini é o exercício ativo da fome de mundo que nossa breve estadia nele nos faz sentir, sendo o artista aquele que nos oferece novas possibilidades de encontro.

ORNAMENTOS CÓSMICOS, PEQUENOS INFINITOS. CONSIDERAÇÕES SOBRE UM CINEMA VEGETAL

Nosso ensaio propôs, em um primeiro movimento, assinalar o lugar central do mundo das plantas em uma tradição à parte do cinema narrativo. As

espécies da flora, em suas realidades "passivas" e dadas à contemplação, caracterizaram objetos de estudo incontornáveis no uso científico da imagem em movimento. O elo invisível entre essas práticas e o cinema experimental mais maduro é explicitado, justamente, por correspondências estéticas que relacionam o rigor da observação científica e o olhar livre da fruição artística. Essas características são potencializadas na percepção que *Ofrenda*, literalmente, nos oferece, ao descortinar o vasto universo que existe na modesta formação de um arbusto com suas margaridas.

A relação do cinema com essa parte do mundo natural se revela um campo profícuo de investigação, tão vibrante e essencial quanto suas representações, também ricas e diversas, da fauna. Portanto, o que confeccionamos na extensão deste texto pode ser dito como um herbário fílmico: uma pequena coleção de amostras vegetais, organizadas a fim de serem mostradas como extensão do mundo em imagens e que não se encerram aqui, sempre com margem a outras adições, a outras visadas direcionadas ao mundo.

NOTAS

01. Não seria possível no espaço de um artigo como este dar conta de todas as relações possíveis entre o cinema e as plantas, por isso não tratamos aqui dos filmes de ficção ou de documentários naturalistas no estilo de Sir David Attenborough, por exemplo. Porém, é óbvio que se tratam de caminhos riquíssimos de análise.

02. Seguimos a distinção de Sérgio Ferro (2022) entre a feitura e a fatura de uma obra de arte. Nesses termos, a feitura é o ato de fazer, o movimento de origem; a fatura, por sua vez, é o efeito, o resultado imobilizado do processo da feitura.

REFERÊNCIAS

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

BEAUVAIS, Yann. Rose Lowder: Bouquets d'images. **Re:Voir**, s/d. Disponível em: <https://re-voir.com/shop/en/rose-lowder/205-rose-lowder-bouquet-d-images.html>. Acesso em: 17 set. 2023.

CALDINI, Claudio. **Light Cone**. s/d. Disponível em: <https://lightcone.org/en/film-1985-ofrenda>. Acesso em: 17 set. 2023.

COCCIA, Emanuele. **A vida das plantas. Uma metafísica da mistura.** Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2018.

COCCIA, Emanuele. **A vida sensível.** Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2010.

CUTLER, Aaron; SHELLARD, Mariana. **Cine sin limites:** Claudio Caldini, Jorge Honik e Narcisa Hirsch. São Paulo: Centro Cultural São Paulo, 2017. Disponível em: <https://www.mutualfilms.com/Livro1Web.pdf>. Acessado em: 23 set. 2023.

DALLAS, Paul. Into the Woods: Director Michelangelo Frammartino Talks About His Mesmerizing Installation Work Alberi. **Filmmaker Magazine**, 2014. Disponível em: <https://filmmakermagazine.com/83356-into-the-woods-director-michelangelo-frammartino-talks-about-his-mesmerizing-installation-work-alberi/>. Acessado em: 17 set. 2023.

DARGIS, Manohla. Bruce Baillie, a Film-Poet Collapsing Inner and Outer Space. **The New York Times**, 01 de abril de 2016. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2016/04/03/movies/bruce-baillie-a-film-poet-collapsing-inner-and-outer-space.html>. Acesso em: 17 set. 2023.

DIXON, Briony. Frank Percy Smith. **BFI Screenonline.** Disponível em: <http://www.screenonline.org.uk/people/id/594315/index.html>. Acesso em: 17 set. 2023.

FERRO, Sérgio. **Artes plásticas e trabalho livre II**: De Manet ao Cubismo Analítico. São Paulo: Editora 34, 2022.

FOERY, Raymond. Fogline. **Light Cone**, s/d. Disponível em: <https://lightcone.org/en/film-6759-fog-line>. Acesso em: 17 set. 2023.

HAMMERTON, Jenny. The Birth of a Flower. **BFI Screenonline.** Disponível em: <http://www.screenonline.org.uk/film/id/594372/index.html>. Acesso em: 16 set. 2023.

MACHADO, Arlindo. Pioneiros do vídeo e do cinema experimental na América Latina. **Significação**, São Paulo, v.33, p. 21-40, 2010.

MELO, Pedro Augusto Souza Bezerra de. **Found Foliage. Impressões botânicas no cinema experimental.** Dissertação (Mestrado em Comunicação) Centro de Artes e Comunicação, Departamento de Comunicação Social, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2022.

SENNETT, Richard. **O Artífice**. 2. ed. Rio de Janeiro: Record, 2009.

VIEIRA, P.I.L. Animist Phytofilm: Plants in Amazonian Indigenous Filmmaking. **Philosoph/ies**, Basel/Suíça, v.7, n.138, p. 1-14, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/philosophies7060138>. Acesso em: 16 set. 2023.

SOBRE OS AUTORES

Angela Prysthon é Bacharel em Jornalismo e Mestre em Teoria Literária pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Doutorou-se pela Universidade de Nottingham, Reino Unido. É professora titular da UFPE. Atua no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e no Bacharelado em Cinema e Audiovisual da mesma universidade. É líder do Grupo de Pesquisa Imagens Contemporâneas. É pesquisadora do CNPq desde 2006. É autora dos livros *Cosmopolitismos periféricos* (2002), *Utopias da frivolidade* (2014), *Retratos das Margens* (2022) e *Recortes do Mundo* (2023). Foi presidente da SOCINE (Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual) no biênio 2017-2019.

E-mail: angela.prysthon@ufpe.br

Lucca Nicoleli Adrião é pesquisador, curador e graduado em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Atualmente é mestrando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da mesma instituição (PPGCOM-UFPE), dedicando-se a estudos voltados às práticas artesanais e modos de produção do cinema de vanguarda americano.

E-mail: lucca.adriao@ufpe.br

EXPERIÊNCIA SONORA

SOUND EXPERIENCE

Waléria Américo
PPGARTES-UFPA

Resumo

O presente trabalho reflete sobre a relação entre som e imagem na criação artística, e propõe analisar o processo de construção da sonoridade das obras Amplitude, Falha e Concerto Intermitente. As partituras experimentais e as composições possuem na sua base sons de tiros. A imagem dos tiros reside no som. Tanto o som quanto a imagem existem por sua duração, mas a violência dos tiros irrompe o que dura, a vida. É interesse da reflexão sonora apontar estratégias para novos processos de arte com a imagem, compreender a presença do deslocamento na produção sonora, bem como potencializar a condição crítica e/ou política do som.

Palavras–chave:

Partitura; som; performance.

Abstract

This work reflects on the relationship between sound and image in artistic creation and proposes to analyze the process of constructing the sound of the works Amplitude, Failure and Intermittent Concert. The experimental scores and compositions have gunshot sounds at their base. The image of the gunshots resides in the sound. Both the sound and the image exist for their duration, but the violence of the gunshots erupts what lasts, life. It is in the interest of sound reflection to point out strategies for new art processes with images, to understand the presence of displacement in sound production, as well as to enhance the critical and/or political condition of sound.

Keywords:

Score; sound; performance.

EXPERIÊNCIA SONORA

A partitura como meio do caminho pode ser considerada como um espaço de experimentação sonora que ativou conhecimentos sobre a produção artística. A sobreposição de sentido acompanha o processo de descoberta e aprofundamento sobre o procedimento que envolve escrever as notas musicais pela referência da imagem do corpo que atravessa lugares. O repetido movimento de ocupar o entre dos espaços físicos ou subjetivos gerou ritmos e habilidades que repousa no efêmero, fazendo o performativo encontrar no sonoro a expressão harmônica para o fazer arte estabelecer-se em continuum.

A insistência da escuta revelou o silêncio, o corpo como instrumento amplificou os ruídos das deslocações e ao estanciar a incerteza do aprender no desaprender, desenhou a direção para as ações com partituras.

> Escutar é entrar nesta espacialidade pela qual, ao mesmo tempo, sou penetrado: porque ela abre-se em mim tanto quanto ao meu redor, e a partir de mim, tanto quanto em direção a mim: ela abre-me em mim tanto quanto ao fora, e é por uma dupla, quádrupla ou sêxtupla abertura que um 'si' pode ter lugar. Estar à escuta é estar ao mesmo tempo fora e dentro, é estar aberto de fora e de dentro, de um ao outro, portanto, e de um no outro (Nancy, 2014, p. 30).

As experimentações realizadas pelo habitar do tempo subiram a montanha de Sintra, Portugal, ao atirarem em folhas em branco com arma de pressão de ar.

Os rasgos a chumbo no papel demoraram-se mudos e foram transmutados para notas

Figura 1 — Amplitude — Tiros de pressão de ar em folhas de papel, Portugal (2012).
Fonte: Acervo da artista.

Figura 2 — Amplitude — Partitura imagem com notas musicais, Portugal (2012).
Fonte: Acervo da artista.

musicais em passagem pela cidade de Guimarães, Portugal. Acontecimento inaugural que aproximou definitivamente a imagem e o sonoro, levando ao esquecimento da dicotomia processada no audiovisual.

As linhas de pentagrama marcadas a lápis e as notas apontadas de forma empírica soaram primeiramente em velho piano desafinado. A interação aconteceu durante o projeto Residência Consolo – Guimarães Capital da Cultura, que proporcionou um encontro criativo no âmbito das artes visuais, teatro e dança.

A participação derivou de colaborações artísticas realizadas anteriormente na ocupação cultural São Lázaro 94 em Lisboa, Portugal. As pesquisas individuais conviveram em ateliê coletivo, norteada pela colaboração entre artistas da área da performance, instalação e arte sonora. Em seguida, foram realizadas montagens de resultados no espaço do Centro Infantil e Cultural Popular (CICP), antigo Convento das Domínicas – Guimarães, Portugal.

A partitura *Amplitude* moveu-se em direção aos músicos enquanto cópia das dez páginas originais.

Figura 3 – Residência *acePIRAR – Fundación ACE* – Argentina (2014).
Fonte: Acervo da artista.

A imagem dos furos e os diálogos sobre as notas soltas, apresentaram-se como a primeira fase do procedimento com as partituras por vir. As interpretações se iniciaram na rede da Associação Terapêutica do Ruído (ATR) – Lisboa, Portugal. Mostraram-se como proposta interativa para exposição no espaço de arte independente Dança no Andar de Cima – Fortaleza, Ceará. Ganhando significativa reverberação ao recompor-se durante a participação no *Proycto ace – acePIRAR Programa Internacional de Residencias Artísticas - Fundación ACE* – Buenos Aires, Argentina.

O Prêmio Residência Artística no Exterior, do Departamento Cultural do Ministério das Relações Exteriores no Brasil, indicou a participação do projeto da partitura *Amplitude* para o período de três semanas.

Durante o processo de intercâmbio artístico, o corpo adotou instruções para o deslocamento[1] na cidade com a partitura. O mapa improvisado no ateliê da residência de arte pontuou escolas de músicas, espaços culturais independentes, lojas de instrumentos e galerias de arte e entretenimento.

> A errância representa, assim, uma interrogação política da cidade. É escritura em marcha e é crítica do urbano considerado matriz dos cenários em que evoluímos. Ela funda uma estética do deslocamento. O termo está desgastado, sem dúvida, um século depois do ready-made duchampiano, que foi o gesto de deslocamento de um objeto usual para o dispositivo de legitimação que o sistema da arte representa. (...) Ao objeto de série posto diante do dispositivo de gravação do museu (Duchamp), hoje responde o corpo do errante urbano e as formas que ele transporta consigo, evoluindo no espaço telegênico generalizado da cidade do século XXI (Bourriaud, 2011, p. 100).

Os percursos cotidianos originaram contatos com artistas que colaboraram com a escrita da partitura musical, interpretações livres e apresentação em concertos de música experimental. A performance da partitura *Amplitude* antecedeu o som, e o tiro de pressão de ar com fraca expressão sonora, destacando-se assim pelo visível, para posteriormente se precipitar em notas musicais. O movimento para tornar audível os silenciosos

Figura 4 — Falha — Partitura de tiro em prato gongo de bateria – Argentina (2014).
Fonte: Acervo da artista.

papéis marcados a bala de chumbo, despertou no corpo a ação de deambulação com a partitura, para mostrá-las as pessoas e lugares, no intuito de encontrar colaborações sonoras.

> Estar situado é estar deslocado. A arte é operada tanto de inscrições como de deslocações: de sentido, tempos, lugares, dos corpos que os habitam, das vozes que anunciam, das faces que se apresentam. Mobilidade incessante das situações subjetivantes, arte como o se colocar no lugar do outro (como no juízo estético kantiano), como o gesto que abre o lugar ao outro (como a hospitalidade de Derrida), e que se converte na promessa de meu próprio lugar e lugar de todos nós (Cesar, 2014, p. 114).

As conversações produzidas pela participação da pesquisa na residência provocaram deslocações pela partitura, e os encontros com artistas no metrô da cidade ou grupos de músicos contemporâneos, provaram a mutabilidade sonora da amplitude. A partitura-imagem[2] e a partitura-musical[3] foram levadas de um lado para outro, desvelando na comunicação do projeto o caminho de *Amplitude.* A experiência tencionou o dentro e fora da instituição, ao manter o contato pelo performativo de exibir a partitura em espaços desconhecidos, diferente da estratégia de uma convocatória que nortearia a participação dos artistas e músicos.

> Mais do que produzir um objeto, o artista trabalha para desenvolver uma vida de significações, propagar um comprimento de ondas, modular a frequência conceitual em que suas proposições serão decodificadas para um público. Uma "ideia" pode, assim, passar do sólido para o flexível, de um material para um conceito, da obra material para uma multiplicidade de extensões e declinações. (...) Trata-se de se apoderar de um pacote de informações e inventar para ele um modo de tratamento. Ou, em outras palavras, de se conectar a um fluxo, de inflecti-lo em uma direção determinada, ou seja, dar-lhe uma forma (Bourriaud, 2011, p. 136-138).

A reflexão oferecida por *Amplitude* localiza-se na desierarquização do processo artístico e obra de arte. A partitura gerou o tocar pela partilha das ideias sonoras, abrindo espaços de ressonância com o outro. A investigação sonora com partitura desdobrou-se a partir das práticas de deslocamento e, durante a realização de *Amplitude*, emergiu a produção de *Falha*. O corpo em andança pela cidade encontrou o *Museo de Armas de La Nacion*, em Buenos Aires, Argentina, pertencente ao Círculo Militar. A exposição de histórias de guerra e evolução de armar, acionou novamente o performativo da partitura. No polígono militar foi produzida a segunda partitura, tiros com arma de fogo disparados em prato de bateria sugerindo novos trajetos para a partitura e invenções no campo sonoro.

A partitura *Falha* acessou temporalidades presentes no corpo e o som do tiro atravessou o metal do prato gongo, prolongando-se em frequências harmônicas e dissonantes. A

Figura 5 – Pendular – Performance com harmonium - Portugal (2015).
Fonte: Acervo da artista.

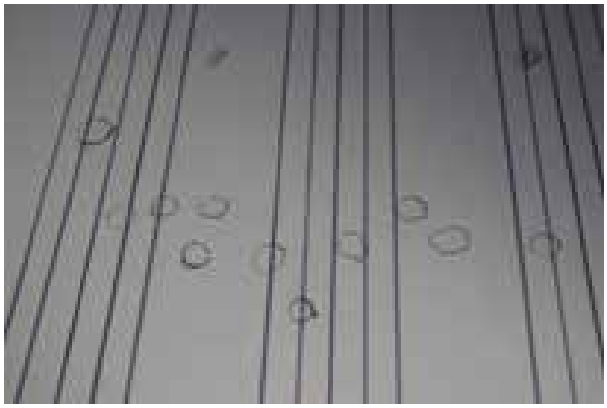


Figura 6 – Falha – Partitura de tiro e notas musicais - Argentina (2014).
Fonte: Acervo da artista.

sobreposição sonora apareceu anteriormente em *Pendular*, peça audiovisual que misturou som direto e música experimental diante do performativo corpo que arrastava um piano.

A composição para imagem aproxima-se da pesquisa com as partituras. A realização do vídeo *Pendular* desvelou-se em percursos paralelos à criação de *Amplitude*. O instrumento que se assemelhava ao piano, tratava-se de um *harmonium*, e sua origem alemã contou histórias ligadas à segunda guerra mundial, quando as pequenas fábricas de instrumentos eram tomadas por militares para fabricação de armas. A escrita das partituras passou a se deslocar pelo espaço temporal. A memória do corpo e a materialidade dos objetos encontrados no caminho mostraram os sentidos para as performances visuais e sonoras.

Em *Falha*, a violência do tiro reivindicou a vida ao transpor-se em tonalidade para seis instrumentos de sopro. As notas tocadas pelos músicos foram sustentadas ao limite do ar.

Figura 7 — Falha — Performance Falha na Praça San Martín — Argentina (2015).
Fonte: Acervo da artista.

> Estrutura, em música, é sua divisibilidade em partes sucessivas, de frases e sessões longas. Forma e conteúdo, a continuidade. Método é o meio de controlar a continuidade nota a nota. O material da música é o som e silencio. Integra-lo é compor. (...) A estrutura é devidamente controlada pela mente. O deleite de ambas está na precisão, na clareza e no cumprimento das regras. Enquanto a forma deseja apenas a liberdade de ser. Ela pertence ao coração; e a lei à qual observa, se é que se submete de fato a alguma, nunca foi nem jamais será escrita. O método pode ser planejado ou improvisado (...) Da mesma forma, o material pode ou não ser controlado conforme o desejado (Cage, 2019, p. 62-68).

A oscilação rítmica da partitura construiu-se como um manifesto sonoro e performativo. A peça musical firmou o tempo em continuidade ao refazer-se na recomposição. As partituras atiradas, *Amplitude* e *Falha*, concretizaram a performance como procedimento que acontece no corpo transmigrando as linguagens para o ambiente sonoros. As interpretações de ambas foram experimentadas em colaboração com artistas durante a fala aberta ao público no *Proycto ace – acePIRAR, Programa Internacional de Residencias Artísticas - Fundación ACE* – Buenos Aires, Argentina.

No Brasil, a partitura *Falha* participou da mostra 1ª FRESTAS Trienal de Artes – SESC Sorocaba, São Paulo, onde pode ser montada em condição acústica favorável para imersão na dinâmica sonora.

A interatividade do espectador apareceu na escolha do ponto de escuta ao longo da performance dos músicos. A imagem perpassa no corpo inspirando o sensível. A partitura *Falha* tomou de empréstimo o significado geológico da ruptura das rochas, cisão na terra e deslocamentos geradores de pressão e terremotos. O percurso dos tiros no convívio militar ouvira narrativas de guerra que estremecera o limiar entre corpo e espírito. A composição das partituras experimentais[4], por um lado, aparentou-se às criações artísticas realizadas no audiovisual, considerando sempre a performance do corpo e lugar, mas, por outro lado, diferiu imenso, pois afastou-se da visualidade expressada por única imagem. O sonoro, então, construiu temporalidades relacionais com o ambiente e as memórias individuais.

As experiências com as partituras *Amplitude* e *Falha* ensinaram ao corpo a permanecer no deslocamento, originando caminhos diferentes para a produção da imagem no âmbito do visível e sensorial. O sonoro amplificou-se e representou o encontro do lugar temporal, conectado ao corpo e à performance.

> O debate do corpo como objeto de arte centra-se na impossibilidade da representação, pois se tiraria o "re" da representação, restando a apresentação. A confusão entre apresentação e representação da performance se deve ao facto de ela existir não porque o objeto é um signo, mas porque ela se torna um signo durante o seu desenvolvimento. O significado da performance reside na relação estabelecida entre emissor e receptor, pois é um ato de comunicação. Dessa maneira, a performance tenta resolver a contradição entre o homem e sua imagem especular, pondo a descoberto a distância real entre as convenções sociais e os programas instituídos; o corpo é tomado aí como elemento do processo artístico (Matesco, 2009, p. 46).

O aprendizado das partituras originou a atenção ao som dos tiros, reverberação poética e política em diferentes texturas sonoras, aplicadas na construção da instalação *Concerto Intermitente.* A manipulação sonora dos milésimos de segundos anotados pelo trajeto da bala que rasgou o prato de bateria de *Falha*, fomentou a busca de sons que simularam a suspensão do tiro em tempos distendidos e reversos. A peça sonora *Concerto Intermitente* foi realizada no contexto dos 80 tiros disparados pelo exército brasileiro, ocasionando o fuzilamento de Evaldo Rosa e Luciano Macedo no estado do Rio de Janeiro.

A montagem sonora evidenciou os disparos contra o carro da família carioca e simulou

Figura 8 e 9 — Falha — Performance Falha na Frestas Trienal de Artes (2015).
Fonte: Acervo da artista.

Figura 10 — Concerto Intermitente — Instalação no 70o Salão de Abril — Brasil (2019).
Fonte: Acervo da artista (2019).

no ambiente sonoro, trajetórias de balas que nunca chegam ao destino da morte. A sonoridade de *Concerto Intermitente In Memoria,* do ambientalista Carlos Henrique da Costa Guilherme, o "tio Carlinho", assassinado em 2012, ampliou as meditações do corpo e observou o espaço da escuta, durante a montagem no 70o Salão de Abril - Fortaleza, Ceará. Onde se compreendeu os limites do som na percepção de frequências agudas e graves. A invisibilidade dos tiros provocou a percepção de imagens memórias e o ruidoso apresentou-se com violência, para falar da violência que assola o país.

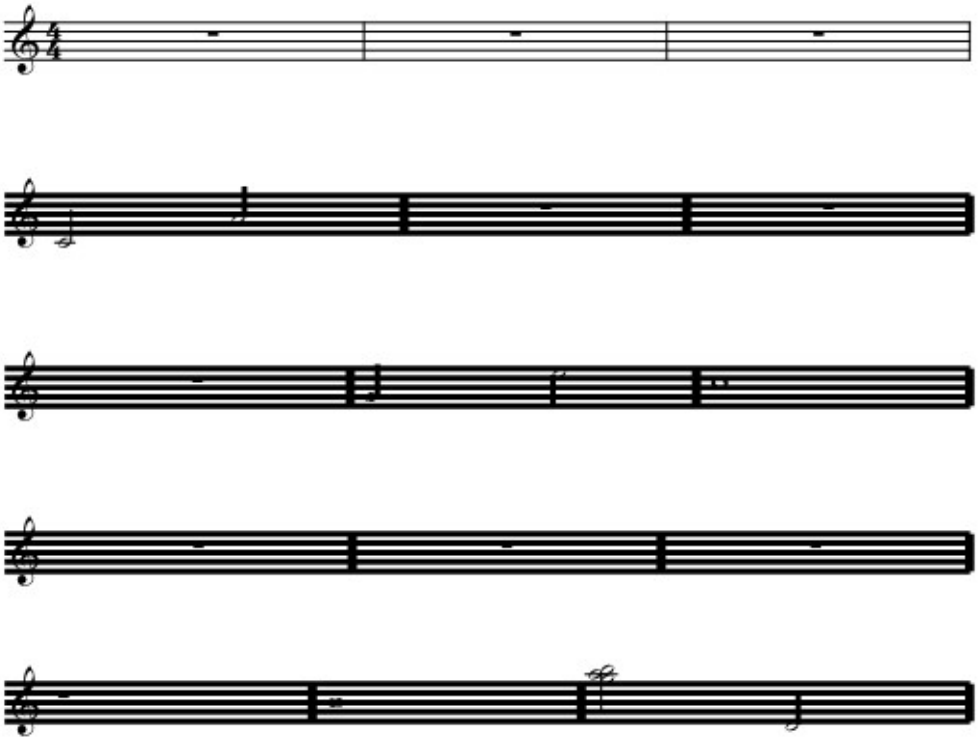
> O que significa que o contemporâneo não é somente aquele que, percebendo o escuro do presente, capta a sua luz invendável; é também alguém que, dividindo e interpolando o tempo, está em condições de o transformar é de por em relação com outros tempos, de ler de modo inédito a sua história, de a "citar" segundo uma necessidade que não provém de modo algum do seu arbítrio, mas de uma exigência à qual ele não pode responder (Agamben, 2010, p. 28).

A composição promoveu discussões no campo das artes visuais, encerrando o percurso de pesquisa com as sonoridades dos tiros, procurando não esquecer as vítimas da desigualdade social e o uso abusivo da arma de fogo no Brasil.

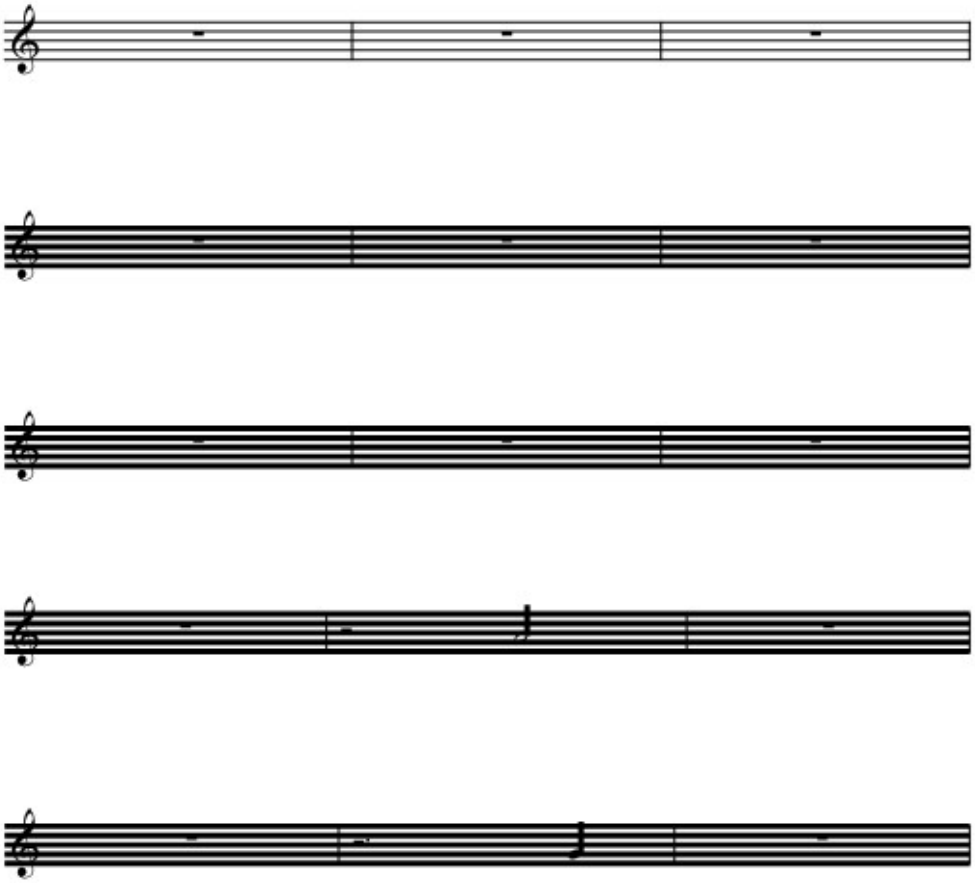
AMPLITUDE

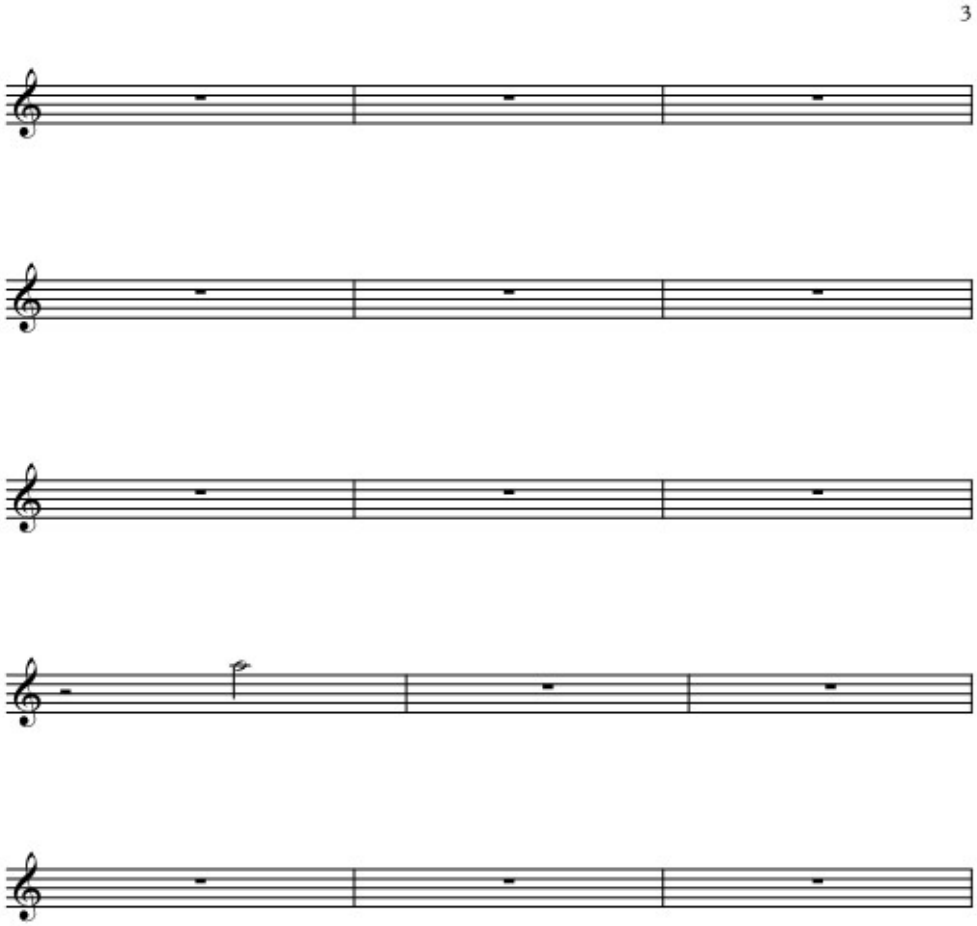
♩ = 120

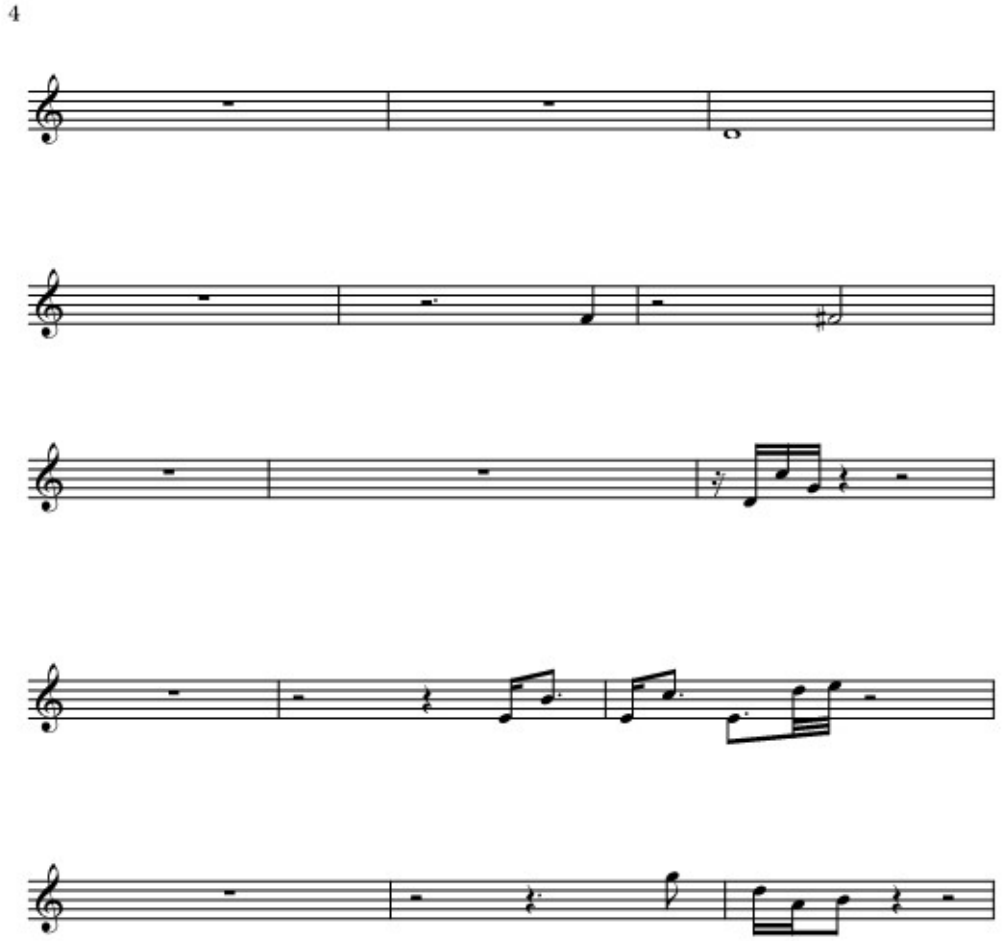
Waléria Américo

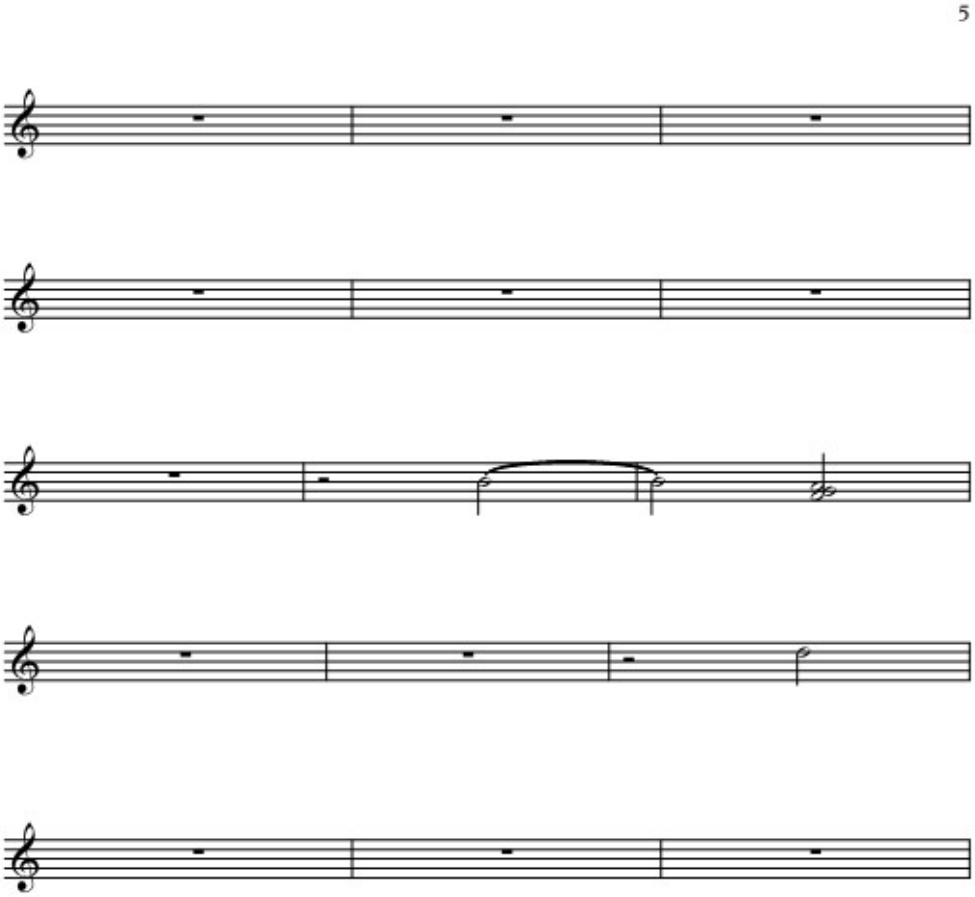


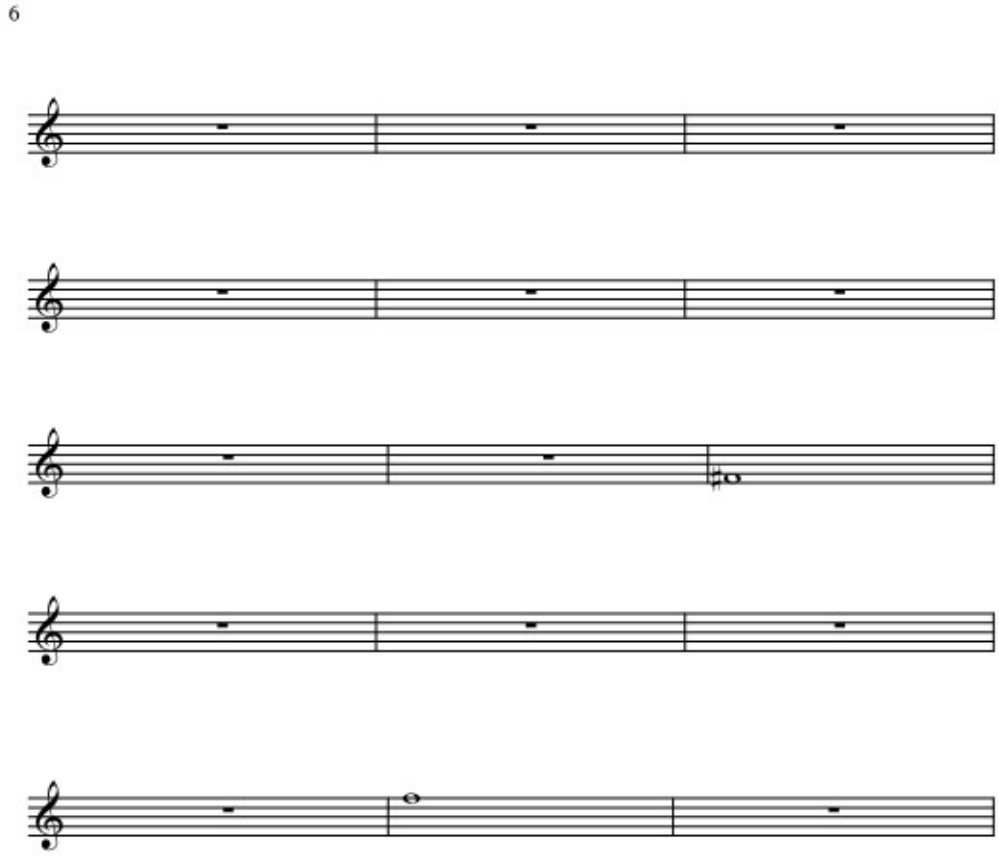
2

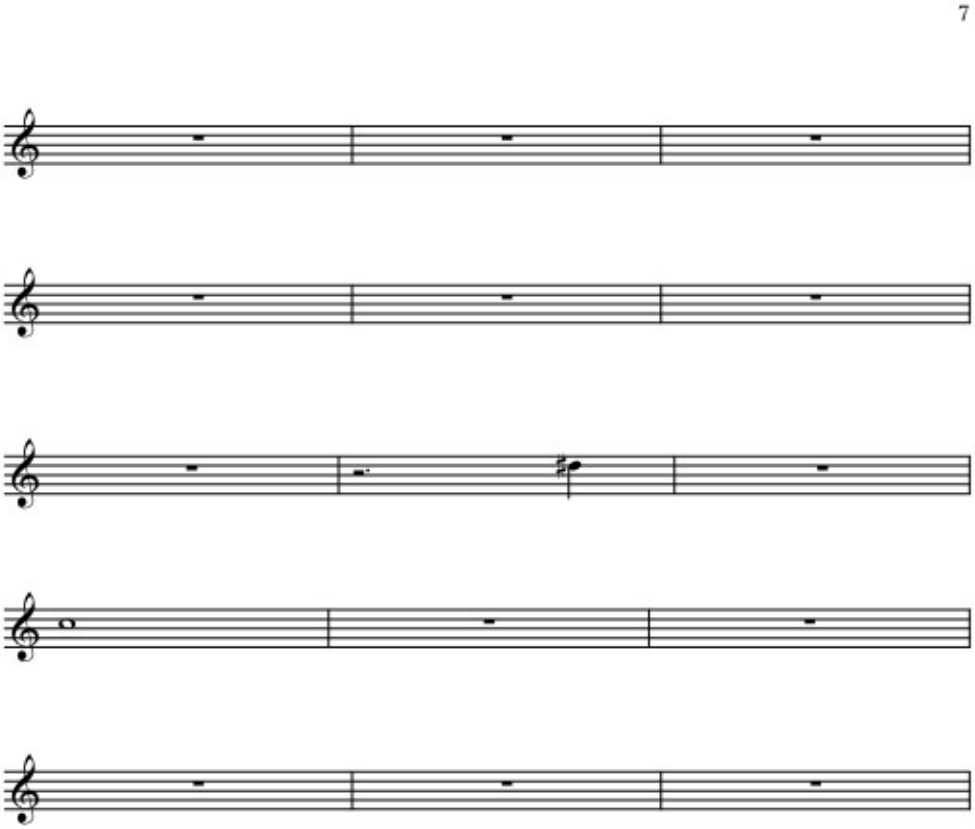



3

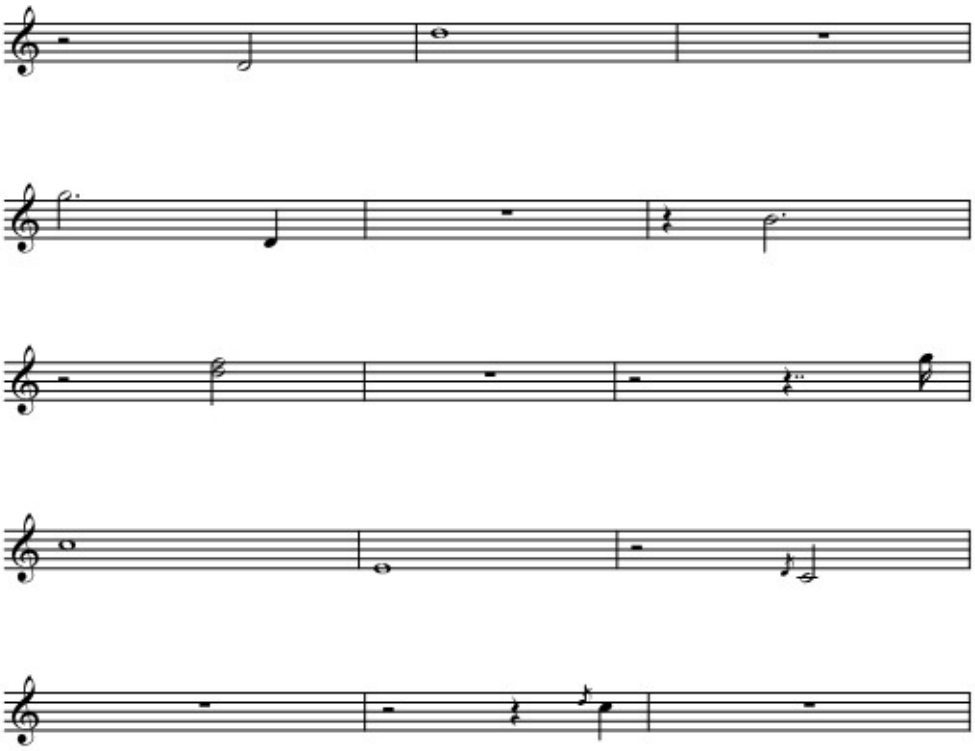

4

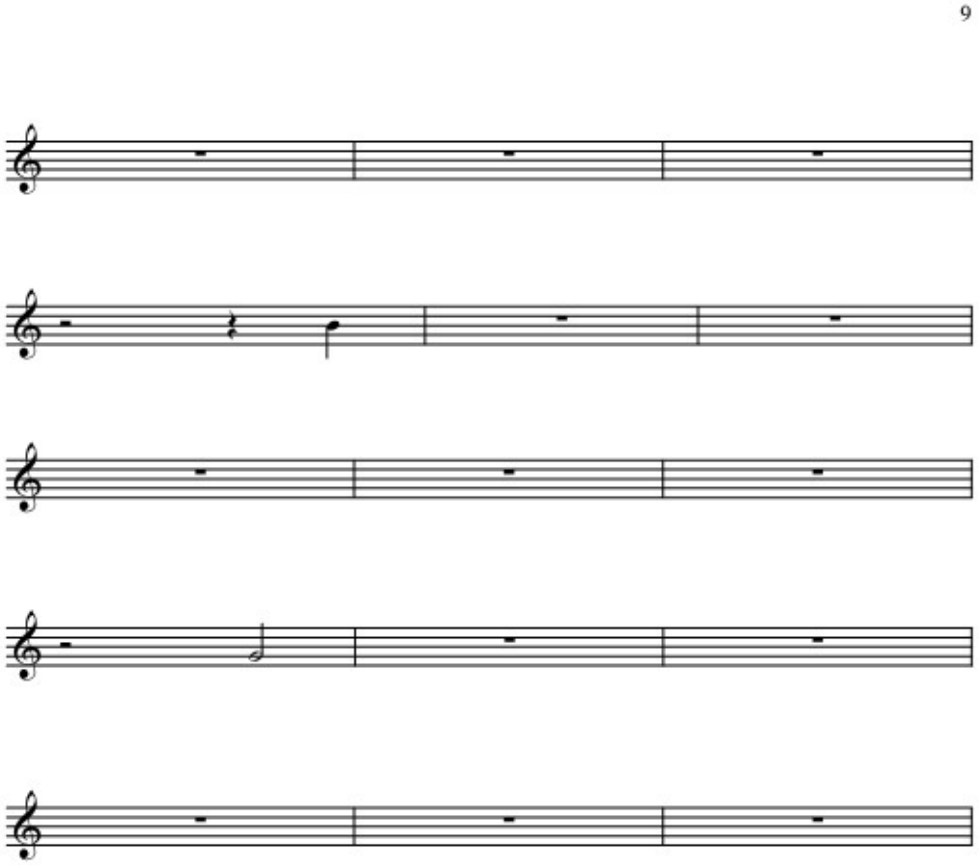

5


6

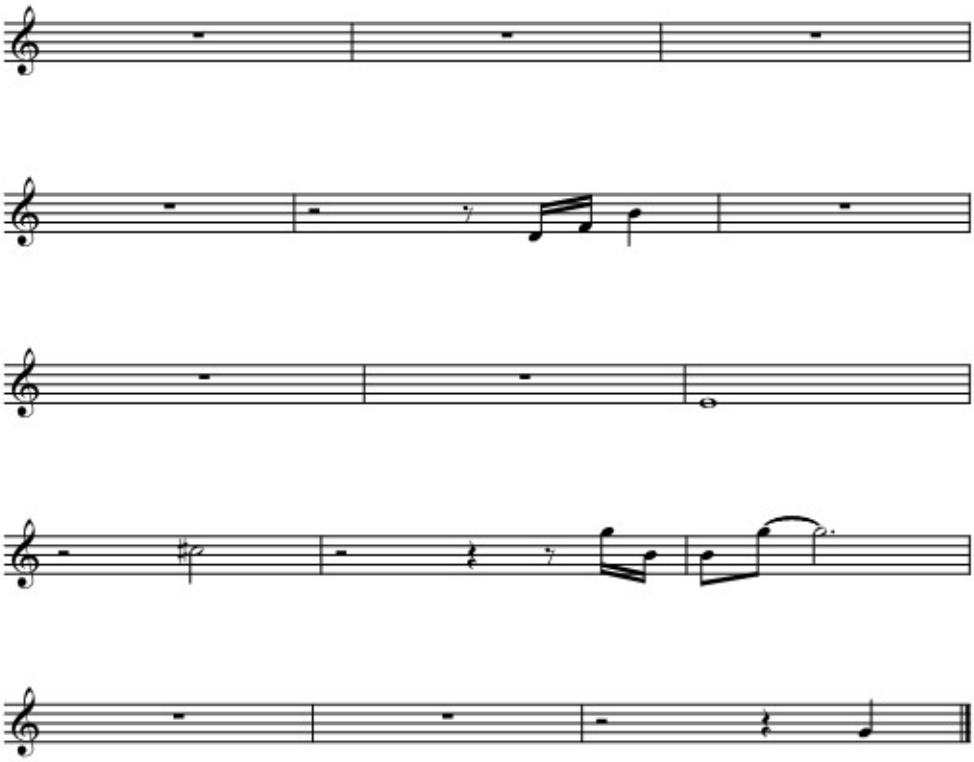

7

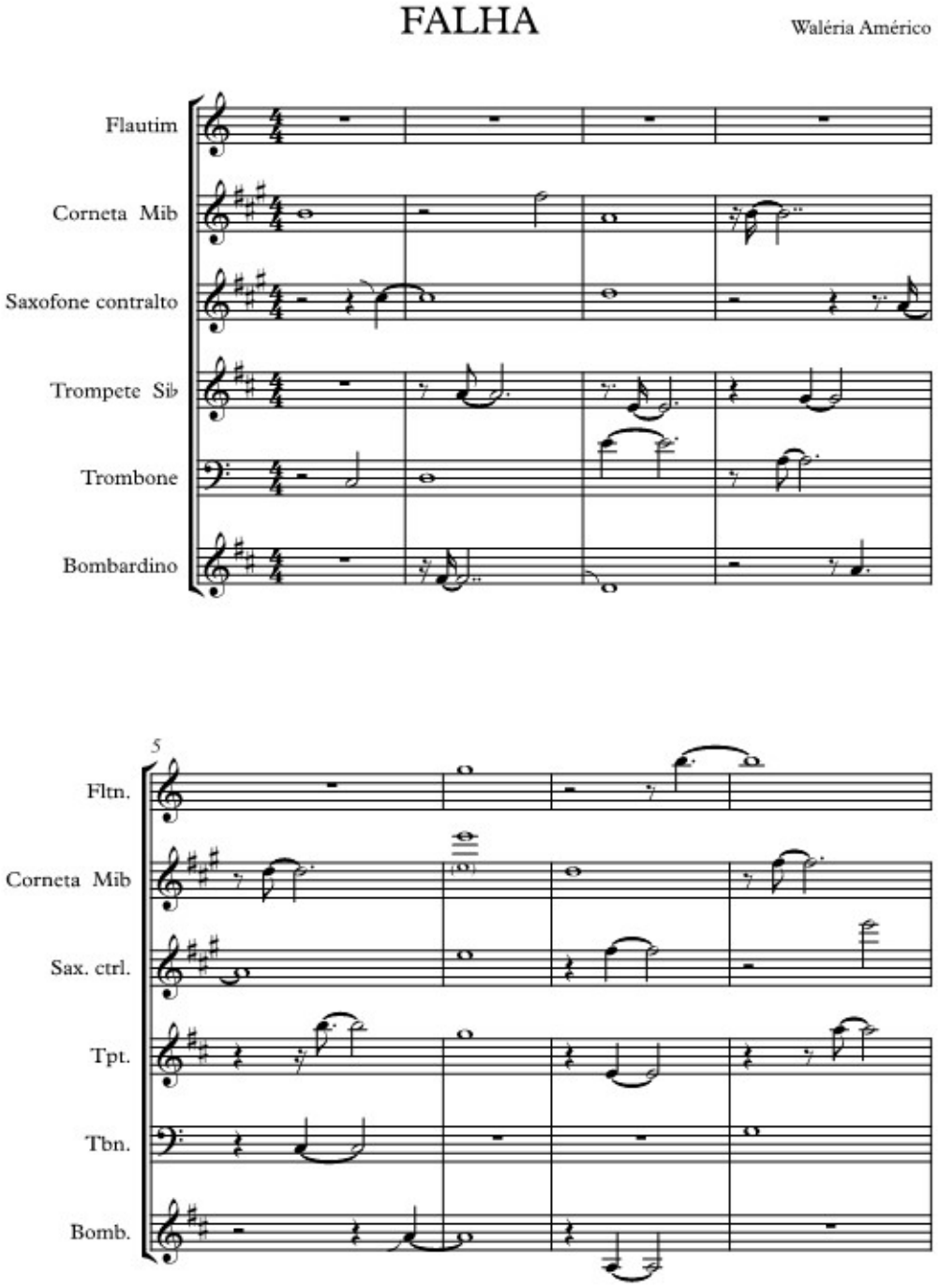
8

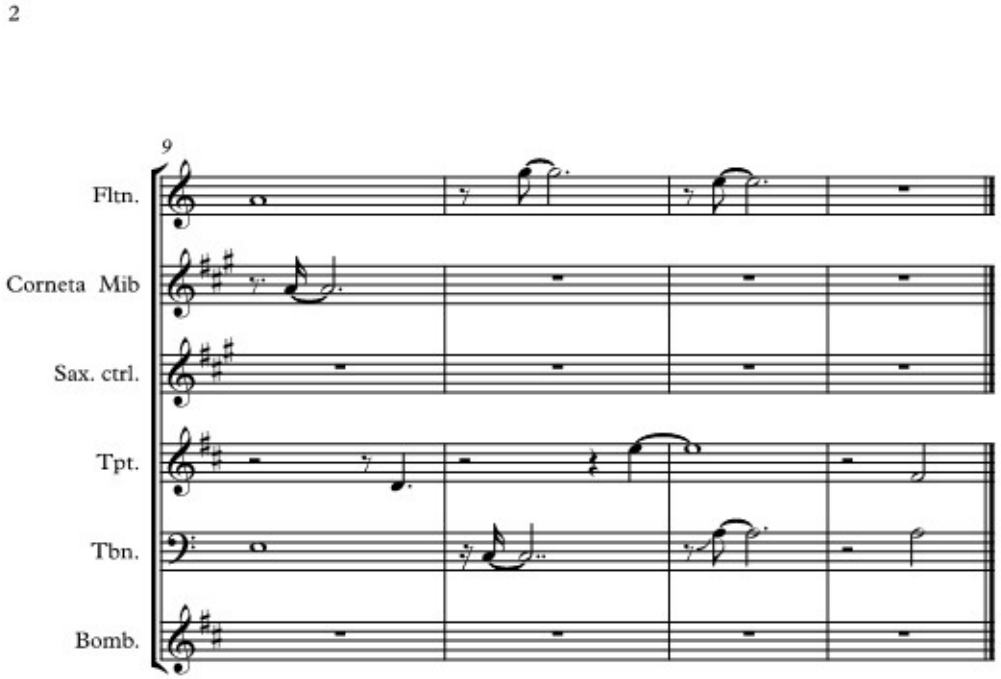



9

10




FALHA
Waléria Américo
Flautim
Corneta Mib
Saxofone contralto
Trompete Sib
Trombone
Bombardino
5
Fltn.
Corneta Mib
Sax. ctrl.
Tpt.
Tbn.
Bomb.


2
9
Fltn.
Corneta Mib
Sax. ctrl.
Tpt.
Tbn.
Bomb.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O corpo sempre conduziu a produção artística, tanto no fazer o lugar para a imagem como agora, na busca para compreender o espaço do som. As partituras experimentais escreveram as mudanças geográficas e sensíveis, arriscando-se no tempo da espera e percebendo as ressonâncias pelo caminho. No decorrer da criação de *Amplitude*, a primeira partitura de tiros de chumbo em papéis e, durante o desenvolvimento das composições *Falha* e *Concerto Intermitente*, os ritmos transmutaram a violência em música.

A partitura-musical quebrou o silêncio da partitura-imagem. Os processos das partituras buscaram a comunicação sonora, a extensão poética das imagens e a multiplicidade performática som. Segundo Carneiro (2001) a "partitura" pode ser vista como um "anteparo" em projetos de arte. A autora observou a proximidade da música e artes visuais e disse: "partitura (escrita do som) passou a designar formas muito amplas de construções artísticas, como performances (Variations V de Cage) e arquiteturas (Pavilhão Philips de Xenakis). A partitura passou além de ser "escrita do som", também a ser a "escrita de uma imagem"." (Carneiro, 2001, p. 192).

A pesquisa sonora compreendeu com o ruído a continuidade da harmonia. A criação do som pela imagem do tiro reivindicou à partitura imaginações e a liberdade de produzir no regime da subjetividade outras imagens pela insistência da escuta. A sonoridade de *Amplitude* buscou o adiar das imagens pela vivência da colaboração, o encontrar do som e o ressoar do som em si. Diferente do processo de concepção de *Falha* e *Concerto Intermitente,* onde tanto a partitura na performance quanto a peça sonora na instalação, amplificaram a reflexão da violência do tiro por intermédio da imagem invisível ou imagem sonora.

NOTAS

01. Ato de ir de um lugar a outro do mapa ou movimento de aproximar e distanciar de diferentes realidades.

02. Partitura inicial ou partitura em processo de experimentação usando como base a imagem sonora

03. Partitura final ou partitura escrita com notas musicais para experimentação e colaborações sonoras.

04. Partituras desenvolvidas a partir de imagens para descobertas de sons; instruções performáticas realizadas em colaboração com músico ou artistas.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **Nudez.** Lisboa: Relógio D'Água Editores, 2010.

BOURRIAUD, Nicolas. **Radicante:** por uma estética da globalização. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

CAGE, John. **Silêncio:** Conferências e escritos de Jonh Cage. Rio de Janeiro: Editora Cobogó, 2019.

CARNEIRO, Isabel. Partitura como anteparo. **Revista Poiésis**, Rio de Janeiro, v.1, n. 21, p. 189-202, 2013.

CESAR, M.F. **Nós, o outro, o distante na arte contemporânea.** Rio de Janeiro: Circuito, 2014.

KÁROLYI, Otto. **Introducción a la música.** Madrid: Alianza Editorial, 1988.

MATESCO, Viviane. **Corpo, imagem e representação.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. 2009

NANCY, Jean-Luc. **À escuta.** Belo Horizonte: Edições Chão da Feira, 2014.

SOBRE A AUTORA

Waléria Américo é artista visual, professora de artes e curadora. Doutoranda em Artes do Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal do Pará, Mestre em Arte Multimédia - Performance & Instalação pela Universidade de Lisboa com Especialização em Audiovisual e Meios Eletrônicos pela Universidade Federal do Ceará, e Graduação em Artes Visuais pela Faculdade da Grande Fortaleza.

E-mail: americowaleria@gmail.com

ARTE EXPERIMENTAL NO PLANETÁRIO EXPANDIDO: COSMOPOÉTICAS E PROCESSOS CRIATIVOS COM PROJETORES ANALÓGICOS

EXPERIMENTAL ART IN THE EXPANDED PLANETARIUM: COSMOPOETICS AND CREATIVE PROCESSES WITH ANALOG PROJECTORS

Matheus Ezequiel de Oliveira Meireles
PPGAV/UDESC

Resumo

Este artigo se concentra no estudo dos projetores de planetário como ferramentas de criação poética e resulta da colaboração do autor com o Planetário da Universidade Federal de Goiás entre 2018 e 2022. A metodologia adotada é a pesquisa baseada na prática artística, que se materializa em um híbrido de narrativa de processo artístico e reflexão teórica. O objetivo central é compartilhar experiências sobre aspectos técnicos, poéticos e processos criativos em planetários analógicos. O tema é abordado sob uma ótica artística que incorpora repertórios de ambientações imersivas, experiências simuladas, audiovisual experimental e cinema expandido, entre outras linguagens próprias à arte contemporânea, experimentadas no planetário em produções cosmopoéticas. Este é o resultado da pesquisa e, também, onde reside sua potência: na contribuição com o processo de difusão de uma prática pouco convencional, abordando uma tecnologia com uma expressiva presença global, mas em crescente risco de substituição por aparelhos digitais. Um campo fértil para experimentações artísticas que precisa ser fomentado.

Palavras–chave:

Arte em planetários;
audiovisual experimental; cosmopoéticas.

Abstract

This article focuses on the study of planetarium projectors as tools for poetic creation and it is the result of the author's collaboration with the Planetarium of the Federal University of Goiás between 2018 and 2022. The methodology employed is the practice-based artistic research, materialized in a hybrid of an artistic process narrative and theoretical reflection. The central point is to share experiences about technics, poetics and creatives processes in analog planetariums. The topic is approached from an artistic perspective that incorporates repertoires of immersive environments, simulated experiences, experimental audiovisuals, expanded cinema, among other languages inherent to contemporary art, experimented at the planetarium in cosmopoetic productions. This is the result of the research, and this is also where its power lies: in the contribution to the dissemination process of an unconventional practice, addressing a technology with a significant global presence, but at increasing risk of being replaced by digital devices. A fertile field for artistic experimentation that needs to be fomented.

Keywords:

Art in planetariums;
experimental audiovisual; cosmopoetics.

INTRODUÇÃO

Os planetários são instituições interdisciplinares destinadas à divulgação da astronomia e de ciências afins. Espalhados por todo o mundo, são considerados espaços culturais e de educação não formal com impacto social significativo. Frequentemente são reconhecidos por suas distintas cúpulas geodésicas equipadas com sistemas de projeção visual, de áudio, de iluminação e de climatização, uma estrutura que proporciona simulações de ambientes imersivos. O centro desse sistema é um projetor especial, também chamado de *planetário* ou *projetor de planetário*. Esse conjunto é capaz de criar uma experiência que flerta com o cinema expandido, experiências imersivas, simulações e o audiovisual experimental. Por meio dessas tecnologias, é possível criar apresentações para o público, as *sessões de planetário.*

Nos últimos dez anos, minha prática artística está concentrada na investigação de cosmopoéticas que entrelaçam arte e cosmologia, em um movimento mutante que cria universos poéticos e provoca reflexões críticas sobre nosso lugar no cosmos. Uma prática que atua na contramão dos imaginários antropocêntricos que são paradigmas reducionistas e que, mais do que nunca, dificultam a existência humana no universo. Impulsionado por esse interesse, iniciei um estágio no Planetário Juan Bernardino Marques Barrio. Também conhecido como Planetário da Universidade Federal de Goiás (UFG), é o único planetário de Goiânia e um dos únicos centros voltados para a astronomia na região central do Brasil. Assim, iniciei uma jornada transformadora que floresceu ao longo dos últimos anos em que colaborei com a instituição como estagiário, voluntário, bolsista e artista residente – sendo este último o termo que possivelmente melhor traduz essa trajetória.

Conhecer os aspectos técnicos de um planetário foi como uma supernova em minha prática como artista, direcionando minha pesquisa para a investigação do potencial de criação poética e estética com os planetários. Uma investigação que decorreu tanto da colaboração em projetos institucionais do Planetário da UFG, como também em práticas autorais e experimentais. Esse processo resultou em diversas produções, das quais se destacam C O S M O G O N I A e *Cosmotropia**, duas sessões de planetário produzidas e dirigidas por mim, com o apoio do planetarista Gustavo Ramos Jordão. Tais experiências foram abordadas em um Trabalho de Conclusão de Curso focado nos processos de criação de C O S M O G O N I A e em uma dissertação de mestrado na qual narro minha história e meus estudos sobre ser artista em um planetário, incluindo reflexões sobre relações entre arte e cosmologia, colaborações interdisciplinares e processos cosmopoéticos.

O objetivo deste artigo é compartilhar as principais questões que surgiram nesse processo criativo, fornecendo informações sobre aspectos técnicos, conceituais, estéticos e poéticos que podem envolver a criação em planetários. A abordagem desse tema sob uma ótica artística possibilita diálogos com elementos de ambientações imersivas, experiências simuladas, audiovisual experimental e cinema expandido, entre outras linguagens próprias da arte contemporânea. A contribuição desta pesquisa reside na partilha de um conhecimento artístico importante para o processo criativo em uma mídia pouco abordada no campo teórico-prático das artes visuais, no Brasil e até mesmo no cenário internacional. Além disso, este trabalho socializa uma experiência que propõe trânsitos e colaborações interdisciplinares em produções voltadas para a sociedade. Esse movimento está alinhado com a tendência atual de pesquisas artísticas cada vez mais experimentais, laboratoriais e processuais, que buscam modos inovadores de conhecer e articular trabalhos artísticos para além do circuito canônico da arte, considerando que:

> Estamos atravessando, hoje, um momento de reconstrução radical na forma de se pensar tanto o mundo material dentro do qual vivemos e atuamos quanto a relação que nós, seres humanos, estabelecemos – individual ou coletivamente – com esse mesmo mundo. O movimento que está acontecendo agora apela por novos paradigmas, novas categorias de pensamento, novas metodologias de pesquisa, novas formas de ensino. Muitos dos problemas que a ciência e as técnicas contemporâneas devem enfrentar não se deixam reduzir ao recorte disciplinar em função do qual se estruturaram historicamente as instituições de ensino e de pesquisa. Colaborações impõem-se entre cientistas com formações marcadas por uma alta especialização. Fronteiras conceituais estabelecidas entre áreas de conhecimento distintas tornam-se permeáveis. Trocas e ajustes metodológicos são necessários. O apelo para a colaboração interdisciplinar expressa-se, hoje, com cada vez mais força (Raynout, 2014, p. 1).

Com o intuito de compartilhar essa experiência de um artista em um planetário, a estrutura deste artigo parte de uma breve historiografia, desde os primórdios até a atualidade dessas instituições, destacando os planetários de projeção. A partir desse contexto histórico, conceituam-se as sessões de planetário e seus aspectos técnicos e cosmopoéticos. Vale ressaltar que essas instituições possuem suas particularidades, razão pela qual são pontuados os aspectos históricos, estruturais e técnicos específicos do Planetário da Universidade Federal de Goiás -UFG. Por fim, são apresentadas algumas produções resultantes das minhas experiências artísticas com o planetário, prática que fundamenta a metodologia desta pesquisa, articulada como "fomento de criatividade e imaginação" (Borges, 2018, p. 1), em uma epistemologia voltada para a generatividade, e não para a generalização. Uma compreensão de arte/pesquisa como prática social de impacto local que, quando compartilhada, reverbera e se relaciona com os processos de construção de saberes globais.

DOS PLANETÁRIOS E DAS SESSÕES DE PLANETÁRIO

Os planetários, como conhecemos na atualidade, resultam de um longo processo de desenvolvimento de diversas tecnologias que materializaram o desejo humano de representar e compreender melhor os corpos celestes, seus movimentos e os mistérios do cosmos. Segundo a tese de Barrio (2002), o planetário mais antigo de que se tem registro foi construído por Arquimedes, por volta do ano 250 antes da era comum. Uma esfera oca de metal com um sistema hidráulico que girava, representando um céu de estrelas fixas, o movimento dos planetas, do Sol e da Lua, e os eclipses – imagens que podiam ser observadas através de uma abertura na esfera. No século VIII, pela primeira vez, os árabes apresentaram uma reprodução do céu no interior de uma cúpula e, mais tarde, obras similares apareceram em outras regiões do globo. Contudo, essas representações não eram mecânicas, sendo, portanto, estáticas.

O autor afirma que uma virada significativa ocorreu entre 1644 e 1646, quando o mecânico Andreas Busch construiu a Esfera de Gottorp, um globo oco de cobre com quatro metros de diâmetro e um banco central em seu interior com capacidade para até 10 pessoas. Na superfície interna da esfera, foram representadas estrelas e constelações que giravam, sugerindo o movimento dos astros, por meio de um sistema hidráulico. Conforme levantamento realizado por Barrio, é possível compreender que essa invenção marca uma grande mudança de paradigma dos planetários mecânicos, que antes podiam ser apenas observados, e, a partir desse momento, puderam então ser adentrados.

No início do século XX, a Academia de Ciências de Chicago aperfeiçoou a Esfera de Gottorp em um projeto que ficou conhecido como Esfera de Atwood ou Globo de Chicago, conforme descrito por Faria (2008, p. 6). A grande inovação desse modelo estava na implementação de um sistema elétrico que substituía o modelo hidráulico anterior. O Globo de Chicago original possuía quase cinco metros de diâmetro, o que possibilitou uma ampliação da capacidade de público. Apresentava aproximadamente 700 estrelas luminosas com cinco magnitudes diferentes, uma representação movente do Sol, a Lua, com uma simulação de suas fases, e a representação dos planetas em diversas datas ao longo do ano. Para o autor, esse equipamento marcou outros avanços para além da tecnologia eletrônica, elevando a experiência do público, a precisão da representação e do movimento dos corpos celestes e o aperfeiçoamento estético, que se aproximou um pouco mais do céu natural.

Até então, os planetários apresentavam representações físicas dos corpos celestes, utilizando relevos, objetos, buracos, luminosos ou lâmpadas. Isso mudou em 1923, quando Walther Bauersfeld e Rudolf Straubel desenvolveram um aparelho opto-eletromecânico capaz de criar projeções que simulam os astros, seus movimentos e fenômenos astronômicos na superfície interna de uma cúpula (Silveira, 2015; Barrio, 2002). Assim surge o planetário de projeção, o planetário moderno: "Walther Bauersfeld e Rudolf Straubel ofereceram um sistema alternativo: substituir a esfera oca por uma cúpula gigante e usar um potente projetor no centro do domo para representar as estrelas e os planetas" (Silveira, 2015, p. 23).

Essa transformação representa um grande impacto na experiência estética, que agora poderia ser realizada em uma cúpula com simulações cada vez

mais convincentes, complexas e precisas. Um sistema audiovisual com um suporte arquitetônico e espacial: a cúpula como anteparo, um suporte com uma geometria que favorece as simulações do céu por se assemelhar ao efeito de domo criado pela forma esférica da Terra e de sua atmosfera. Silveira (2015) destaca que a implementação desse sistema gerou um desafio arquitetônico e demandou a construção da primeira estrutura geodésica de alvenaria de que se tem registro, uma cúpula erguida sob a cobertura da fábrica da *Zeiss* na cidade de Jena, na Alemanha. Assim, surge o Planetário enquanto lugar, preparado para o funcionamento do planetário enquanto objeto, o projetor.

Esses primeiros planetários são bastante similares aos modelos atuais, compostos por "auditório com a cúpula geodésica, o projetor de estrelas com a mesa de comando e os projetores auxiliares, que permitem a perfeita simulação do céu" (Silveira, 2015, p. 24), além de aparelhagem de som e iluminação. Com o tempo, mais estruturas se desdobraram da cúpula, como bilheterias, lojas, museus, observatórios, salas de aula, laboratórios de pesquisa, entre outras possibilidades. Entretanto, o coração desse sistema é o projetor, que fica no centro da estrutura física dos planetários, assim como também é central no funcionamento da instituição.

As simulações realizadas com os projetores são geralmente acompanhadas de narrações que descrevem o que está sendo apresentado. Essa é a principal atividade dos planetários modernos, as sessões de planetário, que têm por objetivo o compartilhamento de conceitos e conhecimentos sobre astronomia, ciências e cultura. Essas apresentações têm o potencial de ser "um lazer cultural [...] capaz de provocar reflexões e inquietações sobre os problemas apresentados, de modo a despertar a curiosidade sobre o assunto e induzir a buscar esses conhecimentos por sua própria vontade" (Santos Junior; Klafke; Falcão, 1999 *apud* Kantor, 2009, p. 6).

As sessões são construídas a partir de métodos audiovisuais, na maior parte das vezes com carácter experimental, e podem ser compreendidas como experiências imersivas que envolvem também aspectos estéticos, sensoriais e emocionais na transmissão de saberes. Para Kantor (2009):

> O conceito de imersão [nas sessões de planetário] está relacionado com o sentimento de se estar integrado ao ambiente, no interior dele. Além do fator visual, os outros sentidos humanos também são importantes para a sensação de imersão, a qual deve proporcionar o envolvimento com a situação vivida. A ideia de envolvimento está diretamente relacionada com as emoções do usuário (Kantor, 2009, p. 5).

Nesse sentido, as sessões têm o potencial de envolver o público e gerar emoções, sensações e processos de aprendizagem utilizando diversos meios, como iluminação, escuridão, espaço e até mesmo a sensorialidade. As narrativas das sessões comumente apresentam liberdade poética, visto que várias delas envolvem a simulação de viagens cósmicas e são compostas por histórias lúdicas. Contudo, as sessões podem acontecer de múltiplas formas e com variadas intenções, a depender das capacidades técnicas dos planetários e dos objetivos dos planetaristas e das instituições. Desse modo, o processo criativo de uma sessão pode ser diverso e varia sobretudo conforme as tecnologias de cada planetário.

Hoje há mais de três mil planetários no mundo, cada um com suas especificidades, que vêm se transformando cada vez mais com o advento de tecnologias diversas, como projetores digitais, hibridização de sistemas e até mesmo realidade virtual (Steffani; Vieira, 2013; Silveira, 2015). Entre eles, os mais comuns no Brasil são: os planetários com projetores opto-mecânicos, também chamados de planetários analógicos ou tradicionais, como o Planetário da UFG, em Goiás, e o Planetário do Ibirapuera, em São Paulo; os planetários híbridos, que utilizam projetores analógicos e digitais em conjunto ou de modo intercalado, como o Planetário de Brasília, no Distrito Federal; e os planetários digitais, que utilizam apenas projetores *fulldome*, caso do Planetário do Rio, no estado do Rio de Janeiro. Segundo levantamento:

> Recentemente passaram a ser empregados no Brasil planetários digitais. [...] O potencial desses equipamentos é muito grande, vários recursos extremamente realistas estão agora disponíveis. Contudo, a qualidade do céu digital é menos impactante que a produzida pelos planetários opto-mecânicos. Por isso alguns optam por sistemas híbridos, nos quais se procura tirar proveito das vantagens dos dois sistemas (Steffani; Vieira, 2013, p. 406).

Figura 1 – Planetário da UFG em 2021. Foto: LAPIG, 2021 e Autor.
Fonte: Acervo pessoal.

Contudo, é importante ressaltar que a maioria dos planetários do mundo hoje utiliza sistemas digitais, sendo que muitos deles substituíram ou estão em processo de substituição de seus modelos analógicos. Com a crescente popularização e o barateamento das tecnologias digitais ao redor do mundo, os aparelhos analógicos podem estar em risco e em processo de obsolescência, em face da epistemologia do avanço tecnológico e do desenvolvimentismo que permeia a sociedade capitalista. Por esse motivo, estudos com projetores de planetário tradicionais devem ser também esforços para preservar e valorizar essas tecnologias em suas particularidades e potencialidades de criação artística, cultural e educacional.

O PLANETÁRIO DA UFG E O SPACEMASTER

O Planetário da UFG (Figura 1) tem um importante impacto na divulgação da astronomia. Além de ser o único planetário em Goiânia e uma das únicas instituições voltadas para a astronomia no estado de Goiás, seu alcance se estende à região central, no atendimento a escolas e turistas de estados vizinhos. É, também, relevante nacional e internacionalmente, já que alguns de seus professores são engajados na administração e participação em associações de planetários do Brasil e da América Latina, além de contribuírem com pesquisas e publicações acadêmicas na área da astronomia em âmbito nacional e internacional.

A história do Planetário da UFG começa com um acontecimento curioso que marca o surgimento de muitas dessas instituições no Brasil. Segundo Almeida *et al.* (2020, p. 20), na segunda metade do século XX, a Alemanha Ocidental dispunha de uma grande dívida com o Brasil, relativa à compra de sacas de café. Houve então um acordo em que o país devedor pagaria seus débitos com equipamentos tecnológicos. Assim, diversos projetores de planetário, telescópios e outros equipamentos chegaram em solo brasileiro no final da década de 1960, resultando na criação de vários planetários no país, que antes disso somavam um número inexpressivo.

O Planetário da UFG surge nesse contexto, quando o professor José Ubiratan de Moura, responsável pela disciplina de Cosmografia do curso de Geografia da universidade, solicitou ao Governo

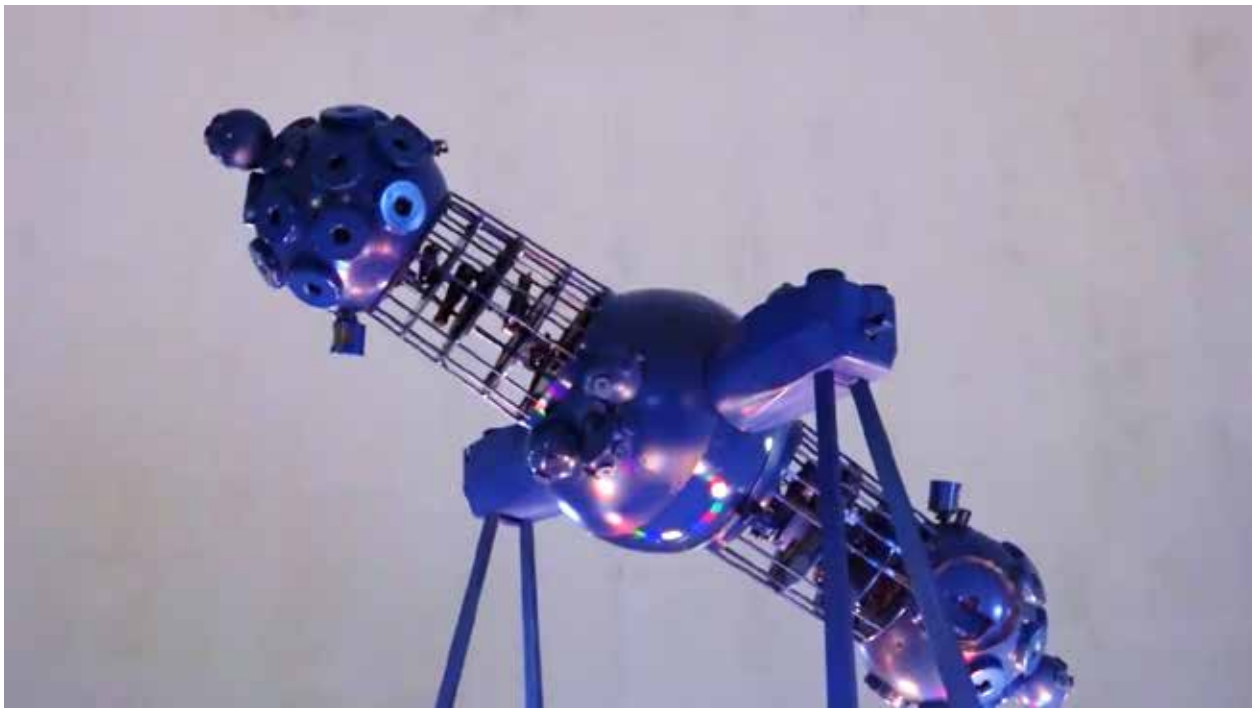


Figura 2 – *Spacemaster* em 2020.
Fonte: Acervo pessoal do autor.

Federal um telúrio – equipamento didático que representa o sistema solar e que poderia ser usado na mesa da sala de aula. Para a surpresa do professor, contudo, foram enviados um projetor de planetário *Spacemaster* (Figura 2) e um telescópio (Sobreira, 2014, p. 6). A UFG, em parceria com a Prefeitura de Goiânia, construiu em 1970 uma cúpula no centro da cidade, e no mesmo ano o Planetário da UFG foi inaugurado, sendo o terceiro do Brasil.

O *Spacemaster* e seus projetores periféricos conseguem projetar corpos astrais, fenômenos astronômicos e atmosféricos, superfícies panorâmicas, mapas e linhas de referência, além de simular com perfeição o movimento das estrelas, compondo qualquer representação do céu em qualquer data e localidade da Terra. Silveira (2015, p. 25) pontua que os projetores *Spacemaster* começaram a ser fabricados pela *Zeiss* em 1968, em Jena, na Alemanha Ocidental, 45 anos depois de o primeiro projetor de planetário ser produzido por engenheiros da mesma empresa. Tecnicamente, sobre este projetor, pode-se dizer que:

> Este sistema tem uma boa relação custo-benefício, tamanho e qualidade do céu exibido por trinta e dois projetores - para as estrelas fixas, dezesseis em cada hemisfério mais os projetores dos cinco planetas visíveis, Sol e Lua. Acrescente-se os projetores auxiliares do Sistema Solar, equador celeste, eclíptica, meridiano, estrelas cadentes, cometa, satélite, horizontes, quadrícula, linhas, constelações e outros. Há um projetor auxiliar para Júpiter e suas quatro luas, Calisto, Ganimedes, Europa e Io (*Ibid.,* p. 26).

Com mais de 50 anos, o *Spacemaster* continua funcionando, um primor tecnológico aliado a um trabalho de preservação por parte da instituição, visto que esse é o projetor mais antigo em funcionamento no Brasil (Almeida *et al.,* 2020, p. 11). Portanto, é como uma relíquia em plena atuação, através da qual a equipe do Planetário da UFG realiza atividades educacionais para a sociedade há mais de cinquenta anos, mesmo sem estrutura e financiamento ideais. Semanalmente, essas atividades são oferecidas à estudantes de escolas públicas e privadas, contribuindo para a complementação de conteúdos trabalhados pelos professores em sala de aula. Aos fins de semana, o público em geral é recebido em um evento que se tornou tradição na rotina cultural da cidade de Goiânia. Ademais, o planetário também promove uma grande variedade de atividades voltadas para a sociedade, por meio da educação universitária, de pesquisa e de extensão, que já atenderam cerca de um milhão de pessoas.

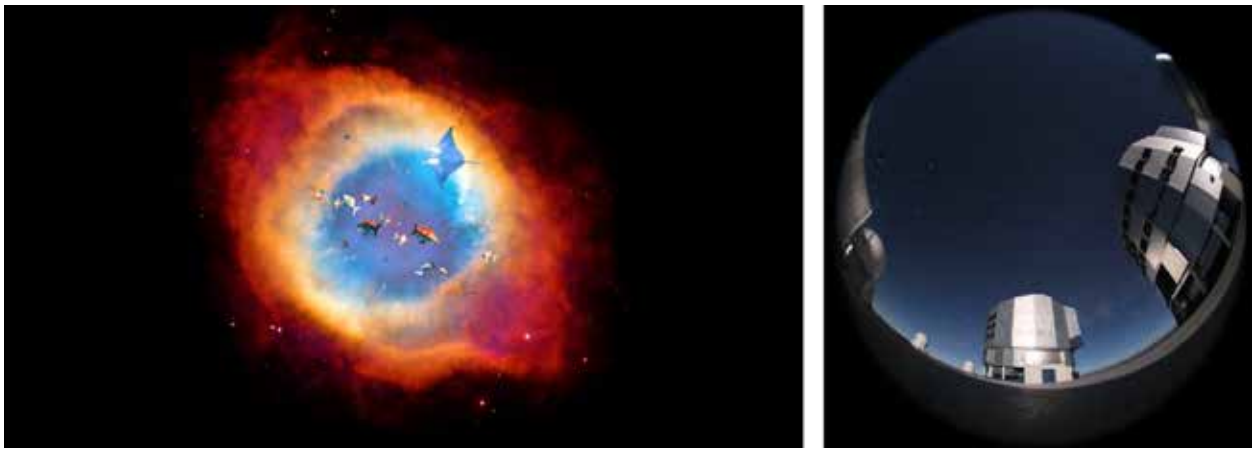


Figura 3 – Mídia para projetores multimídia em planetários tradicionais, à esquerda. Mídia para projetores digitais fulldome, à direita.
Fonte: Acervo de sessões do Planetário da UFG, 2020.

PROCESSOS DE CRIAÇÃO E ASPECTOS TÉCNICOS E CONCEITUAIS DAS SESSÕES DE PLANETÁRIO

Vale relembrar que os processos de criação de uma sessão de planetário variam conforme os equipamentos de cada instituição. O núcleo do sistema do Planetário da UFG é o *Spacemaster,* um projetor opto-eletromecânico, um modelo analógico. Por esse motivo, este trabalho é focado nos aspectos técnicos desse tipo de produção. Contudo, por comparação, aborda também alguns aspectos dos planetários digitais e dos modelos híbridos, os mais comuns no Brasil.

Um equipamento analógico, em suma, cria projeções a partir de lentes, fissuras e transparências específicas para cada objeto ou fenômeno representado. Por esse motivo, projeta apenas imagens de seus bancos de dados, que são físicos, motivo pelo qual são chamados de projetores analógicos. Essa aparente limitação técnica, porém, possibilita a criação de projeções de qualidade impressionante, mesmo se comparadas com as de alguns projetores digitais atuais (Silveira, 2015, p. 26).

Os projetores opto-eletromecânicos mais antigos vinham equipados com retroprojetores auxiliares. Os bancos de imagens e as capacidades desses projetores variam, mas são sempre limitados. Por isso, é comum a complementação com projeções multimídia de baixa luminosidade ou projeções a laser simultâneas às projeções dos planetários, com o intuito de adicionar elementos ausentes no sistema analógico. Isso não caracteriza um sistema híbrido, que, lembrando, trata-se do uso de um projetor digital *fulldome* de modo simultâneo ou intercalado a um sistema analógico.

No sistema digital, toda a cúpula pode ser ocupada por qualquer tipo de imagem. A projeção é realizada por um equipamento digital com lente olho de peixe. Para se adequar à geometria da cúpula, é utilizado um formato de vídeo específico, o *fulldome*. Basicamente, esse tipo de vídeo tem dimensões quadradas, enquanto a área de projeção é delimitada por uma esfera e a imagem é deformada para simular profundidade. As mídias são criadas através de *softwares* específicos para essa finalidade. A Figura 3 apresenta, à direita, uma mídia para um planetário digital em formato *fulldome,* em que a imagem é projetada em toda a cúpula. À esquerda, podemos observar uma mídia produzida para complementar um planetário analógico através do uso de um projetor multimídia em um ponto focal – assim, o fundo precisa ser preto para se misturar à projeção analógica primária.

É possível, também, criar *fulldomes* por meio de um conjunto de projetores multimídia que cobrem a totalidade de uma cúpula, em que cada equipamento é responsável por um fragmento que forma uma única projeção homogênea. Nesse caso, é necessário o uso de *softwares* que viabilizem esse tipo de projeção. Existem diversas outras possibilidades de incrementação e aprimoramento

Figura 4 — Foto da sala de projeções do Planetário da UFG um pouco antes de uma apresentação em 20 de outubro de 2022. Foto: Natália Michalzuk.
Fonte: Acervo do Projeto *Uma Noite no Planetário.*

das tecnologias dos planetários, como o uso de efeitos sensoriais, visuais, luminosos, assentos que se movem, inteligência artificial, realidade aumentada e virtual, entre outras possibilidades que cada vez mais vêm ganhando espaço nos planetários ao redor do globo.

O sistema utilizado no Planetário da UFG, por sua vez, é analógico e composto por: a) um projetor opto-eletromecânico da marca *Zeiss*, modelo *Spacemaster,* com seus retroprojetores auxiliares controlados por um painel associado a um computador mecânico; b) um projetor multimídia focal, o *Sphera*, que possui baixos níveis de lúmens para projetar e sobrepor imagens alheias ao *Spacemaster,* conectado a um computador digital que direciona as imagens para projeção; c) um sistema de som 5.1; d). um sistema de iluminação e climatização; e) uma cúpula semiesférica de 12,5 metros de diâmetro. O *Spacemaster* e a maior parte de seus retroprojetores ficam localizados no centro da cúpula (Figura 4), e outros retroprojetores estão espalhados pela circunferência da sala. Os comandos e o *Sphera* ficam em uma central de controle no canto, ao lado de uma das entradas da sala de projeção. As cadeiras do público circulam o projetor.

A partir de um roteiro, a(o) planetarista controla o *Spacemaster* e o *Sphera* e cria as projeções. Em uma dança entre a(o) planetarista e as máquinas, criam-se movimentos e luzes que preenchem a cúpula com imagens surpreendentes. O *Sphera* possui área de projeção apenas em um perímetro delimitado no centro da cúpula, demandando vídeos e imagens em composições centrais sob fundo preto para dissolução do quadro. Não é possível a movimentação dos objetos para fora do quadro do vídeo, o que evidenciaria o corte da área de projeção. Por esse motivo, possui também um controle de opacidade que vai de 0% de visibilidade da projeção complementar a 100%, possibilitando a visibilidade total da imagem quando necessário. Assim, a inserção de imagens durante a sessão fica bastante natural. A mídia apresentada antes, na Figura 3, foi produzida para projeção do *Sphera.*

Considerando essas questões técnicas, as sessões do Planetário da UFG e de muitos sistemas analógicos envolvem a produção de: a) um roteiro que estipula as funções do *Spacemaster* e de seus equipamentos auxiliares, que devem ser executadas ao vivo; b) uma mídia digital, que pode ser imagem ou vídeo, e deve ser executada em conjunto com a projeção do *Spacemaster* para adição de elementos ausentes no banco de dados do sistema central. O vídeo em geral é produzido com a duração total da sessão e toca ininterruptamente, mas apenas em alguns momentos necessários a imagem é mostrada ou ocultada através do *Sphera*. O protagonismo costuma ser do *Spacemaster*, que projeta os principais elementos usados durante a sessão. Essa apresentação visual é acompanhada por uma narração em áudio e músicas gravadas e mixadas de antemão, integrando a mídia audiovisual do *Sphera.* Há também alguns casos em que os(as) planetaristas narram suas sessões e criam sonoplastias ao vivo.

Tendo tudo isso em vista, é possível associar as sessões com algumas perspectivas do campo das artes contemporâneas. Essas apresentações em sistemas analógicos se aproximam de procedimentos da arte *in situ* e *live art,* já que envolvem criação ao vivo e circunstancial e, por vezes, são idealizadas para um lugar e uma situação específicos – as tecnologias, estruturas e particularidades regionais de onde se localiza o planetário. As apresentações envolvem elementos como escuridão, profundidade, efeitos luminosos e sonoros, espacialidade, temperatura da sala e o próprio corpo do público, para muito além da simples projeção de imagens. Esse aspecto aproxima as sessões de planetário aos procedimentos do audiovisual experimental, do cinema expandido, da criação de ambientações e experiências imersivas:

> O que a câmera e o processo de edição fazem com o tempo (subverter, comprimir, alterar, acelerar e/ou retardar), acontece agora com o espaço. A expansão da cinematografia para fora do ambiente tradicional do cinema *mainstream*, é uma das prioridades deste cinema que se manifesta de variadas maneiras [...]. Expandindo sua poética para o espaço, a obra torna-se um processo de reflexão diante da realidade de cada indivíduo que o experimenta. Na contramão do cinema comercial, aqui a imagem em movimento é apenas um dos ingredientes de construção da obra – junto com o espaço e o espectador (Aly, 2012, p. 61).

As sessões podem ser localizadas em algum lugar entre o conceito de *transcinemas* e perspectivas desde o *cinema digital.* O *transcinema* se relaciona à prática de fundir as instalações e experimentações cinematográficas contemporâneas com características de hibridismo midiático de campo expandido. Essas instalações transcendem os limites tradicionais do cinema e envolvem o público de maneira mais profunda, criando experiências sensoriais imersivas (Aly, 2012, p. 81). Já a interferência do *cinema digital* se manifesta na mídia construída para o *Sphera*, que incorpora novas mídias.

O cinema experimental digital é marcado pelo estado de digitalização, codificação e manipulação de imagens, cada vez mais flexíveis, reprogramáveis e adaptáveis *(Ibid.,* p. 86). Aly (2012) ressalta que a interatividade, a simultaneidade e a aleatoriedade desempenham um papel importante no novo cenário do cinema digital, em que a narrativa linear tradicional é desafiada e as obras digitais buscam criar experiências únicas e imersivas para o público. Em suma, o cinema e as produções audiovisuais se ramificam, multiplicando direções para formas cada vez mais experimentais, características que se sobressaíram nesta investigação artística e poética das sessões de planetário.

COSMOPOÉTICAS, COSMOGONIAS E COSMOTROPIAS

Os conhecimentos elencados anteriormente, essenciais para a produção de uma sessão, foram construídos mediante a diálogos com os planetaristas, a leitura e a prática como artista estagiário em um planetário. De início, trabalhei com a reedição e o aprimoramento do banco de sessões da instituição, adentrando um campo novo de atuação, repleto de desconhecimentos, mas cheio de possibilidades. O primeiro passo foi o estudo historiográfico e técnico dos planetários, concomitante à troca de saberes com os planetaristas e à vivência das sessões, tanto na posição de espectador, quanto nos bastidores, ao lado dos planetaristas.

Em conjunto, identificamos problemas das sessões institucionais e reunimos ideias para aprimorá-las. No geral, as principais mudanças necessárias estavam nas mídias audiovisuais utilizadas nas projeções do *Sphera*. Ou seja, era

Figura 5 — Comparações entre a Nebulosa de Órion atual à esquerda e a antiga à direita.
Fonte: Compilação do autor.

necessário aprimorar as imagens produzidas para complementar as projeções do *Spacemaster.* O intuito foi adicionar dinamicidade e movimentos aos vídeos, aprimorando a sonoplastia e executando alguns cortes e reedições nas mídias. Além disso, substituímos imagens antigas por materiais mais recentes e atrativos, com mais qualidade e satisfação estética e científica, conforme exemplo na Figura 5.

O aprimoramento artístico do banco de sessões do planetário poderá aumentar o êxito da comunicação dos conceitos astronômicos apresentados, visto que a arte tem o potencial de "inspirar admiração, encantamento e entusiasmo, uma forma perfeita de retratar o Universo como um lugar fascinante. Produzir imagens astronômicas envolventes [...] é, portanto, um objetivo importante para os comunicadores astronômicos"[1] (Christensen, Pierce-Price; Hainaut, 2014, p. 70, tradução nossa). Neste sentido, Hughes aponta que a arte:

> [...] Pode facilmente transcender as barreiras do tempo e do espaço [...]. Podemos ser transportados para o nascimento do Sistema Solar, para o centro de um aglomerado globular, para a borda de uma explosão de supernova, [...] podemos usá-las como imagens vívidas do conhecimento atual, um conjunto facilmente assimilável e basilar para teorias e hipóteses futuras[2] (Hughes, 1978, p. 326, tradução nossa).

Esse foi um processo muito experimental, em que editávamos os vídeos e os testávamos na cúpula, uma etapa que demandou diversas adaptações e reedições até alcançarmos um resultado satisfatório conforme as expectativas da equipe e as possibilidades técnicas dos equipamentos. Esse processo estabeleceu uma profícua troca de saberes e um aprendizado mútuo, uma das bases da colaboração interdisciplinar para Leggett (2006, p. 263). Eu pude colaborar com saberes técnicos em audiovisual e artes visuais e, ao mesmo tempo, aprendi sobre os aspectos técnicos do sistema do planetário, além de amadurecer meu entendimento das sessões de planetário como uma linguagem singular.

Essa experiência foi se reconfigurando como uma residência artística, o que resultou na criação de *C O S M O G O N I A* (Figura 6), um projeto autoral de sessão de planetário poética e experimental articulada como uma experiência imersiva. Nesse trabalho, parti dos elementos mais essenciais que integram uma sessão de planetário – como espaço, escuridão, luz e som – para criar uma composição voltada para os sentidos e a experiência estética. Assumi o planetário como um simulador de céus, estrelas, mundos e realidades paralelas. Uma oportunidade de contar histórias usando o firmamento e o espaço

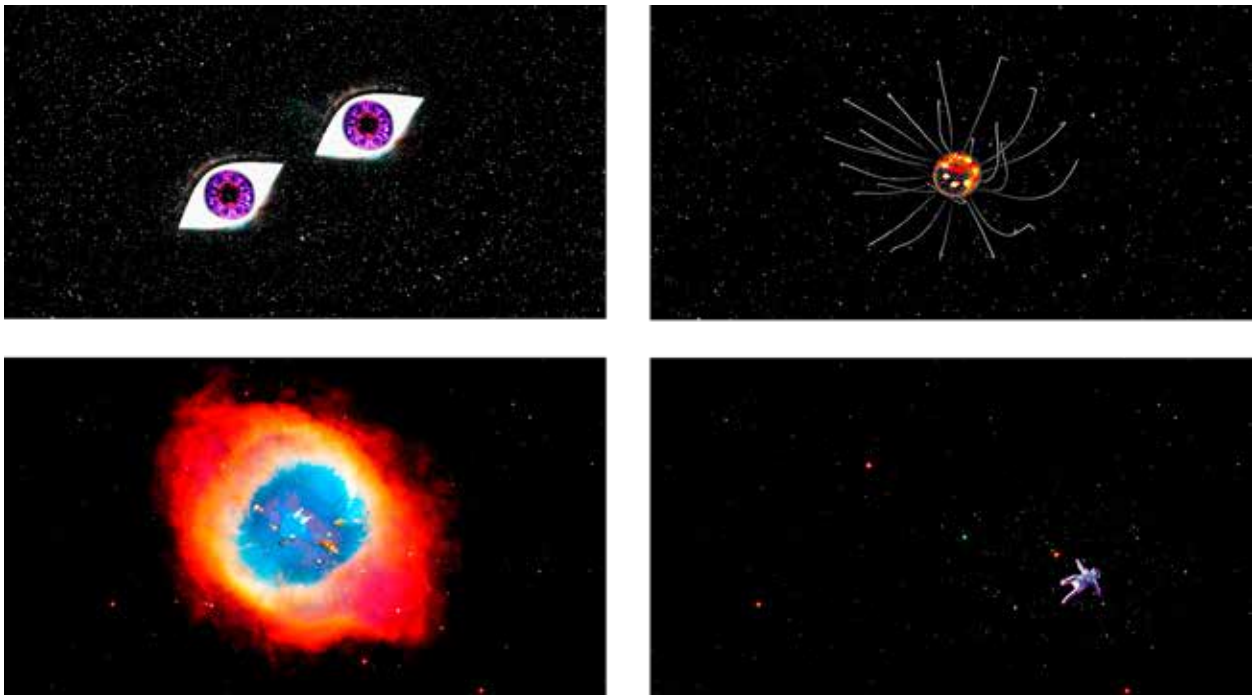


Figura 6 — Representações visuais de trechos da sessão de planetário *C O S M O G O N I A*, 2018. Série de imagens promocionais. Intervenção digital em frame do material de projeção para cúpula do Planetário. 2018.
Fonte: Acervo pessoal do autor.

sideral como suporte, introduzindo elementos do meu repertório poético nas projeções realistas do Spacemaster.

Tecnicamente, *C O S M O G O N I A* é um vídeo e um roteiro de apresentação. O roteiro serve para guiar os controles e funções do *Spacemaster,* com comandos projetados por mim e executados ao vivo em parceria com o planetarista Gustavo Ramos Jordão. O vídeo, composto por imagens, animações, colagens e sonoplastia, é responsável pela adição de elementos indisponíveis no banco visual do *Spacemaster*. Portanto, essa mídia compreende os principais elementos das minhas cosmopoéticas que incorporo ao planetário. Essa dinâmica pode ser ilustrada com a seguinte cena: no início da sessão (Figura 7), um olho – vídeo projetado pelo *Sphera* – se abre em meio ao céu estrelado – projeção do *Spacemaster.*

A execução sincronizada do roteiro e da apresentação do vídeo formam *C O S M O G O N I A*, uma experiência com duração aproximada de 25 minutos que envolve a orquestração de luzes e escuridão, sons e silêncios, por meios tecnológicos. Por esses motivos, esse trabalho só pode ser apreciado em sua completude em um planetário analógico. As imagens apresentadas são representações do que poderia ser visualizado na cúpula do Planetário da UFG. Naquele local, esses elementos visuais parecem ser projetados sobre o céu noturno, a simulação mais convincente do *Spacemaster*, que gera uma sensação de tridimensionalidade, imersão e realismo. Nesse céu foi introduzido um imaginário de seres orgânicos, elementos do corpo humano e corpos celestes, aproximando essas entidades distintas em uma interconexão cósmica.

O céu do planetário foi ocupado por narrativas que buscaram criar experiências estéticas decoloniais (Gómez; Mignolo, 2012), no sentido de conectar diversas cosmovisões sobre as origens do cosmos, ou seja, as cosmogonias. Uma narrativa poética e conceitual que aborda temáticas da astronomia em um viés trans/pluri/multicultural sobre as origens do universo, multiplicando percepções e demonstrando um diálogo possível entre o científico e o cultural em uma relação de simbiose. Um esforço ancestrofuturista corporificado em um desejo de ampliar os entendimentos de cosmovisão por meio da experiência estética

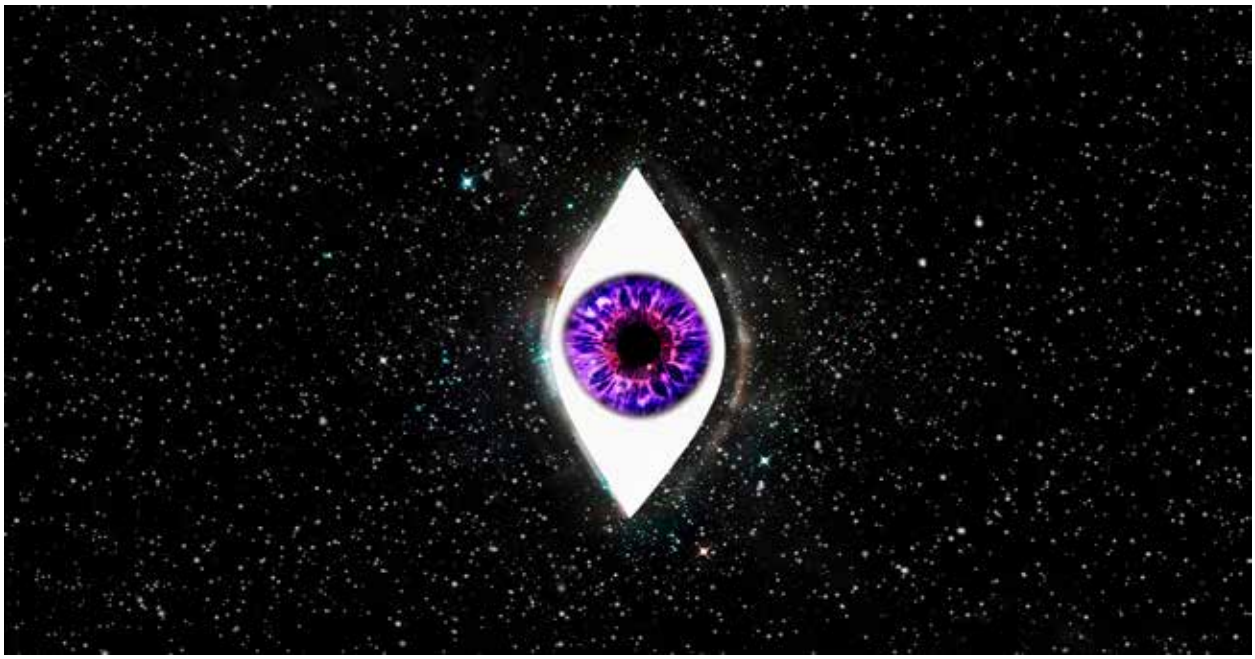


Figura 7 — Representação visual de um trecho da sessão de planetário *C O S M O G O N I A*, 2018. Série de imagens promocionais. Intervenção digital em frame do material de projeção para cúpula do Planetário. Fonte: Acervo pessoal do autor.

Figura 8 — Apresentação da sessão de planetário *C O S M O G O N I A*, no dia 23 de novembro de 2018, no Planetário da UFG. Foto da direita: Dani Bettini.
Fonte: Acervo pessoal do autor.

conectada à ideia de imensidão e complexidade cósmica, valorizando conhecimentos subjetivos, intuitivos e ancestrais.

C O S M O G O N I A foi apresentada no Planetário da UFG em cinco ocasiões, nos anos de 2018 e 2019: em um evento de lançamento, em uma data extra (por conta da grande demanda do lançamento), na exibição na Semana da Física da UFG de 2019, no evento de reinauguração do planetário e em uma visita técnica de estudantes de graduação do curso Museologia da UFG. A estreia aconteceu em 23 de novembro de 2018 (Figura 8) e contou com um debate com o público após a exibição da sessão. *C O S M O G O N I A* foi premiada em primeiro lugar na categoria Música e Artes do Prêmio SBPC/GO de Popularização da Ciência, da Secretaria Regional da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência em Goiás, edição de 2019, e integra uma publicação com os demais premiados para circulação em escolas

Figura 9 – Foto da apresentação de *Cosmotropia* no dia 20 de outubro de 2022. Foto: Natália Michalzuk. Fonte: Acervo pessoal do autor.

Figura 10 – Representações visuais de trechos da sessão de planetário de *Cosmotropia**, 2022. Fonte: Acervo do artista.

da rede pública do estado de Goiás. No mesmo ano, foi reconhecida também na premiação do Conselho Universitário da UFG.

Em 2022, com o incentivo do Edital de Fomento aos Novos Artistas do Fundo de Arte e Cultura de Goiás, uma nova sessão de planetário foi desenvolvida: *Cosmotropia**. Essa produção mais recente surgiu como uma narrativa antagônica à de *C O S M O G O N I A*, que, conforme pontuado, foi inspirada em imaginários poéticos sobre as origens do cosmos. Já em *Cosmotropia** (Figura 9), o interesse está na reflexão sobre os possíveis futuros e transformações do universo e do planeta em que vivemos. Com o apoio do planetarista Gustavo Ramos Jordão, arte e tecnologia se uniram novamente na criação de uma jornada até os limites do cosmos. Uma narrativa cosmopoética audiovisual que aborda questões sobre a existência humana, o planeta Terra e o fim do mundo.

C O S M O G O N I A e *Cosmotropia** possuem aspectos técnicos similares, conforme procedimentos já apresentados. *Cosmotropia** também tem em torno de 25 minutos de duração, constituída por uma mídia audiovisual e um roteiro de execução de comandos do Spacemaster ao vivo. As similaridades não são apenas técnicas – a nova produção estabelece ainda algumas relações poéticas e narrativas com a sessão de 2018 e compartilha alguns de seus elementos visuais. Entretanto, *Cosmotropia** apresenta um novo capítulo nessa jornada imersiva que se volta à Terra para pensar os extremos do universo. A sessão de 2022 se inicia com um eclipse que fecunda o Sol, que, de uma mandala, se torna um embrião (Figura 10). Assim, é criada uma associação poética entre o nascer de um novo dia e o nascer de uma vida humana, caracterizada por uma sonoplastia de batidas de coração ouvidas em uma ultrassonografia e de ruídos que remetem ao

Figura 11 — Representações visuais de trechos da sessão de planetário de *Cosmotropia**, 2022.
Fonte: Acervo do artista.

Figura 12 — Fotos do evento *Uma Noite no Planetário*, por Natália Michalzuk, 2022, no Planetário da UFG, Goiânia, Goiás.
Fonte: Acervo do artista.

nascimento de um bebê, como o som agonizante de uma mãe, o ruído dos aparelhos e o choro de um recém-nascido.

Ao final, assistimos à explosão da Terra (Figura 11) enquanto é recitado um trecho do livro Pálido Ponto Azul, de Carl Sagan (1996). Esse texto (Sagan, 1996, p. 9) reflete sobre nossa posição na vastidão do cosmos, destacando como todos os seres humanos e eventos históricos compartilham o mesmo planeta, o *pálido ponto azul*, ressaltando a importância de superar a intolerância às diferenças e de cuidar do nosso único lar. A mensagem final é que, apesar do medo de a Terra ser destruída por um evento astronômico, como um asteroide ou alienígenas, é a própria humanidade a responsável por colocar o planeta em risco, e é nossa responsabilidade mudar isso.

A estreia de *Cosmotropia** aconteceu no dia 20 de outubro de 2022 no Planetário da UFG, na cidade de Goiânia, Goiás. Para a ocasião foi organizado um evento carinhosamente nomeado *Uma Noite no Planetário*, um momento para celebrar a cosmopoesia dos planetários, as cosmologias ancestrais e as sintropias entre arte e astronomia (Figura 12).

Além da apresentação de *Cosmotropia**, em parceria com o planetarista Gustavo Ramos Jordão, a programação do evento *Uma Noite no Planetário* contou com: a palestra *Arte e Cosmologia Afro-Indígena*, por Francielly Alves, descendente dos povos Kalunga e Avá-Canoeiros da Chapada dos Veadeiros; a *Roda de Conversas da Lua*, com a presença de Manoela dos Anjos Afonso Rodrigues, Elisa Arizono e Michele Martins; a ação educativa *Quem tem acesso ao céu?*, realizada por Dani Bettini; identidade visual e design gráfico por Ingrid Costa; registro audiovisual por Deep Alpa; registros fotográficos por Natália Michalzuk; comunicação social por Izabela Lippi; e apoio

técnico de Greice Lux. O evento teve uma demanda muito grande e uma repercussão positiva, o que estimula a realização de outras edições e denota o interesse do público pelo assunto da pesquisa.

Com a equipe do Planetário da UFG, trabalhei também na criação de uma nova sessão para a instituição. Uma apresentação modular, montada para abordar o céu de Goiânia, específico em cada mês do ano, seguido por uma viagem pelos planetas e planetas-anões do Sistema Solar. Essa sessão foi lançada no XXV Encontro da Associação Brasileira de Planetários, que aconteceu em Goiânia em outubro de 2022, e passou a ser apresentada ao público em 2023. A sessão, chamada de *O céu de Goiânia e o Sistema Solar,* combina conhecimento astronômico detalhado com uma experiência envolvente e acessível, inspirando a curiosidade, o encantamento e o fascínio pela astronomia. A sessão é concluída com uma mensagem similar à de *Cosmotropia**, lembrando a importância da sustentabilidade e da consciência ambiental para garantir a vida em nosso planeta, ou pelo menos a nossa sobrevivência.

Através da colaboração interdisciplinar, desenvolvemos diversos outros projetos cruciais para o planetário, como a criação da identidade visual da instituição, a celebração de sua história com a produção de um filme e diversos materiais promocionais, a renovação do banco de sessões, a criação do primeiro espaço museológico da instituição, o fortalecimento das suas redes sociais e o aprimoramento da comunicação institucional com a sociedade. Criações colaborativas que se materializaram em filmes, vídeos, fotografias, desenhos, eventos, entre outras produções abordadas com mais profundidade em dissertação de mestrado (Meireles, 2022).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Até o momento, este trabalho representa os passos iniciais de uma jornada pelo vasto universo poético dos planetários. Reconhecemos que, no Brasil e no cenário internacional, as investigações de artistas em colaboração com planetários são escassas, especialmente do ponto de vista teórico. Portanto, a pesquisa e as produções apresentadas neste artigo representam um esforço de ampliação do campo da pesquisa artística em planetários.

A abordagem das sessões de planetário como linguagem artística aproxima procedimentos técnicos dos planetários com os campos da poética, da imersão, da estética e dos sentidos, elementos importantes para a experiência artística e potentes para a transmissão de conhecimento científico. As tecnologias dos planetários, quando atravessadas por procedimentos das artes contemporâneas e do audiovisual experimental, se mostram como um espaço fértil para criação artística, o que também pode beneficiar a divulgação científica. Fortalecer e abrir espaço para práticas experimentais nos planetários contribui tanto para a cultura como para o aperfeiçoamento técnico de produção de sessões, avançando no desenvolvimento criativo e na experimentação de tecnologia, descobrindo novas possibilidades e soluções, possibilidades de abstração e desvio poético, o que gera contribuições para os planetários e para artistas, resultando em benefícios tangíveis para a sociedade.

Em um momento de reconstrução radical de cosmovisões e da forma como a humanidade se relaciona com o mundo, as produções artísticas interdisciplinares, como as discutidas neste artigo, podem desempenhar um papel fundamental na promoção de novos paradigmas, na quebra de barreiras disciplinares e na ampliação do conhecimento. Os aspectos poéticos desta pesquisa trazem para reflexão a expansão do campo da cosmopoética e a promoção de uma visão complexa, culturalmente diversa, interdisciplinar e política do universo. Uma perspectiva própria às ciências humanas, que podem contribuir com um olhar para além das perspectivas exatas e naturalistas das ciências astronômicas e astrofísicas.

Essa experiência ainda destaca a importância da colaboração entre profissionais de diferentes campos de conhecimento. A cooperação beneficia tanto o avanço científico quanto o cultural, duas esferas intrinsecamente ligadas. Com isso em mente, espera-se que esta pesquisa inspire outros artistas na busca de colaborações interdisciplinares, não apenas em planetários, mas em uma variedade de contextos que estabeleçam conexões com suas práticas artísticas singulares. Através dessa abordagem, podemos articular posturas disruptivas frente às hierarquias entre os saberes, fomentando colaborações saudáveis que

potencializam os processos de conhecer e, por fim, beneficiam a sociedade em um mundo cada vez mais complexo.

NOTAS

01. Citação original: "inspire awe, wonder and enthusiasm, and are a perfect way to portray the Universe as a fascinating place. Producing engaging astronomical images [...] is, thus, an important objective for astronomical communicators" (Christensen, Pierce-Price; Hainaut, 2014, p. 70).

02. Citação original: "[...] Can easily transcend the barriers of time and space [...]. We can be transported to the birth of the Solar System, to the center of a globular cluster, to the edge of a supernova explosion, [...] can use them as vivid images of present-day knowledge, an easily assimilatable set of stepping stones to future theories and hypotheses" (Hughes, 1978, p. 326).

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Suelen Alonso; SOBREIRA, Paulo Henrique Azevedo; BARRIO, Juan Bernardino Marques; MARTINS, Cláudio Souza. **Planetário da Universidade Federal de Goiás**: uma história de vida. 2ª Edição. Goiânia: Editora Vieira, 2021.

ALY, Natália. Desdobramentos contemporâneos do cinema experimental. **Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, São Paulo, n.6 p. 60-92, 2012. Disponível em: ‹https://revistas.pucsp.br/index.php/teccogs/article/view/52878/34693›. Acesso em: ago. 2023.

BARRIO, Juan Bernardino Marques. **El Planetario:** Un recurso didáctico para la enseñanza de la Astronomía. Tesis (Doctoral Educación), Facultad de Educación y Trabajo Social, Departamento de Didáctica de las Ciencias Experimentales y Geodinámica, Universidad de Valladolid, Valladolid, 2002.

CHRISTENSEN, Lars Lindberg; PIERCE-PRICE, Douglas; HAINAUT, Olivier. Determining the Aesthetic Appeal of Astronomical Images. **Leonardo**, n.1, v.48, p. 167–172, 2014. Disponível em: ‹https://doi.org/10.1162/LEON_a_00900›. Acesso em: set. 2023.

FARIA, R. **Meio século depois**. Planetária Revista da Associação Brasileira de Planetários, n. 0, p.4-14, 2008.

GÓMEZ, Pedro Pablo; MIGNOLO, Walter. **Estéticas decoloniales.** Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas, 2012.

Hughes, David. Astro-art. **Nature**, v.273, n.326, 25 de maio de 1978. Disponível em: ‹https://doi.org/10.1038/273326b0›. Acesso em: set. 2022.

KANTOR, Carlos Aparecido. Aspectos emocionais nas sessões de planetários: como categorizar? **Anais** do SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE FÍSICA, Formação Continuada em Serviço: Educação de Qualidade para uma Sociedade da Aprendizagem, 2009, Espírito Santo. Atas [...]. São Paulo: Sociedade Brasileira de Física, 2016. Disponível em: ‹http://www.sbf1.sbfisica.org.br/eventos/snef/xviii/sys/resumos/T0193-1.pdf›. Acesso em: jul. 2023.

LEGGETT, Mike. Interdisciplinary Collaboration and Practice-Based Research. **Convergence**, v.12, p. 263-269, 2006. Disponível em: ‹https://doi.org/10.1177/1354856506067069›. Acesso em: set. 2023.

SAGAN, Carl. **Pálido Ponto Azul.** Tradução Rosaura Eichenberg. 1 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

SILVEIRA, Marcelo Cavalcanti da. **Planetários Zeiss Spacemaster:** A história de um Objeto. Monografia (Graduação em Museologia), Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Departamento de Ciências da Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: ‹https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/134679/000987219.pdf?sequence=1&isAllowed=y›. Acesso em: set. 2023.

SOBREIRA, Paulo Henrique Azevedo. A curiosa história do Planetário da UFG. **Planetária** Revista da Associação Brasileira de Planetários, Goiânia, v.1, n. 2, p. 6-8, 2014.

STEFFANI, Maria Helena; VIEIRA, Fernando. Planetários. In: Oscar T. Matsuura. (Org.). **História da Astronomia no Brasil.** Volume 2. 1. ed. Rio de Janeiro e Recife: MAST/MCTI, Cepe, 2013.

SOBRE O AUTOR

Matheus Ezequiel de Oliveira Meireles é artista-pesquisador em arte experimental multimídia. Doutorando no Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da Universidade do Estado de Santa Catarina, na linha de pesquisa em Processos Artísticos Contemporâneos. Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual (2021) e graduado em Artes Visuais Bacharelado (2019) pela Universidade Federal de Goiás. Pesquisa relações entre arte contemporânea e cosmologia, processos criativos em cosmopoéticas e imaginários cósmicos disruptivos. Foi artista residente no Planetário de Goiânia, onde atuou em projetos que convergem arte, astronomia e são voltados para a sociedade (2018-2022).

E-mail: cosmografiasolar@gmail.com

POR UMA ABORDAGEM DECOLONIAL DA VIDEOPERFORMANCE E A OBRA MANINUCRE ONICOFÁGICA (2021) DE LAÍS LACERDA

FOR A DECOLONIAL APPROACH TO VIDEOPERFORMANCE AND THE WORK MANINUCRE ONICOFÁGICA (2021) BY LAÍS LACERDA

Regilene Aparecida Sarzi Ribeiro
UNESP
Laís Miguel Lacerda
UNESP

Resumo

O artigo apresenta parte dos resultados alcançados por uma pesquisa que teve como objeto de estudo a videoperformance e as relações entre corpo e vídeo na obra de artistas mulheres latino-americanas. O objetivo da pesquisa foi mapear obras em vídeo que se apropriaram do audiovisual como linguagem experimental em sinergia com a linguagem do corpo para promover ações de guerrilha e denúncia da violência contra o corpo feminino, tendo como base uma abordagem decolonial. Como aporte para discussão apresenta-se um breve estudo da videoperformance *Manicure Onicofágica* (2021) da artista visual brasileira Laís Lacerda.

Palavras–chave:

Videoperformance; teoria decolonial;
Laís Lacerda.

Abstract

The article presents part of the results achieved by research that aimed to study video performance and the relationship between body and video in the work of Latin American female artists. The objective of the research was to map video works that appropriated audiovisual as an experimental language in synergy with body language to promote guerrilla actions and denounce violence against the female body, based on a decolonial approach. As a contribution to the discussion, a brief study of the video performance Manicure Onicofágica (2021) by Brazilian visual artist Laís Lacerda is presented.

Keywords:

Video performance; decolonial theory;
Laís Lacerda.

INTRODUÇÃO

Trata-se de parte dos resultados de uma pesquisa realizada sobre videoperformance e as relações entre corpo e vídeo tendo como base uma abordagem decolonial. Para este artigo, partiu-se do recorte geográfico proposto pela pesquisa, que objetivou mapear mulheres artistas que se apropriaram do audiovisual como linguagem experimental para ações de guerrilha e denúncia da violência contra o corpo feminino em diferentes contextos na América Latina, para apresentar um breve estudo da obra *Manicure Onicofágica* (2021) da artista visual Laís Lacerda, artista mulher, cujo exercício poético resulta em uma videoperformance sobre as violências e o corpo feminino, tendo o vídeo como veículo de expressão.

Laís Lacerda é brasileira e não por acaso o recorte geográfico se reportou à América Latina, lugar de encontro de muitos povos e, principalmente, um local de articulações de resistências, sujeitos posicionados em intersecções e hibridismos culturais e étnicos. Local de fala própria, historicamente violentado e explorado, que busca através de outras perspectivas contar sua

própria história, cujo ponto de vista é fruto de um posicionamento que reúne um conjunto de princípios através dos quais é possível conhecer o mundo. Lugar esse que requer articulações que recaem sobre os corpos, conceitos e resistências, para que assim, a latinidade seja vista e transformada em potência criativa.

Cabe ressaltar que na América Latina o processo de redefinição, redescoberta dos corpos, assim como as questões e tópicos com os quais hoje estabelecemos relações de gênero e raça, estiveram presentes em vários momentos históricos, porém, se estabeleceram como questões políticas na década de 1970 e 1980, paralelamente às ditaduras militares, fato que estabeleceu tristes paradoxos entre corpos a serem descobertos, seja pela arte, literatura ou cultura de modo geral e ao mesmo tempo corpos que desapareciam em meio a violência e morte impostas pelo poder totalitário (Fajardo-Hill; Giunta, 2018).

Na América Latina é sempre importante enfatizar que a relação entre violência e corpo é alvo central. Ditaduras, aparatos de poder e controles sociais, assim como meios de tortura submeteram o corpo a instrumentos de punição que eram indiferentes aos quadros determinados pelos conceitos de humanidade que foram dominantes na Europa a partir do século XVIII, segundo análises de Michel Foucault em *Vigiar e Punir* (1987). Disciplina e punição foram alguns dos principais dispositivos de controle implodidos nas ditaduras latino-americanas, a violência descontrolada sob os corpos, tanto de mulheres, quanto de homens era cotidiana durante os períodos de repressão e deixaram marcas profundas que nunca devem ser esquecidas, em particular as impingidas contra o corpo feminino. Esses corpos trazem consigo o exílio, a violência, a tortura, a censura, a clandestinidade, o encontro com essas feridas históricas nunca estancadas, a reflexão sobre o sentido da resistência aos regimes ditatoriais, expressos por corpos que viveram e produziram arte nesse período, e ainda resistiram.

Os castigos sempre tiveram como objeto o corpo, com a intenção de controlar suas forças. Por meio de várias estratégias, com múltiplas origens, o corpo está inserido em um campo político, no qual "as relações de poder têm alcance imediato sobre ele; elas o investem, o marcam, o dirigem, o supliciam sujeitam-no a trabalhos, obrigam-no a cerimônias, exigem-lhe sinais" (Foucault, 1998, p. 28). Com o pensamento voltado para compreensão e reflexão sobre os corpos em uma sociedade dominada pelo conhecimento científico e hegemônico, que inclusive agora sabemos ser estrutural e colonizador, os livros *Vigiar e Punir* (1987) e *História da sexualidade I* (1977), II (1984) e III (1985), todos de Michel Foucault, trazem como representações, um sistema complexo de análise de práticas de controle do corpo, dos quais começou-se a se tomar consciência nos períodos do pós-guerra, entre 1950 e 1973.

Atuações punitivas aplicadas de maneira estrutural e histórica na sociedade foram analisadas por Foucault, assim como relações entre a sexualidade e o controle do corpo, que evocam os debates sobre o tema a partir de 1960. O corpo, desde então, se torna um espaço de reflexão e se perpetua como tal até os dias atuas. Foucault, por meio de suas análises éticas, estabelece um paralelo entre os corpos e os regimes de repressão e controle desse período, dispondo o corpo e os processos de subjetivação como estruturas em um campo de luta, entre as resistências ao controle e o próprio controle em si:

> O corpo se tornou aquilo que está em jogo numa luta entre os filhos e os pais, entre a criança e as instâncias de controle. A revolta do corpo sexual é o contra efeito desta ofensiva. Como é que o poder responde? Através de uma exploração econômica (e talvez ideológica) da erotização, desde os produtos para bronzear até os filmes pornográficos... Como resposta à revolta do corpo, encontramos um novo investimento que não tem mais a forma de controle-repressão, mas de controle-estimulação: 'Fique nu..., mas seja magro, bonito, bronzeado!' A cada movimento de um dos adversários corresponde o movimento do outro. É preciso aceitar o indefinido da luta (Foucault, 1998, p. 147).

As obras de arte que fazem do corpo um suporte para expressão poética estabelecem pensamentos sobre o mesmo e, assim, o tornam o centro do debate e reverberações das reflexões até a contemporaneidade, além do principal veículo de denúncia. Nas obras contemporâneas, em suas sensibilidades diversas, o corpo assume os papéis concomitantes de sujeito e objeto, que aparecem de forma a simbolizar a carne e a crítica, misturadas (Canton, 2009, p. 24). E nessa mistura

de carne (suporte e forma) e crítica (conteúdo) que se constituem as obras audiovisuais, sobretudo as videoperformances, cujo corpo desconstruído, ilimitado, sofre, é radical e choca, tornando-se palco dos conflitos até atingir outros patamares, trazendo consigo vozes coletivas e a historicidade de uma região, de uma história de violência.

O corpo é inequivocamente unidade, porém não unidade simples, mas unidade de organização. As relações complexas de aliança e oposição entre células, tecidos, órgãos e sistemas fornecem uma espécie de base analógica para a representação de um outro modo de subjetivação, cujo modelo pode ser divisado por analogias com as unidades viventes que, no organismo, permanentemente surgem ou morrem; isso mostra o sujeito como alma imortal, como pluralidade a que não pertence o atributo da eternidade (Giacoia Jr., 2002, p. 210). Os corpos das mulheres artistas que se estudou são, parafraseando o trabalho de Barbara Kruger (*Seu corpo é um campo de batalha*, 1989), campos de batalha. A metáfora estabelece essa relação: a relação de poder a que foram submetidos e resistiram, a ação de não ceder e aceitar as violências físicas e psicológicas.

Entende-se que, por meio do estudo de obras audiovisuais – videoperformances, é possível perceber e dar visibilidade a esses corpos. Os temas que envolvem essa constituição das relações sociais estruturalmente corporais têm sido constantemente explorados pelo pensamento sociológico, no sentido de questionamentos próprios expandindo acerca do corpo, sem omitir aquele que o pertence. Para David Le Breton (2007) o corpo latino-americano arrisca-se a ser pensado como uma corporeidade específica traçada nos processos de colonização, elaborando paradoxos, elementos unificadores das experiências e formas do ser de cada sujeito, gerando sentidos que os conectam ao espaço social e cultural. Em *O circuito dos afetos: corpos políticos, desamparo e o fim do indivíduo*, Vladimir Safatle (2016) afirma:

> [...] contra o medo do controle, o melhor a fazer é lembrar o que pode realmente um corpo. Um corpo pode ser o campo de implicação genérica no interior do qual somos atravessados por uma pulsão que nos constitui, mas da qual não podemos nos apropriar. Pulsão é esse impulso que causa minhas ações sem que eu possa controlá-lo, é aquilo que me retira da jurisdição de mim mesmo por fazer ressoar histórias de desejos desejados que não se reduzem à minha história. Aceitar a existência de uma pulsão é aceitar que há algo em mim que me destitui da condição de próprio, de portador de interesses próprios, de enunciador de uma identidade própria (Safatle, 2016, p. 24).

Resistência, voz, embates, corpo presente, político, radical. Os corpos são mapeados, os desejos descobertos, impulsos surgem e se permitem acontecer, zonas reprimidas que agora ganham liberdades. O que tanto machucou, e ainda é ferida aberta, pulsa expresso em performances e ações artísticas que ganham status de registro, denúncia e ativismo. É sempre necessário, portanto, pensar na condição ocupada por cada sujeito através de panoramas como gênero e etnia, quando se trata de realidades socioculturais organizadas via sistemas ideológicos hegemônicos. Gênero, sexualidade em intersecções diversas como trabalhamos na presente pesquisa, com etnia, religião e classe, articulam muitas posições específicas.

Corpos que sofrem com a opressão de discursos limitadores e historicamente controlados, mas que desconstroem e se reinventam, e contradizendo tudo o que fora imposto a eles, produzem conhecimento e imagens sobre si mesmos. Elementos como o gênero e a sexualidade possibilitam a aproximação dentro desses processos. É um estar no mundo entendido com um ato de construção de si mesmo. É no caminho desse tornar-se, mas sobretudo da construção e desconstrução contínua dos gêneros e sexualidades nas vidas das pessoas, que se discute as pedagogias de gênero e sexualidade.

Em meio às telas de vídeo, movimentos, repetições, descobrimentos e desdobramentos do corpo, a ferida pulsa, radicaliza. E é nesse momento que surgem os corpos radicais que deram título a pesquisa maior que deu origem a este artigo. A investigação da historicidade das obras em vídeo, que torna possível alcançar novas formas de lidar com as representações do corpo em obras audiovisuais, permite obter novos conhecimentos que tem em si mesmos efeitos emancipatórios para as artistas e para os espectadores. É através desses trabalhos de performance que corpos e afetos, contendo todas as complexidades dos sujeitos, se tornam possíveis de serem compreendidos. As bibliografias que abordam as questões de gênero na arte são muito recentes, datadas de 1990. Nelas

é possível perceber o surgimento de exposições e publicações que contemplaram artistas mulheres latino-americanas.

Em seu texto *Género y Feminismo: Perspectivas desde a América Latina,* Andrea Giunta (2011) propôs uma abordagem da arte latino-americana, partindo de um ponto de vista de gênero. E é apenas em 2007 que surge uma das referências essenciais que influenciou a proposta dessa pesquisa: a primeira compilação de teorias feministas em espanhol, realizada por Karen Cordero Reiman e Inda Sáenz intitulada *Crítica feminista en la teoría e historia del arte*. Tal publicação favoreceu essa aproximação e reforçou a necessidade da atuação possível de mulheres na produção científica de conteúdo e análises da História da Arte e do vídeo, da arte do vídeo e da videoperformance. De igual forma, trouxe à tona pensamentos e visões por muito tempo invisíveis de mulheres e suas atuações, os quais permitem a análise de obras e, além disso, outras visões, vozes e empoderamento feminino social e cultural.

> "Lo personal es político" es el planteamiento básico del feminismo que dio lugar a un cuestionamiento profundo del papel del género sexual em la determinación de nuestras relaciones de poder humanas, nuestras estructuras sociales y económicas y nuestras vivencias del cuerpo y de la percepción, y permitió, precisamente, que el pensamiento feminista desafiara la segregación de los ámbitos de lo privado y lo público. Un borramiento paralelo se efectuó entre las fronteras de la llamada "subjetividad" y la llamada "objetividad", cuya dicotomía ha sustentado el discurso académico racionalista desde la época de la Ilustración. El rompimiento radical desde el feminismo com estas fronteras conceptuales ha sido fundamental para el desarrollo del pensamiento posmoderno en diversos campos, así como para la práctica política de muchos grupos en la era del multiculturalismo (Reiman; Sáenz, 2007, p. 6).

Ao observar a história das mulheres e da Arte tal como é estruturada pela historiografia clássica e moderna, edificada a partir de um sistema colonialista, é possível perceber o enraizamento desde os próprios modelos de escrita, a partir de estruturas que buscam desvalorizar as produções femininas, tidas desde sempre como avaliadas em termos inferiores. Para Griselda Pollock (2007) as classificações e os critérios explicitam o desprezo pelas obras de arte de mulheres, tornando essas obras opostos das valiosas artes dos mestres e gênios masculinos, brancos e de classe social abastada.

O estereótipo feminino, sugere-se, opera como um termo necessário de diferença, pelo qual o privilégio masculino, nunca reconhecido pela arte, se mantém. Nunca se diz homem artista ou arte de homens, simplesmente se diz arte e artista. Essa prerrogativa sexual escondida se encontra assegurada pela asserção de uma negativa, um "outro", o feminino como um ponto necessário de diferenciação. A arte feita por mulheres tem que ser mencionada e logo depreciada, precisamente para assegurar essa hierarquia (Pollock, 2007, p. 52).

A categoria gênero encontra-se dentro de um contexto ideológico, é parte de um processo de construção social e cultural que estruturou a sociedade, desde sempre, abrangendo a problemática do poder que deixa em evidência a assimetria ainda existente e a desigualdade entre os gêneros. Assim sendo, na América Latina, as questões de gênero dizem respeito à dominação patriarcal, advindas sobretudo do período colonialista, cujo resultado são corpos que foram invadidos e privados de sua liberdade de expressão e comunicação, sendo desvalorizados e invisibilizados.

As questões de gênero permeiam as artes visuais de muitas maneiras, colocando-se diretamente como temas e referências, sendo base de inspiração e investigação da poética própria dos artistas, provocando questionamentos e debates socioculturais. Durante muito tempo os mesmos discursos foram contados – eurocêntricos, heterossexuais, patriarcais e brancos – gerando assim a criação de, como já fora mencionado, um discurso único que provocava a exclusão e a falta de identificação e pertencimento de mulheres como criadoras e agentes ativas.

Como cita Judith Butler (2000), essas análises trazem impressas consigo uma materialidade colonizada para os corpos em toda a complexidade, sobretudo se pensarmos os encontros, as conexões e articulações entre as realidades apreendidas e não apreendidas pelos seres humanos, as discursividades e seus efeitos nos corpos que pesam. Essas novas teorias e estudos possibilitam novos olhares e descobertas de obras de arte e artistas, por isso se faz necessário ampliar os estudos sobre o audiovisual, experimental e artístico, com abordagens outras

como a decolonialidade. É necessário criar um olhar que veja por meio das perspectivas locais e que seja capaz de suscitar problemáticas e a visibilidade dessas artistas em seus trabalhos audiovisuais – videoperformances, possibilitando também discorrer sobre as mídias e tecnologias que participam do ativismo digital, configurando um espaço de fala e de reconhecimento da presença de mulheres artistas na produção audiovisual contemporânea.

O audiovisual que suporta produções potentes, emotivas e fortes tem a capacidade de emocionar, causar diferentes sensações e reflexões que alteram a sociedade. Em imagens produzidas por fotografias, vídeos e ou videoperformance, corpos são apropriados e constituídos como os alvos centrais de questões variadas dentro da poética das artistas latino-americanas. Corpos femininos esses que por muitas décadas foram tidos como sensíveis, frágeis, agora são potências radicais, empoderadas pela tecnologia do audiovisual experimental, autoral.

De igual forma, o corpo que vê o outro corpo em movimentos, somado a sons, cores ou a ausência destes, nunca mais é o mesmo e se mobiliza, se emociona, possibilita-se colocar nesse lugar comum. Guilherme Rezende (2000) ressalta que no "audiovisual, portanto, registra-se o predomínio da sensação sobre a consciência, dos valores emocionais sobre os racionais." (p. 40). O audiovisual é um meio eficaz na mediação do processo de apropriação do conhecimento, porque comporta em sua composição vários elementos de linguagem que propiciam uma compreensão em vários níveis. Assim, podem facilmente desencadear associações que levam aos sentidos e aos significados (Fonseca, 1998). De igual forma, o corpo quando tomado para objeto de estudo pode nos revelar relações com a sociedade, com a arte ou política, e como afirma o linguista e crítico literário Paul Zumthor (2007), no discurso poético, "[...] o corpo é ao mesmo tempo o ponto de partida, o ponto de origem e o referente do discurso. O corpo dá a medida e as dimensões do mundo [...] é pelo corpo que o sentido é aí percebido. O mundo é da ordem do sensível: do visível, do audível, do tangível" (p. 77-78).

POR UMA ABORDAGEM DECOLONIAL DA VIDEOPERFORMANCE

Os estudos decoloniais, propriamente denominados, têm um surgimento consideravelmente recente, quando desde o final da década de 1990, com as pesquisas de Aníbal Quijano (2019) sobre a colonialidade, foi enunciado um conjunto de estudos que busca retornar às problemáticas histórico-sociais que já foram consideradas encerradas ou solucionadas na história social da América Latina. A revisão histórica da modernidade e de suas mudanças na América Latina foi o núcleo no qual essas questões se articularam, tendo a colonialidade como avesso ou outro lado da modernidade (Quijano, 2019). Logo após, Arturo Escobar (2005) denominou o coletivo de estudiosos e suas pesquisas de projeto Modernidade/Colonialidade/Decolonialidade (MCD) (Escobar, 2005) expandindo sistematicamente essas linhas de pensamento.

Dessa maneira, as linhas iniciais de reflexão sobre essas temáticas se pluralizaram e foram ampliadas, tornando-se categorias de debate. Com o alargamento dessas temáticas, ocorreu o encontro com outras teorias críticas, que têm em essência interesses diferentes, como os denominados estudos subalternos e estudos pós-coloniais. É importante ressaltar a diferença entre esses estudos, uma vez que a semelhança é evidente, mas a fundo cada um têm suas distinções e interesses próprios. Ambos os conjuntos críticos – estudos subalternos e estudos pós-coloniais – tem o nome de Edward Said (1995) vinculado a eles, porém, apesar de sua influência, ele nunca se ligou à essas denominações, mantendo suas reflexões próprias.

O surgimento dos estudos subalternos é localizado na Índia através das pesquisas de Ranajit Guha (2002) que, durante a década de 1980 e tendo uma forte influência do marxismo gramsciano, contribuiu para a construção da crítica do eurocentrismo e das estruturas gerais e dinâmicas do colonialismo. Ranajit Guha (2002) e Gayatry Spivak (1988) utilizam o termo "subalterno" referindo-se a grupos marginalizados, grupos que não possuem voz ou representatividade, devido ao seu status social, ressaltando que se trata de uma

característica relacionada à subordinação da sociedade, em termos de classe, gênero, idade e trabalho.

Os Estudos Subalternos se inserem nessa escola pós-colonialista, sendo uma parte representativa dessa experiência pós-colonial, como um "grupo de pensadores indianos que se opunham ao que consideravam uma visão colonialista e elitista sobre a história da Índia. Opondo-se à essa visão elitista, os estudiosos dos Estudos Subalternos voltaram-se para os grupos marginalizados e subalternizados da história da Índia" (Chakrabarty, 2000, p. 13). Sobre o referido grupo, Barbara Weinstein (2003, p. 208) esclarece: "desse modo, a produção intelectual desse grupo deu ensejo ao debate sobre exilados e excluídos também em outras regiões do mundo".

A continuidade do trabalho de Guha (2002) focou principalmente nos grupos denominados subalternos e não tanto a partir deles. Parte dos movimentos dos estudos pós-coloniais têm seu surgimento dentro de centros de produção acadêmica e emergem com uma forte referência do pós-modernismo e do pós-estruturalismo, focando principalmente nas análises de discursos e textualidade. Através de publicações, o pós-colonialismo teve, desde os anos de 1990, uma forte influência na produção textual e intelectual periférica, atentando-se ao discurso dominante.

A pós-colonialidade, segundo Stuart Hall (2003), não é somente um marco histórico, mas também uma narrativa que reescreve os relatos hegemônicos de modo descentrado e diaspórico, ou seja, levando em conta as múltiplas conexões culturais, as relações laterais e transversais que transpõem as fronteiras dos estados nacionais e os inter-relacionamentos nas dimensões local/global. Possibilita uma leitura que traz à tona os aspectos híbridos e sincréticos do processo colonial que foram até então, nas palavras de Hall, "cuidadosamente obliterados por formas mais binárias de narrativização" (Hall, 2003, p. 114).

Essas distinções entre os estudos subalternos, o pós-colonialismo e a decolonialidade não são impedimentos para a articulação entre eles. Os pensamentos e abordagens permitem e potencializam as perspectivas, fornecendo diferentes instrumentos e visões que auxiliam a compreensão e análises críticas da colonialidade, a partir da visão e surgimento de cada concepção de acordo com as próprias vivências e repercussões. De diferentes maneiras, essas formulações críticas propõem alternativas epistemológicas a um modelo euro-norteamericano, do norte do globo, até então único, impositivo de um pensamento social que nos fornecem análises que possibilitam o contraste e a visibilidade de múltiplas realidades sociais tornando essenciais as diferenças entre o Ocidente e o resto do mundo.

Feitas as devidas contextualizações necessárias, no presente trabalho, tomaremos como base os Estudos Decoloniais, entendendo-os como um conjunto heterogêneo de investigações e teorias sobre a colonialidade. Abrangendo os estudos de caso, revisões na história, outras perspectivas de novos conceitos, a recuperação do pensamento crítico latino-americano, a expansão de indagações teóricas e a visibilidade de histórias que precisam ser contadas, temos problematização da colonialidade como um alvo central em suas diferentes formas, relacionada as premissas epistemológicas compartilhadas, para trazer à luz e dar visibilidade à produção em videoperformances de artistas latino-americanas.

Em um agrupamento sistemático de enunciados teóricos que investigam o poder na modernidade, os estudos decoloniais se estruturam tendo a colonialidade em sua característica como um padrão de poder, que ocasionou consequências profundas para a constituição das sociedades latino-americanas, uma vez que consolidou a conformação das novas repúblicas, gerando modelos de suas próprias instituições e reproduzindo nesse ato a dependência histórico estrutural.

É nesse contexto que Aníbal Quijano (1990) apresenta o conceito colonialidade do poder, para tratar da hegemonia instalada pelo processo de colonialidade, em curso desde as colonizações articuladas as questões de etnia, raça, gênero, trabalho, classe, geografia (fronteiras) e grandes grupos humanos em benefício do capital e seus senhores – brancos europeus através da hierarquização do dominador em relação ao dominado, com o

objetivo de controlar o trabalho e os recursos em prol do mercado mundial. É uma dominação política, econômica.

> La colonialidade es uno de los elementos constitutivos y específicos del patrón mundial de poder capitalista. Se funda en la imposición de una clasificación racial/énica de la problación del mundo como piedra anguar de dicho patrón de poder y opera en cada uno de los planos, ámbitos y dimensiones, materiales y subjetivas, de la existência social cotidiana y a escala societal. Se origina y mundializa a partir de America (Quijano, 1990, p. 342).

A colonialidade do poder como consequência impossibilitou, historicamente, uma democratização nessas nações e, assim, lacunas foram estabelecidas junto com a precariedade dos Estados-nação. Assim, os estudos decoloniais buscam a emancipação dessas dominações e opressões históricas, dialogando e estabelecendo a interdisciplinaridade entre economia, política e cultura. De acordo com Claudia de Lima Costa (2014, p. 83): "A cultura (contra hegemônica anticolonial) se converte em um meio de unificação das sociedades fragmentadas pelo colonialismo". As teorias decoloniais permitem à introdução de outras maneiras de pensar e repensar sobre o que foi por tanto tempo ensinado e tido como história única. Os estudos decoloniais propõe a reflexão da desconstrução de paradigmas impostos por pensamentos e ações hegemônicas, abrangendo além do conhecimento e sua construção, a natureza, identidade e gênero. É possível referi-los como:

> Estudos decoloniais podem ser referidos ao conjunto heterogêneo de contribuições teóricas e investigativas sobre a colonialidade. O que cobre tanto as revisões historiográficas, os estudos de caso, a recuperação do pensamento crítico latino-americano, as formulações (re)conceitualizadoras, como as revisões e tentativas de expandir e revisar as indagações teóricas. É um espaço enunciativo não isento de contradições e conflitos, cujo ponto de coincidência é a problematização da colonialidade em suas diferentes formas, ligada a uma série de premissas epistêmicas compartilhadas (Quintero et al., 2019, p. 8).

É a partir de outras perspectivas de estudo e novas bibliografias que a investigação se constrói, por isso entendemos que são cada vez mais necessários estudos como este aqui realizado. A decolonialidade permite que a história seja investigada e, assim, contada de maneira transversal e própria por cada povo. Os estudos decoloniais permitem uma expansão teórica abrangente, nas quais é possível que todos os sujeitos sociais participem e possam se sentir pertencentes e representados, além disso provoca a recuperação e atualização de um pensamento crítico latino-americano dentro de sua própria história. É importante pensar que o contexto crítico e histórico da América Latina está intrinsecamente expresso nas obras das artistas, nos corpos daquelas que experienciaram ou ainda vivem tais dominações. Partindo dessa perspectiva, os trabalhos em videoperformance das artistas carregam consigo um corpo pesquisado e redescoberto, um corpo que vivencia situações políticas de violência, torturas, exílios, medos. Claudia de Lima Costa (2014, p. 930) afirma que "a descolonização do conhecimento não será possível se seu ponto de partida for o das categorias do saber ocidental".

Grzanka (2014, p. 132) afirma: "Estou interessada nas políticas culturais – quando, onde e como as representações produzem, refletem e potencialmente subvertem as desigualdades". Há uma complexidade estrutural e presente nas realidades socioculturais diferente da percepção que sempre nos fora ensinada e que vivemos, que sempre reforçaram as relações de poder que estruturam e submetem a diversas posições, as pessoas na sociedade.

VIDEOPERFORMANCE E A OBRA *MANICURE ONICOFÁGICA* DE LAÍS LACERDA

Entre 1960 e 1970, como se sabe, acontecem mudanças significativas nas artes plásticas também na América Latina, além das revoluções sociais e políticas. A revolução observada no período está relacionada ao uso de novos meios e novos suportes, e as artes plásticas se abrem para novas linguagens artísticas, como a performance que se apropria do corpo como materialidade, como matéria sensível. O corpo passa a ser o palco principal de ações que atraem a atenção, sobretudo, porque os corpos, carregados de significados, representam em si, concretamente a presença do indivíduo (Fajardo-Hill; Giunta, 2018). Ao se apropriar do próprio corpo como suporte artístico, o artista afirma questões como a efemeridade da arte, o direito sobre o próprio corpo e a liberdade de expressar-se seja por qual

linguagem ou suporte assim desejar. Com essa operação, o artista torna-se uma presença acima de tudo e não mais um sujeito que cria e dá forma a um objeto a ser consumido, mas ele mesmo e seu corpo tornam-se a obra de arte (Canton, 2009).

Essa presença traz consigo desejos, sentimentos, expressões de vontades comuns a todos os seres humanos. É por meio do corpo que todas as experiências são vividas, guardadas e revisitadas. É no corpo que ocorrem as grandes mudanças do estar no mundo, estar em contato com o exterior. O corpo é o grande mediador da experiência humana com a realidade, com os outros, como na videoperformance. O corpo é também o lugar de disputa por poder, de controle e domínio de si mesmo e do outro, domínio biológico, físico, mental, pela fé, por liberdade, e força motriz do consumo (Giacoia Jr., 2002).

A vida em sociedade, a vida moderna, cada vez mais amplia seus poderes sobre os corpos, sobre os receptáculos da vida, para observar, conduzir atos e pensamentos. Assim, o corpo torna-se a partir das novas linguagens artísticas que surgiram na arte contemporânea com as performances e os happenings, o veículo por excelência da crítica reflexiva, da ironia e ou da violência acometida contra os corpos por estes regimes ditatoriais (religiosos, políticos, econômicos e ou culturais) ou mesmo discussões e rupturas que surgem dentro do próprio sistema artístico, como a revolta contra o sistema hegemônico que invisibiliza a produção artística feminina (Lacerda; Ribeiro, 2019).

Quando a arte toma o corpo como matéria, para libertá-lo e tornar transparente as artimanhas dos poderes sociais sobre este, ele se transforma e sentimentos são ressignificados. É possível sentir o meu corpo através do corpo do outro, é possível sentir no meu corpo o que eu vejo sendo realizado no corpo do outro (Ribeiro, 2014). A experiência promovida choca, assusta e sensibiliza. O que está acontecendo com o corpo da outra se torna visivelmente palpável, comum, universal para quem observa, uma vez que quem vê também tem e sente no seu corpo, suas próprias dores, sua pele, nervos, sangue. É na intersecção da performance, obra original, com a linguagem do vídeo e seus códigos audiovisuais que surge uma outra experiência estética no embate do artista, do corpo da performance e da câmera de vídeo, sua linguagem múltipla e sonoro-visual. A comunicação entre o corpo e o audiovisual é o elemento principal dessa linguagem.

Renato Sérgio Sampaio (2012) afirma ainda que na videoperformance, apesar de o corpo ser o agente central da performance, o que ocorre é um embate híbrido entre corpo e tecnologia, corpo e máquina e corpo e vídeo sem hierarquia. A linguagem do corpo e a linguagem do vídeo dialogam para dar forma a videoperformance, não se trata de um registro de performance, mas de um híbrido entre corpo e máquina. O vídeo também pode vir a ser um elemento performático tornando-se, conforme Regilene Sarzi-Ribeiro, em "videocorpo", na medida em que enquadramentos, cortes, zoons e aspectos da linguagem do vídeo como tratamento pós-produção – edição, montagem, texturização e colorização –, podem se somar a linguagem do corpo (Sarzi-Ribeiro, 2018).

Cabe destacar que também foi entre os anos 1960 e 1970 que as mulheres artistas, movidas por novos saberes sobre seus próprios corpos e se sentindo imbuídas a lutar por sua liberdade, passam a produzir e construir produtos artísticos e ações midiáticas que envolvem intervenções do corpo em diálogo com as mídias e as tecnologias, como a fotografia ou o vídeo (Fajardo-Hill; Giunta, 2018) que aqui interessa-nos como objeto de estudo e as relações entre arte, mídia e tecnologia. A arte produzida com o advento de novas tecnologias e acessibilidades digitais permitiu uma produção independente de galerias e mercado de arte e se tornou um discurso de resistência. Artistas desafiam tanto técnicas e suportes midiáticos, quanto os padrões impostos para seus corpos para indagar e ampliar a visibilidade do corpo feminino e as significações envolvidas por ele através do inesperado, chocante e político (Lacerda; Ribeiro, 2019).

Parafraseando uma das mais importantes exposições realizadas no Brasil sobre o tema, em 2018, na Pinacoteca do Estado de São Paulo, cujo título era *Mulheres Radicais: arte latino-americana 1960-1985*, os corpos das artistas latino-americanas são corpos radicais: corpos protagonistas de suas próprias narrativas, formas de poder que tornam visíveis ideias, revoluções e novas histórias a serem contadas (Fajardo-Hill; Giunta, 2018). O corpo orgânico age em diálogo

direto inserido na comparação com a linguagem do vídeo. O corpo atuante nas videoperformances se eterniza, tem poder, ultrapassa limites. As artistas têm em comum um trabalho sensível no audiovisual e se utilizam de seus próprios corpos para trazer à tona sensibilidades, batalhas, feridas históricas que se revelam em suas videoperformances.

Influenciada pela poética de artistas como Lenora de Barros, Lygia Pape, Ana Maria Maiolino e Marta Minujín, entre outras artistas latino-americanas, a artista Laís Lacerda produziu a videoperformance *Manicure Onicofágica* em 2021, durante a pandemia de COVID-19, no auge do isolamento social imposto pela pandemia e isso imprimiu características singulares à videoperformance da artista. Partindo da epistemologia da palavra e definição científica, segundo a Neuropsicologia, a onicofagia é o costume rotineiro de roer ou comer as próprias unhas. A neuropsicóloga Fabiane Saraiva do Nascimento (2021) indica que pode ser apresentado e intensificado em situações de ansiedade e pode ser consequente, ou estar vinculado a ocorrências de estresses ou alterações psiquiátricas. A partir do momento que se estabelece, pode ser intensificado por sensações como tédio, falta de atividades e fome.

Dentre os moldes sociais atuais, inatividade e ansiedade são elementos presentes no cotidiano. A pandemia de um vírus, como o COVID-19, um novo Coronavírus, parte desconhecido e altamente destrutivo, gerou notícias, perdas e angústias; provocadas por um vírus letal tem sua principal forma de transmissão ligada às mãos, devido ao contato com pessoas ou superfícies contaminadas. Dessa forma, cabe destacar que a videoperformance em questão foi baseada na incerteza diária, no confinamento dentro de pequenos espaços, do medo externo e interno e da possibilidade de enxergar a si mesma, acompanhar hábitos, visitá-los, e propor novas visões sobre eles, além da mediação direta do íntimo em relação a cobranças e "broncas" sociais. O hábito de destruir a própria imagem, agredindo o corpo e roendo as unhas, se associa diretamente à feminilidade, o paradoxo estabelecido entre o desejo da manutenção de esmaltes intactos, com, por assim dizer, a destruição dos mesmos, ainda que cotidianamente involuntária, habitualmente radical, que é um dos motes deste trabalho em vídeo.

Neste sentido, a videoperformance *Manicure Onicofágica* traz, dentre os questionamentos propostos pelas imagens, o diálogo com a linguagem do vídeo travado por meio de um embate com a câmera. Feito a partir de uma filmagem caseira, com a câmera frontal de um celular *Motorola onevision*, esteticamente em uma qualidade baixa, a obra é caracterizada por registros efêmeros e cotidianos. O esmalte rosa, as unhas pequenas e desajeitadamente pintadas, os dentes que se atritam em movimentos constantes, retirando os esmaltes, a boca são alguns dos elementos centrais, em contato com as mãos. A videoperformance em questão compõe uma série de videoperformances realizada pela artista em seu apartamento durante a pandemia de COVID-19 intitulada *Performances de apartamento - o percurso do território radical eu* (2021).

Neste contexto, a videoperformance *Manicure Onicofágica* revela questionamentos da artista acerca do próprio corpo e moldes sociais estabelecidos, dentro de conflitos sentimentais. Na infelicidade das frustrações, ansiedades e angústia Laís Lacerda encontra em seu próprio corpo saídas de escape, como a ação de roer unhas que, segundo a artista, está presente em sua vida há dezenove anos, socialmente considerado feio, motivo de chamadas de atenção constantes e que é considerado uma agressão estética a elementos considerados femininos, padronizados dentro de um modelo de belo e bem cuidado. As unhas, elementos da feminilidade, delicadeza e beleza, têm em essência a vaidade e a construção da feminilidade (Figura 1).

A presença constante do não pertencimento à vaidade imposta, além de sentimentos que não cabem na pessoa, precisam ultrapassar, serem descontados diariamente e quase que, de maneira compulsória, constante, de dentro da boca para fora, de fora da boca para dentro. Transbordar de maneira inquieta, impulsiva e aflita tudo o que é tormento, desilusão e preocupação. A videoperformance elabora um forte elemento estético e define o fragmento da boca como

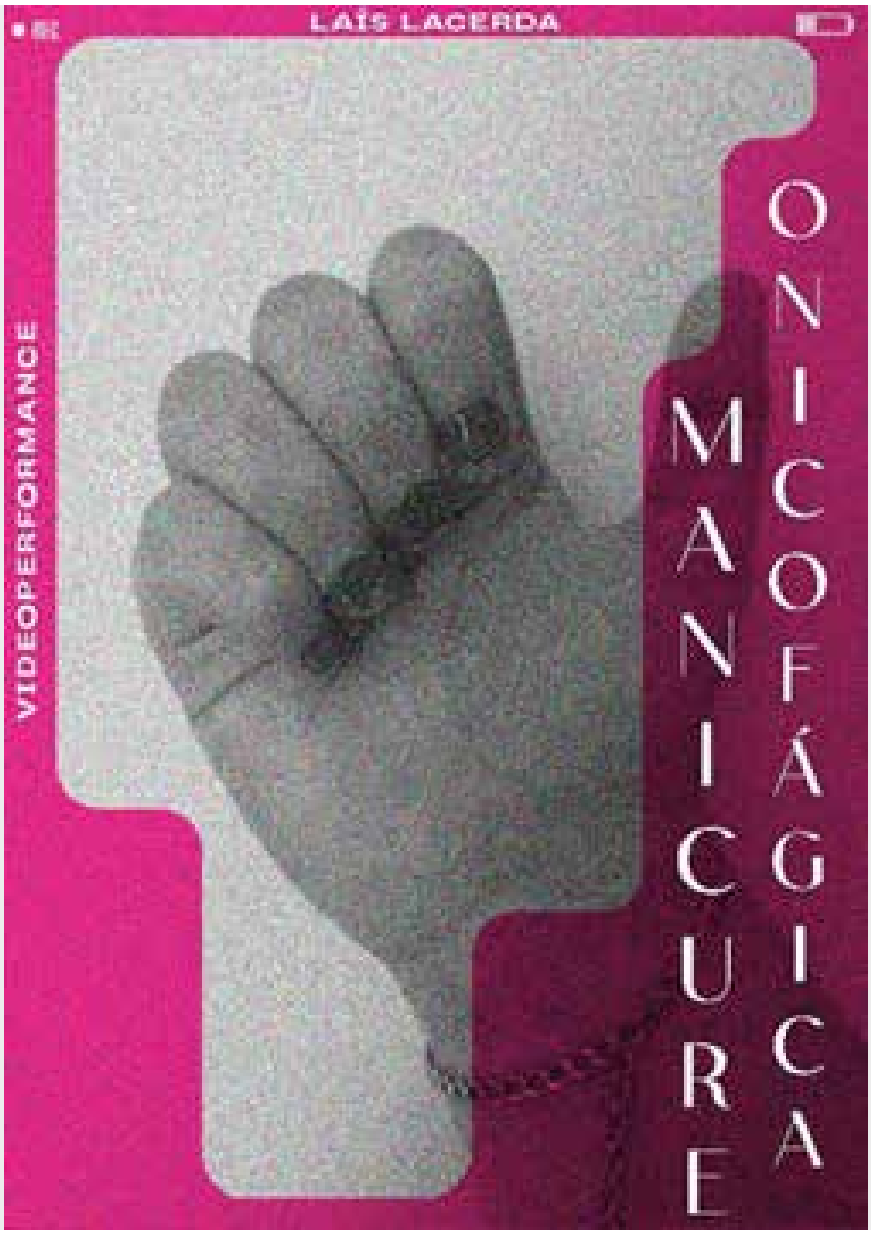


Figura 1 – Videoperformance *Manicure Onicofágica*, 2021.
Fonte: Acervo pessoal da artista.

elemento central, em constante diálogo referencial com as artistas latino-americanas estudadas pela pesquisa realizada. A boca da artista aparece juntamente com dedos levemente inseridos na mesma e é logo nos primeiros instantes que levemente e naturalmente pequenos movimentos são feitos e torna-se perceptível a ação de descascar as unhas: aos poucos os dentes, atritando constantemente nas unhas pintadas começam a retirar os esmaltes (Figura 2).

Os movimentos continuam no decorrer da videoperformance, cada vez mais o esmalte vai sendo retirado, ao mesmo tempo que vai ficando nos dentes, na boca, marcos das cascas que foram retiradas vão contaminando, pertencendo, permanecendo (Figura 3).

A ação também gera aflições, repulsa e o olhar por muitas vezes, mesmo que fissurado nas imagens e movimentos, sente determinada inquietude, agonia e preocupação. As ações geram a produção exacerbada de saliva, da veracidade dos dentes que se misturam em meio as cascas removidas, movimentos repetitivos. Unhas e dentes em atrito, removendo os esmaltes rosa, cor que também

Figura 2 – Laís Lacerda, Manicure Onicofágica, 2021.
Fonte: Acervo pessoal da artista.

Figura 3 – Laís Lacerda, Manicure Onicofágica, 2021.
Fonte: Acervo pessoal da artista.

carrega o estereótipo máximo, e, ainda mais reforçado no cenário atual político brasileiro, de destinação para mulheres.

A cor que carrega, que é retirada e permanece em fragmentos na boca. *Manicure Onicofágica* nasce de em um encontro do corpo como casa, como fuga e como único recurso de apoio e escape de si mesma perante as mudanças, aos sentimentos, inquietações, a solidão dentro de processos pessoais, os conflitos emocionais, a necessidade de seguir em frente, e, para isso ocultar muitos sentimentos, ter como anseio a repulsa e não ceder a tudo que paralisa. Ir em frente, enfrentando, carregando o corpo território de acontecimentos, superações e ressignificações. Associando ao aporte teórico, a obra pode ser aproximada com referências que inspiram e se somam a identificação pessoal com as artistas e seus respectivos trabalhos e histórias. Em seu pioneirismo, em uma luta pela autorrepresentação do corpo feminino emancipado e livre, ganhou mais consciência, e conquistou suas marcas. Como afirma Luciana Gruppelli Loponte (2008):

> Algumas mulheres artistas colaboram para "rachar" nossos modos de ver e pensar a arte, produzir outros significados para o próprio feminino, abrir outras palavras, desfazer ou pelo menos confundir nossas formas de ver e de dizer, as visibilidades e enunciabilidades confortáveis nas quais repousam nosso olhar, acostumado ao que é familiar (Loponte, 2008, p. 159).

Assim, por meio desta videoperformance, Laís Lacerda almeja a possibilidade do empoderamento por meio do enfrentamento com a máquina, o diálogo estabelecido desde o fragmento do corpo, das cores e texturas, e uma relação íntima entre corpo e vídeo, de maneira caseira e o entendimento do corpo por meio dos dispositivos como sendo um resultado e um processo interminável de relações, ressignificando também as tecnologias ao mesmo tempo em que o corpo é ressignificado. As técnicas, os artifícios, os dispositivos de que se utiliza o artista para conceber, construir e exibir seus trabalhos não são apenas ferramentas inertes, nem mediações inocentes, indiferentes aos resultados, que se poderiam substituir por quaisquer outras. Eles estão carregados de conceitos, eles têm uma história e derivam de condições produtivas bastante específicas (Machado, 2007, p. 17).

Ainda sobre as conexões com as tecnologias, talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades. Longe de se deixar escravizar por uma norma, por um modo estandardizado de comunicar, as obras realmente fundadoras na verdade reinventam a maneira de se apropriar de uma tecnologia (Machado, 2007, p. 16).

A videoperformance de Laís Lacerda ressalta a apropriação de tecnologias cotidianas, como o celular, utilizando-se da câmera frontal para a gravação em diálogo direto com algo que também é cotidiano e habitual. Entre referências pioneiras, hoje em múltiplas possibilidades tecnológicas, o audiovisual experimental tem se revelado, cada vez mais, um potente campo de ação e veículo de empoderamento feminino.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa se desenvolveu partindo de pontos transdisciplinares, buscando outras perspectivas de uma mesma história contada há séculos e que agora está cada vez mais sendo questionada e debatida. Buscou abordar a videoperformance aplicando ao estudo, um olhar decolonial envolvendo questões de gênero e invisibilidade de artistas mulheres e seus corpos, suas obras.

Foi através das Teorias Decoloniais, que surgiram por volta da década de 1990 na América Latina, que as Abordagens Decoloniais e de Gênero foram teorizadas e disseminadas com o intuito de investigar a história e contá-la, resgatando problemáticas histórico-sociais para buscar um debate e um entendimento mais amplo, para além disso, resgatar pensamentos histórico-críticos latino-americanos.

A partir de outras perspectivas de estudo e outras bibliografias que se encontram em processo, sobretudo na América Latina, a investigação se construiu a partir da busca por representatividade e identidade promovendo um outro espaço para que cada artista possa contar sua própria história. Assim, as Teorias

Decoloniais permitiram ampliar epistemologias e conhecimentos para que outros caminhos fossem percorridos. A partir daí novas possibilidades se abriram para outros aspectos e observações norteadoras dando início as reflexões dessa pesquisa no campo da arte contemporânea, tendo como suporte a mídia e a tecnologia. A pesquisa estabelece um diálogo com obras pioneiras de artistas mulheres, a maioria delas produzidas entre 1960 – 1990, décadas de grande importância para a história da arte contemporânea, mas que também revelam os discursos hegemônicos de uma história da arte euro-norte-americana, e na história do audiovisual, da arte do vídeo e da videoperformance, esse discurso não é diferente e, portanto, deve ser reconstruído.

Entre 1960 e 1980, estabeleceu-se um cenário de múltiplas discussões acerca principalmente de gênero e sexualidade e entre essa efervescência de descobertas, discussões, intenções de transformações nas realidades, estavam também as instituições culturais, do mundo da arte e da academia e ainda a apropriação dos novos meios tecnológicos que na época causaram grande impacto nas artes visuais. Paradoxalmente a esse cenário, a América Latina, em comum os três países das artistas selecionadas (Argentina, Brasil e Chile), também começava a viver a repressão, violência e perseguição das ditaduras que haviam se instaurado, dispersando as discussões presentes e em desenvolvimento acerca de temáticas que, com a repressão, foram proibidas (gênero e sexualidade). A censura levou as artistas a tomarem uma posição de resistência e, através de estratégias, estabeleceram diferentes resistências. É importante ressaltar os recortes claros e intencionais por meio dos quais o militarismo se sustentava – homens, cisgêneros, brancos, idealizados (como figuras ideais/modelos) que se impondo como Homens Héteros conferiam um "tradicionalismo", envolto de religiosidade e "valores" familiares.

Os corpos diferentes (mulheres, LGBTs, negras, entre outras minorias) sofriam a violência extrema e escancarada, é a partir dessa contextualização que os corpos dessas mulheres se situam como campos de batalha. Sendo comparados a territórios, corpos à margem, mas que estabelecem suas fronteiras próprias, e de resistência que lutavam contra as opressões às liberdades individuais. Os corpos radicais surgem e vivem esses momentos.

O estudo pôde, em seu desenvolvimento, investigar a arte em videoperformance produzida por mulheres artistas latino-americanas tendo como suporte seu próprio corpo, as tecnologias e a interface arte-mídia, sendo possível perceber a multiplicidade de corporeidades presentes dentro desses estudos. É concebível múltiplos significados e sentidos que foram criados para os corpos e, relacionando-os com as tecnologias, ocorre ainda mais uma amplificação teórica necessária para abranger ainda mais novos espaços, consciências corporais e sentidos. É perceptível a potencialização nos corpos através das tecnologias, os novos diálogos e relações corporais estabelecidas, através das obras das artistas latino-americanas é possível perceber marcas comuns, angústias semelhantes de mulheres que passaram por regimes autoritários e extremamente sexistas, além de angústias pessoais dentro de tramas e imposições sociais estabelecidas, que reverberam até hoje. As histórias são narrativas coletivas sendo contadas por pessoas que presenciaram, viveram e sofreram diferentes situações que de muitas maneiras as unem.

A sinergia entre corpo, vídeo, dispositivos tecnológicos que compõem a linguagem da videoperformance legitima o papel de arte engajada conferido aos meios eletrônicos como o vídeo com a chegada das artes midiáticas. Nos dias de hoje, os temas estudados, também conhecidos como transversais – o feminino, as questões de gênero e etnias, diferenças raciais e de religiosidade ou mesmo as questões políticas e econômicas, constituem o campo de batalha na luta pela construção de um audiovisual diverso e múltiplo, conquistado após as inúmeras experiências presentes pela ação do vídeo e do corpo, do corpo no vídeo e do vídeo no corpo.

Hoje, e depois de se misturar aos novos meios como o vídeo e a internet, o audiovisual experimental tem se revelado, cada vez mais, um potente campo de ação e veículo de empoderamento feminino, de manifestações de sentimentos, desejos, inquietudes. As videoperformances apresentadas e analisadas como a apresentada neste artigo,

provocam sensações plurais e abrem diferentes caminhos interpretativos, permitindo a cada espectador trazer para sua experiência pessoal o contato íntimo e intenso com as questões dos feminismos mediado pela videoperformance, relacionando as diferentes ressignificações dos símbolos contidos, assim como sentimentos compartilhados, indagações e inquietações.

REFERÊNCIAS

BUTLER, Judith. **Bodies that Matter** - On the discursive limits of "sex". New York: Routledge, 1993.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**. Feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

CANTON, Katia. **Corpo, Identidade e Erotismo**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

CHAKRABARTY, Dipesh. **Provincializing Europe:** Postcolonial Thought and Historical Difference. Princeton University Press, 2000.

COSTA, Claudia de Lima. **Histórias/estórias entrelaçadas do(s) feminismo(s):** introdução aos debates. Estudos Feministas, Florianópolis jan./abr. 2014.

ESCOBAR, Arturo. **Más allá del Tercer Mundo.** Globalización y diferencia. Bogotá: Instituto Colombiano de Antropología e Historia. Universidad del Cauca, 2005.

FAJARDO-HILL, C.; GIUNTA, A. (Org). **Mulheres-Radicais:** arte latino-americana, 1960-1985. São Paulo: Pinacoteca de São Paulo, 2018.

FONSECA, Maria Tereza de Azevedo da. Realização e recepção: um exercício de leitura. **Comunicação & Educação**. São Paulo, n.12, p. 35-42, 1998.

FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade I**: a vontade de saber. Tradução de M.T.C. Albuquerque e J. A G. Albuquerque. Rio de Janeiro: Graal, 1977.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade II**: O uso dos prazeres. Rio de Janeiro: Graal, 1984.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade III**: O cuidado de si. Rio de Janeiro: Graal, 1985.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder.** 13ª ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1998.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir:** história da violência nas prisões. Petrópolis: Editora Vozes, 1987.

GIACOIA JR., Oswaldo. Resposta a uma questão: o que pode um corpo? In: LINZ, Daniel; GADELHA, Sylvio. (Org.). **Nietzsche e Deleuze:** que pode o corpo. Rio de Janeiro: Relume Damará, 2002.

GIUNTA, Andrea. Estrategias de la modernidade en América Latina. In: **Escribir las Imágenes.** Buenos Aires: Siglo Veintiuno, 2011.

GRZANKA, Patrick. **Intersectionality:** a foundation and frontiers reader. Boulder: Westview Press, 2014.

GUHA, Ranajit. **History at the limit of World-History**. Columbia University Press, 2002.

HALL, Stuart. **Da diáspora:** identidades e mediações culturais. Organização: L. Sovik. Belo Horizonte: UFMG; Brasília, DF: UNESCO no Brasil, 2003.

LACERDA, Laís Miguel; RIBEIRO, Regilene A. Sarzi. Arte midiática, performance e empoderamento feminino: Berna Reale. In: ANGELUCI, Alan et al (Org.). **Arte e narrativas emergentes.** Aveiro: Ria Editorial, 2019, p.65-84.

LE BRETON, David. **A sociologia do corpo.** Petrópolis: Editora Vozes, 2007.

LOPONTE, Luciana Gruppelli. **Docência artista:** arte, estética de si e subjetividades femininas. Tese (Doutorado em Educação), Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

MACHADO, Arlindo (Org.). **Made in Brasil:** três décadas do vídeo brasileiro. Curador Arlindo Machado; Texto Walter Zanini, Fernando Cocchiarale, Cacilda Teixeira da Costa et al. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

NASCIMENTO, Fabiane Saraiva. O que é onicofagia. **Gazeta do Triângulo**, 29 de março de 2019. Disponível em: <https://gazetadotriangulo.com.br/neuropsi/neuropsi-o-que-e-onicofagia>. Acesso em: 1 mar. 2024.

POLLOCK, Griselda. Diferenciando: El encuentro del feminismo con el canon. In: CORDERO REIMAN, K; SÁENZ, I. (Org.). **Crítica feminista en la teoría e historia del arte**. México, Universidad Iberoamericana, Universidad Nacional Autónoma de México, FONCA, CURARE, 2007.

QUIJANO, Aníbal. La nueva heterogeneidad estructural de América Latina. Hueso Húmero, n.26,1990. In: **La economía popular y sus caminos em América Latina**. Lima: Mosca Azul,1998.

QUIJANO, Aníbal. **Ensayos en torno a la colonialidad del poder.** Buenos Aires, Ediciones del Signo, 2019.

QUINTERO, Pablo et al. **Uma breve história dos estudos decoloniais.** São Paulo: Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand, 2019.

REIMAN, K. C.; SÁENZ, I. **Crítica feminista en la teoria e história del arte.** Ciudad de México: Universidad Ibero-americana, 2007.

REZENDE, Guilherme Jorge de. **Telejornalismo no Brasil:** Um Perfil Editorial. São Paulo: Summus, 2000.

RIBEIRO, Regilene Aparecida Sarzi. Análise estética da videoarte O meu corpo no corpo do outro. **PÓS:** Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG, v.4, n.7, p. 162-173, 2014.

SAID, Edward Wadie. **Cultura e imperialismo.** São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

SAFATLE, Vladimir. Para além da sexualidade: Foucault e a liberdade como autopertencimento. In: NOVAES, Adalto (Org.). **Mutações:** entre dois mundos. São Paulo: Edições SESC, 2016.

SAMPAIO, Renato Sergio. **Compreendendo o Ensino/Aprendizagem da videoperformance – relato de uma experiência.** Dissertação (Mestrado em Artes Visuais), Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

SARZI-RIBEIRO, Regilene Aparecida. O dispositivo videográfico e as narrativas de si mesmo e do outro: Videocorpo. **Palíndromo**. Revista Programa de Pós-Graduação em Artes UDESC, v.10, n.21, p. 101-115, 2018.

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. Can the subaltern speak? In: NELSON, Cary; GROSSBERG, Lawrence (Eds.). **Marxism and the interpretation of culture**. Chicago: University of Illinois Press, 1988.

WEINSTEIN, Barbara. História sem causa? A nova história cultural, a grande narrativa e o dilema pós-colonial. **História**, Franca, v.22, n.2, p. 185-210, 2003.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção, leitura.** São Paulo: Cosac & Naif, 2007.

SOBRE AS AUTORAS

Regilene Aparecida Sarzi Ribeiro possui Pós-doutorado em Artes, pelo Instituto de Artes da UNESP/SP (2013) e Pós-doutorado em Poéticas e Culturas nas Humanidades Digitais pelo PPGI em Performances Culturais (2022) da UFG. Membro Pesquisador da Red de Investigación de la Imagen. Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP (2012). Coordenadora do Programa da Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia - PPGMIT- MP (Quadriênio 2021-2025) e docente permanente do PPGMIT- Doutorado, atua nos cursos de Artes Visuais e Comunicação: Rádio, TV e Internet da FAAC UNESP, Bauru. Líder do Grupo de Pesquisa labIMAGEM - Laboratório de Estudos da Imagem (CNPq). Desenvolve pesquisas em Teoria e Crítica da Arte e da Tecnologia, Artes Midiáticas, Arte do Vídeo, Artes Audiovisuais, Corpo e Imagem-Performance, Techno-Imagens, Live Cinema, Live Image, Ativismo Digital e Curadoria Ativista, envolvendo Audiovisualização da Cultura, Audiovisualidades e Tecnocultura em rede.

E-mail: regilene.sarzi@unesp.br

Laís Miguel Lacerda é professora e pesquisadora, artista visual, Mestre em Mídia e Tecnologia pelo Programa de Pós Graduação em Mídia e Tecnologia - PPGMiT da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP Campus de Bauru. Tem experiência na área de Artes Visuais e interesse em Arte Contemporânea e tecnologia, contemplando performance, História da Arte Brasileira e Latino-americana e produções audiovisuais. Suas pesquisas têm como objetivos mapear e investigar artistas latino-americanas e suas produções artísticas através da linguagem da videoperformance, videoarte e fotografia, prioriza o resgate de artistas latino-americanas e contextos histórico-sociais da América Latina.

E-mail: lais.lacerda@unesp.br

OCULTO: REFLEXÕES DE UM PROCESSO CRIATIVO ENTRE TEATRO E AUDIOVISUAL[1]

OCCULT: REFLECTIONS OF A CREATIVE PROCESS BETWEEN THEATRE AND AUDIOVISUAL

Marilia Cauz Dalmagro
UFRGS

Resumo

O seguinte trabalho propõe a análise do processo criativo, a partir da execução de um projeto audiovisual autoral. O objeto de pesquisa em questão é o curta-metragem Oculto, realizado para o estágio em Interpretação Teatral no curso de Teatro da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, durante a pandemia. Ao longo dos capítulos, discorre-se sobre as principais referências que embasaram os ensaios e improvisações, fundamentaram a criação dramaturgia e auxiliaram para a constituição de uma atuação num registro que abarcasse a atmosfera da obra. O filme amalgama aspectos realistas na interpretação e absurdos na dramaturgia, mesclando a linguagem teatral e audiovisual, ambos os campos de ofício da atriz, que discursa sobre as dificuldades e progressos durante o processo.

Palavras-chave:

Dramaturgia; atuação; teatro; audiovisual.

Abstract

This paper proposes an analysis of the creative process, stemming from the execution of an original audiovisual project. The subject of the research is the short film "Occult," produced for the Theater Interpretation internship in the Theater course at the Federal University of Rio Grande do Sul, during the pandemic. Throughout the chapters, the main references that underpinned the rehearsals and improvisations are discussed, laying the groundwork for the dramaturgy creation and assisting in the constitution of a performance within a register that encompasses the atmosphere of the work. The film amalgamates realistic aspects in interpretation and absurdities in dramaturgy, blending theatrical and audiovisual language, both fields of the actress's craft, who speaks about the difficulties and progress during the process.

Keywords:

Dramaturgy; acting; theatre; audiovisual.

Oculto é o nome do curta-metragem que foi apresentado como trabalho de Estágio, realizado em parceria com o ator Túlio Fernandes. O projeto foi realizado durante o segundo semestre de 2021, enquanto ainda havia a pandemia do COVID-19, e estavam os dois atores na cidade de Tubarão, no sul de Santa Catarina, por conta das aulas remotas na universidade. Foi o encontro do final da minha graduação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, localizada em Porto Alegre, e a de Túlio na Universidade Estadual de Santa Catarina, em Florianópolis, também no curso de Teatro. Juntamos nossas referências e ideias para criar algo que fosse de interesse artístico e acadêmico dos dois (já que ele também utilizou o filme para uma disciplina), e, também, para que o trabalho prático de conclusão do meu curso não fosse fruto de uma experiência tão solitária, como estava fadado a ser, sozinha em uma cidade longe dos meus colegas e professores da faculdade.

No início do processo criativo de *Oculto*, quando eu e Túlio tivemos certeza sobre a decisão de fazer o

Estágio em Atuação juntos, estávamos propensos a estruturar uma linha de criação que seguisse um lado grotesco, absurdo e surrealista. Foram autores com esse tipo de abordagem que busquei ler e me inspirar, até porque já havia sentido uma faísca de interesse em dramaturgias com aspectos antirracionalistas, como por exemplo, as obras de Beckett, a peça *Matei um Cara*, de Daniel Dalmaroni, e *Só eles sabem*, de Jean Tardieu.

A primeira referência, Beckett, foi vista por mim no ano de 2019, em contato com o livro *Teatro do Absurdo*, de Martin Esslin (2018), que buscou categorizar alguns dos autores que estavam produzindo experimentos dramatúrgicos no pós Segunda Guerra, e davam conta de inserir nesses textos a vivência devastadora que foi ver seus países destruídos. Talvez Esslin não tenha sido muito justo ao nomear esses trabalhos, por documentar a história a partir do ponto de vista de espectador, não de produtor de arte daquele período. Mas é necessário considerar que muito dos seus apontamentos são úteis para conectar e facilitar o entendimento dessas obras, a partir do conhecimento do contexto em que estavam inseridos os artistas e do que possivelmente eles estavam tentando dizer a partir de dramaturgias que fugiam do convencional da época.

O meu segundo destaque vai para *Matei um Cara*, de autoria do argentino Daniel Dalmaroni. Essa dramaturgia eu encontrei em 2020, tentando suprir as saudades das aulas teóricas, enquanto buscava textos para me inspirar no acervo de textos dramáticos on-line do Departamento de Arte Dramática (UFRGS). Ler o enredo apresentado pelo autor foi uma surpresa, e recordo ter compartilhado com várias pessoas sobre o quanto a leitura tinha me afetado, o quanto o ponto principal na peça era absurdo, mas dava conta de, com a fantasia, criticar a realidade violenta e cruel que vivemos nos dias de hoje. A terceira referência que trago, *Só eles os sabem,* foi a última que eu tive contato e a que menos me aprofundei, no entanto a que mais se assemelha com o resultado final de *Oculto,* tratando de questões dramatúrgicas. Como discorre Esslin (2018) sobre o texto de Jean Tardieu:

> Suas experiências mais interessantes são as que exploram as possibilidades de um teatro inteiramente abstrato. *Só eles os sabem*, por exemplo, apresenta uma ação altamente dramática que permanece inteiramente inexplicada. Vemos os personagens engajados em brigas violentas que se referem a motivos ocultos e segredos culposos, sem jamais descobrimos quais são eles nem sequer qual é relação existente entre os quatro personagens da obra. Só eles o sabem... ao apresentar uma ação inteiramente destituída de motivação que consegue mesmo assim prender a atenção do público, Tardieu está, de fato, demonstrando as possibilidades de um teatro puro, sem enredo (Esslin, 2018, p. 232).

O que se assemelha na dramaturgia que concebo em *Oculto* é a opção de omitir informações sobre os personagens ou sobre o que acontece na situação que se apresenta. Para adentrar nessa questão e aprimorar um pouco sobre a conceituação de "teatro sem enredo" que propõe Esslin, é preciso contextualizar brevemente sobre o que é *Oculto*.

A história conta a noite de comemoração do relacionamento de um casal, Samuel e Ísis, que são noivos e estão juntos há nove anos. Conhecem-se desde criança e começaram a namorar na adolescência, ela com 16, ele com 18. Moram juntos há um tempo, trabalham na empresa da família de Ísis e vivem a vida sem grandes novidades, mudanças ou perspectivas. Mas ainda assim não são um casal comum: desde que começaram a morar juntos, preferem omitir certas coisas um do outro, acreditando que dessa maneira a relação não se desgasta tanto, evitam brigas, desentendimentos desnecessários e até se conhecer mais profundamente. Dessa maneira também reprimem uma dependência emocional um do outro, livram-se de mostrar sua face mais feia, hipócrita e decadente. Privam de falar seus podres para fingir que eles não existem, preferem se ocupar com questões mais superficiais e passageiras, que tragam leveza ou divertimento para a relação.

Todavia não conseguem simplesmente guardar para si. Esse lado que ocultam os corrói por dentro, é preciso colocar para fora de alguma maneira. Por isso escrevem tudo aquilo que os incomoda, os chateia ou os envergonham. Escrevem para evitar dores maiores do que as desses segredos. Escrevem em pequenos bilhetes que são dobrados e depositados num vaso decorativo que se enche com o passar dos anos. Pelo menos esse é o acordo.

Na cena acontece o jantar de comemoração por uma década de relacionamento, por isso se enfeitam, arrumam a mesa e trocam presentes.

Mas especialmente nessa noite, Samuel descobre que Ísis vem compartilhando todas suas escritas com a terapeuta, e isso o enfurece, pois ele esteve esse tempo todo remoendo suas mágoas ao invés de diligenciar um trabalho emocional delas, como Ísis faz. O conflito se exacerbe cada vez mais, e sentimentos passados voltam à tona na discussão do casal. As palavras vão dar lugar a gritos, sons, movimentos e imagens que quebram com a realidade cotidiana e revelam o interior primitivo daquelas duas pessoas.

Optamos por ocultar duas informações importantes que acontecem na cena: na troca de presentes (o que é um gatilho para uma discussão, já que Samuel não se mostra satisfeito com o que recebeu) não é exposto o que o personagem ganhou. E no fim da cena, quando nada mais importa para os dois a não ser tentar freneticamente ler os papéis escritos um do outro, não é do saber do espectador o que foi confessado por eles naqueles bilhetes.

Todo esse detalhamento na relação do casal não é abordado no filme de uma maneira explícita. Não fica claro quanto tempo eles se conhecem, que tipo de relação construíram no relacionamento, ou o motivo de estarem naquele jantar comemorativo. Mas é indicado de uma maneira subjetiva. Acredito que a omissão do detalhamento sobre a estória não é uma falta a ser suprida, pois trabalhamos muito para criar uma atmosfera na interpretação que suscitasse ao espectador a intimidade e complexidade que dividem esses dois personagens.

Especialmente no parágrafo que retiro do livro *Teatro do Absurdo,* que Esslin fala sobre *Só eles os sabem*, me identifico com a situação altamente dramática criada a partir da atmosfera de desconfiança, tanto entre os personagens, quanto entre o que é omitido do expectador. Parte do que é dito naquela mesa de jantar não são de conhecimento prévio de Ísis e Samuel, e à medida que eles descobrem seus segredos, também descobre quem assiste à cena. Quanto à parte do "teatro puro, sem enredo", me questiono o que poderia ser diagnosticado como enredo, o que seria a falta dele. *Oculto* é baseado em uma situação concreta, no enredo criado para concretizar as angústias pessoais que expõem os personagens. Talvez Esslin quisesse identificar o teatro "sem enredo" de Tardieu como absurdo por se basear em uma dramaturgia sem concretude ou subtexto, mas por outro lado é possível questionar essa visão e interpretar a omissão das informações que discutem os personagens como objetivo dramatúrgico. Deixei essa questão de lado enquanto progredia meu estágio, mas agora me aprofundando em outras referências encontro análises de diferentes teóricos que possam tentar explicar as controvérsias da nossa criação.

A partir de pesquisas em busca de diferentes abordagens para trabalhar a interpretação no processo de *Oculto*, encontrei aulas sobre improvisação com a técnica de Meisner na plataforma de vídeos para internet *Youtube.* Interessei-me pelo conteúdo, pois tratava de questões familiares, como o improviso, palco vazio, preparação emocional e construção de personagem, entretanto utilizando uma didática por mim desconhecida até o presente momento. A Técnica de Meisner é originada pelo americano Sanford Meisner, a partir dos preceitos do Stanislavski.

Seguindo uma ótica diferente do famoso estúdio nova-iorquino de Stella Adler e Lee Strasberg, Meisner buscava a verdade na interpretação. Seus exercícios mais conhecidos e trabalhados são o de repetição: dois atores se posicionam em pé, um de frente para o outro. Um dos atores vai fazer uma observação não subjetiva, ou seja, apenas ressaltar algo de concreto no outro, seja sua cor de cabelo, dos olhos, da sua pele, o que está vestindo. E o outro ator vai simplesmente repetir essa afirmação. Algo como:

- Seus olhos são castanhos.

- Meus olhos são castanhos.

- Seus olhos são castanhos.

- Meus olhos são castanhos.

A repetição dessas frases promove diferentes impulsos no ator, que fazem com que ele tenha uma mudança de comportamento, devido aos múltiplos estados psíquicos que afloram durante esse rápido jogo de associações. A ideia não é criar variações da mesma frase ou dramatizá-las, mas sim repeti-las por si só, reforçando que as palavras não são o que ditam o tom da cena, mas sim a maneira que trabalhamos com elas. Dessa

Figura 1 – Ísis, Marília, Túlio e Samuel.
Fonte: Curta–metragem *Oculto*, 2022.

forma, vai se criando diferentes "ondas" no estado de humor na dupla praticante, crescendo certo fascínio pelo cenário tanto da parte de quem faz o exercício quanto para quem assiste. O propósito do procedimento é fazer com que o ator reaja de acordo com as ações do seu parceiro, e não só pelas suas palavras, o que ele chama de *realidade do fazer.* A atenção colocada no outro é a base da atuação.

Ao visar uma preparação baseada na verdade, Meisner aposta que o poder do ator nesse caso é reagir de acordo com a reação genuína do seu parceiro, sem filtrar seus instintos. Ele faz uma associação do seu jogo de perguntas como "the pinch and the ouch", que numa tradução literal seria "o beliscão e o 'ai'.". Não adiantar respostas, não fingir que está fazendo: "você tem algo para fazer e se concentrar. Essa é a sua personagem", diz ele para um de seus alunos em sala de aula.

Para os ensaios de *Oculto,* utilizamos o exercício inicial, o de repetição. Quem faz a escola de Meisner aprende outros tipos de exercícios de acordo com o tempo de trabalho e maturidade na técnica. Como estávamos buscando uma abordagem mais simples, para a finalidade de experimentar um exercício diferente nos nossos improvisos, optamos por trabalhar as repetições e implementar as nuances atingidas no exercício na cena. Levando em consideração a importância que Meisner dá para o momento de troca entre os atores, sem ter estabelecido previamente quem são as personagens, o que elas fazem e o motivo pelo qual estão ali, identifico algumas pinceladas da técnica no resultado final do curta-metragem.

Oculto conta uma história através de uma situação, sem início, meio e fim da dramaturgia. Apresenta os personagens, indumentária e contexto no mesmo momento. Como se espalhasse peças de um quebra cabeça, e é trabalho do expectador juntá-las. Encontramos no primeiro momento do filme a mesa já posta, os personagens em cena num cenário que se mantém o mesmo até o fim. A principal ocorrência é que vai sendo dilatada, confidenciada aos poucos para o espectador os motivos da tensão que cresce entre o casal.

A concepção que Esslin cria em relação à dramaturgia de Tardieu, sobre um teatro sem enredo, pode se assimilar com a questão que Meisner trabalha sobre a cena baseada em uma situação, ao menos no nível do trabalho e processo do ator. Desviar o foco do que é dito para favorecer outras variantes do trabalho do ator implica em aflorar seus instintos, suas ações e reações, sua conduta a partir daquilo que lhe é apresentado, seu silêncio diante de coisas que as palavras não dão conta de explicar.

Em *Oculto*, a intenção foi apresentar a disposição que estavam implantados os personagens e deixar que o clima entre os dois entregasse a atmosfera

Figura 2 – Mãos em garra segurando o vidro de segredos.
Fonte: Curta–metragem Oculto, 2022.

Figura 3 – Mãos em garra segurando o vidro de segredos.
Fonte: Curta–metragem *Oculto*, 2022.

Figura 4 – Combate de um casal de touros.
Fonte: Curta–metragem Oculto, 2022.

Figura 5 – Ísis escalando em Samuel como um macaco.
Fonte: Curta–metragem *Oculto*, 2022.

do filme, que tem como base muito mais que o diálogo. A omissão de certas informações do espectador, para que ele interprete de acordo com a sua vivência e dê seus próprios significados, se prolonga até o final da cena. Optamos por terminar o curta-metragem com um episódio bem simbólico, onde são apresentados os dois personagens sentados na plateia, observando seus próprios "eus" em cima da mesa de jantar, depois da briga.

O término do conflito, e também da cena, fica incerto quanto ao que foi resolvido, se é que algo se resolve. O que significa aqueles dois personagens se assistindo, após um momento de selvageria? Estariam eles ali para representar uma análise terapêutica do casal, como duas pessoas que veem o problema de um olhar afastado para melhor solucionar a circunstância? Ou então uma forma de destacar o ator em processo criativo, e separar os personagens que estão no palco dos atores, Túlio e Marília, assistindo seu próprio fazer teatral em desenvolvimento?

Estabelecemos a imagem dessas figuras que não se define como são atores ou personagens, se estão no passado, presente ou futuro, para promover uma análise distanciada do acontecimento. Presumo que a inserção dessa redisposição na cena pode ser lida como cena artística (em um mundo dentro do contexto ficcional) ou como processo criativo para estampar as nuances e conflitos possíveis de uma relação à dois.

No processo criativo de *Oculto*, seguindo nossa essência inicial de trabalhar com um corpo animalesco e com a temática do homem como um ser de emoções e impulsos primitivos, apostamos em exercícios de improvisação que favorecessem nosso trabalho corporal, além de que foi a partir das nossas ações que estruturamos o texto dramático.

Voltar a usufruir do palco teatral como um ambiente do ofício artístico foi um respiro depois de tanto tempo mantendo o isolamento social. O movimento é o alimento criativo do artista, e o corpo urge por se experimentar em um espaço amplo quando se trata de tracejar um novo projeto. Felizmente contamos com o apoio do espaço público da minha cidade, Tubarão, e

Figura 6 — Releitura da obra O Beijo, de Gustav Klimt.
Fonte: Curta—metragem *Oculto*, 2022.

Figura 7 — Releitura da fotografia icônica de Annie Leibovitz.
Fonte: Curta—metragem *Oculto*, 2022.

pudemos investigar diferentes formas corporais e dinâmicas espaciais nas propostas que eu e Túlio trouxemos para os ensaios.

Empregamos no resultado final da realização da cena imagens que elaboramos no início do nosso processo criativo, como as garras que um tigre mostra quando está prestes a defender algo que é seu, um touro batendo de frente com outro numa disputa, um macaco escalando as costas de seu semelhante para alcançar um lugar de privilégio.

Concomitante às referências animalescas, utilizamos de duas imagens bem conhecidas popularmente: a primeira é a obra O Beijo, de Gustav Klimt, e a segunda é a fotografia de John Lennon e Yoko Ono deitados no chão (fotografada por Annie Leibovitz para a capa da revista Rolling Stones em janeiro de 1981). Ela esticada, vestindo roupas escuras, e ele nu, ao seu lado, como um ser indefeso. A escolha de releitura dessas figuras se deu com o propósito de tentar reproduzir a essência confidencial dos casais – o pintado, o fotografado e o representado, que partilham

momentos íntimos – de uma maneira poética, sem ser diretamente demonstrada através de ações ou falas, mas atingindo uma parte subconsciente do espectador que tem conhecimento dessas obras.

Em *Oculto* tentamos buscar temas universais que possam transparecer um pouco de cada um que assiste ao filme: questões de valores éticos do homem, relacionamento com outras pessoas (sejam eles amorosos ou não) e a linha tênue que é possível ultrapassar entre a civilidade e o selvagismo quando no ser humano aflora alguma densa emoção, nesse caso a raiva e o rancor causados pela mentira de ocultarem segredos uns dos outros.

Escolhemos manter o tempo e lugar da cena indefinidos cenograficamente, para sublinhar que interpretação de onde e quando acontece a situação é subjetiva, ou seja, abrir espaço para a criação de sentido individual para cada espectador. Reforço aqui a palavra situação, e não ação. Em vez de serem retratados sucessivos acontecimentos, cria-se uma atmosfera de acordo com o contexto apresentado, sendo mais importante destacar aquilo que é sugerido, e não necessariamente o que está sendo feito ou falado.

Estes procedimentos criativos se fazem presente no processo artístico de *Oculto,* e também se aproximam do raciocínio de Meisner sobre acreditar que o acontecimento "fala" por si só, sem precisar de grandes diálogos para explicar minuciosamente: com uma atuação verdadeira focada no momento em que as coisas acontecem, sem fingir falsas emoções, é possível para o espectador discernir os embates representados e compor uma identificação com aquilo que o ator representa.

É numa atmosfera tensa que Ísis e Samuel se apresentam desde o começo da cena, quando nenhum dos dois deixa claro se recorda ou não qual o motivo da comemoração (os dez anos de casamento, que logo é descoberto que sim, ambos lembram, pois compraram presentes). Essa circunstância desconfortável cresce à medida que informações ocultas vão sendo descobertas, e tudo converge para uma grande briga onde os personagens revelam sua frustação no corpo, se atirando um ao outro, disputando quem consegue colocar primeiro as mãos no jarro cheio de segredos.

Em relação ao cenário, os figurinos extravagantes e a mesa farta, mesmo para duas pessoas, são uma indicação de que o casal usa tudo ao seu alcance para manter as aparências e se ocupar com futilidades, assim evitando investir tempo e energia em melhorar o relacionamento. A paleta de cores lilás, roxo, rosa, bege, fúcsia foi usada para remeter à vaidade, misticidade. Foi para fugir das cores primárias como amarelo e vermelho, que nesse caso poderia aludir à paixão, sensualidade, alegria. As cores frias foram exploradas para dar tom à frieza do casal, e também seria um bom elemento simbólico usá-las, já que se referem aos alimentos que estão se estragando, decompondo, ou aos machucados que fazemos na pele, que ficam roxo de início e vão clareando para um lilás, verde, por fim um tom amarelado.

Um item de importância na obra é o vaso de segredos. Ele está centralizado na mesa, e é usado para decoração. Enterrados junto com os papéis estão as flores secas, sem vida, sem cuidado. Os alimentos que se aproximam do vaso são os frutos secos e queijo mofado, os que se distanciam são as comidas frescas. O mel disposto na mesa também foi uma escolha para trazer um jogo que criamos nas improvisações dos nossos ensaios, chamado *Matei uma Abelha*, e também para ter sempre conosco em cena algo que referisse algum animal.

Seguramente são conceitos que estão intrínsecos na criação e ambientação das personagens, e reconheço que minúcia desses componentes simbólicos serve como estofo para o nosso trabalho de ator, não como informações que demos conta de manifestar diretamente para o expectador.

O PROCESSO DE UMA FORMAÇÃO TEATRAL PARA A INTERPRETAÇÃO NAS TELAS

Atuar para o cinema sempre foi uma busca constante na minha vida. Mesmo inscrita no curso de Teatro, não deixo de fruir um fascínio pela criação de filmes, por processos e produções audiovisuais e, especialmente, anseio de atuar para as câmeras. O ano de 2021 foi uma virada de chave na minha carreira porque adquiri conhecimentos sobre o cinema e consegui colocá-los em prática prontamente.

Nesse ano me inscrevi na disciplina *Teatro e Cinema*, ministrada pela professora Luciana Éboli,

a qual discutia sobre textos dramáticos e suas adaptações para o cinema, e assim ampliei meus saberes sobre os clássicos da sétima arte. A minha última referência dramatúrgica para implementar no estágio foi a peça Deus da Carnificina, de Yasmina Reza. Além da escrita dramatúrgica, o texto foi adaptado para as telas de cinema, com direção de Roman Polanski e a própria Yasmina Reza na formação do roteiro. Centralizando as questões na obra teatral, a autora francesa dialoga com naturalidade um plano familiar peculiar. O que é posto em xeque não é a situação em si, mas sim o modo de lidar com elas. Seus personagens complexos, que beiram a infelicidade, se jogam de uma vez no abismo do conflito. Não para resolver o caso, mas para tentar resolver a si mesmos.

A peça apresenta dois casais franceses de classe média alta que vão resolver a briga de seus filhos, que se agrediram fisicamente na escola. Uma criança chegou a ter que fazer tratamento de canal no dente, tamanha foi a agressão do seu colega. O tempo passa, a conversa vai e vem, mas as coisas não se resolvem. Pelo contrário, só parece piorar. As horas aumentam e a cordialidade entre os casais diminui, a paciência dos anfitriões acabando e a discussão dos filhos sendo esquecida para dar lugar aos seus próprios desentendimentos. Não demora muito para as alfinetadas virarem uma lavação de roupa suja, o cafezinho da tarde é abandonado e a garrafa de uísque chega como a cereja do bolo para serem ditas as mais diversas ofensas.

Os quatro personagens personificam muito bem a sociedade que Yasmina Reza critica. Enquanto tentam resolver o conflito de terceiros (os filhos), estão saturados com suas próprias questões pessoais, internas e dos seus relacionamentos. Desacreditados uns nos outros, não aguentam manter as palavras falsamente educadas ditas no começo do encontro e aproveitam a falta de controle da circunstância para colocar em jogo todas as mágoas antepassadas. A autora retrata personalidades egoístas, fúteis e mentirosas, desinteressadas em fazer algo pelo outro que não reverbere num benefício próprio.

Segundo Yasmina Reza, seu teatro é um teatro de nervos. Ela defende que o ser humano não evoluiu desde a idade média, e vive num verniz social, sempre pronto para craquelar e mostrar a selvageria que está por trás dessa máscara. Dentro da sua perspectiva, são os nervos que comandam as pessoas: educadas, querem manter um tipo de contrato social, mostrando compreensão e civilidade, mas sempre acabam derrapando. Além disso, a peça em questão trata de abarcar a concepção de Meisner em ocasionar uma dramaticidade baseada na situação que se desenvolve, o que também propagamos em *Oculto*.

Seguindo com meus estudos sobre o mundo cinematográfico, também realizei três cursos que me auxiliaram muito posteriormente, para o desenvolvimento de *Oculto:* o primeiro tratava da criação de roteiro para audiovisual, o segundo uma formação para assistência em direção para cinema, e o terceiro foi sobre atuação para teatro e cinema, com Lázaro Ramos, focado nos princípios que o ator adquiriu ao longo dos anos, compartilhados com os alunos do curso.

Com as novas competências no currículo, logo fui atrás de experiências para colocar esses fundamentos em prática, e com isso comecei a trabalhar com produções audiovisuais independentes e locais no sul de Santa Catarina. A vivência nos sets de filmagens me deu uma maturidade fundamental no momento de realizar a minha própria produção, pois eu já estava habituada com as exigências técnicas de câmera, luz, som, continuidade e outros procedimentos para um bom funcionamento no set.

Ademais, já dispunha de um conhecimento sobre a linguem do cinema, narrativa de câmera, subjetividade nas escolhas dos planos (aberto, médio, fechado, close, plongée, contra-plongée etc.). Entretanto, estrear atuando para o cinema como Ísis foi um ponto de insegurança para mim, já que não contaríamos com preparação de elenco nem com direção para a nossa cena, visto que éramos eu e Túlio que ocupávamos essa função.

O acúmulo de funções é uma realidade na produção de um filme independente, com recursos limitados, ainda mais com profissionais que estão recém começando na área. O que não nos faltava era vontade de fazer acontecer o projeto *Oculto,* e o companheirismo entre mim e Túlio fez tudo ficar mais leve. Nós, em dupla, assinamos toda a criação do projeto, desde o processo criativo, que foram nossos ensaios semanais no teatro municipal de Tubarão, até a criação da

dramaturgia, roteiro, produção (escolha da equipe, locação, questões burocráticas e financeiras) e a realização audiovisual. Na busca de aprimorar minha interpretação frente à câmera, além dos meses de ensaios que tivemos, fiz à parte minha pesquisa sobre atuação para cinema.

Um aliado nessa jornada foi o Harold Guskin, com seu livro *Como Parar de Atuar*. A leitura do livro se iniciou paralelamente ao início dos nossos ensaios, então pude trabalhar muitas das proposições do autor durante a criação da nossa cena. Logo nas primeiras páginas, Guskin (2015) escreve que:

> O ator tem de começar com uma resposta visceral à matéria. Por isso é bom rejeitar escolhas intelectuais no início do trabalho. O ator deve se permitir ficar num estado de exploração, de dúvida ainda sobre o que ele vai fazer; isso o força a confiar nas suas primeiras respostas aos diálogos, por mais absurdas ou contrárias que possam parecer. Se ele for analítico, seu intelecto vai reprimir essas reações (Guskin, 2015, p. 5).

Retomo a primeira frase da citação, mais especificamente a palavra *visceral.* A busca pela Técnica de Meisner não se deu por conta de Harold Guskin ou vice e versa, contudo os dois autores se conectam na maneira de pensar – ou então se conectam com a minha maneira de pensar – e deparei nesses dois trabalhadores da área de atuação reflexões que considerei sensato me apoiar para criação de *Oculto.* Associo o termo *visceral,* que propõe Guskin, com a maneira que Meisner trabalha com os *impulsos* do ator, a partir do comportamento que se baseia na ação do outro em cena. "Quando não nos importamos com o que sai, criamos momentos que sempre funcionam" (Guskin, 2015, p. 11).

Ter no momento do ensaio um espaço seguro de experimentar, sozinhos, milhões de possibilidades para quem sabe colocar um momento da criação em cena nos tirou o peso da responsabilidade de criar coisas concretas "de primeira", e tudo fluiu com mais leveza, obtendo no fim a solidez de uma dramaturgia autoral baseada em improvisos.

> Eu quero que o ator diga o que tem que dizer naquele momento com o mínimo de preocupação possível. Ele precisa deixar que a fala do personagem se transforme na sua própria fala de uma maneira completamente pessoal, sem atuar (Guskin, 2015, p. 7).

Guskin propõe durante todo seu livro a importância de familiarizar-se com o texto dramático, estudá-lo até tê-lo como seu próprio, mas como proceder quando o processo se constrói de uma maneira diferente? O propósito central, parar de atuar, se edifica por outro viés: as falas da personagem são as minhas falas. Em *Oculto*, a implementação da fala não partiu de um texto dramático ensaiado até torná-lo familiar, mas, foi arquitetada a partir das nossas improvisações.

Tínhamos o cuidado de montar uma narrativa que fizesse sentido, que contivesse o impacto e as situações que queríamos destacar. Mas o começo de tudo, o disparo inicial de princípios, partiu de nós mesmos. Em suma, no processo de *Oculto,* utilizamos indiretamente a proposta de Guskin sobre construir familiaridade com texto, o que ele demonstra ser um recurso imprescindível para tornar a atuação mais natural – nesse caso, quero dizer menos caricata e mais semelhante com a realidade possível – já que não me refiro a uma dramaturgia que foi estudada para tornar-se familiar, e sim a uma criação dramatúrgica própria.

Em concordância com algumas passagens do autor e pela experiência do nosso próprio processo criativo, acredito que conduzir vagarosamente a criação de *Oculto* nos deu mais confiança, pois não tínhamos pressa de alcançar um resultado, e sim de gerar camadas no personagem, deixando de buscar pelas falas para dar o tempo de tê-las brotando na nossa mente. Como a autoria do texto era nossa, o processo de transmutar as palavras para o personagem se tornou orgânico, e a escolha de apresentar uma interpretação antirrealista que nos acompanhava no começo do processo foi sendo remodelada.

O que seria uma atuação apropriada para o absurdo? Para responder essa pergunta, é preciso deixar claro que *Oculto* foi uma tentativa de experimentar conhecimentos que se conectam com o absurdo, e não para categorizar a nossa narrativa de acordo com o termo criado por Esslin (2018). A busca por um teatro que perpassa o surrealismo se deu mais a partir do procedimento criativo da cena do que pelo resultado final. Ao assistir ao filme pronto, podemos perceber que nossa interpretação como Samuel e Ísis se dá num tom mais naturalista, para depois rompermos essa ordem com uma cena corporal e simbólica. Assim

Figura 8 – Frame do curta–metragem *Oculto.*
Fonte: Curta–metragem *Oculto*, 2022.

Figura 9 – Frame do curta–metragem *Oculto.*
Fonte: Curta–metragem *Oculto*, 2022.

Figura 10 – Frame do curta–metragem *Oculto.*
Fonte: Curta–metragem *Oculto*, 2022.

sendo, primeiro estabelecemos a ilusão para depois quebrá-la, usando como estratégia a pauta do naturalismo para enfim instaurar o absurdo.

No capítulo *palavra é ação*, da obra *Análise-ação: práticas das ideias teatrais de Stanislavski,* de Maria Knebel, encontro algumas noções que me fizeram reconhecer o que estávamos buscando evidenciar em *Oculto*. Averiguei nesse livro alguns estudos sobre ações físicas como base para atuar, já que percebo agora que foi uma prática utilizada nos nossos ensaios: primeiro uma experimentação corporal, para a partir daí testar diálogos, aprimorá-los e esmiuçar a personagem de acordo com todo o processo criativo já embasado nas ações criadas. O capítulo em questão enfoca a história da formação do teatro realista russo, que "[...] está repleta de buscas, reflexões e desbravamentos de caminhos que levassem o ator à palavra verdadeira em cena" (Knebel, 2016, p. 117).

Inquiro o que poderia ser mais verdadeiro que a realidade? Depois do texto escrito, em três momentos presenciei situações que se assemelhavam muitíssimo com o acontecimento da nossa dramaturgia, mas vividas por casais reais à minha volta. Foi quase como se combinado, como se eu estivesse assistindo a um ensaio da minha própria cena com diferentes atores e cenários. Não me importa se a vida imita a arte ou a arte imita a vida, mas por três momentos me senti cúmplice da ironia do destino, do segredo que o teatro guarda a infinitas chaves. É claro que não foi só uma coincidência, porque por mais que presenciei essas situações depois de escrever, a dramaturgia de *Oculto* esconde dentro de si muitas pessoas que estão à minha volta.

"Por que é tão difícil manter a naturalidade ao transmitir um comportamento humano simples, algo tão fácil na vida real?" (Knebel, 2016, p. 120.) Para responder seu dilema, Maria Knebel

direciona as causas para as próprias condições do trabalho de criação do ator, no fato que "o ato de criação do artista em cena tem uma natureza demonstrativa e ocorre diante dos olhos do espectador". Sendo assim é difícil manter viva a entrega total ao personagem, pois faltam aparatos que assegurem o ator de estar na *natureza demonstrativa* do personagem. Para exemplificar essa questão, trago as pesquisas da autora e também as de Meisner, que comecei a desenvolver anteriormente. Os estudos dos dois estão relacionados com o sistema de Stanislavski, e atento para uma conceituação muito conhecida de seus ensinamentos, o "e se" mágico.

> Todo trabalho criativo nasce de uma suposição. "E se isso fosse verdade?" ou "E se isso acontecesse comigo?" Essas são as questões que levam o ator a vida. [...] Todo bom ator deve estar intimamente ciente das razões específicas que o motivariam a realizar ações específicas (Canton, 2019, p. 79).

A referência acima, encontrada na tese de doutorado de Luciana Canton, compartilha uma fala de Meisner em uma de suas aulas, e destaca a importância da investigação no trabalho do ator através da imaginação (ou seja, o que poderia ser) diferenciando da realidade da vida (o que é). Acrescento ainda que a primeira se inspira na segunda, porém não como uma mera cópia, mas transcendendo a realidade e escolhendo os pontos chaves para incentivar críticas, critérios e fluxos de pensamento àqueles que assistem.

"O *e se* sempre inicia a criação, enquanto as *circunstâncias propostas* a desenvolvem" (Knebel, 2016, p. 121). Percebo que utilizamos da abordagem sem mesmo nos dar conta. Já havia tido contato nas aulas do Departamento de Arte Dramática com o uso do "e se mágico" como forma de criar um ambiente ficcional que impulsione o trabalho do ator na interpretação do personagem, mas não necessariamente elaboramos essa técnica como estratégia criadora nos nossos ensaios para *Oculto.* Talvez seja um desejo natural do ser humano: estar a par de todos os detalhes de uma história para se sentir pertencente a ela. Não tínhamos um texto para nos basear, para buscar as circunstâncias dadas ou as entrelinhas, as nuances da relação. Foi puramente uma criação própria, nossa imaginação que tentou ligar pontos soltos que criamos durante os ensaios no começo do processo, e atar nós firmes para que constituíssemos dois personagens que centravam em si as principais questões que queríamos abordar.

Pensando na construção de qualquer personagem, é interessante ter uma história de vida para ser a base do que vai ser salientado em cena. Quem é, o que faz, onde mora, como vive, o que pensa, o que veste, o que consome... Tudo isso foi pensado ao longo do processo, e não é exposto de uma forma direta no trabalho final, mas está ali. A noção inicial era criar uma dramaturgia que se aproximasse do surreal, algo que pudéssemos brincar com o que seria aceitável ou não numa realidade cotidiana, e criar uma situação que parece ser normal, mas não é. No livro *Introdução à Literatura Fantástica,* de Todorov, há uma compreensão do fantástico como algo misterioso, inexplicável ou inadmissível introduzido na vida cotidiana/mundo real. Mas o que é o mistério? Tentamos introduzir um comportamento fora de ordem, mas não sobrenatural. O que queremos trazer à tona é justamente o que está oculto dentro de cada indivíduo, mas que é muito real.

Assim sendo, foi importante enriquecer a história dos personagens para além das informações que são reveladas na cena, mesmo que se oponha à noção de uma dramaturgia com aspectos antirrealistas. Foi dessa maneira que encontramos uma maior segurança na interpretação, possibilitando que nossas escolhas de reação e comportamento – como propõe a técnica de Meisner – viessem de um registro natural, sem medo de estar propondo algo *errado,* mas confiantes que se adequariam a proposta que tínhamos em mente.

Parte do problema trazido em Oculto, esse jogo entre a simbolização e o concreto. Utilizamos de recursos para atuação que fogem da construção de personagem, mas que o fim útil é a representação. O concreto como ferramenta para o fim da representação. No processo criativo, acabamos por construir a cena a partir de ferramentas conflituosas, mas não excludentes. Pode parecer contraditório: não querer representar num registro cotidiano e naturalista, mas trabalhar com simbologia e subtexto, detalhando o personagem de especificidades antes mesmo de apresentá-lo no palco/vídeo.

Mesmo distinguindo que a minha interpretação como Ísis pode se aperfeiçoar, não me sinto

Figura 11 — Ísis fitando o jarro de segredos.
Fonte: Curta—metragem *Oculto*, 2022.

insatisfeita com o que conseguimos entregar em *Oculto.* É preciso levar em conta que eu (e Túlio também) estava atuando como protagonista de um filme pela primeira vez, e ainda atendia com as exigências de outras funções no set, inclusive da direção. Reconheço que a falta de ter uma pessoa que lidasse exclusivamente com a direção da cena e de nós, atores, foi uma limitação na autoconfiança ao interpretar. Penso que se houvesse um olhar externo para nos direcionar e reafirmar os propósitos que nos inspiraram a fazer *Oculto,* poderíamos ter como resultado final um registro mais transgressor, ou seja, uma atuação que explorasse mais o corpo do ator, o instinto animalesco que buscamos desde o princípio, e assim transcender o realismo estabelecido na nossa interpretação de uma maneira mais marcante.

O ambiente em que se encontra a cena já direciona o olhar do espectador para a compreensão do que o que se passará não é uma obra busca reproduzir fielmente a realidade – palco vazio, cenário que não reproduz a cotidianidade, mesa farta e ornando com o figurino dos personagens, o som de fundo e a iluminação que remetem um clima íntimo. Mesmo com a presença dos elementos simbólicos citados acima, a atuação para os personagens Ísis e Samuel se inicia num registro cotidiano, uma conversa calma. Retomando ao que já foi elaborado: escolhemos instaurar o realismo para depois quebrá-lo, optando pela atmosfera intimista como recurso para fazer o espectador comprar a ideia que naquela disfunção existe uma normalidade, e se acostumar com a cena para não perder o elemento surpresa. Também busquei o registro naturalista na atuação pela segurança, por ser uma via interpretativa mais explorada por mim, e considerar ser importante ter confiança e acreditar que o que você está fazendo funciona, passa a mensagem desejada.

Como é possível fazer alguém crer em algo se nem eu mesma acredito? Guskin (2015, p. 107) sublinha que "[...] a câmera é imperdoável com a representação. Para você ter verdade no cinema, tem de estar vivendo aquele momento, indo com o impulso que aparecer em você naquela hora". A opção de atuar em *Oculto* de acordo com os instintos, das ações genuínas que respondem ao comportamento do parceiro em cena é influência dos apontamentos de Meisner, que reforça que devemos agir de acordo com a proposta do outro, focando na reação verdadeira e criação de comportamento.

> Isso fará com que a história fique mais surpreendente e a personagem menos previsível para a plateia, porque o público também ficará perdido em cada momento e terá de juntar cada momento para compor a história que está sendo contada (*Ibid.,* p. 107).

Em síntese, assumo que a perquisição pelos conceitos elaborados por Guskin e Meisner, que se originam do universo cinematográfico, influenciou diretamente no resultado final de *Oculto.* A junção das ideias dos dois autores,

o estímulo de reproduzir situações cotidianas inspiradas em pessoas próximas a nós e a ideia de transpassar por visões que se conectam com o absurdo para espelhar as dificuldades das relações humanas foram os três principais pilares que ditaram o caráter do curta-metragem. O estilo de *Oculto* é único, visto que está impresso minha visão criadora e a de Túlio, reunindo nos 16 minutos do filme meses de autonomia e tentativas de conceder com originalidade um trabalho de conclusão que embarcasse as perspectivas de nós dois.

Reconheço que a originalidade de meu processo está em aliar a proposta do realismo com elementos que se assemelham ao absurdo, tal qual a atuação se dá por um viés mais naturalista e a situação propõe o irreal. Juntando essas duas possibilidades de dramaturgias, obtive um resultado que mescla os dois conceitos, já que o absurdo é parte da realidade em *Oculto,* espelhando a sociedade atual.

Ademais o entendimento de que o casal protagonista vive o cumprimento de um tratado incomum, é convergente com as intuições que pretendíamos na concepção inicial de *Oculto* a sensação de familiaridade e proximidade da cena que experimentou o expectador. Alguns recursos fizeram possível esse pressentimento, e a maioria foi através da oportunidade do audiovisual. O filme conta com uma narrativa de câmera sutil, porém muito cuidadosa, de modo que transluza o olhar do público na captação das imagens.

A abrangência de numerosas possibilidades de interpretação me cativa, posto que, para mim, fazer arte relaciona-se com compartilhar algo único que gere identificação. A linguagem do cinema sempre me foi muito cara, e com *Oculto* fui capaz de me experimentar e me aprofundar no assunto. Mas sou uma atriz que começou a paixão por atuar nos palcos, e não seria agora que eu mudaria o percurso, afinal grande parte da minha pesquisa para o filme se baseia em uma linguagem que foge do realismo, que exprime de forma concreta a turbulência de emoções que nos afeta como seres humanos. Com os feedbacks de meus amigos e professores após assistirem o filme, pude celebrar a conquista de findar uma obra que une questões estéticas, dramatúrgicas e poéticas das duas áreas.

NOTA

01. Orientação do artigo pela Prof.ª. Dr.ª Luciana Morteo Éboli, do Departamento de Arte Dramática e do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UFRGS.

REFERÊNCIAS

CANTON, Luciana Giannini. **A Técnica de Meisner e as sementes do Sistema Stanislavskiano plantadas em solo americano.** Tese (Doutorado Artes Cênicas), Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

CONTEMPORARY ARTS MEDIA. **Youtube.** Disponível em: ‹https://www.youtube.com/watch?v=jP1Nkr1kc5o›. Acesso em: 15 jun. 2021.

DALMARONI, Daniel. **XDocz.** Disponível em: ‹ xdocz.com.br/doc/6-matei-um-cara-daniel-dalmaroni-0-4olr1e5j1gom›. Acesso em: abr. 2020.

ESSLIN, Martin. **O teatro do absurdo.** Rio de Janeiro: Zahar, 2018.

FABBRICA ESPERIENZA. **Youtube.** Disponível em: ‹https://www.youtube.com/watch?v=cBJMZ4COkMw›. Acesso em: 20 jun. 2021.

GUSKIN, Harold. **Como parar de atuar.** São Paulo: Perspectiva, 2015.

KNEBEL, Maria. **Análise-ação:** práticas das ideias teatrais de Stanislavski. São Paulo: Editora 34, 2016.

REZA, Yasmina. **O deus da carnificina.** Tradução de Maria Delfini. Itália: Ayné, 2021.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado:** processo de criação artística. São Paulo: FAPESP: Annablume, 1998.

THE MEISNER TECHNIQUE STUDIO. **Youtube.** Disponível em: ‹https://www.youtube.com/watch?v=P0tdCJtr2XU›. Acesso em: 25 jun. 2021.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura Fantástica.** Tradução de Maria Clara Correa Castello. 3a edição. SP: Editora Perspectiva, 2004.

SOBRE A AUTORA

Marília Dalmagro é atriz, diretora e assistente de direção para cinema. Atua profissionalmente como atriz desde 2016. Formada em 2022 em Teatro pela UFRGS, seus principais trabalhos são na área de interpretação teatral, audiovisual e publicitária na região da América Latina.

E-mail: mariliadalmagro@hotmail.com

POÉTICAS DO CORPO NA LINGUAGEM AUDIOVISUAL: PASSOS, MOVIMENTOS E RECAMINHOS EXPRESSIVOS REGISTRADOS PELA VIDEODANÇA

POETICS OF THE BODY IN AUDIOVISUAL LANGUAGE: EXPRESSIVE STEPS, MOVEMENTS AND PATHS RECORDED BY VIDEO DANCE

Adriano Medeiros da Rocha
UFOP
Paloma Demartini Carvalho
UFOP
Gustavo Henrique dos Santos Silva
UFOP

Resumo

Esta pesquisa reflete sobre as relações entre audiovisual e performance nas artes cênicas através da série *Poéticas do Corpo*, desenvolvida pela TV UFOP, em parceria com o curso de Artes Cênicas da mesma IFES. Neste caminho, o estudo propõe imergir e entrecruzar os conceitos de videoarte, videodança, bem como a própria história da TV UFOP, enquanto emissora televisiva diretamente ligada ao audiovisual experimental e aos diálogos construtores formados pela junção entre modalidades artístico-culturais.

Abstract

This research reflects on the relationships between audiovisual and performance in the performing arts through the series Poéticas do Corpo, developed by TV UFOP, in partnership with the Performing Arts course at the same IFES. In this path, the study proposes to immerse and intertwine the concepts of video art, video dance, as well as the history of TV UFOP itself, as a television broadcaster directly linked to experimental audiovisual and to the constructive dialogues formed by the junction between artistic and cultural modalities.

Palavras–chave:

Videoarte; videodança; poéticas do corpo.

Keywords:

Video art; video dance; poetics of the body.

GIROS AO REDOR DA VIDEOARTE NO BRASIL

Na década de 1960, o conceito de videoarte ecoou pelo Brasil e em outros países do mundo. Entre o cinema e a televisão – dois dos principais meios de comunicação e entretenimento daquela época – o vídeo ganhou força atrelado à venda do primeiro gravador portátil, utilizado, principalmente, para desbravar novos caminhos da comunicação para empresas e pessoas que se dedicavam ao meio artístico.

Apesar de compartilhar com a televisão o mesmo suporte, a videoarte travou uma relação direta e conflituosa com esta mídia, tornando-se uma utopia de rompimento artístico em relação a ela, como se, em um contra-ataque, propusesse uma nova estética com novos valores, com uma mistura de referências da arte plástica, cinema, vídeo, quebrando com a visão passiva deste último. A fim de receber autonomia e se mostrar distinto, o vídeo começou a explorar um universo repleto

de novas possibilidades, desmistificando tanto os modos de conteúdo como de linguagem utilizados pela TV (Vasconcelos, 2010, p. 11).

Vale lembrar que a videoarte surge no Brasil no auge da repressão existente na ditadura militar e, por meio de um aparato tecnológico acessível, acaba por disseminar uma nova e experimental forma de comunicação que buscava fugir dos padrões da alta sociedade impostos na TV da época. Os artistas que começaram a se dedicar à videoarte no país buscaram constituir vídeos com um número menor de interferências humanas ou manipulação de imagem, deixando os ruídos, a imagem granulada, tudo para "incomodar" e questionar a posição do telespectador.

Em *Made in Brasil: Três décadas de vídeo,* Arlindo Machado (2007) destaca três gerações de videoarte no nosso país. A primeira geração, em 1970, ainda não podia ser considerada uma geração de *videomakers.* A videoarte surge dos artistas plásticos como uma arte complementar às dos museus e das galerias. Artistas os quais, segundo Machado (2003), tentavam "romper com os esquemas estéticos e mercadológicos da pintura de cavalete, buscando dessa forma materiais mais dinâmicos para dar forma às suas ideias plásticas" (p. 14).

Em uma mistura das diversas formas de compor produtos artísticos, o vídeo no Brasil inicia-se sob marca consoante do discurso contemporâneo, enquanto mudança da função contemplativa do espectador do plano-tela pictórico para sua ação participativa no espaço ambientar. Entre os principais nomes daquela nova forma de comunicar estavam Fernando Cocchiarale, Anna Bella Geiger, além do trabalho pioneiro da artista Analivia Cordeiro. Em 1973, ela concebeu a obra M 3x3, uma coreografia para vídeo considerada como elemento inaugural da videoarte e da videodança no Brasil. Na obra,

> Nove dançarinas executam movimentos geométricos, pautados por diretrizes dadas no computer dance, ao som de batidas constantes em um espaço bidimensional em branco e preto. As coordenadas das dançarinas no espaço e as posições de seus membros são lançadas no computador, que define os ritmos da música selecionada pela artista. A escolha aleatória dos movimentos pelo computador é executada pelo grupo (Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira, 2024)

Em síntese, M 3x3 trabalha com a automatização dos gestos, a relação mecânica entre as pessoas, a prioridade da mídia sobre a expressão pessoal e a artificialidade da representação das cores na televisão em preto e branco. Além disso, a videodança/performance teve transmissão em tempo real por meio da TV Cultura. O vídeo como registro de performance, que contrapõe o corpo com o vídeo, surge nesta época no Brasil, durante a repressão política imposta pela ditadura, o que revela um descompasso com o videoarte no âmbito internacional – em que os artistas tinham à disposição aparelhos mais sofisticados em questão da tecnologia digital.

A década de 1980 foi marcada por uma geração de artistas recém-formados que tinha sede por revolucionar a televisão. Buscando encontrar um público-comum, procuraram desenvolver o vídeo de forma independente e documentários de cunho experimental. Segundo Machado (2003, p. 16), os artistas visavam "transformar a imagem eletrônica num fato da cultura do nosso tempo". Para isso, eles tinham como principal inspiração o programa *Abertura,* que surgiu durante o regime militar e era exibido na extinta TV Tupi. O programa, que era apresentado por Glauber Rocha, tinha como proposta discutir, junto ao público e personagens da época, a questão da abertura política. Em relação à sua produção, *Abertura* desafiava as repressões do regime ditatorial deixando aparecer nas telas os contratempos da televisão ao vivo, bem como tornando evidente o jogo de imagens que podia se fazer com as câmeras. E nessa tentativa de encontrar alternativas da proposta estética para o uso da TV, Philippe Dubois (2004) define o vídeo como um estado que pensa e que reflete outras linguagens, como o cinema e a pintura.

É nesse momento da década de 1980 que chega ao Brasil uma gama de equipamentos semiprofissionais e portáteis, como U-Matic, Vídeo cassetes e VHS, o que possibilita uma maior disseminação do vídeo pela sociedade e que o torna mais independente dos meios convencionais de comunicação. Sendo assim, o advento de novas poéticas acarreta o surgimento de festivais por todo o país, bem como o das produtoras TVDO, Olhar Eletrônico, EMVideo, Antevê e TV Viva, com a visão de uma televisão mais democrática e criativa.

Os anos 1990 marcam a terceira e última geração estudada por Machado com uma síntese. A experimentação continua com cada vez mais artistas embarcando nessa proposta. Porém, o lado militante do experimentalismo é deixado de lado, sem querer combater a proposta de TV tão assiduamente como antes.

Naquele momento histórico constituiu-se uma grande mistura estética. A preocupação principal dos artistas era buscar um acompanhamento e uma sintonia com o que vem de fora; uma interação com a produção internacional, levando nomes brasileiros tais como Sandra Kogut (cineasta brasileira especializada em videoarte com experimentações sem linearidade) e Éder Santos (um dos pioneiros em arte multimídia no Brasil, mesclando projetos de arte visual, cinema, teatro) a serem destaques internacionais.

Com o passar do tempo, os equipamentos digitais começam a se aperfeiçoar, ganhando mais qualidade, tem-se uma maior acessibilidade a eles, proporcionando então um segundo boom de realizadores de videoarte. Um crescimento seguido pela "revolução digital" a qual torna mais livre, maleável e experimental a arte de vídeo-comunicar, cada vez mais digitalizada e moderna. "A internet se torna o campo por excelência para a exibição desses trabalhos - que, pela ausência de compromissos econômicos ou institucionais, se permitem experimentações de todo o tipo" (Aguiar, 2007, p. 6).

PRIMEIROS PASSOS NA VIDEODANÇA

França, século XVI, aristocracia. Essas três palavras chaves definem o surgimento do ballet clássico. A dança, como arte, sempre esteve relacionada com a aristocracia. Já o cinema, tem a sua criação com uma base absolutamente popular. Duas artes que buscam se tornarem visíveis para além do entretenimento, mas com uma base de nascimento em origens completamente diferentes. É aí que surge o conflito organizacional da videodança. "As danças da corte, que além de entreter eram consideradas como importantes meio de socialização, transformaram-se em espetáculo da aristocracia, refinando-se, criando técnicas e uma rede de agentes em busca de legitimação de sua prática" (Nunes, 2009, p. 31).

De acordo com Ana Paula Nunes (2009), Baldassari de Belgiojoso, coreógrafo da corte de Florença, é reconhecido como o principal responsável por transformar o ballet da corte em ballet teatral. Fazendo a junção de dança, música, drama teatral e vários efeitos cenotécnicos para falar do tema mitológico da feiticeira Circe, nasce, em Fontainebleau, o ballet clássico. O estudo do corpo como forma de expressão será interpretado neste trabalho. Através da dança buscar-se demonstrar formas com as quais o corpo se expressa. Como afirma Siqueira:

> Muitas são as definições para dança, já que são muitos os modelos de entendê-la como forma de expressão, linguagem, arte, ritual, técnica, meio de comunicação, campo profissional, terapia, espetáculo e diversão. Pensar a dança implica, pois, refletir sobre um campo que é sobretudo cultural, mas é também estético, técnico, religioso, terapêutico, lúdico e linguístico (Siqueira, 2006, p. 71).

Além disso, Siqueira e outros autores destacam a importância da mitologia grega na criação da dança: uma das nove Musas da Arte, a Terpsícore, era considerada como a Musa da dança. A etimologia da palavra "musas" relaciona-se com "as que desejam instruir ou as que fixam o espírito sobre uma ideia ou sobre uma arte" (Brandão, 2000, p. 150). Entre as nove musas, cada uma delas teve seu nome representando uma instrução ou inspiração de diferentes áreas do conhecimento. No que se estuda no presente artigo, Terpsícore, a oitava filha de Zeus e Mnemósina, tem a função de presidir a dança na época Clássica (séc. V. a.C.), segundo Brandão (2000, p. 423).

Com o advento da fotografia no século XIX, a mãe das Musas, Mnemósina, consegue aperfeiçoar a sua função de mantenedora da memória, o que traz benefício para Terpsícore, que utiliza deste artifício para registrar alguns passos em curtos espaços de tempo e então para disseminar um pouco mais a sua função de inspiração, a dança, uma vez que ela se perdia completamente no tempo por ser uma arte efêmera. A arte agora registrada, mesmo que parcialmente, poderia inspirar e fazer surgir novos dançarinos.

Essa inspiração se torna mais significante ao passo que, décadas depois do advento da

fotografia, surge a cinematografia, possibilitando manter um registro mais equiparado ao real das obras inspiradas pela Musa da dança.

> Os instantes dançados por um inspirado pela musa, no século XIX, podem ser visualizados pelos viventes da atualidade e, por essa simples audiência dos momentos dançados no passado, os bailarinos contemporâneos podem receber a visita inspiradora dela em cada nova criação em dança (Capelatto; Mesquita, 2014, p. 13).

No contexto político da corte do século XVIII, Siqueira promove também a relação simbólica com a diplomacia política da época quando resgata o importante papel o Rei Luís XIV, na luta pelo reconhecimento artístico da dança, o qual torna-se conhecido como Rei-Sol após interpretar Apolo, figura da mitologia grega, no ballet *Le roi soleil* e por, posteriormente, em 1661, fundar a Academia Real de Dança.

A partir deste acontecimento, o ballet clássico deixa de ser apenas um entretenimento da corte e passa para o mundo teatral, criando-se regras para a composição técnica da dança e transformando-a em uma *"danse d`école".* Porém, a dança variava a cada lugar em que ela se estabelecia. Cada país impunha o seu recorte, sua classificação e especificidade. Por exemplo, na Itália, a ópera logo se separou do balé, buscando legitimidade do campo através da sua especificidade, diferenciando-se das outras expressões, demarcando território, enquanto na França, ópera e balé se misturam consideravelmente (Nunes, 2009, p. 33).

Cabe ressaltar que a dança, na época da corte, em meados do século XVIII e XIX, era majoritariamente interpretada pelo homem, visto que, a mulher era tida, ainda, como objeto de desejo, tanto na dança (dança de cabaré, por exemplo), quanto na cinematografia. Além do fato de o olhar ser voltado para o físico, devido à exigência e amplitude de salto que a modalidade requer. Já no início do século XX, devido às mudanças políticas - colocando em questão a mudança do corpo bem como sua fluidez, a dança começa a passar por mudanças internas e acaba por criar suas variações em dança moderna e dança contemporânea: o momento em que a dança acadêmica, sob amparo da virilidade masculina, como diz Nunes (2009), deixou de ser vista apenas como entretenimento e passou a questionar questões existenciais, culturais, filosóficas e sociais da sociedade. "Em tempos de valorização do corpo, os vanguardistas do início do século XX utilizam o erotismo e a sexualidade como elementos inovadores provocadores que despertam inquietação na sociedade, a polêmica e as discussões nos círculos intelectuais" *(Ibid.,* p.35).

Nas palavras de Roger Garaudy, filósofo francês apaixonado pela arte da dança:

> Ao contrário do ballet clássico, onde os passos e seus encadeamentos obedeciam a uma ordem pré-fabricada, a dança moderna procurou compor a forma do movimento como expressão de um significado interno. Contra o exclusivo virtuosismo mecânico das pernas, pôs o corpo todo para trabalhar, privilegiando em lugar dos membros, periféricos, o centro gerador de todo o movimento, o tronco, a partir do qual a energia interna se expande em ondas sucessivas de explosão (Garaudy, 1980, p. 49).

Proporcionou-se, então, a partir dessa valorização do corpo, um crescimento de estudos estéticos que acarretaram no surgimento de dançarinos que acabaram por questionar a dança que era tida como clássica: rígida, acadêmica, tecnicamente perfeita e aprisionadora, saindo dos contos de fadas de simples diversão e dando origem a uma dança vista, uma nova forma de viver, mostrando uma nova forma de sociedade.

Uma energia interna que era representada na dança moderna em contração-relaxamento, respiração e resistência à gravidade. São exemplos dessa nova forma de dançar: François Delsarte, Émile Jacques-Delcroze, Isadora Duncan e Rudolf Laban. Com o tempo, a busca pela plenitude romântica (de uma união total, de uma essência), ganhou um novo perfil – o da transdisciplinaridade e da multiplicidade, que são as marcas da dança contemporânea.

Considerada uma modalidade não linear, a dança contemporânea é a soma de um conjunto de elementos não-narrativos e uma diversidade de significados que se diferem aos olhos de quem assiste, capaz de promover mudança na configuração de tempo e espaço, descontinuidade e fragmentação. Tem-se então, uma modalidade de difícil conceituação, como aponta Siqueira (2006):

> Fruto da experiência do balé clássico, da dança moderna, da dança expressionista, de influências orientais e de modos recentes e urbanos de se movimentar, como o *hip-hop* e a *street dance,*

> a dança contemporânea é hoje uma construção estética consistente, embora difícil de conceituar (Siqueira, 2006, p. 107).

A cada dia a dança se redescobre e descobre também novas formas de parceria, como acontece com vídeo. Busca-se cada vez mais, uma nova identidade. Retomando a relação da dança com a mitologia grega, como visto anteriormente, a criação das tecnologias, somada à representação das Musas foi responsável por fazer a dança se agregar ao vídeo. Sabendo a concepção da figura mítica da Sereia, fruto da união da Terpsícore e rio Aquelôo, que é metade peixe e metade mulher, a qual não pode ser considerada apenas um peixe, nem apenas uma mulher, Capelatto e Mesquita (2014, p. 14) convidam a pensar a videodança, metaforicamente como uma sereia: uma arte híbrida, que agrega valores da dança juntamente aos valores do vídeo, contudo, é uma linguagem que não é puramente vídeo, nem puramente dança.

Dessa forma, a videodança é uma arte em devir, uma arte que está em constante mudança e é tida como uma terceira linguagem, com características próprias que a identificam como uma nova linguagem artística. Conforme Deleuze e Guattari (1997, p. 91), "um devir está sempre no meio, só se pode pegá-lo no meio. Não é nem um nem dois, nem relação de dois, mas entre dois, fronteira ou linha de fuga, de queda, perpendicular aos dois".

FLASHBACK: ANTES DA VIDEODANÇA, O ENCONTRO DA DANÇA COM O CINEMA

O cinema surge na França, mas, assim como a dança, se consolida e diversifica a cada país que passa. Em território francês, a americana Loïe Fuller foi a criadora de uma técnica que misturava dança, performance com movimentos de tecido e iluminação de palco, revolucionando o próprio conceito de dança. A então artista circense Fuller ficou conhecida quando se mudou para Paris e começou a fazer apresentações dessa técnica denominada Serpentine dance. Com um figurino esvoaçante elaborado em seda, ela rodopiava criando movimentos atrativos e quase hipnóticos. O espetáculo visual também combinava um jogo colorido de iluminação aos movimentos do corpo da dançarina. Em 1896, os irmãos Lumière filmaram a apresentação de uma dançarina aprendiz de Loïe Fuller e, assim, contribuíram para a criação de um dos primeiros registros de dança no cinema mundial.

A sétima arte continuou se desenvolvendo através de uma formação multicultural, que sai da sua forma clássica francesa e vai se constituir nos Estados Unidos, se organizando como indústria. Em 1905 já existiam espaços destinados para a exibição dos filmes "chamados *nickelodeons,* termo que combina a palavra grega para teatro, *odeon,* à moeda cujo valor correspondia ao ingresso (*o niquel* - cinco centavos de dólar)" (Menotti, 2007). O cinema era visto como uma arte plástica em movimento, uma forma de teatro que aliaria "as três artes espaciais" (arquitetura, escultura e pintura) e as três artes temporais (poesia, música e dança). Desta forma, aquela recente arte que possuía caráter popular, começava a ganhar notoriedade e requinte: o lugar de exibição fica mais sofisticado, o que, consequentemente, faz sofisticar o público. A arte que antes era para promover a socialização das classes mais baixas, ganha um ar de cerimônia contemplativa, de devoção asseada.

Hoje, olhando o quanto a dança se perdia sem ser registrada, e a sede de movimento do cinema, parece óbvio o potencial promovido pela junção das duas modalidades. Contudo, os mestres do movimento corporal demoraram a se aproximar das telinhas. Sobre isso, Roger Garaudy (1980) afirma, com pesar:

> Durante a "idade de ouro" de Hollywood, realizaram-se criações profundamente transformadoras da dança moderna, as de Isadora Duncan, de Ruth Saint-Denis, de Ted Shawn, de Martha Grahm, de Mary Wigman e de Doris Humprey, e nenhum filme de Hollywood as registrou: as únicas danças filmadas pelos capitalistas produtores de cinematográficos foram as de Fred Astaire e Ginger Rogers! (Garaudy, 1980, p. 144-145).

Inicialmente, a indústria hollywoodiana não tinha nenhum interesse de registrar a dança. Quando isso começou a acontecer a atividade foi colocada no papel de espetáculo elitista. Este fato desagradava muito os dançarinos e estudiosos, como Isadora Duncan, que se posicionava contra essa visão feita para o público "pequeno burguês". Como Ana Paula Nunes (2009) salienta, esse descompasso visível na economia simbólica das duas expressões pode ter sido o causador desse

distanciamento entre o cinema e a dança. Eis que o encontro se firma no filme *Em Paris é assim* (de Ernest Lubitsch, 1926), com várias pessoas se divertindo em um baile ao ritmo *charleston* - uma dança popular nos Estados Unidos na década de 1920. A criação do filme sonoro, em 1927, foi responsável por selar essa relação, dividindo-a em três fases notórias, metaforicamente classificadas por Nunes da seguinte forma: Casamento civil e/ou religioso, casório e concubinato.

A primeira fase - o Casamento civil - se dá em 1927, com a união das duas artes devidamente reconhecidas, dando origem ao Cinema Musical, uma das formas mais disseminadas em todos os países. Nessa primeira fase, a dança tinha uma relação de submissão ao cinema e perdurou por uma década, até 1940. Os filmes *Halleluah!* (King Vidor, 1929) e *Aplauso* (Rouben Mamoulin, 1929) mostram claramente essa relação, em que seus personagens se divertem ao som de jazz, que é responsável por passar toda a emoção ao público, e a dança se mostra como papel secundário, de apenas entretenimento.

Busby Berkeley tenta mudar a visão da dança quando, na década de 1930, deixa a Broadway para coreografar e dirigir cenas dos filmes, quebrando a estética de palco, e trabalhando com a câmera do teto, colocando a dança vista de cima. Criando, assim, uma fragmentação de movimento, tempo e espaço. Contudo, as experimentações não acompanhavam as inovações estéticas. Os dançarinos continuavam a ser meros personagens secundários, enquanto o protagonista continuava sendo a câmera: ela criava a dança como um todo.

Fred Astaire, grande dançarino da Broadway, no auge dos musicais entre as décadas de 30 e 40, conseguiu o feito de convencer a equipe cinematográfica para que uma câmera pudesse enquadrar o seu corpo inteiro e, dessa forma, o corte na edição fosse quase zero, proporcionando uma obra na qual a coreografia não fosse alterada. Para isso, foi desenvolvida então a "Plataforma Astaire", uma plataforma de rodinhas que, ao se movimentar acompanhando a dança, a imagem permanecia focada. "A câmera fluía através de uma técnica tão bem executada que se tornava invisível" (Souza, 2005, p. 45). Nesta fase a dança ainda busca extinguir a visão de ser uma atividade de apenas entreter. Assim, presencia-se uma luta por uma visão mais igualitária entre cinema e dança.

A segunda fase, o Casório, caracteriza o cinema de corpo. A evolução tecnológica começa a favorecer a dança, com o lançamento de uma câmera digital portátil da Sony, a chamada câmera corpo. Apelidada dessa forma, a câmera na mão do cinegrafista adquire caráter fluido e consegue unir, de fato, a dança e o cinema. Uma nova representação do homem perante o mundo e ao próximo. É isso que o cartaz publicitário da Sony traz, além da nova tecnologia: um homem de perfil com a mão levantada até a altura do olho, por trás da mão vê e não se vê a câmera de vídeo.

Nesse mesmo recorte temporal, a decupagem de vídeo sai de uma linha de montagem linear e começa a evidenciar a quebra, sendo capaz de criar sensações e colocando o espectador dentro da imagem. As sensações do espectador ganham força em cima da narrativa e do som do que se passa na tela. Tem-se aqui uma predominância do cinema-corpo: a câmera na mão é responsável por quebrar a narrativa contínua e inserir, nela, o espectador.

Conforme Bragança (2007), a câmera na mão significa uma maior percepção de detalhes, um melhor direcionamento do olhar; uma imagem próxima aos corpos que dançam; uma câmera que dança conforme a *mise-en-scène* e corporifica o espectador na trama: uma relação de fato selada. "Não é mais o corpo estável e unitário, soberano e pensante que ordena e ancora os deslocamentos do ponto de vista; é um "outro corpo", estilhaçado, multiplicado, em permanente reviravolta; um corpo encantado, liberto, aéreo, atravessado por forças" (Dubois, 2004, p. 189).

Walter Carvalho fez a coreografia e câmera dançante de dois filmes: *Madame Satã* (2002) e *Chega de Saudade* (2008). A partir dessa nova forma de expressar e da ambientação envolvente, convida o espectador a entender e sentir a esfera emocional do enredo. Contudo, o cinema corpo é muito fugaz, não existe um modelo exato a ser seguido. Pelo contrário, cada filme retrata uma experiência, uma nova maneira de filmar e de expressar. É na década de 1970, nos Estados Unidos e na Europa, que acontece a terceira fase da união: o Concubinato. Segundo Nunes (2009,

p. 65), trata-se de uma relação meio clandestina, de amantes. No Brasil, a videodança começa a se popularizar nos anos 1990, e o seu crescimento acontece desde então. De todas as fases que analisamos até agora, esta é a única que "quem" toma partido é a dança.

Nunes (2009) ainda salienta que esta é a primeira vez que a arte diz aquilo tudo que não se consegue dizer: o que é feito através somente do corpo, da expressão corporal. Contudo, essa forma de se expressar pelos movimentos requer um nível mais alto de tecnologia bem como de interpretação dos espectadores para o aproveitamento do que se tem na tela. Desta forma, tem-se a principal preocupação dos praticantes da videodança, o conflito de interesse inicial da dança: o fato de querer se desvencilhar da elite. A partir daí começam a surgir iniciativas para, novamente, ampliar este público, trazendo oficinas, bem como concursos e premiações para a categoria. Uma luta atual para expandir e popularizar esta arte.

A TV UFOP E SUA APROXIMAÇÃO COM AS ARTES CÊNICAS E COM A VIDEODANÇA

Amparada em premissas de uma televisão humanista e no desenvolvimento de novas audiências e consciências, em 14 de outubro de 2011, a Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), através da Central de Comunicação Público-Educativa (CCPE), colocou no ar a TV UFOP: uma concessão dada à Fundação Educativa Ouro Preto (Feop), que apoiava e gerenciava projetos da Instituição.

Contudo, o embrião da TV UFOP se deu anteriormente, através do Centro de Produção e Pesquisa Audiovisual (CPPA), criado em 2006. De acordo com Francisco Daher Júnior, atual Coordenador de Imagem Institucional da UFOP e um dos profissionais que mais se empenhou dentro da instituição na defesa do projeto da emissora:

> Inicialmente, tirando a centralidade dos processos institucionais, é fundamental destacar que esta história se inicia, principalmente, a partir do sonho de uma juventude em querer fazer a diferença no mundo do audiovisual, e no próprio mundo, com perspectivas de liberdade para criar e experimentar novas linguagens. Antes de operar em sinal aberto jovens remanescentes dos cursos de Artes Cênicas, Comunicação, Direito e História já nutriam um sonho de possibilidades informacionais, artísticas e estéticas (Daher Júnior, 2019, p. 253).

O CPPA promoveu uma estreia interna da TV UFOP, que aconteceu no dia 11 de outubro de 2007. O evento foi realizado no Restaurante Universitário do campus Morro do Cruzeiro, com exibição dos vídeos produzidos até aquele momento pelo núcleo. Entre as produções daquele momento destacavam-se: *Só sei que foi assim,* com a entrevistada Gisélia; *Conexão Universitária,* com a entrevistada Hebe Rola; *Republicantes* – um registro especial da Festa do 12; e *Heróis de Todo Mundo* – já elaborado através de parceria com o Canal Futura.

Para o coordenador do CPPA daquele período, Celmar Ataídes Júnior, a iniciativa de lançamento dentro da UFOP era fundamental para criação de público. Já idealizando o desdobramento das atividades em uma futura emissora de TV aberta à comunidade, ele demonstrava entusiasmo:

> A expectativa é de que as pessoas possam conhecer o trabalho do CPPA e também o potencial de produção audiovisual da Universidade, pois hoje o grupo é formado basicamente por estudantes e alguns funcionários. Outro ponto fundamental é a possibilidade de formação de público para o projeto da TV UFOP em canal aberto que vem por aí (Júnior *apud* Portal de notícias da UFOP, 2007).[1]

Daquele ano até a concessão do canal aberto, foram desenvolvidas diversas pesquisas de linguagem e conteúdo, o que originou parte dos muitos produtos que, logo depois, começaram a ser exibidos por este veículo. Francisco José Daher Júnior recorda que:

> A consolidação institucional do canal, por sua vez, se deu em 2010, a partir da aprovação, pelo Conselho Universitário da UFOP, do Projeto Acadêmico Institucional, cujo objetivo era normatizar e organizar o funcionamento orgânico da Assessoria de Comunicação Institucional, estruturada, naquele período, na Pró-Reitoria de Projetos Especiais (PRPE) (Daher Júnior, 2019, p. 254).

Ao ganhar a transmissão aberta de seu sinal, a TV UFOP buscou estreitar seus laços com as comunidades locais (Ouro Preto e Mariana). Um grande parceiro naquela etapa de estruturação foi o Canal Futura. Nos primeiros anos como emissora aberta, a TV UFOP retransmitiu o sinal/programação do Canal Futura, através do canal 31 UHF, e tinha abertura de até 70 minutos diários para veiculação de programação própria.

A responsabilidade do veículo também aumentou ao almejar/planejar a veiculação de produtos educativos e experimentais para ultrapassar os muros da Universidade. Assim, conceitualmente, a TV UFOP foi idealizada enquanto uma televisão educativa e não apenas universitária. Neste sentido, a prioridade foi ecoar a voz de atores sociais que precisavam deste espaço ou que, por algum motivo, ainda não se sentiam diretamente abrangidos pela Universidade Federal de Ouro Preto, enquanto espaço público de ensino, pesquisa e extensão. Refletindo a respeito do conceito de TV adotado pela emissora, Francisco Daher Júnior analisa que:

> Sobre a identidade de uma TV no âmbito universitário, a primeira consideração a ser feita está na própria definição do que vem a ser TV Educativa e TV Universitária. A dimensão de um canal educativo, neste contexto, se esvai à medida que houver qualquer pretensão de instrumentalização deste canal para outros fins, ou se estabelecer para estes parâmetros relativos à audiência como garantia de sua existência (Daher Júnior, 2019, p. 257).

Como uma de suas características marcantes, os programas produzidos pela TV UFOP, seja em sua fase embrionária enquanto CPPA, seja como emissora aberta, possuem um longo período de pesquisa e experimentação, o que proporciona maior imersão nas temáticas trabalhadas, bem como um grande potencial de criação a partir de desdobramentos/rompimentos com mecanismos típicos das mídias meramente comerciais.

Além dos produtos jornalísticos – como o telejornal Plano Aberto, outros espaços da grade de programação da TV UFOP foram preenchidos pelo Núcleo de Criação, com o apoio de funcionários terceirizados e de alunos bolsistas advindos de diversos cursos da UFOP. Os programas produzidos pelo Núcleo de Criação estão disponíveis de forma livre e gratuita no canal TV UFOP.[2]

A equipe do Núcleo de Criação da TV UFOP se caracteriza pela pluralidade de formação de seus membros. São profissionais e aprendizes de diversas áreas de conhecimento e formação, abrangendo artistas, atores, diretores, jornalistas, músicos, filósofos, publicitários, historiadores, poetas e designers gráficos. Tamanha variedade de profissionais e pesquisadores proporciona um diálogo frutífero, favorecendo a criação de programas diferenciados e de formatos que buscam o aspecto da inovação.

Coordenando a curadoria de audiovisual da II Mostra Multi de Arte e Cultura da Universidade Federal de Ouro Preto, o professor Adriano Medeiros da Rocha (um dos pesquisadores deste estudo) teve a oportunidade de se debruçar mais sobre o acervo produzido pela TV UFOP e, a partir desta iniciativa, promoveu a mostra *Vestígios e perspectivas da videoarte: (re)abrindo o incrível baú da TV UFOP.* O conceito idealizado para a mesma atividade apontava que:

> Nos seus quase dez anos de existência como emissora pública aberta, a TV UFOP desenvolveu obras audiovisuais de variados gêneros e formatos. Entre seus objetivos e desafios estava a inovação, ou seja, a criação de propostas alternativas que buscaram elasticizar o fazer televisivo e a própria linguagem audiovisual. Buscando sempre uma aproximação com elementos da cultura, a TV UFOP constituiu um importante acervo de memória e história mineira, especialmente para as cidades de Ouro Preto e Mariana. Entre os projetos desenvolvidos, queremos destacar momentos em que a emissora flertou com a videoarte, com o vídeo experimental, com as narrativas de fricções e com o despertar imagético. Que a iniciativa da difusão de hoje contribua para mais pessoas conhecerem, pesquisarem e contribuírem na preservação deste inestimável patrimônio (Portal de Notícias da UFOP, 2021).[3]

A Mostra foi realizada em 2021 e abrangeu a exibição e debate de doze videoartes desenvolvidos através de uma parceria entre a TV UFOP e o curso de Artes Cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto. Contudo, é importante ressaltar que as mesmas obras selecionadas do acervo da emissora fazem parte de uma parceria constituída especialmente a partir do estímulo de discussões que aconteceram em um evento acadêmico realizado em Ouro Preto anos antes, ainda em março de 2013. Tratava-se do "simpósio H#1 - Corpolítico: corpo e política nas artes da presença", proposto pelo grupo de pesquisa (CNPq) "Híbrida - poéticas híbridas da cena contemporânea" do Departamento de Artes Cênicas da UFOP. O evento desejava problematizar, a partir de um olhar multidisciplinar, a dimensão política inerente às artes da cena, potencializada pela presença corpórea – atual ou virtual – do artista. A programação contemplou mesas de

debate, espetáculos de teatro e dança, bem como videoinstalações e intervenções performáticas.

Para essa pesquisa foram eleitas quatro obras de videodança, constituídas pela TV UFOP, em parceria com o curso de Artes Cênicas da UFOP, dentro da série televisiva Poéticas do Corpo. O programa desafia bailarinos a criarem uma nova experimentação da dança e trazê-la para uma realidade contemporânea, mais perto das pessoas, dos tempos e espaços das ruas, dos locais públicos e das paisagens naturais da cidade de Ouro Preto, MG. Como objetivo final, este estudo deseja promover uma análise audiovisual deste objeto definido, apontando para as características artísticas principais encontradas em cada uma dessas obras e na própria série televisiva.

ANÁLISE DAS OBRAS DE VIDEODANÇA SELECIONADAS

a) Dança Teatro[4]

O vídeo começa com uma caminhada lenta, introduzindo duas formas de expressão historicamente conectadas, onde o corpo é o principal instrumento de comunicação: dança e teatro, lado a lado. A narração enfatiza a ligação intrínseca entre ambas, descrevendo o corpo como um instrumento para expressar memórias, desejos e histórias, tudo por meio da dança e de seus movimentos. A transição entre suas palavras, mencionando que a preparação de uma bailarina teatral é sua própria vida, e o cenário onde ela dança é característica definitiva nesse contexto. Dentro de uma sala escura, um projetor de vídeo exibe imagens entre quatro paredes, com a bailarina performando no meio delas. Essas imagens atravessam seus músculos e ossos, seu inconsciente. No contexto do vídeo, o projetor se torna um símbolo visual de suas experiências, atravessando seu corpo, manifestando-se em forma de passos e movimentos, expressando-se através da dança. Há uma imersão profunda nesse cenário, inicialmente sem trilha musical, apenas utilizando o som dos vídeos sendo reproduzidos. O objetivo é que a dança não seja guiada pela música, mas sim pela narrativa e expressão. Dessa forma, elementos verbais e visuais substituem o tradicional papel da música, sendo o mais notável a intensidade da respiração, que aumenta com o tempo e, assim, é acompanhada pelo corpo. Refletindo isso, a câmera nunca distingue o corpo da bailarina e a projeção como entidades separadas, mas sim como partes iguais de uma única narrativa, se complementando. Quando assume de fato a narração, a força desses elementos na composição da expressão corporal é novamente evocada: "fonemas, sílabas, sufixos, diagramas contornando meu quarto de fundo sem começo". Suas experiências se transformam em movimentos, com angústias, dúvidas e indagações ativando seus músculos e subconsciente sobre o que fazer. Tudo é comunicado através de gestos subjetivos, mas profundamente simbólicos. No *final,* seu corpo está encolhido no chão. É difícil distinguir se há realmente água ali ou se é apenas um reflexo do vídeo. No entanto, isso não importa, pois os elementos se unem para representar uma única entidade.

b) Dança Afro[5]

A narração que inicia o vídeo caracteriza a dança afro como uma manifestação da memória, conectando seus movimentos de forma intrínseca à ancestralidade e tradição que a fundamentam. A partir disso, observa-se uma decisão de peso na escolha do local para sua performance: um cemitério. O cenário é composto por cores frias e um clima nublado. As mãos do dançarino executam movimentos giratórios, começando em uma mão e indo para a outra, como se absorvessem o fluxo e a energia de seus ancestrais ali presentes. Não se trata de uma manifestação individual, mas sim de uma expressão coletiva, simbólica, espiritual e política. Destacam-se também os elementos religiosos, especialmente o terço no pescoço do dançarino, reforçando ainda mais a simbologia espiritual presente no cenário. A preparação termina quando o som do berimbau começa anunciando o início da dança. Uma curta e lenta caminhada é feita em direção ao túmulo no centro do cemitério. O primeiro movimento acontece quando uma das mãos do dançarino se ergue diante da cruz no túmulo, reforçando a ideia de um fluxo que atravessa corpos e essências. A câmera acompanha de perto o corpo do homem e seus movimentos, que começam de baixo para cima, acelerando gradativamente, incorporando uma crescente energia. Essa frenesia a todo momento contrasta com o clima frio da paisagem a qual ocorre. Em seguida, um buraco na parede se destaca e estabelece novo ritmo que será seguido, transitando entre um ângulo que observa

a dança de dentro do buraco, voltando ao plano externo e repetindo esse movimento, criando uma percepção dinâmica para a câmera. Essa estratégia se repete também com os portões do cemitério. A focalização no dançarino, em diferentes ângulos, está intimamente ligada à ideia de conexão com o espaço. Em determinado momento, vê-se o dançarino transferir uma flor do chão para o buraco na parede. Nesse contexto, o corpo não é apenas uma expressão artística, mas sim uma ligação entre o contemporâneo e o ancestral, representando uma conexão profunda entre tempo e espaços distintos.

c) Pole Dance[6]

O vídeo começa com o espectador diante da dançarina e narradora que a câmera acompanhará ao longo da obra. Seu rosto está virado para o lado oposto do objeto registrador, que se afasta lentamente. É nesse momento que se inicia o alongamento dela. Ao fundo, há uma contextualização do mastro, a história do pole dance e sua conexão com o feminino. A dançarina se estende no poste em um cenário aberto, com o céu amplo e o fundo distante. Compondo a paisagem, há uma iluminação forte e clima ensolarado, destacando a dançarina e proporcionando proximidade entre corpo, espectador e objeto. Após o alongamento dela, a narração é interrompida. É hora de subir no mastro. A partir desse ponto, observa-se como o vídeo busca uma forma subjetiva de retratar a dança através da câmera e da própria linguagem audiovisual. Este caminho começa com um plano em que a dançarina se posiciona no mastro. Os momentos seguintes experimentam posições e ângulos atípicos, inclinados, muitas vezes sem mostrar completamente o cenário ao redor, assim como o corpo inteiro da bailarina. A todo momento, o espectador é confrontado com ângulos tão distorcidos quanto dos planos anteriores. Esses quadros distorcidos e experimentais reforçam a conectividade entre corpo e espectador por meio de uma experiência única. Mais do que descrever verbalmente a sensação de girar na barra, o vídeo evoca, visualmente, o sentimento do ato por meio de seu enquadramento. Ele transmite a euforia, a distorção e a confusão do movimento giratório, conectando o espectador à experiência da bailarina, como se ele estivesse subindo no mastro junto com ela ou ainda no lugar dela. A trilha musical também contribui para esse efeito, começando com um ritmo suave que se intensifica à medida que os movimentos progridem, especialmente quando a dançarina se posiciona de cabeça para baixo. Em certos momentos, a câmera é posicionada em um ângulo baixo, onde não é possível ver onde o mastro começa ou termina propiciando a impressão de que é infinito; uma verdadeira "conexão céu e terra", como ela o descreve ao início. No final, a dançarina agarra o mastro e desaparece, criando uma conexão simbólica e profunda entre ela e o ele: ambos se tornam um só.

d) Entre Fluxos[7]

No cenário desta videoarte, a ausência de cores e o uso exclusivo de imagens em preto e branco marcam a ambientação, que se torna o primeiro indicativo para o espectador de que ele está prestes a mergulhar em um mundo surreal, distante da realidade consciente. Nesse ambiente monocromático, um rosto emerge de um balde de água, apresentando-se confuso e desnorteado, como alguém que acaba de acordar de um sonho, ou que está aprisionado em um. Os movimentos deste performer são bruscos e duros, caracterizados por um fluxo pesado, como se a pressão do ar constantemente o derrubasse. Não há diálogo algum, mas seus movimentos corpóreos buscam constituir um diálogo com o espectador. Caminhando descalço, em contraste com o terno social que traja, ele constantemente cai no chão.

Na montagem e enquadramentos, há uma busca de um sentimento de confusão, enfatizando seu rosto inexpressivo, mãos trêmulas e corpo desajeitado. De forma recorrente, há sempre outro balde de água à sua espera, onde ele mergulha cabeça, como se buscasse um alívio. Ao sair, seus olhos expressam breves segundos de lucidez antes de seus movimentos ficarem - mais uma vez – densos. E a questão persiste: sua consciência está recobrada ou permanece imersa nesse ciclo aparentemente interminável? Esse ato se repete diversas vezes, até um corte direcionado marcar a transição para outra personagem: uma silhueta feminina se levanta, com parte de suas pernas expostas e seu torço acima coberto pelo seu vestido, usado ao avesso. Seus movimentos parecem mais abertos, amplos, e em contraste ao

homem que abre o videoarte, ela levanta. Ainda assim, seu corpo também parece denso, pesado, sufocado dentro da própria veste em uma dança envolvente, porém angustiante. Os corpos dos personagens desempenham um papel central na obra. Não há som ambiente, apenas uma trilha musical que acompanha os dois, acelerando e desacelerando junto com eles.

Finalmente, a figura feminina se despe do interior de seu vestido, com a câmera destacando sua expressão, tão inexpressiva quanto a do homem. Os dois corpos se encontram em meio à rua, tão opostos em todos os sentidos, mas ainda assim, destoantes do ambiente que os cerca. Se o pé descalço do homem contrasta com o chão de pedra que pisa, o salto preto nos pés da mulher também parece não pertencer ao local. Inversos, opostos, confusos e desnorteados, que mesmo em sua união, não se encaixam na paisagem descolorida ao redor. O espectador é então levado de volta ao mesmo ciclo, porém, agora com ambos os personagens. São dois corpos condenados a jogarem água um no outro, buscando uma faísca de consciência em uma estrada de pedra sem fim, pelo menos para eles. Nenhuma fala ou expressão verbal é proferida. Tudo é dito apenas pelos movimentos, expressões, tais quais suas intensidades e seus fluxos, usando dos corpos aliados ao cenário para evocar desilusão e sufoco.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O conceito de videoarte ainda é um campo bastante fluído e com muito a ser estudado, mapeado, desvendado, e assim, como sua meta genuína, experimentado. O mesmo se aplica a uma de suas vertentes, a videodança, aqui investigada. Como diz Ana Paula Nunes (2009), seu maior conflito é sua crise de identidade. Entre se desvencilhar da elite, popularizando a dança e transformá-la em vídeo, sendo atrelada à alta tecnologia, o que necessita de ainda mais recursos.

A partir deste trabalho buscou-se ampliar conhecimentos e estabelecer aproximações entre arte, dança, audiovisual e comunicação, reconhecendo outras formas de saberes e conhecimentos, bem como inúmeros possibilidades de trocas e de diálogos produtivos, especialmente exemplificados pelo trabalho desenvolvido através da articulação entre a equipe da TV UFOP e os pesquisadores do curso de Artes Cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto.

Através do recorte do acervo da TV UFOP, objetivou-se mirar olhares e sensibilidades para a série televisiva intitulada *Poéticas do Corpo,* que se concretizou enquanto diversas obras de videodança. A análise audiovisual dos quatro episódios selecionados desejou apontar características essenciais das produções e também da respectiva série como um todo. Por intermédio da realização desta série (e de tantas outras produções alternativas), a TV UFOP também pode ser considerada espaço de criação que privilegia o audiovisual experimental e as produções que desafiam linhas disciplinares que separavam categoricamente os modos de produção.

Por fim, este estudo também almeja contribuir para ampliar a difusão desta série e de diversos outros conteúdos criativos e alternativos produzidos pela TV UFOP, a partir de olhares artísticos inovadores e de resistência.

NOTAS

01. Fragmento da entrevista de Celmar Ataídes Júnior, disponível em <https://www.ufop.br/noticias/tv-ufop-interna-estria-dia-11-de-outubro>. Acesso em: ago. 2022.

02. Disponível em: <https://www.youtube.com/tvufop.>

03. Conceito disponível em: <https://ufop.br/mostramulti/vestigios-e-perspectivas-da-videoarte-reabrindo-o-incrivel-bau-da-tv-ufop>. Acesso em: mai. 2023.

04. Essa videodança foi filmada em Ouro Preto, MG. Ela tem duração de 2'30" e foi lançada em 2013. Está disponível de forma livre e gratuita pelo link: <https://www.youtube.com/watch?v=4QCYVfi8H68&list=PLs8htm2m93iq_uQD4TR_NcADpuDhc1w0F&index=7&t=0s>.

05. Essa videodança foi filmada em Ouro Preto, MG. Ela tem duração de 2'30" e foi lançada em 2013. Está disponível de forma livre e gratuita em: <https://www.youtube.com/watch?v=gDUwTTMSBeY&list=PLs8htm2m93iq_uQD4TR_NcADpuDhc1w0F&index=12&t=0s>.

06. Essa videodança foi filmada em Ouro Preto, MG. Ela tem duração de 2'30" e foi lançada em 2013. Está disponível de forma livre e gratuita em: <https://www.youtube.com/watch?v=wwmqeplNsvM&list=PLs8htm2m93iq_uQD4TR_NcADpuDhc1w0F&index=8&t=28s>.

07. Essa videodança foi filmada em Ouro Preto, MG. Ela tem duração de 2'09" e foi lançada em 2014. Está disponível de forma livre e gratuita em: <https://www.youtube.com/watch?v=N5fDznExxFY&list=PLs8htm2m93iq_uQD4TR_NcADpuDhc1w0F&index=15&t=35s>.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Diogo Lisboa. A Videoarte em Minas Gerais. Estética da Interferência e Estética da Contemplação. 2007. Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. **Anais** XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Santos. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R2280-1.pdf>. Acesso em: mai. 2021.

BRANDÃO, Junito. **Dicionário Mítico Etimológico da Mitologia Grega.** Petrópolis: Vozes, 2000.

CAPELATTO, Igor; MESQUITA, Kamila. **Vídeodança.** Guarapuava: Unicentro, 2014.

DAHER JÚNIOR, Francisco José. A urgência do diálogo. In: LIBONATI, André; GARCIA, Débora (Org.). **Comunicação e transformação social:** Canal Futura: 20 anos de conexões e reinvenções. Ilhéus/BA: Editus, 2019.

DELEUZE Gilles & GUATTARI, Félix. **Mil Platôs.** Volume 4, São Paulo: Editora 34 LTDA, 1997.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard.** São Paulo: Cosac Naify, 2004.

Editores da Enciclopédia Itaú Cultural. Analivia Cordeiro. **Enciclopédia Itaú Cultural**, 16 de fevereiro de 2024. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa100025/analivia-cordeiro>. Acesso em: 16 fev. 2024.

GARAUDY, Roger. **Dançar a vida.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

MACHADO, Arlindo. **Made in Brasil:** Três décadas de vídeo. São Paulo: Iluminuras, 2007.

MENOTTI, Gabriel. **Através da sala escura – dinâmicas espaciais de consumo audiovisual, a sala de cinema e o lugar do VJing.** Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

NUNES, Ana Paula. **Cinema, Dança, Videodança (entre-linguagens).** Dissertação (Mestrado em Comunicação Social), Instituto de Arte e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2009.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. **Corpo, comunicação e cultura:** a dança contemporânea em cena. Campinas: Autores Associados, 2006.

S/A. TV UFOP Interna estréia dia 11 de outubro. **Portal de notícias da UFOP**, 8 de outubro de 2007. Disponível em: <https://www.ufop.br/noticias/tv-ufop-interna-estria-dia-11-de-outubro>. Acesso em: ago. 2022.

S/A. Vestígios e perspectivas da videoarte: (re) abrindo o incrível baú da TV UFOP. **Portal de notícias da UFOP,** 2021. Disponível em: <https://ufop.br/mostramulti/vestigios-e-perspectivas-da-videoarte-reabrindo-o-incrivel-bau-da-tv-ufop>. Acesso em: mai. 2023.

VASCONCELOS, Luciene Mendes de. **Videoarte:** Considerações sobre os processos de Produção da Imagem. Curitiba: Universidade Tuiuti do Paraná, 2010.

SOBRE OS AUTORES

Adriano Medeiros da Rocha é cineasta, professor do curso de Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto. Doutor em Artes/cinema pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais e Universitat Autònoma de Barcelona. Idealizador e coordenador do Festival de Cinema e Vídeo Inconfidentes (2010, 2011 e 2012), curador do Festival de Inverno de Ouro Preto e Mariana (de Artes visuais em 2011 e 2012; e audiovisual em 2013); curador de audiovisual na Mostra Multi de Arte e Cultura da UFOP (2020).

E-mail: adrianomedeiros@ufop.edu.br

Paloma Demartini Carvalho é bailarina profissional, redatora web e jornalista formada pela Universidade Federal de Ouro Preto, roteirista e diretora do videoarte O corpo fala por si só.

E-mail: palomademartini@aluno.ufop.edu.br

Gustavo Henrique dos Santos Silva é roteirista, sound designer, pesquisador em cinema e audiovisual e estudante de graduação em Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto.

E-mail: gustavo.hss1@aluno.ufop.edu.br

AÇÕES COM A CÂMERA (1974-1989): VIDEOPERFORMANCES NO SUDESTE E SUL DO BRASIL

ACTIONS WITH THE CAMERA (1974-1989): VIDEO PERFORMANCE IN SOUTHEAST AND SOUTH BRAZIL

Elaine Athayde Alves Tedesco
UFRGS

Resumo

O texto reflete sobre proposições precursoras da videoperformance no Sudeste e Sul do Brasil. Fundamenta-se em abordagens questionadoras do corpo feminino, evidentes em obras de três artistas mulheres na década de 1970: Iole de Freitas, Lygia Pape e Anna Bella Geiger, que sinalizam três modos de operar a câmera durante o registro de ações corporais. Discorre sobre o uso da imagem em movimento durante o "Estúdio 88: pesquisa de videoperformance", dessa forma, sublinhando como a relação entre as artistas durante as ações e gravações extrapolavam a técnica e privilegiavam o trabalho colaborativo, considerando o caráter de dupla performatividade existente nas gravações.

Palavras–chave:

Artistas mulheres; câmera; videoperformance.

Abstract

This text dwells on pioneer propositions of video performance in Southeast and South Brazil. It is based on questioning approaches to the female body in works by three female artists in the 1970s: Iole de Freitas, Lygia Pape, and Anna Bella Geiger, who draw attention to three ways of operating cameras to record body actions. It discusses the use of moving images during the video performance research Estúdio 88, thus highlighting how the relationship between the artists during the actions and recordings went beyond technique and privileged collaborative work, considering the character of double performativity in recordings.

Keywords:

Women artists; camera; video performance.

INTRODUÇÃO

No final dos anos oitenta do século vinte, quando o Departamento de Artes Visuais (UFRGS) adquiriu sua primeira câmera de vídeo, vislumbramos a oportunidade para o desenvolvimento do "Estúdio 88: pesquisa de videoperformance". Primeiro projeto prático nesta área, no Rio Grande do Sul, coordenado pela autora em parceria com Lucia Koch e Marion Velasco, e dele participaram artistas, bailarinas e músicos: Paulo Biurrum, Mara Alvares, Richard John, Lígia Petrucci, Ignez Borgese, Adriana Torres, João Guimarães, Cláudia Sachs, entre outros. A constatação de que os primórdios da história da videoarte no Rio Grande do Sul não constam em estudos de outros autores brasileiros, e, portanto, tão pouco a da videoperformance, impulsionou o desenvolvimento da pesquisa "Videoarte: o audiovisual sem destino" (2013 - 2018).

Durante cinco anos, a metodologia articulou o trabalho de criação artística com a reflexão teórica, bem como mobilizou um agenciamento entre a pesquisa, o ensino e a extensão, assim, as questões da pesquisa infiltraram-se no ensino de pós-graduação, graduação e na extensão, produzindo

um efeito multiplicador. Nosso método de trabalho ancorou-se num tripé, que estruturou as metas das ações de extensão, e consequentemente incrementou parcerias em mostras e seminários: 1) Realização de uma convocatória nacional anual para a mostra de videoarte AVSD (2014-2018). 2) Resgate da documentação dos dez anos da mostra de vídeos do Instituto de Artes da UFRGS, coordenado pela artista Maria Lúcia Cattani resultou na organização do livro "Vaga-Lume: mostra de vídeo experimental" (2002-2011), com a catalogação de obras de mais cinquenta artistas, que ainda há de servir como fonte a futuros estudos. 3) Revisão e atualização do material produzido durante o "Estúdio 88: pesquisa de videoperformance" (1987-1989).

Este texto trata especialmente da última etapa. Nosso método de trabalho no item 3, citado acima, envolveu a recuperação das imagens, seguida do seu uso como material, aliado a modos técnico/experimentais de captação e pós-produção, para isso os vídeos foram digitalizados, revistos e alguns tiveram imagens regravadas a partir de monitores ou projeções. Sequências foram selecionadas, reeditadas e novos sons inclusos. Descrito assim é uma listagem de procedimentos, mas afinal do que tratávamos em um processo colaborativo com a experimentação de ações gravadas em vídeo? Como se davam as interações entre quem registrava e quem realizava as ações?

Antes de responder diretamente essas perguntas, a seguir faremos ponderações sobre três artistas e obras que nos antecederam e destacando como o uso da câmera e os modos de movimentá-la estão implicados.

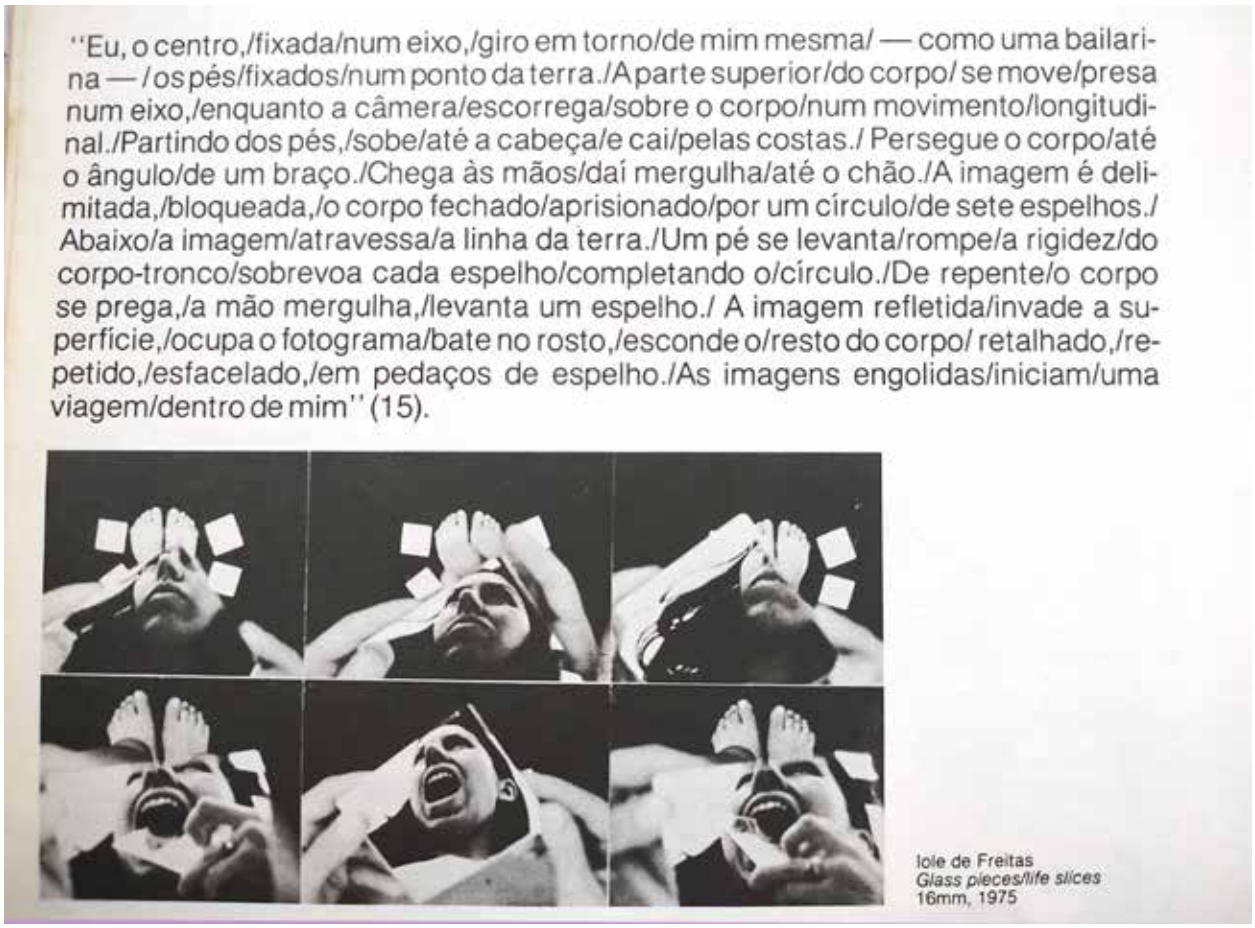
TRÊS ARTISTAS MULHERES EM AÇÕES COM A CÂMERA (1974–1975)

O que vemos nos vídeos? Chiron (2022, p. 51) diria: "O desaparecimento dos seres e das coisas na intimidade de suas mortes, sua encarnação virtual e real, ao mesmo tempo".

Costuma-se dizer que o uso do vídeo nas artes visuais favoreceu a retomada da presença das imagens do corpo: "dos inícios dos anos de 1970 ao presente, existe uma grande conexão ente o vídeo e o corpo" (Rush, 2007, p. 63), por meio de proposições autorreferentes, de questionamento de gênero e engajamentos da primeira onda do feminismo em situações performáticas, por sua vez, as publicações que contam a história da arte mantêm um recorte restrito e minoritário sobre a presença das mulheres. Por exemplo: na mesma página em que trata da relação entre o corpo e o vídeo, Rush lista 22 homens e apenas sete mulheres (Rush, 2007, p. 63). Por sua vez, na publicação *Quase Cinema, cinema de artista no Brasil, 1970/80*, Ligia Canongia (1981) deu espaço para o trabalho de duas artistas mulheres dentre 12 pessoas: Iole de Freitas e Lygia Pape. Duas décadas depois, no livro que documenta a exposição *Filmes de Artista Brasil 1965-80*, o curador Fernando Cocchiarale (2007) selecionou obras de apenas sete mulheres em um total de 36 participantes, a saber: Anna Maria Maiolino, Enrica Bernardelli, Iole de Freitas, Lygia Pape, Maria do Carmo Secco, Regina Vater e Vera Chaves Barcellos.

O corpo esteve no centro de obras audiovisuais das artistas citadas, suspendendo um tempo de existência que podemos acessar ainda hoje. E nosso ponto de partida é problematizar da ideia difundida de que videoperformances são "ações para a câmera". Em primeiro lugar, porque a câmera (de fotografia ou vídeo ou cinema ou qualquer outra) é apenas um aparato, que, munido de lentes, contém um suporte de registro (filmes, fitas, sistema numérico, papéis etc.), e que poderia ser entendido pela perspectiva flusseriana de "caixa-preta". Câmera e seus respectivos suportes de registro para fixação e/ou atualização de imagens são veículos, interfaces para suposta perenidade das imagens. O primeiro grau existente em operações físicas e seu registro dá-se entre a ação corporal da artista e sua documentação, sua mortificação, modificação, tradução, transmigração ao estado de potência disponível a ser vista como imagem. Dizemos potência, pois qualquer uma das formas de suporte necessita de energia elétrica, precisa ser atualizada, tornada superfície luminosa (emitida ou projetada). Interface entre – o eu e o outro –, que me vê em rastros, daquilo que não sou mais. Paim (2014, p. 2842) entendia o resultado como um produto mestiço. É uma ação para um vir a ser imagem, para tornar-se imagem.

Nosso interesse é por princípios intergeracionais, mas não desenvolvemos uma cronologia, escolhemos abordar peças audiovisuais de



"Eu, o centro,/fixada/num eixo,/giro em torno/de mim mesma/ — como uma bailarina — / os pés/fixados/num ponto da terra./A parte superior/do corpo/ se move/presa num eixo,/enquanto a câmera/escorrega/sobre o corpo/num movimento/longitudinal./Partindo dos pés,/sobe/até a cabeça/e cai/pelas costas./ Persegue o corpo/até o ângulo/de um braço./Chega às mãos/daí mergulha/até o chão./A imagem é delimitada,/bloqueada,/o corpo fechado/aprisionado/por um círculo/de sete espelhos./ Abaixo/a imagem/atravessa/a linha da terra./Um pé se levanta/rompe/a rigidez/do corpo-tronco/sobrevoa cada espelho/completando o/círculo./De repente/o corpo se prega,/a mão mergulha,/levanta um espelho./ A imagem refletida/invade a superfície,/ocupa o fotograma/bate no rosto,/esconde o/resto do corpo/ retalhado,/repetido,/esfacelado,/em pedaços de espelho./As imagens engolidas/iniciam/uma viagem/dentro de mim" (15).

Iole de Freitas
Glass pieces/life slices
16mm, 1975

Figura 1 – Imagens e notas de Iole de Freitas. Foto do autor.
Fonte: Freitas *apud* Canongia, 1981, p. 36.

três artistas brasileiras que participaram e estiveram vinculadas ao Neoconcretismo e/ou seus desdobramentos iniciais. Descreveremos, a seguir, obras que apresentam diferentes maneiras de operar o uso da câmera e a importância dada à edição.

Iniciamos com Iole de Freitas e sua obra *Glass pieces/life slices*, 1975, filme (16mm), incluso por Canongia (1981) na publicação *Quase Cinema,* supramencionada. Em tal obra, segundo a descrição da curadora: "A câmera move-se, percorrendo o corpo da autora, que se expressa fisicamente em movimentos contínuos sobre espelhos. Corpo e câmera conjugam-se numa espécie de pivotagem, uma dança conjunta entre a expressão e seu instrumento" (Canongia, 1981, p. 35). Em depoimento seu, em vídeo, a artista conta: "Nos anos 1970, tudo isso acontecia comigo sozinha fechada no meu ateliê, porque eu era que filmava, estava na frente da câmera, atrás da câmera, tinha que fazer os cálculos todos de profundidade, de nitidez, de foco, e eram momentos do privado [...]" (Freitas, 2013). O texto da própria artista, relaciona forma e sensações.

Vale mencionar que Iole de Freitas teve formação como bailarina, esse dado auxilia-nos a imaginar, a partir de sua descrição (Figura 1), como segurava a câmera girando sobre si, e pode-se inferir que tenha ensaiado os movimentos com a câmera desligada, antes de "ligá-la". A partir dos fotogramas do filme, a artista extraiu uma sequência e imprimiu sobre papel. A exposição individual *Iole de Freitas, anos 1970*, no Instituto Moreira Sales, SP (2023), apresentou esse e outros trabalhos do período em que ela residia em Milão. Segundo a curadora Sônia Salzstein (2023), "esse ambiente milanês tinha uma presença notável de artistas mulheres, pela primeira vez, essas artistas mulheres ocupam um circuito não convencional. Evidentemente, há uma inquietação que vem da agenda dos movimentos feministas [...]". A partir do texto da artista (Figura 1), entendemos as indagações

subjetivas sobre o "eu" corpo e imagem e o seu duplo. A fragmentação proporcionada pelo uso dos pequenos espelhos apresenta inclusões de fragmentos de um corpo dentro de si mesmo. Para Iole de Freitas, assim como para outras artistas de seu tempo, o uso das imagens de si pretende mais desconstruir o imaginário social sobre o feminino do que se fechar em uma autorrepresentação.

A artista Anna Bella Geiger (2017), em depoimento, afirma: "Também com o uso do vídeo, do Super-8, da fotografia, meu trabalho vai pela necessidade de uma ação performática, assumir diversas formas. Isso vai deslocar ainda mais as minhas indagações e incógnitas sobre o campo estético". Geiger, que foi uma das pioneiras do uso do vídeo no Brasil, conta, em entrevista à Sheila Cabo, em 2014, que sua experiência anterior era com Super-8 e imagens fotográficas, e, quando começou a usar o vídeo, pouco sabia do manuseio da câmera, mas interessava-lhe "o resultado que queria tingir, de uma imagem em preto e branco, aveludada e som acoplado" (Geiger *apud* Cabo, 2004). O vídeo *Passagens I* (vídeo P&B, mudo, duração 9 min, câmera Tom Azulay, 1974)[1] é seu trabalho mais conhecido, a artista sobe uma escada e a câmera segue o seu movimento, por trás. O vídeo tem três partes: na primeira, há uma sequência de *takes* de seus pés subindo lentamente uma escada dentro de um edifício. A segunda parte acontece em um espaço aberto, é uma longa escadaria, situada numa ruela, a câmera a segue por trás, pode-se ver o entorno e seu corpo inteiro, o som aberto nos dá a escuta do lugar. A terceira parte tem a câmera fixa em um tripé, mostrando, em plano aberto, um prédio público, com uma larga escadaria na entrada,[2] a artista sobe as escadas em diagonal com vagar, da esquerda para a direita; a câmera muda de lado, e ela sobe pela outra diagonal; a seguir, agora, com o enquadramento apenas na escadaria, a artista refaz o primeiro movimento, agora em toda a diagonal do enquadramento; por último, ela perfaz a diagonal da direita para a esquerda. Geiger, sempre gravada de costas, move-se com os braços contidos, a cabeça baixa, cada subida de escada parece não ter fim. A cada segmento do vídeo, as repetições de passadas de um degrau a outro ocorrem em diferentes espaços – um prédio, uma ladeira, uma arquitetura pública. Como ver uma mulher subindo e subindo e subindo, degrau após degrau, lentamente, sem pensar no cansaço da repetição dos dias? Evocaria o mito de Sísifo? Segundo depoimento da artista (2021), a ideia situa-se dentro do clima pesado da política daquele período, é simbólico de um lugar que ela tenta atravessar, mas não chega a lugar nenhum. "Que era o absurdo absoluto, se você vê uma escadaria pra ser o Instituto dos Cegos (...) mas isso tá inserido na minha crítica também".

Outro trabalho seu com a câmera na mão (de outra pessoa) é *Telefone sem fio* (vídeo P&B, som, 13 min e 30 segs., 1976). Sobre ele, Geiger (2019) disse: "foi combinado, como era combinado tudo o que a gente fazia junto, era só pra falar besteira e brincar [...] então o *telefone sem fio* era o meu grupo, eram pessoas estudando comigo, não era grupo de estudos não, [...] eram pessoas [...] que tinham entrado no MAM [...]". O vídeo, ao qual assistimos, é um plano de sequências de 5 min e 30 segs.,[3] nele, há um grupo de pessoas sentadas em roda, brincando de cochichos de "telefone sem fio". Quem grava está em pé, fora da roda, com a câmera na mão, usando uma tele, fechando o enquadramento em plano médio, em *plongé,* movimentando-se no sentido anti-horário, seguindo o fluxo dos cochichos. O som é direto. Pela paisagem ao fundo, pode-se constatar que foi gravado em uma cobertura no Rio de Janeiro. Por seu depoimento, percebe-se que, para essa gravação, o mais importante era a realização de uma proposição coletiva, divertida, informal, sem ensaio, e, ao mesmo tempo, seguindo instruções específicas para as ações (fazer o jogo) e para quem grava (um plano sequência em movimento circular).

Lygia Pape (1927-2004) foi, das artistas de sua geração, quem mais trabalhou com o audiovisual, tanto com filme quanto com vídeos, sua filmografia/videografia contém muitas obras autorais (Canongia, 1981), sem contar os trabalhos de roteiro e montagem realizados profissionalmente para o Cinema Novo. Segundo Parente (2007, p. 31): "Seus filmes eram montados com rigor métrico [...] o elemento central de seus filmes é o corpo, um corpo fractal, intermediário entre a forme de comer e o desejo de olhar", como em *Eat Me*. As informações sobre a data deste filme podem parecer desencontradas,[4] porém Vanessa Rosa Machado (2014) expõe e analisa a obra de Lygia Pape, e esclarece que foi um projeto de anos, com vários desdobramentos, do primeiro

filme às instalações (1975 e 1976), chegando a uma pesquisa desenvolvida para a Funarte, *A mulher na iconografia de massa,* finalizada em 1978 (Machado, 2014, p. 218).

O filme, conforme descrito por Canongia (1981, p. 43), "são dois planos-base: uma boca masculina que engole e expele repetidamente um objeto (uma pedra, uma bala, um olho?) e uma boca feminina que chupa uma salsicha de um cachorro-quente". O enquadramento da boca masculina (com bigode) é em plano detalhe, e a iluminação é pontual. No outro plano, "a câmera, sempre fixa no tripé, regista agora a boca feminina a chupar a salsicha de dentro de um pão untado com *ketchup.* A boca é nítida, o resto fora de foco. A cor da situação é agressivamente vermelha" *(Ibid.).* Seguindo a descrição dos autores citados, conclui-se que a edição foi realizada em montagem métrica, visando, pela aceleração do ritmo, ser sensorialmente estimulante. Nas páginas da revista *Malasartes n.2* (1976), que apresentam sua exposição, Pape escreve: "Os elementos consignados para esse projeto referem-se à mulher – objeto e seu uso no consumo: fruto codificado de um comportamento intestino cultural. Comportamento que impregna a visão da sociedade de consumo de massa em moldes patriarcais" (Pape *apud* Machado, 2014, Figura s/n, p. 311). O filme é, ao mesmo tempo, erótico e questionador do uso do erotismo como instrumento da sociedade de consumo, especialmente o corpo feminino, no início, o som traz gemidos; depois, explicita-se na não diegese entre o erotismo das bocas e a repetição da frase – a gula ou a luxúria e o anúncio publicitário – "caldo de feijão, feijão sem caldo, feijão com caldo" (Machado, 2014, p. 219).

Essas descrições explicitam que, em um período de dois anos, artistas mulheres usavam meios de produção audiovisual regidos por princípios distintos. No caso de Iole de Freitas, constata-se um exercício completamente solitário – como uma interface "cega" –, manuseando uma câmera com filme, ensaiada e sem possibilidade de reprodução simultânea ou sucessiva. Somente depois da revelação do filme, a artista pôde ver como ocorreram os registros, que aspectos teve a imagem. No caso de Lygia Pape, estamos diante do trabalho de uma diretora, embora também estivesse usando filme, trabalhando com amigos, Pape escolhia o que – dar a ver – fazia a direção das ações, do enquadramento, da luz e da montagem. Os vídeos de Anna Bella Geiger, o primeiro, realizado em parceria com Tom Azulay, contém um princípio de ação – a repetição (subir uma escada de costas) – e outro de gravação/edição, cortes e sequenciamento. O outro vídeo traz uma proposição coletiva exploratória. São três modos de relacionar ação e câmera: 1) ações solitárias com movimentos, gestos e manuseio de câmera ensaiados e não vistos; 2) ações ensaiadas ou planejadas para um registro igualmente planejado – a direção; 3) ações como propostas e o registro guiado pelo olhar de um parceiro, que também segue instruções ou por si mesmo.

A DUPLA PERFORMATIVIDADE (1988–1989)

Assim como para essas artistas da geração anterior, nós, em 1988, também e ainda queríamos trabalhar com o corpo, espaço, movimento, com a nossa presença virtual. Nossas referências vinham do que conhecíamos de videoarte. As ações que realizamos com a experimentação do vídeo, no final dos anos de 1980, tinham em sua origem duas performances, realizadas anteriormente em nossas práticas coletivas com o uso de objetos e imagens na presença de público em palcos teatrais em Porto Alegre. Queríamos explorar as possibilidades do uso do movimento gravado, criar ações que chegassem ao público indiretamente, mediadas pelo meio vídeo. Suas características e limites eram constituintes de nossos processos. E isso foi o gerador do *Estúdio 88: pesquisa de videoperformance.*

Tratamos de aspectos sensoriais e experiências afetadas por novas configurações espaciais que incluem as telas à medida que essas incidem sobre nossas percepções ao longo de toda a revisão, edição e projeção desses materiais. Em 2015, escrevemos sobre nossas impressões iniciais durante a análise dos vídeos:

> Ao rever o material digitalizado, constatei que praticamente todos os vídeos capturados durante o Estúdio 88 têm em comum a presença de um dos artistas realizando alguma ação diante da câmera. Não são vídeos abstratos ou narrativos. São, em sua maioria, ideias organizadas a partir da relação entre os diferentes movimentos de interação entre câmera e performers e da definição de figuras, suas vestimentas, objetos, cenários que resultam em sequências de ações.

Figura 2 – *Mudo*, 1988, (1:06).
Fonte: Acervo da autora.

> Os trabalhos podem ser vistos nas seguintes divisões: 1) Ações gravadas em tempo real diretamente para a câmera fixa num tripé. 2) Sequências de ações não planejadas gravadas com movimentos de câmera, nesses vídeos explorou-se o diálogo entre quem grava e quem executa a ação. 3) Ideias de ações planejadas, mas com a realização em aberto na interação entre quem performa a ação e quem performa a câmera (Tedesco, 2015, p. 1300).

Mudo (Figura 2) talvez tenha sido um de nossos primeiros experimentos com a videoperformanace. Nos posicionamos: eu atrás da câmera e, Lucia Koch e Marion Velasco prepararam-se para uma ação de improviso, nenhuma sabia o que iria fazer. Queríamos nos surpreender. Marcamos o enquadramento. Depois do aviso – gravando e, cientes do limite do quadro elas passaram a cochichar. Foi gravado apenas uma vez e não tem áudio.

Em primeira pessoa = Mantendo como regra gravar a ação uma única vez, performei sozinha em dois vídeos com a câmera no tripé e plano aberto – *Alguns passos e Pose*, no primeiro uso uma touca de plástico rosa e azul que me prende à parede, visto saia rodada, de plástico rosa, com os peitos à mostra. Entro entra e saio de cena, ora ando de um lado a outro do enquadramento, ora em direção à câmera, afastando-me e aproximando-me da parede à qual a touca está presa, perguntando o que faço ali – é videodança? É videoarte? No outro Pose (Figura 3), entro em cena, vou em direção à parede e sento em um banco de madeira, puxo a touca e enrolo e desenrolo sua ponta, seguro a saia, levanto os pés, olho para a parede, faço pose, largo a touca e saio de cena. Esses trabalhos descritos, eram antes de tudo uma exaltação à presença, em mais num exercício sobre o instante.

Para as videoperformances de Marion Velasco *Colette* (2:30) e *Iemanjá and other spiritual things* (8:20) eu e Koch gravamos as performances com a câmera na mão e em sequências de cortes,

Figura 3 — Elaine Tedesco. Duas capturas de "Pose", 1988, (1:48).
Fonte: Acervo da autora.

com mudanças de planos e pontos de vista. No primeiro Velasco está sob uma araucária, deitada com os olhos fechados, em uma caixa de madeira velha, cheia de folhas e espinhos secos caídos da árvore, veste uma roupa muito colorida e segura, junto ao peito, um buquê de flores de copos de leite. Escuta-se o som direto, de um violino. Sobre essa ação escreveu:

> A ação foi desenvolvida no jardim da casa, a partir do encontro de uma caixa de madeira abandonada sob uma araucária. Faz parte da proposição: o figurino criado com a sobreposição de peças de diversas épocas (vestido da mãe, colorido, com estampas geométricas dos anos 1970, meias-calças coloridas e texturas diversas, echarpe listradas com franjas, camiseta de algodão cor rosa); travesseiro com fronha bordada, ramalhete de Copos de Leite colhido no entorno (Velasco, 2018).

Realizei as ações com a câmera para dois dos trabalhos de Lucia Koch *Nessun Dorma* (1:37) e *Álbum* (2:35). O primeiro tinha um certo roteiro, com instruções para os pontos que eu deveria seguir. De outro modo para *Álbum*, não havia nenhuma instrução para o registro, apenas a combinação inicial – ela realizaria a ação de descolar figurinhas de sua pele e eu faria a câmera na mão.

Posteriormente, os dois vídeos foram editados pela própria artista e reeditados em 2022. *Nessun Dorma* se passa num lugar fechado, ela parece ninar um bebê e anda de um lado a outro em direção à janela, abrindo e fechando a cortina, espiando o que estaria acontecendo do lado de fora. O movimento de câmera a segue em plano aberto. O som é tenso, estouros, tiros, muito barulho. Em certo momento, há um close, muito rápido, revelando o pacote de guisado em seus braços, a cena prossegue, no final, vê-se uma enorme chave dourada sobre a mesa. No vídeo *Álbum* ela está nua deitada sobre uma mesa, a descolar figurinhas de sua pele. O movimento de câmera em close percorre seu corpo, mostrando sobre sua pele imagens de homens praticando esportes e, sua mão a descolar essas figurinhas, ao som de uma trilha musical densa.

Embora alguns trabalhos tenham tido como premissa a gravação de uma única vez e em outros tenhamos realizados os cortes em sequência diretamente na câmera, entendíamos a necessidade de edição do material, motivada por isso Marion Velasco desenvolveu no ano seguinte (1999) a pesquisa *Artes Plásticas ao Vivo – experimentação e análise da performance e do seu vocabulário de expressão*, sob a orientação da artista e professora Mara Alvares, relatado em *Notas sobre a difusão dos vídeos produzidos no Estúdio 88* (Velasco, 2020, p. 74-79).

Em 2022 apresentamos a exposição *Hora de Dançar - vídeos e ações* (1987-1989), no Museu de Arte Contemporânea do Rio Grande do Sul. O eixo foram as colaborações nossas colaborações. Nas palavras do curador Giorgio Ronna, no texto de apresentação:

Figura 4 — Vistas da sala Augusto Meyer, com a projeção da *playlist*. e a TV ao fundo.
Fonte: Fotos da autora, 2022.

> A exposição apresenta também fotografias inéditas que emergiram durante a continuidade dessa pesquisa: capturas de vídeos fotografados no período, diretamente das telas de TV, documentações de ações feitas em slide e filme, fotoperformances. [...] Um conjunto de documentos mostra o ideário à época de Elaine Tedesco, Lucia Koch e Marion Velasco através dos flyers que criavam, das capas de VHS, de suas anotações e notações, e sugere um panorama daquele recorte de tempo através de recortes de jornal, fotos e colagens (Ronna, 2022).

A mostra ocupou dois espaços distintos, comento a seguir a *playlist,* situada em projeção na Sala Augusto Meyer, no terceiro andar da Casa de Cultura Mário Quintana. A sala de exposição estava pouco iluminada, à direita, na entrada, havia uma fotografia em preto e branco; ao fundo, uma televisão de tubo com obras de Marion Velasco, respectivamente *Passo doble,* 1988, e o vídeo *Colette,* nas paredes laterais, duas projeções; e, no meio da sala, dois bancos. Uma das projeções ocupava a parede do chão ao teto (a *playlist*), a outra, na parede em frente, era menor, com documentos e imagens dos processos.

A *playlist* contém quinze vídeos e dura 32 minutos. Desses, a metade foi gravada com a intenção de videoperformance e editada em 1988/89 e os demais são excertos de experimentos de movimentos em ação e reação entre quem grava e quem realiza a ação.

A maior parte do material de arquivo tem por origem gravações em VHS colaborativas, nem sempre planejados, realizadas em 1988, no mesmo espaço, uma sala de aula no oitavo andar do Instituto de Artes da UFRGS. Em depoimento, Lucia Koch referiu em entrevista:

> [...] eu lembro muito da condição incrível que aquele espaço tinha de luz natural e como a gente explorava só luz natural, porque era uma câmera que não era *camcorder* era uma videocâmera separada, então era tudo fixo, tudo era plugado [...] então tinha momentos muito sem direção, sem autodireção, sem direção de outro, em que a gente ficava só explorando o espaço, música e essas peças que a gente tinha produzido, quase todas de plástico. (Koch, 2020, a)

> O fato de não ter muito roteiro para nada era bom, eram umas colaborações às vezes acordadas, mas normalmente involuntárias, quando você via estava fazendo alguma coisa com alguém e não sabia muito onde ia dar, as vezes não dava em nada (Koch, 2020, b, p. 62).

Em um olhar de sobrevoo presenciando a *playlist,* vemos um *looping* de transparência e luz, são múltiplos planos com a presença de corpos femininos suspensos no espaço, sendo componentes da instalação projetiva, que incorpora a dança em diferentes passagens e, nelas, a ação dançada envolve objetos e conteúdos ampliando os sentidos. Na sala o som dos diferentes aparelhos misturava-se no ambiente, gerando uma

Figura 5 — Still de vídeo, ação: Lucia Koch, câmera: Elaine Tedesco, 1988.
Fonte: Acervo da autora.

impressão de sequência, como escreveu Vinhosa (2020, p. 301): "A sensação de continuidade (...) se aprofunda com a percepção de que o tempo de duração da performance coincide não somente com o da duração do vídeo, mas também com o transcorrido na vida do espectador".

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um dos aspectos fundamentais de nossa forma de trabalhar as videoperformances é a presença do gesto, dirigido através do movimento de câmera. O que acontece de um lado e de outro da câmera? A mão na câmera – faz de si também uma dança, um circuito de energia, cujo gesto dirige-se a partir dela e vê os outros corpos em movimento, resultando em imagens que explicitam a dupla performatividade, ou seja, a inter-relação entre quem performa e quem grava. Ver pelo visor ou pelo monitor, acionar a câmera para gravar, estender o gesto com o enquadramento, aproximar-se do corpo da outra, sentir a ação, escolher quais os movimentos de câmera, quais os gestos corporais que devem seguir quem performa? Tudo isso é também performar, tendo a câmera como a primeira interface performativa. A segunda será o monitor ou projetor, que atualiza a imagem para quem a quer assistir.

Ao problematizar as ações para a câmera, ponderamos que a câmera *por si* não é a quem se dirige uma videoperformance. Como aparato mecânico ou digital, poderia ser lida como uma primeira interface, a segunda interface seria o aparelho transmissor ou projetor. Em uma abordagem complementar, tais interfaces são dispositivos de transmigração das ações corporais à virtualização da corporeidade, corpos luminosos, presentificações reatualizáveis.

A projeção de vídeo é luz e precisa de superfície, tateabilidade, luminosidade e uma grade texturizada impregnam-se ao anteparo. Quando percebemos essa luminosidade é fracionada,

radiante, cintilante. Considerando a premissa – todo o *looping de exposição* propõe uma desconstrução de início e fim, é para ser visto pelo meio, se esperamos ou não alcançar as extremidades para alguma compreensão, é uma opção dada *a priori.* Escolhemos intercalar os vídeos de diferentes autorias e os experimentos diretos; os que tinham som próximos aos sem áudio. A situação de *looping* projetivo instalado no espaço de exposição propunha aos visitantes que eles se movimentassem, experienciando aproximações e afastamentos, os dois bancos posicionados diante das projeções e da televisão convidavam para uma pausa, como uma abertura de acesso aos conteúdos dos vídeos.

Trinta e cinco anos após as nossas primeiras atitudes exploratórias com a câmera de vídeo, tateando o que seria videoperformance, editar e apresentar a *playlist* com as demais obras e documentações do "Estúdio 88" na mostra "*Hora de Dança*r" propiciou uma situação performativa singular, o passado parecia, aos novos olhares, ter acontecido ontem.

NOTAS

01. O vídeo pode ser visto na página MARTHA PAGY Escritório de Arte, YouTube. Disponível em: <https://youtu.be/HqvTG0eZGBA?si=7Y0_equjfMnwcbeT>. Acesso em: 2 out. 2023. No *site* da galeria Murilo Castro, onde, em 2017, realizou a exposição individual *A história da videoarte no Brasil, na obra de Anna Bella Geiger 1974/2017,* o vídeo é indicado como dois trabalhos distintos: Passagens I (9 min) e Passagens II (5 min. 50 segs.), apenas a terceira parte.

02. É a escadaria do Instituto Benjamin Constant (IBC) é uma tradicional instituição de ensino para deficientes visuais localizada na cidade e Estado do Rio de Janeiro, no Brasil.

03. O excerto de vídeo analisado pode ver visualizado no canal de André Parente, no Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=m5eS9z-KViw>. Acesso em: 2. out. 2023.

04. *Eat Me* (16mm e 35mm, 9:00 min, 1979) (Canongia, 1981, p.43); *Eat Me* (1975) (Parente, 2007, p.31) no *site* do Hammer Museum (16mm/35mm, cor, som, 9:00 min., 1975). *Eat Me: a gula ou a luxúria* (20 min, cor, mudo, super-8, 1976) (Cocchiarale, 2007, p. 109).

REFERÊNCIAS

CABO, Sheila. Conversa com Anna Bella Geiger. Rio de Janeiro, **Concinnitas, Revista do Instituto de Artes da UERJ,** Rio de Janeiro, v.1, n.6, p. 65-67, 2004. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/concinnitas/article/view/44484/30254>. Acesso em: 8 set. 2023.

CANONGIA, Ligia. **Quase Cinema,** cinema de artista no Brasil, 1970/80 Arte Brasileira Contemporânea, Caderno de textos 2. Rio de Janeiro: Funarte, 1981.

CHIRON, Eliane. Íntima mutação da pintura no vídeo digital. Porto Alegre, **Porto Arte, Revista de Artes Visuais,** v.18, n.31, p. 41-54, nov. 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.22456/2179-8001.37937>. Acesso em: 8 set. 2023.

FREITAS, Iole de. **Iole de Freitas,** anos 1970, imagem como presença. São Paulo: Instituto Moreira Sales, 2023. Disponível em: <https://ims.com.br/exposicao/iole-de-freitas-imagem-como-presenca_ims-paulista/>. Acesso em: 10 set. 2023.

GEIGER, Anna Bella. **Telefone.** Youtube, 4 de julho de 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=m5eS9z-KViw>. Acesso em: 9 set. 2023.

GEIGER, Anna Bella. **A história da videoarte no Brasil,** na obra de Anna Bella Geiger 1974/2017. Sobre a exposição, 2017. Disponível em: <https://murilocastro.com.br/a-historia-da-videoarte-no-brasil-na-obra-de-anna-bella-geiger-19742017-de-23112017-a-22122017/>. Acesso em: 8 set. 2023.

GEIGER, Anna Bella. Ciclo de Seminários Mulheres nas Artes - Módulo I | Anna Bella Geiger. Rio de Janeiro: Museu de Arte do Rio. **YouTube**, 7 de maio de 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ajdRCg7aNRY&list=PLB044B42hTesjSBru3Rc-a9pjCDqH3_bB&index=6>. Acesso em: 24 set. 2023.

GEIGER, Anna Bella. [Aula aberta] Videoarte e filme de artista, Anna Bella Geiger e Marcos Bonisson. Rio de Janeiro: EAV Parque Lage, 1 vídeo. **YouTube**, 26 de fevereiro de 2021.

Disponível em: <https://www.youtube.com/live/zly7q7TmMp8?si=xQiTxHfd9ZTBymGh>. Acesso em: 24 set. 2023.

KOCH, Lucia. Entrevista em áudio à Lu Rabello, 2020a. Arquivo do autor.

KOCH, Lucia. Excertos de Entrevista em áudio à Lu Rabello. In: TEDESCO, Elaine & RABELLO, Lu. (Org.). **Estúdio 88:** documentação de videoperformances. Porto Alegre, Azulejo arte impressa, 2020b. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/212442>. Acesso em: 8 set. 2023.

PAIM, Claudia. Corpo estranho: curadoria de videoperformances. **Anais** 23º Encontro da ANPAP – "Ecossistemas Artísticos". Belo Horizonte: Comitê de Poéticas Artísticas, 2014 –– MG, p. 2837-2849. Disponível em: <https://anpap.org.br/anais/2014/simposios/simposio08/Claudia%20Paim.pdf>. Acesso em: 9 set. 2023.

PARENTE, André. Cinema de vanguarda, cinema experimental e cinema do dispositivo. In: COCCHIARALE, Fernando. **Filmes de Artista,** Brasil 1965-80. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2007.

MACHADO, Vanessa Rosa. **Dos "Parangolês" ao "Eat me: a gula ou a luxúria?"** - mutações do "popular" na produção de Lina Bo Bardi, Hélio Oiticica e Lygia Pape nos anos 1960 e 1970. Tese (Doutorado em Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo), Instituto de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2014. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/102/102132/tde-10112014-144001/pt-br.php>. Acesso em: 10 set. 2023.

REES, A. L.; WHITE, Ducan, BALL, Steven; CURTIS, David (Org.). **Expanded Cinema:** Art, Performance, Film. Londres: Tate Gallery, 2011.

RONNA, Giorgio. Texto de apresentação da exposição Hora de dançar, impresso e instalado na sala de exposição no MACRS, Porto Alegre, RS, 2022. Arquivo do autor.

SALZSTEIN, Sônia. Expo Iole de Freitas. CANAL ARTE 1. **YouTube,** 23 de junho de 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Nkh6wMj5xSY>. Acesso em: 9 set. 2023.

TEDESCO, Elaine. Anotações sobre o Estúdio 88: pesquisa de videoperformance. **Anais** 24º Encontro da ANPAP – "Compartilhamentos na arte, rede e conexões". Santa Maria: Comitê de Poéticas Artísticas, 2015, p.1295-1307. Disponível em: <http://anpap.org.br/anais/2015/comites/cpa/elaine_tedesco.pdf>. Acesso em: 8 set. 2023.

VELASCO, Marion. Notas sobre a difusão dos vídeos produzidos no **Estúdio 88**. In: TEDESCO, Elaine & RABELLO, Lu. (Org.). Estúdio 88: documentação de videoperformances. Porto Alegre, Azulejo arte impressa, 2020, p.74-79. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/212442>. Acesso em: 8 set. 2023.

VELASCO, Marion. Colette _ videoperformance (1988). **Youtube**, 25 de julho de 2018. Disponível em: <https://youtu.be/jGDL36_2_BE?si=_zg-DLClc717d5iu>, Acesso em: 24 set. 2023.

VINHOSA, Luciano. Videoperformance: corpo em trânsito. **Revista Estado da Arte,** Uberlândia. v.1, n.2, p. 293-303, jul./dez. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.14393/EdA-v1-n2-2020-57782>. Acesso em: 24 set. 2023.

SOBRE A AUTORA

Elaine Athayde Alves Tedesco é artista visual com produção em fotografia, vídeo, instalação e videoperformance. É professora associada no Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, atua junto ao Departamento de Artes Visuais na área de fotografia, é vice coordenadora do Programa de Extensão Laboratório de Imagem e Tecnologia. Orienta Mestrado e Doutorado no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais. Atualmente desenvolve o projeto Imagem Movente, das ações com a câmera à instalação narrativa. Coordena o grupo de pesquisa Audiovisual Sem Destino / CNPq.

E-mail: elaine.tedesco@ufrgs.br

LUZES, CORES, MÚSICA E AÇÃO: M X M EM PERFORMANCE

LIGHTS, COLORS, MUSIC AND ACTION: M X M IN PERFORMANCE

Patrícia Moran
ECA/USP

Resumo

Os artistas Mirella Brandi e Muep Etmo (M x M) manipulam luzes, cores, sons e eventualmente corpos no desenvolvimento de seu trabalho. Este ensaio percorrerá seus experimentos de sons e luzes para explorar os campos da arte por eles visitados. Considerando que as performances emulam instalações, espetáculos dramáticos, eventos musicais etc., será investigado o hibridismo praticado resultando no deslocamento de recursos expressivos. A luz, por exemplo, pode sobrepor sua vocação original de dar a ver e esconder, ficando imantada de uma potência dramatúrgica. Parte-se de estudos da performatividade e narratividade para desvelar os cruzamento e acoplamentos de formas expressivas dos campos das artes explorados pela dupla.

Palavras–chave:

Artes da luz; performatividade; narratividade.

Abstract

Artists Mirella Brandi and Muep Etmo (M x M) plau lights, colors, sounds and eventually with dancers' bodies in the development of their work. This essay will cover its sound and light experiments to explore the fields of art they visited. Performances emulate installations, dramatic spectacles, musicals events, etc. The hybridism of this practices will be focused on the perspective of the displacement of media original vocation. Light, for example, instead of showing and hiding objects or persons, becomes magnetized with a dramaturgical power. Performativity studies and narrativity reveal the crossing and coupling of expressive forms of the fields of the arts explored by the duo.

Keywords:

Light arts; performativity; narrativity

APRESENTAÇÃO: HIBRIDISMOS E PERFORMATIVIDADE

Fumaça, luzes e sons são as principais fontes de criação da dupla Mirella Brandi e Muep Etmo[1] (M x M). Neste artigo exploramos suas ferramentas do fazer e o percurso de seu contato com as artes a partir da educação formal e da prática. Percorremos nas performances audiovisuais a presença de qualidades artísticas experimentadas de forma intuitiva e como processo de reflexão. Suas criações partem de equipamentos os mais variados. Eles lançam mão de estruturas caras e complexas ou apenas o possível em certas ocasiões como um projetor, fumaça e piano. Mesclam as materialidades analógica e digital, em alguns momentos apenas uma ou outra, e a fusão de técnicas de criação presentes nas artes da cena, da dramaturgia, da música e das artes visuais, sejam elas esculturais ou óticas. A formação de ambos, notadamente de Brandi, lhe confere experiência para utilizar os fundamentos expressivos de meios tradicionais de uma forma orgânica. O movimento de refletores de luz, por exemplo, pode ter uma existência em si, ser o todo.

O pioneiro designer de luz Adolphe Appia foi responsável por estabelecer uma das primeiras reflexões sistematizadas sobre usos da luz para trazer à existência formas de espaço. Ele pensou

a iluminação do teatro operístico *Bayreuther Festspielhaus* concebido por Richard Wagner, cuja construção se iniciou por volta de 1850 e foi concluída em 1872. Appia inaugurava o pensamento sobre a luz e lançava as bases para se incluir sua presença e os seus papéis na dramaturgia, e para além dela. A concepção teatral de Wagner visava ao que ele chamou de teatro total, a fusão entre as artes para levar o espectador a um estado de imersão. Coube a Appia utilizar a luz de modo a apagar o entorno, valorizar o palco ou destacar um elemento da cena, de modo a dirigir a atenção da audiência e lhe proporcionar o mergulho proposto pela arte total. Appia utilizava a luz para realçar a profundidade de campo e as linhas horizontais do espaço da apresentação. Para ele "*o movimento da luz* transforma o espaço para que o homem ocupe um lugar, tornado móvel e vivo pela ação da luz. Assim, aquilo que era, em sua origem, estático, entra em ação, ganha vida e vira *actante* da cena ou aquilo que Appia chama primeiro de ***luz ativa*** e, depois, de ***luz viva***" (Appia, 1968 *apud* Forjaz, 2021, p. 9, grifo da autora). Appia aborda a luz como uma ferramenta dinâmica, em movimento que dá existência ao espaço, mas ainda a serviço de "vivificar"[2] o ator e o espaço. No trabalho de Mirella e Muep a luz é a protagonista, cuja existência é garantida pela fumaça e o ritmo, que existe em relação com o som, seja o encontro de complementariedade ou de contraponto. Ao adotar a luz e fumaça como matéria-prima visível, está nas filigranas da manipulação desta materialidade a dinâmica da apresentação.

Mirella Brandi é designer de luz, artista multimídia e diretora artística formada em artes visuais, artes cênicas e desenho de luz pela CityLit London. A arte frequenta seus horizontes desde a infância quando se inicia na dança prosseguindo até a adolescência. Hoje ainda responde pela iluminação de espetáculos de ópera, situações nas quais a luz visa a outro fim. A luz da ópera é suporte, encontra-se a serviço da cena, enfatiza visualmente a dramaturgia do texto e, também a expressão vocal do profissional lírico. Está ali para dar a ver os cantores e de forma inequívoca destacar o personagem em foco – aquele que se expressa – comentando com a iluminação o tom dramático pretendido. Nas artes visuais se interessou pela construção de algo como uma iluminação reversa, descolada da funcionalidade de certos projetos cênicos. A arte da luz é uma constante na história da arte[3] e sua relação com o som é objeto de investigação em decorrência das mudanças tecnológicas, do local da apresentação e estrutura material da produção, a dupla M x M adota variados percursos poéticos. Ele é que executa os instrumentos analógicos e programa segundo as necessidades da performance, consegue orquestrar os elementos da cena desenvolvendo partituras vagas em termos de notação, e claras como proposta de percurso e de articulação sonora, visual e de eventuais artistas do corpo e vídeo. Oferece, assim, uma base indispensável aos voos exigidos pela performance.

Os eventos da dupla desconhecem fronteiras ou pertencimento a campo de criação. Artistas, críticos e filósofos repetidamente observam a fragilidade de perspectivas calcadas em meios de criação ou campos das artes, ou seja, fronteiras entre artes visuais e do som, entre a projetos escultóricos e sonoros ou dramáticos não resistem.[4] Desde o modernismo já se experimenta o cruzamento de artes e a emulação de uma pela outra, como o artista visual Paul Klee ao evocar a música pelo movimento da figuração na antológica pintura *Fuga em Vermelho* (1921), neste caso estamos diante de uma obra emulando a outra, artes visuais e musicalidade em evidência. Visualmente existem os meios unidos. Há ainda casos de sobreposição de meios e campos criando uma obra com fronteiras indiscerníveis. Certas experiências do cinema expandido nos auxiliam a concretizar o acoplamento entre meios distintos de práticas de emulação de um meio pelo outro.

Retomo, a título de exemplo, às conhecidas esculturas de Nam June-Paik de televisões, ou a suas performances com o vídeo e a presença física da musicista Charlotte Moorman tocando seu violoncelo conectado a pequenos monitores e aos sintetizadores por ele controlados. Há um híbrido, estruturado segundo a performance musical, do movimento das imagens etc. O corpo nu de Charlotte se entrega à música com reverência, lança um sinal oposto ao da nudez, se concentrando ritualisticamente no ato de tocar, conectada a instrumentos analógicos e digitais. Evento audiovisual em que a existência de cada elemento, ou campo expressivo pensado isoladamente, não define, descreve ou torna compreensível o trabalho. A performance mescla

e explora elementos expressivos cuja junção desagua em conjuntos de híbridos, como a TV no seio e a sonoridade amplificada do violoncelo adulterado. Afirma-se e nega-se os campos por onde se passa, "provoca uma "colisão de diversos quadros de referência, e aí alcança uma concepção estética" (Fisher-Litte, 2008, p. 26). Esta á a acepção de Fisher-Litte de performance que nos auxilia a ler Paik e algumas performances de Mirella e Muept.

Essa forma da arte tem alguns marcos temporais,[5] momentos na história que houve uma ênfase nos hibridismos, com a mescla e sobreposição de fronteiras e o esgarçamento da própria noção de meio. O jogo entre fronteiras é exemplar no modernismo no início do século XX, principalmente em movimentos como o dadaísmo e futurismo, mas ainda há meios e um projeto utópico de futuro a ser alcançado. Já nos anos 1960 explora-se radicalmente o corpo em performances e simultaneamente há a emergência do vídeo como materialidade para a criação artística. A década de 1990 consolida e possibilita materialmente mais amplo leque de mesclas, *assemblage*. O advento do início do uso generalizado de computadores, e câmeras de filmagem acessíveis aos artistas, é um facilitador da mescla, quando a plataforma de trabalho converte por si só imagens, palavras e sons em dados. Já não estamos diante de um meio – como sugere a terminologia para definir a plataforma onde se organizam e trabalham os dados, sejam eles audiovisuais, textos, fluxo do poder público sobre trânsito, movimento migratório ou qualquer outro dado – mas diante de um ambiente. Podemos ainda pensar em termos de meios quando todas as possibilidades poéticas podem se relacionar como números? A forma final dos números deixa de ser pressuposta e trata-se de projeto poético.

Se em termos materiais há um hibridismo entre artes visuais, música, literatura e teatro, o processo criativo tende a ser realizado em/como performance, ou seja, como evento ou objeto que se constitui em ato. Sua concepção e formulação muitas vezes é anterior à apresentação pública, mas a relação de retroalimentação estabelecida com o público e o grau de abertura do evento/objeto ganha existência apenas em ato. Erika Fischer-Lichte nomeia como Virada Performativa a inscrição da performatividade como gesto na arte. Ela percorre a tradição americana e europeia propondo a performativo como uma estética (Fischer-Licher, 2008, p. 29), um modo de ser e fazer, de se unir público e artistas em uma espécie de corrente de retroalimentação. A performatividade é a performance como algo que se dá em ato. No Brasil a performance era adotada e nomeada por artistas brasileiros como Antônio Manuel[6] como uma forma de resistência à representação, ação priorizando os atos e sem reivindicar filiação com a linguagem consolidada, com o estado da arte reconhecido (Bastos; Moran, 2020, p. 63-69). Há na performance um movimento de se apagar lugares como de sujeito e objeto, seja pelas já vencidas provocações do artista ao público ou pela maneira de lhe endereçar o trabalho, ainda informe e repleto de lacunas, demandando a existência de alguém ativo para inventá-la. A performance de Mirella e Muep solicita um público ativo, uma vez que os realizadores têm uma proposição, mas sua existência dependerá de como o trabalho é construído pela audiência. A fumaça e a luz pouco codificadas apontam para uma experiência de construção em uma obra aberta.

OP 1

Op 1 é o primeiro trabalho de Mirella e Muep em parceria com a pesquisadora e artista do corpo Laly Krotozinsky e o realizador de vídeo Rodrigo Gontijo, cuja apresentação é marcada pelas dimensões de hibridismo e performatividade mencionadas. Tomando a arte ótica como filiação evidenciada no título do trabalho, eles exploram simultaneamente a desorganização visual presente no projeto da arte calcada em jogos fisiológicos desorganizadores da apreensão do mundo. Há jogos do ver e não ver estimulando a imaginação narrativa do público e propondo um trabalho cuja duração e desenvolvimento nos colocam diante de uma espécie escultura viva. Há uma mancha, um corpo, uma cor na cena, sua identificação imediata é um desafio. No lugar da clareza para o visionamento da personagem bailarina ou da cena, a falta de luz predomina. Lentos movimentos de Krotozinsky levantam dúvidas sobre sua própria existência, estimulando a atenção para a apreensão do que está sendo apresentado. A pouca luz inicial abre a retina, o olho mais sensível e o entorno negro levam o espectador para dentro do trabalho. O ver em questão aguça a presença.

Figura 1 – *Op 1* – Lali Krotoszynski. Espaço. Vídeo. Corpo.

Há uma foto levemente ondulada ou um vídeo em câmera lenta, uma cena? O estatuto do ver é indagado. Estímulos rarefeitos criam um estado de alerta no espectador, a confirmação de sutil movimento aciona um estado de espera de outro movimento. Houve movimento? Aciona-se a prontidão. O corpo presente no palco, ao se destacar como existência, afirma-se escultura viva. O lento e compassado movimento ritualístico é performativo, provoca ao deixar emergir uma série de indeterminações, entre elas, a confusão, movimento e cena estática, a presença de figura humana e vídeo; e o clássico frente e fundo, que instala indagações sobre o que é visto. Outro aspecto a se perder, momentaneamente, ao perder a materialidade da produção, é a conexão com a realidade. Mirella alcança o estranhamento que persegue, conforme ela coloca: "quando transforma a fonte de luz e o modo como a utilizamos, alteramos o comportamento do que vemos, e, consequentemente, nossa percepção de mundo se modifica" (Brandi, 2015, p. 48). O ver não é dado, é construção, que como a performance, acontece e se modifica em ato. O espectador está assim colocado em posição de procura, de apreensão daquilo que vê (Figuras 1, 2, 3, 4, 5).[7]

O ilusionismo das artes visuais é um dos caminhos do trabalho. Relaciona-se a uma tradição na história da arte de exploração de cores, luzes, e seu movimento atravessando o século XX com o artista russo e professor da Bauhaus, László Moholy-Nagy, e seus objetos, passando pelas esculturas do brasileiro Abraham Palatinik e espaços de Hélio Oiticica, dos venezuelanos Carlos Cruz-Diez e Jesus Souto, bem como do americano James Turrel. Estes realizadores exploram o poder da luz de transformar a visão e a percepção do entorno. Os espaços de Oiticica, Cruz-Diez e Turrel são táteis, experimentos fisiológicos sobre a composição das cores e a percepção, uma aula de ótica e sobre o ver, o não ver e algumas ilusões. Moholy-Nagy e Palatinik exploram o movimento e a evolução das formas e cores em seus objetos. Exceptuando-se Turrel, todos ainda adotam objetos como referência, ainda emulam campos de criação. Turrel faz do espaço uma escultura

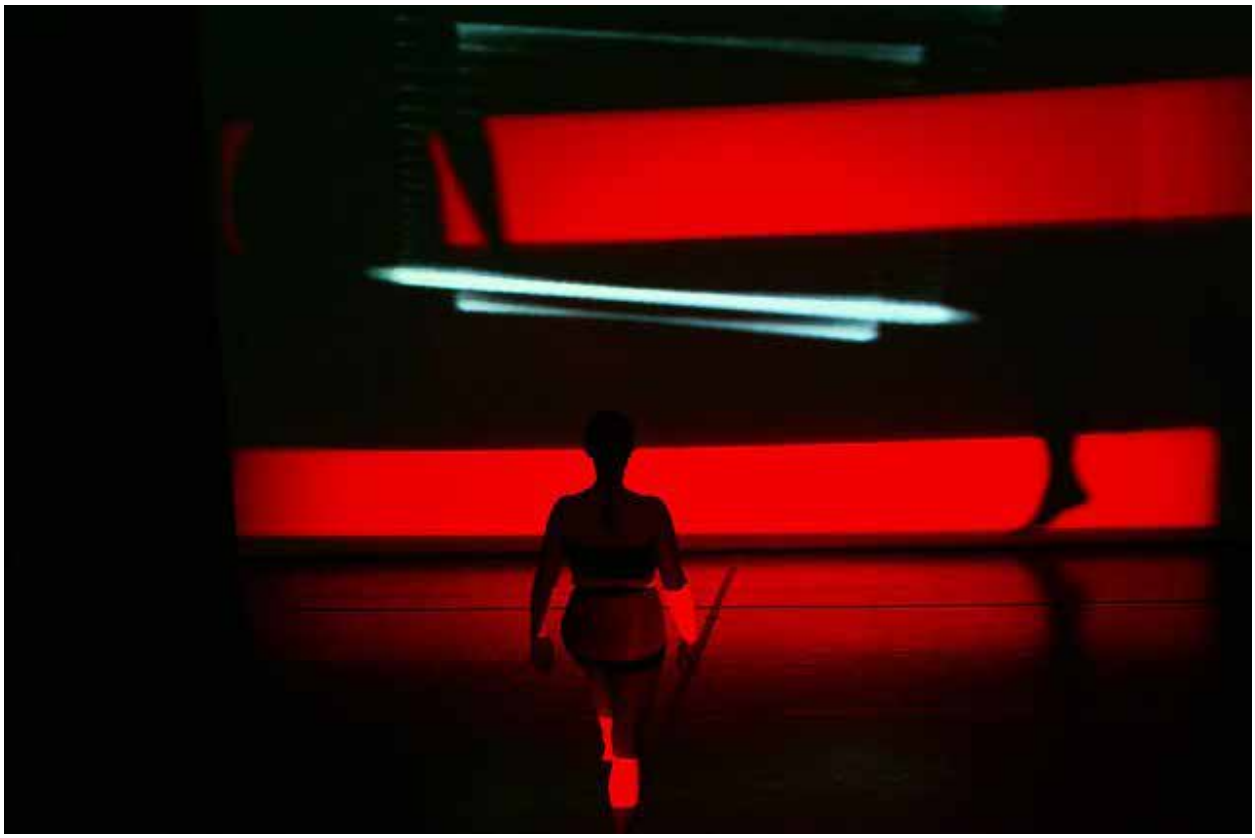


Figura 2 – *Op 1* – Rodrigo Gontijo e Lali Krotoszynski. Vídeo e Corpo.

Figura 3 – *Op 1* – Lali Krotoszynski. Escultura–corpo.

Figura 4 – *Op 1* – Corpo, espaço, luz e vídeo mesclados e visíveis.

Figura 5 – *Op 1* – ver o não–ver.

viva previamente programada, pois a experiência em grande parte dos seus trabalhos se repetirá, entramos em um espaço de cor cuja experiência foi calculada, e irá explorar objetivos táteis previamente planejados. *Op 1* se dá ao vivo, cada apresentação é singular e depende do espaço físico, dos artistas e público presente.

Este trabalho mescla qualidades das artes, pertencendo a todas e delas se distinguindo. Mas pode ser uma escultura ótica, como a de Abraham Palatinik que estabelece o lugar do espectador, ou mesmo os objetos esculturais móveis de Moholy-Nagy dispostos no teto, novamente o onde e como ver integra a obra. *Op 1* é uma escultura montada em uma arena e em outra ocasião em um palco italiano.[8] O lento movimento da dançarina remete ainda a uma instalação viva. Seu corpo é visível como integrante da ilusão provocada pelas listras do vídeo projetado, e reforçada pelo figurino que inventa uma criatura. A roupa da dança, em certos momentos, cobre a cabeça, enquanto a mão se apresenta lateralmente. A performance da criatura evolui, do rosto escondido a contorções que retiram a referência de quem a vê, um pedaço de corpo aparece e a maestria do movimento em câmera lenta desorganiza as referências especiais.

Op 1 é e não é a performance de um corpo. É e não é uma escultura. É e não é uma instalação. Uma performance audiovisual ótica que, como muitos dos trabalhos da dupla, lança mão do ver e o não ver, bem como de diversas sensações possíveis, para propor uma experiência sensorial.

Inquietos artistas e cientistas investigaram há séculos, e ao longo de séculos, possibilidades de encontro entre cores e sons, caminho também percorrido por outros realizadores do Brasil. A materialidade das cores esteve em filtros coloridos, tintas, pigmentos, óleos etc. Em luzes projetadas por velas, rebatidas da luz natural, com projeções da ótica e até máquinas computadorizadas de alta resolução.[9] *Op 1* é o início da pesquisa de Mirella e Muep com luzes em movimento, cores, fumaça e som, neste momento contando com a participação de Rodrigo Gontijo, também envolvido com performances audiovisuais e que agregou o vídeo ao trabalho e com a artista do corpo Lali Krotozinsky. Uma espécie de ser e não ser imanta o trabalho, afinal, uma escultura no palco é um paradoxo, a escultura é volumétrica e ocupa um espaço físico que pode ser explorado pelo público, como bem colocado por Fisher-Litte (2008, p. 26) que sugere um encontro de qualidades expressivas, resultando na concretização e acoplamento de vetores de invenção. Corpo em movimento, música, vídeo e luzes em um espetáculo escultural e performático.

TRILOGIA NARRATIVA

A Trilogia das Cores é uma série de três performances ao vivo. Através de seu desenvolvimento, que ocupou anos na carreira dos dois artistas, observa-se uma experimentação que aponta um caminho claro em termos conceituais. Houve modificações e adaptações motivadas por escolhas poéticas e pelo encontro com o público, mas o ponto de partida visava cristalino projeto. A proposição inicial amadureceu na resistência e manipulação dos materiais com as estruturas de realização as mais variadas e, claro, com a resposta recebida pela audiência. O processo de criação acontecia intuitivamente, partindo-se da vontade de se realizar uma performance com materialidade sutil, como uma luz sustentada por fumaça e som. Estes protagonistas inventavam o ambiente expositivo, jogando com a percepção do espectador, jogo este sentido por quem via, uma vez que as pequenas revelações da forma, das variações de cor, da invisibilidade e de sua ativação sonora, se davam pelo contato e mergulho nos materiais colocados em movimento a partir de ritmos visuais e sonoros.

O trabalho de pesquisa se inicia em 2010 com *Cinza,* segue a performance *Branco* em 2012, e a última *Cor-não-cor é Chumbo*, desenvolvida e apresentada em 2015. Cada performance relacionava-se a um sentimento, a escolha dos nomes das performances visava neste momento o que é perseguido pela dupla: o inespecífico, a abertura à imaginação e a experiências de mergulho nas intensidades propostas e modulações desenvolvidas na performance. Neste momento, o trabalho visava a criação de narrativas. Em entrevistas, os artistas mencionam pensar na modulação do evento a ser apresentado a partir de histórias não expressas por enunciados verbais, mesmo quando havia um roteiro subjacente à apresentação. Nos primeiros trabalhos o roteiro da performance lhes ajudava a conceber o todo e suas modulações e intensidades, um guia para

Figura 6 – *Cinza* e a desorganização do espaço visível.

propor relações entre as cenas. Naquela ocasião partiam de uma história para a audiência ao supor que, assim, o espectador partilharia o caminho narrativo proposto. Procuravam a "partir deles próprios, uma história complexa. O roteiro nunca foi aberto ao público, pois, a intenção era que os espectadores construíssem a suas próprias interpretações" (Von Poser, 2016, p. 61). O público apontou um caminho não ensejado, a inexistência de unidade de compreensão, de partilha de uma história. Havia sim a experiência de juntos viverem aqueles momentos, partilhavam-se impressões, leituras sobre o visto, mas nem sempre enunciados (Figuras 6, 7 e 8).[10]

Haver ou não dramaturgia é uma indagação recorrente no processo e obra da dupla. Em certos momentos a narrativa foi afirmada como necessária para guiar o trabalho, em outros negada, em um terceiro considerada questão supérflua, uma vez ser tão heterogênea a apreensão do público, que pode ser tornar supérflua na criação. Se os dois imaginavam uma certa história, costumavam ser surpreendidos pela audiência com uma série de outras, afirmadas e defendidas como as verdadeiras. Em entrevista a Victória Boni, Von Poser coloca:

> MuepEtmo: A gente começou com uma dramaturgia. Mas agora são sensações, e sentimos que vamos indo intuitivamente. Não tem uma história, como já teve Mirella: Algumas têm história e outras não, algumas têm mais, mas o foco é sempre a sensação. Por exemplo, o FOBIA é bem focado, ele tem um tema bem específico, não tem uma história. Depende do projeto. A no começo precisávamos criar uma história para nós mesmos, para termos uma base se condução dali (Von Poser, 2016, p. 117).

O trabalho Fobia mencionado por Mirella como exemplo de performance com história teve uma série de versões e nomes. O primeiro, *Fobia*,[11] é de 2014, no mesmo ano é desenvolvida e exposta a instalação *CrushFobia*;[12] dois anos depois é a vez de *Ffobia Setor I*,[13] e em 2018 *Ffobia Setor*, com estreia em Berlim dois anos depois. Esta série de instalações de/com dança e performance audiovisual adota procedimentos comuns às vanguardas ao nomear a obra-evento. O título é carregado com o conceito ou tema do trabalho e mesmo

Figura 7 – *Cinza*, alto contraste e a sugestão de oposições.

Figura 8 – *Cinza* e a desestruturação de um estado de coisas.

quando inexistem enunciados e enredos a serem seguidos, há nele uma semente indicando sentidos em potencial, vale lembrar serem estes significados sugeridos para a audiência no título e nas intensidades da música, velocidade da luz, ou sua profusão em um excesso de fumaça. O ser humano é feroz produtor de símbolos e analogias, imagens o ocupam e ele assim ocupa o universo de imagens claras, mesmo onde elas são indefinidas. As nuvens, assim como objetos abstratos, constituem-se em caso clássico de suporte à imaginação criadora. O universo de referências de cada ser produtor de imagens e consequentemente de simbologias, lhe ajuda em seus voos e associações. O desenvolvimento da experiência na instalação ou performance passa a ser lido na perspectiva do título e uma miríade de história possíveis são disparadas e colocadas em circulação pela audiência. Um título e uma ambiência marcada temporalmente pela música – que define intervalos e intensidades – e por luzes e fumaça – que desenham espaços de ver e não ver – confere ao local onde se dá o trabalho uma dramaticidade de claros e escuros e relacionada aos ataques sonoros. A música é assim a base temporal das intensidades propostas, e o tempo é estruturante de qualquer dramaturgia. No seu encurtamento e alargamento há propostas de como e quanto ver e experimentar corporalmente o espetáculo.

Há uma série de acepções de narrativa e narratividade, um elemento comum a todas é a temporalidade. Algumas remontam a Aristóteles, cuja leitura dominante parte da modelagem de gêneros e com eles uma série de definições relacionadas a personagens, à estrutura da fábula e ao desenrolar dos acontecimentos. O tempo suporta a passagem de eventos e lhes confere coerência interna, seja como sucessão, seja por saltos temporais. Séculos depois, especialmente por volta da década de 50 e 60 do século XX, o estruturalismo propunha uma leitura da narratalogia a partir de tipos textuais, de características e funções das personagens e o modo de articulação do enredo. O escritor e crítico literário Maurice Blanchot descortinava à época outra abordagem do ser narrativa, sua perspectiva acolhia formas artísticas e de existência de relação ao mundo, partindo do entorno e como ele modifica quem o experiencia. Essa modulação é tempo e espaço impresso nos corpos, objetos e escrita.

E na potencialidade de pequenas mudanças como um curto deslocamento, ou na renovação do olhar ao se deparar com situação que passaria desapercebida caso não estivesse circunscrita, o mundo se organiza. Para Blanchot (1987) os fazeres encontram-se plenos de narrativas, enfrentar a página em branco na criação de um texto é narrativa, assim, o mundo proposto pela literatura tem para ele uma certa autossuficiência, uma existência em si. A narrativa não está necessariamente na verossimilhança e em relação a um real, existe como mundo do autor: "a obra - a obra de arte, a obra literária - não é acabada nem inacabada: ela é" (Blanchot, 1987, p.12). A escrita extrapola o mundo das regras. A invenção pode significar o rompimento das regras e da inteligibilidade direta, em prol da poesia e invenção. A página em branco tem uma narrativa anterior à escrita e impressa será no que estiver sendo escrito. As narrativas com as quais Blanchot dialogava[14] buscam uma existência calcada em seus autores. Os passos para existir se fazem nela presentes, seus processos em diversos momentos estão expostos, e em vez de um texto direto e esclarecedor do seu percurso, muitas vezes se estrutura pelas dúvidas levantadas. "Na literatura, a ambiguidade é como entregue aos seus excessos pelas facilidades que ela encontra, e esgotada pela extensão dos absurdos que pode cometer" (Blanchot, 1997, p. 327-328). A narratividade é um motor perpétuo como sugere já o título de *L'Entretien Infini*,[15] traduzido no Brasil com "A conversa Infinita", algo no tempo contínuo, uma aparição maior que a escrita, a performance ou qualquer arte. Há, assim, uma marcação no mundo e contar algo ou ver/ouvir uma narrativa é uma forma estética de inscrição no mundo.

A primeira performance da trilogia foi *Cinza,* apresentada em 2011 no teatro Oi Futuro de Ipanema, Rio de Janeiro. A criação do trabalho está calcada na tentativa e erro. O retorno deste trabalho serviu de gatilho para a dupla desenvolver "narrativas". O que eles denominam narrativas são experiências do público de encontro com a vivência de estar mergulhado em um ambiente. O público está em diversos lugares simultaneamente. Encontra-se sentado

Figura 9 – Trabalho artístico *Branco*. Fotografia de Ricardo Ferreira.
Fonte: Site M X M III mirella brandi x muep etmo[16]

em uma cadeira em um teatro, olhando para um duas pessoas que conduzem o espetáculo. Nesta situação ele supostamente encontra o afastamento do palco italiano, pois assiste ao desenvolvimento das cenas do lado oposto a quem a executa e em situado um pouco mais abaixo. A distribuição da cena e do público remete ao teatro clássico. No entanto, a ação não se restringe ao palco, o público é ao mesmo tempo um observador e integrante da cena. A evolução das luzes e som não respeita os limites do palco. Em cada lugar da sala o espetáculo propicia um entorno, o mesmo vale para a apresentação de *Branco.* O lugar específico de cada espectador sugere assim certa evolução da forma e encontro com a luz, mais ou menos agressivo em função de como ela se dirige aos olhos. Neste aspecto mesmo imerso no trabalho, o espectador apreende fragmentos.

Há no lugar narrativo de Mirela e Muepto um diálogo com a proposição de Blanchot (2001). Perseguem a narratividade, mas estão abertos ao mundo, ela existe como espacialidade. É o movimento das luzes e a construção musical que se colocam na constituição da narrativa, logo, é o movimento, a mudança de um estado como proposta a ser observada pela audiência. Utilizam a luz como linha, ponto e plano, a música como possibilidade de ataque, ou seja, promovem um mergulho nos fundamentos da criação plástica, arquitetônica e destes elementos mínimos estruturam intensidades narrativas, repetindo, ancoradas por sons. O ponto, a linha e o plano são o ponto de partida da arquitetura, da criação plástica, sendo adotados aqui como materialidade, como forma da chegada, como processo e presença no começo, meio e fim. Vislumbra-se sua existência. A performance toma como ponto de chegada, o ponto de partida de diversas gramáticas da arte. Robert Henke[19] explora os princípios das artes visuais e do pensamento sobre o espaço em suas performances com raio laser, mas as formas possíveis e pretendidas por sua materialidade são de outra ordem.

Os encontros para o trabalho, principalmente as apresentações em si, são ocasiões em que

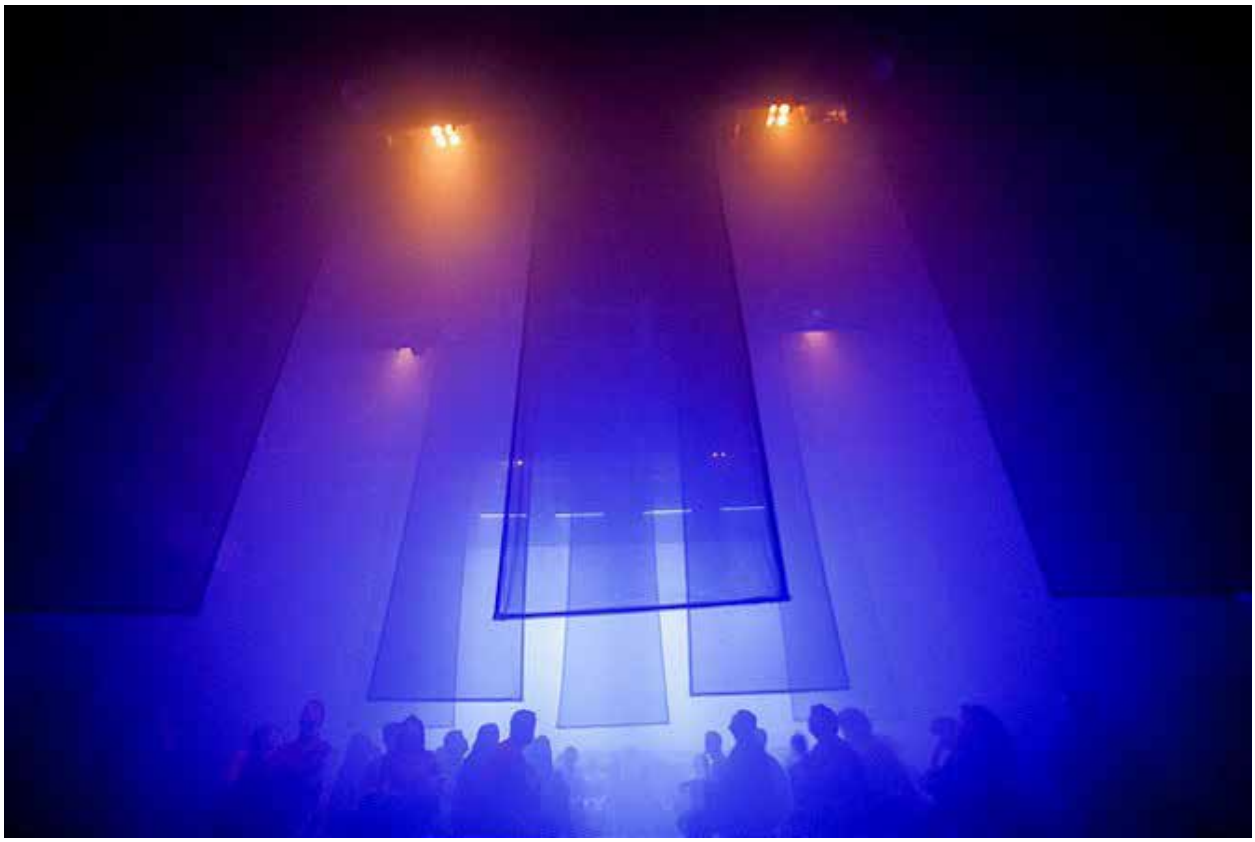


Figura 10 – Trabalho artístico *Branco*. Fotografia de Ricardo Ferreira.
Fonte: Site M X M III mirella brandi x muep etmo.[17]

Figura 11 – Trabalho artístico *Chumbo.* Fotografia de Fabricio Remiggio
Fonte: Site M X M III mirella brandi x muep etmo.[18]

a performance ganha ritmo, se formaliza, recebendo algum ajuste. O curioso e perverso é que pode não haver a mesma apresentação novamente. Ainda marginal aos circuitos, as performances são abrigadas por certas instituições de cultura e por festivais de arte. Quando se repete a apresentação, é muito comum acontecer em outro espaço físico, impactando um de um evento audiovisual cuja existência relaciona-se à exploração do espaço. Se o espaço é outro, produzir o mesmo efeito pede organização do todo, e é pelas partituras que eles se organizam. Agora como uma orquestra cria-se o todo, também possível pelo tempo de trabalho em conjunto, pela comunicação silenciosa e pactos estabelecidos para quando algo não acontece segundo o planejado, como por exemplo uma ocasião em que o computador precisou ser reiniciado e o tempo de espera do público foi de mais de dez minutos. Se mantiveram coesos sustentando o silêncio com presença, atitude de concentração. O tempo de espera modificou a recepção por parte do público tendo sido incorporado à apresentação seguinte. Audiência e performance se retroalimentando.

NOTAS FINAIS PARA NOVAS ABERTURAS

Dramaturgia, artes da cena, projeções sonoras, presença de artistas do corpo, jogos visuais ilusionistas, música. O todo constitui a performance audiovisual. A pergunta inicial retoma, ainda podemos pensar em meios? O trabalho da dupla é um acontecimento performativo no qual acoplam-se das artes, algo como um processo de "concretização" conforme define Simondon. A dramaticidade de espetáculo miméticos que como uma partitura musical de intensidades define atos, reconhecidos como tal em função de certa similaridade na natureza dos acontecimentos. A alternância e repetição colaboram na criação de uma "atmosfera" que já é em si uma cena. Há uma modulação rítmica na construção do excesso. O espectador encontra-se em uma caixa de ressonância experimentado intensidades e ausências sem vislumbrar início e fim, sem considerar palpável ou hegemônico um meio, sem reconhecer uma mescla de um híbrido. Este tema é assunto para outro artigo já em curso.

NOTAS

01. As obras dos artistas estão disponíveis em: ‹https://www.mirellabrandixmuepetmo.com/›.

02. Em Forjaz (2021) há rica produção arqueológica da luz no teatro e sua reinvenção ao longo do tempo.

03. A luz como arte e pesquisas sobre com luzes, imagens e sons têm antecedentes desde o século XVI e remetem a Archimboldo, Leonardo da Vinci e ao padre jesuíta Athanasius Kircher. Cada época propõe originais e formas relacionadas às perguntas do seu tempo e aos recursos materiais disponíveis.

04. Essa discussão será desenvolvida com mais vagar em outra ocasião. Quando o cinema surge discute-se sua especificidade, principalmente os modernistas franceses, mas estas defesas não abarcam filmes ou experiências das artes visuais que se estruturam para além de fronteiras, também desconsideram casos como esculturas de Michelangelo e sua dramaticidade. Vive-se um momento em que a própria materialidade do meio aponta para o apagamento dos meios, na medida em que grande parte deles está disponível como dado no computador.

05. Ao se estabelecerem marcos temporais vale cuidar para não tratá-los de forma definitiva, como responsáveis por inícios, afinal, os eventos ou movimentos sociais e artísticos visados pela análise certamente existiram antes daquele marco e prosseguem depois. No entanto, cabe destacar a confluência de certas formas expressivas em determinadas épocas. A performance e o hibridismo das artes ganham impulso por volta da década de 20, a grande década de 60 (incluí o final da década de 50) e os anos 90 do século XX são marcos. Rose Lee Goldberg, Sandra Naumann em *Sobre a musicalização das artes visuais no século XX,* Günter Berghaus, entre outros, lançam mão destes momentos para pensar o acirramento de mudanças e experiências.

06. Sobre o artista ver o site Artealdia. Disponível em: ‹https://www.artealdia.com/News/Antonio-Manuel-I-Want-to-Act-Not-Represent›.

07. As fotografias são de Ricardo Ferreira, Gil Grossi e João Sal referentes ao trabalho artístico Op 1. Estão disponíveis em: <https://www.mirellabrandixmuepetmo.com>.

08. Estou me referindo a duas apresentações às quais estive presente.

09. As poéticas ao vivo e sua arqueologia são discutidas em diversos ensaios nos arquivos See this Sound/ (disponível em: <http://www.see-this-sound.at/compendium/abstract/78.html>) – curadoria Sandra Naumann – e o acervo do Center for Visual Music – curadoria Cindy Kieffer – oferecem um panorama de dois principais momentos deste percurso na Europa e América do Norte. Em Bastos e Moran (2020) experiências brasileiras são cotejadas.

10. As fotografias são de de Fabricio Remiggio referentes ao trabalho artístico Cinza. Estão disponíveis em: <https://www.mirellabrandixmuepetmo.com>.

11. Disponível em: <https://www.mirellabrandixmuepetmo.com/FOBIA>.

12. Disponível em: <https://www.mirellabrandixmuepetmo.com/CRUSHOBIA>.

13. Disponível em: <https://www.mirellabrandixmuepetmo.com/FFOBIA-SETOR-I>.

14. Franz Kafka, Antonin Artaud, Jorge Luis Borges, Stéphane Mallarmé, Paul Valery, Virgínia Woof, Samuel Becket, entre outros, compõe o universo de referências literária ao qual ele se dirige.

15. A proposta do título sugere um estado de continuidade, semelhante ao da semiose. No português foi traduzido como "a conversa infinita", a tradução literal é "a entrevista infinita", ambos tratam a narrativa como um processo contínuo, sem marcações temporais como início e fim, a rigor, um fluxo de ritmos e sentidos em mudança.

16. Disponível em: <https://www.mirellabrandixmuepetmo.com>.

17. Idem.

18. Idem.

19. https://www.youtube.com/watch?v=CY1RAs7x74w

REFERÊNCIAS

BERGHAUS, Günter. **Avant-garde performance:** live events and electronic technologies. Houndmills, Basingstoke, Hampshire; New York: Palgrave Macmillan, 2005.

BASBAUM, Sérgio. **Sinestesia, arte e tecnologia. Fundamentos da Cromossomia.** São Paulo: Annablume/FAPESP, 2002.

BASTOS, Marcus; MORAN, Patrícia. **Audiovisual ao vivo. Tendências e conceitos.** São Paulo: Intermeios, 2020.

ILES, Chrissie. **Into the light. The projected Image in American Art** 1964-1977. New York: Whitney Museum, 2001.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição.** Rio de Janeiro: Graal, 2009.

BRANDI, Mirella. A linguagem autônoma da luz como arte performativa: a alteração perceptiva através da luz e seu conteúdo narrativo. **Revista Sala Preta**, v.15, n.2, p. 46-58, 2015.

BLANCHOT, Maurice. **O livro por vir.** São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BLANCHOT, Maurice. **A conversa infinita. A palavra plural.** São Paulo: Escuta, 2001.

DUPLAIX, Sophie; LISTA, Marcella. **Sons & Lumiéres. Une histoire du son dans l'art du Xxe siécle.** Paris: Centre Pompidou, 2004.

DELEUZE, Gilles. **A dobra. Leibniz e o barroco.** 6ª ed. São Paulo/Campinas: Papirus, 2012.

FISCHER-LICHTE, Erika. **The transformative power of performance.** London: Routledge, 2008.

FORJAZ, Cibele. A revolução da luz: Uma reinvenção da função da luz no teatro, no início do século XX, estabelecendo novas relações espaciais entre os elementos visíveis da cena. **A Luz em Cena,** Florianópolis, v. 1, n.1, p. 1-32, jul. 2021.

KANDINSKY, Wassily. **Ponto e linha sobre plano.** São Paulo: Martins Fontes, 2020.

GLUSBERG, Jorge. **A arte da performance.** São Paulo: Perspectiva, 1987.

GOLDBERG, Rose Lee. **A arte da performance.**

Do futurismo ao presente. 2ª ed. Lisboa: Orfeu Negro, 2012.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** Campinas: Papirus, 1997.

MORAN, Patricia. **Performance audiovisual:** uma poética entre meios. 2021. Tese (Livre Docência), Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021. Disponível em: ‹https://repositorio.usp.br/item/003070104›. Acesso em: 26 jan. 2024.

NAUMANN, Sandra and DANIELS, Dieter (Ed.). **See this sound. Audiovisuology compendium. An Interdisciplinary Survey of Audiovisual Culture.** Vienna: Ludwig Boltzmann Institute, 2010.

NAUMANN, Sandra and DANIELS, Dieter (Ed.). **See this sound. Audiovisuology 2 Essays. Histories and Theories of Audiovisual Media and Art.** Linz: Leipzig: Hochschule für Grafik un Buchkunst, 2011.

NAUMANN, Sandra and DANIELS, Dieter. "Sobre a musicalização das artes visuais no século XX". In: ALY, Natalia; BASTOS, Marcus. **Audiovisual experimental:** arqueologias, diálogos, desdobramentos. São Paulo: Pontocom, 2018.

VON POSER, Victória Boni. **AUTONOMIA DA LUZ. Um estudo das obras de Mirella Brandi x MuepEtmo e Luiz duVa.** Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura), Centro de Educação, Filosofia e Teologia, Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo, 2016. Disponível em: ‹https://dspace.mackenzie.br/items/c315d0d9-93d8-43f2-bfa1-7728e1971b0b›. Acesso em: nov. 2019.

SCHECHNER, Richard. **Performance Theory.** London: Routledge, 1988.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção, leitura.** São Paulo: Cosac Naify, 2007.

SOBRE A AUTORA

Patrícia Moran é Professora Livre Docente pela ECA/USP, onde leciona, orienta e pesquisa. Se interessa pela performance, experimentação, pelo cinema e o audiovisual em geral. Diretora do CINUSP entre 2014 e 2017, coordenou a coleção de onze livros, co-organizando dois. Organizou Cinema Apesar da Imagem, 2016, com Marcus Bastos e Gabriel Menotti. Cinemas Transversais (2016). Em 1991 lançou Quase Catálogo 3 - Estrelas do Cinema Mudo - Brasil 1908/1930, MIS e ECO/UFRJ, com Fernanda Bicalho e Heloisa Buarque de Holanda. Em 2020 com Marcus Bastos Audiovisual ao vivo. Tendências e Conceitos, em 2023 Histórias e Técnicas de Cinemas. Em 2004 ganhou uma bolsa da Fundação Vitae para o desenvolvimento do roteiro do filme de longa-metragem Ponto Org, rodado em 2008 e lançado no Brasil. Dirigiu vídeos experimentais, ensaios audiovisuais, documentários e ficções. Atualmente finaliza pesquisa performance audiovisual e levanta recursos para realizar filmes documentais e ficções cujo projeto se encontra desenvolvido.

E-mail: patriciamoran@usp.br

MATOU O CINEMA E FOI A FAMIILIA: GENEALOGIA PESSOAL ACERCA DE UM PROJETO DE CINEMA EXPERIMENTAL NA AMAZÔNIA PARAENSE

KILLED THE CINEMA AND GOT THE FAMILY: PERSONAL GENEALOGY ABOUT AN EXPERIMENTAL CINEMA PROJECT IN THE AMAZON OF PARÁ

Mateus Nogueira de Farias Moura
PPGARTES-UFPA

Resumo

Este artigo é uma reflexão sobre o nascedouro, em 2012, do MATOU O CINEMA E FOI A FAMILIA, projeto audiovisual de realismo experimental, criado e gerido pelo autor do artigo, o realizador e pesquisador Mateus Moura. O artigo tem o intuito de contribuir com o pensamento sobre o cinema experimental na Amazônia paraense no início do século XXI a partir de um texto memorial reflexivo acerca de três obras autorais: *Jamcine, Rmxtxtura's* e *O meu é especial.* Refletindo sobre o cinema-ensaio, o cinema-performance, o remix e a experimentação com mídias digitais, o autor, uma década depois, reflete sobre as escolhas tomadas em sua iniciação artística, o contexto social no qual surgiram as obras e a poética brotada desta relação entre arte, tecnologia e vida.

Palavras–chave:

MATOU O CINEMA E FOI A FAMILIA;
cinema experimental; Amazônia paraense.

Abstract

This article is a reflection on the birth, in 2012, of MATOU O CINEMA E FOI A FAMILIA, an audiovisual project of experimental realism, created and managed by the author of the article, the director and researcher Mateus Moura. The article aims to contribute to the thinking about experimental cinema in the Amazon of Pará at the beginning of the 21st century based on a reflective memorial text about three authorial works: "Jamcine", "Rmxtxtura's" and "O meu é especial". Reflecting on rehearsal cinema, performance cinema, remix and experimentation with digital media, the author, a decade later, reflects on the choices made in his artistic initiation, the social context in which the works emerged and the poetics that emerged of this relationship between art, technology and life.

Keywords:

MATOU O CINEMA E FOI A FAMILIA;
experimental cinema; Amazon Pará.

INTRODUÇÃO

Neste artigo reflito, pela primeira vez, depois de onze anos de experimentação, sobre o projeto audiovisual MATOU O CINEMA E FOI A FAMILIA, que soma hoje, em 2023, a participação em setenta e uma realizações cinematográficas, entre curtas e médias metragens, sendo sessenta e nove delas assinadas por mim como diretor ou propositor, duas como codiretor, e todas como produtor ou coprodutor.

Além da participação em diversas mostras e salões, nacionais e internacionais, o projeto foi reconhecido em 2015, pelo conjunto da obra, pelo Prêmio Seiva - Expressões Artísticas, na categoria Realizadores Experientes. Todo o patrimônio material do projeto encontra-se disponível no

canal matou o cinema no YouTube.[1] O canal foi criado por mim mesmo, conta hoje com 126 inscritos e totaliza 11.126 visualizações.

Esta reflexão se deterá sobre o seu embrião, seu início, a partir da descrição (verbal e visual) e a reflexão teórica de três incursões no cinema experimental: a série *jamcine*, a série *rmxtxtura* e o filme *O meu é especial.*

UM CANAL QUE SE ABRE

> "Passo a me conhecer através do que eu faço, pois na realidade eu não sei o que eu sou".
>
> (Hélio Oiticica)

No dia 07 de abril de 2012, há mais de uma década atrás, eu abria um canal no Youtube chamado MATOU O CINEMA E FOI A FAMILIA, que se apresentava assim:

> MATOU O CINEMA E FOI A FAMILIA é uma série e um canal no Youtube, que experimenta o cinema no gênero do realismo experimental. Suas qualidades não provêm do "set" de suas ferramentas, trata o Full HD como a câmera de celular: testa seus limites. Tem fins criativo-destrutivos (enfrentativos), baseadas na metodologia da "sevirosofia" (sabedoria do "se vira"). Tem como intuito político discursivo insistir no ponto de que todos podem se expressar audiovisualmente, de que o cinema é antes uma linguagem que a tal da Arte (esta santa d'altar que alguns falam, e que poucos podem tocar). Registro da liberdade em ação, o desafio está entre o humano, a máquina e o mundo (ou a família, o cinema e a morte). Abriga filmes de um olho com uma câmera e filmes de direção coletiva. Filmes de todas as metragens. Como diria Glauber Rocha, "o cinema são todos os caminhos".

No não tão longínquo 2012, os *smartphones* ainda não haviam se popularizado em Belém do Pará, e a revolução tecnológica, expressa nas entrelinhas dessa descrição, era a das câmeras portáteis. Nessa época ainda filmava com a minha Sony Mini-dv DCR-HC52. Gravava nas fitinhas mini-dv e transferia as imagens para o computador por uma placa de captura. Durante esse período eu integrava ativamente o nascente *qUALQUER qUOLETIVO*, coletivo de artivistas multimidiáticos que experimentavam com performance, intervenção urbana, entre outras linguagens, inclusive a "qualquer quoisa",[2] Ícaro Gaya, um dos integrantes e fundadores *qUALQUER qUOLETIVO* ganhou, em 2010, o Edital Microprojetos Mais Cultura - Amazônia Legal (Funarte) para desenvolver o Projeto *Estimação,* de performance e intervenção urbana, inspirado pelo universo lúdico e poético dos Saltimbancos de Chico Buarque.

Num contexto de juventude sem perspectiva nenhuma de recursos para fazer cinema aos moldes do cinema comercial, e já influenciado por *Câncer,* de Glauber Rocha, *Sem essa, aranha*, de Rogério Sganzerla, *Hitler do 3º Mundo*, de José Agrippino de Paula, Vicente Cecim, Hélio Oiticica e, principalmente, por meus colegas de "quoletivo", propus, como parte da experimentação do Projeto Estimação, experimentarmos o que nomeei *jamcine.*

JAMCINE

Jamcine: duelo estético a partir do confronto trinário câmera-atuante-cidade, olho-corpo-pedra, máquina-espírito-matéria. Instrumentos em riste, tendo como limite a liberdade da improvisação a partir do tema, e como elo a eloquência no jogo caótico, na realidade do presente alucinou-se a busca de uma unidade-obra, antes diluída em vida. Um feixe de luz sem corte – um plano-sequência – se eternizou, sete vezes, em sete espaços, tipicamente belenenses". Assim defini na época o *jamcine* na descrição dos vídeos postados no Youtube.

Como já experimentava no meu corpo (e, pelo olho) o estado de performance, happening, intervenção urbana nessa época, eu me incomodava muito com a representação audiovisual do que eu assistia sobre esse fenômeno estético. Lembro de vídeos que assisti da Marina Abramovic que pareciam editados pela MTV,[3] numa estética de videoclipe que me apresentava mais a performance como uma informação do fato histórico, um "teaser do evento".

Passei a me interessar em experimentar audiovisualmente esse "estado de performance" que tanto me fascinava. Não apenas uma performance para a filmagem, mas a própria obra audiovisual ser o resultado desse encontro em estado de performance entre o atuante e o cinegrafista. Preferi utilizar o termo "cinegrafia" ao invés de "cinematografia", distinguindo as duas com metáforas musicais: como se a cinegrafia fosse mais relacionada a algo como uma música de improviso e a cinematografia à uma música de

Figura 1 – Cartaz Jamcine no Cine Olympia.
Fonte: Lucas Gouvea.

partitura. A primeira, mais ligada ao jogo com o imediato, a segunda, à elaboração meditada.

Essa relação entre cinema, performance e música está estética e intimamente ligada nessa experimentação, não à toa o nome *jamcine*, neologismo criado a partir do termo *jamsession,* que se refere às sessões onde musicistas, normalmente ligados ao jazz, se encontravam para improvisar, às vezes a partir de um tema, e às vezes nem isso. Não se preparar para o encontro era a tônica, que buscava a espontaneidade, o acaso, o não-premeditado. Naquele momento eu estava muito interessado com o que eu poderia improvisar com a câmera como instrumento, e, além disso, com as paisagens (fluídas) da cidade.

Outra questão era a duração. O espírito de uma performance em intervenção urbana pulsa no tempo do caos, dos elementos que participam desse "estado de invenção"[4] é que vão se tecendo "dramaturgias do acaso"[5]. O *modus operandi* era: sugerir ao atuante[6] um tema, fazer chuvas de ideias sobre esse tema, escolher um lugar da cidade, marcar uma hora e improvisar, se jogando no abismo da performance na rua. O tempo do *happening* não sabíamos qual seria, ou até a fita terminar. Era realmente a busca de uma mítica reinauguração do cinema na Amazônia, descobrindo o plano, como uma criança descobre a rua.[7]

RMXTXTURA

Logo depois do *jamcine,* que foi essa experimentação do plano até às últimas consequências, da não-edição, do bruto, surgiu o desejo de se aventurar no caminho extremo oposto: uma experimentação cinematográfica sem câmera, sem filmagem, apenas edição, apenas montagem, ou melhor, "remontagem" (Huberman, 2016).

O *rmxtxtura* nasceu a partir do convite de Giseli Vasconcelos para participar da *Cartografia crítica da Amazônia,* uma publicação que ela estava organizando e que convidou o *qUALQUER*

Figura 2 — Capa no Vimeo Rmxtxtura's[9]
Fonte: Lucas Gouvea

qUOLETIVO para somar na pesquisa e na produção. Eu, como o mais envolvido com cinema do grupo, fui instigado a pesquisar/pensar/experimentar os "capítulos de vídeo" da publicação que, além de impressa, seria online.

Num dos capítulos da minha dissertação de mestrado,[8] me coloquei mais uma vez em estado de performance, dessa vez para o ato da escrita, e redigi, sem muito filtro, uma primeira autocrítica a partir de excertos dos rmxtxtura's. Como introdução à performance escrevi algumas reflexões sobre a série:

> Em busca de uma outra cartografia, que não seja apenas uma catalogação neutra e eficiente, ou uma celebração histórica ingênua, ou uma análise científica distanciada e em busca de univocidades, os RMXTXTURA'S se propõem ao jogo de reembaralhar as imagens audiovisuais que nasceram a partir da busca dessa miragem-Amazônia, não para dar respostas, mas, como em um jogo divinatório, aproximar-se mais das causas essenciais, sair do tempo cronológico para um outro tempo. Dissociando as imagens do seu lugar habitual, justapondo-as em conflitos anacrônicos, sobrepondo sons e palavras, o acervo – por si e pela mão de um montador – começa então a se reler: símbolos do inconsciente coletivo surgem como alucinações; estigmas e estereótipos começam a sangrar como inflamadas tatuagens; posturas ideológicas e sistemas de opressão vão se revelando nas vozes dos narradores; sublevações explodem em gestos.[...] Um grupo de pesquisadores e pesquisadoras, artistas e ativistas, reuniu-se para trocar informações e pensar o território a partir do processo de construção dessa cartografia. Durante o processo, assumi a direção geral da cartografia audiovisual, que intitulei "cinecartografia crítica". Assisti a mais de 200 filmes, de diversos formatos de produção e discurso e, a partir de seu retalhamento, foram montados 5 vídeos, que intitulamos de RMXTXTURA'S: 'remix' enquanto ressignificação do que já existe, 'texto' em seu sentido máximo, sendo sinônimo de escritura (verbal, visual, sonora, etc.) e 'urdidura', referindo-se à ação ou efeito de urdir, ao conjunto de fios no tear por entre os quais se faz a trama, e também aos seus sinônimos: tramoia, intriga, maquinação (Moura, 2018, p. 82).

O MEU É ESPECIAL

Jamcine e *Rmxtxtura* – que foram experiências totalmente coletivas, ambas com o *qUALQUER qUOLETIVO* – não foram, a princípio, parte do projeto MATOU O CINEMA E FOI A FAMILIA. São, mais factualmente falando, como pré-histórias desse "guarda-chuva conceitual".

O MATOU O CINEMA E FOI A FAMILIA nasce como uma proposição minha ao qUALQUER qUOLETIVO, mas, no decorrer dos anos, com o nosso natural afastamento, fui tocando o projeto em outros caminhos. Em minha trajetória, hoje, considero *jamcine* e *rmxtxtura* parte desse projeto estético chamado MATOU O CINEMA E FOI A FAMILIA, pelo fato dessas duas experiências já conterem em si vários princípios do mesmo: a "tecnologia do possível" e a "estética da gambiarra" (Weyl, 2022; Barros, 2023), a desauratização do cinema como arte da elite, o interesse pela sacralidade profana do cotidiano, pela iconoclastia, pelo documento e pela fabulação, pela "desinvenção da Amazônia" (Moura, 2018), pelo lixo, pela memória, pelo cinema enquanto ensaio da vida. *O meu é especial* (2012) foi a primeira obra audiovisual que se apresentou com o letreiro (figura 3)

Revendo hoje o filme, considero um cartão de visitas dos meus interesses com o projeto. A primeira sequência disruptiva de imagens ser... (figura 4).

Figura 3 — Cartela MATOU O CINEMA E FOI A FAMILIA.
Fonte: Mael Anhangá.

Seguida de um plano de quase nove minutos, documentando uma cena banal (e brutal) do cotidiano, ressignificada pelo áudio de um sermão radiofônico, já tem todo o desejo de experimentar esse encontro entre o documento e a fabulação; esse retorno aos primórdios da experimentação/reflexão cinematográfica (o plano, o efeito kuleshov, a montagem dialética); a sacralização do profano cotidiano; a iconoclastia anárquica; o cinema como ato performático; a narrativa como enigma (Eisenstein, 2002; Aumont, 2006; Xavier, 2001).

Depois do letreiro inicial, surge um outro letreiro intitulado *Parábola #1 - O meu é especial.* Durante boa parte do projeto experimentei vídeos que se intitulam assim: a partir de subgêneros. "Parábola", "sessão cinegráphica", "navegAções", "crônicas", "grimório", "imnspressões", "perifeérias", "auto", "jornalixmo", "diário", "reminiscências", "hai-kai", etc.

A pesquisa toda que fazia era: que lugar o cinema pode encontrar sem todo esse aparato da grande narrativa? Questão que outros renomados documentaristas da História do Cinema já tinham colocado. Não à toa, dedico este primeiro filme aos Irmãos Lumière, ao Jonas Mekas e ao Vicente Franz Cecim, três momentos díspares da História dessa arte onde o encanto pela relação com a máquina forjou memórias de tempos. Na aventura cinematográfica das obras paridas pelo MATOU O CINEMA E FOI A FAMILIA – como nessas experiências supracitadas – a ficção ia organicamente surgindo a partir do embate fabuloso com a realidade enigmática.

O meu é especial,[10] apesar de ser o primeiro, talvez seja o que vá mais longe nessa busca, indo de encontro à morte, ao sacrifício, ao escancaramento da miséria do nosso poder enquanto humanos. O filme foi todo realizado a partir de uma relação performática com o cotidiano. Estava em Vigia/PA e fui à feira comprar um frango abatido na hora, e filmei. Depois fui à beira do rio oferecer o frango aos urubus, e filmei.

Em outra viagem, ao município marajoara de Salvaterra, estava apenas com o gravador de áudio. Estava hospedado na casa de uma pessoa religiosa e ela ouvia a rádio católica. Eu estava sozinho na casa. De repente um vento bateu na bíblia que estava na sala e ela se abriu no Evangelho de Mateus. Intuí aquele acontecimento como um sinal, peguei meu gravador e comecei a gravar.

Depois juntei este áudio com toda a primeira parte do filme, sem fazer qualquer edição interna. Imagem e áudio simplesmente confluíram em tensões dialéticas, que me deixaram completamente desnorteado (ou norteado?). Na segunda parte - o banquete - acrescentei um trecho da "Paixão segundo São Mateus" de Johann Sebastian Bach, num final tão catártico quanto trágico, e totalmente cotidiano. Em certa altura do estripamento do frango, a voz da locutora que está pregando a palavra, como uma espécie de alterego do narrador, diz:

> Eu gostaria muito de poder tá sentada agora com você, não nessa distância onde o milagre da comunicação acontece, mas olhando o seu rosto. Eu gostaria muito de ouvir o que você entendeu desse evangelho, eu gostaria muito que você enriquecesse a nós com o teu entendimento.

Demorei 11 anos para escrever algo reflexivo sobre essa experiência artística. Certamente não me interessa "explicar a obra". Inclusive, para nada que produzi no MATOU O CINEMA E FOI A FAMILIA, escrevi uma palavra de roteiro. Interessava-me o contato direto com a linguagem cinematográfica, a narrativa que pulsasse dessa aventura de filmar e montar.

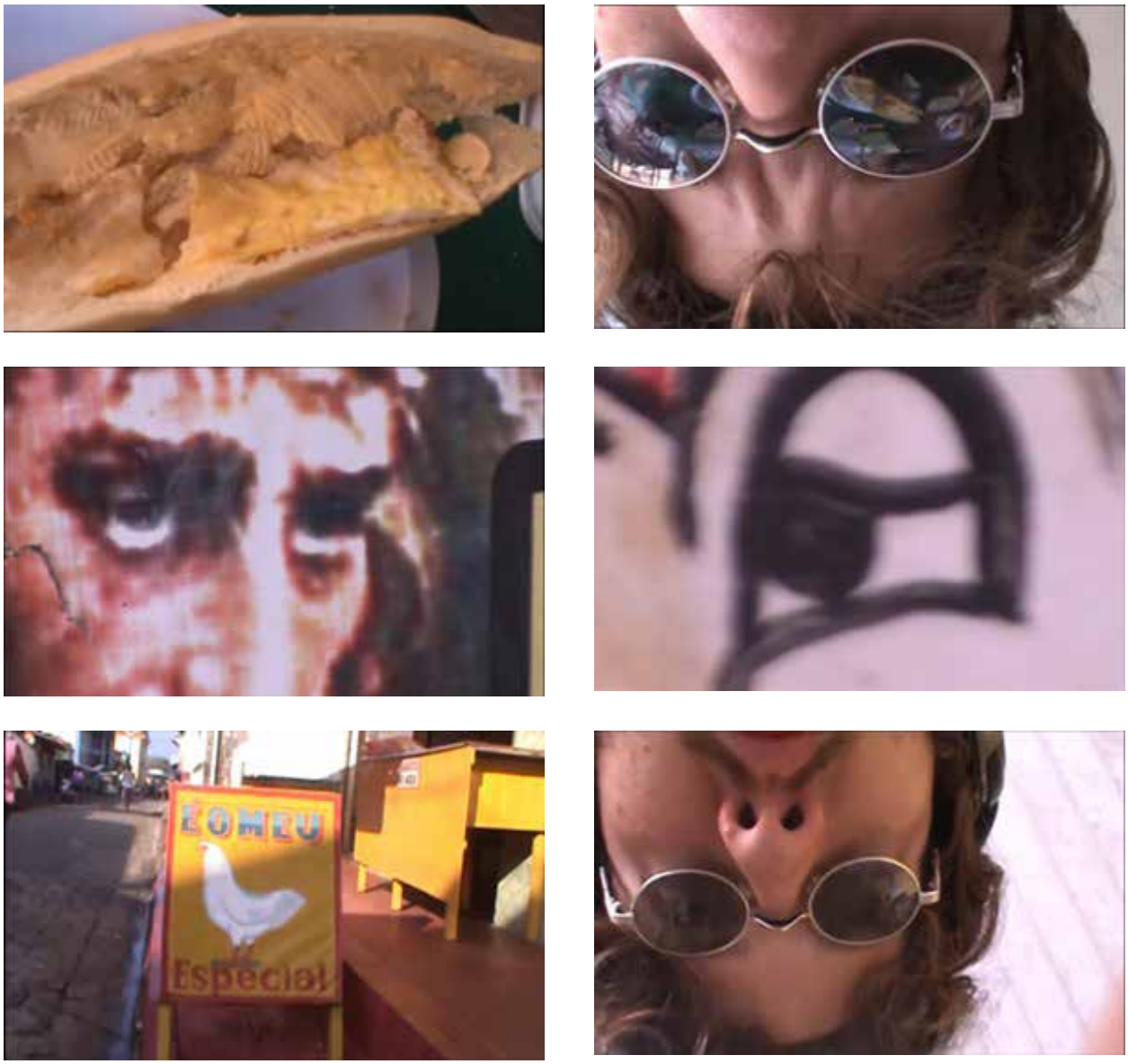


Figura 4 – Conjunto de frames de "O meu é especial"
Fonte: acervo do autor

"O CINEMA SÃO TODOS OS CAMINHOS"

Muito influenciado por essa máxima do cinema moderno, expressa por Glauber Rocha, acredito que, nessa *iniciação artística,* o meu ímpeto por experimentar os mais diversos tipos de cinema aflorava, e, como vivíamos a "primavera digital", mesmo com pouquíssimos recursos, dentro das chaves da "tecnologia do possível" e da "estética da gambiarra", forjei estas obras; as duas primeiras, muito coletivas, a última, quase solitário. Todas essas experimentações, hoje, dentro da minha trajetória, reconheço como parte de uma pesquisa de "realismo experimental" no cinema que intitulo MATOU O CINEMA E FOI A FAMILIA.

MATOU O CINEMA E FOI A FAMILIA

Mas qual o motivo desse nome, EM CAIXA ALTA?

O título é um jogo metalinguístico com o "Matou a família e foi ao cinema" (1969), de Júlio Bressane. Não para se contrapor, antagonicamente, mas para dar continuidade ao legado de *cinema experimental marginal* que o autor tão bem representou em suas décadas de aventura sendo um cineasta fora da curva, dentro da câmera, em nosso país (Ferreira, 1986). A inversão também se dá para simbolicamente apontar um novo momento da tecnologia audiovisual na sua relação com as massas, que, de representada,

Figura 5 – Frame de *O meu é especial.*
Fonte: acervo do autor.

passa a ser, definitivamente e sem protocolos, a representadora, prolífica e sem muitos freios.

De propósito, fiz questão de não utilizar acentos na grafia. Nem a crase no artigo que precede a "família", nem o acento agudo na segunda sílaba do referido substantivo, ficando dúbio para o leitor se o título não grafa acentos (por estar na internet) ou se a não-utilização dos mesmos é arbitrária.[11] A dubiedade semântica é se o sujeito (oculto) matou o cinema e foi à família, ou se quem matou o cinema foi a família. A CAIXA ALTA DENOTA O BERRO, AS LETRAS GARRAFAIS, A MANCHETE, A BOCA DE FERRO. Na url que dá atalho ao canal do Youtube, sintetizei em "/matouocinema".

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considero que uma nova fase da minha produção com esse projeto inaugura-se com este artigo. Colocar em palavras ajuda a organizar o pensamento, elucidar as intenções, afiar as intuições. Olhar para as origens da caminhada dá mais sentido aos próximos passos. O pesquisador e o artista se retroalimentam. Acredito na criação como um pêndulo entre a invenção e a crítica.

Próximos passos anunciam-se para o MATOU O CINEMA FOI A FAMILIA, passos amadurecidos e inovadores. Mais artigos de caráter memorial reflexivo, analisando outras obras e outros aspectos do projeto, e, lógico, mais experimentações audiovisuais. Quando criei este projeto, entre outras coisas, eu tinha certeza que seria um companheiro cúmplice até o final da minha experiência neste plano existencial, e o meu legado mais íntimo.

Sem compromissos, além da experimentação poética e dos compromissos éticos e políticos, este projeto é a minha manifestação de fé no cinema além dos penduricalhos, no cinema-vida, no cinema-olho-ouvido, no cinema-aqui agora.

NOTAS

01. Disponível em: <https://www.youtube.com/matouocinema>.

02. Termo inventado pelo coletivo, que fugia das definições e delimitações como o diabo da cruz.

03. Ainda não conhecia *O Lamento da Imperatriz* (1990), de Pina Bausch.

04. Termo emprestado de Hélio Oiticica.

05. Termo criado por mim pra tentar explicar como se teciam narrativas nos jamcines.

06. Foi escolhido o termo "atuante" ao invés de "ator/atriz" ou "performer" porque nos sentíamos mais à vontade com esse termo, ele denotava uma liberdade maior entre o registro e a ficção, o documento e a cena.

07. Todos os jamcines estão disponíveis em: <https://www.youtube.com/@qualquerjamcine>.

08. Ver Moura (2018). A dissertação está disponível em: <https://www.repositorio.ufpa.br/jspui/bitstream/2011/10399/1/Dissertacao_RevisaoCriticaCinema.pdf>.

09. Todos os rmxtxtura's estão disponíveis no link: < https://oyah.github.io/remixtexturas/page-2-eng.html>.

10. O filme *O meu é especial* está disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=qOOTTptV1r0&t=670s>.

11. Aqui, 11 anos depois, estou revelando que foi arbitrário.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques & MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema.** São Paulo: Ed. Papirus, 2006.

BARROS, Bruna Suelen Silva. **A poéticas das Encruzilhadas de Arthur Leandro/Táta Kinamboji:** Atos de fazer Güera. Tese (Doutorado em Artes), Instituto de Ciências da Arte, Universidade Federal do Pará, Belém, 2023.

EISENSTEIN, Serguei. **A forma do filme.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

EISENSTEIN, Serguei. **O sentido do filme.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

FERREIRA, Jairo. **Cinema de invenção.** São Paulo: Ed. Max Limonad, 1986.

HUBERMAN, Didi. **Remontar, remontagem (do tempo).** Caderno de Leituras Chão da Feira nº 47. Ed. Chão da Feira: Belo Horizonte, 2016.

MOURA, Mateus. **Revisão crítica-onírica do território chamado Amazônia no sonho real de meias-verdades chamado Cinema.** Dissertação (Mestrado em Artes), Instituto de Ciências da Arte, Universidade Federal do Pará: Belém, 2018.

OITICICA FILHO, César (Org.). **Museu é o mundo.** Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2011.

ROCHA, Glauber. **A revolução do cinema novo.** Cosac & Naify: São Paulo, 2004.

VASCONCELOS, Giseli (Org.). **Dossiê - Por uma cartografia crítica da Amazônia.** Vivo Hacklab: Belém, 2012.

WEYL, FRANCISCO. **KYNEMA:** Ensaios científicos, semióticos, metafísicos, poéticos e políticos sobre arte, cinema e estéticas de guerrilhas. Ed. Vicenza: Belém, 2022.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico – A opacidade e a transparência.** 4 ed. São Paulo: Paz e Terra. 2001.

SOBRE O AUTOR

Mateus Nogueira de Farias Moura é educador, artista e pesquisador. Formado em Letras - Licenciatura em Língua Portuguesa, pela UEPA (2010) e Mestre em Artes/PPGARTES-UFPA (2018), onde atualmente cursa o doutorado. Pesquisador bolsista (CAPES), participa em diversos grupos de estudo e atua como coordenador do CINE CURAU, trabalhando diretamente com educação em cinema através de curadoria de mostras, oficinas e cursos de cinema em parcerias com fundações de ensino formal e não-formal. No ramo da cultura atua como produtor cultural, realizador de cinema, diretor teatral, músico-compositor, performer e escritor. Desde 2007 desenvolve ações cineclubistas e críticas e desde 2009 realiza cinema independente, tendo lançado 1 longa e 2 curtas e mais de 100 vídeos experimentais, e recebido em 2015, pelo conjunto da obra, o Prêmio Seiva de Expressões Artísticas na categoria realizadores experientes.

E-mail: cinemateusmoura@gmail.com

ENTRE SONHOS E TELAS, MUNDOS IMAGINADOS. NOTAS SOBRE UMA EXPOSIÇÃO DE FILMES E VÍDEOS EXPERIMENTAIS NO AMAZONAS

BETWEEN DREAMS AND SCREENS, IMAGINED WORLDS. NOTES ABOUT AN EXHIBITION OF EXPERIMENTAL FILMS AND VIDEOS AT AMAZONAS

Gustavo Soranz
UNESP

Resumo

Apresentação dos critérios de curadoria da mostra de filmes e vídeos *Entre sonhos e telas, mundos imaginados*, ocorrida em 2022 na Galeria do Largo, em Manaus, que reuniu trabalhos audiovisuais de diferentes formatos no entorno da questão das relações entre indígenas e não indígenas no Amazonas. No processo são apresentados momentos históricos e nomes relevantes para a compreensão de relações entre intelectuais e artistas, indígenas e não indígenas, que ocorreram em Manaus desde os anos 1960 e que podem ser vistos como definidores de filiações com efeitos importantes no campo da produção artística e intelectual contemporânea com repercussão nacional.

Palavras–chave:

Amazônia; cinema; artes visuais.

Abstract

Presentation of the curatorial criteria for the film and video exhibition Between dreams and screens, imagined worlds, held in 2022 at Galeria do Largo, in Manaus, which brought together audiovisual works of different formats around the issue of relations between indigenous and non-indigenous people in Amazonas. In the process, historical moments and names relevant to understanding relationships between intellectuals and artists, indigenous and non-indigenous, are presented in Manaus since the 1960s and can be seen as defining affiliations with important effects in the field of artistic production and contemporary intellectual with national repercussion.

Keywords:

Amazon; cinema; visual arts.

INTRODUÇÃO

A convite do artista e produtor cultural amazonense Cristovão Coutinho, em 2022 fui curador de uma mostra de filmes e vídeos que ocupou parte da Galeria do Largo, espaço expositivo na cidade de Manaus, mantido pela Secretaria de Estado de Economia e Cultura Criativa do Amazonas, do qual Coutinho é gestor. Os trabalhos integraram uma exposição intitulada *I.margens*,[1] que contou também com uma seleção de fotografias, estas com curadoria do fotógrafo Alberto César Araújo. A exposição marcou a reabertura da galeria, que ficou meses fechada por conta da pandemia do COVID-19, período que foi seguido por uma reforma no espaço. Como linha geral do trabalho, conjuntamente, eu, Alberto e Coutinho, decidimos que a exposição teria como foco a questão indígena, a partir das relações entre indígenas e não-indígenas. Apesar de compartilharmos essa premissa em comum e de uma interação entre as obras, que dividiam o mesmo espaço expositivo, a seleção

das fotografias e dos conteúdos audiovisuais resultou de processos independentes entre os curadores. Neste ensaio apresentarei as opções curatoriais que resultaram na mostra de vídeos e filmes intitulada *Entre sonhos e telas, mundos imaginados*, que foi parte da referida exposição.

O recorte que adotamos me possibilitou promover um gesto de aproximação entre diferentes gerações de artistas e intelectuais que estiveram envolvidos com a questão indígena no Amazonas em momentos históricos distintos, cujas obras e atuação revelam alterações importantes na qualidade dessa relação entre indígenas e não indígenas no tempo. Tenho me dedicado em diferentes frentes a investigar esse processo de interlocução e colaboração entre indígenas e não indígenas que tem ocorrido no Amazonas, sobretudo na cidade de Manaus. É o mesmo contexto no qual podemos inserir uma série de ações modernizadoras da atividade cultural no Estado, iniciados na década de 1960, que envolveu práticas como o cinema, as artes visuais, o teatro e a literatura, por exemplo. Em outros trabalhos, tanto no âmbito da produção intelectual escrita, quanto no âmbito da produção artística no campo do cinema, tive a oportunidade de tratar de algumas dessas questões em particular.[2] Como pretendo deixar claro nesta minha exposição, esse repertório sobre o qual tenho me debruçado me foi muito caro para a curadoria da mostra da qual estamos tratando aqui e, a despeito da pequena seleção de trabalhos presentes na exposição, contingência necessária em função do espaço físico reduzido da galeria, a mostra permitiu o cotejamento de obras que são resultado de momentos importantes, ou até mais do que isto, momentos de virada na compreensão da relação dos indígenas com a modernidade, que teriam efeito no campo das artes, da intelectualidade e das áreas científicas interessadas na questão indígena brasileira. A partir destes trabalhos específicos e de nomes relacionados a eles, podemos identificar filiações em relação ao pensamento social sobre a Amazônia, que viria a se adensar desde então, assim como da arte indígena, que hoje assume lugar importante na produção artística brasileira contemporânea, ou seja, duas formas de atuação que são determinantes para interpretar a Amazônia contemporânea, que se conjugaram no Amazonas na década de 1960 em uma relação produtiva entre arte e pensamento.

> No princípio o mundo não existia. As trevas cobriam tudo. Quando não havia nada, brotou uma mulher de si mesma. Surgiu suspensa sobre seus bancos mágicos e cobriu-se de enfeites que se transformaram em uma morada. Chama-se etãn bë tali bu (quartzo, compartimento ou camada). Ela própria se chamava Yebá bëló (terra, tataravó), ou seja, avó do universo (Panlõn Kumu; Kenhíri, 1980, p. 51).

Este é o trecho inicial da narrativa mitológica do livro *Antes o mundo não existia* (1980), de Firmiano Lana e Luís Lana, ou Umúsin Panlõn Kumu e Tolamãn Kenhíri, seus nomes na língua indígena. Esta é a descrição da origem do mundo segundo a cosmogonia Desana,[3] a revelação de uma visão original sobre a humanidade, sonhada em tempos ancestrais e transmitida oralmente de geração em geração. Essa narrativa foi registrada por meio da escrita por Luís, filho de Firmiano, que transcreveu os mitos narrados pelo pai, como forma de perpetuá-los para as novas gerações. Nesse contexto de contato e transformação entre as sociedades indígena e não indígena, estimulados por missionários e antropólogos, novos recursos foram sendo mobilizados pelos indígenas para não apenas registrar e difundir seus mitos por meio das palavras, mas também por meio de imagens. Além da escrita, Luís Lana também desenhou a mitologia Desana, mas foi seu primo, Feliciano Lana, quem mais se dedicou a isto, notabilizando-se por desenhar muitos dos mitos e histórias das etnias do Alto Rio Negro durante décadas. Na passagem da imaginação para os desenhos, um novo mundo se revelou, abrindo um importante capítulo na arte indígena contemporânea no Brasil.

Os encontros entre indígenas e não indígenas na cidade de Manaus, ocorridos entre as décadas de 1960 e 1970, têm na figura do padre Casimiro Béksta,[4] que atuou por mais de 20 anos nas missões salesianas do Alto Rio Negro, um elemento central. Em seu entorno, intelectuais e artistas, indígenas e não indígenas, colocaram em diálogo diferentes saberes e práticas, aproximando arte e mitologia. Daí surgiram algumas das mais interessantes manifestações artísticas ocorridas no Amazonas no período, entre elas as peças de temática indígena do Teatro Experimental do Sesc – TESC, os desenhos de

Feliciano Lana e o livro de Luís e Firmiano Lana, de onde retiramos a citação acima. Seus efeitos de influência se estendem até o cenário da produção artística contemporânea que se debruça sobre o pensamento dos povos originários, inspirando uma geração de novos artistas indígenas e não indígenas que têm renovado a produção artística amazônica, com trânsitos interessantes entre tradição e modernidade, utilizando técnicas e linguagens diversificadas, que resultam em trabalhos inspirados por esses pioneiros, mas em diálogo com regimes estéticos contemporâneos, como a videoarte e a performance, por exemplo. Este contexto inspirou a seleção de trabalhos audiovisuais da exposição *Entre sonhos e telas, mundos imaginados.*

INDÍGENAS E NÃO INDÍGENAS EM MANAUS

Manaus é uma das cidades brasileiras que hoje concentram importante presença indígena.[5] Além da sua localidade, o que é evidente uma vez que é uma cidade em plena floresta amazônica, há peculiaridades que conferem alguns diferenciais neste aspecto quando a comparamos com outras que têm configuração semelhante. Há questões históricas e políticas que remetem ao modo como ocorreu a colonização portuguesa na região, nos séculos XVI e XVII, passando pelo apogeu da economia da borracha no final do século XIX, e sua posterior derrocada no início do século XX, a presença missionária nas áreas indígenas nesse mesmo período, chegando até o momento da implantação da Zona Franca de Manaus, na década de 1960. Foram momentos que definiram ciclos de exploração econômica da região e de políticas de intervenção estatal que estão na base dos fenômenos de migração das áreas indígenas para a capital e seus consequentes trânsitos de retorno. O fato é que hoje ela é a maior cidade da Amazônia brasileira e continua um polo de atração para todo o interior do Estado, incluindo, evidentemente, os indígenas das regiões tradicionais do Alto Rio Negro e do Alto Solimões. Esse contexto descrito brevemente explica o cenário que permitiu que nos anos 1960/1970, na cidade, ocorressem encontros entre antropólogos, indigenistas, missionários, artistas, intelectuais e indígenas, criando um caldo cultural que teria reflexos não apenas na produção artística e cultural do Amazonas nas décadas seguintes, mas, talvez não seja demais dizer, na antropologia brasileira. Em certo sentido Manaus é a porta de entrada para a Amazônia Ocidental, que concentra a porção de floresta mais densa e onde estão as mais numerosas populações indígenas do país.

Neste contexto uma figura central é a do já citado padre Casimiro Béksta, que atuou na região do Alto Rio Negro nas missões salesianas por cerca de 20 anos, entre as décadas de 1950 e 1970. Para além da atuação como missionário, padre Casimiro, como ficou conhecido, interessou-se pelas culturas indígenas e promoveu amplo trabalho de registro e coleta de saberes tradicionais, com interlocução com representantes de várias etnias do Noroeste amazônico, onde fica São Gabriel da Cachoeira, considerada a cidade mais indígena do Brasil, que contém diversos distritos remotos em áreas de difícil acesso. Em contradição com a atividade missionária, que impunha o português aos alunos dos internatos, Béksta estimulava seus jovens alunos a registrar suas línguas originárias e seus mitos tradicionais por meio de gravações em áudio com os mais velhos, pela escrita e em forma de desenhos. Retirado de São Gabriel da Cachoeira e transferido para a prelazia salesiana em Manaus, ele se dedicou ao Centro de Documentação Etnográfico Missionário – CEDEM, da Inspetoria Salesiana Missionária da Amazônia – ISMA, onde seu acervo do período das missões ficou depositado até 2015, quando ele faleceu. Nos anos seguintes esse Centro foi desativado e parte do seu acervo foi enviado para o Museu das Culturas Dom Bosco, mantido pela Universidade Católica Dom Bosco, em Campo Grande/MS. A importância do seu trabalho pioneiro e a relevância do acervo que ele reuniu são frequentemente lembrados em trabalhos antropológicos sobre o noroeste amazônico. Ainda hoje é difícil encontrar algum trabalho etnográfico relevante sobre essa região particular cujo autor não tenha estabelecido interlocução com Béksta.

Na década de 1970, auge da ditadura civil-militar no Brasil, surgem uma série de iniciativas e organizações em defesa da Amazônia e dos povos indígenas. Em 1972 foi criado o Conselho Indigenista Missionário – CIMI, vinculado à Conferência Nacional dos Bispos do Brasil – CNBB, que passou a produzir em Manaus o jornal Porantim, a partir de 1978, o primeiro dedicado às questões indígenas no país (Vieira, 2000). Especificamente em Manaus podemos destacar o

Grupo Kukuro de Apoio à Causa Indígena, surgido também em 1978, e formado por professores da Universidade Federal do Amazonas – UFAM e pesquisadores do Instituto Nacional de Pesquisas da Amazônia – INPA (Monte, 1992). Em Manaus, Béksta aproximou-se do CIMI e posteriormente tornou-se professor de antropologia no Centro de Estudos do Comportamento Humano – CENESCH. Na cidade ele circulava e interagia com pessoas e movimentos dedicados à causa indigenista. Em função de sua experiência de mais de 20 anos no Noroeste amazônico ele se tornou referência obrigatória para pesquisadores e intelectuais interessados nesses temas.

Um caso importante nesse cenário de trânsito e interação entre pessoas na cidade de Manaus foi a passagem da antropóloga Berta Ribeiro pelo Amazonas, no período em que fazia a pesquisa de campo em seu doutoramento, ocorrida em três etapas: a primeira de julho a novembro de 1978, a segunda de dezembro 1985 a fevereiro de 1986, e a terceira entre dezembro de 1990 e janeiro de 1991, período em que atuou na região de Pari-Cachoeira, no noroeste amazônico (Ribeiro, 1995). Foi nesse período que ela conheceu a família Lana e desse contato resultou a publicação do livro *Antes o mundo não existia* (1980), pioneiro em termos de literatura indígena no país, cujo aspecto mais notável é a autoria dos próprios indígenas, pai e filho, uma novidade nos trabalhos de cunho antropológico no Brasil, conforme relata a própria autora.

> Ao chegar a Iauareté soube que, em São João, no rio Tiquié, por incentivo do padre Casemiro Beksta, dois índios Desâna, Firmiano e Luiz Lana, haviam escrito a mitologia de sua tribo, e outros, sobrinho de Firmiano, Feliciano Lana, feito os desenhos alusivos a essa mitologia. Soube também que o escritor amazonense Márcio Souza escrevera uma peça de teatro baseada no mito da criação desâna, narrado por Feliciano, produzira um filme com os desenhos dele e estava agenciando a publicação do livro de Firmiano e Luiz Lana numa editora do Rio de Janeiro. Imaginei que os autores deveriam ter cópia desse manuscrito e me dariam acesso a ele. Em lugar de tentar colher eu própria mitos esparsos, achei mais prático consultar essa coletânea. Fui a Pari-Cachoeira e mandei chamar Luiz Lana para expor-lhe meus propósitos e prontificar-me a ajudá-lo a publicar o livro, uma vez que, residindo no Rio, poderia acompanhar a edição mais de perto. Lembro que a conversa com Firmiano e Luiz, já no segundo dia de minha estada em São João, foi a princípio meio áspera. Ambos alegaram que nós, antropólogos, vamos às suas aldeias, coletamos suas lendas, estudamos suas tradições e depois publicamos nossas obras 'no Brasil e nos Estados Unidos', enquanto eles, seus depositários, ganham uns míseros presentes. Dei-lhes toda a razão, enfatizando que o ideal seria que os próprios índios se tornassem antropólogos e escrevessem sobre si mesmos e até sobre nós, ditos civilizados (Ribeiro, 1980, p. 31).

É importante destacar este gesto de Berta Ribeiro como algo provocador do surgimento de um novo campo no país, o da literatura indígena, na medida em que ela confere aos seus informantes o papel de autores, renunciando ao controle da narrativa por meio da descrição etnográfica, algo que era comum no trabalho antropológico e regra até então. Este breve comentário dela assinala também a vanguarda desta ação e do seu pensamento, no sentido de colocar no centro da reflexão a noção de autoridade etnográfica e da necessidade de que os indígenas passassem, eles próprios, a promover o que seria sua autoetnografia – hoje um fenômeno real e que prolifera em diferentes universidades brasileiras – ou mesmo uma etnografia reversa, quando estes escreveriam sobre os não indígenas. O formato do livro *Antes o mundo não existia,* baseado na relação entre os mais velhos e os mais jovens, acabou tornando-se modelo para uma série de livros que viriam a ser publicados nos anos seguintes, intitulada *Narradores Indígenas,* onde os pais narram a mitologia para os filhos, que transcrevem para português.

Alguns anos antes, nesse mesmo período, o Teatro Experimental do Sesc – TESC, liderado entre 1972 e 2016 pelo escritor e dramaturgo Márcio Souza, já tinha começado a explorar a temática indígena em suas peças. Em 1974 montaram *A paixão de Ajuricaba*, pioneira nessa abordagem, peça que foi assistida diversas vezes por Casimiro Béksta, segundo conta o próprio Márcio Souza no documentário *A Amazônia como palco – uma história do Teatro Experimental do Sesc*.[6] A partir dessa peça, Béksta tornou-se um colaborador do grupo para as montagens de temática indígena que viriam. Em 1975 foram montadas as peças *Dessana, Dessana*; *A maravilhosa história do sapo Tarô-Bequê*; e *Jurupari: a guerra dos sexos*, esta censurada nesse ano e montada apenas em 1979.

> 'Dessana, Dessana', no entanto, seria a montagem central de 1975. Alguns meses antes, tínhamos ficado conhecendo as pesquisas do antropólogo Casimiro Bécksta, ex-missionário, padre salesiano, professor do Centro de Pesquisas do

Figura 1 – Partindo da esquerda: Márcio Souza, Feliciano Lana, Padre Casimiro (atrás), Aldísio Filgueiras e Adelson Santos.
Fonte: Acervo Márcio Souza.

> Comportamento Humano[7], órgão da Igreja Católica. Casimiro Bécksta trabalhava as tradições dos povos do alto rio Negro, especialmente as culturas tukano e aruaque, com enfoques linguísticos e material de primeira mão (Souza, 1984, p. 33).

Por intermédio do padre Casimiro, Márcio Souza conheceu alguns indígenas do Alto Rio Negro que frequentavam Manaus, entre eles Gabriel Gentil, Luiz Lana e Feliciano Lana. Todos tinham sido alunos de Casimiro no internato de Pari-Cachoeira, distrito de São Gabriel da Cachoeira, e tinham começado a desenhar a mitologia dos seus povos a pedido do padre. Em determinados momentos eles também colaboraram com as montagens das peças de temática indígena do TESC, contribuindo para corrigir equívocos ou acrescentar elementos musicais e pictóricos. Como lembra Márcio Souza: "A versão do mito que serviu de ponto de partida para o libreto foi escrita por Feliciano Lana, primo de Luiz Lana, e representa o primeiro 'século' da cosmogonia dessana. É um mito que trata da origem do mundo, com entidades astrais e forças mágicas em processo. Uma 'história verdadeira', como classificaria Mircea Eliade" (Souza, 1984, p. 37).

Márcio Souza tinha retornado à Manaus em 1972, após viver algum tempo em São Paulo, onde foi estudar, cidade na qual começou a trabalhar com cinema. Seu retorno à Manaus ocorreu em função do convite para dirigir o longa-metragem *A selva* (1972), adaptado do romance homônimo de Ferreira de Castro. Alguns anos depois de filmar seu longa-metragem, aproveitando a passagem por Manaus dos fotógrafos cinematográficos Lúcio Kodato e Zetas Malzoni,[8] Márcio Souza

Figura 2 – Cena da montagem de Dessana, Dessana (1975).
Fonte: Acervo Márcio Souza.

articulou com a TV Educativa do Amazonas para que estes filmassem uma entrevista com o padre Casimiro Béksta e filmassem em table top[9] desenhos do mito da origem do mundo feitos por Feliciano Lana, filmagens que resultaram no documentário em curta-metragem *O começo antes do começo* (1975). Este filme foi a primeira escolha para a exposição *Entre sonhos e telas, mundos imaginados* e de certo modo contribuiu para dar o tom da curadoria.

O COMEÇO ANTES DO COMEÇO (1975)

Dirigido por Márcio Souza e Roberto Kahané, o filme apresenta um depoimento do padre Casimiro Béksta sobre sua relação com Luís e Feliciano Lana, sendo deste último os desenhos que ilustram o mito apresentado no filme. Um registro histórico da obra desse pioneiro artista indígena contemporâneo.

A produção do curta *O começo antes do começo* foi viabilizada em função da colaboração entre a TV Educativa do Amazonas, que ofereceu a estrutura

Figura 3 – Padre Casimiro no filme *O começo antes do começo (1975).*
Fonte: Frame do filme.

e os equipamentos para as filmagens em Manaus, e a Cinemateca do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro – MAM/RJ, que ofereceu a moviola para a montagem. Márcio Souza dirigiu a filmagem em Manaus e Roberto Kahané, cineasta amazonense

que na época vivia no Rio de Janeiro, montou o filme. A locução em voz *over* foi realizada pelo cineasta amazonense Djalma Limongi Batista.

É importante situar a produção deste documentário no contexto do cinema realizado no Amazonas naquele período. Na década anterior a cidade havia vivido um momento efervescente de cineclubismo, quando uma geração de jovens, incluindo os aqui citados Márcio Souza e Roberto Kahané, passou do cineclubismo para a realização de filmes. Nos anos 1970 essa geração estava buscando meios de realizar cinema nas condições adversas da cidade de Manaus e a realização do documentário *O começo antes do começo* representou um arranjo produtivo inovador entre a TV e o cinema independente, que renderia frutos nos anos seguintes no Amazonas.[10] Tal arranjo produtivo representava o cinema possível no contexto regional da época. A realização do filme possibilitou que novas técnicas de produção fossem aprendidas por profissionais locais de Manaus, que seguiriam atuando com isso em alguns trabalhos posteriores. É o caso da técnica do *table top*, ensinada pelos fotógrafos Lucio Kodato e Zetas Malzoni para técnicos da emissora, que seria utilizada em outros documentários da TV Educativa nos anos seguintes, e da captação de som direto, realizada por Paulo Sérgio Muniz na ocasião, contribuindo para formar quadros da TV para este trabalho específico. Em um cenário de cinema incipiente como o de Manaus na década de 1970 tudo se tratava de experimentação, no sentido de que cada filme era resultado de um esforço voluntarioso de produção, uma experiência inicial de pessoas que não tinham experiência prévia com cinema e não tiveram formação específica para atuar nesse campo, aprendendo a fazer enquanto faziam, sem método ou organização elaborada.

Apesar da estrutura convencional do documentário, sua importância reside primordialmente no registro do depoimento do padre Casimiro Béksta – que havia recentemente se mudado para Manaus depois de viver mais de 20 anos no Alto Rio Negro – e que no filme faz uma exposição sintética da rica mitologia Desana, e no registro dos desenhos de Feliciano Lana, que naquele tempo ainda não era celebrado como um artista visual, como viria a ser no futuro. O filme é o primeiro registro da obra de Feliciano Lana, que passaria a ser conhecido como um artista indígena pioneiro apenas anos mais tarde. O trabalho de Lana entraria pela primeira vez em um espaço expositivo formal apenas em 1988, no Museum für Völkerkunde, Museu de Etnologia, em Frankfurt/ALE, na exposição *Die Mythen Sehen: Bilder und Zeichen vom Amazonas*,[11] justamente com os desenhos que foram filmados para o curta-metragem em questão, que integraram ampla exposição sobre a produção material e imaterial da Amazônia. No Brasil sua obra seria exposta ao público pela primeira vez em 1998, na cidade de Belém/PA, no Museu de Arte de Belém (Mabe), na exposição *Mitos gráficos: pinturas de Feliciano Lana,* organizada pela antropóloga Lúcia Hussak van Velthem, então diretora do Mabe. Ambas as exposições ilustram bem o lugar da obra de Feliciano Lana, entre o interesse antropológico e o das artes visuais. Hoje Feliciano Lana é reconhecido como um artista responsável por definir certa iconografia relativa à mitologia dos povos do Alto Rio Negro, algo que seria inspirador para gerações mais recentes de artistas indígenas, como Denilson Baniwa, que reconheceu a influência e homenageou Feliciano Lana por ocasião do seu falecimento em 2020.

> O livro-narrativa escrito pelo Sr. Firmiano Lana e Luiz Lana foi o primeiro registro do que eu poderia entender sobre a estética da arte indígena moderna. O Sr. Feliciano Lana, sobrinho de Firmiano e primo de Luiz, deu continuidade ao legado de seus parentes, cada vez mais indo criando um estilo próprio e aumentando o repertório de narrativas visuais desana e por vezes criando suas próprias narrativas a partir de suas experiências diárias.
>
> O que só compreendo hoje é a importância dos Lana na criação de uma imagética inédita na cultura indígena brasileira. Assim como o cristianismo criou a imagem de seu Deus e o difundiu através da arte, assim a família Lana deu registro aos "deuses" da cosmogonia desana, que antes só sabíamos oralmente através dos pajés, que eram os únicos a conseguirem o trânsito livre pelos Mundos. As tintas e pinceladas de Feliciano Lana me deram a experiência de saber como eram a Cobra-Canoa, Yebá Buró, Lago de Leite e as Malocas do Universo. A importância da energia criativa de Feliciano Lana é incalculável para o mundo inteiro, ainda mais para um artista indígena como eu sou. Antes dos Lana toda a oralidade era transformada em nossa imaginação, como será o Umukomahsü Boreka? Seria alto, baixo, magro, gordo, que expressão há em seu rosto? Somente os escolhidos pajés sabiam seus rostos, cabia a nós meros curumins criar nossas próprias imaginações daqueles heróis de um tempo antes do mundo existir. Os Lana resolveram isto e hoje sabemos

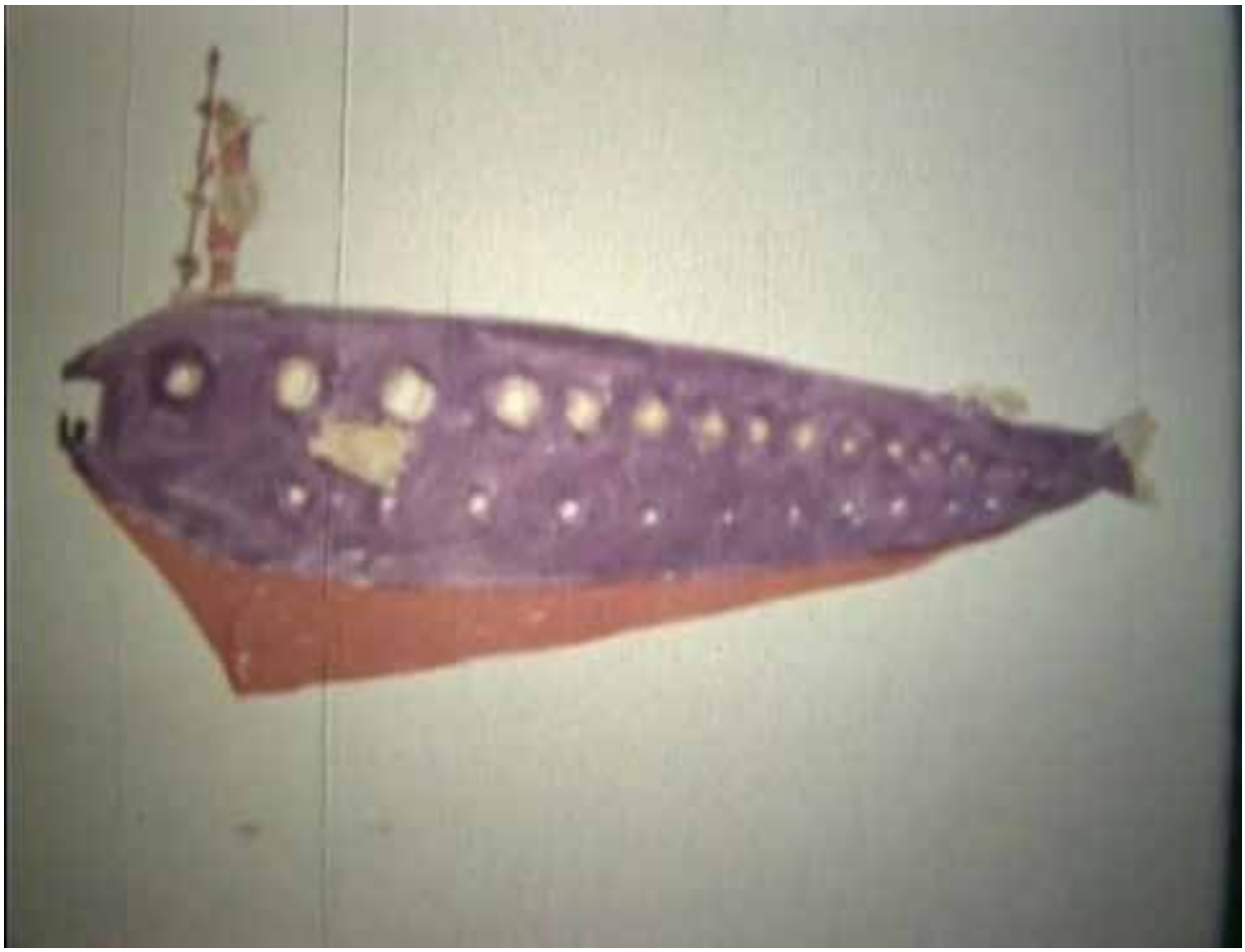


Figura 4 – A cobra–canoa no filme *O começo antes do começo* (1975).
Fonte: Frame do filme.

> como é Umukomahsü Boreka, o chefe dos Desana (Baniwa, 2020, p. 44-45).

Além de confirmar um vínculo importante entre a arte indígena contemporânea produzida no país com a obra de um artista pioneiro na expressão visual das cosmologias indígenas ameríndias, permitindo ver uma ideia de tradição, de linha de continuidade em termos de imaginário, que hoje está em evidente ascensão, com a produção artística indígena brasileira ocupando espaços em galerias e exposições no Brasil e no mundo, este depoimento de Denilson Baniwa (2020) atesta a importância do registro feito pelo filme *O começo antes do começo*, que tem não apenas um valor histórico, mas que amplia as possibilidades de acesso ao trabalho de Feliciano Lana.

BRANCO EXPERIMENTO DESSANA (2022)

O segundo trabalho selecionado para a exposição foi *Branco experimento Dessana* (2022), uma série de vídeos produzidos pelo ator Dimas Mendonça, que foi ator do TESC em sua terceira fase, iniciada em 2003. Ele integrou a trupe de 2004 a 2016, até seu encerramento. Trata-se de uma série de performances de Dimas, em ambiente natural, em áreas rurais próximas a Manaus, realizados no período do confinamento provocado pela pandemia do COVID-19. São leituras de trechos da peça musical *Dessana, Dessana* (1975), de autoria de Márcio Souza, Aldísio Filgueiras e do maestro Adelson Santos, que teve montagem em formato de Ópera em 2005, da qual Dimas Mendonça participou.

Em 13 vídeos de curta duração o ator interpreta trechos da peça musical, promovendo performances com o corpo e com a voz, em interação com a natureza, em diferentes situações, ora diurnas, ora noturnas. A produção dos vídeos contou com recursos mínimos de produção,

Figura 5 – *Branco Experimento Dessana* (2022).
Fonte: Frame do filme.

contando basicamente com uma pessoa na câmera, registrando as cenas em som direto, e o ator promovendo as performances em uma ação contínua. Trata-se de um interessante experimento cênico que se debruça sobre uma obra anterior, promovendo uma espécie de dobra sobre esta, na medida em que Dimas Mendonça, um ator não indígena, promove uma reinterpretação da peça original dedicada a um universo indígena, sendo que esta, por sua vez, já era também uma interpretação deste universo por um dramaturgo não indígena.

Tirando proveito dos recursos mínimos de produção, o ator consegue imprimir poesia e lirismo aos trechos da peça musical. Somadas à exuberância natural dos cenários, a beleza da melodia, preservada no canto de Dimas, e a sensibilidade na encenação, quase sempre discreta, promovem uma experiência intimista de uma narrativa mitológica, expressa aqui em termos de uma performance audiovisual, pois são trechos performados para a câmera. Nessa nova camada de interpretação da cosmogonia Desana, a intenção da descrição etnográfica dá lugar à expressividade da voz e do corpo. Ao buscar registrar as performances em ambiente

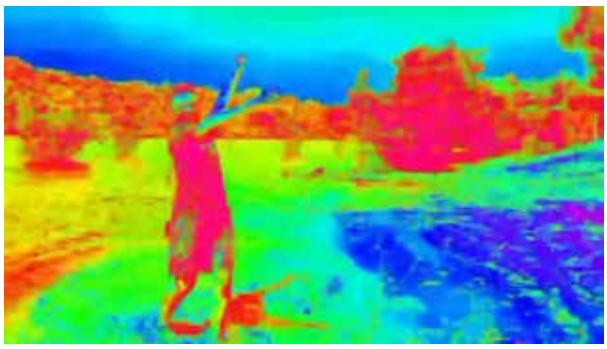


Figura 6 – *Branco Experimento Dessana* (2022).
Fonte: Frame do filme.

natural, o artista promove uma experiência sensorial explorando a relação entre natureza e cultura pois insere na paisagem seu corpo em ato de performance e ocupa o espaço com sua voz. "As aproximações entre uma ação cotidiana e uma ação artística, que fazem o conteúdo das obras coincidir com o ser físico do artista e o lugar de suas práticas artísticas – estes, ao mesmo tempo, sujeito e meio de expressão estética, eles mesmos objetos de arte" (Melim, 2008, p. 52). São performances em vídeo que remetem a toda uma tradição da performance no campo das artes visuais e do cinema experimental, que

Figura 7 – *Ooni* (2021).
Fonte: Frame do filme.

explorou as possibilidades dos movimentos dos corpos como forma de expressão privilegiada da experiência audiovisual.

A sutileza e a discrição imperam na performance do ator, o que confere destaque para o texto e para a melodia das músicas, todas cantadas *a capella,* sem cortes e em som direto, sem sonorização ou inserção de música posterior. Contudo em alguns trechos de maior intensidade, há intervenção no material, com cortes que promovem a manipulação das imagens, alterando cores e texturas, como podemos ver na Figura 6. Nestas passagens o trabalho dialoga diretamente com a tradição da videoarte, que explorou as possibilidades expressivas da imagem eletrônica a partir das possibilidades de manipulação da natureza das imagens. Esta é outra característica a destacar do trabalho, que recupera experiências anteriores do campo da performance cênica e as atualiza para o campo da performance audiovisual, colocando em diálogo diferentes tradições artísticas. Os vídeos da série *Branco Experimento Dessana* foram difundidos separadamente nas redes sociais do ator, onde podem ser acessados ainda hoje, e foram compilados em uma sequência única para a exibição em *looping* na exposição.

LITHIPOKORODA (VIDEO PERFORMANCE MANIFESTO) (2021) E *OONI* (2021)

Em outra chave de interpretação, retornamos às questões indígenas com os trabalhos *Lithipokoroda (Video Performance Manifesto)* (2021)[12] e *Ooni* (2021),[13] que apresentam uma jovem geração de artistas indígenas oriundos do Alto Rio Negro, com a artista Lilly Baniwa à frente, que têm renovado a produção artística do Amazonas, lançando mão de diferentes regimes estéticos, passando pela performance, pela dança, pelo teatro, pelo cinema e pela pintura, promovendo novas formas de diálogo entre tradição e modernidade, entre mito e história, protagonizando um momento de renovação na arte indígena brasileira contemporânea, colocando em outros termos questões relacionadas à identidade indígena, sua cosmogonia e seus saberes, promovendo assim novas visualidades para a arte indígena.

Ooni, que em Baniwa significa água, é um vídeo dirigido por Lilly Baniwa e por Naiara Alice Bertoli, uma atriz e contadora de histórias não indígena, que tem promovido uma série de atividades de arte-educação na cidade de São Gabriel da Cachoeira nos últimos anos. Aqui elas exploram situações relacionadas a este recurso natural,

Figura 8 – *Ooni* (2021).
Fonte: Frame do filme.

na apresentação de cenas cotidianas e por meio da dança, inserindo as mulheres em paisagens naturais relacionadas com a água. Por meio da locução, sempre com vozes femininas, alternando trechos falados em Baniwa, que relatam aspectos diários da relação com a água, e trechos falados em português, que apresentam narrativas que remetem aos sonhos, somos apresentados a situações em que a água é elemento central, na vida e no mito.

Pela oralidade somos apresentados à vida indígena, à sua relação com o mundo histórico e com os sonhos, com a cultura e com a natureza. Sempre por vozes femininas. São elas que nos trazem o significado, seja da descrição do visível, seja do relato do sonho. Ao final, as palavras faladas dão lugar ao canto, agora em uma voz masculina, quando passamos não mais acompanhar cenas do cotidiano, mas sim as performances dos corpos femininos, que interagem com o espaço natural. Corpos que dançam, performam e cantam em sintonia com a natureza. A dança das mulheres, ora em paisagens secas, ora em meio às águas, evoca os sons da natureza, por vezes em uma relação disruptiva entre imagem e som, quando são os corpos a se mover por meio de gestos na paisagem, para então retornar à força das águas, imersos nos seus movimentos em forma de ondas. Uma performance audiovisual que coloca em diálogo formas expressivas do corpo, seus movimentos e sons, com formas expressivas da natureza, especialmente da força das águas, seus ciclos, movimentos e sonoridades. Os sentidos tanto pragmáticos quanto mitológicos das águas são apresentados por meio da oralidade, que em si mesma tem uma qualidade musical e rítmica, que se alterna conforme a língua de quem fala varia, entre o português e o baniwa. Uma performance que destaca formas sensíveis de se relacionar mito e história.

Lithipokoroda é uma performance criada por Lilly Baniwa e interpretada por vários artistas indígenas de São Gabriel da Cachoeira.[14] Acompanhamos um ser que surge da floresta, uma espécie de entidade de matéria orgânica, que caminha em direção à Maloca, espaço do conhecimento indígena. De acordo com Roselee Goldberg (2007, p. 223), historiadora da arte e curadora de artes performáticas, a "representação de personagens, material autobiográfico e onírico, a reconstituição de gestos passados - tudo isto abriu a performance a uma vasta gama de possibilidades interpretativas". No caminhar dessa entidade neste vídeo performance, ancestralidade

Figura 9 – *Lithipokoroda (Video Performance Manifesto)* (2021).
Fonte: Frame do filme.

e modernidade são confrontadas em uma cidade transformada com rastros de natureza destruída.

Elementos associados a questões de gênero, à noção de identidade, à preservação ambiental e à memória motivam a performance, que interrelaciona a juventude com a maturidade, colocando em diálogo o saber tradicional, representado pelos mais velhos, com as novas formas de expressão da sensibilidade, representados pelos corpos jovens que performam diante da câmera. Nesse jogo entre performatividades e espaços simbólicos, há hibridismo nos regimes estéticos adotados, transitando entre a teatralidade e a pintura, nos quais se oferece outros usos para as materialidades da floresta e um novo regime pictórico para os grafismos ancestrais. São encontros de tempos e pontos de vista provocados por uma performance audiovisual, ou seja, que acontece no espaço fílmico, coreografada para a câmera, existindo na duração do plano e articulada na montagem das partes, compondo assim um todo que existe apenas nessa materialidade específica, que implica um circuito de visibilidade das telas e dos espaços expositivos. Esses encontros entre temporalidades e visões permitem pensar em outras percepções da produção material e imaterial da cultura indígena, que não estão mais restritas a espaços de preservação e exibição, como museus, ou em espaços ritualísticos das comunidades, mas estendem-se para os espaços das artes tecnológicas e das mídias audiovisuais.

Lilly Baniwa atualmente é estudante do curso de graduação em Artes Cênicas da Universidade Estadual de Campinas. A partir de sua vivência na Universidade ela elabora sobre a importância da arte para os povos indígenas e a necessidade de maior visibilidade para essa produção nos circuitos de arte tradicionais e nos espaços formativos. Segundo ela,

> A arte sempre fez parte da vida dos povos indígenas, mas com uma visão diferente da cultura ocidental. São coisas presentes no nosso dia a dia, que fazem parte de nós e nós parte delas; seja no corpo, nos artefatos, nas danças, contações de histórias etc. A sala de aula é uma possibilidade de troca de conhecimentos entre dois mundos diferentes. A presença indígena no curso de Artes Cênicas influenciou alguns professores a trazerem Literatura Indígena para trabalhar em cena e o reconhecimento da ausência da cultura indígena no currículo do curso motivou a criação de uma disciplina eletiva, promovendo o encontro com a arte indígena contemporânea. As universidades

Figura 10 – *Lithipokoroda (Video Performance Manifesto)* (2021).
Fonte: Frame do filme.

> brasileiras precisam abrir as portas para arte indígena, para cultura indígena, para os saberes indígenas, como parte integrante dos currículos.
>
> O mundo precisa estar mais aberto para novos saberes, os povos indígenas carregam conhecimentos ancestrais, passados oralmente de geração a geração, são conhecimentos vivos em seu corpo. A humanidade precisa entender que os povos indígenas sempre lutarão pelo bem de todos, a Terra não depende da gente, nós é que dependemos dela, pois ela que nos dá tudo e dá para todos os povos da Terra (Baniwa, 2021, p. 58-59).

A partir deste depoimento de Lilly Baniwa, notamos que a visibilidade das obras de artistas indígenas e sua circulação no circuito contemporâneo de artes é fundamental, mas pode ser apenas um ponto inicial. É importante apontar que é necessário que os artistas indígenas possam também frequentar espaços formativos, não apenas no sentido de uma capacitação técnica e acadêmica, mas sim pelo fato de que a presença desses sujeitos sociais nesses ambientes contribui para transformar esses espaços em termos epistemológicos, provocando potencialmente um processo amplo de reflexão sobre a historiografia da arte brasileira, revelando outras formas de pensar a nossa tradição artística.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Realizar a curadoria da mostra de vídeos e filmes que integrou a exposição I.margens me possibilitou aproximar momentos distintos da produção intelectual e artística do Amazonas que permitem notar como os trânsitos objetivos e simbólicos, entre pessoas e obras, entre culturas e formas expressivas, ocorridos no Amazonas nas últimas décadas, no entorno das relações entre indígenas e não indígenas que por ali circularam, gerou obras importantes não apenas para a interpretação intelectual sobre a Amazônica em diversos campos disciplinares, mas também para a produção artística em diversos regimes estéticos.

Com este gesto de aproximação entre momentos históricos e tradições distintas busquei evidenciar como há linhas de filiação importantes que muitas vezes não são conhecidas ou reconhecidas pelas narrativas hegemônicas que tratam da história das artes visuais no Brasil. São casos que nos provocam a pensar em questões centrais para a produção artística e para a produção intelectual, como a ideia de autoria, de colaboração, de experimentação. Além disto, são também obras

que nos permitem ver de outro modo a história da produção audiovisual no Amazonas, e por extensão na Amazônia, onde diferentes modos de produção são mobilizados por artistas que transitam entre diferentes tradições artísticas, constituindo um panorama complexo de obras, que estão em diálogo com a ancestralidade indígena da Amazônia, mas também estão informados pelas vanguardas artísticas que remetem a experiências do campo do cinema e das imagens técnicas de modo mais amplo.

Neste pequeno conjunto de obras audiovisuais, que transitam entre o documentário histórico, o vídeo experimental e a performance audiovisual, encontramos elementos importantes para conhecer um pouco do diálogo entre saberes indígenas e não indígenas, mobilizados para a produção artística que se interessou por interpretar questões ligadas às cosmogonias dos povos originários por meio da arte, com um recorte específico para o Amazonas, destacando personagens históricos e personagens atuais que entre sonhos e telas, nos revelam mundos imaginados.

NOTAS

01. A exposição *I.margens* ocupou a Galeria do Largo, no Largo de São Sebastião, em Manaus, de 24/05/2022 a 01/10/2022.

02. Vide o livro *Cinema no Amazonas: 1960-1990* (2022) e o documentário *Gentil* (2018).

03. Em meu texto utilizarei a forma atual de se referir à etnia, grafada como Desana, contudo, nas citações manterei a grafia da publicação original. Desse modo teremos diferentes grafias para o nome da etnia no decorrer do texto.

04. Para um relato em primeira pessoa sobre seu período de pesquisa e convivência entre os indígenas do Alto Rio Negro consulte-se Beksta (1967).

05. Segundo dados do Censo 2022. Uma nota de divulgação desses números pode ser lida na Agência de Notícias do IBGE disponível em: ‹https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/37565-brasil-tem-1-7-milhao-de-indigenas-e-mais-da-metade-deles-vive-na-amazonia-legal#:~:text=Os%20tr%C3%AAs%20municipios%20brasileiros%20com,%2C%20com%2034%2C5%20mil›. Acesso em: 29 fev. 2024.

06. *A Amazônia como palco: uma história do Teatro Experimental do Sesc.* Direção: Gustavo Soranz. Produção: Rizoma Audiovisual, 2022.

07. Mantive aqui a grafia da publicação original, mas aqui Márcio Souza equivocou-se em relação ao nome da instituição, mas ele refere-se ao CENESCH.

08. Ambos estavam de passagem por Manaus por conta de uma viagem pela Amazônia, que rendeu um episódio do Globo Repórter intitulado *Rio Negro* (1973). Recentemente as fotografias da viagem foram reunidas em um livro intitulado *Memórias de rio – Amazônia, 1970* (2020).

09. *Table top* é uma técnica de registro de imagens quadro a quadro com câmeras fotográficas ou cinematográficas que se utiliza de um aparato de estabilização do equipamento de registro em posição zenital ou plongèe absoluto, ou seja, em posição superior, em ângulo de 90º em relação a uma superfície, geralmente uma mesa, onde é fixada a imagem a ser registrada.

10. A experiência com o documentário *O começo antes do começo* foi uma embrionária do que seria desenvolvido alguns anos depois na TV Educativa do Amazonas no programa intitulado *Documentos da Amazônia*. Sobre este tópico ver Soranz (2012

11. Tradução livre: "Vendo os Mitos: Imagens e Sinais da Amazônia".

12. A obra pode ser vista aqui: ‹https://youtu.be/wgoUcGfbYAk?si=qEzCPiVhh8MoO5zL›.

13. A obra pode ser vista aqui: ‹https://youtu.be/NBhEMuu2Kjo?si=vqfoDFTmGX06Eo4n›.

14. O processo de criação da performance, que foi voltada a moradores de São Gabriel da Cachoeira e contou com a participação na facilitação de diversos artistas de várias partes do Brasil, a maioria indígenas, pode ser conferido no documentário Braço de Rio, que pode ser visto em: ‹https://youtu.be/46BSOJjCKQw?si=cyrQ8jTFpZ4BpuSZ›. Nele há depoimentos de alguns dos participantes e trechos dos vídeos formativos enviados pelos artistas para os participantes da oficina. No

documentário falam os artistas Sallisa Rosa, Djuena Tikuna, Katú Mirim, Denilson Baniwa, Jaider Esbell, Yara Costa e Kaê Guajajara

REFERÊNCIAS

BANIWA, Denilson. Uma maloca-museu para Feliciano Lana, o filho dos desenhos dos sonhos. **DAT Journal**, v.5, n.3, p. 42-46, 2020.

BANIWA, Lilly; FABRINI, Veronica *et al.* **Teatro e os povos indígenas:** Janelas abertas para a possibilidade. São Paulo: N-1 edições, 2021.

BEKSTA, Casimiro. Experiências de um pesquisador entre os Tukano. **Revista de Antropologia**, v. 15-16, p. 99-110, 1967.

GOLDBERG, RoseLee. **A arte da performance:** do futurismo ao presente. Lisboa: Orfeu Negro, 2007.

KÊHÍRI, Tõrãmũ; PÃRÕKUMU, Umusí. **Antes o mundo não existia:** mitologia dos antigos Desana-Kehíripõrã. São Paulo: Livraria Cultura Editora, 1980.

MELIN, Regina. **Performance nas artes visuais.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

MONTE, Paulo Pinto. **Etno-história Waimiri-Atroari (1663-1962).** Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 1992.

RIBEIRO, Berta Gleizer. **Os índios das águas pretas: modo de produção e equipamento produtivo.** São Paulo: Companhia das letras: Editora da Universidade de São Paulo, 1995.

RIBEIRO, Berta Gleizer. Introdução: os índios das águas pretas. In: KÊHÍRI, Tõrãmũ; PÃRÕKUMU, Umusí. **Antes o mundo não existia:** mitologia dos antigos Desana-Kehíripõrã. São Paulo: Livraria Cultura Editora, 1980.

SOUZA, Márcio. **O palco verde.** Rio de Janeiro: Marco Zero, 1984.

SORANZ, Gustavo. **Território imaginado:** imagens da Amazônia no cinema. Manaus: Edições Muiraquitã, 2012.

VIEIRA, Regina. **O jornal Porantim e o indígena.** São Paulo: Annablume, 2000.

SOBRE O AUTOR

Gustavo Soranz é doutor em Multimeios (Unicamp). Professor da UNESP. Atua como curador e pesquisador nas áreas de cinema, comunicação e artes visuais, com ênfase nos estudos de documentário e antropologia visual. Roteirizou e dirigiu os documentários *A Amazônia segundo Evangelista* (2011) e *A Amazônia como palco* (2023). Codirigiu os documentários *Gentil* (2018), *Intercâmbio de perspectivas: Roy Wagner na Amazônia* (2022) e a série documental *Amazônia Postal* (2017). Foi curador da Mostra Amazônia do Filme Etnográfico (2006 a 2011), da Mostra Histórias do Brasil Profundo (2020) e da Mostra O cinema e o fim dos tempos (2023). Publicou os livros *Território imaginado – imagens da Amazônia no cinema* (Muiraquitã, 2012); *O cinema de Trinh T. Minh-ha – intervalos entre antropologia, cinema e artes visuais* (Sulina, 2019) e *Cinema no Amazonas: 1960-1990* (2022). Organizou os livros *Imagens que falam: olhares contemporâneos sobre cinema, fotografia e audiovisual* (Unicamp/IAR, 2015) e *Filmar a Amazônia* (Rizoma Audiovisual, 2020).

E-mail: soranz@yahoo.com

O FILME "TRIUNFO HERMÉTICO" E A CONTRIBUIÇÃO DE RUBENS GERCHMAN AO CINEMA EXPERIMENTAL E CONCEITUAL

THE FILM "HERMETIC TRIUMPH" AND THE CONTRIBUTION OF RUBENS GERCHMAN TO EXPERIMENTAL CINEMA AND CONCEPTUAL

Almerinda da Silva Lopes
UFES

Resumo

Este texto reflete sobre o filme de artista, experimental e conceitual, denominado *Triunfo Hermético* (1972), produzido por Rubens Gerchman (1942-2008). Esse filme de 35 mm, em cores e 14' de duração, foi concluído após o retorno do artista de Nova York, cidade onde viveu, cursou cinema e trabalhou (1969-1971), com o prêmio de *Viagem ao Exterior* obtido no XVI Salão Nacional de Arte Moderna. Nessa proposta performática e metafórica, o artista subverte a narrativa e a linguagem cinematográfica tradicional, e promove um jogo de oposições ou de incongruências: construção e destruição, memória e apagamento, vida e morte, remetendo aos embates com o processo criativo, à evocação de ritos ancestrais, aos arquétipos, às forças fundamentais da natureza e à composição da matéria, que para os filósofos gregos era representada pelos quatro elementos da natureza: terra, água, ar e fogo.

Abstract

This text reflects on the experimental, conceptual artist film called Triunfo Hermético (1972), produced by Rubens Gerchman (1942-2008). This 35mm film, in color and 14' in length, was completed after the artist's return from New York, the city where he lived, studied cinema and worked (1969-1971), with the Travel Abroad award obtained at the XVI Salon National Museum of Modern Art. In this experimental proposal, the artist subverts the traditional narrative and cinematic language, and promotes a game of oppositions or incongruities: construction and destruction, memory and erasure, life and death, referring to clashes with the creative process, the evocation of ancestral rites and to archetypes, the fundamental forces of nature and the composition of matter, which for Greek philosophers was represented by the four elements of nature: earth, water, air and fire.

Palavras-chave:

Cinema Experimental; Cinema de Artista; Rubens Gerchman; Memória e Apagamento; Materialidade e Imaterialidade.

Keywords:

Experimental Cinema; Artist's Cinema; Rubens Gerchman; Memory and Erasure; Materiality and Immateriality.

INTRODUÇÃO

De modo mais marcante a partir do golpe militar de 1964, jovens artistas brasileiros – entre eles algumas mulheres –, com destaque para os cariocas, se mostrariam atentos às mudanças do paradigma artístico, ao surgimento de novas tecnologias e ao processo de desmaterialização da arte, que tomava força nos centros hegemônicos internacionais. O recrudescimento dos órgãos de repressão, após a promulgação do Ato Institucional nº 5 (1968) pelo presidente Artur da Costa e Silva, acelerou a criação de novos processos e linguagens, dando origem a um naipe bastante diversificado de propostas conceitualistas, experimentais e efêmeras, que inicialmente não

foram bem compreendidas e aceitas pela crítica, mas rapidamente se propagaram e contaminaram muitos congêneres. Para a elaboração dessas novas proposições, a geração de artistas, que então emergia, recorreu a novos suportes e passou a hibridizar ou a amalgamar materiais naturais e industrializados, ordinários ou efêmeros, pondo em xeque os cânones e os valores retinianos que respaldaram o duopólio pintura/escultura. A maioria dessas propostas experimentais não se destinava ao mercado e prescindia das instituições culturais para circular, sendo exibida em espaços alternativos. Os jovens artistas, além de não reconhecerem os museus como espaços legitimadores dos produtos artísticos, faziam-lhes oposição, por considerá-los instâncias seletivas, judicativas e sedimentadoras do gosto burguês, mas também por terem ciência que essas instituições eram controladas pelos militares, o que colocava os produtos ali expostos na mira da censura. A posição política assumida por esses jovens colocava o fazer artístico e o ativismo como experiências complementares, extensivas a outros modos de atuação: participação em passeatas de estudantes, protestando juntos nas ruas contra a violência e a falta de liberdade impostas pela ditadura militar; realização de ações e intervenções críticas em ruas, praças e outros espaços públicos, razão pela qual o crítico Francisco Bittencourt nomeou esses artistas de "geração tranca ruas". Atuando de maneira individual ou vinculados a coletivos, convocavam os interlocutores a interagir e a se tornarem parceiros na criação e realização de proposições e ações artísticas, que, reuniram, na maioria das vezes, grande número de espectadores e de participantes, muitos dos quais certamente não frequentavam museus.

Essa geração que então emergia ampliou as práticas artísticas, ao desenvolver um leque heterogêneo de processos experimentais, alternativos e efêmeros, que incluiu livros/objeto, arte postal, cinema, vídeo, performance, entre outros, por meio dos quais subverteram as tradicionais narrativas, a ideia de pureza e de perenidade da obra de arte, bem como o próprio conceito de arte e de artista. O foco principal dessas propostas passou a ser o cotidiano vivido pelos protagonistas, recorrendo com alguma frequência a expressões, palavras de ordem ou a imagens extraídas de manchetes publicadas na imprensa popular, relativas a casos de interferência da censura na livre-expressão, ameaças às vozes dissidentes, desaparecimento de indivíduos contrários ao regime, ou outros assuntos.

O trânsito ou a fixação mais ou menos duradoura de alguns desses jovens em centros artísticos hegemônicos internacionais, de modo especial com premiações conquistadas no Salão Nacional de Arte Moderna, contribuiu sensivelmente para esses "renovados posicionamentos dos artistas" (Reis, 2006, p. 7). Em contrapartida, provocou imediata reação dos órgãos de censura instituídos pelos militares, com o aumento das arbitrariedades, revanche, ameaça e cerco aos artistas, confisco e impedimento de circulação de obras, interdição de exposições e até intervenção em instituições culturais, o que levou um número expressivo de artistas (plásticos, escritores, cineastas, teatrólogos) e de intelectuais brasileiros a se exilar no exterior, em especial na França e nos Estados Unidos. Embora se saiba que o número de ameaças dos militares aos artistas tenha sido bem maior que o de prisões, e que estas foram motivadas mais pela militância política dos mesmos do que pelo teor crítico das obras, o clima aterrorizante e a insegurança fizeram aumentar a procura por bolsas de aperfeiçoamento, concedidas por instituições brasileiras e estrangeiras. Isso permitiu que bom número de artistas permanecesse longos períodos no exterior, tivesse contato com novos processos, suportes e linguagens visuais e ali continuasse produzindo e expondo, como foi o caso de Antônio Dias, Rubens Gerchman, Amílcar de Castro, Carlos Zílio, Hélio Oiticica, Ivan de Freitas, Sérgio Ferro, Thereza Simões, Cibèle Varela, Lygia Clark, Antônio Henrique Amaral, entre outros.

No caso específico de Rubens Gerchman (1942-2008), objeto deste texto, na segunda metade da década de 1960, quando seguiu para os Estados Unidos, o jovem já revelava uma vocação experimental e fazia parte da vanguarda carioca ao lado de outros artistas de sua geração tais como: Antônio Dias, Carlos Vergara e Roberto Magalhães, convivia e expunha ao lado de nomes já devidamente estabelecidos da geração precedente, como Hélio Oiticica, Lygia Clark, Lygia Pape, Amílcar de Castro, Sérgio Camargo, Pedro Escosteguy.

Com os três primeiros e o último artista citado, Gerchman chegou a constituir, na época, um grupo de performances, desenvolveu projetos colaborativos e produziu objetos interativos, que solicitavam a participação ativa do público. O grupo participou, inclusive, de exposições emblemáticas, como *Opinião 65 e 66*, que objetivaram estabelecer uma espécie de analogia entre a arte produzida no país e no exterior.

Nessas mostras, realizadas no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, Rubens Gerchman apresentou também pinturas figurativas, com figuras de formas sintéticas e cores gritantes, em que misturava elementos expressionistas e pop, expressos em cenas de futebol, concurso de Miss Brasil, representando as candidatas em trajes de banho e portando as faixas com os nomes dos estados que as jovens representavam, além do cartaz *Casal Fartura,* em que ironizava acontecimentos da vida urbana da época, centrando forças nas propagandas que o governo militar lançava na mídia, para divulgar as mirabolantes e ilusórias promessas de desenvolvimento, de melhoria da vida do povo com o suprimento de todas as suas necessidades básicas. As figuras do cartaz, de formulação sintética e canhestra receberam críticas na época, por aqueles que as consideraram mal acabadas, chapadas e destituídas de harmonia estética.

Em 1966, o jovem Rubens Gerchman, e seus companheiros de grupo, se apresentaram em *Pare* (1966), emblemática exposição que inaugurou a Galeria G-4, no Rio de Janeiro, que contou com a exibição de objetos interativos e *happenings*. Organizada e mantida pelo fotógrafo americano radicado no Brasil, David Zingg, essa galeria, localizado no elegante bairro de Copacabana, foi construída com ousado projeto de Sérgio Bernardes. Na abertura da mostra (22 de abril de 1966), Gerchman, Vergara e Escosteguy promoveram dois inusitados *happenings* – embora a imprensa tivesse anunciado a realização de apenas um –, que, pelo seu ineditismo, geraram polêmica e grande número de matérias nos jornais cariocas, antes e depois de apresentados os eventos.

Quase sem exceção, o foco das crônicas de autoria de jornalistas e de críticos girou em torno desses eventos, sem dar maior atenção aos trabalhos expostos no mesmo espaço. Demonstrando pouca familiaridade com propostas dessa natureza, os articulistas recorreram a textos de teóricos e performers europeus, evocando o nome do artista e poeta francês Jean-Jacques Lebel – que na década de 1960 promoveu *happenings* em Paris, Veneza, entre outras cidades europeias e nos Estados Unidos –, além de solicitarem esclarecimentos ao crítico Mário Pedrosa, sobre o conceito de *happening*, que entre outras ponderações afirmou tratar-se do primeiro evento do gênero realizado na América Latina.[1]

O público, atendendo às insistentes chamadas da imprensa, acorreu curioso à inauguração do espaço cultural, para conferir *in loco* em que consistia a propalada novidade anunciada como happening, a realizar-se na Galeria G4, pois, segundo os articulistas, tratava-se de algo inusitado e polêmico. No dia da inauguração da mostra, antes da abertura da galeria, verdadeira multidão se acotovelava em frente ao prédio e tomava toda a rua, aguardando o momento de ser liberada a entrada. Autorizado o acesso do público à mostra, os visitantes mais afoitos que se anteciparam e foram, inadvertidamente, submetidos a uma experiência inédita: tiveram a passagem obstruída por uma espécie de tapume de plástico transparente, esticado sobre uma estrutura de madeira. Quando o exíguo espaço entre a porta de entrada da galeria e a barreira estava inteiramente tomado, os artistas movimentaram rapidamente o plástico envolvendo as pessoas, comprimindo umas contra as outras, até formarem um bloco maciço, e grampearam o plástico, impedindo-as de se soltar. Gerchman, de posse de uma lata de spray, esguichava a tinta contra a parede de plástico tornando-a inteiramente opaca, impedindo que quem estava dentro visse quem estava fora e vice-versa, sem obstruir, porém, o cartaz pregado na estrutura de madeira em que se lia: *Elevador Social.* Os prisioneiros, em um primeiro momento, se mostraram desorientados, não entendendo bem o que se passava, mas logo passaram a se debater contra a parede de plástico, até conseguir rompê-la e se libertar, experiência que não ocultava, obviamente, um sentido político. Depois de solto é que o público conseguiu, finalmente, ter acesso aos trabalhos expostos: pinturas nas paredes de autoria dos

quatro artistas, a maioria das quais remetia às chamadas novas figurações, com visíveis referências da estética pop – que Mário Pedrosa chamaria de "pop do subdesenvolvimento" – e a alguns insólitos objetos interativos, de autoria de Escosteguy e de Gerchman, espalhados pelo espaço da galeria.

As pinturas de Gerchman, de cores intensas, tinham títulos irônicos: *Elevador Social* e *Caixa de Morar*, sendo que os objetos remetiam igualmente à vida cotidiana na metrópole: *Marmita, Ônibus* e *Edifício* (datados de 1966). O primeiro dos objetos citados era uma espécie de caixa-maleta de madeira pintada, com uma alça, contendo no seu interior fotografias, silhuetas de cabeças recortadas em madeira, pintadas de diferentes cores, entre outros imagens e materiais. O público era desafiado a carregar e a abrir a marmita.

Elevador social tinha o formato de gaiola gradeada, no interior da qual havia silhuetas de figuras humanas pintadas. O artista faria, posteriormente, inúmeras versões desse tema, em pintura, serigrafia e objetos/instalações, alguns dos quais denominou, ironicamente, *Elevador de Serviço. O Ônibus* era também uma estrutura tridimensional de madeira pintada, lembrando um brinquedo popular infantil de grandes proporções. A base, em forma de pirâmide truncada, era provida de rodas, e a superior, em forma de caixa acoplada à base, continha em seu interior silhuetas de rostos pintados, de várias cores, – alusão aos passageiros –, e nas laterais pintou, em preto, o número 57914. Os artistas, de maneira descontraída e lúdica, empurravam esse objeto pelo espaço da galeria, estimulando o público também a segui-los, interagindo com o desengonçado ônibus.

O tema dos ônibus urbanos, apinhados de gente, parecia ser uma referência à substituição dos bondes elétricos e outros meios de transporte ferroviário realizado naquele momento,[2] sendo elaborado, intermitentemente, por Gerchman, de 1964 até à década de 1970, em diferentes processos e versões: pintura em acrílico, ou outras tintas industriais sobre placas de madeira, aglomerado ou tela de grandes dimensões, serigrafia e desenho, mas também objetos de madeira de variados modelos e dimensões. Os ônibus, em algumas pinturas, foram inseridos em composições contendo outros elementos, como placas de trânsito e faixas de pedestre, sendo nesse caso identificados pelo título *Cidade.*

A contar pelas informações da imprensa, *Edifício* teria sido a obra da referida exposição que angariou maior atenção e interesse do público e da crítica. Tratava-se de objeto (ou instalação?) composto de um duplo baleiro de vidro, idêntico aos utilizados em bares, que girava em torno de um eixo, montado sobre um prisma de base quadrangular, em madeira pintada. Nas faces retangulares do prisma o artista pintou, em preto, Bloco 1, seguido de hipotéticos números de identificação dos apartamentos dos edifícios residenciais, numa referência à aceleração do processo de verticalização e de modernização das principais metrópoles brasileiras. Em lugar de balas, os recipientes de vidro estavam apinhados de cabeças retiradas de bonecas de plástico, remetendo, assim, simbolicamente, aos empilhamentos de pessoas nos apartamentos do tradicional bairro de Copacabana, onde o artista também residia.

Em depoimento à imprensa, Gerchman afirmaria que o público não demonstrou qualquer constrangimento em retirar as tampas dos baleiros de vidro para se apossar das bonecas, mesmo que os objetos lhe despertassem, aparentemente, mais curiosidade que interesse. Os articulistas da imprensa referiram-se, em tom um tanto irônico, à intervenção como sinal de mudança do comportamento e do público que passou a frequentar os espaços expositivos:

> (...) uma raça nova de frequentadores de galerias: mocinhas ié-ié, meninos, senhoras bastante idosas. Nada de intelectual, mas tudo muito sofisticado. Depois a prova de que o Rio já é uma cidade civilizada: a multidão avança resolutamente na direção dos objetos, para olhar, para pegar, para comentar (Oliveira, 1966, p. 19).

O discurso do articulista definia em poucas palavras o caráter, a faixa etária e o comportamento inusitado do público que acorreu à inauguração da referida galeria. Autorizado pelos artistas a interagir com os objetos, liberdade que se opunha ao ambiente de opressão em que tudo era proibido, o público jovem não se fez de rogado e tanto tocou nos trabalhos, como se apossou de partes deles. Chocado com a reação desses interlocutores, o cronista nomeou-os, pejorativamente de "nova raça de frequentadores de

galerias", destacando a presença maciça das mulheres, tanto "mocinhas ié, ié, ié", quanto "senhoras bastante idosas", trajando roupas que provavelmente não lhe pareceram muito adequadas à ocasião, tratando-se ao que tudo indica das revolucionárias minissaias, reprovadas pelos conservadores. Ironizou, também, o comportamento desse público "civilizado", que de modo agressivo e indisciplinado, investiu contra os objetos e se apossou de partes das obras, mutilando-as ou destruindo-as. Parecia sentir, melancolicamente, a ausência dos antigos frequentadores dos espaços culturais: intelectuais do sexo masculino e de meia idade, trajados elegantemente com ternos bem talhados, observando imóveis e em silêncio as obras, como se estivessem diante de objetos sagrados.[3]

Os interlocutores que lotavam o espaço da galeria, depois de interagirem com os objetos, começaram a bradar pela realização *happening,* incitados pela imprensa que anunciou, com alguns dias com antecedência, o evento previsto para ocorrer naquela noite, com a participação de Gerchman, Vergara e Escosteguy. Foi então que o primeiro adentrou o espaço portando uma mala de viagem, e a posicionou no centro do espaço expositivo. Sacou de dentro da mala "alguns cartazes", contendo frases indagativas, que eram mostradas e lidas uma a uma diante do público presente, e uma ilustração alusiva à pergunta: "Como é o homem? O homem é um animal racional? O que é que o homem deseja? O que é que o homem come? O Homem é o que come?...". Entregava esses cartazes a Escosteguy que os pregava em uma das paredes da galeria. Gerchman retira em seguida da mala outros inusitados objetos: "uma fotografia colorida de uma moça nua; uma réstia de cebolas; um desenho do Sr. Abelardo Barbosa, mais conhecido como Chacrinha; um manequim de alfaiate com o sexo masculino a descoberto e exibindo um chamativo coração de veludo vermelho, sobre o qual podia ser lido: "Sem gordura animal". Retirou também da mala um saco contendo um quilo de feijão", que Vergara introduziu na barriga do boneco, que era quem segurava e levantava "a cada instante o manequim, fazendo à plateia as perguntas escritas nos cartazes fixados na parede" (Gerchman, 1989, p. 28).

Embora o evento tenha sido descrito de maneiras diferenciadas pela imprensa, segundo Gerchman, cada ação transcorria entre "entre risos, vaias e palmas", até que alguém gritou: "O que o povo tem"? A pergunta foi prontamente respondida em coro pelo público: "Fome!". Nesse exato momento o artista arrancou da barriga do boneco o saco de feijão e começou a jogá-lo sobre os presentes, ao mesmo tempo em que o cereal também caía do teto, numa alusão ao que fazia na época o conhecido animador de televisão, Abelardo Barbosa, o Chacrinha, que atirava alimentos sobre as pessoas da plateia que participavam de seu programa realizado ao vivo, aos domingos, e que teve longa duração na Rede Globo (1967-1972). Essa e outras atitudes artísticas, além de confirmarem o olhar atento de Rubens Gerchman sobre a vida urbana, ironizavam a realidade sócio-política, do país.

Indagado, na oportunidade, pela imprensa sobre o significado do happening Mário Pedrosa destacaria a tentativa dos artistas de buscarem a dessacralização da arte, propondo a interação e a participação do público nas proposições:

> O que os artistas do grupo happening vêm procurando fazer é trazer a arte para a rua. Estão tirando a arte do pedestal que ela sempre ocupou, para deixá-la no meio da rua. É a negação da eternidade dos valores da obra de arte, consagrados pela sociedade. Por isso é que eles convidam todos a participar de tudo, e passar de espectador a participante. É negação e participação, ao mesmo tempo, numa expressão de anticonvencionalismo, ou, ainda o primeiro ensaio para uma atitude espiritual anticonvencional (Pedrosa, 966, p. 12).

Rubens Gerchman participou também da emblemática exposição *Nova Objetividade Brasileira* (1967), realizada no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, da qual ele foi um dos organizadores juntamente com Hélio Oiticica, Pedro Escosteguy, Maurício Nogueira Lima, com a colaboração de Waldemar Cordeiro, Carlos Vergara, e dos críticos cariocas, Mário Pedrosa, Mário Barata, Frederico Morais e Roberto Pontual. No texto do catálogo da mostra, Oiticica, o autor do texto, enfatizava a tendência dos jovens artistas brasileiros de recorrer ao objeto, em detrimento da pintura e da escultura e do uso de suportes e materiais tradicionais. Destacava, ainda, a busca pela participação coletiva e por uma relação tátil, corporal, semântica ou visual do espectador com o objeto artístico, além de uma nova tomada de posição frente à realidade sócio-política.

Gerchman esteve representado na mostra com objetos de natureza bi e tridimensional, em que colou ou pintou palavras, entre os quais vale citar: *Caixas de Morar, Caixas da Origem, Elevador Social,*

Caixa & Cultura: o rei do mau gosto, e a instalação *Altar, agora dobre os joelhos*. Essas propostas e objetos ousados, irônicos e irreverentes, remetiam a situações e acontecimentos que envolviam a nova realidade sociopolítica do país e os malfadados projetos desenvolvimentistas dos militares. *Altar* era uma instalação composta de duas estruturas tridimensionais de madeira pintada com tinta industrial: um pequeno e tosco objeto (o altar), um genuflexório, um espelho e uma almofada de cetim. O público era obrigado a se ajoelhar, acreditando ser essa a condição de melhor visualizar a instalação, mas a única coisa que via era a própria imagem refletida no espelho. A imagem refletida é uma metáfora – das muitas utilizadas pelo artista ao longo de sua trajetória –, refere-se à dualidade ou à oposição simbólica visível e invisível, verdade e ilusão, real e virtual, presença e ausência, ocultação e revelação. Se para Lacan, observar nossa imagem refletida no espelho remete, simbolicamente, à tomada de consciência da existência da linguagem como parte da cultura,

> O ato de olhar o espelho é momento de avaliação e cumplicidade, isso porque ajusta o corpo ao reflexo, ao desejo e, às vezes, ao repúdio. Para a arte, o espelho é um convite cheio de possibilidades, entre elas a instituição do lugar do espectador na obra (Oliveira, 2023).

Mas não estaria o artista através da obra se referindo, mesmo que subliminarmente, ao apoio concedido pela Igreja Católica ao golpe militar? É também uma hipótese possível! As *Caixas de Morar* são relevos pintados com tinta industrial de cores gritantes, referência à criação do Sistema Financeiro de Habitação (SFH) e do Banco Nacional de Habitação (BNH) pelo regime militar em 1964, visando estimular o financiamento e a construção de moradias para as classes populares de menor renda, mediante concessão à iniciativa privada. Se o projeto visava realizar o sonho da casa própria, a falta de efetiva fiscalização faria com que essas construções logo apresentassem problemas estruturais, sem contar que a inadimplência acabaria se tornando um pesadelo para ambas as partes. Essas moradias possuíam, na época, minúsculas dimensões, construídas todas idênticas, em locais muito distantes do trabalho desses moradores, formavam extensos alinhamentos a perder de vista, sem levar em conta o número de pessoas, a identidade e as necessidades individuais das famílias, o que fez com que ironicamente esses núcleos residenciais fossem apelidados de pombais.

Poucos meses depois de participar da *Nova Objetividade*, Gerchman a seguia para Nova York com o prêmio de viagem ao exterior angariado no XVI Salão Nacional de Arte Moderna (1967), cidade onde viveu produziu e realizou um curso de cinema (1968-1971). Ali teve contato com a tecnologia industrial e deu início à uma diversificada produção experimental, conceitual e crítica, lançando mão de uma gama variada de materiais industriais. Além de criar livros de artista, deu continuidade a uma espécie de gramática visual iniciada no Brasil, constituída de palavras ambíguas e signos/letras de grandes proporções, que o artista recortava em acrílico (material que conheceu em uma fábrica onde trabalhou naquela cidade americana (Gerchman, 2006, p. 21), mas também recorreu a fórmica e madeira pintada.

A inserção de palavras nas obras, equiparando-os a códigos visuais, não por acaso denominados pelo artista de *Cartilha no Superlativo*, tornou-se frequente nas pinturas e objetos produzidos pelo artista, entre elas as Caixas de Morar (relevos de madeira pintada). Inicialmente a grafia das palavras era feita em português, mas nos Estados Unidos, passou a grafá-las em inglês, individualmente ou em duplas, para gerar fusões e oposições: Lute, SOS, Ar, Água, Terra, Fogo, *Men-Women, Gnosis, Herb, Rib, Sinuous, Sign, Sun, Snake,* entre outros. Formaliza com elas um sentido dúbio ou ambíguo para referir-se à realidade política do país,[4] aos elementos da natureza, à alquimia, à origem do ser humano ou a significados bíblicos. Gerchman construiu objetos/caixas de acrílico transparente, de pequenas e de grandes dimensões, que enchia de terra, sal ou algodão, para enterrar as palavras, ou mergulhá-las em água, dos quais chegou a fazer tiragens de 100 exemplares. Segundo o artista, algumas caixas eram tão pequenas que podiam caber nos bolsos, daí denominá-las *pocket stuffs,* que vendeu em Nova York, como múltiplos. Parte desses signos verbais deram origem também a gravuras, poemas visuais, cartões postais e aos já citados livros de artista.

Ao retornar ao Brasil, Gerchman continuou recorrendo a uma pluralidade de materiais industriais, opacos ou transparentes, para

criação de objetos escultóricos e instalações, alguns dos quais consistiam em palavras recortadas em acrílico, fórmica, madeira e vidro em dimensões gigantescas, materiais esses que eram, na época, ainda pouco utilizados pelos artistas locais. Em alguns casos formulou com eles paradoxos ou oposições de palavras: homem-mulher (numa referência ao intersexo), branco-preto (sendo que a palavra branco era recortada em preto, e a palavra preto recortada em branco, entre outras), as quais eram conectadas por dobradiças e instaladas, de maneira clandestina e provocadora, em locais públicos, às vezes no meio da rua. O objetivo era provocar algum tipo de reação das pessoas, interrompendo, mesmo que momentaneamente, o fluxo do tráfego no Rio de Janeiro, até serem retiradas, sem que seu autor fosse identificado, o que o livrava de ser punido na forma da lei. Essas palavras/esculturas, de forte conotação política, foram também expostas em museus e galerias e acabaram adquiridas para integrar os acervos de destacadas instituições culturais, e por colecionadores privados.

Intensificou também a produção de gravuras – xilogravuras e serigrafias – processo artístico aprendido com Aldir Botelho na Escola de Belas Artes da UFRJ (1960-1961) e com Dionísio Del Santo, no Museu de Arte Moderna, estampas essas que passou a comercializar, juntamente com as caixas, a partir de 1973 na Galeria Múltipla, inaugurada nesse mesmo ano em São Paulo, pela artista plástica argentina Teresa Nazar (1936-2001) em sociedade com a escritora catarinense Edla van Steen (1936-2018).

Em especial a serigrafia, por ser o processo reprodutível mais acessível, teve a produção intensificada pelo artista ao longo de sua trajetória, para assegurar a sua sobrevivência, em imagens que eram muitas vezes acompanhadas de frases, em composições que fazem referência a problemas urbanos e à realidade sociopolítica do país: jogadores de futebol, multidões concentradas nos estádios ou nas ruas, jogos de azar, concursos de miss, programas de televisão, enredos de fotonovelas, ônibus apinhados de gente, casais em situações românticas ou eróticas, filas de desempregados, acontecimentos passionais, desaparecidos políticos e propagandas das moradias populares pelo governo, temas esses não raramente extraídos ou inspirados ou extraídos das manchetes de jornais populares.

A CONTRIBUIÇÃO DE GERCHMAN AO CINEMA EXPERIMENTAL

Se de longa data uma das grandes aspirações dos artistas foi produzir imagens em movimento, após o surgimento do cinema tornou-se uma das principais inquietações de alguns dos mais reconhecidos protagonistas das chamadas vanguardas do início do século XX. Assim, europeus como Fernand Léger, Salvador Dali, Man Ray, Picabia, Marcel Duchamp, Max Ernst, Hans Richter, entre outros, produziram filmes experimentais, desde a década de 1920,[5] recorrendo à ajuda de cineastas.

O desenvolvimento das tecnologias de produção de imagens técnicas no final da década de 1960, tornou os equipamentos mais acessíveis e fáceis de manipular, e marcou o início das experimentações artísticas com cinema e audiovisual. Artistas como Antonio Dias, Antonio Manuel, Arthur Omar, Carlos Vergara, Claudio Tozzi, Hélio Oiticica, Lygia Pape, Raimundo Colares, Rubens Gerchman realizaram filmes em Super-8 e 35 mm. Na década seguinte, com o surgimento de aparelhos de vídeo portáteis, um número bem mais expressivo de artistas brasileiros de ambos os sexos passou a produzir também trabalhos de videoarte.

Em Nova York, cidade escolhida por Rubens Gerchman para usufruir do prêmio angariado no Salão Nacional de Belas Artes, o artista daria continuidade a trabalhos que confirmaram sua vocação experimental. Mas a permanência do brasileiro naquela cidade americana (1968-1971) desvelaria ao jovem novas tendências, materiais e gramáticas visuais, que contribuíram para ampliar seu universo expressivo e permitiram-lhe desenvolver propostas, que pareciam subverter as referências ao gosto popular ou à "estética do mau gosto", como alguns críticos brasileiros denominaram a produção do artista. Deu também continuidade à *Cartilha no Superlativo,* iniciada antes de se transferir para aquela cidade, elaborada agora com palavras grafadas em inglês: *Black, White, Sky, Man, Woman, Snake, Sinuous, Sign.* O propósito do artista era produzir jogos semânticos, formular homologias visuais entre o signo e a forma visual e provocar com tais palavras

um sentido ambíguo, ambivalente, paradigmático, redundante. Nesse sentido, criou entre outras oposições, *White/Black e Yellow/Red*, recorrendo a cores que não correspondiam ao significado do código, ou seja, o signo preto foi pintado de branco e o branco de preto, amarelo de vermelho e vice-versa. Uniu algumas dessas palavras, como homem/mulher recorrendo a dobradiças, para criar termos híbridos ou palavras compósitas, que não deixavam de remeter à ambivalência sexual.

Esses mesmos jogos de oposições foram empregados pelo artista em seus experimentos com cinema, enquanto possibilidade de desenvolver novas investigações, transgredir suportes e meios convencionais, subverter o conceito de obra única e refutar a instituição museu como instância veiculadora e legitimadora da arte. A aproximação com Glauber Rocha parece ter contribuído de alguma maneira para despertar no artista o interesse pela linguagem do cinema. Vale lembrar que o cineasta baiano havia produzido *Pátio* (1959), filme autoral de curta metragem, que alguns consideram ser a primeira obra realmente experimental, em que o autor recorreu a imagens incongruentes ou desconexas, que não deixam de dialogar, de diferentes maneiras, com as pinturas concretistas, artifício utilizado para romper com a narrativa linear.

Se, como citado, Gerchman fez um curso de cinema na Universidade de Nova York, não podemos deixar de mencionar que antes de o artista se fixar naquela cidade americana, já não era inteiramente leigo, considerando que havia produzido no Rio de Janeiro cartazes para alguns filmes e participado de *Ver Ouvir* (1966) – curta metragem, em 35 mm –, dirigido por Antônio Carlos Fontoura e fotografia de David Zingg, além de sua aproximação e convivência com importantes cineastas. O filme de Fontoura é um documentário sobre a obra de três artistas jovens: do próprio Rubens Gerchman, Antônio Dias e Roberto Magalhães. A referência à obra do primeiro ocorre na parte três do filme, denominada *Os Desconhecidos,* título de alguns trabalhos em que o artista se inspirou em fotografias de pessoas anônimas ou marginais publicadas pela imprensa, com o título de "desaparecidos" ou "procurados". O filme foi rodado inteiramente na rua, em meio ao tráfego e diante dos transeuntes, "com as pinturas dos três artistas sobre a calçada, (contendo) entrevistas e som direto", experiência de vital significado "quanto à maneira de encarar os quadros e objetos feitos até então, pois tive que rever meus pontos de vista, após esse contato de meu trabalho com a rua", esclarecia (Gerchman, 1967, p. 29).

O artista produziu também um vídeo-tape de mesmo tema (1967), que chamou a atenção do diretor Joaquim Pedro de Andrade, que o convidou para atuar como cenógrafo e figurinista no filme *Macunaíma* (1969). Gerchman declinou, porém, do convite, uma vez que viajaria logo depois para os Estados Unidos, com o supracitado prêmio de viagem ao exterior (Americano, 1976). Ao retornar ao Brasil o artista produziu, pioneiramente, alguns filmes experimentais em 35 mm e em Super- 8, e vídeos, o que parece confirmar que a jornada americana ampliou seu interesse pelas imagens cinematográficas. O processo de criação, roteiro e produção do filme *Triunfo Hermético* – curta metragem de 35 milímetros –, objeto principal deste texto, ocorreu após seu retorno ao Brasil (gravado entre dezembro de 1971 e fevereiro de 1972). Entretanto, não se descarta a hipótese de a ideia do filme ter sido arquitetada ainda no exterior.

Antes de discorrer sobre a especificidade dessa que foi a mais emblemática película experimental produzida e dirigida por Rubens Gerchman, abre-se parênteses para esclarecer que os filmes experimentais, também chamados de cinema de artista, cinema de autor, cinema expandido, cinema independente, cinema alternativo, cinema sinestésico, cinema interativo, cinema fluido, cinema efêmero, cinema de museu, entre outras denominações atribuídas aos filmes não comerciais e se caracterizam pela quebra da linearidade da narrativa e do ingrediente ilusório. A maioria dessa filmografia também prima pela simplicidade e pelos baixos custos de produção, pela distorção consciente das imagens e ruptura com os meios específicos do cinema, com o propósito de ressaltar os elementos visuais e os valores plásticos ou poéticos (manipulação dos efeitos de luz e apropriação de elementos extraídos da pintura, da escultura, e de outras artes). Nesse gênero de cinema ocorre, ainda, a valorização dos efeitos mentais e sensoriais, em detrimento da pura visualidade, daí ser chamado por alguns estudiosos de cinema sinestésico. Observa-se,

ainda, a preferência pela tendência abstracionista; a recorrência à montagem e ao *close-up,* em detrimento da narrativa linear, enquanto meios utilizados para provocar a percepção e envolver o expectador sensorial e mentalmente, para atribuir à película novos sentidos (Aly, 2012; Silva, 2014; Rosa e Castro Filho, 2016).

As práticas experimentais dos "filmes de artista" não caracterizam um estilo único ou específico, mas abrangem diferentes proposições cinematográficas. São chamadas de produção alternativa, para diferenciá-las do cinema tradicional, por serem destituídas de regras fixas ou pré-definidas, por incorporarem linguagens e práticas extraídas das artes visuais ou de outras fontes, como "a colagem, a abstração e os *happenings,* unindo e espontaneidade e o movimento corporal à forma poética dos filmes" (Aby, 2012, p. 63). Essa sobreposição de diferentes linguagens, imagens, materiais, ou a incorporação de uma gama ampla de elementos possíveis ou imprevisíveis, tem o intuito de acentuar o viés poético, a liberdade e a inventividade, o que encontra alguma semelhança no discurso de Umberto Eco ao especificar o conceito de "Obra aberta" (1991, p. 24-27).

Essa filmografia experimental, que não se insere no circuito comercial, mas transita à margem das salas convencionais de cinema, exibida em galerias, museus e outros espaços alternativos, institui-se, não raramente, como montagem performática ou instalação, produzida com poucos recursos e pequena equipe de produção, sendo que o artista-cineasta é quase sempre quem dirige, faz a cenografia, atua como ator, tal como ocorre em *Triunfo Hermético*,[6] de autoria de Gerchman.

O FILME TRIUNFO HERMÉTICO

O título do filme foi emprestado, segundo o autor, do ocultismo medieval e é o mais intrigante e complexo trabalho de cinematografia realizado pelo artista, sendo que ele também participou de algumas das cenas filmadas em uma praia carioca, posicionando-se como uma espécie de xamã/performer. Com o corpo coberto por longa capa preta, caminha lentamente pela praia, com o rosto e as mãos cobertos de areia, parecendo dialogar assim com algumas das práticas de Joseph Beuys. O corpo sugere estar em estado de transe, participando de um ritual mágico ou xamanístico. Seria essa uma referência a *Incantatrix,* o arquétipo do xamã que, na Antiguidade e na Idade Média, predizia o futuro e tinha o poder da cura? O xamã presta tributo ou invoca as forças da natureza, derramando pigmento amarelo, preto e vermelho na areia da praia, para em seguida grafar nessa superfície movediça e tingida pelos pigmentos diferentes palavras, o que não deixa de fazer alusão ao ocultismo, que nada mais era que a "ciência da natureza, ligado ao pensamento mágico", mas que no período renascentista passou a ser vinculado ao pensamento cristão, como informa Cardini (1996 p. 11-13).

Para Gil (1997, p. 24), "no transe joga-se uma cena dupla: a de descodificação de um corpo ´usado` ou ´doente` (...) e a do renascer de um corpo novo, são (...), codificado, difusor de sentido". Alguns depoimentos do artista parecem nos conceder elementos que confirmam a referência que fez o artista ao estado de transe ou de alteração da consciência, ao afirmar, por exemplo: "Eu e Hélio Oiticica confeccionamos juntos o *Parangolé social* e ajudei a criar as faixas dos parangolés, fazendo as letras e ajudando a pintar, entre outras "Estou possuído" e "Mergulho no corpo"" (Gerchman, 2006, p. 37).

Entretanto, as palavras escritas na areia, na borda do *mar* ou na demarcação da linha da maré, têm duração efêmera, sendo quase que instantaneamente desmaterializadas ou apagadas pelo movimento incessante das águas do mar, como se o autor atentasse para a complementaridade, ou talvez para o caráter volátil do significante e do significado daquilo que ali registrava. A câmara vai passeando e focando uma sequência de tomadas que se repetem de maneira monótona e similar. Detém-se, em seguida, durante frações de segundos, a focar pernas e pés, ora masculinos ora femininos, que caminham também muito lentamente na areia. Quase que simultaneamente veem-se mãos desenhando ou fixando palavras coloridas na areia da praia, sendo que essas mesmas palavras, formatadas em diferentes materiais, também aparecem fixadas sobre formações rochosas existentes nas imediações. Neste caso, os signos linguísticos são recortados em materiais resistentes ou efêmeros, leves ou pesados, lisos ou rugosos, sendo parte das letras revestidas com pedaços de espelho,

Figura 1 – Rubens Gerchman, *ManWoman*, 1972, fotograma do filme *Triunfo Hermético*, 1972, 35mm. Fonte: Gerchman, 2013, p. 44.

sobre os quais o céu e elementos da paisagem ao redor aparecem refletidos. Em movimentos sempre lentos, a câmara vai passeando, ora focando o céu, o mar, o vai e vem da maré, a vegetação e os acidentes rochosos, intercalando nesse passeio tomadas em *close-up* de palavras fixadas na areia. As palavras enterradas parcialmente na areia são logo arrancadas e carregadas pelas águas do mar. Permanecem alguns instantes flutuando até serem novamente lançadas sobre a areia da praia, num eterno recomeçar. Na tomada seguinte, a câmara revela a segmentação da palavra em seus signos letras e sílabas, detendo-se a seguir a focar a recomposição dos códigos semânticos, pela juntada de seus elementos mínimos: letras e sílabas. Esse processo que vai se sucedendo em diferentes tomadas da câmara, confirma a ideia de montagem e desmontagem, a proposição de jogos linguísticos, paradigmas estruturais e o estabelecimento de relações conceituais.

A câmara se aproxima e se afasta, intermitentemente, a cada aparição das palavras, em tomadas intercaladas com passeios panorâmicos pela paisagem do Rio de Janeiro, promovendo uma arqueologia da memória e dos sentidos, provocando o espectador a identificar pouco a pouco alguns elementos da paisagem: o Pedra da Gávea, céu de intenso azul, gaivotas voando livres pelo espaço, o pôr do sol, nuvens, morros. Sobre estes últimos foram escritas ou fixadas algumas das palavras citadas, ao lado de moitas de capim balançando ao vento. A câmara vai capturando aos poucos elementos estranhos ao ambiente, como papeis e outros detritos espalhados na areia, que vão sendo envolvidos pelo movimento das águas, para serem em seguida expulsos e arremessados novamente na areia. Refere-se, assim, à poluição e à destruição estúpida e irresponsável da natureza pelo "homem civilizado". Tais

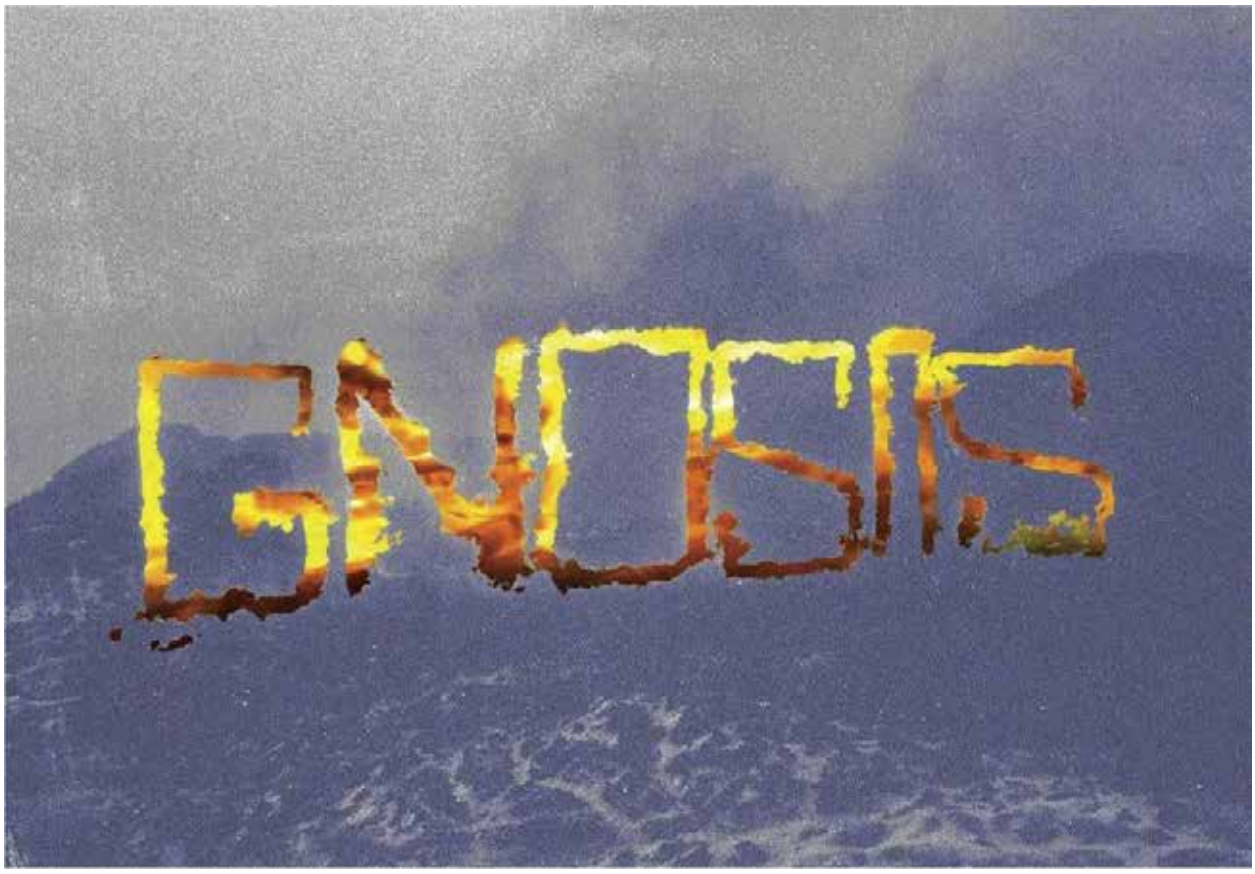


Figura 2 – Rubens Gerchman, *Gnosis*, 1972. Fotograma do filme *Triunfo Hermético*,1971.
Fonte: <institutorubensgerchman.org.br>.

imagens instigam e interpelam a consciência ecológica do espectador, alertando-o da importância de preservar a natureza, como forma de manter a vida e o equilíbrio material, existencial e espiritual, numa época em que a destruição ocorria de maneira desmesurada em nome do desenvolvimento.

A figura feminina focada no início do filme volta a aparecer algumas vezes, em flashes rápidos, caminhando pela praia trajando uma capa prateada, como uma deusa xamânica ancestral, que nas cenas finais do filme é captada em *close-up*, portando uma tocha de fogo, talvez uma referência a Héstia, a deusa grega do fogo. A câmara se afasta e a figura é novamente focada segurando letras recortadas em madeira, que ela incendeia com a tocha. As letras se juntam formando a palavra *Gnosis* (conhecimento), que vai se desintegrando pelo fogo, numa possível ironia à perda da razão humana. Essa ação fílmica se desenrola em diferentes períodos do dia: manhã, tarde e ao cair da noite, sob o efeito do pôr do sol, o que além de estabelecer uma relação espaço-temporal, produz efeitos sensoriais simultâneos e mantém implicações políticas, antropológicas, éticas e poéticas.

Triunfo Hermético, além de sua natureza conceitual e experimental, coloca-nos diante de imagens não lineares, descontínuas ou em trânsito, cuja produção de sentido se estabelece na passagem da dimensão sintática para a ordem semântica ou poética, instigando a percepção e propondo a livre interpretação do fruidor. O artista recorre a um novo suporte para formular uma espécie de distensão de conceitos de que se ocupou desde os anos de 1960, com o que chamou de *Cartilha no Superlativo,* mas que perseguiria até o final de sua trajetória. Convém lembrar que desde aquela década, Gerchman produziu esculturas translúcidas grafando a palavra Ar, que eram instaladas, paradoxalmente, em espaços de grande poluição atmosférica, visual e sonora.

Se facilmente se constata que a referência simbólica do autor à terra brasileira, começou

a ser gestada antes da realização do filme, o encadeamento e a sequência de imagens em *Triunfo Hermético* inspiram-se, segundo Gerchman, na leitura da obra de Lévi-Strauss, *Tristes Trópicos* (1955), realizada no período em que ele viveu nos Estados Unidos, conteúdo esse que muito o instigou, chegando mesmo a afirmar que essa leitura o levou a olhar de maneira mais atenta para a própria realidade brasileira:

> *Tristes Trópicos* é um poema incrível sobre o Brasil. Encontrei no estruturalismo um método de análise para os latino-americanos. Os problemas da antropologia, a descoberta o índio[7] o papel da desagregação social provocada pelo colonizador, tudo isto está cada vez mais presente no que faço (Gerchman, 2013, p. 48).

E não deixava de ter razão, considerando que esse sociólogo franco-belga, em viagens realizadas à região Norte e Centro-Oeste do Brasil, na década de 1930, manteve contato com alguns povos originários, observando *in loco* a cultura material e imaterial dos indígenas, seu respeito e devoção à natureza e às suas forças incógnitas, o que ajuda a entender a consciência preservacionista e o respeito que esses grupos sociais devotam à natureza, à memória, à história e à etnografia. Assim, como Lévi-Strauss "descobre na sua análise dos mitos primitivos o atravessamento dos ritmos regulares, leis e a lógica do sentido" universal, o artista, embora portador de um corpo em que reverberam as marcas da cultura, que o distanciam da natureza, confere "ao corpo outro sentido de universalidade", o de articulador de uma "linguagem própria", ou a constituição de uma "infralíngua", confirmando assim que o corpo tem presença marcante nas operações linguísticas tal como observou o sociólogo (Lévi-Strauss apud Gil, 1997, p. 45-46).

A maneira como Gerchman se refere ao significado da leitura da obra de Lévi-Strauss, nos fornece importante chave para a compreensão desse complexo e ousado filme *Triunfo Hermético.* Ao realizar na película um processo de montagem entre real e imaginário, material e imaterial, construção e desconstrução, verbal e visual, significante e significado, verdade e persuasão e ao formular combinatórias sintáticas, grafadas ora em português, ora em inglês: Atlântida, *Start, Sage, Age, Art,* Paisagem, *Man, Woman*, Ar, Terra, Fogo, Mar, Sol, Céu, Sal, Nuvens, Gnosis, *Scan,* Imagem, Viagem, Sul, Equador,

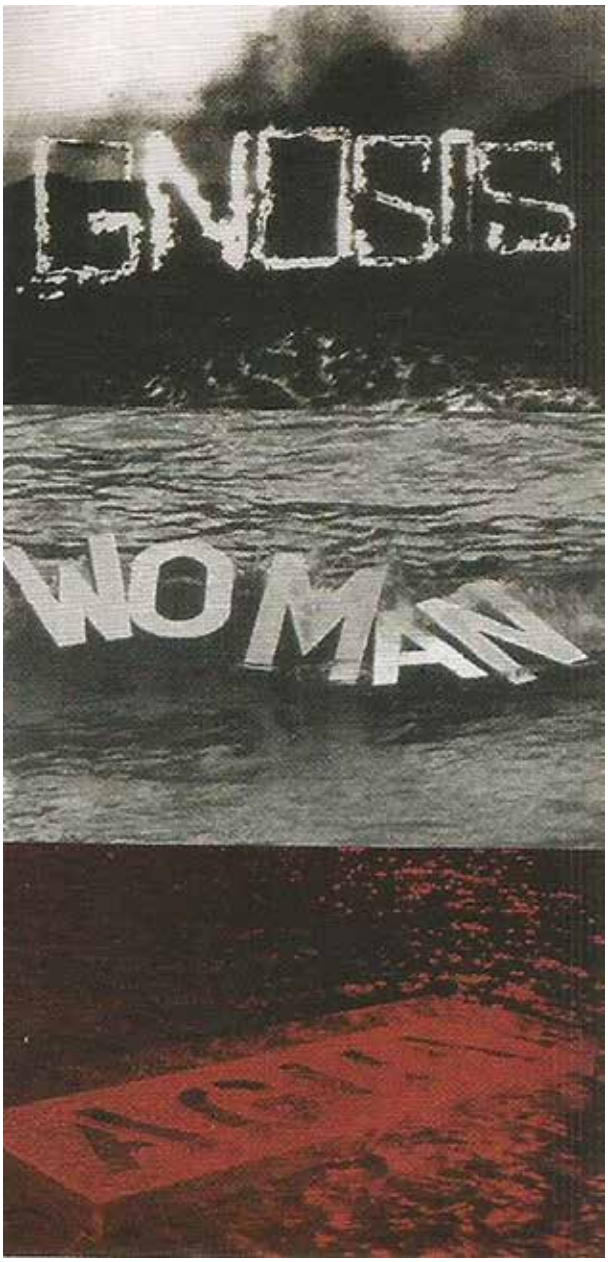


Figura 3 – Rubens Gerchman, *Sem Título.* Fotograma do filme *Triunfo Hermético*, 1972. Fonte: Magalhães, 2006, p. 22.

Horizonte, América, talvez se possa indagar: qual a razão de o artista recorrer, estranhamente, a palavras grafadas em português e em inglês, em um filme experimental produzido no Brasil? Se como supracitado, o artista desenvolveu, durante longo período de sua trajetória o projeto que denominou *Cartilha no Superlativo*, que teve início na metade da década de 1960, antes de se transferir temporariamente para os Estados Unidos, ali dando continuidade a esse processo criativo, ao misturar palavras

em inglês, o artista produz um estranhamento no filme, que parece ser a forma encontrada por ele para nos mostrar que "a tipologia de uma cultura não é determinada pela língua ou por uma delimitação geopolítica (...), mas é constituída pela presença de códigos estruturais estrangeiros provenientes de diversos sistemas sígnicos, tanto em seu eixo diacrônico como sincrônico", como destaca Lopes (2016, p. 286), referenciando Lévi-Strauss.

Embora no filme *Triunfo Hermético* Gerchman se mostre impactado pela leitura da referida obra, contrapõe ao *modus vivendi* dos ditos "povos incultos ou primitivos", a cultura da ganância e da destruição desmedida e insensível do "homem civilizado". A vivência do artista durante esse período de exílio voluntário nos Estados Unidos, país democrático e desenvolvido, contribuiu para que o artista refletisse e compreendesse melhor a realidade brasileira, como ele próprio chegou a afirmar em depoimentos à imprensa.

As tomadas de *Triunfo Hermético,* além de um arquivo ou inventário de palavras, algumas das quais deslocadas pelo artista de seus trabalhos anteriores, deu origem a uma série de gravuras (serigrafias) em que enfatiza, de modo especial, os elementos da natureza: Água, Ar, Fogo e Terra (1973), que nomeou de *Suíte Triunfo Hermético.* Essa série foi exibida juntamente com o álbum *Félix Pacheco* e um conjunto de litografias, totalizando cerca de 40 trabalhos (1966-1975), na mostra individual *Gráfica* realizada por Gerchman em Vitória, na Galeria de Arte e Pesquisa da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), em setembro de 1976. O artista intensificava e diversificava, então, a produção gráfica, recorrendo também a elementos autobiográficos, como na série *Sou 1566 166, logo existo!* (Carteira de Identidade), e no álbum de litografias *Félix Pacheco 1566 166*, editado em parceria com Carlos Scliar. Se ambas as séries foram protagonizadas pelo número da sua carteira de identidade, os códigos numéricos e os linguísticos foram parte integrante de parcela considerável de trabalhos de Gerchman.

O filme *Triunfo Hermético* é um poema e uma reverência à natureza brasileira em tempos de forte repressão política, mas não deixa de remeter, também, mesmo que subliminarmente, ao anseio de liberdade, reivindicado pelo autor e por tantos outros artistas de sua geração. Se o clima aterrorizante não permitiu que manifestasse tais aspirações publicamente, valeu-se de uma linguagem dúbia e de códigos pouco explícitos ou de difícil decodificação pela censura, razão pela quão o viés político contido na obra vai se desvelando de maneira lenta ao olhar reflexivo. Rubens Gerchman também utilizou em alguns trabalhos a bandeira brasileira, mesmo que a mostrasse dissimulada ou desconstruída, para desviar o olhar dos órgãos de repressão, em virtude da proibição imposta pelos militares de apropriação dos símbolos nacionais em trabalhos artísticos ou com qualquer outra finalidade não oficial, havendo registro de alguns casos de confisco de obras e de ameaça de prisão àqueles que ousaram desobedecer a determinação.

Qualquer desvio da normalidade era logo instigado e o artista ameaçado de ter a obra censurada ou enviado à prisão. Assim, bastou a inserção de um retrato fotográfico do artista no convite da exposição individual por ele realizada na UFES, em que se apresentava com longa cabeleira e acentuadas costeletas, tragando um charuto cubano, em meio a cuja fumaça saltavam as palavram que formavam o nome da exposição, para que a polícia local cogitasse fechar a galeria e encerrar a exposição, antes mesmo de ser aberta ao público. Tal motivo foi a suspeita de identificação de Gerchman com o líder guerrilheiro Che Guevara (1928-1967), que desfrutava de grande empatia entre os jovens universitários da época. Segundo a professora Gerusa Samú,[8] na época coordenadora do referido espaço expositivo, isso só não ocorreu depois que ela prestou depoimento ao comando militar, convencendo os censores de que não existia, por parte do artista, qualquer intenção de fazer apologia ao revolucionário argentino ou desrespeitar censura, uma vez que a mesma imagem fotográfica e as obras ali expostas já haviam participado de mostras em diferentes locais do país, sem gerar polêmica ou levantar qualquer suspeita.

Após a projeção do filme nesse espaço expositivo – até então exibido uma única vez no Rio de Janeiro, em 1972, logo depois de concluído –, o artista concedeu entrevista à imprensa capixaba, que foi orientada, pela razão citada, a não dirigir ao expositor perguntas de cunho político.

Indagado sobre a constante recorrência às palavras nesse filme, bem como a sua constante presença nos objetos e trabalhos de pintura e escultura, Gerchman assim de posicionou: "O filme tem por objetivo devolver o sentido primeiro das palavras, original a elas, ligando toda uma problemática dos elementos (ar, terra) com que venho trabalhado há muito tempo" (GERCHMAN In: AMERICANO, 1976, s.p.).

Embora após a conclusão de *Triunfo Hermético,* o artista tenha realizado dois outros curtas-metragens – *Val carnal* (1975) e *Behind the Broken Glass* (1979), na mesma entrevista o articulista perguntava a Gerchman: quais os motivos de não ter produzido um número maior de filmes, e o que cinema representava na trajetória de um artista plástico, que respondeu: "Faço do cinema uma atividade esporádica, porque eu não tenho tempo físico para me dedicar a outras mídias", mas "o cinema é uma ferramenta na comunicação de ideias que só aceitam esse meio". Também acredito que "o artista contemporâneo deve ser experimentador em áreas diferentes, pois todas elas estão ligadas. E eu gosto de transar várias áreas para comunicar minha ideia com mais clareza" (Gerchman *apud* Americano, 1976).

Na verdade, se a justificativa aceita de que a arte de Gerchman não tinha conotação política expunha a dificuldade de os militares decodificarem as linguagens que se afastavam do lugar comum ou das formas representativas tradicionais, o fato é que desde o início de sua trajetória o senso crítico e a ironia foram ingredientes que atravessaram a pluralista produção do artista. É o que se depreende na declaração poética inserida pela galerista Ceres Franco no Catálogo da mostra *Opinião 66*: "Acho que meu trabalho sempre foi de opção, já que sempre sou levado (a agir) violentamente contra os acontecimentos. O momento que nós vivemos é apenas para os que estão profundamente atentos, pois soluções novas podem atender aos problemas da liberdade" (Gerchman *apud* Franco, 1966).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Triunfo Hermético é uma ousada proposta de convergência e de intercâmbio de pintura, gravura, signos semânticos, performance, fotografia, entre outros materiais incomuns, que subverte e expande a concepção tradicional de cinema. Apresenta uma sequência de imagens e cenas incongruentes, que quebram a estrutura linear e a formulação de uma narrativa com começo, meio e fim. Recorre para isso a palavras recortadas em madeira ou isopor, objetos estáticos que ao serem lançados ao mar mergulham e flutuam na superfície das águas, empreendendo um movimento ambíguo, imprevisível e não unívoco, ao ritmo das forças da natureza. Utiliza a linguagem cinematográfica, como se essa fosse a extensão de sua própria linguagem plástica, tanto é que, ao invés de atrair o olhar pela beleza ou estética das imagens, Gerchman explora uma semântica indeterminada, que gera a ideia de incerteza, de transitoriedade, de estranhamento e de inacabamento, com o propósito de instigar a percepção e a experiência cognoscitiva do espectador, retirando-o da passividade e ampliando as possibilidades de leitura e de interpretação da obra.

Triunfo Hermético é, portanto, uma proposta conceitual ou inacabada, um campo infinito de possibilidades, uma obra aberta e uma espécie de jogo, que "consiste em criar contextos imprevisíveis que permitem provocar acontecimentos que o excedem – contrariamente a outros contextos ou sistemas sociais ou políticos, destinados precisamente a não ser transgredidos" (Valdés *apud* Schweizer, 2008, p. 22) . A obra não deixa de ser também uma "metáfora epistemológica", um cruzamento de possibilidades e de instabilidades que caracterizam o processo criativo, que não deixa de manter alguma ressonância, mesmo que vaga ou indeterminada, tanto com o acaso quanto com a ideia de caos propugnada pela ciência contemporânea, revelando-nos "um mundo em que a descontinuidade dos fenômenos põe em crise a possibilidade de uma imagem unitária e definitiva (...), mas nos permite compreender novos aspectos do mundo" (Eco, 1991, p. 158-159), e a formular ou a estabelecer novas relações com ele.

NOTAS

01. Entretanto, sabe-se que Wesley Duke Lee já havia realizado, em outubro de 1963, no João Sebastião Bar, frequentado pela elite, no centro da capital paulista, o happening denominado *O Grande Espetáculo das Artes*, antecedendo o do grupo de Gerchman em dois anos e meio. O artista francês Jean-Jacques Lebel informa que antes disso haviam sido realizadas algumas proposições

do gênero na Argentina, por Marta Minujin. Allan Kaprow e o próprio Lebel passaram por Buenos Aires em 1966, sendo que o último realizou um happening-conferência em uma sala do Instituto Di Tella (Pereira, 2010, p. 50-51).

02. A última linha de bondes elétricos no Rio de Janeiro – Tijuca-Alto da Boa Vista – foi desativada em 1967, permanecendo apenas o bondinho lingando o centro da cidade ao bairro de Santa Teresa, conforme informação disponível em: <https://www.riodejaneiroaqui.com/pt/bondes.html/>. Acesso em 19 set. 2023.

03. Esse novo público, era originário da elite do elegante bairro de Copacabana e se mostrava influenciado pelo movimento cultural brasileiro que se desenvolveu na segunda metade dos anos de 1960. Teve destacado papel nesse processo o programa musical "Jovem Guarda", apresentado na TV Record por Roberto Carlos, Erasmo Carlos e Wanderleia, cujas canções foram inspiradas na música americana e inglesa. Esse programa, embora tenha durado poucos anos revolucionou a moda, o comportamento e até o linguajar do público jovem. Ao se referir às jovens como "mocinhas ié, ié, ié", o cronista não deixava de reforçar o pensamento conservador da época, que nomeava essa juventude de "alienada".

04. Vale citar que mesmo vivendo em Nova York o artista manteve-se atento e informando sobre o recrudescimento da repressão militar e da censura, após a instauração do Ato Institucional nº 5 (AI5), dando início aos chamados "Anos de Chumbo", tendo, inclusive, intermediado naquela cidade americana, o boicote dos artistas locais à X Bienal, em protesto pelo fechamento da II Bienal Nacional da Bahia e da Exposição no MAM do Rio de Janeiro, das obras pré-selecionadas para representarem o Brasil na VI Bienal de Jovens de Paris (Schroeder, 2011).

05. Algumas experiências nesse sentido foram realizadas em 1894, com o chamado Kinetoscópio, patenteado por Thomas Edison, ou seja, antes mesmo do advento do cinematógrafo dos irmãos Lumière (Correia, 2014, p. 27).

06. O filme em cores, em bitola de 35 mm, duração de 14 minutos, criação, direção e cenografia do artista, teve como assistente de direção Sílvia Roesler, fotografia de David Drew Zingg e Música de Airto Moreira.

07. Embora na época em que o artista prestou o depoimento o termo fosse amplamente utilizado, na atualidade a nomenclatura mais adotada é "povos originários" ou "indígenas".

08. Depoimento à autora, por telefone, em 16 ago. 2015.

REFERÊNCIAS

ALY, Natália. Desdobramentos contemporâneos do cinema experimental. **Teccogs** n.6, jan./jun., São Paulo, PUC, 2012, p. 60-92. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br>teccogs>article>view>. Acesso em: 13 set. 2023.

AMARAL, Aracy (Org.). **Expoprojeção 73**. São Paulo: Edições do Centro de Artes Novo Mundo, 1973.

AMERICANO, Antônio M. (texto) entrevista concedida por Rubens Gerchman a Roberto Rocha, "Nossa arte tem estado muito envolvida com amenidades". **A Tribuna** (Vitória, ES), 19 set. 1976 (recorte de jornal encontrado no arquivo do Centro de Artes da UFES, sem a anotação da página).

CANONGIA, Ligia. **Quase cinema:** cinema de artista no Brasil, 1970/80. Rio de Janeiro: Funarte, 1981.

CARDINI, Franco. Magia e bruxaria na Idade Média e no Renascimento. **Pepsic – Periódicos Eletrônicos em Psicologia,** USP, v.7, n.1, São Paulo, 1996. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-51771996000100001>. Acesso em: 15 set. 2023.

CORREIA, Donny. **Representações Estéticas da Metrópole no Cinema de Autor dos Anos 1920.** Mestrado (Estética e História da Arte), Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Escola de Comunicação e Arte, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Museu de Arte Contemporânea, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/93/93131/tde-27042015-163445/publico/2014_DonnyCorreia_VOrig.pdf>. Acesso em 13 set. 2023.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. 8ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.

GERCHMAN, Clara. (Org.). **Rubens Gerchman:** O Rei do Mau Gosto. 1ª. edição. São Paulo: J.J. Carol, 2013.

GERCHMAN, Rubens. Depoimento a Wilson Coutinho, em 1972. In: COUTINHO, W. **Na era do conceito e a antropologia do desejo**. Rio de Janeiro: Salamandra, 1989. Disponível em: <https://www.institutorubensgerchman.org.br/livo/files/assets/dowloads/publications.pdf>. Acesso em: 08 set. 2023.

GERCHMAN, Rubens. In: FRANCO, Ceres (Org.). Declaração poética no **Catálogo da Exposição Opinião 66**. Rio de Janeiro, Museu de Arte Moderna - MAM, 1966. Disponível em: <https://portal.lygiaclark.org.br/acervo/10388/opiniao-66>. Acessos em: 15 mai. 2023.

GERCHMAN, Rubens. "Gerchman, o artista que testemunha e se faz presente", depoimento à Revista GAM (7): 27, Rio de Janeiro, junho de 1967; reeditado em GERCHMAN, Clara. (Org. e prod.)**. Rubens Gerchman:** O Rei do Mau Gosto. 1ª. edição. São Paulo: J.J. Carol, 2013.

GIL, José. **Metamorfoses do corpo.** 2ª ed. Lisboa: Relógio d´Água, 1997.

LOPES, Paulo Roberto M. Estrangeiro: metáfora epistemológica e dinâmica cultural. **Animus-** Revista Interamericana de Comunicação Midiática, Universidade Federal de Santa Maria (RS), v.15, n. 29, p. 280-296, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/animus/article/view/3043>. Acesso em: 19 set. 2023.

MAGALHÃES, Fábio. **Rubens Gerchman.** São Paulo: Lazuli Editora, 2006.

OLIVEIRA, Alecsandra Matias de. Através do Espelho. São Paulo, **Jornal da USP**, 06 de setembro de 2023. Disponível em: <https://jonal.uso.br/?p=68151>. Acesso em: 15 set. 2023.

OLIVEIRA, José Carlos de. E aconteceu o happening. **Jornal do Brasil** (RJ), Caderno B, 25 de abril, p. 19, 1966.

PEDROSA, Mário. O Happening acontece no Brasil. **Jornal do Brasil** (RJ), Caderno B, 22 abril de 1966.

PEDROSA, Mário. Happening: um novo espetáculo acontece. **Jornal do Brasil (**RJ), Caderno B, 21 de abril de 1966.

PEDROSA, Mário. Happening tira a arte do pedestal e a põe no meio da rua. Jornal do Brasil (RJ), 1º caderno, 24 abril de 1966, p. 12.

PEREIRA, Bibiana Ferreira. **Conceitualismo nas décadas de 60 e 70:** Arte e Comunicação e Política no Brasil e na Argentina. Monografia (Graduação em Artes Visuais), Instituto de Artes, Departamento em Artes Visuais, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

ROSA, Carlos Adriano Jerônimo de; CASTRO FILHO, Cláudio Marcondes de. "Cinema experimental e informação: desafios para o entendimento". **Revista Eco-Pós**, v.19, n.2, p. 14-37, 2016. Disponível em: <https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/4114>. Acesso em: 14 set. 2023.

SCHROEDER, Caroline S. **X Bienal de São Paulo sob os efeitos da contestação.** Dissertação (Mestrado em Artes Visuais), Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

SCHWEIZER, Nicole. "La política de las imágenes. Um recorrido a guisa de introducción", In: VALDÉS, Adriana Edição e Apres.) **Alfredo Jaar:** La política de las imágenes. Santiago (Chile): Metales Pesados, 2008.

SILVA, Iomana Rocha de Araújo. **Cinemas fluidos.** Tese (Doutorado em Comunicação), Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/13154/1/TESE%20Iomana%20Rocha%20Silva.pdf>. Acesso em 12 set. 2017.

SOBRE A AUTORA

Almerinda da Silva Lopes é Professora Titular da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), atuando nos Programas de Pós-Graduação em Artes (PPGA) e em História (PPGHIS). Doutora em Artes Visuais, pelo Programa de Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP) e Universidade de Paris I (Panteão Sorbonnne). Pós-doutorado em Ciências da Arte na Universidade de Paris I. Mestrado em História da Arte, pela Escola de Comunicações e

Artes da Universidade de São Paulo – ECA/ USP. Realizou Estágio Técnico-Científico na École des Hautes Études em Sciences Sociales (EHESS) – Paris, França (2014). Bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq. Autora de textos publicados em revistas acadêmicas, com foco na Arte Moderna e Contemporânea e em Estudos sobre Fotografia.

E-mail: almerindalopes579@gmail.com

ENTRE SEEDSPACE E CAXINA MACHU: O REGISTRO COMO CRIAÇÃO

BETWEEN SEEDSPACE AND CAXINA MACHU: REGISTRATION AS CREATION

Camila Fialho
PPGARTES-UFPA
José Viana
ECA-USP
(RaioVerde)[1]

Resumo

O presente ensaio visual reúne dois trabalhos que operam entre o registro e a criação, a partir da relação entre performance, instalação, vídeo e fotografia. Partem de montanhas de andirobas abandonadas em uma das usinas desativadas de Fordlândia/PA, encarando-as simbolicamente como ruínas sobre ruínas. No primeiro momento, *Seedspaces* traz o registro em áudio e vídeo da ação realizada ao longo de cinco dias durante os quais o espaço e diversas sementes secas foram limpas, cuidadas e re-organizadas, ao conceber uma grande instalação *in situ.* A ação, captada por diversos ângulos, é apresentada em nove telas simultâneas, simulando o trabalho em vigilância das usinas de produção. *Caxina Machu* é o desdobramento do trabalho, a partir da instalação, registrada em uma sequência fotográfica autônoma, acompanhada de texto ficcional que busca incorporar elementos e questões do processo de criação. Ambos os trabalhos foram realizados no âmbito do projeto-residência *Fordlândia,* organizado pelo coletivo Suspended spaces, em Fordlândia/PA, em 2018 em parceria com a Associação Fotoativa.

Palavras–chave:

Fordlândia; site-specific; multimeios.

Abstract

This visual essay brings together two works that operate between documentation and creation, exploring the relationship between performance, installation, video, and photography. They start from heaps of abandoned andiroba seeds in one of the deactivated Fordlândia/PA factories, symbolically viewing them as ruins upon ruins. In the first instance, Seedspace captures audio and video documentation of a five-day action during which the space and various dried seeds were cleaned, cared for, and reorganized to conceive a large in situ installation. The action, captured from various angles, is presented on nine simultaneous screens, simulating the surveillance work of the production plants. Caxina Machu is the extension of this work, stemming from the installation, documented in an autonomous photographic sequence accompanied by fictional text that aims to incorporate elements and questions from the creative process. Both works were carried out as part of the Fordlândia residency project, organized by the Suspended spaces collective, in Fordlândia/PA, in 2018, in partnership with the Fotoativa Association.

Keywords:

Fordlândia; site-Specif; multimedia

CAXINA MACHU
(OU O REINO DAS SEMENTES VAZIAS)

Ruínas sobre ruínas, organizações das mais variadas formas. Como formigas, as sementes se deslocam por campos imensos, não se sabe em busca do quê. No espaço, disposições circulares, retilíneas, feitas de atração e repulsa, afinidades diversas e certa solidão. Aos olhos de gigantes, aquele reino aparentemente amorfo se apresenta como uma verdadeira potência produtiva.

Em *Caxina Machu*,[2] vive-se rodeado de montanhas de corpos atirados ao esquecimento. Povos saídos de lugares distantes, fugidos, esquecidos no caminho ao sabor do tempo. A linha disforme se desloca e segue o movimento da luz. Ninguém escuta o murmúrio das vozes. Quantos já não teriam seguido na direção do abismo?

Invariável, o ruído é sempre estridente e seco quando os pés superiores pisoteiam as sementes vazias. A forma, única potência que ainda lhes resta, se transforma feito poeira ao vento. Os gigantes, ainda que eternas crianças, são demasiadamente violentos. Em uma fração de segundos, destroem com suas indelicadas botas as desconhecidas, ocas e belas existências. A situação é mesmo de uma fragilidade singular.

Indícios encontrados sugerem oito longos ciclos solares desde o surgimento daquele reino. Pelo lugar que ocupam, há traços de estímulos exteriores, como se fossem imputadas a tal condição. Não está claro a que destino sua existência se dá, dizem que para mão de obra barata na produção de essências rejuvenescedoras ou para procriação da espécie em outras partes do globo.

O trabalho já estava bastante avançado, e *Caxina Machu* parecia tão distante no tempo. A nossos olhos, aquelas sementes sobreviviam abandonadas como formas indigestas que serviam unicamente de abrigo a outras vidas. Ironia do destino, nosso grupo de cientistas havia ali chegado para dar o devido tom e registrar a história das coisas.

Certa noite, quando voltávamos para a base, uma daquelas pequenas formas vazias nos chamou. Para nosso espanto, ela também falava nossa língua. Com olhos oblíquos, disse que nossos pés estavam vermelhos e que isso podia ser um sinal. Ainda que confabulássemos teorias sobre elas, na realidade dos fatos, sua sorte fora colhida no andirobal, uma plantação criada para atravessar o tempo, demarcando o lugar da mina. Sorrindo cinicamente, ela nos disse: "Um dia, voltarão!".

Àquela altura, para nós, *Caxina Machu* passara a simbolizar o Não. Em um passado não distante, as sementes decidiram não aceitar mais aquele tipo de exploração. Não se venderam e ali ficaram, permaneceram. Ora, ora! As relações precisam ser mais horizontais. É quase inconsciente a projeção de seus desejos. O valor de nossas existências ainda é incompatível, incomparável, demasiadamente pequeno diante do valor que sustenta os prazeres do mundo.

Não entendemos muito bem o que a semente quis dizer, mas o fato de falar nossa língua nos deixou consternados.

Figura 1 – *Seedspace* 1/6, *RaioVerde*, 2018–2023, *print* de vídeo, 1600x945 px.

Figura 2 – *Seedspace* 2/6, *RaioVerde*, 2018–2023, *print* de vídeo, 1600x945 px.

Figura 3 – *Seedspace* 3/6, *RaioVerde*, 2018–2023, *print* de vídeo, 1600x945 px.

Figura 4 – *Seedspace* 4/6, *RaioVerde*, 2018–2023, *print* de vídeo, 1600x945 px.

Figura 5 – *Seedspace* 5/6, *RaioVerde*, 2018–2023, *print* de vídeo, 1600x945 px.

Figura 6 – *Seedspace* 6/6, *RaioVerde*, 2018–2023, *print* de vídeo, 1600x945 px.

Figura 7 — *Seedspace* (instalação), RaioVerde, 2018. Foto: Acervo Suspended Spaces.

SEEDSPACE

2018

Fordlândia, PA, Brasil.

Frames de vídeo [2023].

Performance, longa duração.

Instalação *site-specific.* Sementes de andiroba.

Vídeo-instalação. Dimensões variáveis. Mesa, cadeira, monitor, player.

Vídeo, 18'25 minutos, som.

LINKS DE ACESSO

<https://vimeo.com/874626314>

<https://vimeo.com/428545868>

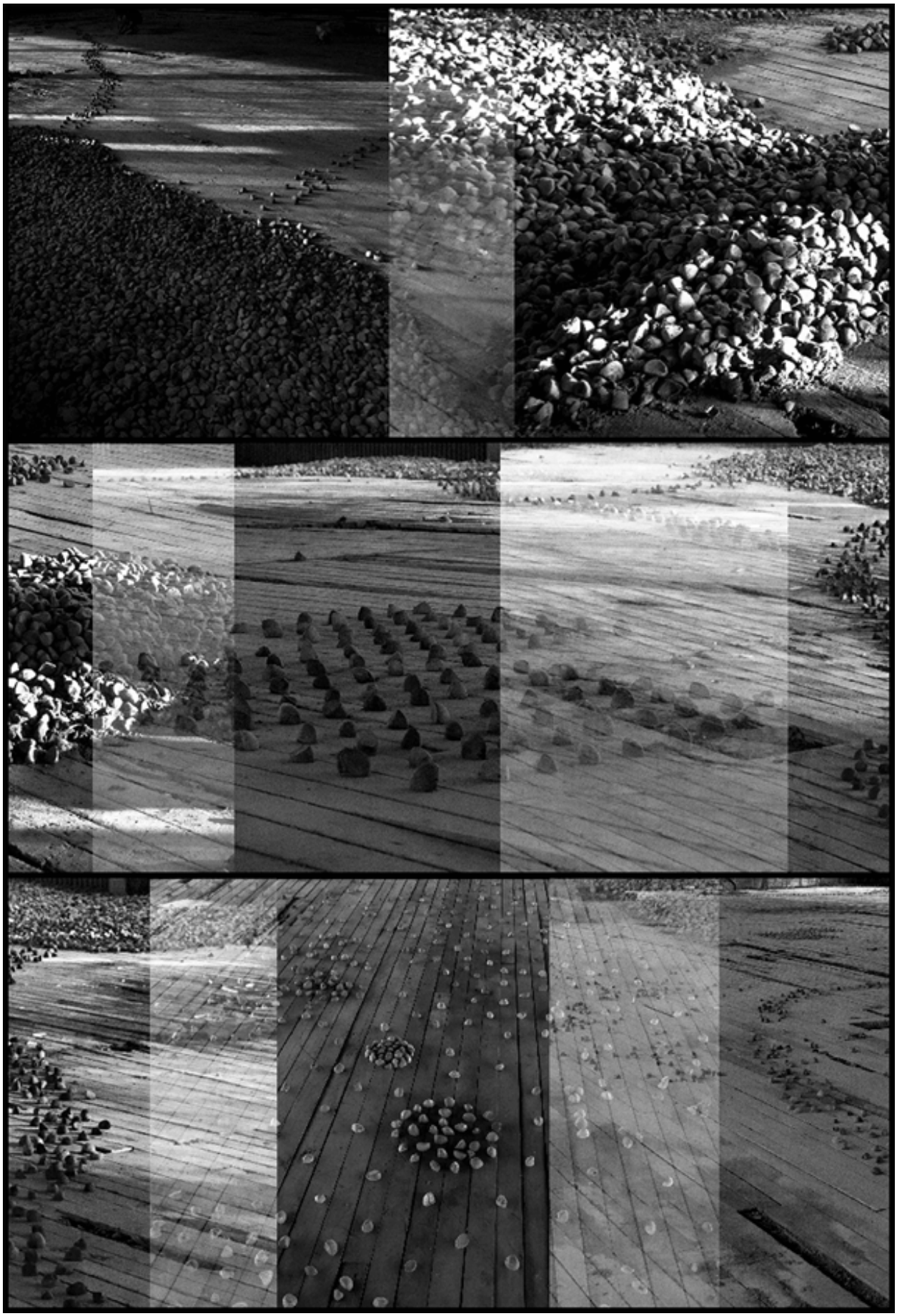


Figura 8 – *Caxina Machu* 1/6, RaioVerde, 2018–2020, recortes de fotografia digital, 7x360cm.

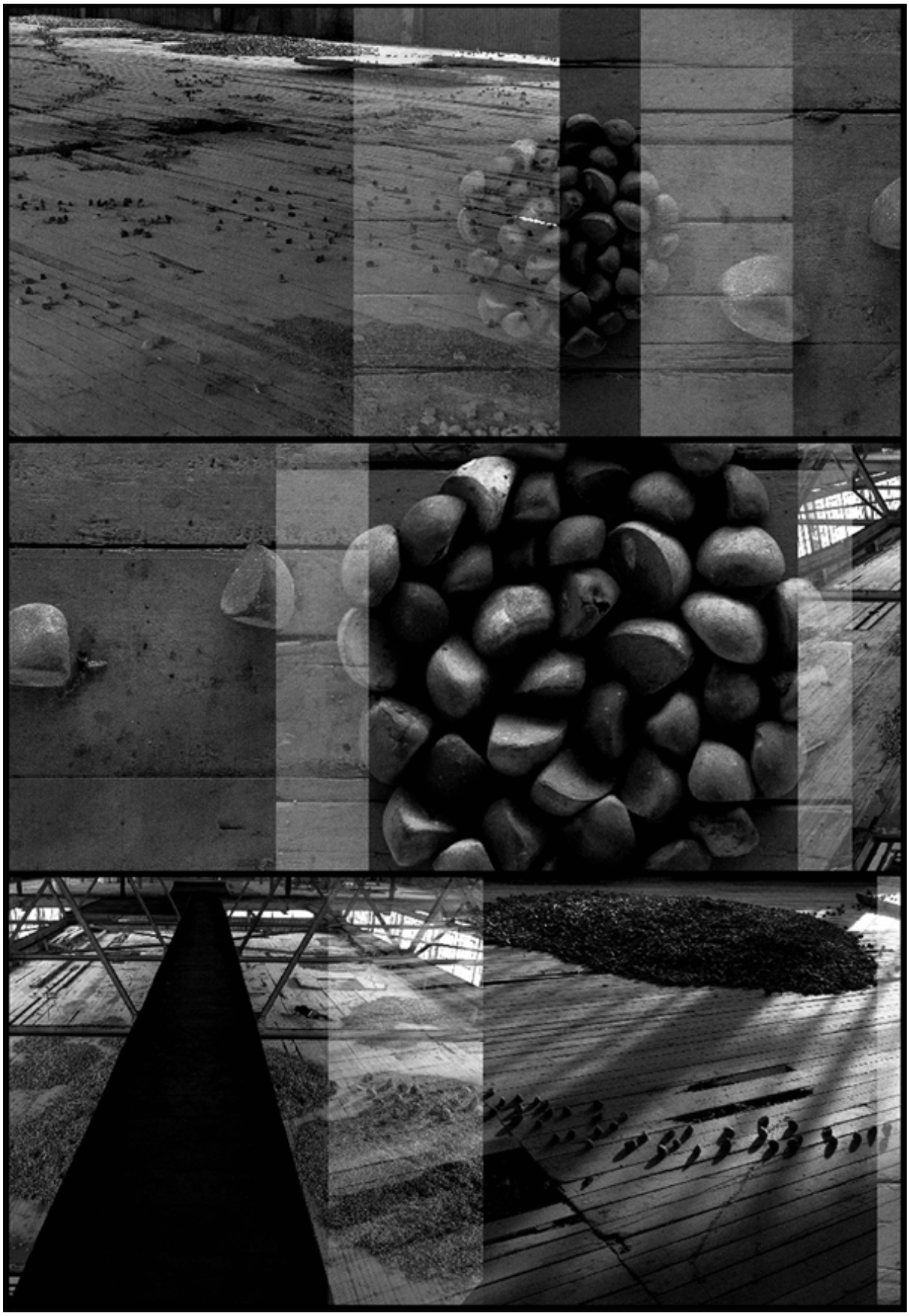


Figura 9 – *Caxina Machu 2/6*, RaioVerde, 2018–2020, recortes de fotografia digital, 7x360cm.

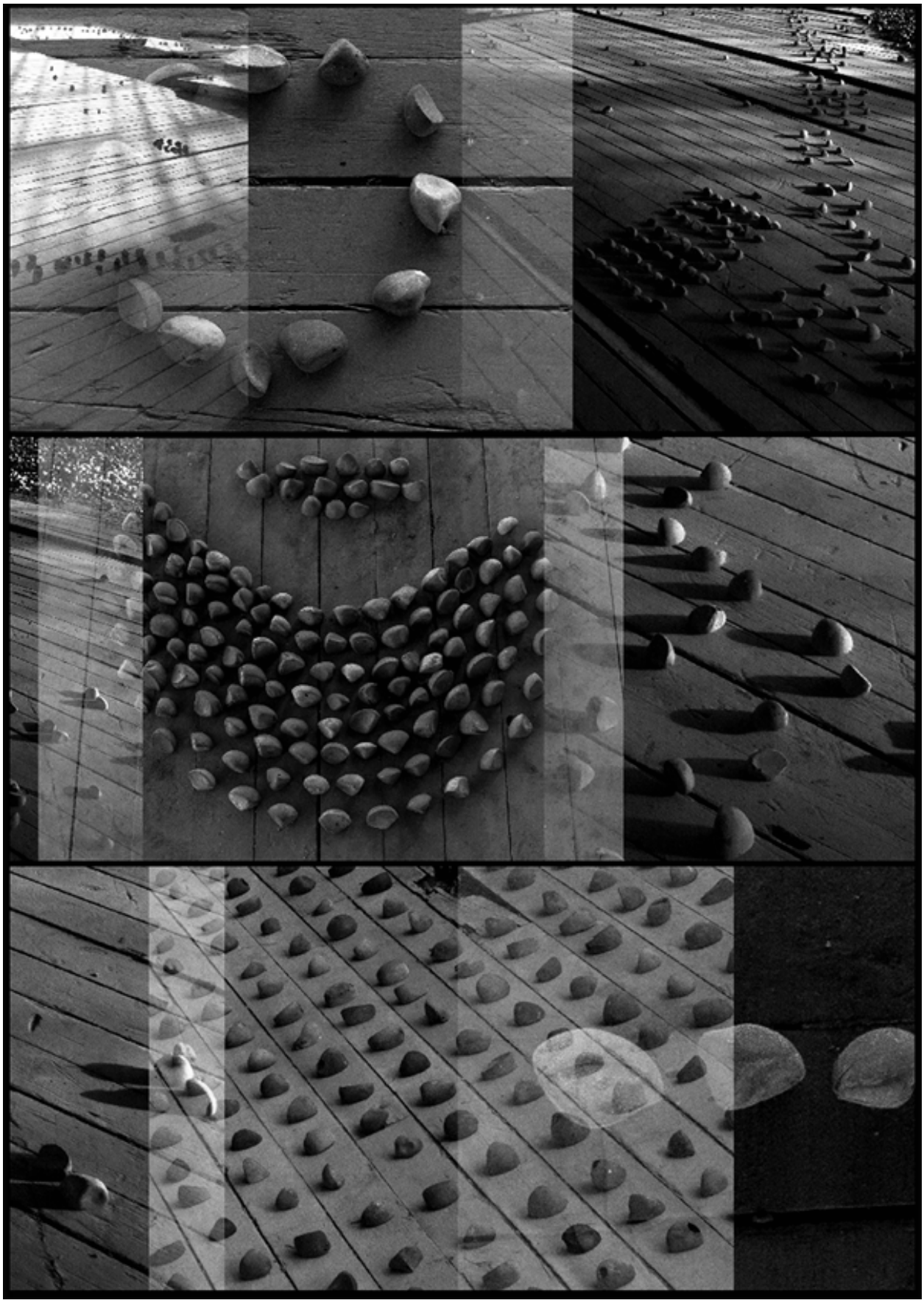


Figura 10 – *Caxina Machu* 3/6, RaioVerde, 2018–2020, recortes de fotografia digital, 7x360cm.

Figura 11 – *Caxina Machu* 4/6, RaioVerde, 2018–2020, recortes de fotografia digital, 7x360cm.

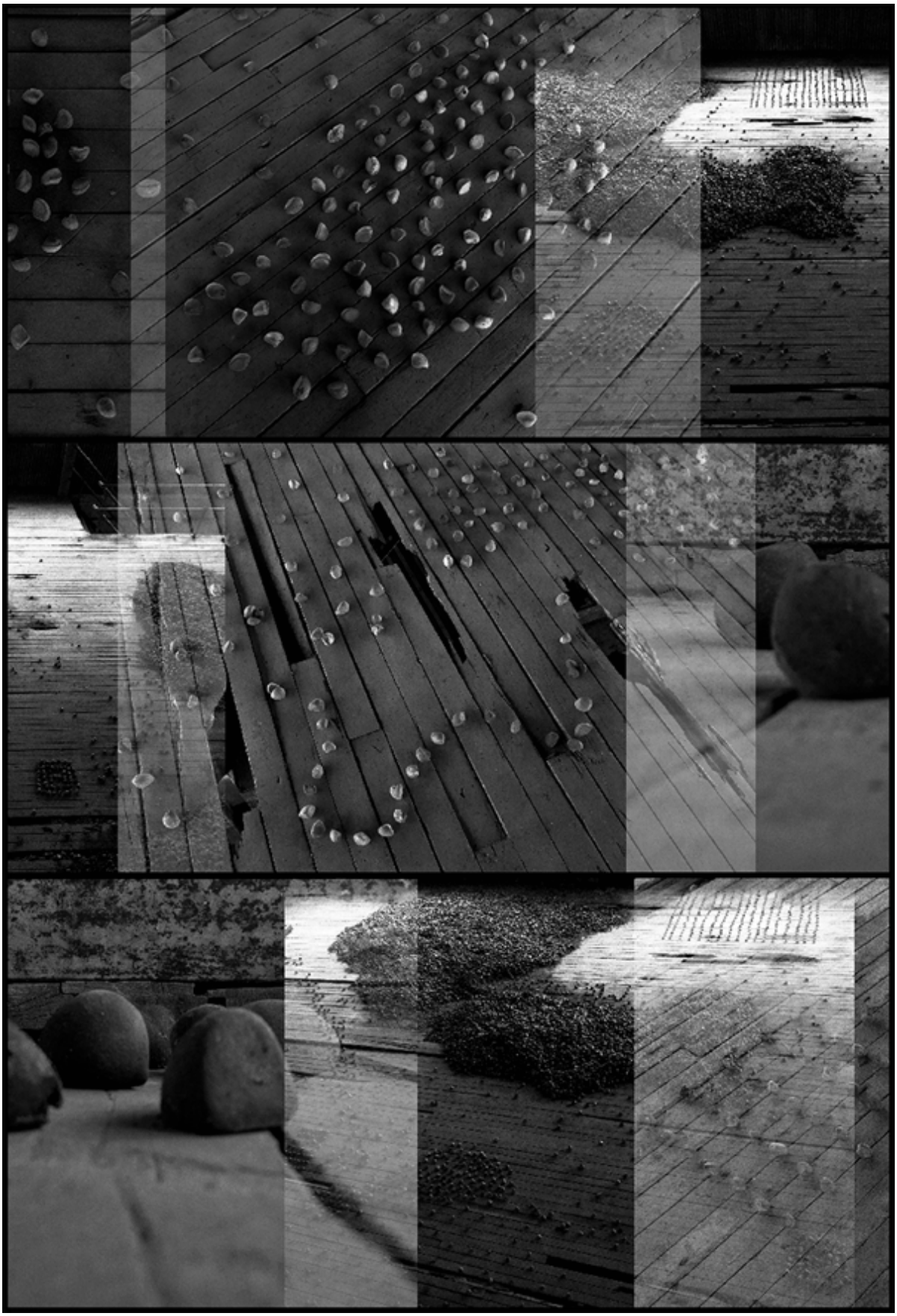


Figura 12 – *Caxina Machu* 5/6, RaioVerde, 2018–2020, recortes de fotografia digital, 7x360cm.

Figura 13 – *Caxina Machu* 6/6, RaioVerde, 2018–2020, recortes de fotografia digital, 17x360cm.

CAXINA MACHU (OU O REINO DAS SEMENTES VAZIAS)

2018-2020

Fordlândia, PA, Brasil.

Fotografia. Jato de tinta com pigmento mineral sobre papel. 17x360cm.

Texto, 3113 caracteres.

Vídeo, 5', som.

LINK DE ACESSO

‹https://vimeo.com/699846881›

NOTAS

01. Quando o sol se põe, verde é o último raio que antecede o escuro da noite. Plataforma de pesquisa e criação artística compartilhada, sediada na Amazônia brasileira, conduzida por Camila Fialho e José Viana, em atuação desde 2014. Em suas pesquisas cercam paisagens em transformação como campo de experimentações poética, transitando por reflexões acerca do território e seus diversos modos de exploração; tensionam contradições aparentes entre peso e leveza, documental e ficcional, muitas vezes jogando com o próprio sistema da arte e seus supostos limites.

02. Caxina Machu foi um termo criado por crianças de Fordlândia, como forma de se comunicar sem que nós, visitantes estrangeiros, entendêssemos o que diziam, como eles, que não entendiam o que muitos de nós dizíamos quando conversávamos entre nós.

SOBRE OS AUTORES

Camila Fialho é artista, curadora e articuladora-ativadora de processos artísticos. Doutoranda do PPGArtes da UFPA, tem graduação e mestrado em Letras pela UFRGS e especialização em Práticas Curatoriais e Gestão Cultural pela Faculdade Santa Marcelina/SP. Colaboradora da Associação Fotoativa desde 2014, contribuiu para a implementação da *Mostra de Projeções e da Marca d'água: feira de impressos e publicações independentes*, e atualmente coordena o *Programa de Residências* da instituição. Suas pesquisas transitam entre poéticas do deslocamento, paisagem, corpo e espaço, com especial interesse nas práticas colaborativas e na publicação como suporte para criação. Mais informações no site www.https://camilafialho.com.

E-mail: camila.fialho@gmail.com

José Viana é artista, educador e pesquisador na interface entre as artes visuais e o cinema. Graduado em Comunicação Social pela Faculdade Estácio do Pará (2010). Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Pará (2019). Atualmente é doutorando em Artes Visuais (ECA/USP). Foi Professor Substituto em Técnicas de Produção de Som e de Imagem, no Bacharelado em Cinema e Audiovisual / UFPA. Produtor e gestor cultural da Associação Fotoativa entre 2014-2022. Sua investigação parte do conceito de paisagem enquanto fenômeno complexo para encontrar ecos no cotidiano e na memória, interessado nas materialidades e temporalidades ao seu redor. Mais informações no site www.https://joseviana.com/.

E-mail: josealmeidavianajunior@gmail.com

FORTE

STRONG

Renata Voss
UFBA

Resumo

Este trabalho se insere do campo da fotografia experimental, desdobrando-se em experiências visuais em vídeo como possibilidade na criação artística hoje. Trata-se de fotogramas derivados do videoclipe *Forte*, do músico Luisão Pereira. Os resultados obtidos tiveram como ponto de partida imagens de exames de ressonância magnética associadas a sobreposições de imagens abstratas na construção de paisagens.

Palavras-chave:

Criação artística; videoclipe; experimental.

Abstract

This work falls within the field of experimental photography, unfolding into visual experiences in video as a possibility in artistic creation today. These are frames derived from the music video Forte, by musician Luisão Pereira. The results obtained had as a starting point images from MRI scans associated with overlays of abstract images in the construction of landscapes.

Keywords:

Artistic creation; video clip; experimental.

As tecnologias de produção das imagens técnicas têm proporcionado a ampliação das possibilidades de criação artística. As câmeras fotográficas, ao passar a produzir imagens em movimento, tornam fluidos os contornos entre fotografia e vídeo, estimulando artistas visuais a realizar experimentações neste campo. A série de imagens aqui apresentadas são fruto deste tipo de prática que parte do fotográfico associando outras estratégias de criação de imagens em movimento.

Os fotogramas aqui reunidos são capturas do videoclipe[1] da música *Forte* (2023), composição de Luisão Pereira e Mauro Santa Cecília. Parte das imagens que compõem este vídeo foram elaboradas a partir de imagens de exames de ressonância magnética realizados pelo intérprete, produtor musical indicado ao Grammy Latino (2021) e paciente oncológico, que produziu parte dos seus trabalhos recentes dentro do hospital. Como a música trata desse contexto do tratamento de saúde, me apropriei de imagens fixas e em movimento resultantes dos exames. Essas imagens são mescladas com imagens abstratas de pigmentos sobre água e outros elementos que nos convidam a fluir por paisagens internas que trazem a ideia de cura e renovação.

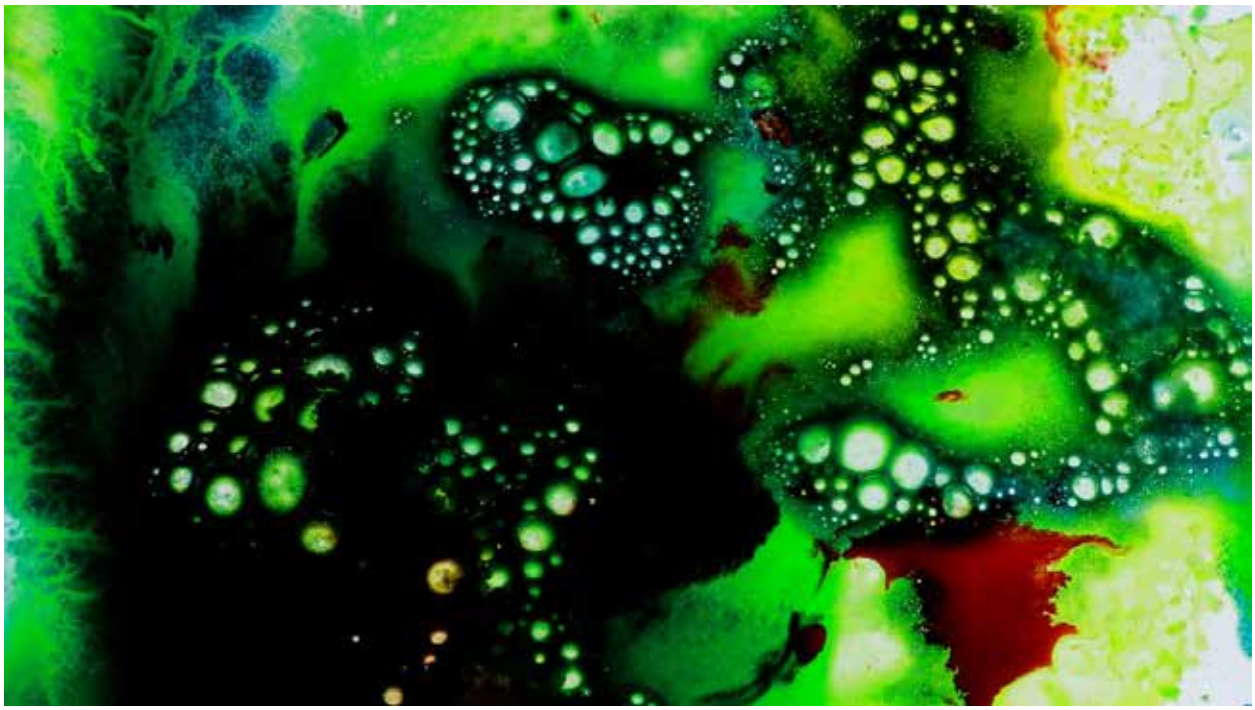


Figura 1 – *Forte,* Renata Voss, 2023, captura digital, 1280x720px.

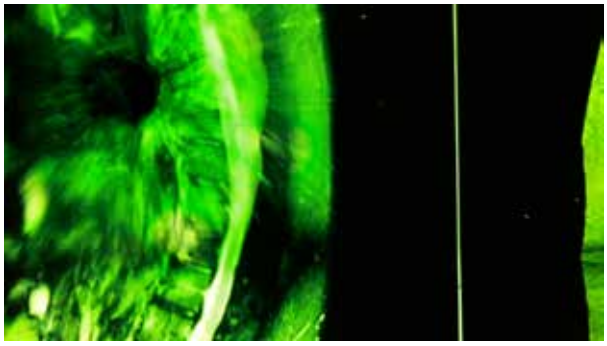


Figura 2 – *Forte,* Renata Voss, 2023, captura digital, 1280x720px.

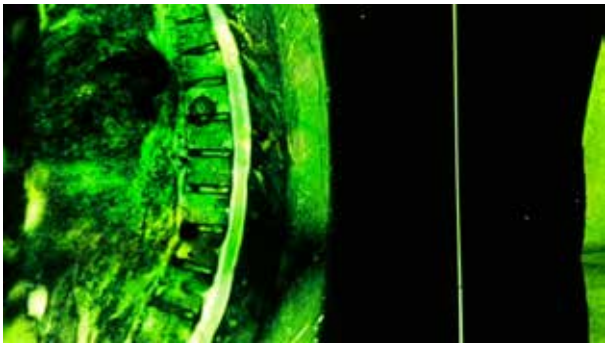


Figura 3 – *Forte,* Renata Voss, 2023, captura digital, 1280x720px.

Figura 4 – *Forte,* Renata Voss, 2023, captura digital, 1280x720px.

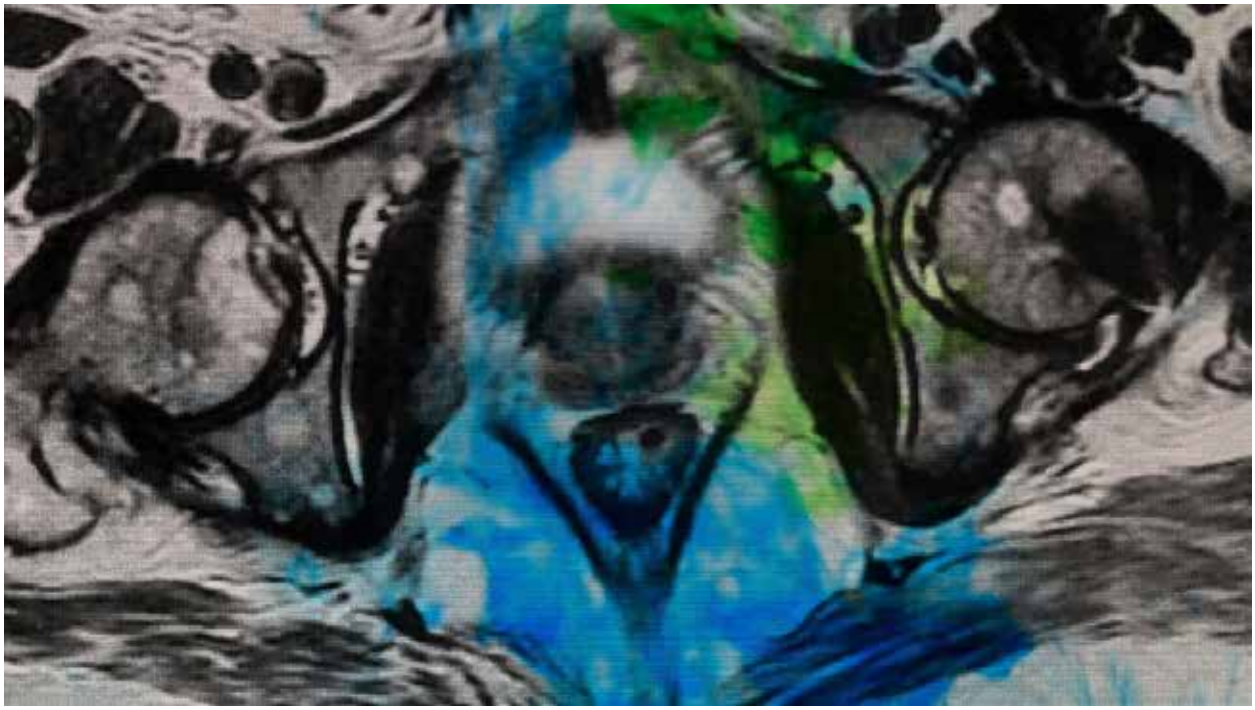


Figura 5 – *Forte,* Renata Voss, 2023, captura digital, 1280x720px.

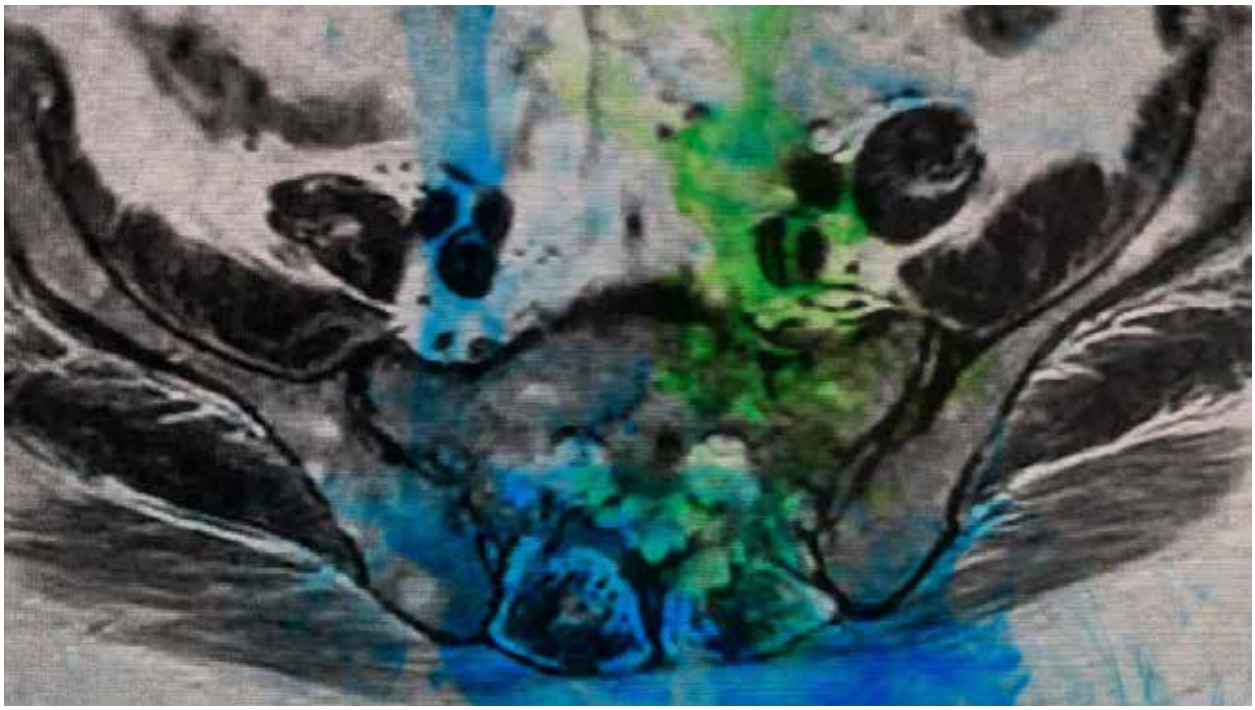


Figura 6 – *Forte,* Renata Voss, 2023, captura digital, 1280x720px.

Figura 7 – *Forte,* Renata Voss, 2023, captura digital, 1280x720px.

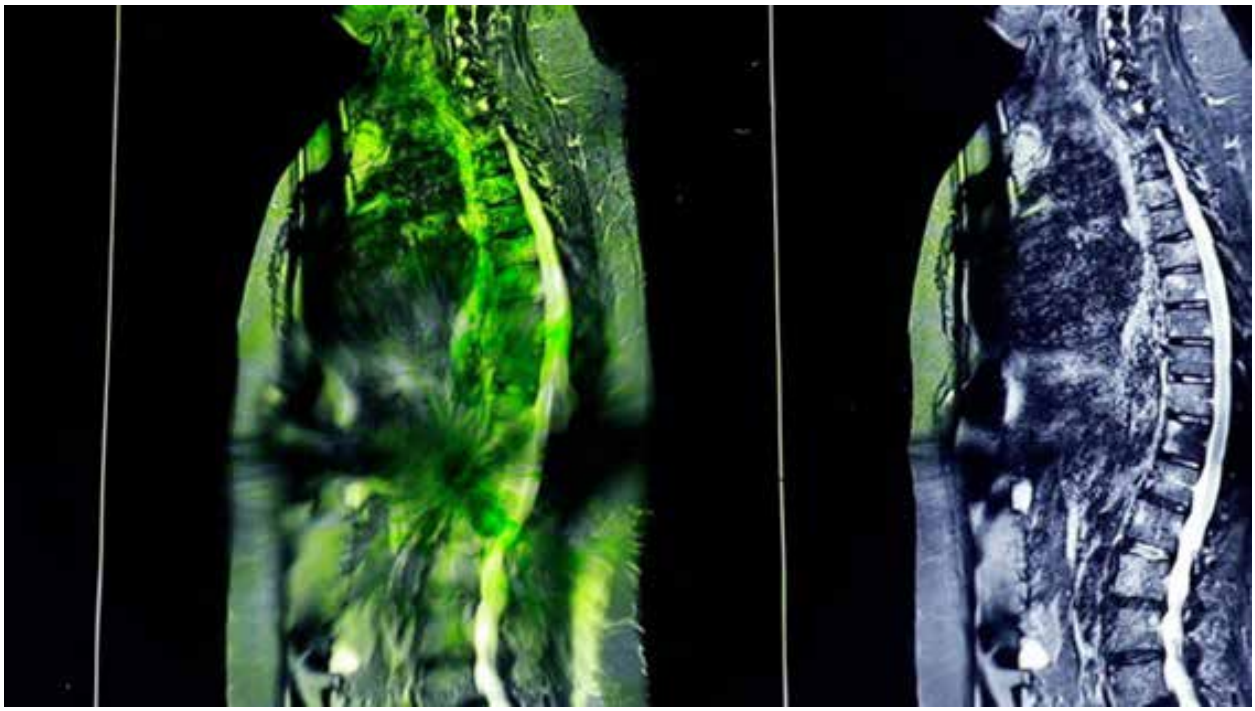


Figura 8 – *Forte,* Renata Voss, 2023, captura digital, 1280x720px.

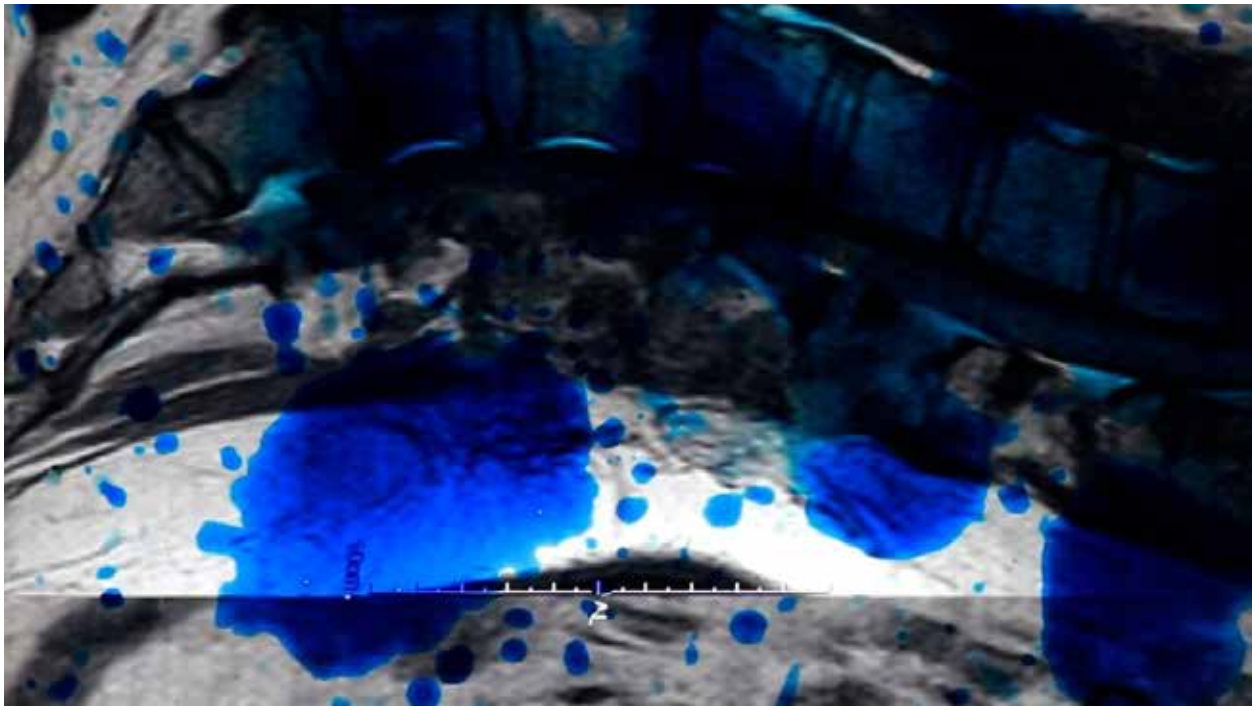


Figura 9 – *Forte,* Renata Voss, 2023, captura digital, 1280x720px.

Figura 10 – *Forte,* Renata Voss, 2023, captura digital, 1280x720px.

NOTA

01. Disponível em: ‹https://youtu.be/1KKyckP6g2E?feature=shared›.

SOBRE A AUTORA

Renata Voss é artista visual, professora da Escola de Belas Artes da UFBA, na graduação e pós-graduação, doutora em Artes Visuais (UFBA). Líder do Grupo Arte Híbrida (CNPq). Investiga desde 2004 os processos históricos e experimentais articulando o estudo de materialidades do "velho" e do "novo" na criação artística com fotografia hoje.

E-mail: renata.voss@gmail.com

CICLOS DE INTIMICIDADE: DO DESENHO, PELO GIF, PARA A VIDEOARTE

CYCLES OF INTIMICITY: FROM DRAWING, THROUGH GIF, TO VIDEOART

Gabriela João
PPGARTES-UFMG

Resumo

Este ensaio traz quadros de GIFs, vinculados a suas matrizes animadas. As imagens aqui dispostas sugerem especialmente dois caminhos reflexivos. Um deles diz respeito aos motivos figurados nos objetos audiovisuais aos quais as imagens apresentadas remetem: o corpo e sua agência sobre a rua. A partir de desenhos analógicos e digitais e da manipulação de vídeo e de áudio, os trabalhos aludem à produção de subjetividade vinculada à ocupação do espaço urbano, a qual denominamos *intimicidade.* Em seguida, as imagens convidam a análises técnico-poéticas dos objetos artísticos a elas associadas. São notáveis algumas características próprias da experimentação audiovisual como a interação entre meios analógicos e digitais, a valorização do erro através de *bugs, glitches* e distorções, e transposições entre elementos visuais e sonoros, abrindo outras dimensões de linguagem poética.

Palavras-chave:

Animação experimental; processo de criação; espaço urbano; objetificação.

Abstract

This visual essay shows GIF frames, attached to their animated sources. The images displayed suggest particularly two reflexive paths. One of them regards the motifs that figure in the audiovisual objects to which the presented images make reference to: the body and its agency over the streets.Through both analog and digital drawings and the manipulation of video and audio, the works allude to the production of subjectivity linked to the occupation of urban space, which we named intimicity. Subsequently, the images invite technico-poetic analysis of the artistic objects associated. Some characteristics of audiovisual experimentation are notable, such as the interaction between analog and digital media, the appreciation of mistakes through bugs, glitches and distortions, and the transposition between visual and audible elements, which open other dimensions of poetic language

Keywords:

Experimental animation; creative process; urban space; objectification.

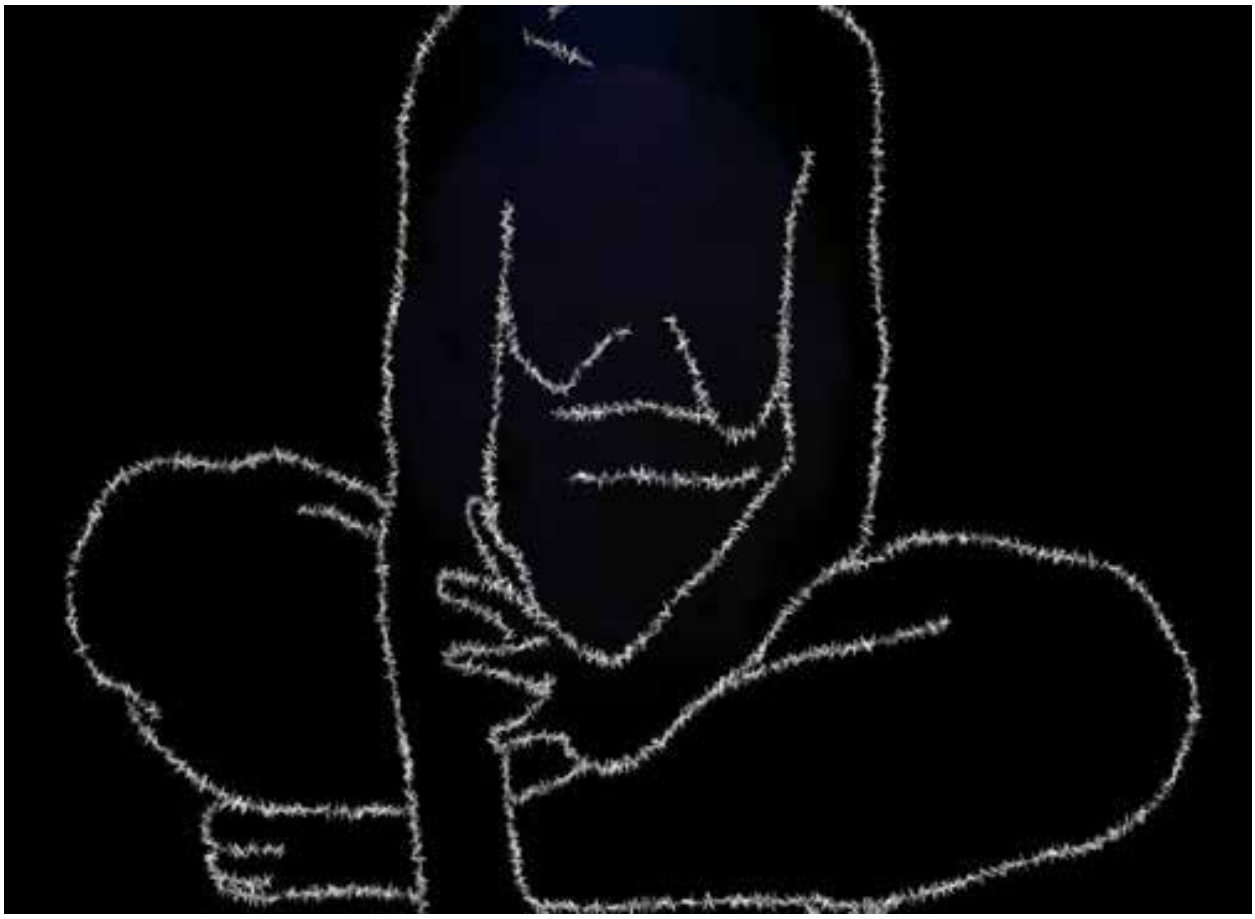


Figura 1 – (Quadro do vídeo) *grupirovka*, da série *Autovigilância*, Gabriela João, 2021, desenho digital animado quadro a quadro em GIF e *found footage* distorcido, 1920x1080, 14''. Disponível em: <https://gabijoao.hotglue.me/grupirovka>.

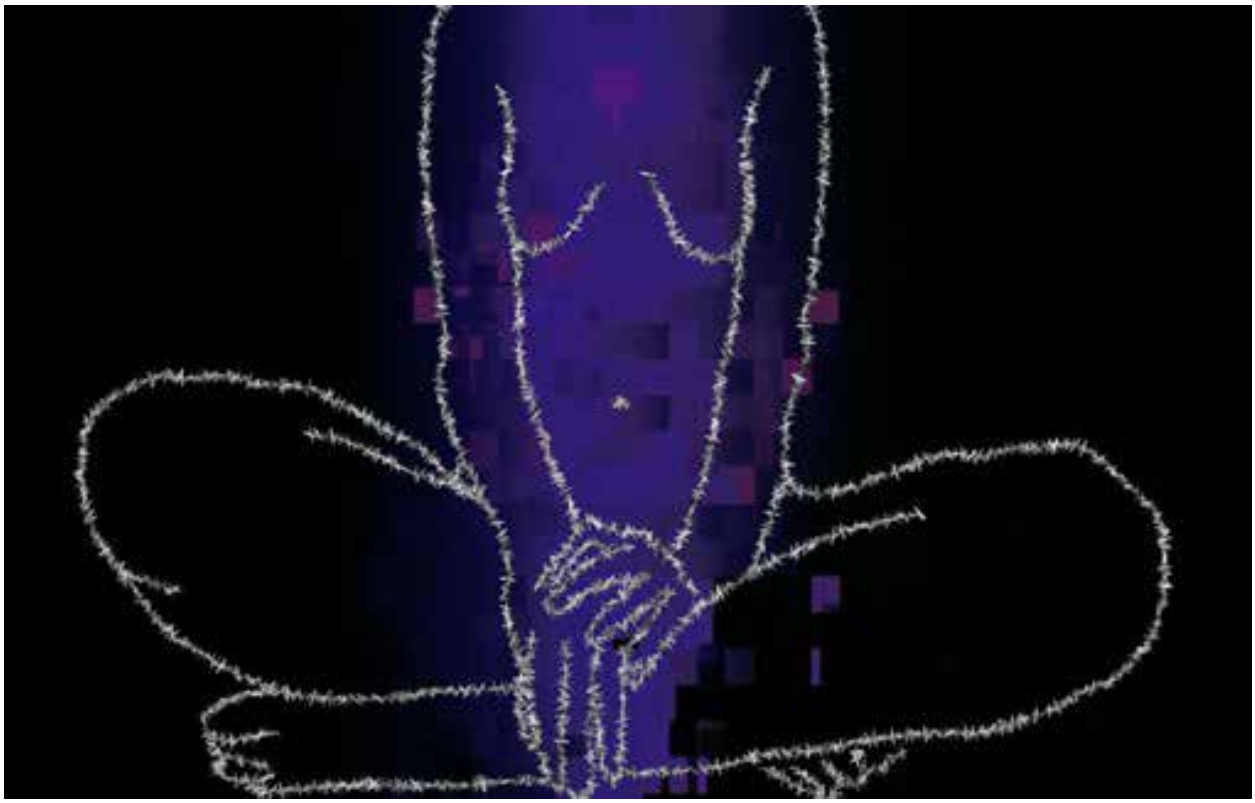


Figura 2 – ((Quadro do vídeo) *grupirovka*, da série *Autovigilância*, Gabriela João, 2021, desenho digital animado quadro a quadro em GIF e *found–footage* distorcido, 1920+1080, 14''. Disponível em: <https://gabijoao.hotglue.me/grupirovka>.

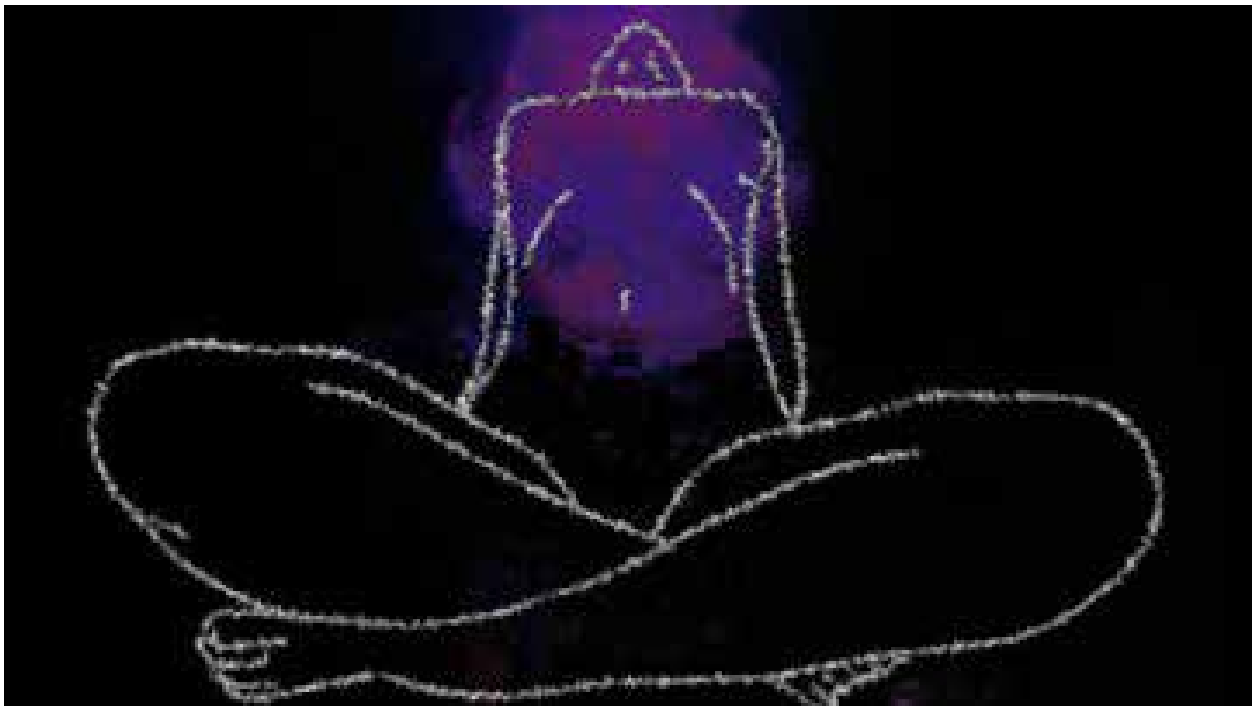


Figura 3 – (Quadro do vídeo) *grupirovka*, da série *Autovigilância*, Gabriela João, 2021, desenho digital animado quadro a quadro em GIF e *found footage* distorcido, 1920x1080, 14''. Disponível em: <https://gabijoao.hotglue.me/grupirovka>.

Figura 4 – (Quadro do vídeo) *grupirovka*, da série *Autovigilância*, Gabriela João, 2021, desenho digital animado quadro a quadro em GIF e *found footage* distorcido, 1920x1080, 14''. Disponível em: <https://gabijoao.hotglue.me/grupirovka>.

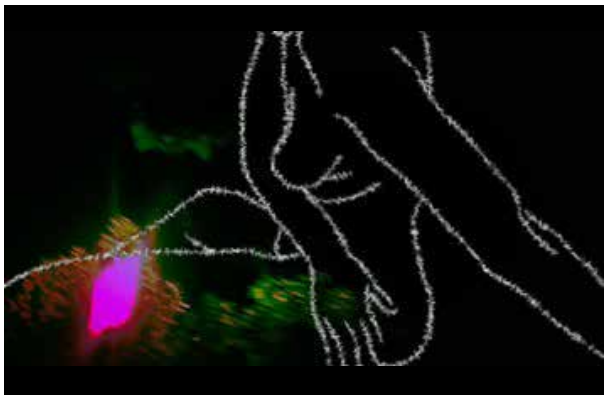


Figura 5 – (Quadro do vídeo) *grupirovka*, da série *Autovigilância*, Gabriela João, 2021, desenho digital animado quadro a quadro em GIF e *found footage* distorcido, 1920x1080, 14''. Disponível em: <https://gabijoao.hotglue.me/grupirovka>.

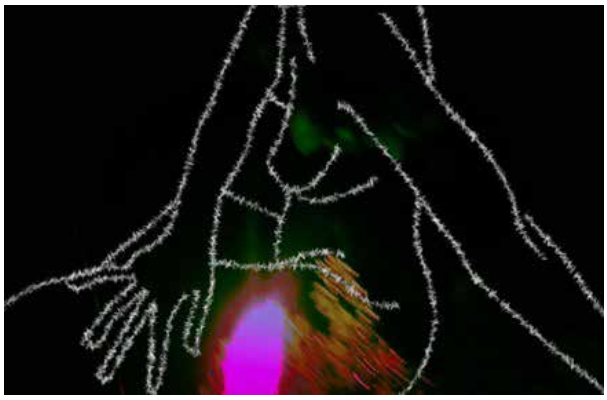


Figura 6 – (Quadro do vídeo) *grupirovka*, da série *Autovigilância*, Gabriela João, 2021, desenho digital animado quadro a quadro em GIF e *found footage* distorcido, 1920x1080, 14''. Disponível em: <https://gabijoao.hotglue.me/grupirovka>.

Figura 7 – (Quadro do vídeo) *colagem_9*, Gabriela João, 2020, videoarte, 1'52''. Disponível em: <https://vimeo.com/441494604>.

Figura 8 – (Quadro do GIF) *amanhecer*, Gabriela João, 2020, desenho analógico animado digitalmente quadro a quadro, 1920÷1080, 8 quadros. Disponível em: <https://gabijoao.hotglue.me/amanhecer/>.

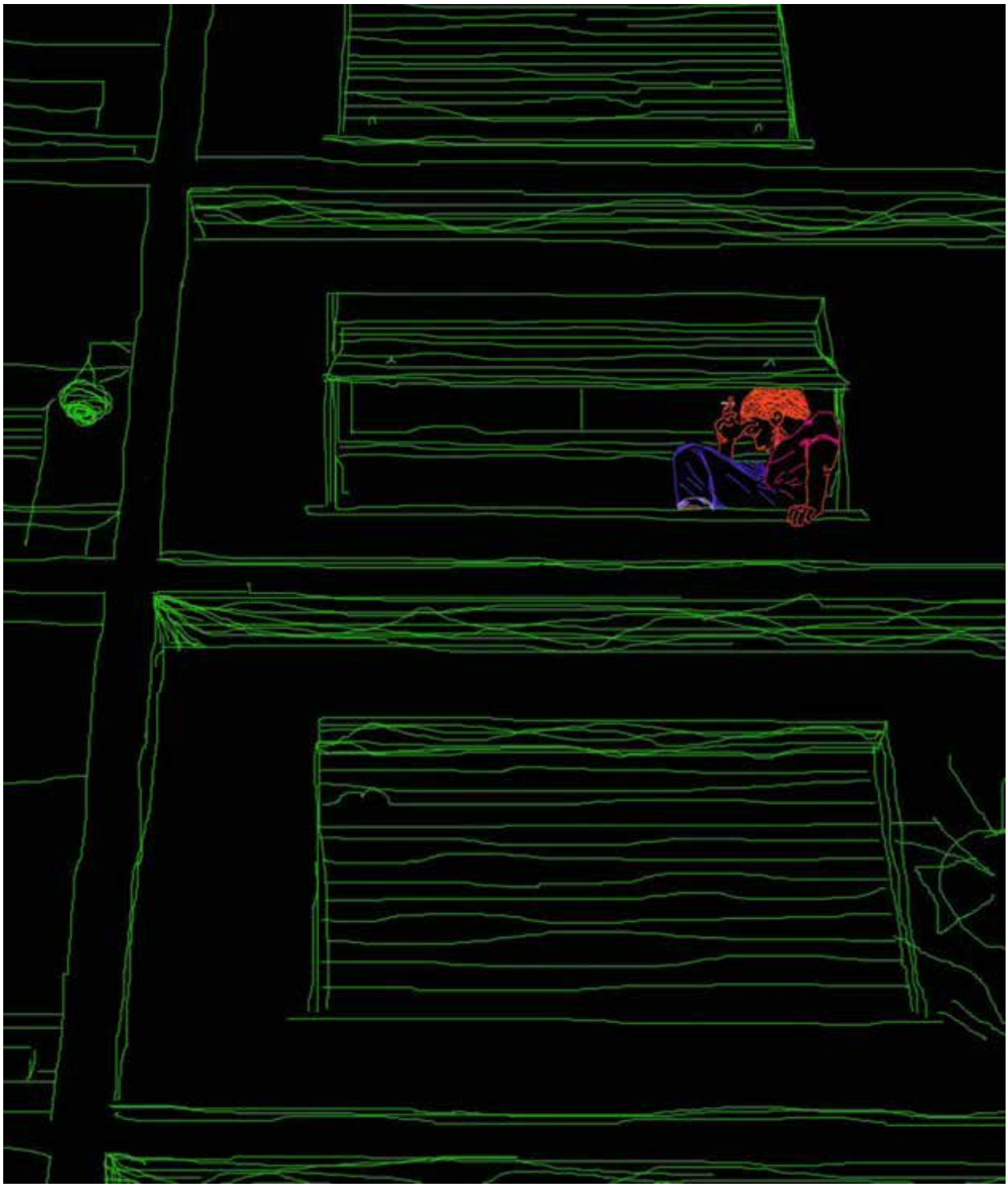


Figura 9 – (Quadro do GIF) *muri_1432143*, Gabriela João, 2018, desenho digital animado quadro a quadro, 7 quadros. Disponível em: <https://gabijoao.hotglue.me/muri>.

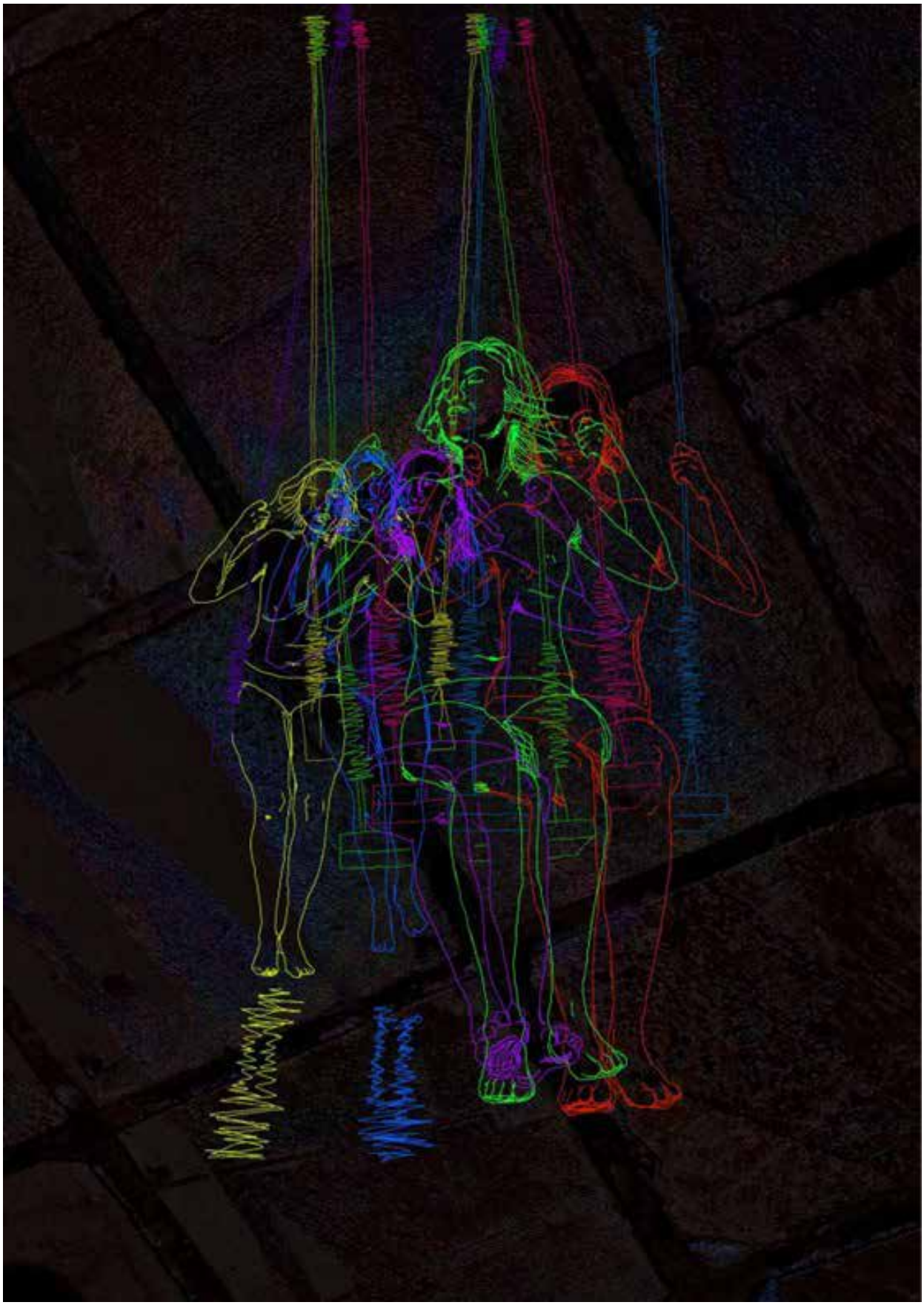


Figura 10 — (Quadros sobrepostos de) *bryna_balança,* Gabriela João, 2018, desenho digital animado quadro a quadro, 5 quadros. Disponível em: <https://gabijoao.hotglue.me/bryna>.

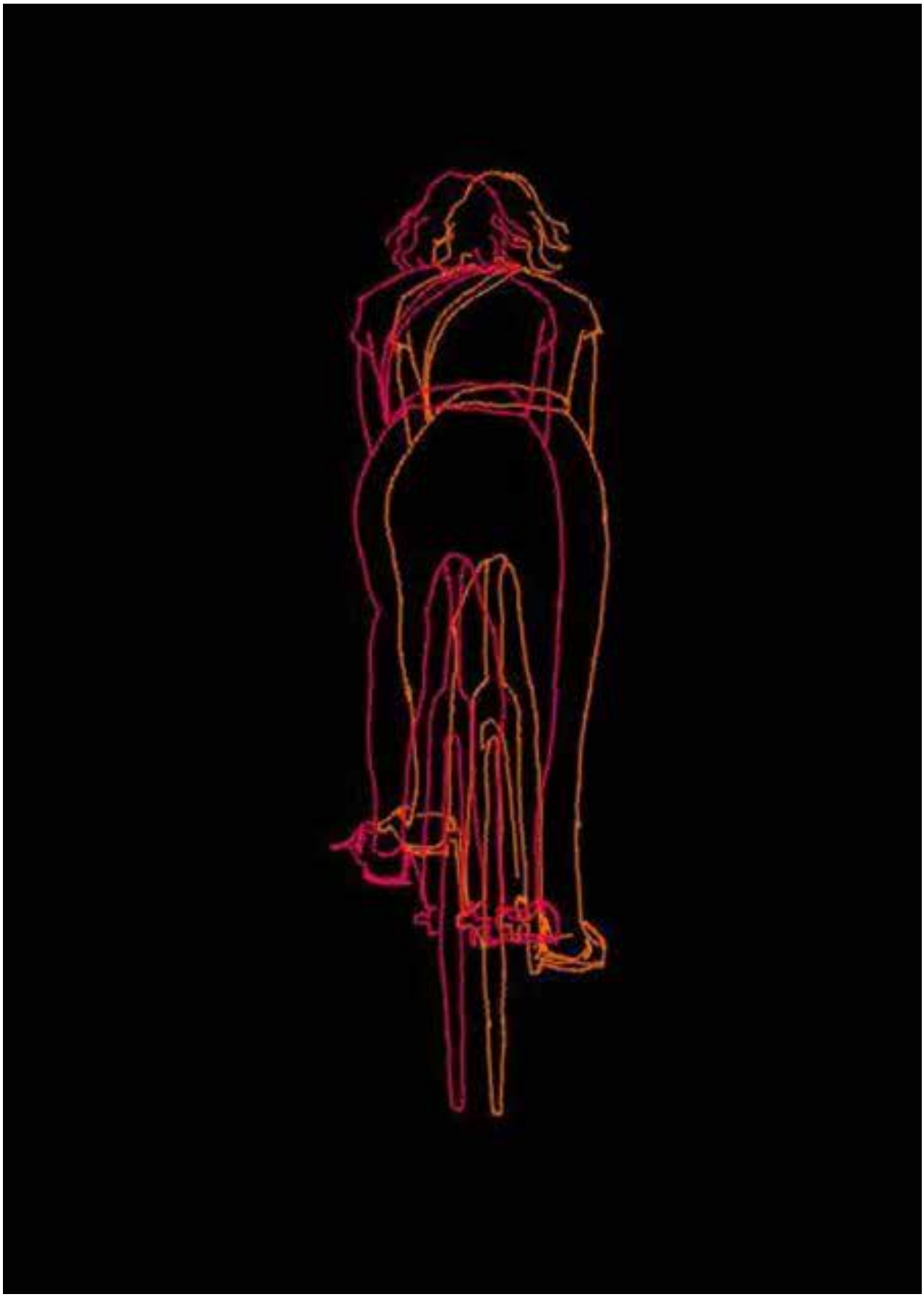


Figura 11 – (Quadro do GIF) *bici_costas,* Gabriela João, 2020, desenho digital animado quadro a quadro, 20 quadros. Disponível em: <https://gabijoao.hotglue.me/?bici/>.

SOBRE A AUTORA

Gabriela João é artista transmeios e educadora. Tem graduação em Teatro Licenciatura no Departamento de Arte Dramática da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e faz mestrado na linha de pesquisa Poéticas Visuais do Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (PPGArtes-UFMG). Trabalha principalmente com desenho, animação experimental, vídeo e arte sonora. Em 2020, recebeu o Prêmio Funarte RespirArte na categoria Artes Integradas pela videoarte documental "Até a rua voltar". Entre 2020 e 2024, participou de exposições coletivas em instituições de arte de Porto Alegre (RS), Belo Horizonte (MG) e Sheffield (Reino Unido).
E-mail: gabijoao.gif@gmail.com

VIDEO AS AN ESSAY: ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND ARTIFICIAL SEASONS IN THE ARTISTIC PROJECT "A SUNLESS SUMMER IN SHANGRI-LÁ"

O VÍDEO COMO ENSAIO: INTELIGÊNCIA E ESTAÇÕES DO ANO ARTIFICIAIS NO PROJETO ARTÍSTICO "ERA VERÃO, MAS NÃO FAZIA SOL EM SHANGRI-LÁ"

Matheus da Rocha Montanari
USP
Gilbertto Prado
USP/ UAM

Abstract

This visual essay is made up of a series of images and a video essay on the artistic project "A Sunless Summer in Shangri-La" (2022). The project uses cyclic generative adversarial networks (cycle GANS) to invert the seasons in a series of videos. The networks of the artificial intelligence algorithm were trained with a database composed solely of images from the Yosemite Park in the United States of America. Therefore, by inserting images captured on a cloudy summer's day on the beach in Xangri-Lá (Brazil), the system starts to work unexpectedly, producing oneiric landscapes of snow dunes and seas of clouds. Based on these poetic interventions, the project initiates a discussion on the adoption of hegemonic systems that disregard local techno-bio-diversity.

Resumo

Este ensaio visual é composto por uma série de imagens e um vídeo-ensaio sobre o projeto artístico Era verão, mas não fazia sol em Shangri-lá *(2022). O projeto utiliza redes generativas adversárias cíclicas (cycle GANS) para inverter as estações do ano em uma série de vídeos. As redes do algoritmo de inteligência artificial foram treinadas com um banco de dados composto unicamente por imagens do parque Yosemite nos Estados Unidos da América. Por isso, ao inserir imagens captadas em um dia de verão nublado na praia de Xangri-Lá (RS), o sistema passa a funcionar de maneira inesperada, produzindo paisagens oníricas de dunas de neve, e mares de nuvens. A partir dessas intervenções poéticas, o projeto inicia uma discussão sobre a adoção de sistemas hegemônicos que desconsideram a tecnobiodiversidade local.*

Keywords:

Video essay; artificial intelligence; technodiversity.

Palavras-chave:

Video-ensaio; inteligência artificial; tecnodiversidade.

INTRODUCTION

This visual essay delves into the practical exploration of the artistic and research potential of experimental audiovisuals. We present different dimensions of the same artistic research project in text, images, and a video essay[1]. Thus, we understand artistic research as a category that encompasses not only artistic production but also the production and dissemination of knowledge using the characteristic processes and media of the field (Tavares, 2016).

A SUNLESS SUMMER IN SHANGRI–LÁ

A Sunless Summer in Shangri-Lá (2022, video, 3'35") is a video art composition constructed from captured video and audiovisual content generated by artificial intelligence systems. In this project, the weather becomes one of the artistic agents, drawing lines between the utopian literary city at the top of a Tibetan Mountain, the Brazilian beach on the coast of Rio Grande do Sul (Xangri-Lá), and the mountains of the Yosemite Park in the United States of America. We operate by tensioning the relationship between the natural and the artificial. Amidst grains of sand and pixelated noise, we employ cyclic generative adversarial networks (cycle GANs) (Zhu *et al.,* 2017) to build a dreamlike imagery set, a quest for the sun of Shangri-Lá.

The artificial intelligence networks harnessed in this project are trained with images capturing various seasons of the year within the same geographic setting. From this extensive dataset, they engage in a competitive process, artificially transmuting input images into opposing seasons until one algorithm convincingly persuades the other of the naturalness of its artificialization. Without references to the seasons in a subtropical climate in the southern hemisphere, the algorithm does not work as expected with our input images of Xangri-Lá, creating surreal landscapes of snow dunes and seas of clouds.

The model at the core of this project was developed using images from the Yosemite Park in the United States of America. It underwent training with a dataset encompassing 853 images of the park during the summer and 1273 images during the winter. Through this dataset, it purportedly translates any given input image into the opposing season of the year (Zhu *et al.,* 2017). In this process, the definitions of winter and summer, despite their globality and diversity, are established based on the characteristics of this specific location.

The park is frequently visited by both professional and amateur mountaineers who document their expeditions through photographs, videos, and blog posts. A renowned local climber, Brutus of Wyde, claims to have stumbled upon Shangri-Lá during one of his adventures. He described this picturesque place in the High Sierra and even produced some illustrations of it but opted to keep its precise location a secret (Vividreality, 2014).

Nevertheless, the story of Shangri Lá is much older. It was originally created in 1933 by James Hilton in his novel "Lost Horizon". It is an imaginary, mountainous place, supposedly in the region of Tibet, where the inhabitants never grow old as long as they never leave, oscillating between paradise and prison (Hilton, 2014). Its literary success inspired the name of several places, such as the coastal municipality of Xangri-Lá, in Rio Grande do Sul, Brazil.

We confronted the algorithm trained with the Yosemite references with input images of Xangri-Lá beach on a cloudy summer's day. With no references to sand dunes, the algorithm transforms them into snow-capped mountains. In this process, it creates a utopian landscape of a subtropical snowy beach. Unknowingly, the system replicates the seasons of the northern hemisphere in the southern hemisphere.

This intentional diversion from the algorithm's intended functionality for artistic purposes, referred to as "artificial stupidity" (O'Connell, 2017; Montanari, 2020), utilizes the error as a means to critique the homogeneity of technological production originating from the global North, with its indiscriminate deployment across the world, often disregarding the unique characteristics and consequences within each locality. As such, the work investigates the construction of anthropocenic landscapes through a critical examination of the techno-bio-diversities at play (Tsing, 2013; Montanari e Prado, 2021). In other words, it highlights the relationships between technology and ecology that give rise to a multiplicity of cosmotechnics (Hui, 2018).

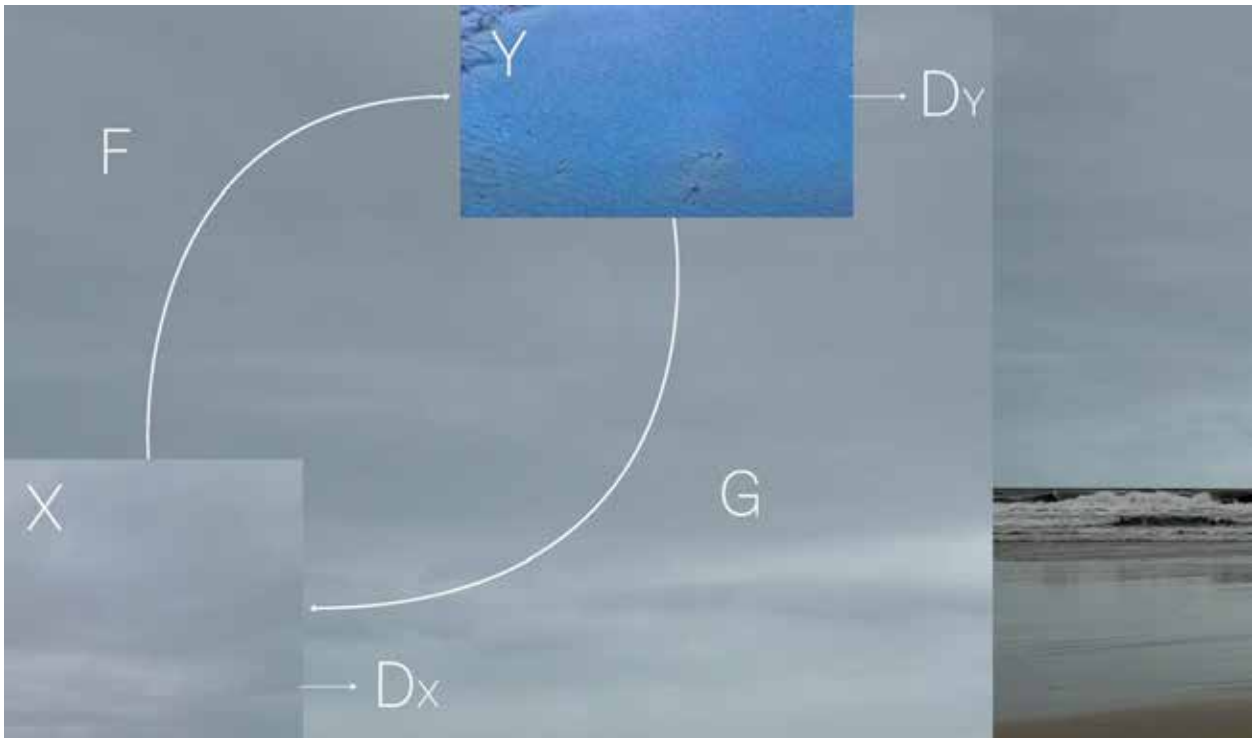


Figure 1 – Frame of "Sunless summer in Shangri–Lá", from the author, 2022, video and generative image system using artificial intelligence, Ultra HD: 3840 x 2160 pixels

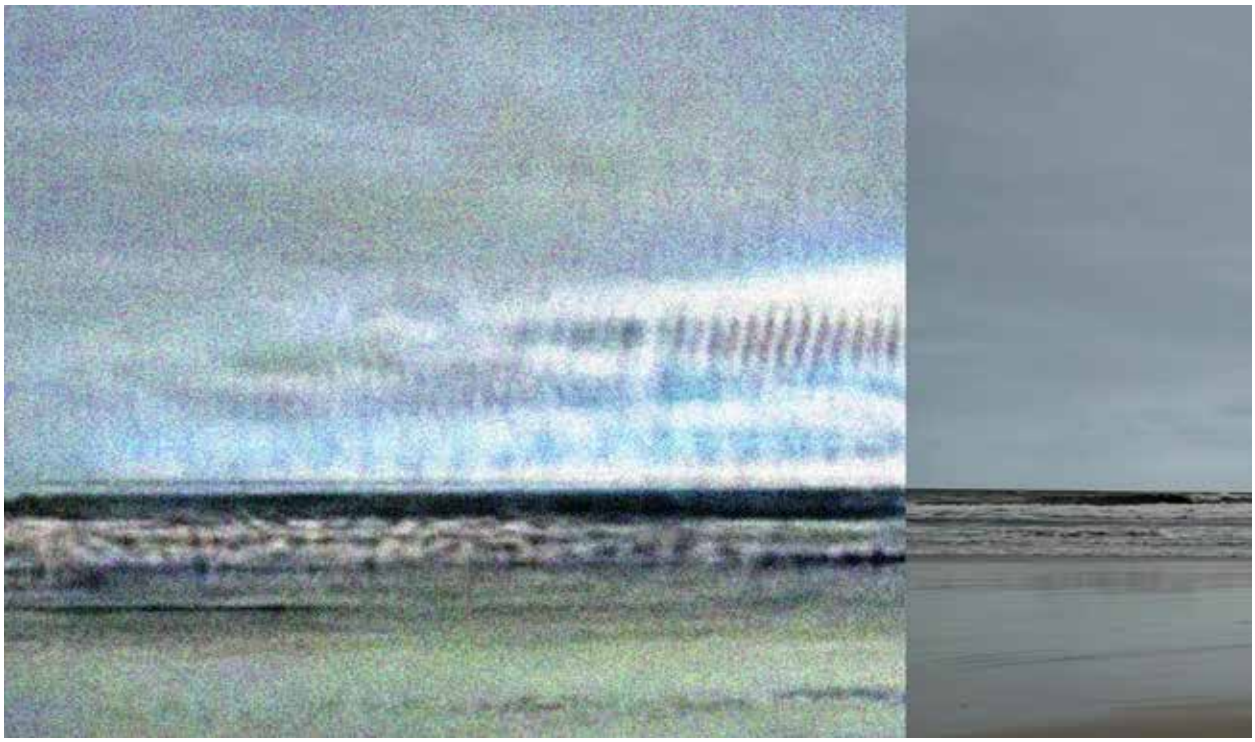


Figure 2 – Frame of "Sunless summer in Shangri–Lá", from the author, 2022, video and generative image system using artificial intelligence, Ultra HD: 3840 x 2160 pixels.

Figure 3 – Frame of "Sunless summer in Shangri–Lá", from the author, 2022, video and generative image system using artificial intelligence, Ultra HD: 3840 x 2160 pixels.

Figure 4 – Frame of "Sunless summer in Shangri–Lá", from the author, 2022, video and generative image system using artificial intelligence, Ultra HD: 3840 x 2160 pixels

Figure 5 – Frame of "Sunless summer in Shangri–Lá", from the author, 2022, video and generative image system using artificial intelligence, Ultra HD: 3840 x 2160 pixels.

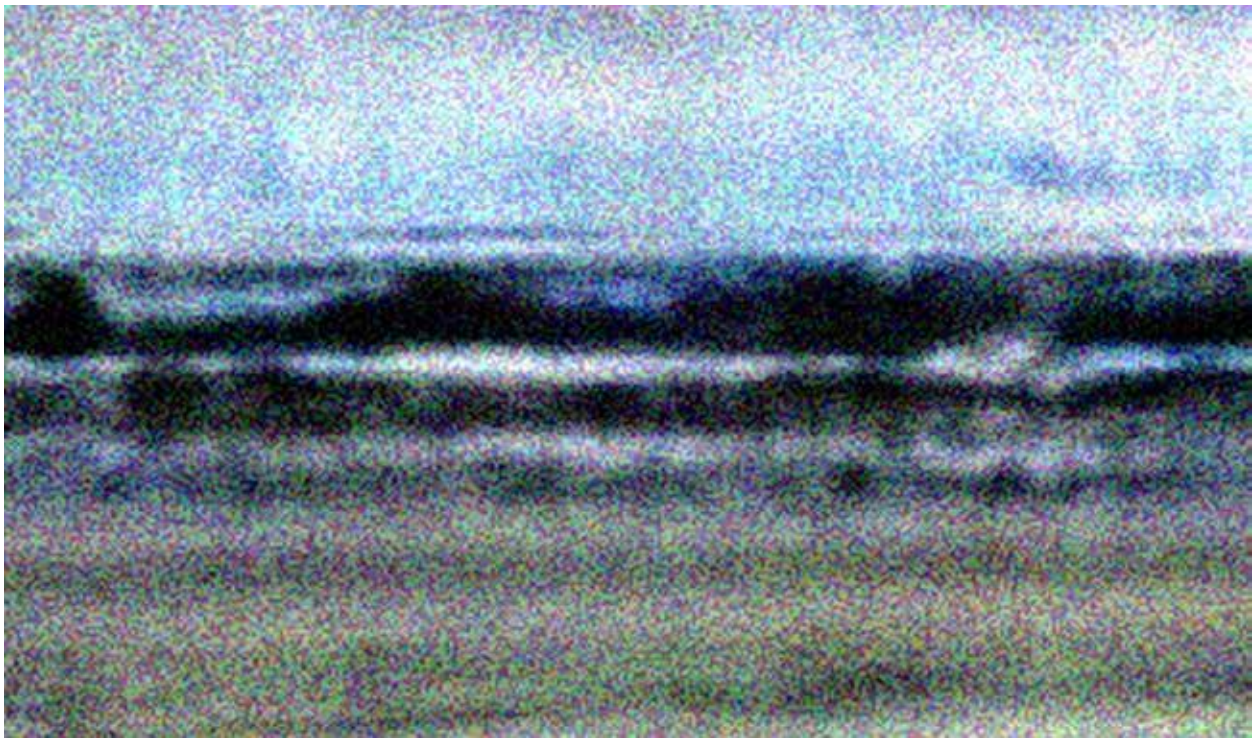


Figure 6 – Frame of "Sunless summer in Shangri–Lá", from the author, 2022, video and generative image system using artificial intelligence, Ultra HD: 3840 x 2160 pixels.

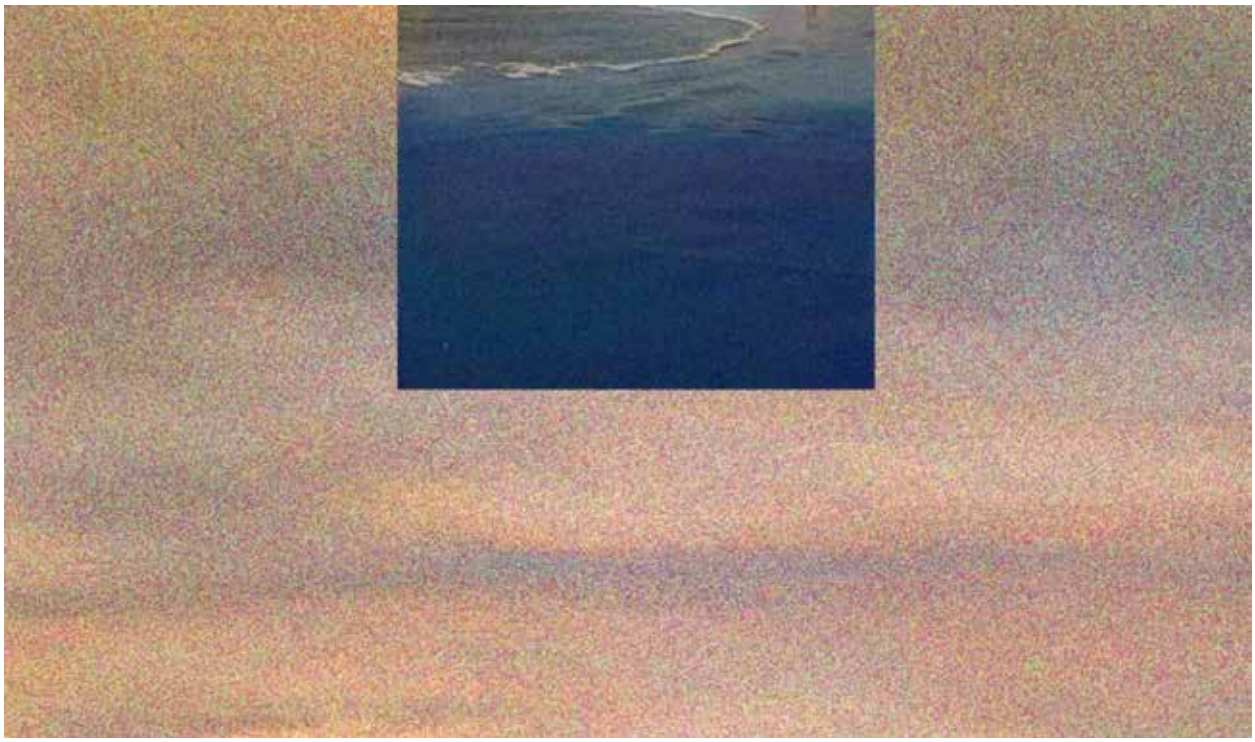


Figure 7 – Frame of "Sunless summer in Shangri–Lá", from the author, 2022, video and generative image system using artificial intelligence, Ultra HD: 3840 x 2160 pixels.

NOTE

01. Link to the work edited for maintaining the anonymous submission: <https://youtu.be/mQjrm7yFMOE>.

REFERENCES

HILTON, James. **Horizonte Perdido:** o mito de Shangri Lá. São Paulo: Claridades, 2014.

HUI, Yuk. T**he Question Concerning Technology in China:** An Essay in Cosmotechnics. Falmouth: Urbanomic, 2018. ISBN 0-9954550-0-7.

MONTANARI, Matheus da Rocha. Burrice Artificial: decodificação, protesto e pandemia. **V!RUS,** São Paulo, v.21, dez. 2020. Disponível em: <http://vnomads.eastus.cloudapp.azure.com/ojs/index.php/virus/article/view/45>. Acesso em: 4 mai. 2023.

MONTANARI, Matheus da Rocha; PRADO, Gilbertto. Techno-bio-diversities in Latin American Art: Circuito Alameda and Proyecto Bíos. In: 2021, New York City. **10th International Conference on Digital and Interactive Arts** (ARTECH 2021). New York City: Association for Computing Machinery, p. 1–8, out. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/3483529.3483699>.

O'CONNELL, Micheal. **Art as "artificial stupidity".** Thesis (Doctorate of Philosophy), Media and Film Theses, University of Sussex, 2017. Disponível em: <file:///C:/Users/Denis/Downloads/O'Connell,%20Michael.pdf>. Acesso em: 27 set. 2023.

TAVARES, Monica. Inter-relações entre arte, pesquisa e ciência. In: PRADO, Gilbertto; TAVARES, Monica; ARANTES, Priscila (ed.). **Diálogos transdisciplinares:** arte e pesquisa. São Paulo: ECA USP, 2016.

TSING, Anna Lowenhaupt. **Viver nas ruínas:** paisagens multiespécies no antropoceno. Brasília: IEB Mil Folhas, 2013.

VIVIDREALITY. Sending The Gnar! :): An Oddyssey to Shangri La. In: **Sending The Gnar!** [S. l.], 6 nov. 2014. Disponível em: <http://vividrea1ity.blogspot.com/2014/11/oddyssey-to-shangri-la.html>. Acesso em: 3 mai. 2023.

ZHU, Jun-Yan; PARK, Taesung; ISOLA, Phillip; EFROS, Alexei A. Unpaired Image-To-Image Translation Using Cycle-Consistent Adversarial Networks. In: Proceedings of the IEEE International Conference on Computer Vision, 2017. **Anais** [...]. [S. l.: s. n.], 2017. p. 2223–2232. Disponível em: <https://openaccess.thecvf.com/content_iccv_2017/html/Zhu_Unpaired_Image-To-Image_Translation_ICCV_2017_paper.html>. Acesso em: 27 set. 2023.

SOBRE OS AUTORES

Matheus Montanari é artista, Mestre e doutorando em Artes Visuais pela Universidade de São Paulo. Membro do grupo Poéticas Digitais e do Laboratório de Antropologia Multimídia da Universidade de Londres. Se interessa em desenvolver uma investigação poética e ontológica da tecnologia.

E-mail: matheusrmontanari@gmail.com

Gilbertto Prado é artista e coordenador do Grupo Poéticas Digitais. Estudou Artes e Engenharia na Unicamp e obteve o doutorado em Artes na Universidade Paris I – Panthéon Sorbonne em 1994. Tem realizado e participado de inúmeras exposições no Brasil e no exterior. Atualmente é Professor do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da ECA – USP e do Programa de Pós-Graduação Design da Universidade Anhembi Morumbi.

E-mail: gttoprado@usp.br

ÉDIPO DE NEON: ESTILO E NARRATIVA DO FILME APENAS DEUS PERDOA (ONLY GOD FORGIVES, DIN/FRA, 2013)

NEON OEDIPUS: STYLE AND NARRATIVE OF THE FILM ONLY GOD FORGIVES (DIN/FRA, 2013)

Sander Cruz Castelo
UECE

Resumo

O filme *Apenas Deus perdoa* (*Only God Forgives,* DIN/FRA, 2013), de Nicolas Winding Refn, trata, de forma estilizada, de família norte-americana que, mantendo negócios escusos em Bangkok, defronta-se com tenente de polícia obstinado ao tentar vingar um de seus membros. Tendo parcela da crítica apontado dissintonia entre sua forma e conteúdo, defende-se que os problemas da obra são, sobretudo, de verossimilhança. Com esse intuito, decompõe-se e se contrapõe a narrativa e o estilo do filme, de forma a aclarar as suas inconsistências, especialmente, na construção do enredo e dos personagens.

Palavras–chave:

Filme *Apenas Deus perdoa* (*Only God Forgives,* DIN/FRA, 2013); narrativa; estilo.

Abstract

The film Only God Forgives *(DIN/FRA, 2013), by Nicolas Winding Refn, deals, in a stylized way, with an American family who, while maintaining shady business in Bangkok, are faced with, when trying to avenge one of its members, with strong-willed police lieutenant. As part of the criticism pointed out the discrepancy between its form and content, it is argued that the work's problems are, above all, those of verisimilitude. With this aim, the narrative and style of the film are broken down and contrasted, in order to clarify its inconsistencies, especially in the construction of the plot and characters.*

Keywords:

Film Only God Forgives (DIN/FRA, 2013); narrative; style.

INTRODUÇÃO

Repercutindo a exibição para a imprensa do filme *Apenas Deus perdoa* (*Only God Forgives*), no Festival de Cannes de 2013, a agência de notícias EFE informava que, "ao contrário do esperado", ela [a imprensa] "exaltou a violência sem sentido e o preciosismo estético em contraste com a dureza da história" (G1 Globo, 2013). O filme tratava de uma família norte-americana que, mantendo negócios escusos em Bangkok, defronta com tenente de polícia obstinado ao tentar vingar um de seus membros. Dirigido pelo dinamarquês Nicolas Winding Refn, a obra havia gerado muitas expectativas, em virtude do sucesso do seu filme anterior, *Drive* (EUA, 2011), premiado na edição retrasada do mesmo festival (Salem, 2013).

Crê-se que o incômodo gerado pela dissintonia entre forma e conteúdo do filme derivou de problemas de verossimilhança da narrativa, especialmente, na construção do enredo e dos personagens. Com esse prisma, primeiramente, decompõe-se a narrativa do filme. Em seguida, analisa-se o seu estilo. Por fim, contrasta-se os dois, de forma a explicitar os problemas da

narrativa, que acabaram por invalidar suas escolhas estéticas.

Dessa forma, objetiva-se, além de compreender a recepção, negativa, de um filme, junto à crítica especializada, por meio de decomposição, sistemática, de seus elementos narrativos e estilísticos; ressaltar o aprumo e a articulação necessária deles, na composição exitosa de uma obra fílmica. Seguimos, nesse viés, sobretudo, os modelos cognitivistas de análise de Bordwell e Thompson (2013), adotados, inicialmente, em estágio de pós-doutorado, no qual foram estudadas obras de outro diretor (Terrence Malick).

NARRATIVA

No início do filme, deparamos com Julian, um norte-americano que administra um clube de boxe (*muay tai*) em Bangkok, capital da Tailândia. Transações ocultas dele e de seus subordinados (Billy [seu irmão], Gordon e Charlie) durante as lutas levam a crer que cometem ilicitudes. Descobrimos, também, que Billy, o primogênito, é emocionalmente instável. Experimentando, possivelmente, má consciência para com as mazelas da cidade, especialmente a prostituição infantil, ele agride, alcoolizado, o proprietário de um bordel e as moças por ele agenciadas, violência que culmina, na mesma noite, em estupro e assassinato de garota de 16 anos, no quarto de hotel em que ela trabalhava.

Introduz-se, então, a figura de Chang, tenente de polícia, chamado à cena do crime. Ali, encontra ainda Billy. Autoriza, então, Choi Yan Lee, o pai da garota assassinada, a vingar o ato, trancando-o, inclusive, com o assassino no quarto, no qual se opera verdadeira carnificina. A despeito da justificativa de que não tinha filhos homens que o ajudassem, Chang não deixa Lee partir sem lhe arrancar um braço com golpe preciso de espada (abaixo de uma rodovia elevada e do lado de um trem abandonado), de forma a não reproduzir o erro (permitir que a filha assassinada vivesse de tal modo) com as outras crias.

Tomamos ciência, em seguida, de que Julian também frequenta prostitutas (Mai), mas que ele somente as observa;[1] e de que Chang canta num bar para outros policiais. Dispomos, pois, no 1º ato, de informações como tema (vingança/justiça), premissa (sucessão de violência e morte motivada por assassinato originário), personagens principais (protagonista: Julian; antagonista: Chang) e secundários (aliados do protagonista: Billy, Gordon, Charlie e Mai; aliados do antagonista: Lee e Kim [coronel que assiste Chang]), espaço e tempo (submundo da Bangkok contemporânea) do filme.[2]

Como suspeitado, a justiça feita com as próprias mãos origina espiral de violência. Julian, acompanhado de seus apaniguados, poupa a vida de Lee ao ouvir suas alegações, mas Crystal, sua mãe, chefe do cartel de drogas (a academia é mera fachada para o tráfico internacional de heroína e cocaína), recém-chegada dos EUA para enterrar o primogênito, reverte a decisão do caçula[3] e contrata a execução de Chang (junto a Byron, dono de boate, em troca de dividendos do tráfico), ao tomar ciência de sua participação no assassinato de Billy. O tenente, contudo, não somente escapa, habilmente, dos assassinos de aluguel, como aprisiona o sobrevivente deles, descortinando, paulatinamente, a cadeia de comando.

Primeiro, é levado pelo assassino de aluguel a Li Po, seu chefe, que possui (provável) loja e oficina de peças automobilísticas, habitada junto com o filho, deficiente, a quem alimenta quando da chegada do policial. A este é entregue um papel (que compromete o seu subcontratante, crê-se) e se solicita que poupe a criança. No desfecho da cena, o assassino de aluguel é punido mortalmente (com um golpe de espada, novamente), sob os olhos da criança. Para Vacari:

> In *Only God Forgives,* the high-backed chair where the boy sits suggests a movie theater seat in which a child might be exposed to violent movies. He absorbs it, fascinated, but without fully understanding, perhaps. And there is nothing positive in his world to counteract and mitigate the fearsomeness of the sword and the spurt of blood. Chang's obvious sympathy for the boy is seen as essentially futile, since the boy's future is dim, whether his father remains a criminal or not, or even whether his father remains alive. Yet, there is a running motif of Chang rebuking and threatening parents in order to get them to love and protect their own children. [...] Children hold a special silence in Refn's work, the silence of attentiveness, of the wide-eyed taking in of adult, worldly things that are beyond their immediate understanding but which penetrate their consciousness and sort of "zip up" a piece of them that might otherwise develop more openly. [...] Likewise, these qualities are referenced in the intense eye contact between Chang and the small boy, and, by extension, in the

> telepathy between Chang and Julian, who is himself partly a child figure invested in the same enclosed, traumatized silence (Vicari, 2014, p. 202).[4]

Por sinal, Vicari afirma, igualmente, que:

> Julian takes to extremes the Refn motif of the speechless hero. [...] Julian can speak and chooses not to because of secrets he is afraid of uttering. [...] Julian's dysfunction is that he is trapped within a law of silence because of primal needs that were not met. His psyche has no expectations of connecting with anyone else. [...] There is the temptation to view the difficulty of spoken communication (such as it is) as stemming primarily from the fact that it always occurs under this strict and primal law of silence, imposed prior to any kind of language — a refuge much like the womb or pre-Oedipal consciousness (Vicari, 2014, p. 202-203).[5]

Em síntese, a "perda da inocência" (*"loss of innocence"*) seria o tema-chave da cinematografia de Refn (Vicari, 2014, p. 201). Em seguida, Chang alcança Byron, que assiste à apresentação de cantora em sua boate, cercado de companheira, séquito de garotas (prostitutas, imagina-se) e comandados. Como não indica o nome do mandante do atentado, ele é submetido à sessão de tortura, que vai da fixação dos membros superiores e inferiores na poltrona por meio de prendedor de cabelo de metal (tipo palito) à perfuração dos olhos e ouvidos com picadores de gelo.

Depois, o tenente chega até Julian, na frente de um restaurante, onde o empresário se faz acompanhar de Mai, que antes se fizera passar, a pedido dele, por sua namorada, em jantar desastroso com Crystal. Objetivando, aparentemente, interpor-se entre o tenente e a mãe, primeira na cadeia de comando do atentado malogrado, Julian desafia o primeiro a uma luta, mesmo alertado pelo coronel Kim de quem se tratava o oponente.[6] O combate, ocorrido no clube de boxe, com a assistência de Mai, Crystal, Kim e outro policial, é completamente dominado pelo tenente, deixando a face de Julian, em particular, severamente machucada.

O 2º ato do filme, pois, além de intensificar a oposição entre os personagens, amplia o leque de aliados do protagonista (Mai, Crystal, Byron, Li Po e seus assassinos de aluguel), em vão, contudo: não se conseguiu eliminar o antagonista. A tentativa de fazê-lo tornou ainda mais complicada a situação para o protagonista. Intuitivo, perspicaz, obstinado, metódico, Chang parece indestrutível e implacável no encalço de seus algozes.

Desesperada, ciente de que é o próximo alvo do tenente, Crystal pede a Julian que a proteja novamente, matando Chang, assim como o fizera com o pai. Após executar o policial que a vigia, Julian, acompanhado de Charlie, adentra, então, na casa vazia do tenente, visando emboscá-lo quando de sua volta à residência. Perguntado sobre quem mataria a filha de Chang, Julian afirma que irá poupá-la, mas Charlie avisa que Crystal ordenou que todos fossem mortos. Os primeiros que chegam são a filha de Chang e a criada. Charlie executa, então, a criada, e é baleado mortalmente por Julian antes de eliminar a filha de Chang.

Outra cena se desenrola em montagem alternada. Chang visita Crystal no quarto de hotel em que ela se hospedara desde sua chegada. Ela procura inculpar Julian: ciumento, perigoso, teria, inclusive, cometido parricídio (motivo de seu exílio). Chang, no entanto, não a poupa, perfurando a jugular dela com sua espada.

Julian vai ao encontro dela, carregando espada encontrada na casa do tenente. Acha-a, contudo, já morta. Introduz, de qualquer forma, a ponta da espada e, em seguida, a sua mão, no útero da mãe.[7] Chang o encontra na sala da boate em que usualmente Mai dança para ele. Leva-o, então, a uma floresta, onde decepa os seus punhos com a espada[8]. O filme termina com o tenente cantando num bar, observado por outros policiais.

O 3º ato expressa o termo da conversão sofrida pelo protagonista, qual seja, a desistência da vingança e o consentimento com a própria punição, que põe fim ao conflito principal da narrativa: Julian, o protagonista, submete-se aos desígnios de Chang, o antagonista.

ESTILO

Esteticamente,[9] o filme parece irrepreensível. No que toca à mise-en-scène, usam-se poucos, mas expressivos, cenários: internas e externas de clube de boxe, quartos (de Julian, prostituta morta, Crystal), casas (de Lee, Chang), bordéis, bares, restaurantes, lojas/oficinas. Os figurinos se afinam com os atributos dos personagens. A iluminação natural se origina de janelas e portas, predominando, contudo, a artificial, em neon, provinda de fontes de cena como lustres, abajures, postes de rua, faróis de carro e placas luminosas, valorizando a escuridão e a sombra. Já

a encenação distribui os personagens no espaço com destreza, investindo-se em posturas estáticas (hieráticas), movimentos lentos ou bruscos, e na direção do olhar.

A cinematografia, por sua vez, oferece imagens com paleta de cores variada (verde, vermelho, azul, amarelo), às vezes, em câmera lenta. Faz-se uso da profundidade de campo. Os enquadramentos são frontais, laterais e zenitais. Empregam-se planos americanos, de conjunto, de localização, primeiros planos e planos de detalhe (mãos). Além de planos fixos, usam-se lentos *travellings* (de avanço, recuo, acompanhamento, contorno).

A montagem é linear, conjugando, também, planos simultâneos (montagem alternada) ou aproximados pelo seu aspecto simbólico (montagem intelectual). Com poucos diálogos (voz *in*), o filme aposta nas músicas (intra e extra-diegéticas) e na trilha incidental, à base de orquestras e sintetizadores, de Cliff Martinez, que funcionam como assinaturas musicais de personagens e situações. Sobre o estilo do filme, e seu significado, assim se manifesta Vacari (2014):

> In *Only God Forgives* the visual symmetry is relentless, so omnipresente and oppressive that one sometimes wants to scream. Light sources double on either side of characters' faces; lengths of bright neon tubing extend on either side of characters' heads; bodies are placed in the direct center of converging lines like bull's-eyes on an archery board. People are constantly framed by doorways that are positioned middle-screen, or at the end of hallways narrow enough that we see both walls in equal measure. There is nearly no architectural space in the film that has not been made to conform to this constant alert, this composition that always points at something that occupies its heart like a glittering, provocative ornament, or a cracked jewel elaborately set so as to disguise its flaw. This symmetry is the outward symptom of a world in decay, covered with stretched bandages and illusions. It is entropic symmetry. It becomes synonymous not with the redressing of wrong and the restoration of order, but of a kind of cosmic lie, a desperate and artificial balance whose ordering principle distorts and unhinges the world even as it seems to collect it into perfectly aligned structures (Vicari, 2014, p. 204).[10]

O autor pontua, ainda, que as "quebras extremas" (*"extreme breaks"*) de simetria do filme acompanham a tomada de consciência de Julian, notadamente, na sequência da tocaia na casa de Chang:

> Julian's dawning cognizance of Crystal's evil and his concomitant liberation from dependency on her is drawn out through a series of shots in which the center of the frame is for the most part skewed. Julian is seen in doorways that stand to one side of the frame or the other, or between a wide, light-colored wall and a narrow green one. The dispelling of the symmetrical is a sign of Julian awakening from his trance, the hypnoid state that his mother has placed him in. It is also a sign of him letting go of his own need to be the magnetic center, a shifting in his sense of his own power from someone who does the expedient thing to someone who does the more difficult and compassionate thing. It is in this asymmetrical house that he saves his own life and the life of Chang's little girl by killing the second assassin, himself a symbolic double of Julian [...] (Vicari, 2014, p. 204).[11]

ESTILO X NARRATIVA

O problema é que a virtuosidade técnica do diretor é posta a serviço de uma narrativa rasa, pouco verossímil, especialmente na construção dos personagens e do enredo. Crystal, a despeito da interpretação intensa de Kristin Scott Thomas, é demasiadamente caricatural. Sua maldade e amoralidade são extremas.[12] Ela é, ao mesmo tempo, condescendente ao extremo com o filho mau, e ardilosa e manipuladora com o filho bom, a ponto de levá-lo a assassinar o próprio pai. As ações de Julian, de seu lado, parecem corroborar, ao menos em parte, a remissão, simplória, que a mãe faz delas ao complexo edipiano (acusando-o, com palavras grosseiras, de rivalidade e ciúme do irmão mais velho), senão vejamos. Ele mata o pai, a pedido da genitora. Não consegue penetrar a amante. É fascinado pelo útero da mãe. "Castrado" pela última, é obcecado por Chang, espécie de anjo vingador (Umstead, 2013), e sua espada, que deceparia suas mãos etc.

A propósito da espada e das mãos, Justin Vicari aponta que são os dois fetiches[13] do filme, aparecendo, em *close-up,* repetidamente, ao longo da diegese, com significado profético:

> [...] we can think of them as a first line of defense (Julian often poses, rather stiffly and unnaturally, with his fists raised like a boxer) and as the repository of immense sexual guilt. The hand substitutes for the penis again and again in the film, and Julian's nightmare is also his most fervent wish: to have it cut off (Vicari, 2014, p. 196).[14]

O tamanho da espada, "embotada e curta", por si só, ressaltaria a falência da "autoridade fálica" *(Ibid.,* p. 195). Tratam-se, vê-se, de

analogias psicanalíticas demasiadamente óbvias. Nesse molde, não surpreende que Chang, apesar de suas conotações míticas, acabe sendo o personagem mais convincente, visto que o diretor se abstém de explicar pormenorizadamente suas ações, remetendo-as a um vago senso de justiça divina. De acordo com informações dos bastidores do filme, Chang representaria a figura de Deus. A propósito, "Elefante", significado do seu nome em tailandês, é animal sagrado no budismo, religião largamente predominante no país (IMDB, 2023). Em entrevista, o diretor o comparou ao Deus do Antigo Testamento (Umstead, 2013). Já Vicari assim o interpreta:

> [...] Chang's blunt sword goes beyond the other fetish objects in previous films in that it is an object that has a special relation to death. It is a fetish from which death itself streams, almost sweetly. With this sword the gap completely closes between the fear of death and its heady acceptance. Once targeted by Chang's mystical sword, no one can escape. Pleas for mercy are muted on the soundtrack; we see only the targets' hands waving and mouths moving uselessly. Meanwhile, the sword can see whom it will kill from a physical and temporal distance, and nearly every weapon that is used in the film draws upon the blunt sword's Damoclean authority. Refn inserts a shot of a disembodied arm raising and chopping down with the sword at several points as if to indicate that it is a supernatural entity which kills *through* Chang (Vicari, 2014, p. 195). [15]

Vicari também o lê sob o ângulo do budismo:

> At the end, Chang and Julian seem to become almost aspects of each other. Chang has understood from the beginning that Julian wants to confront his demons and become a better man. [...] we feel as though Julian has summoned the cop to wage war against his mother, and to help set him free. Uncomfortable with his male role, and disgusted by the sexual abuse to which he has been subjected, Julian prefers a kind of castration, which might be taking place not on earth but on a bardo of his spirit's transit between reincarnations. This is perhaps the first narrative film which is told from the viewpoint of the Vedantic-Emersonian Oversoul, a universal spiritual phenomenon whose energy moves through a number of interconnected persons until the relations among each other crystallize and complete a cycle. At the heart of *Only God Forgives* is the idea of the poisoning of the Oversoul which occurs in incest, specifically in the mother's rapacious sexual devouring of her two sons. Abusiveness, learned and suffered at an early age, gives rise to damaged psyches which then inflict abuse on others (Vicari, 2014, p. 198).[16]

Acerca das implicações budistas da transformação de Julian (iniciada com a tocaia malograda na casa de Chang, como supracitado), o autor diz, ainda:

> Julian is gaining consciousness of the Oversoul and his own beleaguered position in it as the inheritor and victim of his mother's blood guilts, and also the passive perpetuator of her wrongs. He is becoming aware of something which Refn has spoken of in relation to nearly all his films — the idea that "man is meant to sacrifice himself; that is being human, having a soul". As with One Eye, Driver, even the misguided Bronson, Julian is a man who discovers his own soul in relation to the pain that he feels for and because of other people; he is made to learn that his ego is not sovereign but exists in reciprocal relations with other egos. This is the unlocking which leads (corridors and passageways are ubiquitous in *Only God Forgives*) to the acceptance of one's own non-ego, a nearly Buddhist state of enlightenment which can be the same as self-sacrifice and the finding of one's true place within the Oversoul. (Vicari, 2014, p. 204-205).[17]

O filme, nessa acepção:

> [...] deconstructs one of the essential plot points of revenge cinema — that the avenger must kill "up a chain" so to speak, beginning with underlings and trigger-men until finally reaching the godlike enclave of power from which the violence has originally emanated. But that enclave is never reached in *Only God Forgives*; instead, the center of godlike power, and of forgiveness, is finally revealed, in very Zen terms, to be within Julian (and he himself is not above the violence he commits nor exempted from its consequences) (Vicari, 2014, p. 206).[18]

O título do filme, então, seria dúbio:

> Thus, the title's meaning is easy to mistake. It is not a way of saying, for instance, "Kill 'em all and let God sort 'em out," or even "God forgives, I don't." It is saying that forgiveness is godlike, and only someone who becomes godlike can begin to feel and practice that forgiveness which is necessary to end interpersonal cycles of abuse as well as immemorially entrenched international conflicts. All the predatory, dysfunctional whites are eliminated by the end of *Only God Forgives*: Crystal the tourist from hell, giving a hard time to the concierge (Dujdao Vadhanapakom) at her hotel; Billy and Julian, the pseudocolonialist exploiters. The final scene shows Chang singing karaoke to a song called "You Are My Dream," to a preternaturally still and peaceful lounge filled only with his fellow Thai policemen. Again, as in Refn, violent revenge has restored an internal balance which is nearly self- justifying. It is up to the young or even the future- born to resolve our ongoing crises in favor of peace, as when Chang's young daughter is arbitrating a dispute

> among her dolls. Chang asks her, "Then how do we make sure he doesn't cause trouble again?" "By talking nicely to each other," the little girl answers. Those closest to birth are the wisest and most perceptive, while those who are nearing any kind of death (and here we might recall again the film's somber judgment on its white characters) wander somnambulistically, losing their senses, incapable of saying even what little they know. The death of a spirit-manifestation is harder and more agonizing and more protracted than the death of the body. It might take centuries, dynasties, whole eras of power. Meanwhile, existence clamors and beckons, both to those who know whom they are and those who do not. Here we see the recurrence of hallways as a visualization of the birth process: Julian ventures down numerous hallways — often red and with slimy, oozing walls — toward ends that are blocked or empty or simply uncertain. Once he drags the body of a man down such a corridor, as if purging the blood guilt of killing his father. Twice he finds his mother at the end of a corridor, once alive and the second time dead. Her death returns him to the opportunity to seek a new beginning in the climactic cutting off of his hands, which could also indicate his rebirth into a new soul. To arrive at the mother (the womb) and at death are functionally the same because in the mythos of the Oversoul death leads back into birth, and any "new" life bears karmic traces of old deaths, old wounds: this is the fatal mother as creator and destroyer, as the bestower of enormous cocks and bad luck and every other thing that is randomly generated as part of a human life. It is the mother as clock, the literal keeper of her child's time — the one who knows, but will not say, just how far away the sky is. (Vicari, 2014, p. 206-207).[19]

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sem embargo dos esclarecimentos de Vicari acerca do título do filme, considerando a recepção da crítica especializada e o exame aqui empreendido, podíamos também interpretá-lo como involuntariamente irônico. De fato: "Apenas Deus perdoa" tamanha incúria com aspectos centrais da narrativa e sua dissonância com o estilo.

Reitera-se, logo, a pertinência de modelos de análise cognitivistas, como os de Bordwell e Thompson (2013), para a decodificação de um filme, no que respeita a sua recepção (os efeitos gerados nos expectadores), incluindo, a dos críticos especializados. Ressalta-se, em particular, a exigência, do estudioso (também, do artista), de divisar, a um tempo, a autonomia relativa e a imprescindível coesão dos elementos narrativos e estilísticos, na confecção de um filme.

NOTAS

01. Faz-se paralelo do orgasmo dela com o decepamento da mão de Julian, em passagem, paralela à cena de sexo, que reproduz a imaginação dele ou é meramente simbólica.

02. Sobre as coordenadas empregadas na análise da narrativa fílmica, ver: Bahiana (2012).

03. Na cena em que ela o condena por isso, ocorrida no mesmo quarto em que Mai se masturbara na frente dele, insinua-se relação incestuosa entre mãe e filho. Vicari está certo de que não se trata de mera sugestão: "What becomes clear at every point in the film is that Crystal has had incestuous relations with both Julian and his older brother Billy (Tom Burke), and that this primal affront is the source of all the mayhem that plays out" ["O que fica claro em cada ponto do filme é que Crystal teve relações incestuosas com Julian e seu irmão mais velho Billy (Tom Burke), e que essa afronta primordial é a fonte de todo o caos que ocorre" – tradução nossa] (Vicari, 2014, p. 196).

04. "Em *Apenas Deus perdoa*, a cadeira de espaldar alto onde o menino se senta sugere uma cadeira de cinema em que uma criança pode ser exposta a filmes violentos. Ele absorve-os, fascinado, mas talvez sem compreender totalmente. E aqui não há de positivo em seu mundo para neutralizar e mitigar o medo da espada e do jato de sangue. A óbvia simpatia de Chang pelo menino é vista como essencialmente fútil, já que o futuro do menino é obscuro, que seu pai permaneça um criminoso ou não, ou mesmo se continua vivo. Ainda assim, há um motivo corrente de Chang repreendendo e ameaçando os pais, a fim de levá-los a amar e proteger seus próprios filhos. [...] As crianças guardam na obra de Refn um silêncio especial, o silêncio da atenção, da percepção de olhos arregalados de coisas adultas e mundanas que estão além de seu alcance imediato, mas que penetram em sua consciência e meio que "fecham" uma parte deles que, de outra forma, poderia se desenvolver mais abertamente. [...] Da mesma forma, essas qualidades são referenciadas no intenso contato visual entre Chang e o menino, e, por extensão, na telepatia entre Chang e Julian, que é ele mesmo em parte uma figura infantil envolvida no mesmo silêncio fechado e traumatizado" [tradução nossa].

05. "Julian leva ao extremo o tema do herói sem palavras de Refn. [...] Julian pode falar e opta por não o fazer por causa de segredos que ele tem medo de revelar. [...] A disfunção de Julian é que ele está preso dentro de uma lei de silêncio por causa de necessidades primárias que não foram satisfeitas. Sua psique não tem expectativas de se conectar com mais ninguém. [...] Há a tentação de ver a dificuldade da fala (tal como é) como decorrente principalmente do fato de que ocorre sempre sob esta estrita e primordial lei do silêncio, imposta antes de qualquer tipo de linguagem – um refúgio muito parecido com o útero ou a consciência pré-edipiana" [tradução nossa].

06. Cabe salientar que Chang visitara o clube de boxe após o assassinato de Lee e antes do atentado contra a sua vida, ocasião na qual, além de ter sido descartado como mandante da morte de Lee, Julian notou a deferência prestada pelos jovens lutadores ao tenente. Mais, faz-se analogia dele com grande estátua de boxeador presente no escritório do clube, como o ressaltam três planos dela inseridos abruptamente na cena da luta, um deles em seguida a um plano de Chang com o mesmo gesto (punhos fechados). Tudo indica, pois, que ele foi célebre lutador no passado.

07. Conforme Vicari: "This is not a return to the womb so much as a pointedly sexualized violation of it, a reliving, and perhaps an exorcism, of that incestuous intercourse with Crystal that Julian had repressed. The violence and the incest go together, a Gordian knot that only grows tighter with the effort to pick it apart" ["Isso não é um retornar ao útero tanto quanto uma violação explicitamente sexualizada dele, um reviver, e talvez um exorcismo daquela relação incestuosa com Crystal que Julian havia reprimido. A violência e o incesto andam juntos, um nó górdio que só fica mais apertado com o esforço de separá-lo" – tradução nossa] (2014, p. 198).

08. Vicari assim descreve a sequência: "Still suffering from his endless guilt and afraid of perpetuating the cycle of abuse, Julian encounters Chang in a wooded area and wordlessly submits to Chang cutting off his hands" ["Ainda sofrendo com sua interminável culpa e com medo de perpetuar o ciclo de abuso, Julian encontra Chang em uma área arborizada e se submete sem palavras a Chang cortando suas mãos" – tradução nossa] (2014, p. 198).

09. Acerca dos elementos de estilo fílmico analisados, ver: Bordwell; Thompson (2013).

10. "Em *Apenas Deus perdoa*, a simetria visual é implacável, tão onipresente e opressiva que às vezes dá vontade de gritar. Fontes de luz duplas em ambos os lados dos rostos dos personagens; comprimentos de tubos de neon brilhante se estendem em cada lado da cabeça dos personagens; corpos são colocados no centro direto de linhas de convergência como alvos em uma prancha de arco e flecha. As pessoas são constantemente enquadradas por portas posicionadas no meio da tela ou no final de corredores estreitos o suficiente para vermos ambas as paredes em igual medida. Quase não há espaço arquitetural no filme que não foi feito para se adequar a esse alerta constante, a essa composição que sempre aponta para algo que ocupa seu coração como um brilho, ornamento provocativo, ou uma joia rachada elaboradamente engastada para disfarçar sua falha. Esta simetria é o sintoma externo de um mundo em decadência, coberto com bandagens esticadas e ilusões. É a simetria entrópica. Torna-se sinônimo não com a reparação do erro e a restauração da ordem, mas de uma espécie de mentira cósmica, um equilíbrio desesperado e artificial cujo princípio ordenador distorce e desequilibra o mundo, mesmo quando parece reuni-lo em estruturas perfeitamente alinhadas" [tradução nossa].

11. "O crescente conhecimento de Julian sobre a maldade de Crystal e sua concomitante libertação da dependência dela é prolongada através de uma série de planos em que o centro do quadro é em sua maior parte enviesado. Julian é visto em portas que ficam de um lado do quadro ou de outro, ou entre uma parede larga e clara e uma estreita verde. A dissipação do simétrico é um sinal de Julian despertando de seu transe, o estado hipnoide em que sua mãe o colocou. É também um sinal de que ele está deixando sua própria necessidade de ser o centro magnético, uma mudança em seu senso de seu próprio poder de alguém que faz a coisa conveniente para alguém que faz a coisa mais difícil e compassiva. É nesta casa assimétrica que ele salva sua própria vida e a vida da filhinha de Chang matando o segundo assassino, ele mesmo um duplo simbólico de Julian [...]" [tradução nossa].

12. Vicari a associa, indiretamente, à Bruxa Malvada do Oeste, de *O mágico de Oz* (1939), e diretamente, à mãe vingativa da heroína de *Coração Selvagem* (1990), de David Lynch. O próprio nome da personagem, "Crystal", ressaltaria esse atributo (2014, p. 205).

13. Fetiche entendido, no contexto da cinematografia de Refn, como "an object soothing in its familiarity and constant presence, to which the voyeuristic sensibility returns to lessen the fear of loss and to accomplish the work of mourning" ["objeto reconfortante na sua familiaridade e presença constante, a que a sensibilidade voyeurista retorna para diminuir o medo da perda e realizar o trabalho de luto" – tradução nossa] (2014, p. 195).

14. "[...] podemos pensar nelas como uma primeira linha de defesa (Julian muitas vezes posa, de forma bastante rígida e não natural, com seus punhos levantados como um boxeador) e como o repositório de imensa culpa sexual. A mão substitui o pênis repetidas vezes no filme, e o pesadelo de Julian é também o seu desejo mais ardente: cortá-lo" [tradução nossa].

15. "[...] a espada cega de Chang vai além dos outros objetos de fetiche em filmes anteriores por ser um objeto que tem uma relação especial com a morte. É um fetiche do qual a própria morte flui, quase docemente. Com esta espada a lacuna fecha completamente entre o medo da morte e sua aceitação inebriante. Uma vez alvejado pela espada mística de Chang, ninguém pode escapar. Os pedidos de misericórdia são silenciados na trilha sonora; vemos apenas as mãos dos alvos acenando e as bocas se movendo inutilmente. Enquanto isso, a espada pode ver quem ela vai matar de um ponto de vista físico e distância temporal, e quase todas as armas usadas no filme se baseiam na autoridade Damocleana da espada cega. Refn insere um plano de um desencarnado braço levantando e cortando com a espada em vários pontos como se para indicar que é uma entidade sobrenatural que mata através de Chang" [tradução nossa].

16. "No final, Chang e Julian parecem se tornar quase aspectos um do outro. Chang entendeu desde o início que Julian quer confrontar seus demônios e se tornar um homem melhor. [...] sentimos como se Julian tivesse convocado o policial para travar uma guerra contra sua mãe e para ajudar a se libertar. Desconfortável com seu papel masculino e enojado com o abuso sexual a que foi submetido, Julian prefere uma espécie de castração, que pode estar ocorrendo não na terra, mas em um bardo do trânsito de seu espírito entre reencarnações. Este é talvez o primeiro filme narrativo contado do ponto de vista da Superalma Vedântica-Emersoniana, um fenômeno espiritual universal cuja energia se move através de um número de pessoas interconectadas até que as relações entre cada uma se cristalizam e completam um ciclo. No coração de Apenas Deus perdoa está a ideia do envenenamento da Superalma que ocorre no incesto, especificamente na voraz devoração sexual de seus dois filhos pela mãe. O abuso, aprendido e sofrido desde tenra idade, dá origem a psiques danificadas que então infligem abuso aos outros" [tradução nossa].

17. "Julian está ganhando consciência da Superalma e de sua própria posição sitiada nela como herdeiro e vítima das culpas de sangue de sua mãe, e também o perpetuador passivo de seus erros. Ele está se tornando consciente de algo sobre a qual Refn falou em quase todos os seus filmes – a ideia de que "o homem destina-se a sacrificar-se; isso é ser humano, ter uma alma". Tal como acontece com Caolho, Driver, até mesmo o equivocado Bronson [personagens de filmes anteriores de Refn], Julian é um homem que descobre sua própria alma em relação à dor que sente por e por causa de outras pessoas; ele aprende que seu ego não é soberano, mas existe em relações com outros egos. Este é o desbloqueio que leva (corredores e passagens são onipresentes em *Apenas Deus perdoa*) para a aceitação do próprio não-ego, um estado de iluminação quase budista que pode ser o mesmo como auto-sacrifício e a descoberta de seu verdadeiro lugar dentro da Superalma" [tradução nossa].

18. "[...] desconstrói um dos pontos essenciais da trama do cinema de vingança – que o vingador deve matar 'encadeado', por assim dizer, começando com subordinados e atiradores até finalmente alcançar o enclave de poder divino de onde a violência originalmente emanou. Mas esse enclave nunca é alcançado em Apenas Deus perdoa; em vez disso, o centro do poder divino e do perdão, é finalmente revelado, em termos

muito Zen, estar dentro de Julian (e ele próprio não está acima da violência que comete nem isento das suas consequências)" [tradução nossa].

19. "Assim, o significado do título é fácil de confundir. Não é uma forma de dizer, por exemplo, 'Matem todos; Deus saberá reconhecer os seus', ou mesmo 'Deus perdoa, eu não'. Está dizendo que o perdão é semelhante a Deus, e somente alguém que se torna semelhante a Deus pode começar a sentir e praticar o perdão que é necessário para acabar com ciclos de abuso, bem como conflitos internacionais imemorialmente arraigados. Todos os brancos predatórios e disfuncionais são eliminados no final de *Apenas Deus perdoa:* Crystal, a turista do inferno, dando um sufoco à concierge (Dujdao Vadhanapakom) em seu hotel; Billy e Julian, os exploradores pseudocolonialistas. A cena final mostra Chang cantando uma música no karaokê chamada 'You Are My Dream', para um salão sobrenaturalmente calmo e pacífico, cheio apenas com seus colegas policiais tailandeses. Novamente, como em Refn, a vingança violenta restaurou um equilíbrio interno que é quase autojustificável. Cabe aos jovens ou mesmo ao futuro nascido resolver as nossas crises em curso em favor da paz, como quando a filha mais nova de Chang está arbitrando uma disputa entre seus bonecos. Chang pergunta a ela: 'Então, como podemos ter certeza de que ele não causará problemas novamente?' 'Ao falar gentilmente um com o outro', responde a menina. Os mais próximos do nascimento são os mais sábios e mais perspicazes, enquanto aqueles que estão se aproximando de qualquer tipo de morte (e aqui podemos relembrar novamente o julgamento sombrio do filme sobre seus personagens brancos) vagam sonâmbulos, perdendo seus sentidos, incapazes de dizer até mesmo o pouco que sabem. A morte de uma manifestação do espírito é mais difícil, mais angustiante e mais prolongada do que a morte do corpo. Pode levar séculos, dinastias, eras inteiras de poder. Enquanto isso, a existência clama e acena, tanto para aqueles que sabem quem eles são e aqueles que não o sabem. Aqui vemos a recorrência dos corredores como uma visualização do processo de nascimento: Julian se aventura por vários corredores – muitas vezes vermelhos e com paredes viscosas e escorrendo – em direção às extremidades que estão bloqueadas ou vazias ou simplesmente incertas. Em uma ocasião ele arrasta o corpo de um homem por um corredor, como se purgando da culpa de sangue de matar seu pai. Por duas vezes ele encontra sua mãe no fim de um corredor, uma vez viva e pela segunda vez morta. A morte dela devolve-lhe a oportunidade de buscar um novo começo no corte climático de suas mãos, o que também poderia indicar seu renascimento em uma nova alma. Chegar na mãe (útero) e na morte são funcionalmente iguais porque no mito da Superalma a morte leva de volta ao nascimento, e qualquer "nova" vida carrega traços cármicos de velhas mortes, velhas feridas: esta é a mãe fatal como criadora e destruidora, como a doadora de paus enormes, de má sorte e de todas as outras coisas geradas aleatoriamente como parte da vida humana. É a mãe como relógio, o guardião literal do tempo de seu filho – aquele que sabe, mas não dirá, a que distância o céu está" [tradução nossa].

REFERÊNCIAS

APENAS deus perdoa. Direção: Nicolas Winding Refn. França, Dinamarca: Gaumont, Wild Bunch, Space Rocket Nation, Motel Movies e Bold Films. 2013. 90 min.

BAHIANA, Ana Maria. **Como ver um filme.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução.** Campinas, SP: Unicamp, 2013.

G1 GLOBO. Do diretor de 'Drive', novo filme de Ryan Gosling é vaiado em Cannes. **G1GLOBO**, 22 maio de 2013. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/ 2013/05/do-diretor-de-drive-novo-filme-de-ryan-gosling-e-vaiado-em-cannes.html>. Acesso em: 05 out. 2023.

IMDB. **Only God forgives.** Trivia. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt1602613/trivia?ref_=tt_trv_trv&>. Acesso em: 05 out. 2023.

SALEM, Rodrigo. Cannes vaia retorno da dupla de "Drive" em "Only God Forgives". **Folha de São Paulo**, 23 maio de 2013. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2013/05/1283063-cannes-vaia-retorno-da-dupla-de-drive-em-only-god-forgives.shtml>. Acesso em: 05 out. 2023.

UMSTEAD, Ben. "Ask not what art is, but what it is not": Nicolas Winding Refn and Cliff Martinez on ONLY GOD FORGIVES. **ScreenAnarchy**, 17 julho de 2013. Disponível em: <http://screenanarchy.com/2013/07/interview-nicolas-winding-refn-and-cliff-martinez.html.>. Acesso em: 05 out. 2023.

VICARI, Justin. Only God Forgives. In: **Nicolas Winding Refn** and the violence of art: a critical study of the films. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., 2014.

SOBRE O AUTOR

Sander Cruz Castelo é professor-adjunto do curso de História da Faculdade de Educação, Ciências e Letras do Sertão Central (FECLESC), unidade da Universidade Estadual do Ceará (UECE), situada em Quixadá-CE. Ele é licenciado, bacharel e mestre em História (UFC), doutor em Sociologia (UFC) e pós-doutor em Comunicação (UAM). E-mail: sander.castelo@uece.br

SOBRE O SUBLIME E O SUBLIME TECNOLÓGICO

ON THE SUBLIME AND THE TECHNOLOGICAL SUBLIME

Paulo Uiris da Silva Gomes
Jorge Leal Eiró da Silva
José Mariano Klautau de Araújo Filho
PPGCLC/UNAMA

Resumo

O objetivo deste trabalho é discutir os conceitos de *Sublime* e *Sublime Tecnológico.* Investiga-se – de uma perspectiva filosófica – como o conceito de *Sublime* foi abordado no decorrer da história e, então, analisa-se, especificamente, os *Sublimes Tecnológicos* dos autores Mario Costa, David Nye e Vincent Mosco. Inicia-se com uma análise histórico-filosófica do conceito de *Sublime,* isto é, como este teria sido abordado desde os gregos até alguns pensadores contemporâneos: de Longinus a Jean-François Lyotard. Em seguida, aborda-se como o clássico conceito de *Sublime* se aplica, nos dias atuais, permeados pela tecnologia: seria preciso reformulá-lo e adaptá-lo a essa diferente realidade? O que seria o dito *Sublime Tecnológico*? Conclui-se que a concepção sobre o *Sublime*, embora mantenha certa essencialidade no decorrer do tempo, tem se transformado e se adaptado às condições sociais, materiais, tecnológicas e ideológicas da humanidade, o que é demonstrado no conceito de *Sublime Tecnológico.*

Palavras–chave:

Sublime; sublime tecnológico; filosofia da arte.

Abstract

This work aims to discuss the concepts of the Sublime *and the* Technological Sublime. *It intends to investigate - from a philosophical perspective - how the concept of the* Sublime *has been approached throughout history, and then specifically to analyze the* Technological Sublimes *of the authors Mario Costa, David Nye, and Vincent Mosco. It begins with a historical-philosophical analysis of the concept of the* Sublime, *that is, how it has been approached from the Greeks to some contemporary thinkers: from Longinus to Jean-François Lyotard. Then, it addresses how the classical concept of the* Sublime *applies in today's technology-pervaded days: is it necessary to reformulate and adapt it to this different reality? What would the so-called* Technological Sublime *be? It is concluded that the conception of the* Sublime, *although maintaining a certain essentiality over time, has transformed and adapted to the social, material, technological, and ideological conditions of humanity, which is demonstrated in the concept of the* Technological Sublime.

Keywords:

Sublime; technological sublime; philosophy of art.

INTRODUÇÃO

O objetivo deste trabalho é discutir os conceitos de *Sublime* e *Sublime Tecnológico*. Pretende-se fazê-lo através de uma investigação de como o conceito de *Sublime* foi abordado no decorrer da história – principalmente a partir de uma perspectiva filosófica – para, então, analisar-se especificamente os *Sublimes Tecnológicos* dos autores Mario Costa (1995), David E. Nye (1994) e Vincent Mosco (2004).

Os filósofos debatem acerca do que seria a "Arte" (e/ou o "Belo"), e qual seria a sua função em relação ao homem e à sociedade, desde os tempos dos gregos: Sócrates (470-399 a. C.)

já questionava o que seria a pintura e o que ela poderia representar (Xenofonte, 2009, p. 206); Platão (427-347 a. C.), na *República,* discute a relação entre Arte e Realidade; Aristóteles (384-322 a. C), em sua *Poética,* elabora uma das primeiras teorias da Arte disponíveis a nós.

Após os gregos, diversos filósofos e pensadores notáveis escreveram obras pertinentes sobre tal temática, as quais tornaram-se referências para o agora consolidado ramo da filosofia chamado "Estética" ou "Filosofia da Arte", que discute "a ciência filosófica da arte e do belo" (Abbagnano, 1962, p. 348) – definição inspirada por Alexander Baumgarten - e "o que é a Arte? E qual a sua relação com o homem e a realidade?" (Nunes, 1999). Vale pontuar que a definição do campo é tão aberta e problemática quanto à própria definição de Filosofia ou de Arte e, ao longo do tempo, sofreu modificações e diferentes interpretações. Para mencionar apenas alguns dos autores relevantes desse ramo filosófico (além dos já referenciados gregos): Plotino (204-270), São Tomás de Aquino (1225-1274), Alexander Baumgarten (1714-1762), Immanuel Kant (1724-1804), Friedrich Schiller (1759-1805), Friedrich Hegel (1770-1831), Friedrich Schelling (1775-1854), Arthur Schopenhauer (1799-1860), Friedrich Nietzsche (1844-1900), John Dewey (1859-1952), Martin Heidegger (1889-1976), entre muitos outros. É um campo, sem dúvida, abundante em autores, obras e conceitos, o qual continua a se desenvolver e florescer.

O SUBLIME

Dentre as ideias fulcrais debatidas no âmbito geral da "Estética" e da "Teoria das Artes" está a de *Sublime:* palavra derivada do latim *Sublimis* (elevado; exaltado; que se sustenta no ar) (Lewis; Short, 1879, p. 1778-1779), tendo como um dos significados possíveis e mais usuais o de "Forma linguística, literária ou artística que exprime sentimentos ou atitudes particularmente elevados ou nobres" (Abbagnano, 1962, p. 889).

O primeiro estudo sobre o referido conceito é atribuído ao quase desconhecido autor romano chamado de Longinus, em seu *Peri Hupsous/ Hypsous* (traduzido do grego como "Sobre o Sublime" ou "Tratado sobre o Sublime", muito embora tal acepção seja questionada por alguns estudiosos), diz-se que tal obra teria sido escrita no século I a. C., (contudo, sua autoria e data são também alvo de dúvidas). Sabe-se, no entanto, que a obra em questão foi redescoberta e traduzida pelo linguista francês Nicolas Boileau-Despréaux em 1674, e que Longinus, através de uma série de citações da literatura clássica, argumenta que o Sublime se refere a "ações ou atitudes particularmente nobres ou elevadas", dado que, "o Sublime é a ressonância da nobreza da alma, tanto que admiramos às vezes um pensamento singelo, sem voz, por si, pela dignidade do sentimento" (Longinus, *De Subl.,* IX *apud* Abbagnano, 1962, p. 889).

Outro autor notável que aborda o tema, já no Século XVIII, é Edmund Burke, em sua Pesquisa *Sobre a Origem das Ideias do Sublime e do Belo,* na qual faz uma distinção clara entre o Sublime e o Belo, diz ele:

> O Belo e o Sublime são ideias de natureza diversa, nascendo uma da dor e o outro do prazer; e embora possam afastar-se posteriormente da natureza das próprias causas, estas são sempre diferentes entre si, diferença que nunca deve ser esquecida por quem se proponha suscitar paixões (Burke, 1764, III, 27).

Nesse sentido, as causas do *Sublime* são o terror, as situações de perigo e a dor em geral. Tais causas produzem fruição (já que o Sublime, segundo esse entendimento, se frui) porque provém do exercício, isto é, do movimento que a dor e o terror provocam na alma quando são libertados do perigo real da destruição. Assim, surge "uma espécie de agradável horror, de tranquilidade tingida de terror; a qual, enquanto depende do instinto de conservação, é uma das paixões mais fortes" (*Ibid.,* IV, 7): o Sublime.

A pintura a óleo de Caspar Friedrich, *Caminhante sobre o mar de névoa* (Figura 1), da escola romântica alemã, é considerada como uma das mais emblemáticas representantes dessa expressão de *Sublime* enquanto "agradável horror" ou "tranquilo terror" e de como a natureza nos provoca tal sensação.

Dentre os mais notórios teóricos do *Sublime* está, decisivamente, Immanuel Kant. O autor, inicialmente, em suas *Observações sobre o sentimento do Belo e do Sublime* (1964), segue muito proximamente a argumentação de Burke, para Kant o "Sublime desperta prazer, mas com horror"; divide-se em nobre, esplêndido e terrível; e pode ser percebido na natureza

Figura 1 — Caspar Friedrich. Der Wanderer über dem Nebelmeer, 1818.
Fonte: Google Imagens.[1]

pela contemplação de tempestades, picos de montanhas ou erupções vulcânicas.

Já na *Crítica da Faculdade de Julgar,* tais ideias são retomadas com maior rigor conceitual, encontrando aí a sua forma reconhecida e clássica. Em síntese, para Kant, o sentimento de *Sublime* tem dois componentes: (1º) a apreensão de uma grandeza desproporcionada às faculdades sensíveis do homem (Sublime Matemático), ou de uma potência espantosa para essas mesmas faculdades (Sublime Dinâmico); (2º) a capacidade de reconhecer aquela desproporção ou aquela ameaça, e, por isso, de poder ser superior a uma ou a outra. Nesse sentido, o filósofo argumenta que "denominamos sublime aquilo que é absolutamente grande" (Kant, 2016, p. 144, §25), que "apraz imediatamente por meio de sua resistência ao interesse dos sentidos" *(Ibid.,* §29), e que, finalmente:

> A sublimidade, portanto, não está contida em coisas da natureza, mas apenas em nossa mente, na medida em que podemos tornar-nos conscientes de sermos superiores à natureza em nós e, portanto (na medida em que ela tem influência sobre nós), também à natureza fora de nós. Tudo o que desperta em nós esse sentimento, ao qual pertence o poder da natureza que desafia nossas forças, chama-se então (ainda que inapropriadamente) sublime; e é somente sob a pressuposição dessa ideia em nós, e em relação a ela, que somos capazes de atingir a ideia da sublimidade daquele ser que produz respeito interno em nós não apenas através de seu poder (que ele mostra na natureza), mas muito mais através da faculdade, que está inscrita em nós, de julgar a natureza sem temor e de pensar a nossa destinação como mais sublime que ela (Kant, 2016, p. 264, § 28).

Friedrich Schiller, em sua obra *Sobre o Sublime* (1793), reinterpreta a visão kantiana de sublime, expandindo-o para além das fronteiras da experiência estética. Para tal, Schiller reformula o "Sublime Matemático" - que se torna "Sublime Teórico" - e o "Sublime Dinâmico" – que se torna "Sublime Prático": o primeiro (teórico) diz respeito às magnitudes imensuráveis, opondo-se às condições do conhecimento sensível; o segundo (prático) demonstra-se na força destrutiva da natureza, opondo-se ao nosso instinto de conservação. Ademais, divide o "Sublime Prático" em (a) Contemplativo, isto é, quando observamos forças destrutivas de uma distância segura; e (b) Patético, ou seja, quando, de fato, nossas vidas estão em risco pelas forças superiores da natureza. Desse modo, a perspectiva de Schiller eleva o *Sublime* de uma categoria meramente estética para um *modo de vida.*

A pintura a óleo do artista inglês Joseph Turner, *Tempestade de Neve: Barco a Vapor na Foz de um Porto* (tradução livre), é um bom exemplar do "Sublime Dinâmico" kantiano – por demonstrar a grande potência natural do movimento das águas -; ou do "Sublime Prático" de Schiller, tanto em seu sentido (a) contemplativo – por retratar a tempestade de uma aparente segurança do espectador – quanto no sentido (b) patético – pelo próprio artista tentar retratar na pintura um evento no qual esteve envolvido: uma tempestade no porto de Harwich quando a embarcação "Ariel" o deixava.

George Wilhelm Friedrich Hegel, por sua vez, segue a esteira de Kant na discussão do *Sublime* e de outras ideias filosóficas, porém à sua maneira. Para ele, o *Sublime* se expressa no contraste do Finito com o Infinito, isto é, o Sublime "é a tentativa de exprimir o Infinito não achando entre as aparências um objeto capaz dessa

Figura 2 — Joseph Turner. Snow Storm: Steam—Boat off a Harbour's Mouth. 1842
Fonte: Google Imagens.[2]

representação" (Hegel, 2010, p. 362). O Sublime para Hegel, diferente da visão kantiana, tem caráter objetivo, pois refere-se ao Infinito que, por sua vez, está fundado em algo externo ao sujeito: no Espírito Absoluto. Tendo, assim, um significado ontológico: "está baseado na substância absoluta tal como no conteúdo o qual está representando" *(Ibid.,* 2010, p. 363).

O *Sublime* em Hegel surge no contexto de três estágios da arte: Simbólico, Romântico e Clássico. Cada um desses estágios corresponde a uma forma de desenvolvimento do Espírito e o modo que ele se apresenta no mundo fenomênico. No estágio simbólico, o Espírito ainda não está determinado o suficiente para ter a sua forma capturada. No estágio romântico, o Espírito está determinado demais para ter a sua forma capturada. É só no estágio clássico, encontrado nas estátuas gregas, que o Espírito está suficientemente desenvolvido e determinado para ter sua forma perfeitamente expressa. Tais estágios são constituídos de outros menores, e o *Sublime* se localiza na fase simbólica, enquanto um dos modos de expressão do Espírito Absoluto – o qual é expresso através da Arte, da Religião e da Filosofia.

Já em tempos mais próximos, Jean-François Lyotard, partindo da distinção kantiana entre o belo e o sublime (em que o primeiro se dá sobre um objeto apresentável e o último é inapresentável), relaciona o *Sublime* à pintura abstrata. Uma vez que a ausência de representação da forma figurativa na pintura abstrata torna possível a apresentação do inapresentável e do invisível – ou seja, torna possível a apresentação do Sublime.

Outros autores igualmente pertinentes (como John Dennis, John Milton, Arthur Schopenhauer) também discutiram a temática do *Sublime,* mas, obviamente, não é nossa intenção aqui mencioná-los e discuti-los todos. Nesse sentido,

para uma discussão mais detalhada e profunda dessa temática recomendamos a obra de Philip Shaw (*The Sublime,* 2006) e de Robert Doran (*The Theory of Sublime,* 2015). Nosso intento, neste preâmbulo, foi o de simplesmente abordar sucintamente algumas das perspectivas mais notórias e clássicas acerca desse conceito para, então, cotejá-las com o conceito mais recente de *"Sublime Tecnológico".*

O SUBLIME TECNOLÓGICO

Como o conceito de *Sublime,* discutido amplamente desde o século I a. C. pelos mais diversos pensadores, se aplica nos dias atuais permeados pela tecnologia? Será que é preciso reformulá-lo e adaptá-lo à essa diferente realidade? O que seria o dito *Sublime Tecnológico?* Essas são algumas das questões que pretendemos discutir nesse tópico.

É necessário, antes de tudo, esclarecer que existe mais de uma acepção do conceito *Sublime Tecnológico*, a saber: (1) o *Sublime Digital* debatido pelo autor Vincent Mosco (2004); (2) o *Sublime Tecnológico* proposto pelo autor David E. Nye (1994); e, finalmente, (3) aquele discutido pelo autor italiano Mario Costa (1995). Cada uma dessas acepções possui suas próprias particularidades, contudo, por tratarem do mesmo conceito abrangente (*O Sublime*) no âmbito tecnológico, também possuem diversas proximidades. Trataremos sucintamente de cada uma delas, tentando pontuar seus pontos de interseção e divergência, dando maior enfoque ao conceito de Mario Costa.

O *Sublime Digital* (ou "Sublime Algorítmico", ou "Cyber Sublime") é o sentimento de "espanto, admiração, terror e distância física – sentimentos outrora reservados às maravilhas naturais ou a intensas experiências espirituais – aplicados às novas tecnologias, potencialmente transformadoras, complexas e pouco compreendidas" (Mosco, 2004, p. 23). O termo é principalmente discutido pelo professor canadense Vincent Mosco e refere-se à mitologização do impacto dos computadores e do ciberespaço nas percepções humanas de tempo, espaço e poder. O *Sublime Digital* tem o caráter mítico porque soa como um conto sedutor repleto de promessas irrealizáveis, uma erupção de sentimentos que dominam a razão: "a retórica do sublime tecnológico envolve hinos ao progresso que se elevam como espuma em uma maré de autoestima varrendo todas as dúvidas, problemas e contradições" *(Ibid.).* Em outras palavras, o *Sublime Digital,* para Mosco, é uma amalgama de emoções que cativam a consciência coletiva através da emergência de novas tecnologias e das promessas e previsões associadas a elas, fazem-no principalmente por causa da complexidade e dificuldade de compreensão do funcionamento dessas novas tecnologias, que funcionam como "caixas-pretas", a incompreensão do seu funcionamento e potencial enchem o espectador dessa esperança e terror característicos do *Sublime Digital.*

O professor David E. Nye também discute o "Sublime Tecnológico" em termos parecidos aos de Mosco, contudo, principalmente associado à sociedade americana (embora a sua discussão possa ser generalizada para além dela). Em seu livro *American Technological Sublime* (1994), Ele argumenta que a sociedade americana aderiu ao *Sublime Tecnológico* com tanto entusiasmo quanto o fez com o "Sublime Natural". Assim, a admiração pelo sublime natural, vivenciado por exemplo na contemplação do Grand Canyon, deu lugar, na modernidade, à admiração pelo sublime da fábrica, da aviação, do automobilismo, das máquinas de guerra e da computação. O computador, particularmente, revela um novo alcance de experiências sublimes: em um mundo no qual o computador é a tecnologia dominante, tudo se transmuta em dados. As bases de dados são máquinas ontológicas que transformam tudo em uma coleção de elementos combinatórios (ou 0s e 1s). Assim, elas também transformam a nossa experiência do *Sublime*, aproximando-o do tal "Sublime Digital" ou "Algorítmico".

Para Nye (1994, p. xiii), o *Sublime* está subjacente ao entusiasmo pela tecnologia, sendo uma das mais poderosas emoções humanas, tocando nos mais fundamentais desejos e medos, é essencialmente um sentimento religioso, que surge da confrontação com objetivos impressionantes: as Cataratas do Niágara, o Grand Canyon, Os Arranha-Céus de Nova York, A Ponte Golden Gate, o lançamento de uma nave espacial, ou o explodir de uma bomba atômica.

A pintura de Joseph Wright, *Fábricas de Algodão de Arkwright à noite*, ilustra bem

Figura 3 — Joseph Wright, *Arkwright's Cotton Mills by Night*, 1782
Fonte: Google Imagens.[3]

essa ambivalência entre o (sublime) natural e o tecnológico tão bem abordada por David E. Nye na sociedade americana (embora a pintura registre uma paisagem inglesa do século XVIII, ainda nos primórdios da Revolução Industrial), antagonizando o Natural e o Artificial. Jonathan Crary (2013, Capítulo III) faz uma análise interessante da pintura como uma representação da proximidade dessas duas esferas: uma natural, e outra inventada, e da, na visão dele, a incomensurabilidade e a incompatibilidade delas, na medida em que o natural, com seus ritmos e ciclos próprios, se mostra incompatível com aqueles criados pela industrialização e pela ideologia capitalista de incessante produtividade 24/7.

Seguindo a linha das transformações na vida cotidiana causadas pelo avanço tecnológico e da necessidade de se refletir sobre tal fenômeno, o autor italiano Mario Costa e o pintor francês Fred Forest criaram, em 1983, o movimento ou campo de estudo da "Estética da Comunicação", baseando-se na ideia de que as tecnologias da comunicação geram um novo modo de viver, reconfigurando a vida humana e a experiência estética. Nas palavras do autor:

> A Estética da Comunicação é uma reflexão filosófica sobre a nova condição antropológica e, consequentemente, sobre as novas formas de vivências estéticas instauradas pelas tecnologias comunicacionais, bem como sobre o destino reservado, nessa nova situação, às categorias estéticas tradicionais (forma, beleza, sublime, obra, gênio...) (Costa, 1988, p. 18).

Para explicar essa "nova condição antropológica", Mario Costa se utiliza do clássico conceito de Sublime – sentimento que

se refere ao incomensurável, inexprimível, informe –, adaptando-o a essa nova realidade repleta de técnica e o concebendo enquanto *Sublime Tecnológico:* considerando a alteração na dimensão do "espaço-tempo" provocada pelas novas tecnologias como um novo "incomensurável" ou "absolutamente grande", que se transforma em estofo para a prática estética. Assim, o *Sublime,* o Informe encontra meios de se fazer objeto mediante às Tecnologias.

Mario Costa retoma a discussão kantiana de Sublime, presente na *Crítica da Faculdade de Julgar,* para dar estofo ao seu Sublime Tecnológico. Se, em Kant, o *Sublime* nos acontece quando nossa natureza física percebe seus limites físicos e a nossa natureza racional entende que sua superioridade está em aperceber-se de sua pequenez: e, nesse movimento ambíguo, sente-se a sublimidade; para Costa, esse movimento é provocado, hoje em dia, pela nossa relação com a tecnologia, a qual figura enquanto algo colossal e assombroso em oposição à pequenez do indivíduo. Nesse contexto, a tecnologia, por um lado, mortifica a imaginação e as categorias artísticas tradicionais centradas no sujeito e, por outro lado, exalta as capacidades da razão manifestas em dispositivos tecnológicos: é nesse movimento de mortificação-exaltação que surge o *Sublime Tecnológico.*

Annateresa Fabris (*apud* Costa, 1995, p. 7-12) argumenta que o *Sublime Tecnológico* é um decréscimo progressivo da ideia de subjetividade e de autoria, que dão lugar à lógica dos instrumentos utilizados vistos como co-autores do evento. Há, então, um enfraquecimento, dissolução e crise do sujeito e da subjetividade. Contudo, a subjetividade pode se restabelecer através da estética da comunicação, uma "antropologia do futuro" e de um diferente convívio com as tecnologias: de modo mais otimista, a partir de um sentimento de unidade da espécie humana, uma nova percepção de espaço-tempo, uma rede aberta de intercâmbios de energia vital e energia artificial. Diante disso tudo, o caráter ameaçador da tecnologia se converte em *Sublime Tecnológico,* isto é, "na possibilidade de uma socialização da produção e da fruição da sublimidade" *(Ibid.,* 1995, p. 7-12).

O *Sublime Tecnológico* se manifesta de três formas (Holanda, 2008; Costa, 1995): (a) pela fraqueza e dissolução do sujeito em um avançado sistema tecnológico de conexões que o transcende; (b) pela domesticação tecnológica do absolutamente grande, mediante o controle da percepção realizado pelos dispositivos comunicacionais; e (c) pelo domínio da terribilidade da tecnologia, mostrando uma reversão da ameaça que esta representa ao humano, sugerindo o advento de uma nova espiritualidade intelectual: a do sublime tecnológico. Nesse aspecto, os três modos de *Sublime Tecnológico* propostos por Mario Costa fazem uma adaptação do clássico sentimento de Sublime (discutido pelos filósofos) para o contexto tecnológico atual, conferindo à tecnologia a provocação do sentimento de absoluta grandeza e poder. O indivíduo se sente pequeno em relação à grandeza das redes comunicacionais e da complexidade tecnológica e computacional, diluindo-se nelas, enquanto a tecnologia confere forma ao "informe", apresentando-o de modo calculado e controlado.

Há uma evolução no conceito de *Sublime* em três estágios: (1) o Sublime Natural; (2) o Sublime Moderno; (3) o Sublime Tecnológico Pós-Moderno. (1) o Sublime Natural, como o nome já indica, está presente na grandeza da natureza (como apontam as definições clássicas de Sublime), em seus aspectos ao mesmo tempo terríveis e atraentes: como em tempestades, erupções, terremotos. Por sua grandeza incontrolável e completa superioridade ao sujeito, a natureza o ameaça e o dissolve, ao mesmo tempo em que lhe causa admiração e prazer (como é muito bem ilustrado nas pinturas FRIEDRICH e TURNER anteriormente expostas, Figura 1 e 2). (2) O Sublime Moderno, muito próximo da ideia de "Sublime Tecnológico Americano" abordado por David E. Nye, surge com os novos meios de produção industrial e com as metrópoles. A grandeza é expressa nas cidades, no modo de vida urbano, nas grandes obras arquitetônicas, nos grandes feitos tecnológicos, como um tipo de excesso que também atrai e terrifica (a enormidade da metrópole e da urbanização), que apresenta prazer e desprazer, provocando uma ameaça e uma atração ao sujeito (que pode ser representada pela obra de Edward Hopper, o pintor da solidão americana nas grandes

metrópoles). (3) por fim, o Sublime Tecnológico ou Pós-Moderno, deriva das Tecnologias mais recentes, do digital, elétrico, virtual, cibernético, as quais representam um novo excesso, uma nova abundância e incompreensão, provocando uma grande mudança em todos os campos da experiência. Com efeito, as novas tecnologias da comunicação e de redes configuram uma nova paisagem para o Sublime, um novo e vasto mundo de possibilidades em forma de dados, uma nova grandeza que, num processo de virtualização da vida, mais uma vez, dissolve o sujeito, que se perde nas ilimitadas possibilidades de conexão e de combinação de dados.

Umberto Roncoroni (2007) sintetiza o *Sublime Tecnológico* sugerido por Costa, afirmando que ele se refere a união do sublime pós-moderno de Lyotard com a dimensão desconhecida, incerta e ameaçadora das novas tecnologias digitais. O tecnológico constitui a outra faceta do *Sublime* porque a proliferação autônoma das ciências aplicadas e da tecnologia produz uma distância cada vez maior entre os conhecimentos tecnológicos e a compreensão de suas instâncias e processos pelas pessoas normais, o que gera esse sentimento de sublimidade. Por sua vez, Zanini (2003) argumenta que Costa reflete sobre o novo tipo de poder e ameaça constituído pela técnica, o "terrificante tecnológico" que dá lugar à "sublimidade tecnológica", que é posta em obra por dispositivos de telecomunicação que capturam o absolutamente grande da natureza e o reconfiguram de um modo controlado. Assim, "as tecnologias da comunicação prestam-se a oferecer uma percepção controlada das excessivas dimensões da natureza e a introduzi-las num dispositivo tecnológico que, a um só tempo, deixa-as inalteradas e as oferece, dominadas, ao olhar e à reflexão" (Costa, 1988, p. 40), de um modo que as novas tecnologias tornam possível a "domesticação do sublime", fazendo-o tecnológico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A discussão sobre o Sublime e o Sublime Tecnológico perpassa séculos de reflexões filosóficas e se adapta às mudanças culturais, tecnológicas e sociais. Desde os tempos dos filósofos gregos até os pensadores contemporâneos, a noção de Sublime evoluiu, expandiu-se e adaptou-se às diferentes épocas e contextos. Através das obras de autores como Longinus, Kant, Burke, Schiller, Hegel e outros, exploramos as dimensões do Sublime, que abrangem desde a relação com o terror e o perigo até a confrontação com o infinito e o inefável.

No mundo atual, marcado pela presença ubíqua da tecnologia, emergiu o conceito de Sublime Tecnológico. Autores como Mario Costa, David E. Nye e Vincent Mosco trouxeram perspectivas distintas sobre como a tecnologia transforma a experiência do Sublime. O Sublime Tecnológico envolve sentimentos de admiração e temor diante das novas tecnologias e suas promessas, ao mesmo tempo em que desafia a compreensão e controla a percepção humana. Essa transformação é evidenciada na forma como as tecnologias da comunicação, a digitalização e a virtualização reconfiguram nossa relação com o espaço, o tempo e o poder, proporcionando novos modos de apreciação estética e provocando uma interação complexa entre o sujeito e as máquinas.

Em síntese, pode-se compreender que o conceito de Sublime vem sendo discutido há séculos - ao menos desde as reflexões de Longinus no século primeiro antes de Cristo – e que a concepção sobre a temática, embora mantenha certa essencialidade no decorrer do tempo, tem se transformado e se adaptado às condições sociais, materiais, tecnológicas e ideológicas da humanidade. O elemento comum, que se preserva desde Longinus, é o sentimento de admiração e pequenez em relação à grandeza de um objeto suntuoso. O diverso ou contingente, que variou e varia no decorrer da história, é que objetos (e/ou fenômenos) provocam tal sentimento: uma tempestade, a arquitetura de uma metrópole, a complexidade de um dispositivo digital ou de uma rede comunicacional. Se, antes, a contemplação de certos eventos naturais nos causava esse sentimento de Sublime, hoje, diante dos grandes avanços tecnológicos, a própria complexidade e profundidade da artificialidade, inventividade e técnica humanas nos geram essa pequenez, esse fascínio e terror da sublimidade, antes reservadas apenas à provocação da natureza. Os séculos passam, o homem se transforma e transforma o mundo, mas a sua capacidade de se aterrorizar

e, ao mesmo tempo, se maravilhar diante do grandioso, do potente e do incompreensível – natural ou artificial – permanece.

NOTAS

01. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Caspar_David_Friedrich_-_Wanderer_above_the_sea_of_fog.jpg>

02. Disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Joseph_Mallord_William_Turner_-_Snow_Storm_-_Steam-Boat_off_a_Harbour%27s_Mouth_-_WGA23178.jpg>

03. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/joseph-wright/arkwright-s-cotton-mills-by-night>

REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. 2ª Edição. São Paulo: Mestre Jou, 1962.

AMES, Morgan G. Deconstructing the algorithmic sublime. **Big Data & Society**, Jan./Jun.2018, v.1, n.4, 2018. Disponível em: <https://www.morganya.org/research/Ames_BDaS_deconstructing.pdf>.

BURKE, Edmund. **A philosophical enquiry into the origin of our ideas of the sublime and beautiful.** 4a edição. Londres: R. and J. Dodsley, 1764.

COSTA, Mario. **Dopo la tecnica. Dal chopper alle similcose.** Seguito da: Il sublime tecnologico trent'anni dopo. Napoli: Liguori, 2015.

COSTA, Mario. **L'estetica dela comunicazione:** cronologia e documenti. Salerno, Palladio, 1988.

COSTA, Mario. **O Sublime Tecnológico.** São Paulo: Experimento, 1995.

CRARY, Jonathan. **24/7:** Late Capitalism and the Ends of Sleep. Londres: Verso, 2013.

DORAN, Robert. **The Theory of the Sublime.** United Kingdom: Cambridge University Press, 2015.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **Aesthetics:** Lecture on Fine Art. Oxford, England: Claredon, 2010.

HOLANDA, Giodanna Borges de. **Do Sublime Tecnológico às Cartografias dos Fluxos.** Tese (Doutorado em Design), Departamento de Artes & Design, Centro de Teologia e Ciências Humanas, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

KANT, Immanuel. **Crítica da Faculdade de Julgar.** Rio de Janeiro: Vozes, 2016.

KANT, Immanuel. **Observations on the Feeling of the Beautiful and Sublime and Other Writings.** Edited by Patrick Frierson an Paul Guyer. New York: Cambridge University Press, 2011.

LEE, Yena. The Kantian and Hegelian Sublime. **Episteme**, v.23, article 4. 2012.

LEWIS, Charlton T.; SHORT, Charles. **A Latin Dictionary.** Oxford: Claredon Press. 1879.

MOSCO, Vicent. **The Digital Sublime:** Myth, Power, and Cyberspace. USA: The MIT Press, 2004.

NUNES, Benedito. **Introdução à filosofia da arte.** 4ª edição. São Paulo: Editora Ática, 1999.

NYE, David E. **American Technological Sublime.** USA: The MIT Press, 1994.

RONCORONI, Umberto. Benjamin y la teoria de lo sublime tecnologico. **Contratexto**, n.15, p. 133-140, 2007.

SCHILLER, Friedrich. On the Sublime. In: SCHILLER, Friedrich. **Aesthetical and Philosophical Essays.** Project Gutemberg, 1793 [eletrônico].

SHAW, Philip. **The Sublime.** New York: Routledge, 2006.

XENOFONTE. **Memoráveis.** Tradução do grego, introdução e comentários de Ana Elias Pinheiro. Série: Autores Gregos e Latinos. Universidade de Coimbra, 1ª edição. Lisboa, 2009.

ZANINI, Walter. A Arte de Comunicação Telemática: a interatividade no ciberespaço. **ARS,** v.1, n.1, São Paulo, 2003. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1678-53202003000100003>.

SOBRE OS AUTORES

Paulo Uiris da Silva Gomes é doutorando em Comunicação, Linguagem e Cultura pela Universidade da Amazônia (UNAMA). Mestre

em Filosofia pela Universidade Federal do Pará (PPGFIL/UFPA) (2019). Bacharel (2016) e Licenciado (2019) em Filosofia pela Universidade Federal do Pará. Tem experiência na área de Filosofia e interesse na temática "Inteligência Artificial". Participa atualmente do Grupo de Pesquisa "Arte, Imagem e Cultura" do PPGCLC/UNAMA.

E-mail: paulouiris@gmail.com

Jorge Leal Eiró da Silva é arquiteto, graduado pela Universidade Federal do Pará (UFPA, 1983). Especialista em Ensino Superior (UNAMA,1996). Mestre (UFPA, 2009) e Doutor em Educação (UFPA, 2014). Professor-Pesquisador do PPGCLC-UNAMA. Professor Adjunto da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da UFPA e Professor Titular dos Cursos de Artes Visuais e Arquitetura e Urbanismo da UNAMA. Integra diferentes grupos de pesquisa na UNAMA e UFPA sobre Arte, Acervo e Arquitetura no Pará. Artista plástico com intensa atuação no cenário artístico-cultural do Pará, realizou exposições individuais e participou de várias mostras coletivas no Brasil e no exterior. É membro do conselho curador do Museu de Arte Brasil-Estados Unidos (MABEU) e do Museu de Arte da UNAMA, executou diversos trabalhos de curadoria em exposições de artes visuais em Belém. Dirigiu a Casa da Memória do Núcleo Cultural da UNAMA (2000-2008). Publicou os livros: "Quintais do Tempo" (Poesia, 1990) e "Escritura Exposta" (2006). Dirige o Atelier Companhia de Jorge.

E-mail: eirojorge@gmail.com

José Mariano Klautau de Araújo Filho é Doutor em Artes Visuais pela Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP, 2015). Mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC, 1999). Professor da Universidade da Amazônia e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Linguagens e Cultura (PPGCLC), onde coordena o Grupo de Estudos Arte, Imagem e Cultura e desenvolve o Projeto Integrado de Pesquisa, Ensino e Extensão Arte Contemporânea nos Acervos e Museus Paraenses: 1980-2016. Atua principalmente nos seguintes temas: semiótica, imagem, materialidade, fotografia contemporânea e história da arte. Atuou entre os anos 2015 e 2017 como consultor de fotografia e Curador Visitante da Pinacoteca de São Paulo. Como artista, participa de exposições no Brasil e exterior. Coordenador do projeto de exposição e publicação "Fotografia Contemporânea Paraense - Panorama 80/90", do "Colóquio Fotografia e Imagem" e do projeto "Prêmio Diário Contemporâneo de Fotografia".

E-mail: marianokf@uol.com.br

QUANDO A FEBRE VEM DA ALMA: UMA ANÁLISE DO MÍSTICO E O INSÓLITO NO FILME *A FEBRE* (2019) E *ENSAIO SOBRE A CEGUEIRA* (1995)

WHEN THE FEVER COMES FROM THE SOUL: AN ANALYSIS OF THE MYSTIC AND THE UNCANNY IN THE FILM A FEVER (2019) AND ENSAIO SOBRE A CEGUEIRA (1995)

Enzo de Sousa Pereira
UFMA
Naiara Sales Araújo
UFMA

Resumo

Pretende-se, neste trabalho, investigar a manifestação do elemento insólito e do místico na obra cinematográfica *A Febre* (2019), de Maya Da-Rin e na obra literária *Ensaio Sobre a Cegueira* (1995), de José Saramago. Com esse propósito, busca-se analisar o insólito na perspectiva do fantástico literário, suas reverberações e diálogos com a linguagem do cinema. Durante a análise, são destacados três pontos de justaposição entre as obras: a doença, a sociedade na qual se manifesta o evento e o conflito com o sobrenatural. Verifica-se que as doenças manifestadas em ambas as obras não são fruto de reações naturais, mas de questões ligadas ao sobrenatural e à alma, dinâmicas instintivamente relacionadas ao estilo de vida que levam os protagonistas.

Palavras–chave:

Cinema brasileiro; literatura fantástica; insólito; A Febre; Ensaio Sobre a Cegueira.

Abstract

This paper aims to investigate the manifestation of the uncanny and mystical element in the movie A Febre (2019), by Maya Da-Rin, and in the literary work Ensaio Sobre a Cegueira (1995), by Jose Saramago. With this purpose, we seek to analyze the uncanny from the perspective of the literary fantastic, its reverberations and dialogues with the language of cinema. During the analysis, three points of juxtaposition between the works are highlighted: the disease, the society in which the event manifests itself, and the conflict with the supernatural. It appears that the illnesses manifested in both works are not the result of natural reactions, but of issues related to the supernatural and the soul, dynamics instinctively related to the lifestyle led by the protagonists.

Keywords:

Brazilian cinema; fantastic literature; uncanny; A Febre; Ensaio Sobre a Cegueira.

INTRODUÇÃO

No mundo contemporâneo, onde as dinâmicas de diferentes formas do viver, religiões e estruturas sociais estão cada vez mais próximas, as lendas, os mitos e os relatos fantásticos diversos terminam por, também, se relacionar. Nesse sentido, o processo da formação histórica do povo brasileiro, sua colonização e miscigenação forçadas marcam um conjunto de interações profundas entre diferentes culturas, resultando em um imaginário heterogêneo de lendas, mitos e relatos fantásticos no Brasil atual.

Enquanto nas áreas urbanas as crenças são, em sua maioria, tomadas por uma perspectiva

ocidental, ou seja, as lendas, os mitos, os contos são influenciados por raízes europeias – a exemplo do cristianismo, religião predominante no país desde a colonização europeia –, em outras partes do país, povos nativos cultivam maneiras diferentes de observar o místico, o religioso e o insólito. É o que ocorre com Justino, protagonista no filme *A Febre* (2019), de Maya Da-Rin.

Na obra, o homem – um nativo brasileiro de 45 anos – vive em Manaus com sua família, onde trabalha como segurança de um porto de cargas. Justino passa a ouvir um barulho de uma região florestal próxima de sua casa, um ruído de uma criatura que parece provocá-lo. Com o passar dos dias, uma febre inexplicável toma conta do protagonista, que já não consegue explicar os fenômenos ocorridos a partir da razão ocidental.

É em perspectiva similar que se apresentam os ocorridos em *Ensaio Sobre Cegueira* (1995), de José Saramago. Contudo, diferente do filme, Saramago é um escritor português e escreve sua obra ao seu contexto. No livro, um homem é tomado por uma cegueira inexplicável, de luz branca, que aos poucos, infecta toda a cidade onde se passa a história. As angústias e os medos dos moradores são divididos entre um fenômeno inexplicável e olhar racionalizado.

Em ambas as obras, doenças clinicamente inexplicáveis atingem os protagonistas, e suas angústias são manifestadas revelando outra faceta das narrativas. Para investigar as obras, utiliza-se uma análise do fantástico contemporâneo, em que o fenômeno insólito não é justificado pelo medo ou pela vacilação, mas pela estranheza, pela inquietude ou perplexidade, o que críticos como David Roas (2014) ou Jaime Alazraki (2001) chamam de neofantástico. Tanto no livro como no filme, o fenômeno insólito é apresentado com estranheza, não a fim de causar medo, mas como uma dinâmica de perplexidade, questionando os parâmetros do natural e oferendo uma percepção profunda do fantástico.

UM BREVE RELATO DO FANTÁSTICO NO SÉCULO XX

Sabe-se que a literatura fantástica tem sua fase mais fecunda na Europa, durante o século XIX. Uma das teorias mais disseminadas acerca do gênero literário fantástico é a do teórico Tzevetan Todorov, em *Introdução a literatura fantástica* (1970), que relaciona um conjunto de obras ao longo do século XIX que compartilha de significativas relações, discutindo os limites entre o estranho, o fantástico e o maravilhoso, gêneros vizinhos segundo o autor. Para Todorov, o fantástico ocorre no tempo da incerteza, quando há um universo comum, regido pelas leis do mundo natural e é, objetivamente, quebrado pela manifestação do elemento insólito. "Num mundo que é exatamente o nosso, aquele que conhecemos, sem diabos, sem sílfides nem vampiros, produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis deste mundo familiar" (Todorov, 1975, p. 30). Ao revelar uma resposta, seja de aceitação ou recusa do fenômeno insólito, a narrativa tende a entrar em seu gênero vizinho, estranho ou maravilhoso.

Essa concepção tradicional do fantástico é transformada a partir do século XX, especialmente por meio do escritor Franz Kafka, como verifica Todorov (1975): "A narrativa kafkiana abandona aquilo que tínhamos designado como a segunda condição do fantástico: a hesitação apresentada no texto, e que caracteriza especialmente os exemplos do século XIX" (p. 181). Em *A metamorfose* (1915), a ação insólita é introduzida no início do texto e não como objeto de quebra das leis naturais. Nessa obra, o protagonista Gregor Sansa acorda transformado em um inseto em sua cama. Contudo, sua condição não causa medo narrativo e é rapidamente naturalizada pelos personagens, sendo suas angústias, medos e inquietudes o grande foco da trama. Portanto, não há hesitação, mas uma constante estranheza que acompanha o universo da obra.

Esse modelo fantástico, que emerge no século XX, será chamado por alguns críticos de neofantástico. Enquanto o *modus operandi* do fantástico tradicional se diferencia a partir de uma situação natural que gradativamente culmina no insólito, o neofantástico costuma introduzir no início da narrativa o elemento fantástico, não havendo progressão gradual. O teórico Jaime Alazraki (2001) comenta que o neofantástico apresenta uma intenção diferente, uma outra prática de apresentação do mundo verossímil:

> Uma perplexidade ou inquietude sim, pelo insólito das situações narradas, mas sua intenção é muito diferente. São, em sua maior parte, metáforas que buscam expressar vislumbres, entrevisões ou

> interstícios de sem razão que escapam ou resistem à linguagem da comunicação, que não cabem nas células construídas pela razão, que vão a contrapelo do sistema conceptual ou científico que lidamos diariamente (Alazraki, 2001, p. 29).

Como discorre o autor, os efeitos gerados por essas narrativas são como entrevisões que contrapõe o sistema científico em que vivemos, o universo conceitual onde as leis da razão e o conhecimento racional são últimos. Nesse sentido, o espaço do *real* torna-se também o espaço do *irreal,* condensados sobre um mesmo universo. Autores como Julio Cortázar, Jorge Luis Borges e Franz Kafka são alguns dos nomes que lidam com a transformação do fantástico no século XX.

Para o teórico David Roas (2014), o neofantástico ou fantástico contemporâneo apresenta-se como uma evolução natural do gênero fantástico, em função de uma noção diferente do homem em relação a si e ao mundo. Trata-se, segundo o autor, de uma "irrupção do mundo anormal em um mundo aparentemente normal" (Roas, 2014, p. 71), como ocorre em *Ensaio Sobre a Cegueira* (1995), de Jose Saramago.

As narrativas fantásticas literárias foram, ao longo da história, um forte objeto de referência para o cinema e sua linguagem. Desde o nascimento, a sétima arte lida com a representação do mundo, da natureza e do insólito ficcional em sua linguagem, dialogando com a literatura até os dias atuais. No Brasil contemporâneo, uma safra de cineastas tem realizado filmes com uma percepção aguçada para o universo fantástico, apresentando um olhar pragmático e crítico do insólito em cena. Filmes que dialogam com o conceito de *cinema de fluxo*[1] e com uma representação das agonias, medos, angústias e desejos do humano contemporâneo.

Para tanto, nesta pesquisa, utiliza-se o filme *A Febre* (2019) como objeto de análise para o insólito fantástico no cinema brasileiro atual, assim como o livro *Ensaio Sobre a Cegueira* (1995) para uma análise comparada das obras, pois, como discorreremos à frente, as representações do medo e do perigo nas obras estão condicionadas aos medos e ao psicológico humano, não somente a fatores externos como uma presença monstruosa ou estranha.

O FANTÁSTICO EM A FEBRE (2019) E EM ENSAIO SOBRE A CEGUEIRA (1995)

Para analisar o fantástico no filme *A Febre* (2019) e *Ensaio Sobre a Cegueira* (1995), levam-se em consideração dois pontos: o primeiro é que em *A Febre* (2019) a narrativa é protagonizada por um nativo brasileiro, portanto, suas angústias e medos – fatores primordiais para manifestação do insólito aqui – são desencadeados, especialmente, pela sua relação (ou a falta dela) com o espaço urbano e o estilo de vida ocidental. O segundo ponto são as linguagens nas quais estão inseridas as obras, uma cinematográfica e a outra literária.

Em *Ensaio Sobre a Cegueira* (1995), a ocorrência do fantástico não acompanha somente um personagem, mas toda a cidade que inexplicavelmente é atingida pela "cegueira de luz". Em ambas as obras, as doenças – a cegueira ou a febre – representam um incômodo pulsante dos sujeitos para com o mundo onde vivem, um lugar verossímil ao dito "real". Não é o propósito desta análise discutir os limites do fantástico no cinema, nem mesmo adaptações da escrita para o recurso audiovisual, como ocorrem em adaptações literárias para o cinema. Pretende-se aqui investigar de que forma se relacionam – ou não – o fantástico e o elemento místico[2] nas duas obras.

Em *A Febre* (2019), somos apresentados a Justino (Regis Myrupu), um nativo brasileiro que vive em Manaus há 20 anos e atualmente trabalha em um porto de cargas. Todos os dias ao voltar para casa, o homem precisa atravessar uma avenida que separa a cidade da floresta. Ao caminhar pelo lugar, Justino passa a ouvir sons da floresta, pegadas que parecem chamá-lo.

O estabelecimento da atmosfera de perplexidade, em que o irreal e o real convivem no mesmo espaço, é traçado logo no início da obra, quando o homem, ao retornar para casa, se depara com os sons vindos do mato. Contudo, não há medo, mas inquietude. "O neofantástico de Alazraki busca uma perplexidade, uma inquietude, diferentes do medo provocado pelo fantástico tradicional" (Fratucci, 2017, p. 609.) Os sons que Justino ouve são como um chamado, um desejo interno de abandonar a vida urbana e retornar para a comunidade onde vive o resto de sua família, seu irmão e sua irmã. Esse desejo é expresso com mais

Figura 1 — Personagem Justino na Avenida que separa seu bairro (lado direito da imagem), da floresta (lado esquerdo da imagem).
Fonte: Cineset.[3]

força quando sua filha é aprovada no vestibular e precisa se mudar para Brasília. A partir daí, o homem é tomado por uma febre inexplicável, que a medicina – representando a razão científica ocidental – não consegue explicar. Essa febre passa a se intensificar junto aos barulhos que vem da floresta.

Enquanto no filme a simbologia do mal-estar do indivíduo – expressa por meio da doença repentina e inexplicável – manifesta-se gradualmente, no livro *Ensaio Sobre a Cegueira*, já se apresenta na segunda página. Um homem, parado ao semáforo é tomado por uma cegueira branca. Misteriosamente, outras pessoas que tiveram contato com o personagem passam a sofrer do mesmo problema, e a partir daí é estabelecida uma convenção de mal comum na sociedade. A cegueira leva os sujeitos a viverem, refletir e externalizar seus medos e angústias, especialmente por desconhecer a natureza do problema. Pessoas normais e saudáveis tornam-se, sem maiores explicações, doentes. Mas afinal, o que é ser normal? Pessoas com visão saudável tornam-se, repentinamente, cegos. Mas será que antes elas conseguiam ver o mundo em que viviam? Saramago estabelece metáforas muito poderosas por meio do acontecimento inexplicável, do episódio insólito: "[...] a metáfora central, articuladora de toda a narrativa, é a da cegueira. Como em outros textos do mesmo autor, é um evento inexplicável e inacreditável que põe em curso os acontecimentos" (Teixeira, 2010, p. 02). O professor Gilberto Teixeira elucida que devido a metáfora estabelecida no livro, – através do evento sobrenatural – Saramago aborda questões como valores e a sociedade contemporânea.

> A intenção da metáfora é demonstrar que a cegueira é a condição natural do ser humano contemporâneo. Cegos estamos para aquilo que dá sentido à vida humana, aos valores que instituíram a ideia mesma de civilização, os valores básicos da solidariedade social, a perspectiva da defesa dos mais frágeis perante a cobiça dos mais fortes (Teixeira, 2010, p. 03).

O mal-estar representado pela cegueira na obra de Saramago pode ser observado também no filme *A Febre*, através do personagem Justino. Contudo, enquanto no livro do autor português os personagens afetados pela cegueira branca não conseguem enxergar o mundo tal qual se tornou, Justino, por sua vez, apresenta uma solidão constante pelo oposto, por ser o único a conseguir "enxergar" com clareza as contradições, violências e desumanização que acobertam a existência do

homem contemporâneo. Sua febre incessante não descansa, tal como uma febre da alma causada pela forma de vida inóspita que os homens levam, aos olhos do personagem.

Nesse sentido, em ambas as obras é possível notar paralelos de metáforas que são desenvolvidos pela narrativa, por exemplo, a doença e a inquietude. Mas é somente no desfecho das obras que se dá, de fato, a conclusão dos fenômenos fantástico-sobrenaturais.

O INSÓLITO E A SUA MATERIALIDADE NAS OBRAS

Na obra de Saramago, um aspecto forte que marca a aparição do desfecho sobrenatural é a prática da violência e do autoritarismo, seja em esfera macro ou micro. No livro, após o governo descobrir a gravidade da doença, os cegos pela epidemia são capturados e isolados em um manicômio, onde são distribuídos em duas alas: na primeira, estão aqueles que já estão cegos pela doença, e na outra ala, estão aqueles que tiveram algum contato com os cegos, e que, portanto, correm risco de cegar a qualquer momento. Com o passar do tempo, o manicômio passa a ficar cada vez mais cheio, já que a cegueira se torna uma epidemia no mundo exterior e mais pessoas são jogadas ao desalento do manicômio. É nesse espaço que se traduz uma forte mensagem da obra: a degradação da humanidade em relação aos valores que fundaram a civilização, como a justiça, dignidade, respeito a diversidade e cuidado social.

> Por esse viés, a tirania e o aspecto fascista que contaminam a organização política do Estado também se refletem na esfera microcósmica do manicômio, em que cegos "malvados" impõem a extrema violência como forma de dominação dos demais internos, exercendo total controle sobre a comida que lhes é enviada pelas autoridades e fazendo com que os outros paguem pela comida com os pertences (Ricarte, 2020, p. 228).

Com o tempo, a tirania mostra-se não somente do estado, que isola as pessoas em um espaço insalubre, em condições sub-humanas e sem buscar uma cura para o problema, mas também das pessoas que são jogadas naquele espaço. Enquanto todos no manicômio são esquecidos pelas autoridades, um grupo de pessoas lá se impõe como gerenciador do local, apreendendo toda a comida que entra no manicômio, fazendo com que os outros paguem pelo alimento com os seus poucos pertences e, também, com violência sexual, no caso das mulheres.

O medo, a desumanização e a violência que se manifestam logo após a crise da cegueira inesperada funcionam como um escape para a maldade que já existia, e que agora é aceita socialmente. A doença sem justificativa natural, o insólito e as ações do estado em relação a ele, funcionam para evidenciar um diagnóstico de crise do homem moderno.

No filme *A Febre*, por sua vez, essa crise é manifestada no espaço cotidiano, nas vivências do mundo dito "comum", ou "real", e, portanto, somente aquele que consegue observar tais contradições é que se torna o doente, como é o caso do personagem Justino. Enquanto no livro de Saramago o caos instaura-se após a doença, no filme de Maya Da-Rin, a crise dos valores humanos na sociedade ocidental é naturalizada, e mostrada de modo sutil na narrativa, através do olhar de um *outsider,* um indígena que não se adequa ao estilo de vida do homem branco.

Essa dicotomia estabelece-se com clareza em seu ambiente de trabalho quando um novo vigia, Wanderlei, troca de turnos com Justino. O inconveniente novo colega é um ex-capataz que se refere ao protagonista como "índio", mas que, apesar disto, não o vê como um "índio de verdade". No filme, ocorre o seguinte diálogo entre os personagens:

> *Wanderlei:* Você é bom de mira, índio?
> *Justino:* Não gosto de pegar em arma não.
> *Wanderlei:* Mas já teve que usar?
> *Justino:* Só para caçar.
> *Wanderlei:* Eu na fazenda, dormia era abraçado com a minha. Lá tem muito índio, sabe? Índio de verdade. Flecheiro, caceteiro (A Febre, 2019).

A fala de Wanderlei revela um olhar estereotipado do indígena como um sujeito violento, desordeiro e bestial, um olhar que ignora os sistemas de valores e individualidades dos grupos indígenas. A desconfiguração étnica de Justino, de sua identidade como sujeito e de suas crenças e práticas no mundo, manifestam-se no filme a partir da figura do novo colega de trabalho.

É notório o desconforto de Justino quando ocupa o mesmo espaço que Wanderlei, nesse caso, a tensão está ligada não à figura de Wanderlei em

Figura 2 — Criatura morta após receber o tiro.
Fonte: Captura do autor.

específico, mas ao olhar pejorativo do homem em relação as práticas e vivências dos povos indígenas. A partir desse diálogo, os personagens não interagem mais verbalmente, e suas dinâmicas físicas tornam-se carregadas de tensão, uma violência simbólica que paira no ar e que, no desfecho fantástico da obra, se projeta em cena.

Esse mesmo desfecho atrelado ao fantástico é desenvolvido quando a família de Justino decide visitá-lo. Durante a reunião de jantar, os mais velhos contam histórias de criaturas místicas para os mais novos. Nessas cenas, os relatos dos personagens sempre são feitos em idioma tukano. Destaca-se também o fato de que Justino sempre utiliza o idioma tukano em sua casa, falando português somente quando necessário.

Sobre os idiomas falados no filme, Fonseca e Moreira (2022, p. 19) relatam que "O filme é falado em três línguas: português, tikuna e tukano".[4] Na cena do jantar, todos assistiam uma matéria de jornal que apresentava um perigo na vizinhança, um animal (de natureza não discriminada na matéria) estaria à solta, matando outros animais na vizinhança. O irmão de Justino então diz que pode não se tratar de um bicho. "Pode ser outra coisa, mas aparece na forma de um bicho", e também diz "esses bichos do mato, a cutia, a paca, a mucura, são gente no mundo deles" (A Febre, 2019). Assim, as lendas e mitos de seres fantásticos vão manifestando-se na obra. Aos poucos, o fantástico que parecia metafórico, alegórico, vai transformando-se em um fenômeno metafisico concreto no filme. Na sequência seguinte, após alguns acontecimentos, Justino tem um sonho incomum que relata ao seu irmão.

> [...] Entrei na mata pelo caminho do asfalto, seguindo o som de uma batida. Fui seguindo aquele som. [...] No meio do caminho, vi o corpo de um animal caído. Mas o corpo estava vazio, sem órgãos. Só tinha a pele, e o coração ainda batendo. [...] Foi aí que o coração levantou, e olhou para mim. Ficou mexendo no ar, de olho em mim. Fiquei com medo e fui embora dali. No meio do caminho, olhei para trás, e no lugar da pele de bicho, estava uma imagem humana de pé, olhando para mim. Foi então que eu acordei... (A Febre, 2019).

No sonho, os relatos envolvem uma criatura mística, com poderes sobrenaturais como o de se camuflar em outra forma, de animal ou humano. O relato de Justino torna-se real nas últimas sequências do filme. Nesse momento, o homem já não consegue dormir devido à alta febre. Justino é realocado para o turno noturno em seu serviço – pois como já não dorme direito, passa a sofrer

Figura 3 — Depois que Justino se vira, a criatura morta se levanta em forma humana.
Fonte: Captura do autor.

com falta de atenção e lentidão no porto onde trabalha. Durante o turno noturno, Justino ouve um som vindo da mata e encontra um buraco no gradeado que separa o porto (onde trabalha) da mata (de onde, desde o começo do filme, ouve um barulho que o chama).

O homem decide seguir o barulho apunhalando sua arma e se depara com um animal canino. Justino atira na criatura, que morre logo no primeiro disparo. Justino observa a criatura morta e, logo após, se vira para deixar o lugar. É então que ouve um barulho de assobio, e ao se virar, vê seu colega de serviço, Wanderlei. Assim como no sonho, uma criatura mística, em forma de animal, se transforma em humano e o observa. Segundo o relato de seu irmão, aquela é a criatura de outro mundo, se manifestando na forma humana, como se verificam nas figuras 2 e 3:

A relação entre o mundo real e o mundo metafísico é escancarada. Se antes, a febre de Justino simbolizava um sintoma, um elo entre o mundo real e o fantástico sobrenatural, agora, o mundo real e o metafísico misturam-se, dando origem às alegorias fantásticas que foram apresentadas visual e textualmente ao longo do filme.

No desfecho da obra, o sintoma de febre que Justino sentia desde o começo vai embora – após matar a criatura mística no mato – e, com sua filha indo estudar em Brasília, a decisão de retornar para sua comunidade torna-se mais fácil. Um lugar onde sua alma não vive em desamparo e sua percepção do mundo, da natureza e do místico é respeitada. Essa última parte é insinuada no filme durante a cena final, onde Justino está em um pequeno barco navegando rio adentro e atraca em um lugar de floresta. Ao descer, leva consigo alguns pertences e então ocorre o corte final (também chamado de *black out,* na linguagem do cinema).

É importante mencionar que insinuações e finais abertos são comuns em produções do cinema contemporâneo, bem como do cinema brasileiro contemporâneo, especialmente em obras não ligadas aos parâmetros comerciais, como é o caso de *A Febre.* O filme teve sua estreia no famoso festival de Locarno, na Suíça, levando para casa os prêmios Leopardo de Ouro, de Melhor Ator, para Regis Myrupu, o prêmio da crítica internacional *FIPRESCI* e o prêmio "*Environment is Quality of Life*". Foi premiado nacionalmente também no Festival do Rio – Prêmio especial do Júri e Melhor

direção –, somando 29 premiações em diferentes festivais no total. Atualmente está disponível na plataforma de streaming *Netflix.*

Como se observa pelo final das narrativas, em ambas as obras, os fenômenos insólitos são resolvidos – deixam de apresentar-se na forma de doenças ou sintomas –, manifestando o fantástico como recurso de reflexão para as práticas e ações humanas, para a organização da sociedade e de seus valores. Desse modo, é possível dizer que os autores utilizam o gênero fantástico como uma provocação para se pensar a realidade, e acabam construindo novas formas de trabalhá-lo dentro de suas respectivas culturas e linguagem.

Assim como no filme *A Febre*, o livro *Ensaio Sobre a Cegueira* manifesta o insólito e o "soluciona" somente ao final. Após todas as desgraças compartilhadas pelas pessoas que se tornaram cegas, a sociedade é destruída do modo como o conhecemos. Os primeiros cegos conseguem se libertar da prisão, pois já não há guardas, e o mundo torna-se um grande cemitério.

> *O lixo nas ruas, que parece ter-se duplicado desde ontem, os excrementos humanos, meio liquefeitos pela chuva violenta os de antes, pastosos ou diarreicos os que estão a ser eliminados agora mesmo por estes homens e estas mulheres enquanto vamos passando, saturam de fedor a atmosfera, como uma névoa densa através da qual só com grande esforço é possível avançar. Numa praça rodeada de árvores, com uma estátua ao centro, uma matilha de cães devora um homem. Devia ter morrido há pouco tempo, os membros não estão rígidos, nota-se quando os cães os sacodem para arrancar ao osso a carne filada pelos dentes (Saramago, 1995, p. 235).*

Após atravessarem a cidade um fenômeno ocorre. Aos poucos, durante a noite, as pessoas conseguem voltar a enxergar. "O primeiro grito ainda foi o da incredulidade, mas com o segundo, e o terceiro [...] foi crescendo a evidência, Vejo, vejo, abraçou-se à mulher" (Saramago, 1995, p. 290). Não somente no grupo dos primeiros cegos, mas em todas as ruas do mundo destruído. O médico, ao recuperar a visão se pergunta: "Que se estar a passar lá fora, a resposta veio do próprio prédio onde estavam, no andar de baixo alguém saiu para o patamar aos gritos, Vejo, vejo, por este andar o sol vai nascer sobre uma cidade em festa" (Saramago, 1995, p. 294).

Ao final da euforia, os primeiros cegos não entendiam o que acabara de acontecer. Afinal, teria a cegueira simplesmente acabado? Sim. Como destaca Saramago na obra, a cegueira nunca foi dos olhos, mas da alma. Ou seja, uma cegueira de quem vê, como coloca a personagem mulher do médico: "Penso que não cegámos, penso que estamos cegos, Cegos que veem, Cegos que, vendo, não veem" (Saramago, 1995, p. 295). Trata-se de uma alegoria à cegueira da alma, cegueira de valores que, quando transbordada pelo sujeito, atinge sua condição de observar, de ver o mundo através dos olhos. A razão da cegueira não é explicada, pois apenas o fenômeno insólito como instrumento de metáfora é revelado por meio da doença. O que se tornou essa humanidade brutal que está manifestada no livro, senão uma existência de pessoas cegas da alma? Indivíduos incapazes de ver a si mesmos e suas ações.

Nesse sentido, as duas obras – o livro *Ensaio Sobre a Cegueira* e o filme *A Febre* – apresentam alegorias fantásticas que ocorrem através de doenças, mas que se manifestam em padrões diferentes nos sujeitos. Em ambas as obras, as doenças surgem como um sintoma para apresentar (ou provocar o espectador/leitor) para um mundo doente, de valores distorcidos e práticas irracionais, seja a desumanização das pessoas e dos governantes sobre a vida humana em *Ensaio Sobre a Cegueira,* seja a descaracterização, desumanização dos valores e estilo de vida dos povos indígenas em *A Febre.*

Na obra literária, a doença é uma epidemia que se alastra para toda a cidade e, a partir disso, todas as outras pessoas são obrigadas a refletir e repensar o mundo e as condições desumanas que foram forçadas a viver. No filme, por sua vez, os valores ocidentais são questionados desde o início – pois acompanhamos o mundo através do olhar de Justino, um homem indígena brasileiro –. Na percepção de Justino, o mundo ocidental é quem está doente, suas contradições e valores desumanizados. É por esse motivo que somente Justino é quem sofre da febre inexplicável, sendo capaz de enxergar a criatura mística que, mesmo após morta, se levanta e o encara na forma de um homem branco. Somente ele é capaz de perceber a normalização das contradições e da inversão dos valores humanos ocidentais, e isso o torna – para a sociedade ocidental – um doente, um *outsider.* A partir daí, separam-se as características das obras no seguinte esquema (tabela 1):

A FEBRE	ENSAIO SOBRE A CEGUEIRA
O insólito manifesta-se por meio da doença (a febre sem diagnóstico clínico), os sonhos e a criatura mística que se transforma.	O insólito apresenta-se por meio de uma epidemia de cegueira que atinge a todos da cidade.
A resolução do insólito no filme está ligada à aceitação de Justino de que sua cultura vive consigo onde quer que esteja, e de seu retorno ao seu espaço de pertencimento.	No livro, a resolução do fenômeno insólito (cegueira branca) resolve-se após uma série de eventos vividos pelos personagens, sem razão explicativa.
No filme, o fantástico não gera violência visual ou física. Com exceção da cena de morte da criatura. Por outro lado, há uma tensão criada que acompanha a narrativa. Relação de Justino com Wanderlei, o uso do idioma tukano como regra em sua casa, e o português somente fora.	No livro, o fantástico é gerador de uma série de eventos violentos, físicos e psicológicos. Há uma destruição da ordem vigente e o mundo torna-se irreconhecível.

Tabela 1 — Resumo das Características do Fantástico em cada Obra.

CONCLUSÃO

Como se percebe, o fantástico pode estar presente em obras de diversos gêneros e linguagens, como o cinema e a literatura. As propostas de reflexão acerca do mundo que nos cerca, tal como feita nas obras aqui apresentadas, são tratadas a partir de recursos distintos. Nesta análise, procurou-se explorar especialmente a narrativa, as relações entre os personagens e o fantástico, bem como brevemente os recursos visuais no caso da obra fílmica.

É fato que ao longo da história, o fantástico tem se construído como um gênero complexo, manifestando-se de diferentes formas em cada linguagem que o faz. No mundo globalizado contemporâneo, essas dinâmicas são cada vez mais conectadas, e muitas vezes suas temáticas e reflexões podem ser traçadas por meio de obras que, em um primeiro momento, parecem discutir conceitos profundamente paralelos. A doença, em ambas as obras, é utilizada como recurso para discutir a realidade, que por sua vez, é pensada a partir de personagens profundamente distintos. Na primeira, a discussão manifesta-se em uma cidade europeia, no centro de uma sociedade que colonizou moral e eticamente parte do mundo ocidental. Aos poucos, esses valores são colocados em xeque, conforme o andamento dos fenômenos insólitos. Enquanto isso, no filme, o público é convidado a refletir sobre a existência fora do mundo colonizado europeu, sendo o protagonista um *outsider,* um nativo brasileiro que se recusa a compreender o mundo, a natureza e a metafísica aos olhos da razão do homem ocidental, e que, por tal motivo, passa a se tornar doente e a enfrentar um fenômeno místico que parece rondá-lo. As duas obras funcionam como uma incursão de reflexão da existência em sociedades diferentes, e podem ser visualizadas em certos paralelos.

Salienta-se que as diferenças de linguagem também permitem análises mais distantes – e que por tal motivo não foram realizadas ao longo desse trabalho – tais como as cores no filme, a construção dos quadros, montagem, movimentos de câmera e seu impacto na experiência do expectador. Buscou-se por meio desse estudo, explorar as dinâmicas

possíveis entre duas obras que discutem, até certo ponto, um elemento comum na sociedade em que vivemos, a desumanização das formas de viver avessas ao mundo ocidental europeu. A partir de tais dinâmicas, utiliza-se o gênero fantástico e o fenômeno insólito para discutir a realidade que nos cerca, o mundo e suas dinâmicas, tal como são colocadas e, desse modo, oferecer reflexões coletivas que nos permitam cada vez mais reconhecer a complexidade do pensamento e das ações humanas.

NOTAS

01. Cinema de fluxo é um termo inicialmente utilizado pelos críticos Stéphane Bouquet, Jean-Marc Lalanne e Olivier Joyard para se referir a um tipo de cinema que surge entre os anos 1990 e 2000. Nesse cinema, os (as) autores(as) ressignificam a função do plano, não mais como articulador de sentidos narrativos – feito no cinema clássico -, mas sim como criador da própria experiência sensorial do público. Não se trata de um movimento cinematográfico, mas de um cinema ligado ao "comportamento do olhar" regido pela "descompressão do espaço narrativo, e por um ritmo gerado por imagens que escoam no tempo" (2002). São produções onde os próprios planos compõem a experiência fílmica, não havendo estabelecimento de um clímax convencional, mas um fluxo que se estabelece através do vazio, do cotidiano e do sensível.

02. Utiliza-se o termo místico para representar uma "atmosfera" do insólito e dos eventos sobrenaturais na obra A febre (2019).

03. Disponível em: <https://www.cineset.com.br/rodado-em-manaus-premiado-a-febre-estreia-na-netflix/>. Acesso em: 21.02.2024

04. Apesar de falado em três línguas diferentes, na plataforma de *streaming Netflix* o filme é listado como português, apenas. Não sendo feita referência as outras línguas contidas na obra.

REFERÊNCIAS

ALAZRAKI, Jaime. ¿Qué es lo neofantástico? In: ROAS, David (Org.). **Teorías de lo fantástico.** Madrid: Arco/Libros, 2001. p. 265-282.

BOUQUET, Stéphane. Plan contre flux. **Cahiers du Cinéma**, Paris, n.566, p. 46-47, mar. 2002. Paris: 2002.

FRATUCCI, Amanda. **O fantástico tradicional:** do século XIX à contemporaneidade. São Paulo, 2017.

JOYARD, Olivier. C'est quoi ce plan? (La suite). **Cahiers du Cinéma**, n.580, p. 26-27, jun. 2003.

LALANNE, Jean-Marc. C'est quoi ce plan? **Cahiers du Cinéma**, n.569, p. 26-27, jun. 2002.

OLIVEIRA, Gustavo de. A crise de veridicção e o neofantástico: o real a partir de Franz Kafka. **Estudos Semióticos**, n.16, v.2, p. 98-114, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1980-4016.esse.2020.162984>. Acesso em: 10.2023.

RICARTE, Patrícia Chanely. Um relato do fim dos tempos. Resenha de Ensaio sobre a Cegueira, de José Saramago. **Estudos Universitários:** revista de cultura. Recife, v. 37, n. 1/2, p. 226-232, dez. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/estudosuniversitarios/article/view/249138/0>. Acesso em: out.2023.

ROAS, D. **A ameaça do fantástico:** aproximações teóricas. Trad. Julián Fuks. São Paulo: Unesp, 2014.

SARAMAGO, J. **Ensaio sobre a cegueira.** São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

TEIXEIRA, G. L. **A violência é cega:** reflexões em torno de Ensaio sobre a Cegueira de José Saramago. São Paulo: Revista Autora, 2010.

TODOROV, T. **Introdução à literatura fantástica.** Editora Perspectiva, 1975.

FILMES MENCIONADOS:

A FEBRE. Direção: Maya Da Rin. Produção: Tamanduá Vermelho e Enquadramento Produções Brasil/França/Alemanha: Vitrine Filmes, 2019. Streaming: Netflix (98 min).

SOBRE OS AUTORES

Enzo de Sousa Pereira é Mestre em Letras pela Universidade Federal do Maranhão; Graduado em Artes Visuais pela Universidade Federal do Maranhão; Autor do livro Conversas Com o Cinema Maranhense; Pesquisador de Cinema, Literatura

Comparada e Media Artes pelo grupo de pesquisa FICÇA - Ficção Científica e Gêneros Pós-modernos na Era Digital; Ex aluno da Escola de Cinema do Maranhão, dirigiu os filmes Devaneio (2019) e Sélton (2017).

E-mail: enzo_professor@outlook.com

Naiara Sales Araújo é Professora Associada do Departamento de Letras da Universidade Federal do Maranhão; Doutora em Literatura Comparada pela Universidade Metropolitana de Londres; Docente do Programas de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Maranhão; Docente de Línguas e Literatura do Departamento de Letras da Universidade Federal do Maranhão. Líder do grupo de pesquisa Ficção Científica e Gêneros Pós-modernos na Era Digital – FICÇA (CNPQ).

E-mail: naiara.sas@ufma.br

O MUSEU DIANTE DA INTRUSÃO DE GAIA[1]: MUSEU DE ARTE E DEVIR DECOLONIAL DIANTE DA REALIDADE MATERIAL CAPITALISTA

THE MUSEUM FACING GAIA'S INTRUSION: ART AND DECOLONIAL MUSEUM FACING THE CAPITALIST MATERIAL REALITY

Fabricia Jordão
UFPR

Resumo

O presente texto se propõe a refletir e problematizar sobre os sentidos, limites e potencialidades do museu de arte na contemporaneidade. Fundamentando-se em teses e teorias comprometidas com uma perspectiva decolonial, argumenta-se que muito embora a racionalidade neoliberal e o imaginário capitalista sejam preponderantes nos museus de arte, a implementação de políticas e práticas museais comprometidas com o devir decolonial e com uma política de cuidado poderiam contribuir não só no processo de despatriarcalizar, descolonizar e desocidentalizar do museu, mas também a reposicionar o museu desde o sul global enquanto um "objetor do poder" do museu ocidental.

Palavras–chave:

Museu de arte; capitalismo; devir decolonial.

Abstract

This text aims to reflect and discuss the meanings, limits and potential of the contemporary art museum. Based on theses and theories committed to a decolonial perspective, it is argued that even though neoliberal rationality and capitalist imaginary are preponderant in art museums, the implementation of museum policies and practices committed to decolonial becoming and a policy of care could contribute not only to the process of depatriarchalizing, decolonizing and de-Westernizing the museum, but also to repositioning the museum from the global south as an "objector of power" of the Western museum.

Keywords:

Art Museum; capitalism; decoloniality.

INTRODUÇÃO: O FIM DA HISTÓRIA

Em 1989, algumas semanas antes da queda do Muro de Berlim e a correlata abertura da ex-URSS à economia e à cultura ocidentais, Francis Fukuyama publicava um breve ensaio com o título *The End of History?,* no qual defendia que a democracia liberal seria a forma final da evolução ideológica da humanidade (Fukuyama, 1989).[2] No parágrafo de conclusão, Fukuyama nos deixa vislumbrar como seria o cenário pós-histórico, de hegemonia do capitalismo liberal e sem ideologias.

> O fim da história será um momento muito triste. A luta pelo reconhecimento, a vontade de arriscar a vida por um objetivo puramente abstrato, a luta ideológica em escala mundial que exigia ousadia, coragem, imaginação e idealismo, será substituída por cálculo econômico, infindável resolução de problemas técnicos, preocupação com o meio ambiente e satisfação de sofisticadas demandas de consumo. *No período pós-histórico não haverá arte ou filosofia, apenas a preservação perpétua do museu da história humana*" (Fukuyama, 1989, p. 17, grifo da autora).[3]

Nesse ponto, é importante destacar que a teoria do fim da história enunciada por Fukuyama, se fundamenta no paradigma hegeliano-marxista do fim da história e se associa aos debates que vinham sendo travados em diversos campos do conhecimento desde o século XVIII. No século XX, a reabilitação desse pensamento se insere nos debates sobre a pós-modernidade e o multiculturalismo, os quais também estiveram presentes no campo das artes visuais. Não nos esqueçamos que em 1983, Hans Belting publicou *O fim da história da arte?*; um ano depois, em 1984, Arthur Danto publicou o ensaio *The end of Arte* (Fim da Arte) no livro *The Death of Art (A morte da Arte)* e, em 1986, Yve-Alain Bois, publicou o ensaio "Painting: The Task of Mourning" (Pintura: a tarefa do Luto).[4] Mas deixemos a discussão do fim da história com sua aplicação estrita à esfera artística para um outro momento. Retomemos o parágrafo final do ensaio de Fukuyama.

Se já não se fazia mais necessário qualquer tipo de conhecimento sobre si ou sobre o mundo, quando não existiria nem a filosofia nem a arte, por que manter "a preservação perpétua do museu da história humana?" Qual a função atribuída ao museu[5] na nova ordem de hegemonia do realismo do capitalismo? (Fisher, 2020)

Pensando com Fukuyama, é possível considerar que o fim da história significava o esgotamento de qualquer imaginário alternativo ao capitalismo liberal. Desde essa perspectiva, é possível propor que manter o museu seria importante para assegurar a manutenção da ideologia liberal como o único imaginário possível.

Se considerarmos que a ideologia liberal é baseada em certa imagem de futuro, qual seja, não existe mais futuro, é possível propor ainda que, desde essa perspectiva, a principal tarefa do museu ocidental é servir de repositório da memória histórica que nos conduziu até o fim da história. Ou seja, é assegurar uma comparação entre o passado e o presente que nos fizesse compreender o presente como ponto culminante de nossa evolução humana. Fiquemos com essa questão em mente.

O MUSEU OCIDENTAL

Mas por que recolocar o tema do 'fim da história' justamente no momento em que – como decorrência dos enfrentamentos de uma pandemia global, do ecocídio em curso, da guerra entre Ucrânia e Rússia, do acirramento dos conflitos entre Israel e Palestina – estamos inegavelmente vivendo um momento histórico crucial. Estamos certamente fazendo história?

Porque muito embora o propalado "fim da história" não tenha se efetivado, o museu ocidental se apresenta, sobretudo, como um lugar para acessarmos objetos que, encarcerados na história, chegaram ao seu destino final. Ou seja, via de regra, o museu privilegia, sobretudo, as relações com o passado como chave para compreensão do presente e não as relações com o presente como a chave para construção de futuros.

Muito embora seja inegável que hoje, o museu esteja sendo convocado a assumir a responsabilidade de seu comprometimento histórico com práticas e políticas de desconstituição e extração; a reconhecer sua contribuição na manutenção de dinâmicas e imaginários coloniais. É, ainda e justamente por privilegiar o presente como acesso ao passado que o Museu ocidental pode atenuar os conflitos, se esquivar dos debates contestatórios e de ações constitutivas e reparatórias. Pode ser autoindulgente aos poderes que mantém, aos valores que impõe e aos conflitos que desmantela. É também por privilegiar o passado, a história – e não o futuro – que o museu pode continuar perpetrando exclusões, violações e violências. É, também, em nome da salvaguarda da "história da humanidade" ou em nome da "conservação e preservação da riqueza cultural" que o museu justifica sua existência e continua afirmando sua validade no presente.

Desse modo, cabe nos questionarmos se diante dessas exigências, o museu tem efetivamente desenvolvido políticas de constituição do que foi destituído e está realmente comprometido com a tarefa de descolonização e desocidentalização de sua cultura e seu imaginário institucionais. E mesmo sem desconsiderar os avanços na atualidade dos debates sobre compensações financeiras e repatriação dos patrimônios espoliados, devemos nos interrogar se é apenas uma questão de devolver um objeto ou de transformar uma instituição que se pauta na lógica da acumulação (colecionismo) e na fetichização da mercadoria (sacralização de objetos) como forma

de constituição de uma identidade que se pretende moralmente e epistemicamente superior.

Do mesmo modo, muito embora diversos museus venham fomentando pesquisas curatoriais que propõe novas narrativas sobre suas coleções e tenham acolhido uma crescente quantidade de exposições e debates com ênfase identitária e decolonial, o museu continua pautando suas práticas de construção dos saberes, valores e distribuição de poderes a partir de hierarquias sociais e desigualdades étnico-raciais e de gênero.[6] Nesse cenário, devemos nos questionar quanto "contar outras histórias" tem postergado um efetivo questionamento sobre o papel crucial que tem essa instituição na seleção e no enquadramento de narrativas bem como na construção de um saber que compõe um projeto de poder normativo.

Mas por que, mesmo diante de tanta confrontação e exigências de transformação, o museu segue se afirmando como um espaço de memória, de consenso, de inclusão e de integração pacífica das culturas? Na tentativa de pensar a natureza das contradições presentes entre os discursos e práticas do museu, articulei esse padrão operativo à forma administrativa chave da racionalidade neoliberal contemporânea: a governança. Se considerarmos, como propõe William Walters (2004), que a ideia de governança "emerge de uma alegação pós-ideológica – 'o fim da história'", articulando "uma epistemologia, uma ontologia e uma prática despolitizantes" (Walters *apud* Brown, 2018, p. 19) perceberemos que a contradição presente nas práticas e nos discursos dos museus é apenas aparente.

Pensar as contradições presentes no museu a partir da racionalidade neoliberal nos ajuda a compreender por que hoje o museu, muito embora não se posiciona contra, recuse ou confronte as exigências de reparação e de transformação, ao eliminar dessas discussões as propostas de transformação institucional, os antagonismos, as dimensões assimétricas de poder e as normativas que modulam suas práticas e discursos, substitui o político pela governança.

Dessa perspectiva poderíamos considerar que o museu se constitui hoje como uma sofisticada e estratégica instância de despolitização da racionalidade neoliberal? Se considerarmos viável essa perspectiva, é razoável considerar que apesar de todos os esforços empreendidos, em seu formato atual o museu ocidental se mantém consonante com o propósito vislumbrado por Fukuyama: um espaço da hegemonia do imaginário capitalista.

Considerando, ainda, como propõe Brenda Cocotle, que o museu, enquanto instituição moderna, é "produto de uma narrativa colonial, e, ao mesmo tempo, seu dispositivo" (Cocotle, 2019, p. 3), como justificar sua existência, sua relevância e sua permanência no presente? Em um momento marcado por uma disputa sobre o que é e o que não pode mais ser essa instituição, como reimaginar os museus de arte como dispositivos anticolonial?

Uma instituição que se afirma historicamente a partir da violência colonial e que opera desde a lógica da governança, seria possível ao museu operar fora da lógica capitalista? É por considerar que é urgente a transformação estrutural e conceitual desses espaços que a cada dia crescem movimentos como o Strike MoMA,[7] Decolonize this place[8] e Change the museum.[9] Movimentos que, desde o norte global e conduzidos por descendentes de vítimas do tráfico negreiro transatlântico,[10] não apenas demonstram as violências perpetradas pelo museu ocidental, mas, também, exigem seu fim.

Então, antes de prosseguir, deixo o convite para que pensemos juntes algumas questões: Por que reafirmar o museu como um princípio de realidade incontestável? O que estamos protegendo quando defendemos o museu? Como romper com a lógica ocidental e colonial nos museus? Como diante de uma instituição regida pela lógica da governança estabelecer novas institucionalidades?

O MUSEU DIANTE DA INTRUSÃO DE GAIA

Outro motivo para evocar o tema do "fim da história" diz respeito propriamente ao contexto pré-colapso com as mudanças climáticas e a extração brutal das fontes minerais, animais, vegetais, hídricas do planeta que estamos vivendo (Latour, 2020). Em um momento, no qual a natureza desponta como uma força que incomoda tanto nossos saberes como nossas vidas (Stengers, 2015), faz-se urgente, como nos

alerta Ailton Krenak, pensarmos alternativas que nos ajudem a "adiar o fim do mundo" (Krenak, 2019).

Justamente por ser esse um momento em que o caráter do devir histórico contemporâneo se apresenta em antagonismo evidente com as "alternativas infernais" (Stengers, 2015) do capitalismo e por ser esse o momento em que retomamos com força total a necessidade de confrontar o imaginário capitalista que nos é imposto como único possível, recolocar o tema do 'fim da história', com toda a cautela que a matéria exige, tem por motivação a ideia de que precisamos efetivamente refletir se o museu seria capaz de assumir uma nova função pública e contribuir na construção de imaginários e futuros alternativos aos que o capitalismo nos impõe.

Normalmente associamos o termo Gaia ao mito grego, à Mãe-Terra. Se distanciando da perspectiva mitológica, Isabelle Stengers propõe que Gaia "é o nome de uma forma inédita de transcendência": "desprovida das altas qualidades que permitiriam invocá-la como árbitro, garantia ou recurso; é um suscetível agenciamento de forças indiferentes aos nossos pensamentos e aos nossos projetos" (Stengers, 2015, p. 40-41).

Para a pensadora, já não estaríamos lidando com "uma natureza selvagem e ameaçadora, nem com uma natureza frágil, que deva ser protegida, nem com uma natureza que pode ser explorada à vontade". A hipótese é nova: "Gaia, a que faz a intrusão, não nos pede nada. É indiferente à pergunta 'quem é o responsável?' e não age como justiceira. Desse modo, caracterizar Gaia como "cega aos danos que provoca" significa que a "resposta a ser criada não é uma resposta à Gaia, e sim uma resposta ao que provocou sua intrusão" (Stengers, 2015, p. 37).

Pensando com Isabelle Stengers, interessa-me refletir se é possível ao museu responder ou criar alternativas ao que provoca a intrusão de Gaia. Especificamente, repensar o museu diante da intrusão de Gaia significa nos questionarmos se o museu pode nos ajudar a dar respostas a quem causou sua intrusão: o regime extrativista capitalista. Se, desde o museu, podemos pensar/instaurar "futuros não bárbaros", traçar alternativas que escapem às "alternativas infernais" que o capitalismo nos impõe.

Durante a pandemia, as relações entre os museus e a lógica neoliberal, muitas vezes invisibilizadas, vieram à tona de maneira contundente. Igualmente, toda a contradição do sistema neoliberal de arte, o qual se sustenta na difusão do formato de bienalização, da hipermobilidade, no extrativismo e na precarização também foi escancarada.

Demissões de parte substancial das equipes dos museus escancararam um modelo laboral baseado no indivíduo-empresa (pejotização) e no processo de autoexploração vulnerável (precarização) (Brown, 2018). Do mesmo modo, a momentânea interrupção dos deslocamentos, nos fez ver a voracidade de um sistema que se estrutura no imperativo da hipermobilidade e que se converteu em um importante aliado na intensificação dos processos de gentrificação e da conversão de bairros, regiões e às vezes cidades inteiras, em espaços de turismo total (Groys, 2015).

Os trabalhadores da arte estão inseridos em uma comunidade global nômade e em um modelo comunitário desterritorializado. A qual, reformulada pelo capitalismo cognitivo e pelas indústrias criativas, se estrutura no imperativo da circulação da arte, no deslocamento e na migração de agentes do campo (Groys, 2015; Steyrel, 2020). Artistas, curadores, galeristas e *art advisor,* que precisam constantemente se deslocar - de um contexto cultural para outro, de uma exposição para a outra, de um projeto para o outro, de uma escola de arte para outra, de uma residência artística para outra, de um *studio visit* para outro, de uma palestra para outra para conseguir sobreviver. Como resume Boris Groys:

> Espera-se que todos os participantes no mundo cultural de hoje ofereçam sua produção criativa a uma audiência global, preparem-se para estar constantemente de mudança de um local ao próximo e que apresentem seu trabalho com a mesma persuasão, independente de onde estiverem (Groys, 2014, p. 135).

Ou como coloca, de outro modo, Hito Steyrel, quando nos alerta que diante da forma acelerada de produção artística e de um campo da arte que tem cada vez mais se convertido em HDMI, CMYK, NFT, a arte se situa no "olho do furacão do neoliberalismo" e, portanto, a arte "não está fora da política [...] a política reside dentro de sua produção, distribuição e recepção" (Steyrel, 2010). Diante dessa realidade, cabe-nos

questionar não só se é possível transformar uma instituição regida pelos programas, agendas e lógicas neoliberais, mas também se faz sentido trabalhar simultaneamente pelo fim e pelo começo do museu.

Se, como demonstram as diversas pesquisas e esforços em analisar e repensar os museus, a tarefa de intervir dentro do museu ainda nos faça sentido, é importante abandonar a tática de estabelecer zonas autônomas temporárias (Bey, 2011). Não se trata de instaurar espaços temporários de relações sociais não capitalistas. Mesmo porque essa tática, além de nos esquivar dos problemas reais profundamente enraizados na infraestrutura do museu, já foi confortavelmente integrada ao nicho 'política radical' do sistema de arte contemporânea e assimilada pelos museus.

Diante da governança algorítmica e da hegemonia do realismo capitalista, querem nos convencer de que não há alternativa. Diante do mero viver decorrente do tempo vivido como adição, da anestesia provocada pela hipervisibilidade, da excessiva positividade gerada pela transparência, querem nos convencer de que não há alternativa. Também querem nos convencer de que não há horizonte alternativo à substituição da precorporação da experiência no consumismo desinteressado e dessensibilizado (Fisher, 2020). Mas, afinal, que alternativas teríamos aos museus, mesmo quando estes, operando em consonância com a lógica da governança, embebidos na retórica do marketing, branding e do assistencialismo social, abraça com sua plasticidade despolitizante tudo que se coloca como 'fora do sistema'? Diante desse cenário como expor, tensionar, fazer oposição à lógica capitalista-colonial nos museus?

Certamente, escutar as vozes e os movimentos que pedem o seu fim ou a sua radical transformação nos ajudará a encontrar algumas direções nesse sentido. Outro caminho, seria – desde dentro do museu – assumirmos uma posição de objetores de seu poder, atuar de modo a impor limites ao poder que segue despolitizando, colonizando, extraindo, destituindo, impondo, submetendo e normatizando.

Especificamente, proponho como alternativa que pratiquemos políticas e práticas museais e curatoriais desde o devir decolonial (Dussel, 1992; Mignolo, 2003, 2010, 2017, 2019; Quijano, 2005; Ribeiro, 2016; Vèrges, 2023) e da produção de cuidado (Groys, 2023). Como um processo e prática contínuos, uma política de cuidado e o devir decolonial poderiam mobilizar permanentemente o museu a exercer uma autocrítica, a se responsabilizar e a valorizar o afeto, enquanto uma categoria política nas artes visuais (Jordão, 2021), o acolhimento e a escuta qualificada, a se abrir a formas novas e melhores de sociabilidade e a criação de conexões com outras potências de agir, sentir, imaginar e pensar.

Operar desde daí nos ajudaria não só no processo de despatriarcalizar, descolonizar e desocidentalizar o museu, mas também a reposicionar o museu desde o sul global enquanto um "objetor do poder" do museu ocidental. Mas a tarefa de instaurar um outro museu é necessariamente coletiva e colaborativa. E esse é apenas um esboço de possibilidade. Precisaríamos pensar sobre os significados, a natureza e as formas de uma política de cuidado que fundamentada desde um devir decolonial fossem instauradas por um museu no sul global.

Nós, como membros da comunidade, trabalhadores e administradores de arte, temos a responsabilidade de traçar uma saída ou a implosão do museu como o conhecemos. De minha parte, reivindicando a razoabilidade da utopia, considero que o devir decolonial e a política do cuidado poderiam, ao menos, nos ajudar a construir uma imagem especulativa do futuro do museu e de imaginário alternativo no museu. Como nos alerta como nos alerta Rodrigo Nunes, se diante da hegemonia do capitalismo, muitas vezes "o realismo em relação àquilo que é possível fazer ignora o realismo daquilo que é necessário fazer" (Nunes, 2022, p. 22), aquelas e aqueles comprometidos com despatriarcalizar, descolonizar e desocidentalizar o museu, sabe que a ação política e o agir político comportam uma afirmação radical do impossível no presente.

NOTAS

01. Esse texto um adensamento das questões e problematizações elaboradas originalmente pela

autora em para a palestra O museu diante da intrusão de Gaia, realizada no primeiro Colóquio Musealização da Arte em 2021.

02. Francis Fukuyama, nipo-estadunidense, filósofo, economista político e ideólogo neoconservador. Sua teoria foi adensada e reapresentada em 1992 no livro *The End of History and the Last Man*. O qual foi traduzido e publicado no Brasil já em 1992 pela editora Rocco, sob o título *O Fim da História e o Último Homem.*

03. Tradução nossa.

04. Todos esses ensaios foram traduzidos para português. Conferir: Belting (2006); Danto (2006); Bois (2006).

05. Utilizamos aqui os termos "museu" no singular para nos referirmos à sua condição institucional.

06. A esse respeito conferir, por exemplo, o levantamento realizado por Negrestudo – plataforma de pesquisa, produção e catalisação de arte decolonial idealizado por Alan Ariê. De todes artistes representades pelas 24 galerias de São Paulo entre Agosto e Dezembro de 2019, 92,56% são brancos. Disponível em: <https://projetoafro.com/editorial/artigo/negrestudo-mapeamento-artistas-representades-pelas-galeria s-de-arte-de-sao-paulo/>. Acesso em: nov. 2023.

07. O site pode ser acessado aqui: <https://www.strikemoma.org>.

08. O site pode ser acessado aqui: <https://decolonizethisplace.org>.

09. A página do Instagram pode ser acessada aqui: <https://www.instagram.com/changethemuseum/>.

10. A esse respeito conferir Silva Jr. (2012).

REFERÊNCIAS

BELTING, Hans. **O fim da história da arte:** uma revisão dez anos depois. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

BEY, Hakim. **TAZ Zona Autônoma Temporária.** São Paulo: Conrad, 2011.

BOIS, Yve-Alain. Pintura: a tarefa do luto. **ARS,** São Paulo, v.4, n.7, p. 96-111, 2006.

BROWN, Wendy. Cidadania Sacrificial. **Neoliberalismo, capital humano e políticas de austeridade.** Rio de Janeiro, Copenhagen: Zazie Edições, 2018.

COCOTLE, Brenda Caro. **Nós prometemos descolonizar o museu:** uma visão crítica da política museal contemporânea. São Paulo: MASP/Afterall, 2019.

DANTO, Arthur C. **Após o fim da arte:** a arte contemporânea e os limites da história. São Paulo: Odysseus, 2006.

DUSSEL, Enrique. **1492. O encobrimento do outro. A origem do mito a modernidade.** São Paulo: Vozes, 1992.

FISHER, Mark. **Realismo Capitalista:** é Mais Fácil Imaginar o fim do Mundo do que o fim do Capitalismo?. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

FUKUYAMA, Francis. The End of History? **The National Interest,** n. 6, p. 3-18, Summer, 1989.

GROYS, Boris. **Arte, Poder.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.

GROYS, Boris. **Filosofia do cuidado.** Belo Horizonte: Âyiné, 2023.

JORDÃO, Fabrícia. Amizades substanciais, afetos fundacionais: resistências e transformações na arte brasileira. **R. Inter. Interdisc. Art&Sensorium,** Curitiba, v.8, n.2, p. 157– 168, jul./dez. 2021.

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo.** São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

LATOUR, Bruno. **Diante de Gaia:** oito conferências sobre a natureza no Antropoceno. São Paulo/Rio de Janeiro: Ubu Editora/Ateliê de Humanidades Editorial, 2020.

MIGNOLO, Walter. Aiesthesis decolonial. **Calle 14:** Revista de Investigacíon en el Campo del Arte, Bogotá, v.4, n.4, p. 10-25, jan./jun. 2010.

MIGNOLO, Walter. Desafios Decoloniais Hoje. **Revista Epistemologias do Sul,** Foz do Iguaçu, v.1, n.1, p. 12-32, 2017.

MIGNOLO, Walter. **Histórias locais/projetos globais. Colonialidade, saberes subalternos e pensamento liminar.** Trad. Solange Ribeiro de Oliveira. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

MIGNOLO, Walter. Reconstitucíon epistémica/ estética: la aesthesis decolonial una década después. **Calle 14:** Revista de Investigacíon en el Campo del Arte, Bogotá, v.14, n.25, p. 14-33, jan. 2019.

NUNES, Rodrigo. **Do transe à vertigem:** Ensaios sobre bolsonarismo e um mundo em transição. São Paulo: Ubu Editora, 2022.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina. In: LANDER, Edgardo (Org.). **A colonialidade do saber, Eurocentrismo e ciências sociais.** Perspectivas Latino- americanas. Buenos Aires: GLACSO, 2005.

RIBEIRO, Antonio Pinto. Podemos descolonizar os museus? In: RIBEIRO, António Sousa; RIBEIRO, Margarida Calafate (Org.). **Geometrias da Memória:** configurações pós-coloniais. Porto, Portugal: Editora Afrontamento, 2016.

SILVA JR, Carlos. Mapeando o tráfico transatlântico de escravos. **Afro-Ásia,** Salvador, n. 45, 2012. Disponível em: < https://periodicos.ufba.br/index.php/afroasia/article/view/21255>. Acesso em: 6 nov. 2023.

STENGERS, Isabelle. **No tempo das catástrofes - resistir à barbárie que se aproxima.** São Paulo: Cosac Naify, 2015.

STEYERL, Hito. Políticas da arte: a arte contemporânea e a transição para a Pós-Democracia. **Revista a palavra solta.** [Online. Texto publicado originalmente em dezembro de 2010, na revista e-flux]. Disponível em: <https://www.revistaapalavrasolta.com/post/hito-steyerl-na-tradução-de-julia-de-souza>. Acesso em: 6 nov. 2023.

WALTERS, William. Some Critical Notes on 'Governance'. **Studies in Political Economy**, v.73, p. 27-46, 2004.

SOBRE A AUTORA

Fabricia Jordão é curadora e professora no Departamento de Artes da Universidade Federal do Paraná e no Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da Universidade Estadual do Paraná. Doutora e Mestre em Artes pela ECA/USP. Em 2019 recebeu o prêmio de melhor tese da CAPES (Artes). Desde 2019 coordena o Laboratório de Imaginário Radical, onde se dedica a pensar sobre as imagens, a política e o político, da arte no contexto de hegemonia do imaginário capitalista.

E-mail: fcljordao@gmail.com

PARTITURA >>> DÉBORA ANDRADE

JINGLE SALADA MISTA[1]

Débora Andrade
UFSJ

Essa canção foi criada com a finalidade de introduzir a divisão vocal, em coros infantis iniciantes, pertencentes a um programa de extensão universitária, sob minha regência. Organizada de forma a introduzir, paulatinamente, a performance a mais de uma voz, essa canção possui uma melodia principal e duas outras, quais sejam: i. uma contra melodia, que utiliza parte do texto e da estrutura da melodia principal e ii. um quodlibet, também chamado de melodia parceira, cuja construção musical se distancia, claramente, da melodia principal, compartilhando, entretanto, a mesma base harmônica.

O contexto da canção foi surgindo, aos poucos. Com fim à obtenção de uma experiência musical lúdica, desejei, primeiramente, criar um trava língua, por meio da qual os coristas pudessem exercitar várias zonas de articulação, tais como as bilabiais (M, P, B), as velares (C, G), as palatais (J, L), as alveolares (Ç) e as linguodentais (T). Assim, ao improvisar com nomes de fruta, compus o tema que, por um motivo didático, declinado a seguir, escolhi tornar a terceira voz.

A partir desse tema, minha filha de nove anos de idade, coautora da letra, decidiu que o contexto da canção seria o de um passeio por uma feira, ao relacionar os nomes das frutas aos bordões utilizados por comerciantes, durante a venda de seus produtos.

Vislumbrando a possibilidade de que essa composição apresente potencial para uma performance cênica, acolhi sua sugestão, optando pela estética jingle, uma peça publicitária ou uma música-propaganda. Como consequência dessa escolha, criei a melodia principal, marcada pela reincidência da terça menor (coucou) - que Carl Orff cunhou de terça chamativa, em sua proposta pedagógica, e que afirmou estar presente nas brincadeiras infantis de diferentes culturas.

Só, então, concluídas a terceira e a primeira voz, respectivamente, criei a segunda, para dar ênfase aos bordões de venda, expressos nas frases "tem coco aqui", "banana ali" e "laranja lá".

Conforme mencionado, a escolha pela ordem em que as melodias são apresentadas foi influenciada por uma preocupação didática, um desejo de que, aos poucos, o coro se acostumasse com as diferentes combinações dos temas, nas cinco principais seções da partitura. Nesse sentido, enquanto na seção A, todos os coristas cantam a melodia principal, em uníssono, na seção B, ela é reexposta, em combinação com a contra melodia, justamente pelo fato de essa apresentar poucas novas informações musicais em relação àquela. Na sequência (seção C), apresenta-se o quodlibet, em uníssono e acompanhado de estalos de dedos. Enquanto, na seção D, a combinação de vozes se dá entre a contra melodia - dessa vez, acompanhada de palmas - e o quodlibet, acompanhado de estalos de dedos, a combinação simultânea das três diferentes vozes só acontece na seção E, quando, supostamente, o coro já as tem suficientemente internalizadas.

Finalmente, a Coda da canção rompe com toda previsibilidade musical, mantida nas seções anteriores. Ela apresenta uma pequena frase musical, construída pela sobreposição sucessiva de notas longas – cada grupo "estaciona" em uma nota diferente – cujo caráter expressivo, de acordo com os coristas, evoca a ideia de uma cascata ou de um desmaio.

Importa ressaltar, também, dois outros pontos, sobre essa composição: i. priorizei os limites do B2-natural e do D4-natural, vocalmente confortáveis para crianças, que possuem entre 07 e 12 anos de idade, e ii. optei pela adoção de Grupo 1, Grupo 2 e Grupo 3, como nomenclatura referente à divisão do coro, entre naipes, em consideração à premissa de que, antes da muda vocal, a voz infantil não apresenta características que permitam classificá-la como soprano, mezzo ou alto.

Jingle Salada Mista

Música e arranjo: Débora Andrade
Letra: Débora Andrade / Beatriz Andrade dos Santos
São João del-Rei, 10 de dezembro de 2022.

♩. = 120

Grupos 1, 2 e 3

Quan-do a gen-te vai à fei - ra, vê de

Piano

Bm G A D A Bm G A

tu - do! Pa-re - ce brin - ca - dei - ra! Tem um mun - do de fru-tas pra pro - var. Eu

D Bm G A D Bm G9

Pno.

B

Grupos 1 e 3

nun-ca vi Pi-ta - ya, Fi-go A-mo-ra e nem Ca-já! Quan-do a gen-te vai à fei - ra, vê de

Grupo 2

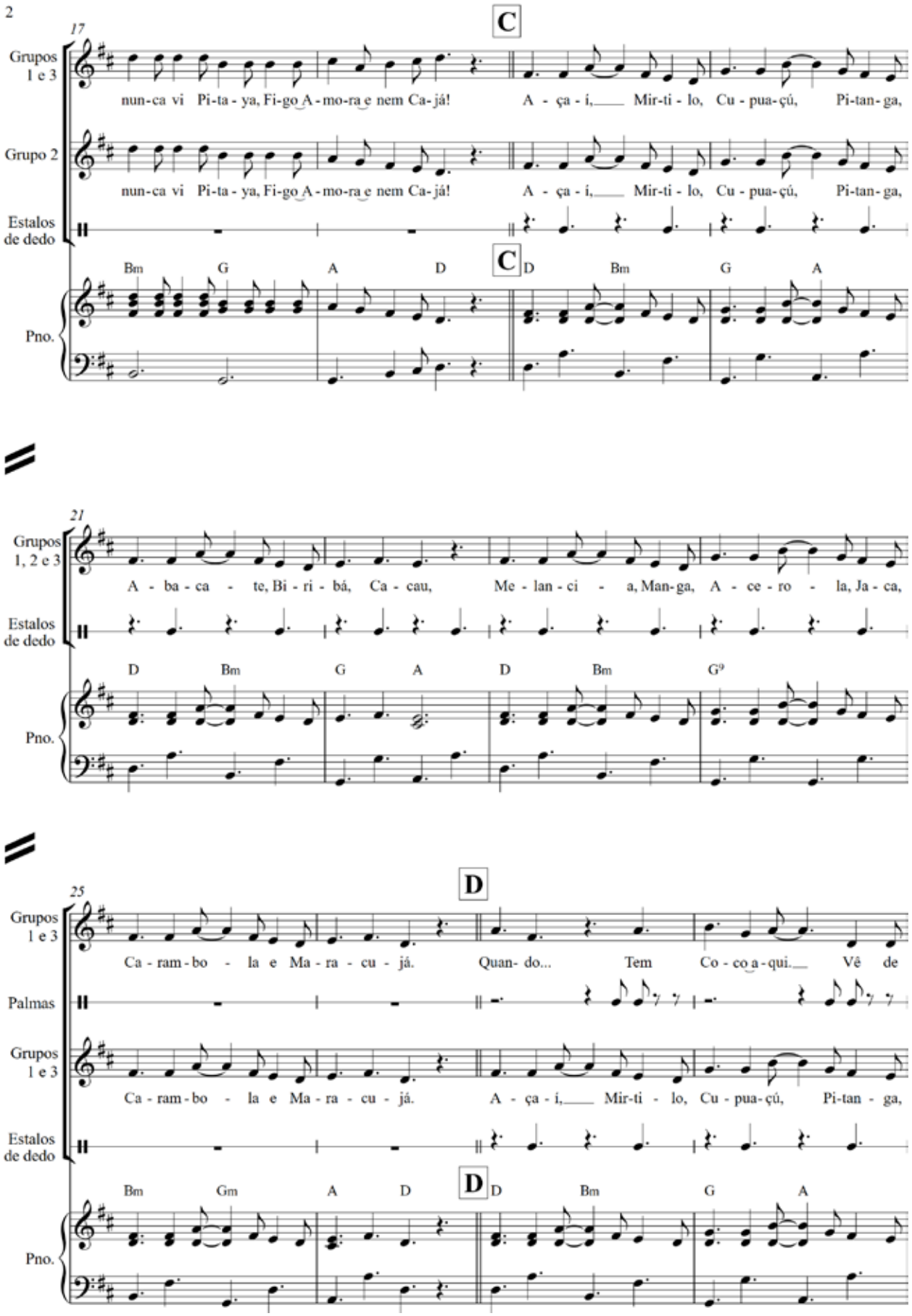
nun-ca vi Pi-ta - ya, Fi-go A-mo-ra e nem Ca-já! Quan- do... Tem Co - co a-qui. Vê de

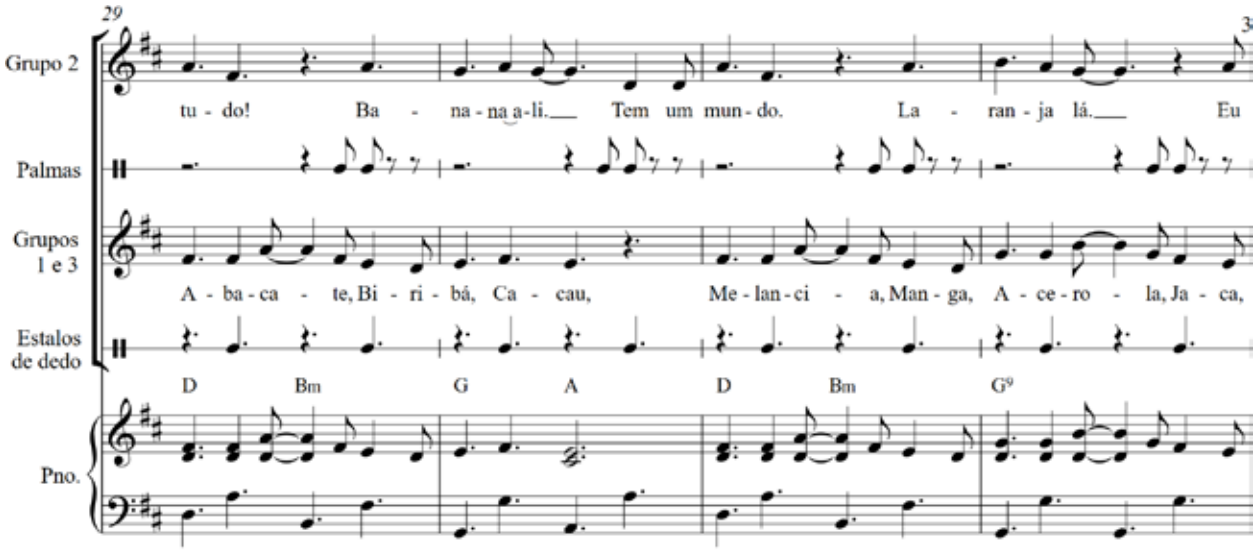
Bm G A D B Bm G A

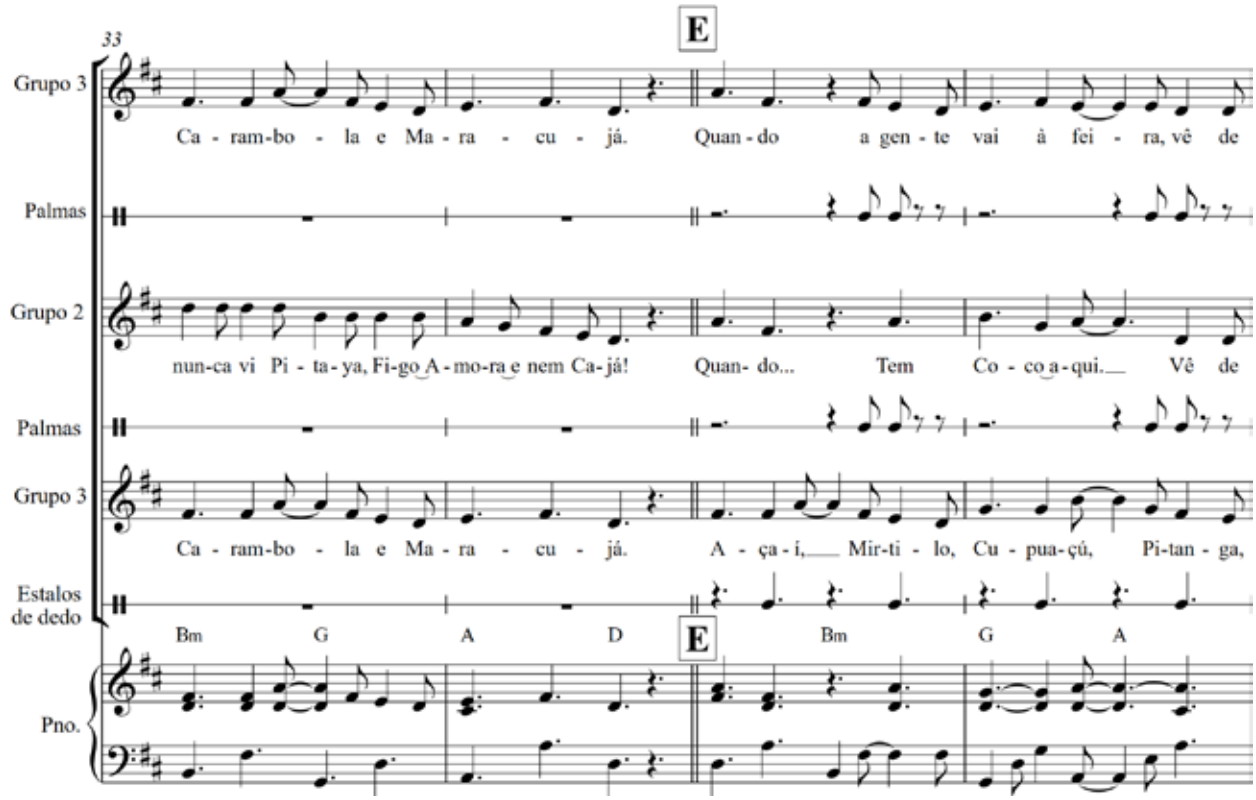
tu - do! Pa-re - ce brin - ca - dei - ra! Tem um mun - do de fru-tas pra pro - var. Eu

tu - do! Ba - na - na a-li. Tem um mun - do. La - ran - ja lá. Eu

D Bm G A D Bm G


2
17
C
Grupos 1 e 3
nun-ca vi Pi-ta - ya, Fi-go A - mo-ra e nem Ca- já!
A - ça - i, Mir-ti - lo, Cu - pua-çú, Pi-tan- ga,
Grupo 2
nun-ca vi Pi-ta - ya, Fi-go A - mo-ra e nem Ca- já!
A - ça - i, Mir-ti - lo, Cu - pua-çú, Pi-tan- ga,
Estalos de dedo
Bm G A D
C
D Bm G A
Pno.
21
Grupos 1, 2 e 3
A - ba - ca - te, Bi - ri - bá, Ca - cau, Me - lan - ci - a, Man- ga, A - ce - ro - la, Ja - ca,
Estalos de dedo
D Bm G A D Bm G9
Pno.
25
D
Grupos 1 e 3
Ca - ram - bo - la e Ma - ra - cu - já. Quan- do... Tem Co - co a - qui. Vê de
Palmas
Grupos 1 e 3
Ca - ram - bo - la e Ma - ra - cu - já. A - ça - i, Mir-ti - lo, Cu - pua-çú, Pi-tan - ga,
Estalos de dedo
Bm Gm A D
D
D Bm G A
Pno.


29
Grupo 2
tu - do! Ba - na - na a - li. Tem um mun - do. La - ran - ja lá. Eu
Palmas
Grupos 1 e 3
A - ba - ca - te, Bi - ri - bá, Ca - cau, Me - lan - ci - a, Man - ga, A - ce - ro - la, Ja - ca,
Estalos de dedo
D Bm G A D Bm G9
Pno.


33
E
Grupo 3
Ca - ram - bo - la e Ma - ra - cu - já. Quan - do a gen - te vai à fei - ra, vê de
Palmas
Grupo 2
nun - ca vi Pi - ta - ya, Fi - go A - mo - ra e nem Ca - já! Quan - do... Tem Co - co a - qui. Vê de
Palmas
Grupo 3
Ca - ram - bo - la e Ma - ra - cu - já. A - ça - i, Mir - ti - lo, Cu - pua - çú, Pi - tan - ga,
Estalos de dedo
Bm G A D E Bm G A
Pno.

37

Grupo 1: tu - do! Pa-re - ce brin - ca-dei - ra! Tem um mun-do de fru - tas pra pro-var. Eu

Palmas

Grupo 2: tu - do! Ba - na - na a-li. Tem um mun-do. La - ran - ja lá. Eu

Palmas

Grupo 3: A - ba-ca - te, Bi - ri - bá, Ca - cau, Me-lan-ci - a, Man-ga, A - ce-ro - la, Ja - ca,

Estalos de dedo

Pno.: D Bm G A(add4) A D Bm G

41

rit.

Grupo 1: nun-ca vi Pi-ta-ya, Fi-go A - mo-ra e nem Ca - já. Fal - tou Li - mão!

Grupo 2: nun-ca vi Pi-ta-ya, Fi-go A - mo-ra e nem Ca - já. Fal - tou Me - lão, Li - mão!

Grupo 3: Ca - ram-bo - la e Ma - ra - cu - já. Fal - tou Me - lão, Ma-mão, Li - mão!

Pno.: Bm G A rit. G7(add9) Bm A(add4) A B+7

NOTA

01. Vídeo da apresentação disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4UV-tkG5HFE&t=35s>

SOBRE A AUTORA

Débora Andrade é doutora em Educação pela Universidade Federal de Juiz de Fora, onde pesquisou práticas e crenças, de professores de Música, relacionadas ao ensino de coro infantil, no âmbito da Educação Básica. É mestre em Música, especializada em Educação Musical e bacharel em Música (Regência) pela Universidade Federal de Minas Gerais. Em Belo Horizonte, foi professora de Música na Educação Básica (Maternal 3 ao 9º ano do Ensino Fundamental), entre os anos de 2007 a 2013, em instituições como o Colégio Santo Agostinho – Vale dos Cristais (2007-2011) e a Escola Theodor Herzl (2011-2013). Desde 1999, atua no ensino de coros infantojuvenis, tendo como principais campos de aprendizagem/atuação o Centro de Musicalização Infantil da UFMG (1999-2005) e o Projeto Cariúnas (2001-2008). Desde 2013, é professora na Universidade Federal de São João del-Rei, no campo da Educação Musical/Regência de Coro Infantil. Desde 2014, na extensão universitária, coordena o Programa Benke: corais infantojuvenis da UFSJ. E-mail: debora.andrade@ufsj.edu.br

INSTRUÇÕES AOS AUTORES DE TEXTOS

INSTRUCTIONS FOR THE AUTHORS

A Revista Arteriais aceitará textos em língua portuguesa, inglesa e espanhola. Todos os trabalhos deverão ser submetidos na plataforma do periódico e em casos de dificuldades, entrar em contato pelo e-mail revista.arteriais@gmail.com ao: Editor-chefe da Revista Arteriais.

A Revista Arteriais não aceitará a submissão de mais de um artigo do(a) mesmo(a) autor(a) e ou coautor(a) para um mesmo número, ou em números sucessivos da revista. No caso de Artigo, o tempo entre uma publicação e outra dever ser de **18 meses.**

Os *Artigos* deverão ter uma extensão entre 12 e 24 páginas, incluindo título, título em língua estrangeira, resumo, palavras-chave, abstract, **Keywords**, texto e referências.

Todos os trabalhos deverão ser enviados na plataforma do periódico, em arquivo no programa Word.

Os textos dos Artigos, Resenhas, Entrevistas, Traduções, Partituras e Ensaios Visuais devem ser escritos em Times New Roman, fonte 12, espaço 1.5, margens inferior, superior, direita e esquerda 2,5.

ARTIGO

FORMATAÇÃO DO TEXTO

A primeira página do texto dos Artigos deve conter:

1 - TÍTULO - TÍTULO TRADUZIDO

2 - Resumo com cerca de 08 (oito) a 10 (dez) linhas, justificado, contendo campo de estudo, objetivo, método, resultados e conclusões. O Resumo deve ser colocado logo abaixo do título e acima do texto principal.

3 - Palavras-chaves: de 3 a 5, alinhamento justificado, separados por ponto e vírgula.

4 - Em separado, deverá ser enviada uma página com o título dos Artigos, Resenhas, Entrevistas, Traduções, Partituras e Ensaios Visuais, seguido da identificação do(s) autor(es) - nome completo, instituição à qual está(ão) ligado(s), cargo, endereço para correspondência, fone e e-mail.

5 - Incluir uma Minibiografia profissional com extensão máxima de 150 palavras, contendo as principais atividades na área do(s) autor(es) e um e-mail para contato.

6 - Os textos devem ser escritos de forma clara e fluente.

7 - As notas de rodapé devem ser formatadas em espaço simples, fonte tamanho 10 e alinhamento justificado.

8 - Nos Artigos as citações com menos de três linhas devem ser inseridas no texto e colocadas entre aspas, seguidas da indicação da fonte pelo sistema autor-data (Autor, data). As citações que excederem três linhas devem ser colocadas em destaque, fonte 11, espaço simples, entrada alinhada a 4 cm da margem, à esquerda, seguidas da indicação da fonte pelo sistema autor-data. No caso de citações de obras em língua estrangeira, essas devem aparecer no texto conforme o original podendo ser apresentadas as respectivas traduções para o português, em nota de rodapé, caso a língua de origem não seja espanhol ou inglês.

9 - As indicações das fontes entre parêntesis, seguindo o sistema autor-data, devem ser estruturadas da seguinte forma, conforme normativas atualizadas ABNT 2023:

- Uma obra com um autor: (Autor, 2011, p. 30);
- Uma obra com até três autores: (Autor; Autor; Autor, 2007, p. 120);
- Uma obra com mais de três autores: (Autor et al., 2010, p. 21-22).

Mesmo no caso das citações indiretas (para frases), a fonte deverá ser indicada, informando-se também a(s) página(s) sempre que houver referência não à obra como um todo, mas sim a uma ideia específica apresentada pelo autor.

10 - Tabelas e quadros devem ser anexados ao texto, com a devida numeração (ex.

Tabela 1, etc.) e com referência da fonte das informações. No corpo do texto deve ser indicado o lugar das tabelas.

11 - Não serão aceitos artigos que estiverem fora das normas editoriais. A critério dos editores, poderá ser estabelecido um prazo determinado para que o(s) autor(es) efetue(m) uma revisão do texto (correções de referências, citações, gramática e escrita). Nesse caso, o não cumprimento do prazo e/ou a inadequação da revisão poderão implicar a não aceitação do trabalho para publicação.

12 - REFERÊNCIAS:

Devem ser apresentadas em espaço simples, com alinhamento apenas à esquerda, seguindo as normas da ABNT abaixo exemplificadas.

LIVROS

SOBRENOME, Inicial do prenome(s) do(s) Autor(es). **Título do trabalho:** subtítulo [se houver]. edição [se não for a primeira]. Local de publicação: Editora, ano.

PARTES DE LIVROS (CAPÍTULOS, ARTIGOS EM COLETÂNEAS, ETC.)

SOBRENOME, Inicial do prenome(s) do(s) Autor(es) da Parte da Obra. Título da parte. In: SOBRENOME, Inicial do prenome(s) do(s) Autor(es) da Obra. **Título do trabalho:** subtítulo [se houver]. edição [se não for a primeira]. Local de publicação: Editora, ano. página inicial-final da parte.

ARTIGOS EM PERIÓDICOS

SOBRENOME, Inicial do prenome(s) do(s) Autor(es) do Artigo. Título do artigo. **Título do Periódico**, Local de publicação, número do volume, número do fascículo, página inicial-final do artigo, data. Disponível em: <Inserir o link onde está o texto>. Acesso em: dia mês.ano.

TRABALHOS EM ANAIS DE EVENTOS CIENTÍFICOS

SOBRENOME, Inicial do prenome(s) do(s) Autor(es) do Trabalho. Título do trabalho. In: NOME DO EVENTO, número do evento, ano de realização, local. **Título.** Local de publicação: Editora, ano de publicação. página inicial-final do trabalho. Disponível em: <Inserir o link onde está o texto>. Acesso em: dia mês.ano.

IMAGENS

As imagens devem ser apresentadas numeradas, em arquivo (aproximado) de 21 x 26 cm e 300 dpi, enviadas no formato JPG. As miniaturas das imagens com: autor, título, técnica, dimensões, fonte e autoria, devem vir no corpo do texto, bem como informar a fonte.

RESENHA

Esta seção se constitui em resenha de obras publicadas no Brasil ou no exterior. As resenhas devem vir acompanhadas de imagem da capa do livro e sua referência bibliográfica de acordo com as normas da ABNT. A resenha deve possuir um título diferente do título do livro resenhado.

ENTREVISTA

Esta seção é composta de entrevistas com pesquisadoras(es)/artistas vinculados as artes. Sendo que a autoria se reparte entre a/o entrevistada(o) e a/o entrevistador(a). A entrevista deve ser precedida de um texto curto de apresentação da entrevistada, contextualizando sua temática e a situação em que foi realizada. Podem ser utilizadas fontes visuais, audiovisuais etc., dentro das regras para o seu uso, de acordo com as orientações do periódico.

TRADUÇÃO

Serão aceitas traduções de textos de língua estrangeira para a língua portuguesa, devidamente acompanhadas de autorização do detentor dos direitos do texto original.

PARTITURA

A composição deve ser enviada em arquivo WORD e PDF com tamanho máximo de 5 MB. A partitura deve conter os seguintes elementos, de acordo com sua utilização: título da obra, instrumentação, autor, local e data de composição, letrista (se houver), indicações de andamento, compasso, dinâmica e articulação, e numeração dos compassos e páginas. Para composições que

utilizam recursos especiais ou técnicas estendidas, recomenda-se o envio da bula. No caso de obras que utilizam suportes audiovisuais, os mesmos devem ser disponibilizados na forma de arquivos: MP3 para áudio, WMA para vídeo e JPG para figura. Estes arquivos devem ter tamanho máximo de 2 MB. Pode ser disponibilizada, também, uma gravação da composição em arquivo MP3 com tamanho máximo de 3 MB. Pede-se uma minibiografia profissional e um texto crítico (uma lauda) apresentando o trabalho.

ENSAIO VISUAL

Compreende um ensaio composto por no mínimo 7 e no máximo 15 imagens, acompanhadas por links para plataformas audiovisuais quando pertinentes à proposta submetida. O formato do ensaio visual deve seguir os seguintes parâmetros:

1) Orientação da página: retrato.

2) Incluir título original e traduzido, em no mínimo 5 linhas e no máximo 10 linhas; resumo (abstract), palavras-chave (Keywords) de 3 a 5 palavras.

3) Caso seja pertinente, incluir um texto reflexivo, de no máximo 5 páginas, a respeito do ensaio submetido.

4) Abaixo de cada imagem deve ser inserida uma legenda correspondente, conforme modelo abaixo:

Figura 1. Título, autor, ano, técnica, dimensões. Indicar as fontes das imagens. Links de repositórios devem ser indicados em notas de rodapé.

5) As imagens devem ter resolução mínima de 200 dpi, com no mínimo 800 pixels e no máximo 1600 pixels.

6) Os textos opcionais incluídos nos ensaios visuais devem ser escritos em Times New Roman, Fonte 12, espaço 1,5, margens 2,5.

7) Os autores devem possuir os direitos legais de uso das imagens submetidas, respeitando as legislações de direitos autorais (Lei 9.610 de 19/02/1998 - http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm - e Convenção de Berna da Organização Mundial da Propriedade intelectual - https://www.gov.br/turismo/pt-br/secretaria-especial-da-cultura/assuntos/direitos-autorais/legislacao-de-direitos-autorais/pdfs/internacional/berna.pdf).

CONTATO

CONTACT

Universidade Federal do Pará

Instituto de Ciêncas da Arte

Programa de Pós-Graduação em Artes

Homepage: www.ppgartes.ufpa.br/site

Revista ARTERIAIS

Avenida Governador Magalhães Barata, n.º 611,

CEP 60060-281, Belém-Pará-Brasil

E-mail: revista.arteriais@gmail.com

Homepage: http://www.periodicos.ufpa.br/index.php/ppgartes/index

Telefone: +55 – 91 - 3249-2905