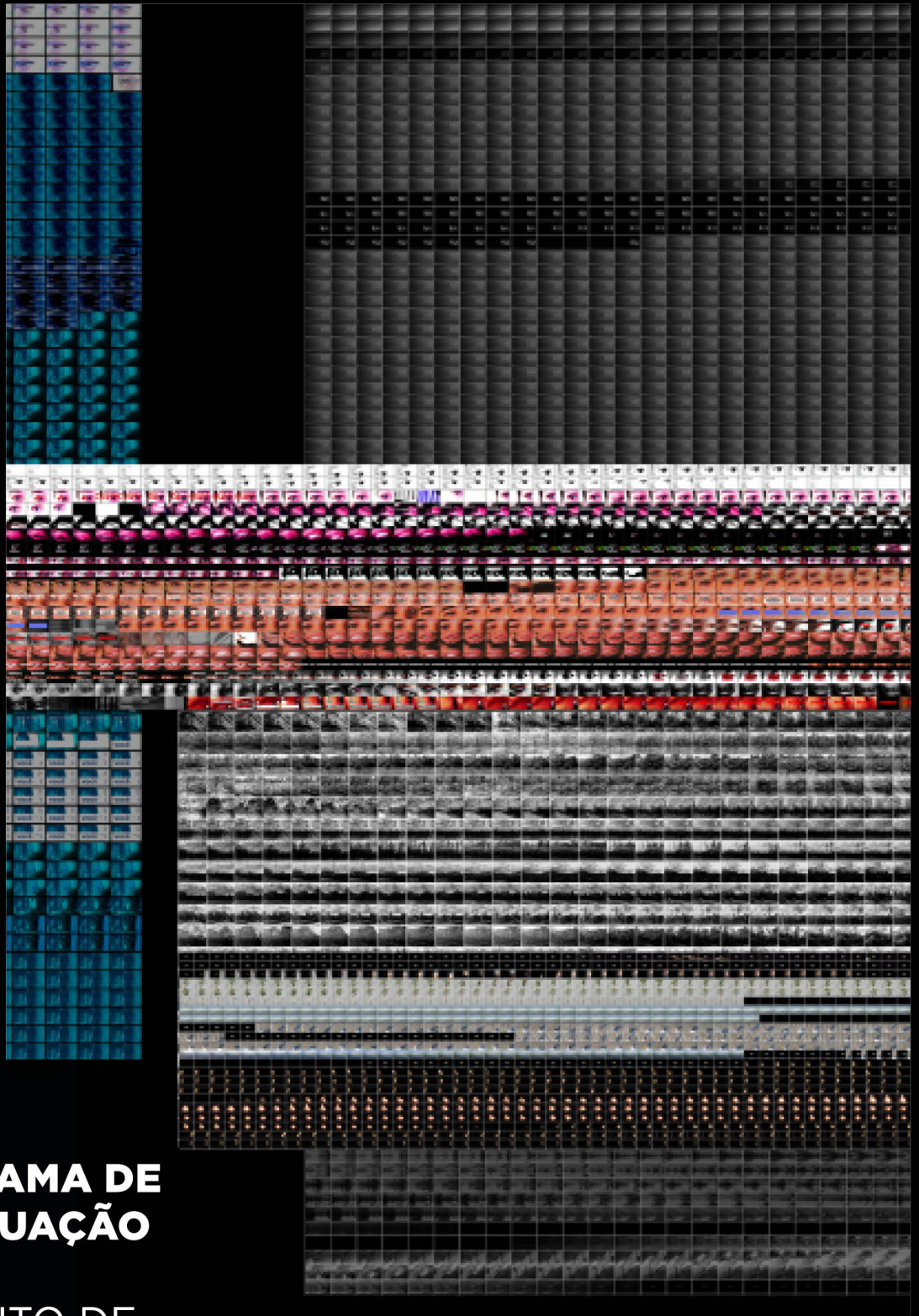


# Vazantes



**REVISTA  
DO PROGRAMA DE  
PÓS-GRADUAÇÃO  
EM ARTES**  
DO INSTITUTO DE  
CULTURA E ARTES  
ICA/UFC

VOLUME 04 \_ N. 01 \_ 2020



## SUMÁRIO

### EDITORIAL

- 04 **We shall survive in the memory of others**  
\_Milena Szafir
- 07 **Dossiê “Artes da projeção em múltiplos canais: operacionalidades visuais e sonoras”**  
\_Andreia Machado Oliveira e Milena Szafir

### ARTIGOS / ENSAIOS VERBAIS

- 13 **Narrativas navegáveis: o espaço como protagonista nas instalações audiovisuais**  
\_Lara Lima Satler e Cristiane Moreira Ventura
- 32 **Confesionario Textil**  
\_Jacqueline Alvarado, Nuria Díaz González, Hannia Durán Sáenz, Noelia Guzmán Álvarez, Emily Navarro, Raquel Navarro, Laura Ramírez, Mariela Yeregui
- 49 **Complexidades: operacionalidades visuais – imagem criatividade**  
\_Paulo Bernardino Bastos
- 63 **O Espelho de Tarkovsky: Fragmentação discursiva como gagueira**  
\_Feliz Rebolledo Palazuelos
- 81 **As mídias interativas e locativas, as artes e o Projeto Paraty.io: narrativas de realidade mista**  
\_Hermes Renato Hildebrand
- 93 **Transbordamentos visuais e suas sonoridades**  
\_Cláudia Mariza Mattos Brandão

### PROPOSIÇÕES POÉTICAS #1

- 105 **No cinema como na literatura**  
\_Vinícius Bandera
- 111 **Luz debruçada em superfícies: processos audiovisuais na Arte enquanto projeção mapeada**  
\_Wagner de Sousa Antônio e Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi
- 125 **Arquivos de si: projeções de memória**  
\_Ana Maio
- 144 **Rádio Pirata no meio da mata**  
\_Xan Marçall
- 152 **Experimento Metamorfa #3 - Corpa em (trans)projeção**  
\_Leonardo Zingano Netto e Levi Banida
- 162 **O Guarda-Chuva: Arte, paisagem sonora e a cidade de Belém**  
\_Raymundo Firmino de Oliveira Neto

### ENTREVISTA

- 175 **Echolocation, Arte e Tecnologia: entrevista com Marc Lee**  
\_José Wilker Carneiro Paiva



## SUMÁRIO

### PROPOSIÇÕES POÉTICAS #2 [GALERIA MULTIMÍDIA: ESCRITAS AUDIOVISUAIS]

- 185 **Percursos C(h)rono-Vazantes de Videoartes**  
\_Eduardo Tulio Baggio
- 190 **Carta (a)Pós: dia#1 ou outro(s) vir(us)?**  
\_Milena Szafir
- 198 **C(h)ronicas do Isolamento - episódios 1 e 2**  
\_Marcelo Gobatto
- 206 **Liberdade e disciplina**  
\_Cristiano Figueiró
- 213 **Ninguém fica pra trás**  
\_Nilo Rivas
- 221 **Desterritórios do corpo #1**  
\_Andréia Oliveira e Luiz Augusto Alvim

### TRADUÇÃO

- 228 **Vertov sob visualização**  
\_Lev Manovich

**Editorial Vazantes v4n1:  
We shall survive in the memory of others**

Em meio à pandemia COVID-19, entre *fake news* e falecimentos, é com garra e por uma ensolarada saúde mental que logramos lançar este novo número da Vazantes em seu quarto ano de periodicidade no Programa de Pós Graduação em Artes da Universidade Federal do Ceará.

Na seção de traduções, damos seguimento ao projeto IN:Tencionar - inaugurado junto ao anterior editor Pablo Assumpção - com o seminal artigo *Vizualizing Vertov*, de Lev Manovich (traduzido em 2017 pelo grupo #ir! - bolsistas *Projet'ares Audiovisuais* - e inédita tal publicação acadêmica em português). A capa deste número inaugura as propostas de remix imagético, trazendo diferentes artes junto ao projeto gráfico original. Assim, a "engenharia reversa" - das práticas de visualização de dados para análise fílmica - encontra-se traduzida nesta experimentação de design à capa.

Outra novidade da presente edição é a criação, junto à seção "Proposições Poéticas", de uma galeria para linguagens temporais. Trata-se de um espaço expositivo em revista acadêmica para publicações de pesquisas que se dão no âmbito exclusivo das imagens em movimento e/ou sonoridades e que contará, a cada edição, com um professor doutor convidado à curadoria da mesma a partir das submissões referentes. Neste número, de lançamento, convidamos o coordenador da primeira Pós Graduação em Cinema na Área de Artes, Eduardo Baggio (UNESPAR), que nos brinda com um ensaio sobre os cinco audiovisuais - experimentações das editoras e de artistas (do Ceará ao sul do país). Vídeos que publicamos agora na Revista Vazantes, neste "ano em que fizemos contágio".

Para darmos conta de tantas (e distintas) submissões e prazos, a equipe discente foi ampliada. Contamos com o imprescindível auxílio dos alunos Caroline Veras Sobreira, Nilo Lima, Ícaro Lênin Maia Malveira, Gabriel Moita, Sérgio Ricardo Rodrigues da Silva e Nathalia Cohel. No fôlego a esta empreitada, meus agradecimentos também a todos os pareceristas da Revista Vazantes - dezenas de avaliações por pares às cegas.



Agradeço, ainda, aos meus colegas de colegiado no Programa de Pós Graduação em Artes do Instituto de Cultura e Arte da UFC pela confiança quando designaram-me a esta tarefa na produção de qualidade e aberto compartilhamento do conhecimento universitário, assim como aos autores e todos aqueles que fizeram possível a realização do dossiê temático sobre atos do projetar audiovisualidades.

Sabemos que o Audiovisual há muito se encontra como em uma trincheira nos conflitos entre as Artes e a Comunicação. O dossiê deste número, "Artes da projeção em múltiplos canais: operacionalidades visuais e sonoras", buscou estar além desta infrutífera luta de áreas do conhecimento. Ou seja, no presente número da Revista Vazantes apresentamos autores cujos artigos potencializam as Artes, a Comunicação e o Audiovisual como gestos de criação indiscerníveis em processos transdisciplinares. Finalizo este editorial prestando uma brevíssima homenagem à lembrança dos que fizeram parte de nossa formação (que se foram, ou foram comemorados, neste ano de 2020):

Arlindo Machado (17/07/1949 - 19/07/2020)

Daniel Azulay (30/05/1947 - 27/03/2020)

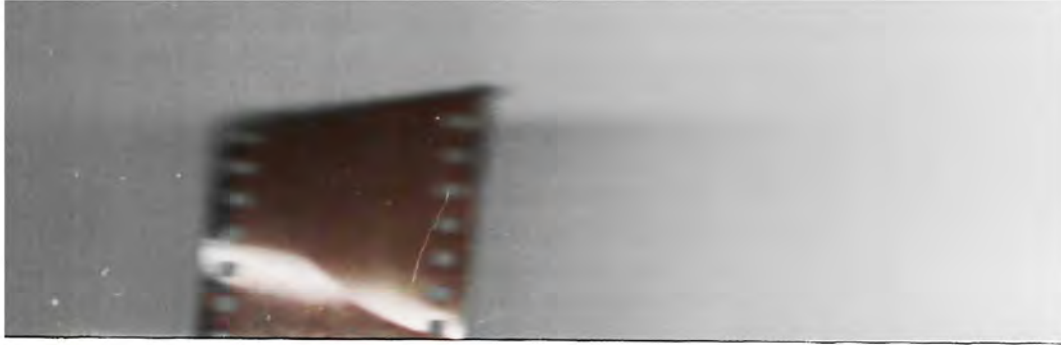
Gilberto Dimenstein (28/08/1956 - 29/05/2020)

João Cabral de Melo Neto (06/01/1920 - 09/10/1999)

Vilém Flusser (12/05/1920 - 27/11/1991)

Walter Benjamin (15/07/1892 - 27/09/1940)

**Profa. Dra. Milena Szafir**  
**Editora responsável (2020-2021)**



A milena,  
pela inspiração desde  
longa data.  
Com a admiração do  
Aplu da Medusa  
S. Paulo, 23/07/07

## Os anos de chumbo

Mídia, poética e ideologia no período de  
resistência ao autoritarismo militar

O organizador de *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*, então recém lançado ali no SESC Pompéia, era escasso em adeptos na ECA- USP. Lembro-me de que na disciplina *História e Estética do Vídeo* (2003) - em todas as aulas - havia de 03 a 05 estudantes apenas, mas sempre os mesmos (ainda que, em maioria, fôssemos alunos ouvintes). O trabalho final solicitado foi um ensaio sobre a obra *Der Riese*, de Michael Klier (1983) - VHS disponibilizado para apreciação local, na área de multimídia da biblioteca. Arlindo Machado esteve presente em minha banca de TCC (TFG/TGI), mestrado, doutorado e conosco pelos *karaokês* da Liberdade. Daniel Azulay animava a minha infância nas programações da TV com efeitos videográficos (e foi meu primeiro pseudônimo em edital artístico). Gilberto Dimenstein e seus colaboradores criaram o "Projeto [Cidade-Escola] Aprendiz" (2000), onde fui estagiária em design para web. Àquela época, discotecava a trilha sonora via poesias, como de João Cabral de Melo Neto - nosso imaginário sobre o nordestino. Flusser e Benjamin projetaram o futuro ao debaterem assiduamente as artes, as filosofias, a política e o cotidiano de seus tempos - muito mais do que "imagens técnicas", os unem a prece que diz *sobreviveremos na memória dos outros*.

**Editorial Dossiê****“Artes da projeção em múltiplos canais:  
operacionalidades visuais e sonoras”**

Artes de proyección multicanal: operaciones visuales y sonoras  
Multi-channel Projection Arts: Sound & Visual Operativities

As projeções não cessam de se propagarem, seja porque expandiram-se para além dos cubos brancos das galerias ou dos escurinhos dos cinemas; seja porque os meios tecnológicos emergentes têm facilitado as produções de imagem, de som e ambas de artefatos audiovisuais. Contudo, principalmente, porque talvez já chegamos às fábulas futurísticas de *écrans* diversos a emoldurarem nossas poéticas - dispositivos habituais, como aparelhos celulares ou relógios digitais, são também emissores de amplificadas sinais visuais, além de sonoros, e experiências de anteparos através de água, fumaça e vapor, vidraças, tecido, vestíveis, utensílios, etc.

Sem necessidades de superfícies específicas para a projeção, pensamentos, emoções, hábitos e comportamentos são compartilhados coletivamente em nossos cotidianos, desde espaços públicos urbanos aos privados intimistas. Quanto às questões dos observadores diante das projeções, as teorias clássicas do cinema já problematizavam o espectador parado em passividade corporal no dispositivo referente, enquanto os estudos de mídiaarte pareciam apontar para uma crítica frente ao fascínio tecnológico das projeções digitais, nos deixando atentos para além dos aspectos de imersividade e/ou interatividade presentes (ou não) nas propostas artísticas.

A motivação ao presente dossiê decorre tanto de algumas práticas laboratoriais, desenvolvidas em nossos projetos universitários ao longo dos últimos anos, quanto de diálogos com pares desde diversificadas experiências. Dessa maneira, buscamos um debate às reflexões sobre os *modus operandi*, seus processos de criação, suas gestualidades de montagem e composição nas distintas formas (Montaner, 2002; Elsaesser, 2018) a esses projetares: qual a diferença da imersividade do dispositivo cinematográfico e dos demais em projeção? Quais estéticas “interativas” experienciamos em videoprojeções instaladas? Ou, de que maneira diferentes projeções - e seus atos de projetar, “*to design*” - causam distintas afecções no ser humano?

Sem oposição entre imagens mentais (sejam sonoras ou visuais) e fatos reais, de acordo com Gilbert Simondon

(1924-1989), as imagens e as escutas projetadas, ora reguladoras, ora transgressoras, nos remetem aos aspectos de interioridade e exterioridade contidos nas mesmas, unindo imaginação (simbólica, mental, onírica, emotiva) e invenção (objetos, linguagens, figuras, sons). Há uma causalidade circular entre a interioridade e a exterioridade, que se concretiza nas práticas artísticas, nos objetos techno-estéticos, nos monumentos e nos gestos político-sociais. Projeções, como quase-organismos que se formam no sujeito, apresentam certa autonomia: não só sujeitos produzem imagens, contudo, imagens visuais e auditivas produzem sujeitos coletivos.

Do século XVII - com o teatro de sombras -, passando pelos espetáculos de fantasmagoria (1763-1837), as lógicas da Lanterna Mágica (1870), a invenção do cinematógrafo (1895) e as vanguardas do início do século XX, chega-se à contemporaneidade entre historiografias e debates sobre a arte da animação (Lucena, 2002), o ilusionismo e a imersividade (Grau, 2007), a videoarte, a videoinstalação (Rush, 2006), o cinema expandido (Youngblood, 1971; Rieser, 2002) e as suas constantes atualizações entre paisagens sonoras e/ou visuais referenciadas com diferentes termos: projeção *fulldome* e as distintas 360° (realidade virtual e além), *live cinema* (ou *visual jockey*), *videomapping*, *multimedia installation*, projeção móvel, *video sculpture*, grafite luminoso, projeção não-linear, projeção holográfica, composições para *videowall*, etc. Terminologias nas quais explicitam diversas práticas de projeção, e suas tecnologias relativas, que exploram múltiplas estéticas projetuais à imersão, navegação e/ou interação - *techné, aesthesis, práxis*.

Entre o excesso de exposição das imagens técnicas e a montagem como base de toda prática artística, as tecnologias emergentes intensificam, portanto, os aspectos de composição, reprodução e exibição, ao aportarem consigo necessidades referentes às novas linguagens, assim como seus modos de produção, percepção e encenação, previamente sinalizadas há um século por Siegfried Kracauer (1889-1966), Walter Benjamin (1892-1940), Dziga Vertov (1896-1954) e Sergei Eisenstein (1898-1948), entre outros.

No condizente às sonoridades, os artistas audiovisuais reverenciam musicalmente as articulações desde compositores concretos aos performáticos eletro-acústicos, trabalhando entre silêncios, ruídos e/ou *spoken words* - como John Cage (1912-1992), Karlheinz Stockhausen (1928-2007), Robert Moog (1934-2005) e Laurie Anderson (1947-). Tais artistas, como os criadores contemporâneos em música eletrônica, Amon Tobin e Xerxes de Oliveira, viram ampliadas suas possibilidades às luzes da "afinação do mundo" entre paisagens sonoras, escutas e acústicas dos

objetos e ambientes nessa arte do tempo (Schafer, 2001; Wisnik, 2017) em comunhão às práticas de remix - entre *samples*, *loop* e *scratching*, etc. - tanto no exterior (Dworkin, 2003; Lessig, 2008; Navas, 2012) quanto no Brasil das aparelhagens (Lemos, 2008).

Ao explorar topologias diversas - tais como empenas cegas, *CAVEs*, domes, planetários, galerias, distintos objetos, corpos, vegetações, etc., diferentes artistas investigaram múltiplos aspectos do ato de projetar (Artigas, 2015). Por exemplo, enquanto Hélio Oiticica, Bill Viola, Pipilotti Rist, Eder Santos, William Kentridge, Eija-Liisa Ahtila e Douglas Gordon trabalham a imersividade em suas instalações com múltiplas telas em *black-boxes* de galerias, artistas como Grahame Weinbren, Myron Krueger, Jeffrey Shaw, Peter Weibel, Golan Levin, Ryoji Ikeda, Lucas Bambozzi, Sandra Kogut e a dupla feminina mm não é confete, historicamente, instigaram seus espectadores a se tornarem participantes, interatores ou, ainda, *interactants* (entre Neville d'Almeida, Julio Plaza, Lev Manovich e Bill Seaman); ou seja, a agirem nos variados níveis de interatividade junto às obras - uma chamada do sujeito para a ação. Se artistas como Anthony McCall, James Turrell, Marc Lee e Joan Jonas realizam outros modos de interferências espaciais em galerias ou na *web*, Daniela Kutschat, Studio Azzurro, TeamLab e Tony Oursler trabalham projeções com lógicas de *CAVEs* a *video sculptures*, já artistas como Rafael Lozano-Hemmer e Roberta Carvalho, entre outros, exploram desde arquiteturas relacionais a intervenções nas paisagens urbanas ou naturais.

Propusemos, desta maneira, um dossiê com contribuições que colocassem luzes sobre os métodos, estruturas e práticas a partir dessas e outras experimentações, relacionadas às reflexões quanto observadores e percepção (Crary, 2013) ou da natureza do espectador em projeção (Mondloch, 2010; Simanowski, 2011). Nessas inúmeras maquinarias e práticas artísticas (Machado, 2001), dentre os múltiplos meios que se associam através de experiências sócio-estéticas e as operações que se propagam no ato da projeção, questiona-se:

**Quais operações permeiam o ato de projetar realidades?**

**Para cada modalidade, uma projeção?**

**Como articulam-se áudios e imagens entre observadores e(m) diferentes meios?**

Ao trazermos o ato de projetar (Flusser, 2007), nos desviamos de modelos identitários e deterministas tecnológicos, voltando-nos ao aspecto relacional que constitui toda prática artística, aos *modus operandi* particulares presentes em cada processo de

criatividade à projeção, como experiências imagéticas visuais e sonoras. Ato de projetar mundos extra-particulares que criamos de acordo com nossas experiências tecno-estéticas - imagem / interface / dispositivo / projeção - estão sempre se alterando entre representação e controle pela ação do sujeito (atividades corpo-espaciais no ato de projeção, da contemplação e participação à interatividade - jogo de gestos e olhares do público).

Portanto, para além do excesso tecnológico fetichizado - malabarismos digitais através da imagem tridimensional computadorizada - buscávamos também contribuições quanto à imersividade, participação ou interatividade propostas pelas experiências topológicas em projeções na arquitetura: tanto específicas como as abóbadas, projetores e sistemas sonoros para *fulldomes* quanto as caracterizadamente tratadas como intervenções urbanas ou além.

O presente dossiê na Revista Vazantes, Artes da projeção em múltiplos canais: operacionalidades visuais e sonoras, recebeu contribuições de pesquisadores e artistas desde suas problematizações, experimentações e reflexões pertinentes a tais práticas no campo da Arte, ontem e hoje, a fim de expandirem os diálogos do conhecimento entre processos visuais e sonoros em projeção, conforme listamos na original chamada em 2020:

- Projeções em planetários, arquiteturas domes ou localidades específicas - o lugar do observador nos simulacros projetivos (e.g. *fulldome*, 360, *VR* - realidade virtual, *CAVE*, etc.)
- Apropriação política do espaço urbano - projeções na cidade como um ato cidadão (e.g. *videomapping*, grafite luminoso, projeções móveis, *vj'ing* - *visual jockey*, etc.)
- Das historiografias de projeção ao estado-da-arte - questões contemporâneas do digital, ou não, no Brasil e no mundo (e.g. imagens holográficas, vídeo-instalações, filme-ensaio projetivo, lógicas do banco de dados, etc.)
- Instalações das projeções em fluxo em espaços expositivos (e.g. cinema de exposição e as lógicas do *loop*, visualização de dados, inteligência artificial, etc.)
- Projetando o som além da imagem (e.g. paisagem sonora, instalação acústica, estereofonia, desenho de som, etc.)
- Práticas coletivas e colaborativas no ato de projetar (e.g. projetos e processos coletivos para projeção em distintos dispositivos audiovisuais.)
- Arquitetura e topologia do espaço em desconstruções projetivas (e.g. *video sculpture*, *videowall*, *video projection*, etc.)
- O espaço relacional em projeções audiovisuais (e.g.



performances telemáticas, *happenings*, etc.)

- A estética interativa nas pós-cinematografias (e.g. exposições com *remote control* nas mãos do público, videoinstalações ou projeções com diferentes sensores para manipulação dos dados em tempo real, etc.)
- Aspectos estéticos e/ou sociais do cinema expandido - história, experimentações e reflexões (e.g. *motion graphics*, *visual music*, *live cinema*, *experimental cinema*, etc.)
- Diferentes temporalidades cinematográficas nos *black-boxes* dos cubos brancos (e.g. múltiplos *écrans*, videoinstalações, etc.)
- Visualidades e sonorografias em estéreo nas diferentes mídias audiovisuais (e.g. *kynect typography*, *visual music*, *experimental cinema*, etc.)
- Outros ambientes para projeções assimétricas e/ou experimentais - questões online entre múltiplas mídias audiovisuais (e.g. *gifs*, *stories*, *youtubers*, etc.)

Desta maneira, recebemos sete artigos específicos ao tema proposto neste dossiê além de tangenciais ensaios e entrevista advindos ao fluxo contínuo da Revista Vazantes. Paulo Bernardino, ao relacionar as imagens aos seus aparatos técnicos nos direciona aos artefatos audiovisuais em seu ensaio Operacionalidades visuais: a intencionalidade através da imagem e a sua dimensão artística, enquanto Felix Rebolledo Palazuelos traz a gagueira como modo de operar a identidade coletiva na obra cinematográfica em Tarkovsky's Mirror: discursive fragmentation as stuttering. As mídias interativas e locativas, as artes e o Projeto Paraty.io: narrativas de realidade mista trata-se de um relato de Hermes Renato Hildebrand sobre o potencial artístico dos meios emergentes, enquanto Wagner de Souza Antonio e Reinilda Minuzzi nos conduzem a experiências audiovisuais sensíveis às luminâncias em Luz debruçada em superfícies: processos audiovisuais na Arte enquanto projeção mapeada. Cláudia Mariza Mattos Brandão lança seu olhar ao ato de projetar em uma poética com Transbordamentos visuais e suas sonoridades. No artigo Narrativas navegáveis: o espaço como protagonista nas instalações audiovisuais, Cristiane Ventura e Lara Satler pensam o cinema expandido a partir das metodologias e *práxis* de seus processos poéticos, enquanto Confesionario têxtil tece potências e segredos entre bordados, *patchwork*, motores e luzes de LED em memória às oficinas da professora Mariela Yeregui junto a Jacqueline Alvarado, Nuria Díaz, Hannia Durán, Emily Navarro, Raquel Navarro, Laura Ramírez, Noelia Guzmán.

Na seção de entrevistas, Wilker Paiva dialoga com o artista suíço Marc Lee questões de *Echolocation*, Arte/ Tecnologia. A

seção de proposições poéticas do dossiê é brindada com *Arquivos de si*, de Ana Maio - onde transitamos por memórias híbridas que perpassam narrativas, arquivos e videoprojeções -, com *Rádio Pirata no meio da mata*, onde Xan Marçall peregrina poeticamente - "chapando a cabeça, queimando a pele" - nas ondas sonoras da TransAmazônica, com *Experimento Metamorfa #3 – Corpa em (trans)projeção*, de Leonardo Zingano e Levi Mota Muniz, onde se multiplicam sobre um híbrido corpo-projeção, enquanto Vinícius Bandeira transita entre o filme e o romance por narrativas, telas, montagens e personagens históricos através da experimentação poética *No cinema como na literatura*. Já *O Guarda-chuva: arte, paisagem sonora e a cidade de Belém*, de Raymundo Oliveira, encontramos a paisagem sonora relacionada ao espaço aumentado e à mensagem estética via instalação interativa. Na seção de tradução, os processos artísticos e culturais encontram-se com métodos para visualização de dados, em particular os gestos de montagem em Dziga Vertov, conforme proposto por Lev Manovich no texto *Visualizando Vertov*. Inédito em português, foi traduzido pelos bolsistas do *Projet'ares Audiovisuais* há três anos (apoio PAIP, PID e SECULT- ARTE- UFC) e que este dossiê na *Revista Vazantes* traz agora à publicação acadêmica brasileira.

Contentes com mais esta parceria ao compartilhamento colaborativo entre Artes, desejamos a todes excelentes leituras!

**Andreia Machado Oliveira e Milena Szafir**

Cristiane Moreira Ventura > **Narrativas navegáveis: o espaço como protagonista**  
 Lara Lima Satler >> **nas instalações audiovisuais**

**Resumo**

Enquanto artista-pesquisadora e docente, compartilharemos relatos de experiências nesses trânsitos entre o fazer, o pesquisar e o mediar processos criativos e formativos na área do cinema expandido. Ancorada na metodologia, a/r/tografia que atua em múltiplos e flexíveis papéis em sua trajetória profissional, compartilharemos os atravessamentos das encruzilhadas em um “rolê epistemológico”, cruzando o saber teórico-metodológico com o saber da práxis, refletindo sobre a importância do elemento espacial no processo criativo e na produção de uma instalação audiovisual.

**Palavras-chave:** Cinema expandido. A/r/tografia. Cineinstalação. Espaço.

> Professora do curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual e do curso Técnico de Produção em Áudio e Vídeo do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás. Doutoranda em Performances Culturais na Universidade Federal de Goiás. Mestre em Estudos de Linguagens pelo CEFET-MG (2014). Bacharel em Letras pela Universidade Federal de Minas Gerais (2011). Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Artes do Vídeo, atuando principalmente nos seguintes temas: videoarte, videoinstalação, documentário. [cristiane.ventura@ifg.edu.br](mailto:cristiane.ventura@ifg.edu.br)

**ORCID ID: 0000-0002-5684-8719**

>> Possui Pós-Doutorado em Estudos Culturais, no Programa Avançado de Cultura Contemporânea, da UFRJ, 2018. Doutorado em Arte e Cultura Visual (PPGACV/ FAV / UFG), 2016. Mestrado em Filosofia pela UFG, em 2007. Graduação em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda pela UFG (2001). Atualmente é Professora Adjunta da UFG, atuando no Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais (PPGPC) e no curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda na Faculdade de Informação e Comunicação (FIC). [lara\\_lima\\_satler@ufg.br](mailto:lara_lima_satler@ufg.br)

**ORCID ID: 0000-0002-2509-6278**

COMO CITAR:

VENTURA, C., & LIMA SATLER, L. (2020). NARRATIVAS NAVEGÁVEIS. REVISTA VAZANTES, 4(1), 13-31. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/VAZPPGARTESUF2020.1.03](https://doi.org/10.36517/VAZPPGARTESUF2020.1.03)

Cristiane Moreira Ventura  
Lara Lima Satler

**Wandering narratives:  
space as a protagonist in audiovisual installations**

**Abstract**

As an artist-researcher and professor, I share some reports of experiences in these transits between doing, researching, mediating creative and training processes. Grounded by the works of the artographer who acts in multiple and flexible roles in his professional trajectory, I will share a passing through crossroads in an epistemological tour crisscrossing the theoretical-methodological knowledge with the knowledge from praxis, reflecting on the importance of the spatial element in the creative process and in the production of an audiovisual installation.

**Keywords:** Expanded cinema. Artography. Cineinstallation. Space.

## Introdução

Nesta prosa acadêmica e memorialista, narramos sobre processos com os trabalhos *Nave Fluorescente* (2012), espetáculo musical audiovisual realizado por meio do Fundo Municipal de Cultura no Espaço Fluxo (Belo Horizonte), concebido por Rubens Aredes, dirigido por Titane, onde realizei a parte audiovisual; *Um andar sobre o mar* (2014), concebido e produzido por mim, realizado por meio do Edital Filme em Minas, a cineinstalação ocorreu na Galeria Mari’Stella Tristão no Palácio das Artes (BH); *Enxovia Forte* (2016/2017) realizada dentro do projeto de pesquisa “Estética da recepção e corporeidade no cinema expandido”, a cineinstalação foi executada no Museu das Bandeiras (Goiás) e elaborada em parceria com os alunos envolvidos no projeto. Além destes, abordaremos um pouco da experiência enquanto docente, orientando trabalhos realizados na disciplina de Cinema Expandido, no Bacharelado em Cinema e Audiovisual e na Licenciatura em Artes Visuais e a instalação audiovisual *Rua* (2019), que foi um trabalho de TCC da Vanessa Amaral (egressa do IFG), que orientei. Descreveremos cada trabalho, abordando questões criativas e técnicas, trazendo discussões sobre o uso criativo do espaço, compartilhando os procedimentos adotados para a montagem das obras. Mencionaremos também como a pesquisa contribui para a criação artística, como tal criação e seus procedimentos podem ser aplicados ao ensino de arte e vice-versa. Neste sentido, encontramos na abordagem *a/r/tográfica*, que é centrada na prática do fazer artístico, tendo como foco a aprendizagem de produção artística. A expressão *a/r/tografia* “A/R/T é uma metáfora para: *Artist* (artista), *Researcher* (pesquisador), *Teacher* (professor) e *graph* (grafia: escrita/representação). Na *a/r/tografia*, saber, fazer e realizar se fundem” (DIAS, 2013, p. 25). Para Belidson Dias, uma das principais características da *A/r/tografia* é a mestiçagem ou hibridização das linguagens da arte de modo que gera novos modos e formas de representar os conhecimentos desenvolvidos. Assim, nosso relato de experiência apresenta reflexões entre as relações da pesquisa, criação artística e produção de conhecimento.

## Dos caminhos: formação, pesquisa, experimentações e mediações

Com uma formação artística em diferentes áreas, sempre gostei do trânsito entre escrita, música, cinema e artes visuais. Na primeira década dos anos 2000, vivi intensamente a vida cultural de Belo Horizonte, participando de forma ávida das várias mostras, festivais, exposições, oficinas, cursos, palestras, dos diferentes segmentos artísticos, não acumulando apenas certificados, mas

experiências e vivências que aguçaram e ampliaram meu olhar e sensibilidade. A arte foi uma espécie de Diadorim, ensinando-me a apreciar as belezas e “me adotou tanto, que dei para inventar” (ROSA, 1968, p.95). Por volta de 2005, meu interesse pelo cinema se aflorou, juntamente com meu percurso acadêmico na Faculdade de Letras da (UFMG), nesse período realizei alguns curtas-metragens com a linguagem mais poética. Em algumas visitas ao Inhotim, encantava-me com a arte contemporânea e com as obras de artistas como Cildo Meireles, Hélio Oiticica, entre outros. Algumas idas a São Paulo, e seus vários equipamentos culturais também me abriram muito o olhar. Espaços como Pinacoteca, Museu da Língua Portuguesa, Masp, Itaú Cultural, eventos como o FILE, a Bienal de São Paulo enriqueceram muito meu processo formativo.

Trabalhei como produtora cultural, nas áreas da música, do teatro e do cinema. A produção me ensinou muito sobre as diferentes etapas de um projeto artístico, desde sua elaboração até sua finalização. É ela que possibilita o acontecimento e a fruição das obras e produtos culturais. Escrevi muitos projetos para diversos editais de incentivo à cultura. Tal escrita me ensinou as formas de elaborar o pensamento artístico. Muitos artistas e estudantes de artes, encontram dificuldades nesse processo de transformar o seu fazer, sua *poiesis* em palavras, mencionando nesta escrita os procedimentos técnicos, metodológicos e argumentativos para se chegar ao produto final. Ainda é muito comum a noção de um gênio artístico que opera de forma intuitiva em seu processo criativo, porém enquanto docente que atua em disciplinas e atividades que envolvem processos criativos, sempre destaco a importância de se ter clareza e consciência sobre os procedimentos necessários para se chegar à obra que se pretende realizar, por mais que sejam flexíveis e subjetivos esses procedimentos é preciso compreendê-los.

### ***Nave Fluorescente* (2012)**

Lembro quando Rubens Aredes veio conversar comigo sobre o projeto *Nave Fluorescente* (entre 2010 e 2011), que era um show instalação interativo que aconteceria dentro de uma casa. O projeto estava sendo submetido para o Fundo Municipal de Cultura, os recursos financeiros não eram muito altos e isso me preocupava, pois a demanda com equipamentos era alta. *Nave* foi contemplado pelo Fundo em 2011 e executado em 2012. Esse espetáculo musical/audiovisual utilizava o espaço da casa, onde cada músico tocava em um cômodo diferente e sua imagem era transmitida para TVs dispostas na sala de estar. O público podia circular pela casa, e assim, assistir e ouvir com mais atenção determinado som. O cantor, Rubens, circulava por toda casa cantando, começando pelo quintal, passava pela cozinha, ia ao banheiro, tomava banho, trocava de roupa e cantava junto ao público e TVs, interagindo com o espaço, câmeras, TVs e o público. Havia ali uma construção narrativa criada tanto pelas músicas, quanto por sua circulação e interação com os espaços e com o público. Tal trabalho dialogava muito com espetáculos teatrais que, em outros espaços, partiam



desse tipo de construção e transformação do espaço cênico, como em *Hysteria*, do Grupo XIX, e o *Livro de Jó* do Teatro da Vertigem.



Figura 1 e 2:  
Registro do espáculu  
**Nave Fluorescente**  
(2012).  
Fonte própria.

Inicialmente o projeto audiovisual desse espetáculo era bem diferente do resultado. A casa que utilizamos foi “encontrada” com a produção já em andamento, o espaço previsto no projeto era maior, mas a casa do Espaço Fluxo foi bem aconchegante e trouxe muito a dimensão do ambiente doméstico. Fizemos algumas visitas no espaço para ver as demandas de cabos, extensões, energia, luz, como iríamos fixar as TVs.

Em alguns ensaios da banda, eu participava para sentir um pouco do ambiente que seria criado sonoramente, e em reuniões conversávamos sobre como funcionariam essas questões técnicas de som e imagem. Foi necessária uma intervenção elétrica no imóvel para dar conta da demanda de energia. Eram muitos equipamentos de imagem, som e luz ligados ao mesmo tempo. A casa tinha alguns papéis de parede e pinturas, não poderíamos furar as paredes para fixar as TVs. Assim, tivemos que construir umas estruturas de madeira para instalar as TVs na altura dos olhos das pessoas em pé. Utilizamos cinco aparelhos de TV LCD (sendo duas com 32’ e três com 42’), cinco *handycams* (sendo quatro fixadas em suportes de câmeras de vigilância e uma móvel operada por mim), um projetor, dois notebooks (um conectado ao projetor e outro a uma das TVs que exibia um vídeo gravado). A equipe de vídeo era composta por mim, Carlos Magno Rodrigues e Davi Fuzari, nós três realizamos os vídeos exibidos, a montagem

e a desmontagem dos equipamentos. Como já havia trabalhado como produtora em montagem de instalações, presumi que tal experiência pudesse contribuir nesse processo. Porém se fosse possível deixar todos equipamentos automatizados, programados para ligar e exibir as imagens seria melhor. Isso não foi possível. Assim, no meio do espetáculo tínhamos que mudar os vídeos exibidos, pois poderia haver atraso e dessincronia com a música que era executada ao vivo.

Já que a proposta era fazer o público se movimentar pelo espaço, quase não havia lugares para se sentar. Uma semana antes da montagem, realizamos um teste na casa de um dos músicos, para ver como funcionaria a dinâmica da movimentação do cantor e a câmera que transmitia sua imagem. Além das imagens ao vivo, havia a necessidade de criação de vídeos para duas músicas que seriam cantadas no quintal: Roupas no Varal (de Lula Queiroga) e Oia a mata (de Gustavo Amaral), e outro vídeo exibido dentro da casa, em que Luís Gabriel Lopes cantava Futuros Amantes (de Chico Buarque). Enquanto Rubens cantava a canção de Roupas no Varal, ele interagia com as imagens projetadas, pendurando roupas no varal, e vestindo roupas brancas, parte das imagens eram projetadas em seu corpo e também nas roupas brancas penduradas, conforme podemos ver nas seguintes imagens:



Figura 3 e 4:  
Registro do espetáculo  
**Nave Fluorescente**  
(2012).  
Fonte própria.

No momento inicial do espetáculo, que acontecia no quintal, o público não poderia entrar na casa. Apenas quando o cantor entrava é que o público era convidado a entrar, e então podia-se movimentar pelo espaço. Quando Rubens circulava pela casa, eu

realizava a filmagem, que era transmitida para uma das TVs que estavam na sala, formando o conjunto musical por meio das imagens. A princípio a transmissão da imagem do cantor seria feita por vídeo chamada, na época tentamos o skype. Porém a imagem travava em alguns momentos e a compressão da imagem não era boa. Optamos, pois, por realizar a transmissão com uma *handy-cam*. O complicado seria o cabeamento necessário. Utilizamos cabos RCA para transmitir as imagens dos músicos para as TVs. Inicialmente utilizamos cabos HDMI e extensores de sinal. Porém, como o cabeamento era bem longo, de dez e de quinze metros, e a casa era grande, e alguns músicos ficavam nos fundos. O cabo com o tempo esquentava e perdia o sinal. Assim, tivemos que substituir os cabos. Mesmo com algumas dificuldades técnicas, conseguimos executar bem o que havia sido proposto no projeto e foi um espetáculo muito bonito. A parte sonora foi bem trabalhosa, pois era necessário fazer o retorno do som para cada músico e na sala, o som de todos os músicos deveriam ser ouvidos de forma harmônica. (O endereço para acessar o registro do espetáculo encontra-se nas referências).

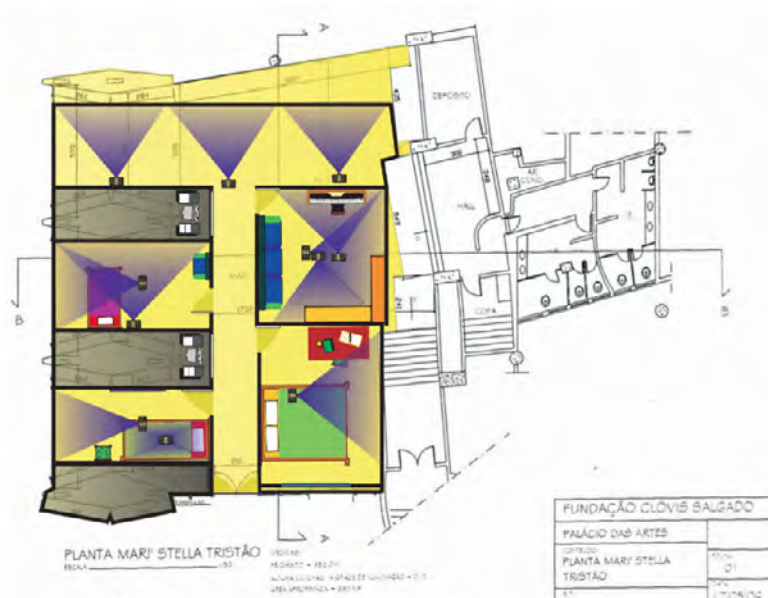
Figura 4 e 5:  
Registro do  
espáculo **Nave  
Fluorescente**  
(2012).  
Fonte própria.



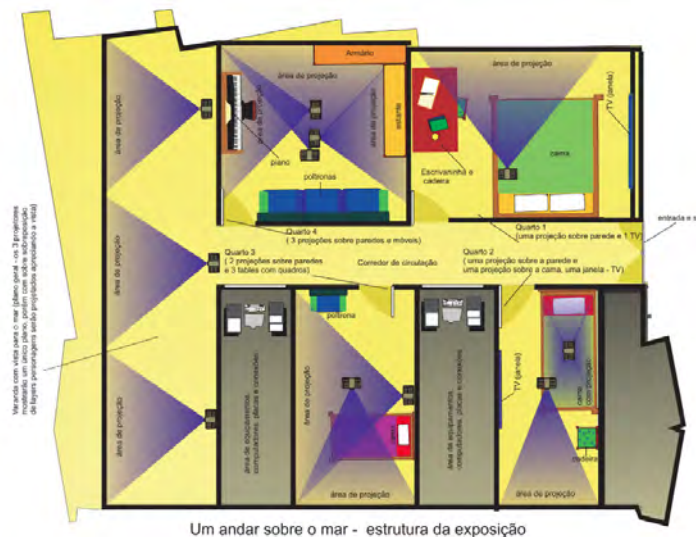
A partir deste trabalho, aliados aos estudos sobre o espaço, realizados no grupo de estudo Atlas, coordenado pelo meu orientador Roniere Menezes (CEFET-MG), estudamos autores como Foucault (2001), Bachelard (1989), Guattari (1992), Augé (1994), Massey (2008), entre outros. Outro grupo de pesquisa que me trouxe contribuições sobre as poéticas telemáticas foi o Tecnopoéticas. No ano de 2012, quando fazia mestrado, percebi como a teoria me fazia aprofundar em algumas questões pertinentes ao mundo empírico, mas também ao mundo das ideias, das sensibilidades estimulando o fazer poético. É comum ouvirmos falas que afastam a teoria da prática, como se fossem conhecimentos contrários ou opostos, ou mesmo uma valoração maior de algum em determinados contextos, porém ambos os saberes operam no alargamento da noção de conhecimento. Além desses estudos acadêmicos, participei de um curso de Vídeo Mapping com Vj Spetto e outro de Cinema Expandido com Roberto Moreira. Naquele período, trabalhei na produção do Circuito Arte.mov, que acontecia em diferentes capitais do Brasil, levando mostras, exposições e oficinas de arte e tecnologia. Com essa bagagem e intersecções entre teoria, prática e pesquisa, elaborei, entre 2012/2013, o projeto da cineinstalação *Um andar sobre o mar*.

**Um andar sobre o mar (2014)**

Contemplado no edital Filme em Minas 2013/2014, na categoria Formato Livre, o projeto *Um Andar Sobre o Mar* foi criado tendo em vista a planta da Galeria Mari’Stella Tristão, do Palácio das Artes, na capital mineira. No projeto enviado para o edital havia feito tal desenho da instalação a partir da planta da galeria, conforme as imagens abaixo:



Um andar sobre o mar - Croqui do projeto



Um andar sobre o mar - estrutura da exposição

Figura 6 e 7: Desenho técnico do projeto **Um andar sobre o mar**.

Inicialmente, o projeto previa a construção de quatro quartos e uma varanda com vista para o mar. A planta se manteve, porém algumas paredes foram eliminadas do projeto, deixando o ambiente menos enclausurado. O arquiteto Caio Rodrigues propôs tirar as paredes onde não haveria projeção, porém mantendo a ideia de uma parede invisível, com prateleiras e quadros suspensos nas paredes invisíveis, conforme o desenho expográfico abaixo:





Figura 8 e 9:  
Desenho técnico do  
projeto **Um andar  
sobre o mar** feito  
por Caio Rodrigues.  
Fonte própria.

A montagem da cenografia demorou aproximadamente cinco dias, a instalação dos equipamentos demorou três dias. Utilizamos 11 projetores, 5 mac minis, cabos VGAs, placas *triplehead2go*. As projeções foram mapeadas sob objetos e sob a cenografia. Para a ambientação sonora foram usadas duas caixas de som para cada ambiente da instalação. Para a programação e a automação, utilizamos roteador, dimmer de luz, cabos de rede e a placa arduino. Assim, todo o funcionamento ficava programado para se repetir durante o período expositivo.

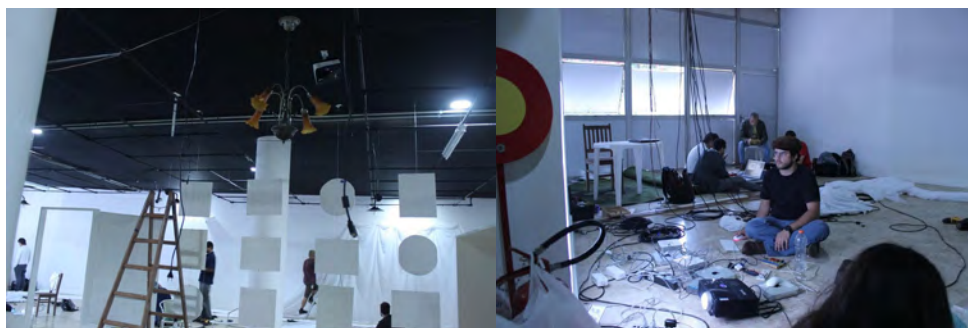


Figura 10 e 11: Montagem de **Um andar sobre o mar**. Fonte própria.

Essa instalação contava com apoio de custos razoável, então foi possível construir esse cenário e locar os equipamentos. A construção espacial fora criada para os quartos dos personagens habitantes do mesmo prédio, que moravam naquele espaço em tempos diferentes. Os personagens foram inspirados nos “eus líricos” de quatro poemas: *Mar Absoluto*, de Cecília Meirelles; *Difícil Ser Funcionário*, de João Cabral de Melo Neto; *Fama e Fortuna*, de Ana Cristina César; *Elegia 1938*, de Carlos Drummond de Andrade. Introspectivos, os personagens tinham uma relação com uma cidade aberta ao oceano, portuária, o que remetia a alguém que partiu e à saudade. O espaço da galeria era bem amplo e, criar o ambiente de intimidade foi um tanto desafiador, pois quebrar a frieza asséptica de uma galeria de arte e a relação de distanciamento entre obra e público é desobedecer à prática comum de fruição de uma obra exposta na galeria, pois geralmente, a regra é

que não se pode tocar ou mesmo chegar muito perto da obra. A fruição muita das vezes é vigiada e controlada, ou por seguranças ou por mediadores. Em UASOM, podia-se tocar nos objetos dos personagens, sentar ou mesmo deitar em suas camas.

Durante as filmagens, feitas tanto em estúdio, quanto em locações reais, percebi que o movimento das cortinas me remetia ao movimento do bailar das ondas do mar. Assim realizei algumas imagens do vento nas cortinas que foram projetadas nas paredes dos quartos, e colocamos uma longa cortina na varanda, onde a projeção dos personagens na varanda eram projetadas. Nesse sentido, as imagens projetadas também criavam a espacialidade dos dormitórios dentro da galeria. A varanda com vista pro mar foi gravada no último andar do Othon Palace em Copacabana. Fixei duas câmeras e filmei a vista por alguns minutos. Os personagens que por ali transitavam foram gravados no estúdio e sobrepostos na varanda na pós-edição. O espaço também foi construído sonoramente pelo Barulhista, através de uma paisagem sonora com sons do mar ao fundo juntamente com ruídos urbanos, além de sons produzidos pelo ou para os personagens. Outro recurso utilizado para criar o ambiente desse andar de um prédio com vista pro mar, com seus quartos, foi a iluminação.

O trabalho tinha a proposta de sessões de hora em hora, com lotação de 25 pessoas por sessão. Quando público entrava nessa hora exata, encontrava-se com um espaço escuro. O trabalho iniciava-se apenas com o som, a primeira projeção, aparecia nas cortinas do espaço identificado como varanda. As imagens projetadas eram da beira do mar. O som, aos poucos ia preenchendo esses espaços e as luzes dos quatro quartos e corredores iam acendendo uma a uma, juntamente com a recitação do poema “Transatlântico” de Leo Gonçalves. Após essa introdução, as luzes iam se apagando com o dimmer e as imagens projetadas iam surgindo nos espaços. Essa introdução era importante para o espectador, pois havia um modo de apresentação daquele espaço ao público, sendo também um momento de imersão. Semelhante àquele momento em que sentamos na sala de cinema e as luzes vão baixando, algum anúncio ou vinhetas aparecem antes do início do filme. Seria um momento de transição entre a realidade factual do espectador para a realidade fílmica. Momento em que nos damos entregues ao mundo das imagens.

Em UASOM, o público era convidado a mergulhar na intimidade de quatro moradores do mesmo pavimento de um edifício à beira-mar em uma cidade portuária. Imerso em imagens e sons, o espectador ficava à deriva, podendo transitar livremente por quartos, um corredor e uma varanda, onde encontravam-se os personagens em cenas projetadas sobre paredes, móveis e outros objetos. Por meio de suas escolhas de percurso, cada visitante participava do processo de montagem, criando sua própria narrativa fílmica.



Figura 12 e 13:  
Registro da cineinstalação **Um andar sobre o mar** (2014).  
Fonte própria.



Em UASOM (2014), o protagonista é o espaço, que deixa seu testemunho por meio de rastros e marcas do tempo sugeridos nas projeções em paredes, janelas, portas e móveis. Com esses efeitos sensoriais, pretendia-se ativar a memória do público. A memória parece abstrata enquanto ideia de uma linha temporal, mas torna-se mais concreta ao se relacionar com o espaço. Construímos um ambiente fantasmagórico onde essas imagens em movimento transitavam junto ao público presente. A proposta era quebrar a frieza do cubo branco (galeria de arte) e também a distância de um espectador entregue à passividade, sentado na poltrona de cinema. O público poderia andar pelo espaço, bem como também sentar-se na cama do personagem, aproximando-se a realidade ficcional deste da realidade factual de cada espectador.

Durante a realização de UASOM, pude observar a interação do público com as projeções: muitos se aproximavam e tocavam as superfícies onde eram projetadas as imagens, na tentativa de tocar em algo fantasmagórico, imaterial. A luz os faziam crer na presença daqueles seres diáfanos. Outro ponto observado foi a forma contida, tímida dos corpos ocuparem o ambiente e fruírem da instalação. Essas observações trouxeram uma série de questionamentos. Dentre eles: haveria um paradigma apreciativo em cinema e em arte? A recepção é alterada conforme as tecnologias avançam? Seria possível investigar as transformações perceptivas ao longo da evolução das tecnologias audiovisuais? Quais as consequências na recepção ao deslocarmos a experiência do cinema para outros espaços como museus e galerias? Seria possível dimensionar as diferenças de percepção (de modo qualitativo) nas instalações audiovisuais? Com tais questões em mente, elaborei o projeto de pesquisa “Estética da recepção e corporeidade no cinema expandido”, em 2016 no Instituto Federal de Goiás (IFG), Câmpus Cidade de Goiás, no qual já atuava como docente desde o começo de 2015. O projeto de pesquisa, contou com a participação de alunos bolsistas, estudantes do técnico em Produção de Áudio e Vídeo e do Bacharelado em Cinema, que investigava a corporeidade nas cineinstalações. No projeto estudamos obras de Jonathan Crary, nas quais o autor realiza uma genealogia da atenção, da observação e da percepção, verificando como os indivíduos se adaptam aos estímulos da modernidade. Autores como Lúcia Santaella, Arlindo Machado, Júlio Plaza, Kátia Maciel, Phillippe Dubois, nas quais tratam das interseções entre corpo, arte tecnologia, percepção, imersão e interrupções também foram nossos objetos de estudos. Esse material nos possibilitou perceber que as tecnologias interativas expandem a condição física do espectador, e que a hegemonia de visualidade não tem o mesmo valor como em tempos anteriores.

Assim, com a finalidade de observar e compreender algumas questões relativas à percepção no cinema expandido, realizamos uma cineinstalação no Museu das Bandeiras (MuBan), em Goiás (GO), intitulada: *Enxovia Forte*, montada em novembro de 2016, sendo remontada em junho de 2017.

### ***Enxovia Forte* (2016)**

A cineinstalação aconteceu no espaço da antiga Casa de Câmara e Cadeia da Cidade de Goiás, atual Museu das Bandeiras (MuBan). Neste espaço utilizamos a estrutura da antiga enxovia para recriar o ambiente prisional do final do século XIX. As projeções de imagens e sons que compunham uma narrativa do cotidiano dos presos desta época. O público transitava por este espaço compostos por situações que têm como inspiração casos, relatos, contos, crônicas, poemas e arquivos relacionados à enxovia forte da antiga Câmara e Cadeia de Goiás.



Figura 14 e 15:  
Museu das Bandeiras  
(MuBan - Goiás - GO).  
Fonte própria.

Inicialmente, construímos cinco situações que seriam projetadas, sendo cada uma inspirada em algum arquivo ou relato sobre a história dos presos, conforme o desenho expográfico abaixo:

Figura 16:  
desenho expográfico  
do **Enxovia Forte**  
(2016) Figura 17:  
Filmagem para a  
instalação.  
Fonte própria.



Porém, como não haveria como furar ou fixar os projetores no teto deste espaço, por se tratar de um local tombado, que conserva a estrutura em madeira do século XVIII, e por não possuímos todo o cabeamento e os equipamentos adequados, optamos por deixar a lousa digital no chão. Isso acabou modificando o desenho expográfico e a circulação do público, que por sua vez não poderia mais circular livremente pelo espaço senão pelos cantos laterais ou por trás dos projetores (lousas digitais).

Figura 18 e 19:  
Registro da cineinstalação  
**Enxovia Forte** (2016).  
Fonte própria.



Usamos três lousas para formar uma grande projeção e outra que projetava uma imagem de sangue no chão do espaço. Essa lousa era um equipamento produzido pelo MEC, em que o projetor era acoplado a um computador portátil com linux instalado. A instalação não contou com apoio financeiro, apenas institucional, tanto do Instituto Federal de Goiás, por emprestar os equipamentos audiovisuais, como do MuBan por ceder o espaço.

Recebemos, aproximadamente um público de 300 pessoas (totalizando as duas montagens). Através destas montagens observamos como o público experienciava a composição de elementos: o espaço histórico (a antiga cadeia), as múltiplas projeções e o som. Algumas pessoas acompanhavam a toda duração das projeções (14 min), outros apenas poucos minutos, outros se detinham na narrativa e outros nos sons, alguns na questão poética/plástica criada pela projeção na madeira e no sal. Realizamos entrevistas com as pessoas que visitaram a exposição, e notamos como grande parte do público se ateu a acompanhar a narrativa contada pelas projeções em conjunto. Percebemos também que a presença do público se torna fantasmática, pois esta apenas aprecia e não interfere na execução e apreciação da instalação. Percebemos a dificuldade do público em expressar suas experiências, visto que a grande maioria nunca tinha ido a uma instalação audiovisual, e que toda percepção seria incompleta. Yi-Fu Tuan em *Espaço e Lugar: a perspectiva da experiência*, afirma que as pessoas tendem a eliminar aquilo que não podem expressar. Segundo ele, elas “têm dificuldades de expressar o que conhecem através dos sentidos do tato, paladar, olfato, audição, e até pela visão” (TUAN, 1983, p.7)



Além desta atividade que envolvia pesquisa e extensão, como docente ministrei disciplinas de Cinema Expandido: multimídia e artes interativas para os alunos da Licenciatura em Artes Visuais e do Bacharelado em Cinema e Audiovisual. Já para os alunos do Técnico Integrado em Produção de Áudio e vídeo ministrava a disciplina de Novas Tecnologias e multimídia (tal disciplina foi extinta do PCC). Nessas disciplinas, abordava a relação entre tecnologia, arte e a evolução dos suportes (meios), artistas que utilizam os recursos audiovisuais, autores que se dedicam a essa vertente. Autores como Arlindo Machado (1997), Philippe Dubois (2014), Kátia Maciel (2009), Lúcia Santaella (2004), Jonathan Crary (2013) e também os processos de criação. Nesta última, os alunos desenvolveram um projeto e tentamos executar pelo menos uma montagem de uma instalação ao fim do semestre. É um tanto desafiadora, essa atividade, pois não possuímos no Campus ou mesmo na cidade de uma galeria de arte onde se possa intervir no espaço, como furar paredes, o teto, pintá-lo, etc. Assim, dentro das possibilidades, intervimos em espaços “não preparados” para uma exposição.

Em 2017, tínhamos acabado de mudar de campus, indo para o prédio novo, bem grande e espaçoso, cheio de rampas e corredores. Com uma localização um pouco isolada, tendo poucas habitações ao redor, é comum encontrarmos gado pastando nas proximidades do campus. Naquele período estava ministrando a disciplina de cinema expandido e como trabalho final, realizamos uma instalação dialogando com o espaço. A instalação chama-se **Nonada**, nome inspirado na obra **Grande Sertão: Veredas**, sendo a primeira palavra do livro, significando no nada ou no meio do nada.” – nonada é um neologismo presente na literatura roseana e significa: ninharia, coisa sem importância. Realizamos as gravações em alguns espaços do campus, tanto na partes construídas, como os espaços vazios, conforme a imagem abaixo:



Figura 20: Filmagem de performance para a instalação **Nonada**. Fonte própria.

Esse espaço, com a terra seca, remete a paisagens lunares, desérticas. Assim, realizamos uma performance de quatro mulheres vestindo branco, realizando uma espécie de ritual. No mesmo dia filmamos também a movimentação pelos corredores e rampas, como se os corpos estivessem indo e chegando a lugar nenhum. A projeção dos dois vídeo fora realizada nas próprias rampas, sendo executada ao final do semestre.

Figura 21 e 22:  
Registro do exercício  
de instalação  
**Nonada** (2017),  
realizada em parceria  
com os alunos da  
disciplina de Cinema  
Expandido.  
Fonte própria.



No primeiro semestre de 2019, a mesma disciplina fora oferta, resultando também trabalhos finais. Dentre eles, destaco a instalação *Currau*, também realizada nos corredores do Campus do IFG. Esse trabalho, utilizava a rampa para remeter ao movimento do gado indo ao abate, a intenção das alunas (Bruna Vinsky e Vanessa Amaral), com a projeção de vídeos que mostrava a matança de animais em frigoríficos, era sensibilizar o público sobre a violência sofrida pelos animais no abate para seu consumo.



Figura 23 e 24: Exercício de instalação **Currau** de Vanessa Amaral e Bruna Vinsky (2019). Fonte: Bruna Vinsky.

Mesmo tendo isso como desafio, já houve dois trabalhos de conclusão de curso nesta vertente. Uma instalação sonora, em 2018, executada aluno pelo Alexandre Bezerra, dentro do Cine Teatro São Joaquim. Orientada pelo Guile Martins. E, em 2019, orientei um trabalho de TCC, cujo produto seria uma instalação audiovisual, intitulada *Rua*, realizada por Vanessa Amaral. A instalação foi realizada em um antigo casarão da cidade de Goiás. Nela as imagens em movimento projetadas e exibidas nas TVs (sendo 6 projeções e 6 TVs), foram realizadas por sequências fotográficas e animadas na pós produção, com formato semelhante a *gifs*. As fotografias feitas por Vanessa, foram registros do cotidiano nas antigas ruas de Goiás e seus moradores. Encontrar o

espaço ideal para a realização da instalação era determinante para uma boa montagem e apreciação da mesma. Fizemos uma lista de espaços possíveis e chegamos à conclusão de que seria mais interessante realizar a montagem dentro de uma casa vazia, uma casa como alguém morando teria que sofrer muitas intervenções. O casarão onde foi realizada a instalação, já havia recebido outras intervenções artísticas anteriormente, pelos alunos de artes visuais. Assim, foi possível contactar o proprietário e pedir autorização para utilizar o espaço. Outra demanda que apareceu foi que o espaço estava sem energia elétrica. Ao fazermos uma visita ao espaço, examinamos como poderia ser utilizado o espaço. Onde seria a entrada, a distribuição das imagens no espaço e seu ordenamento, onde deveriam ser fixados os projetores e TVs, etc. Os equipamentos utilizados foram os do IFG, e alguns acessórios e cabos foram adquiridos pela estudante por meio de financiamento colaborativo. Como se tratava de um espaço onde não havia segurança para resguardar os equipamentos, a instalação infelizmente aconteceu em apenas um dia. (O registro da instalação encontra-se nas referências).

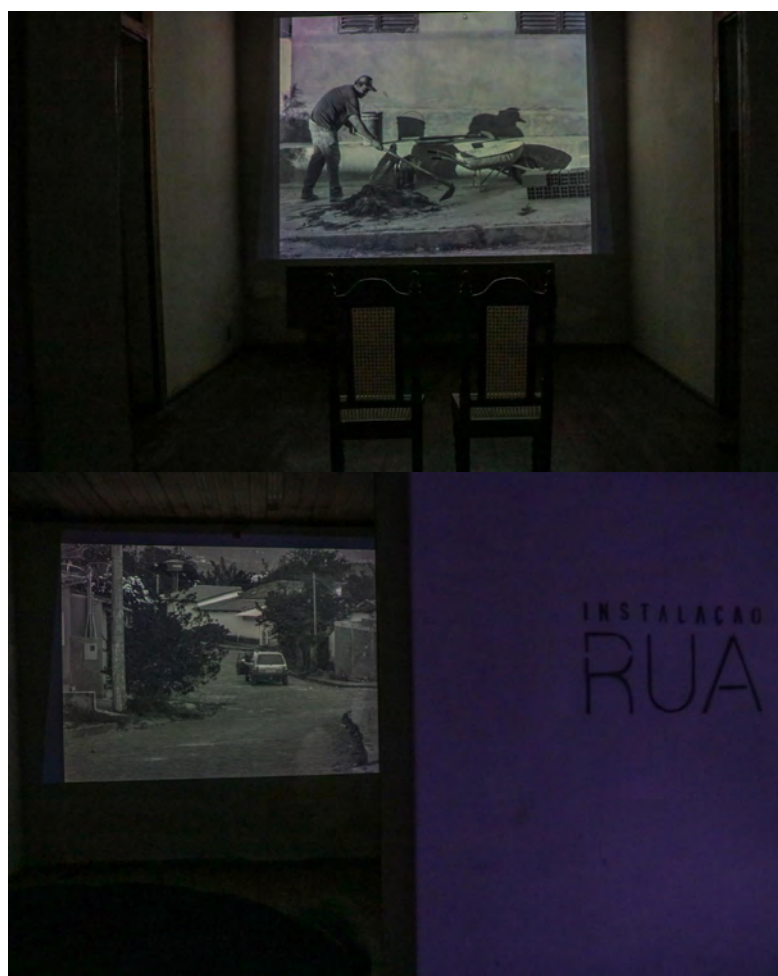


Figura 25 e 26:  
Registro da instalação  
**Rua** (2019).  
Fonte Vanessa Amaral.

Tendo realizado trabalhos de instalação, atuando tanto na parte criativa, como na produção das instalações, bem como no papel de mediadora, percebi que algumas questões e dificuldades que atravessam os processos de montagem de uma instalação audiovisual. Um delas é o orçamento. É sempre uma grande preocupação, pois a locação ou aquisição de equipamentos audiovisuais tem um

alto valor. Existem poucas empresas no Brasil que locam projetores específicos para instalações, muitas têm disponível para locação o *data show*, que é mais utilizado em palestras, possuem uma limitação de luminosidade e são usados com uma distância bem limitada. Os projetores adequados para uma instalação possuem variadas configurações, como de lente, de luminosidade, resolução, contraste, etc. Para saber qual o projetor adequado para o que se pretende fazer, existem sites que calculam a distância necessária para se projetar determinada área e qual modelo de projetor melhor irá atender a tal demanda. Outro benefício de se locar tais equipamentos em empresas especializadas, é que eles instalam o equipamento no local e acompanham seu funcionamento. Caso haja algum problema técnico, eles se responsabilizam pela troca do aparelho. Isso “suaviza” o trabalho da montagem. Cabe ao artista orientar o técnico de montagem quanto ao que ele deseja.

Quando não se tem essa empresa, fica a cargo da produção ou da equipe do projeto executar tal montagem. Muitas vezes, esses não terão os equipamentos e as condições mais adequadas para isso. Assim, é sempre um risco e um desafio realizar uma instalação audiovisual com pouco recurso, como foi o caso das instalações: *Nave Fluorescente*, *Enxovia Forte* e *Rua*. Outra questão que pode ser problemática é o uso do espaço e como criar um ambiente que esteja em diálogo com as imagens e sons que ali serão instalados. Em uma galeria de arte, onde encontramos uma estrutura adequada para a criação de um ambiente imersivo ou mesmo que tenha estrutura para se fixar projetores e equipamentos, já vem facilitada, além de ter um fator favorável que é a “neutralidade” do lugar. Já, elaborar uma instalação levando em consideração outros espaços, como uma casa ou outro local com hábitos sociais e cotidianos não estão relacionados à fruição artísticas, pode ser um pouco mais complexo. Porém, se as imagens e sons dialogarem com aquele espaço, a obra a será compreendida dentro da espacialidade gerada pela montagem. Nesse sentido, o público poderá sentir-se mais imerso no universo da obra ao se deslocar e movimentar naquele espaço. Por outro lado, quando uma projeção não dialoga com o espaço expositivo sua apreciação terá as molduras das telas da sala de cinema ou das telas de uma pintura. A dimensão que procuro construir na recepção das instalações audiovisuais seria menos centrada na visualidade, permitindo por meio de uma composição de elementos sensoriais, uma forma mais ativa da ideia de corporeidade. Compreendendo a visão como “apenas uma das camadas de um corpo que pode ser capturado, modelado ou controlado por uma série de técnicas externas”. (CRARY, 2013, p.27). Tal centralidade da visualidade na percepção, afastaria da ideia de “corporeidade”, mais rica por englobar outras formas sensoriais. Assim, as obras de cine expandido<sup>1</sup>, o corpo do participante (ou espectador-visitante, conforme Philippe Dubois) é convidado a experienciar o deslocamento espacial, entre sons e imagens projetadas.



Tal narrativa empírica aqui compartilhada teve como objetivo de abordar o modo como o processo criativo de uma instalação é atravessado por diversos procedimentos técnicos. Quando criamos imagens e sons que sejam pensados para sua exibição fora da caixa preta, vários fatores devem ser levados em consideração. Enquanto professora que atua tanto com os processos de realização de filmes para a sala de cinema, quanto na realização de vídeos para outros espaços, percebo uma certa resistência com a realização de obras que visam ser instaladas espacialmente. Tal resistência reside nas dificuldades pontuadas anteriormente e no caráter efêmero desses trabalhos. Quando se cria um filme que possa ser apreciado na sala de cinema, ou em TVs, celulares, computadores, tal conteúdo é mais conservável, podendo ser salvo-guardado em um cinemateca, em HDs e em nuvem. Já uma instalação sua remontagem, caso haja, sofrerá algumas modificações, caso não haja uma remontagem, ficará apenas seu registro, assim com as performances.

### Referências:

*Nave Fluorescente* (2012)

[https://www.youtube.com/watch?v=ixCvxg\\_cu2Y](https://www.youtube.com/watch?v=ixCvxg_cu2Y)

*Um andar sobre o mar* (2014)

<https://vimeo.com/111961860>

*Enxovia Forte* (2016):

<https://vimeo.com/197416903>

*Rua* (2019):

<https://www.youtube.com/watch?v=erb2c-Ricog&feature=youtu.be&fbclid=IwAR2vS5tuB2USG5033lzUo68XvjURnQj4K0u3tc9Vg56-cQ6KRYBSVJNQey8>

Trabalho de TCC

[https://repositorio.ifg.edu.br/bitstream/prefix/340/1/tcc\\_Vanessa%20Barboza%20do%20Amaral.pdf](https://repositorio.ifg.edu.br/bitstream/prefix/340/1/tcc_Vanessa%20Barboza%20do%20Amaral.pdf)

AUGÉ, Marc. **Não-Lugares**: Introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas/SP: Papirus, 1994.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. Rio de Janeiro: Livraria Eldorado Tijuca, 1989.

CRARY, Jonathan. **Suspensões da percepção**: atenção, espetáculo e cultura moderna. São Paulo: Cosac & Naify, 2013.

DIAS, Belidson. *A/r/tografia como metodologia e pedagogia em artes: uma introdução*. In: DIAS, Belidson. IRWIN, Rita. (org.). **Pesquisa Educacional Baseada em Arte**: A/r/tografia. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2013.

DUBOIS, Phillippe. A questão da forma-tela: espaço, luz, narração, espectador. In: GONÇALVES, Osmar. (Org.) **Narrativas sensoriais**. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014.

FOUCAULT, Michel. Outros espaços. In: FOUCAULT, M. **Estética**: literatura e pintura, música e cinema. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.

GUATTARI, Félix. **Caosmose**: um novo paradigma estético. São Paulo: Editora 34, 1992.

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

MACIEL, Kátia. **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

MASSEY, Doreen. **Pelo espaço**: uma nova política da espacialidade. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008.

Plaza, Julio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. **ARS**, São Paulo, v.1.n.2, p. 09-29, jun./dez. 2003. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/>



- ars/article/view/2909. Acesso em 23 set. 2020.
- ROSA, João Guimarães. **Grande Sertão**: Veredas. Rio de Janeiro: José Olympio, 1968.
- SANTAELLA, Lucia. **Corpo e Comunicação**: sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2004.
- RUFINO, Luiz. **A pedagogia da encruzilhadas**. Rio de Janeiro: Mórula Editorial, 2019.
- TUAN, Yi-Fu. **Espaço e lugar**: A perspectiva da experiência. São Paulo: Difel, 1983.

Mariela Yeregui >  
 Emily Navarro >>  
 Hannia Durán Sáenz >>>  
 Jacqueline Alvarado  
 Laura Ramírez  
 Noelia Guzmán Álvarez  
 Nuria Díaz González  
 Raquel Navarro

## Confesionario textil

### Resumen

Este artículo es la memoria del proceso del taller “Confesionario Textil” llevado a cabo en Casa Caníbal, en el Centro Cultural de España en Costa Rica en noviembre de 2019. A través de una dinámica de puesta en común de secretos personales, creamos pequeñas piezas de tela que dan cuenta de nuestras experiencias escondidas. Articulando técnicas textiles (bordado, patchwork y costura en general) con mecanismos electrónicos analógicos simples y low tech (luces LED, motores, etc.), cada participante creó un textil que luego se integró a una superficie *patchwork* colaborativa de secretos.

**Palabras clave:** Electro-textil. Electro-feminismo. Arte. Diseño. Electrónica

> Es Doctora en Filosofía de los Medios en European Graduate School (Suiza), Licenciada en Artes (Universidad de Buenos Aires), egresada de la Escuela Nacional de Cine y Magister en Literatura (Université Nationale de Côte d'Ivoire). Artista cuyo trabajo incluye instalaciones interactivas, video instalaciones, net.art, intervenciones en espacios públicos, video-escultura e instalaciones robóticas. Es creadora y actual directora de la Maestría en Artes Electrónicas (UNTREF).  
 myeregui@untref.edu.ar

>> Bachiller en Arte y Comunicación Visual con énfasis en Textiles en la Universidad Nacional. En el 2019, realizó a través del tejido una investigación artística sobre las máscaras sociales. Al inicio del 2020 participó en “La puntada subversiva”, exposición organizada por el Club del Bordado CR. Actualmente produce para su marca NAEN, desarrollando sus aprendizajes en técnicas textiles para la elaboración de productos personalizados.  
 navarroblanco.emily@gmail.com

**ORCID ID:** 0000-0002-1494-4665

>>> Estudiante de Arte y Comunicación Visual en la UNA, coordinadora del Club del Bordado CR desde el 2019. Dirige los talleres del Laboratorio del Bordado. Con su trabajo explora los cuerpos feminizados y los vínculos que se establecen desde estos con otros cuerpos, espacios y sensibilidades. Busca resignificar las técnicas textiles como medio de expresión artística y vehículo transmisor de ideas.  
 hannia.duran@gmail.com

**ORCID ID:** 0000-0003-0341-8376

### COMO CITAR:

YEREGUI, M., ALVARADO, J., DÍAZ, N., DURÁN, H., NAVARRO, E., NAVARRO, R., RAMÍREZ, L., & GUZMÁN, N. (2020). CONFESIONARIO TEXTIL. REVISTA VAZANTES, 4(1), 32-48. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/VAZPPGARTESUF2020.1.04](https://doi.org/10.36517/VAZPPGARTESUF2020.1.04)

Mariela Yeregui  
 Emily Navarro  
 Hannia Durán Sáenz  
 Jacqueline Alvarado >  
 Laura Ramírez >>  
 Noelia Guzmán Álvarez >>>  
 Nuria Díaz González  
 Raquel Navarro

## Textile Confessional

### Abstract

This article is the memory of the process of the workshop “Textile Confessional” held at Casa Canibal, in the Cultural Center of Spain in Costa Rica in November 2019. Through a dynamic of sharing personal secrets, we created small pieces of fabrics that give an account of our hidden experiences. Articulating textile techniques (embroidery, patchwork and sewing in general) with simple analogical electronic mechanisms and low tech (LED lights, motors, etc.), each participant created a textile that was then integrated into a collaborative patchwork surface of secrets.

**Keywords:** Electro-textile. Electro-feminism. Art. Design. Electronics

> Diseñadora textil costarricense, egresada del Instituto Nacional de Aprendizaje con el técnico en Alta Costura. Ha trabajado en el patronaje y confección de líneas para marcas del país y en el diseño y confección de vestuario escénico. Además de su proyecto personal llamado Bombacaceae donde construye piezas textiles únicas intervenidas con bordado contemporáneo y libre con un concepto de colección eterna, prendas heredables diseñadas y confeccionadas para que puedan perdurar en el tiempo, estando siempre en tendencia y con acabados de alta costura. Abogando por el responsable uso de los materiales y la dignificación del oficio de la costurería.  
 jackitalobo@gmail.com

**ORCID ID: 0000-0002-5098-7822**

>> Bachiller en Arte y Comunicación Visual con énfasis en Textiles de la Universidad Nacional, actualmente cursa Licenciatura en la misma carrera. Su formación académica inicia a muy temprana edad en la Escuela Casa del Artista donde incursiona en la pintura, el grabado y la escultura; para finalmente dedicarse al arte textil, su eje investigativo gira en torno a lo femenino, lo doméstico y privado.  
 ramirezlau04@gmail.com

**ORCID ID: 0000-0002-9254-5176**

>>> Bachiller en Arte y Comunicación Visual con énfasis en Textiles de la Universidad Nacional de Costa Rica.  
 chilaymerce@gmail.com

Mariela Yeregui  
 Emily Navarro  
 Hannia Durán Sáenz  
 Jacqueline Alvarado  
 Laura Ramírez  
 Noelia Guzmán Álvarez  
 Nuria Díaz González >  
 Raquel Navarro >>

## Confessionário Têxtil

### Resumo

Este artigo é a memória do processo do atelier “Confessionário Têxtil” realizado na Casa Canibal, no Centro Cultural de Espanha, na Costa Rica, em Novembro de 2019. Através de uma dinâmica de partilha de segredos pessoais, criámos pequenos pedaços de tecido que dão conta das nossas experiências escondidas. Articulado técnicas têxteis (bordados, patchwork e costura em geral) com mecanismos electrónicos analógicos simples e de baixa tecnologia (luzes LED, motores, etc.), cada participante criou um tecido que foi depois integrado numa superfície colaborativa de patchwork de segredos.

**Palavras-chave:** Electro-textil. Electro-feminismo. Arte. Design. Electrónica.

> Se graduó de la Universidad de Costa Rica (2005) en las carreras de Artes Plásticas con énfasis en Pintura y en Diseño Gráfico, posteriormente obtuvo la Licenciatura en Docencia (2010) y la Licenciatura en Pintura (2016) con un proyecto que mezcla la pintura, los textiles y la impresión 3D. Ella labora como docente en el Ministerio de Educación pública desde el 2006 y como profesora de Pintura en el Conservatorio de Castilla desde el 2016 a la fecha.  
 nuria.diaz.gonzalez@mep.go.cr

**ORCID ID: 0000-0003-2990-6749**

>> Desde muy joven las experiencias personales con el manejo de las computadoras por parte de su padre y su aprendizaje sobre la pintura con su madre han hecho que ella converja en un mundo que contiene influencia de las dos partes. Empieza en el arte textil debido a las características técnicas de este, llamando su atención y despertando su ambición por generar obras y proyectos con materiales diferentes. Bachillerato en Arte y Comunicación Visual, Universidad Nacional, Costa Rica  
 raquel.cantillo@hotmail.com

**ORCID ID: 0000-0002-3513-4223**

*"[she] is silent when she sews, silent for hours on end, with her mouth firmly closed [...]. She is silent, and she –why not write down the word that frightens me- she is thinking."*  
(Colette, *Earthly Paradise: an autobiography*)<sup>1</sup>

## Lx Otrx

El proyecto "Confesionario Textil" delinea un lugar de encuentro: un sutil pretexto (pre-texto) para tejer complicidades vitales, alianzas tenues que envuelven y desenvuelven memorias, que esconden lo no-revelable, lo íntimo, lo secreto, lo inescrutable, lo velado, lo sinuoso. Salir del territorio de lo no-revelado/no-revelable requiere a lx Otrx. Pero no se trata de cualquierx Otrx, sino de unx Otrx que, en su condición de fusible, me tome-a-cargo, me asuma como unx Otrx, amorosamente cómplice, al menos momentáneamente.

"El sujeto es un anfitrión" (LÉVINAS, 2006, p. 303), dice el filósofo. Es preciso entonces abandonar, irremediabilmente, el territorio de la mismidad -este territorio de ensimismamiento en nuestro yo- y penetrar en las aguas de la ipseidad -es decir, la salida de sí-: allí donde el ser se reconoce en la experiencia. Porque, como dice Ricoeur, "todo avance en dirección a la ipseidad del hablante o del agente tiene como contrapartida un avance semejante en la alteridad del interlocutor" (RICOEUR, 1996, p. 22). Esto conlleva a tensionar el interior y el exterior para adentrarse en el territorio de la alteridad. Esto es: salir de los confines de nuestros egos sabiendo que toda relación con lx Otrx supone siempre una responsabilidad cardinal. Una responsabilidad que es "la estructura esencial, primera, fundamental de la subjetividad" (LÉVINAS, 2006, p. 78).

Nada más ni nada menos. Ser responsable por, ante y para lx Otrx –sabiendo asimismo que esta responsabilidad por lx Otrx es esencialmente asimétrica. Entender y aceptar esta asimetría es también parte de "ser-con-lx-Otrx".



Figura 1:  
Jornada de trabajo.  
Fuente: Taller  
Confesionario Textil  
(Casa Canibal, CCECR,  
2019)

### Coser y bordar a lxs Otrxs

En el espacio de “Confesionario Textil”, llevado a cabo entre el 25 y 28 de noviembre del 2019 en Casa Canibal (Centro Cultural de España en Costa Rica), se propuso una dinámica de creación colectiva a partir de diferentes encuentros de trabajo con 15 participantes. El proyecto surge de la pregunta: ¿Qué pasa cuando se devela lo inconfesable? A través de la puesta en común de secretos personales –respetando el anonimato de los mismos–, produjimos pequeñas telas que dan cuenta de nuestras experiencias escondidas.

Articulando técnicas textiles con mecanismos electrónicos analógicos simples y low tech, cada participante creó una tela que se integró posteriormente a una superficie textil colectiva de secretos. Se partió de la premisa de plantear otros derroteros, fundidos en un “estar-siendo” con el entorno, con los territorios íntimos y personales de lxs Otrxs y que esta imbricación hiciera que las prácticas tecnológicas discurren de una manera “situada” y crítica. Trascender la idea del textil tecnológico en tanto “wearable” (valor de uso) para generar una dimensión discursiva que supere al ornamento es una forma posible de resistencia a la tecnocracia hegemónica.

La dinámica puso en juego la memoria autobiográfica de sus participantes, generando una pieza de creación colaborativa que permitió integrar sus saberes y técnicas textiles, así como electrónica blanda y low tech. Fue, en suma, un proyecto de creación, activación y acción artística colectiva a partir de lenguajes y de tecnologías que abandonan el sentido de centralidad ligado a las miradas eficientistas, celebratorias de las tecnologías dominantes.

Como resultado del encuentro “Textil Confesional” generamos una suerte de texto común que materializa la experiencia de tomar a cargo lo indecible de lxs Otrxs –de las Otras, en este caso puntual ya que fuimos un grupo de mujeres las que llevamos a cabo la experiencia- a través de piezas electrot textiles. La idea de compartir secretos generó un lugar de encuentro, de reflexión y de producción. En suma, una acción grupal que rescató el espacio

íntimo de la costura y del bordado para, a través de un gesto performativo, pensar los territorios de las Otras –lo que nos permite, en definitiva, pensar también los propios. Se trató entonces de generar espacios de comunidad y de construcción identitaria.



Figura 2:  
Jornada de trabajo. Fuente: Taller Confesionario Textil (Casa Canibal, CCECR, 2019)

### **\_Secreto 1: “Aborrezco la lógica humana” (Raquel Navarro)- 2019**

Centro Cultural de España “El Farolito”, San José, Costa Rica.

Cables eléctricos, cinta adhesiva, bolsa de plástico, abalorios de madera, motor de vibración, LED's, broches metálicos, baterías, hilo, tela de algodón. Dimensiones: 10 x 10 x 10cm.

Al intercambiar secretos se tiende a la expectación, ya que se conoce un poco más sobre los miedos, deseos y expectativas. Sin embargo, al asumir la representación de dicho secreto por medio de un quehacer, se deben realizar filtros de reflexión y análisis.

Cuando se recibió el secreto mi primer pensamiento fue: ¿cómo podría ser un secreto? No tenía sentido para mí, abarcaba un tema verdaderamente amplio: hablar sobre un concepto como la lógica que está implícito en todo lo que el ser humano realiza.

Así es como entendí lo que implicaba el hacerse cargo de la Otra, dejar de lado las ideas preconcebidas y establecer un diálogo con un secreto para hallar un punto en común entre lo que la persona quería referir y yo.

Pensé sobre nuestra sociedad y en ciertas acciones que la humanidad ha realizado siguiendo la lógica. Tal vez eran esas acciones lo que incomodaba a la otra persona, entonces me di la tarea de investigar un poco sobre la lógica y fue así como llegué a resolver mi propuesta. La intención fue expresar un punto que transmitiera los fallos el status quo, como lo son las falacias. Las adorné con la temática del circo como una metáfora de la sociedad, incómoda y risible.



Figura 3:  
Fuente: Raquel Navarro,  
**Aborrezco la lógica huma-  
na**, pieza textil Casa Canibal  
(CCECR)

### **\_Secreto 2: “Me gusta que me cojan fuerte” (Nuria Díaz)- 2019**

Centro Cultural de España “El Farolito”, San José, Costa Rica.  
Cartón, tela de manta, batik, retazo de pantalón de mezclilla, Botón y broches metálicos, cable eléctrico, luces LED’s, alambre de cobre, baterías, hilos y lámina de espuma. Dimensiones: 15,5 x 20,5 x 4,5 cms.

Cuidando de ti, cosiendo un secreto... tejiendo comunidad

Existen muchas aproximaciones ante la mediación así como ante la creación artística... muchas de ellas adolecen de exceso de estructuras metodológicas pasivas y repetitivas, tradicionales si se quiere, en el estricto sentido académico: la citación de fuentes legitimadas, la muestra de diapositivas, la clase magistral, dejando por fuera una mediación afectiva, cercana, realmente acorde con las expectativas a las que nos confronta la educación actual y nuestra sociedad hiperconectada. El taller-residencia “Confesionario Textil” fue algo completamente diferente, se salía de estas estructuras didácticas preconcebidas y gastadas. Durante esta estancia, el crear/hacer fue transversal y continuamente vinculado con la sororidad, el acompañamiento cercano, el compartir, el formar comunidad, aprender haciendo e integrar conocimientos propios con los ajenos a través de una historia, un momento, un hito de alguna de nosotras, que con empatía y complicidad, nos permitió conocernos un poco pero desde adentro: el adentro que se expresa, se conecta y se comunica por medio de la trama. Tramas que forman historias, historias que de forma iterativa forman comunidad... donde tu historia fue mi historia también... lo que yo callo, vos te atreviste a decirlo, y ahora aparece bordado, cosido, tejido... las manos trabajaban laboriosamente, los silencios iban cargados de sentimientos de tormenta, gozo y quizás asombro.

Una extraña reunión de fibras y metales, produce ecos que resuenan desde lo interno, desde la carne, desde los desvaríos.



Ilusión y admiración al ver a tantas mujeres, diversas y hermosas en el mismo afán. No me sentía sola, no era la única que pensaba revences, que creía en la posibilidad de resistir desde las mismas fibras de mi carne en un mensaje liberador, perturbador, de denuncia; desde mi frente inicial, desde donde niña estuve: entre telas, hilos y remiendos, materias primas de mi niñez, de mi feminidad (de mi vulnerabilidad pensará equivocadamente algunx), desde diferentes frentes y contextos. En el fondo se sentía un objetivo en común: reivindicación, redención, re-estructuración... resistencia... Por un momento ya no me sentía ajena, lejana. En algún momento fuimos un nosotras, un común, un juntas. El lapso duró poco, pero me dejó el convencimiento de que el potencial que se tiene es mucho, hay mucho que podemos lograr, y la comunidad, la red entre personas, esa cercanía y abordaje poniendo como eje o centro nuestra humanidad, ese contacto real, sin juicios, respetuoso y cuidadoso del otrx, es la clave para generar y mantener cambios tanto en la mediación como en la convivencia misma a través del tiempo.



Figura 4:  
Fuente: Nuria Díaz, **Me gusta que me cojan fuerte**, pieza textil, Casa Canibal (CCECR)

### **\_Secreto 3: “Tenía miedo de tener sexo hasta hace poco” (Laura Ramírez)**

Centro Cultural de España “El Farolito”, San José, Costa Rica.  
Cartón, luces LED, filosedá, terciopelo, tela teñida y herrumbra, abalorios, zipper, motor de vibración, cable de cobre, baterías, cables conductores y resorte.

Dimensiones : 10 x 10 x 10 cm

La otra siendo anónima, expuso su secreto, abierto a una reinterpretación que puede o no ser certera a la realidad en la que se encuentra, y yo, como intérprete por medios visuales, me identifico con esa realidad de la cual emergen pensamientos acerca del tema sexual. Su historia puede o no ser cierta pero fue escrita a mano por esa otra.

Mi primer pensamiento fue que no conozco su orientación sexual por lo que parto con un juego de palabras SEX como raíz, XX, XY y O como sus terminaciones, aludiendo a los cromosomas que identifican el sexo de los individuos, convirtiéndose en la portada del secreto. En el interior se encuentra una vulva, principal elemento, donde un tercero debe activar un motor de vibración. A través de este gesto, eventualmente puede aparecer el placer y como fin, la liberación del miedo al sexo, ya que es una construcción sociocultural y religiosa que se ha impuesto en el pensamiento femenino cuando realmente debe ser entendida como natural.

El anonimato otorga un espacio de confianza donde juntas como bordadoras resolvemos sin juzgar, sin prejuicios y sin cuestionamientos los secretos de las otras.



Figura 5: Fuente: Laura Ramírez, **Tenía miedo de tener sexo hasta hace poco**, pieza textil, Casa Canibal (CCECR)



Figura 6:  
Fuente: Laura Ramírez, **Tenía miedo de tener sexo hasta hace poco**, pieza textil, Casa Canibal (CCECR)

#### **\_Secreto 4: “Fui expuesta en redes sociales” (Jacqueline Alvarado)- 2019**

Centro Cultural de España “El Farolito”, San José, Costa Rica.  
Cartón, tela de satín, tela de licra, tela de vinil, espuma, alambre de cobre, LEDs, baterías. Dimensiones: 22 x 26 cms.

Cuando escuché la propuesta de la dinámica, empecé a pensar en cientos de secretos que tengo, y el hecho de saber que tenía que publicarlo me aterró, ya que considero que algunos de mis secretos son muy fuertes y reveladores. Decidí compartir uno que me parecía jocoso y suave, para evitar un poco ese sentimiento de exposición pública de nuestra intimidad. Cuando escogí el papelito con el secreto ajeno lo primero que se me vino a la mente fue que no era realmente un secreto, al contrario, su vida y su intimidad había sido expuesta brutal e irresponsablemente por alguien que creyó tener ese derecho.

Después de analizar bastantes horas sin llegar a una idea específica sobre la realización de mi pieza, entendí que es tanta mi costumbre de relacionarme con materiales más orgánicos como la tela y los hilos que no me parecía que estas herramientas aportarían tanto a lo que el secreto me decía. Llegué a la conclusión de que la violación física o mental a la intimidad de una persona es casi desmembrar su cuerpo, su mente y su mundo, es apropiarse de partes que no son propias, es creerse dueño y gestor de verdades físicas y mentales ajenas. Esto me hizo crear una suerte de muñeco vudu, al cual teníamos acceso a halar sus extremidades y colocarlas donde quisiéramos, apartándolas de su tronco y decidiendo dónde y por cuánto tiempo iban a estar alejadas de su dueño. Mientras desarrollaba mi idea entendí que muchas veces había tenido esa sensación de no pertenencia de mi cuerpo y de mis sentimientos, algunas veces por decidir que personas externas tomaran el control de mis emociones y otras por dejar que hicieran con mi cuerpo cosas que no tenían mi aprobación.

En la pieza que hice, no usé el formato recomendado por la facilitadora, porque no quería que hubiera algo que cubriera la situación, no aporté ni ayudé a bordar a mi compañera, sino que sólo mostré el secreto, lo exhibí y expuse un cuerpo el cual era dejado a la decisión de quien lo viera. Para mí tenía más sentido mostrarlo crudamente y que cada una hiciera su ejercicio de conciencia de que si en algún momento había sido ese cuerpo desmembrado o tal vez la desmembradora.

Creo que el respetar la fisicalidad y la individualidad de pensamientos de lxs otrxs acompaña e hila su independencia y su empoderamiento para la vida y es una de las prioridades que tengo en mi hacer, acompañar y servir.



Figura 7 - Fuente:  
Jacqueline Alvarado,  
**Fui expuesta en  
redes sociales**, pieza  
textil, Casa Canibal  
(CCECR)

### **\_Secreto 5: “Me equivoqué y abandoné” (Hannia Durán Sáenz) - 2019**

Centro Cultural de España “El Farolito”, San José, Costa Rica.  
Luces LED’s, parlante, cables, hilo de bordar, telas..  
Medidas variables

La residencia artística “Confesionario Textil” propició no solamente un espacio de aprendizaje y socialización de conocimientos sino uno de encuentro e intimidad, de complicidad y cercanía con lxs otrxs. Tomando como punto de partida una dinámica de compartir secretos e intimidades de forma anónima, nos asignamos cada unx al azar la responsabilidad de interpretar con fibras textiles, hilos, y componentes de electrónica blanda lo indecible de ese otrx. De una manera amorosa y responsable cada unx se hizo cargo de tomar ese secreto como propio, de interpretarlo y exponerlo a lxs demás de forma tangible, a partir de un objeto elaborado a mano y con consciencia. El trabajo manual involucrado en cada una de las piezas implica un acercamiento reflexivo y minucioso; con cada



puntada, con cada unión con estaño, con cada circuito exitoso se crearon conexiones y tejidos con esa indecibilidad, propiciando su redescubrimiento bajo otra perspectiva, desde otra mirada.

Durante el período que estuvimos en residencia, tuvimos la oportunidad de desempeñar muchos roles: aprendices voraces, confidentes anónimxs, resignificadorxs amorosxs, espejos indirectos y libros a medio abrir. La experiencia trascendió el dar luz a la oscuridad ajena ya que implicó la toma de conciencia sobre las propias conexiones que se resistían a establecerse.

Para la elaboración del libro decidí variar un poco el secreto y transformar la frase a “Me equivoqué y decidí abandonar” pues me parece que en toda acción media la voluntad y que es importante dar el crédito a ese ejercicio de llevar a cabo lo que pienso o deseo. En la portada se observan unos tentáculos enmarañados y si se abre el libro la transformación de esos tentáculos a un ave que vuela. En la portada hay un circuito blando que acciona un parlante el cual produce un ruido blanco y que refuerza el sentir de confusión. en el interior otro circuito se encarga de alumbrar cada representación del proceso del paso de tentáculos a aves; dicho circuito se acciona utilizando como botón el estadio final de la transformación.

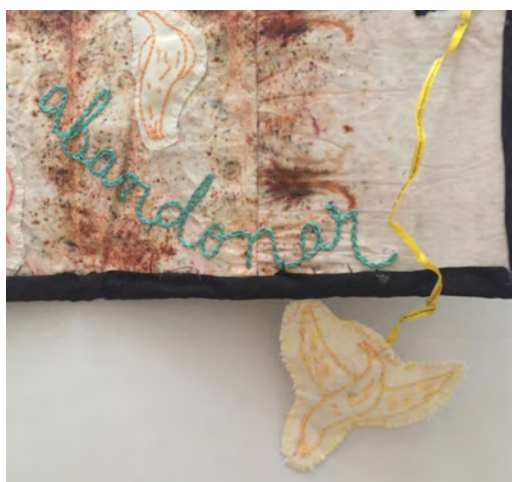


Figura 8: Fuente - Hannia Durán Sáenz, **Me equivoqué y abandoné**, pieza textil, Casa Canibal (CCECR)

Figura 9  
Fuente: Hannia Durán Sáenz, **Me equivoqué y abandoné**, pieza textil, Casa Caníbal (CCECR)



Figura 10  
Fuente: Hannia Durán Sáenz, **Me equivoqué y abandoné**, pieza textil, Casa Caníbal (CCECR)



### **\_Secreto 6: “Un hermano del que no sabía” (Emily Navarro) - 2019**

Centro Cultural de España “El Farolito”, San José, Costa Rica.  
Luces LED’s, alambre de cobre, baterías, hilo de bordar, manta y yute.

Medidas variables

Pensar desde el espacio personal, desde lo propio hacia lo ajeno

Cuestionarse si es real, a quién le pasa, en cuántas familias pasa esto.

Secretos de familias, personas tan cercanas como desconocidas

Lo que no se dice, lo que se oculta, de lo que nadie quiere hablar.

Estas son algunas de las ideas que sentí luego de encontrarme con un secreto de otra persona, cuyo carácter es anónimo y del que debía encargarme para una representación visual. Formular la idea, bocetar y luego llevarla a la realidad a través del textil, que es el medio desde el que me expreso generalmente, ya que aquí es donde encuentro un punto de reflexión e incluso meditación. Desde el proceso de producción hasta que realizo la pieza, entre fibras, nudos y puntadas mis ideas se hacen visibles.

El secreto toca una realidad familiar, lo cual genera una

introspección pues, así como se presenta para la Otra como su realidad, es también una situación en la que yo me encuentro, con la diferencia de que soy consciente de esta situación desde mi infancia. Sin embargo, se vuelve imposible no pensar en lo que ha sido un tema ignorado en mi contexto familiar, viviendo en una familia tradicional, de la que se tiene un buen concepto, pero en la que hay distancias y silencios ocultos.

Al realizar esta pieza a modo de cuaderno, quise dejar todo en el interior, utilizando la técnica de bordado sobre tela, en la que primeramente se realizó una gráfica que representa las coordenadas de un mapa, colocando en el espacio izquierdo la frase que recibí, bordándola con una puntada de hilván, para revelar algunos espacios en el texto que condicionaran al espectador a verlo de cerca, (pues de largo seguiría viéndose más abstracto y oculto, como un secreto). Por otro lado, el espacio izquierdo contenía la forma de una masa terrestre, o sea países, haciendo alusión al espacio incierto en el que se pueden encontrar estos dos familiares. En esta misma parte se integró el electro textil para originar un circuito que encendía dos luces led de color rojo al mismo tiempo, lo cual realizó la simbolización de estos dos seres que, aunque los une un vínculo sanguíneo, no suponen uno afectivo.

Se puede deducir que aquello que es un secreto, por su carácter y por las experiencias de cada persona, siempre se puede identificar desde distintas realidades, por lo que lo que para mí significa esta situación y la manera en la que yo "me encargué de la otra", puede ser totalmente aceptada de otra forma desde su posición, lo que implica que la manera de asumir las realidades siempre estará condicionado por un contexto específico.

Figura 11:  
Fuente - Emily  
Navarro, **Un  
hermano del que  
no sabía**, pieza  
textil, Casa Canibal  
(CCECR)



Figura 12:  
Fuente - Emily  
Navarro, **Un her-  
mano del que no  
sabía**, pieza textil,  
Casa Canibal  
(CCECR)



### **\_Secreto 7: “Lo sentí en el cuerpo, mi abuelo había abusado de mí ” (Noelia Guzmán Álvarez)**

Centro Cultural de España “El Farolito”, San José, Costa Rica.

Cartón, tela teñida con cebolla y herrumbre, fieltro, hilo de costura y de bordado motor de vibración, alambre de cobre, baterías, cables conductores.

Dimensiones : 10 x 10 x 10 cm

¿Cómo bordar/coser a la Otra y su “indecibilidad”?

Cada una de nosotras y nosotros guarda secretos, cosas que decidimos no compartir con lxs demás, o al menos no con todas las personas.

Un secreto puede ser algo mínimo, pequeño, un sentimiento, una opinión; pero también puede ser una situación que nos ha marcado de alguna forma y que no nos atrevemos a compartir, ya sea por que nos remueve sentimientos, por miedo o por vergüenza.

Durante el proceso de creación de la pieza de electrotexiles para el Confesionario Textil, tuve que pensarme como esa otra persona, ponerme en sus pies y tratar de imaginar lo que significa y ha significado el guardar este secreto.

Ponerse en los pies de la otra, implica hacer un examen hacia lo interno de mi misma, para tratar de sentir lo que esta otra siente o sintió, y a través de esa exploración intentar representar eso que no se ha dicho, eso que se ha guardado para sí.

Y es que hay cosas que por ser “indecibles” pueden ser también “impensables”, ¿cómo puedo darme a la tarea de poner en imágenes figurativas o no, el sentir de lo que no se ha dicho, de lo que solo existe para esta Otra? ¿Cómo interpreto esto, sin irrespetar este secreto que se me ha entregado?

Figura 13 - Fuente:  
Noelia Guzmán  
Álvarez, *Lo sentí en  
el cuerpo, mi abuelo  
había abusado de  
mí*, pieza textil, Casa  
Caníbal (CCECR)



Pienso también en que el acto de decidir confiar y contar el secreto a una extraña, dejarlo ir aunque sea en el anonimato, resulta liberador. Poder finalmente verbalizar aquello que se ha mantenido escondido con tanto cuidado es una forma de hacer las paces con eso que se guarda.

Luego de recibir el secreto que por azar llegó a mis manos, empecé el proceso de cómo representarlo con el textil. Pensar qué sentimientos me generaba ese mensaje que acababa de recibir y con ello qué colores, texturas y sonidos eran los adecuados para representarlo. El formato asignado para la creación de la pieza fue horizontal y se nos pidió que lo pensáramos como si fuera un libro o una ventana que se puede abrir y cerrar.



Personalmente, mi fascinación con el textil viene desde un aprecio por los múltiples recuerdos de infancia acompañando a mi mamá a comprar telas y viendo a mi abuela crear con su máquina de coser, la maña o el gusto de comprobar con las manos la suavidad de una tela y las miles de posibilidades de transformación de la misma. Después vino el bordado, de él me enamoró cómo agujas e hilos van dejando nacer formas, colores, texturas, palabras y marcas, y cómo aunque la aguja pueda romper la tela, es a través de ella que el hilo la puede reparar.

Y es ese acto de reparar lo que me llena de la costura y el bordado, que además se convierten en un acto de reparación personal y de reflexión.



Figura 14  
Fuente: Noelia Guzmán Álvarez, **Lo sentí en el cuerpo, mi abuelo había abusado de m**, pieza textil, Casa Canibal (CCECR)

Justo esta idea de reparar, fue lo que sentí al ir poniendo juntas las partes que forman mi Confesionario textil, pensaba en el poder de cada palabra bordada que se iba haciendo más real con cada puntada, y es que bordar no es tan rápido como escribir, hay que invertir más tiempo, más concentración, incluso más corporalidad. Conforme las partes se iban uniendo, aquello “indecible” de la otra empezó a tomar cuerpo, a ocupar un espacio físico y a salir de su escondite.

Bordar y coser a la Otra y su “indecibilidad” es un hacer que requiere empatía, que requiere ponerse en los zapatos ajenos y reflexionar cómo eso que se ha callado es y ha sido parte de esta persona. Hacerse cargo del secreto de alguien más, es hacerse cargo de una parte de su historia y de cómo ese secreto ha contribuido para bien o para mal a construir la forma de ser o de actuar de La Otra, es aprender con cada puntada que todxs tenemos cosas “indecibles”, cosas que nos avergüenzan, que no entristecen, que nos enojan y que nos han marcado.

### Que sepa coser, que sepa bordar

En 1984 Rozsika Parker publica *La puntada subversiva: el bordado y la construcción de lo femenino* donde reflexiona sobre el uso del bordado y cómo éste pasa de ser una “artesanía” femenina, inscrita en el territorio de lo doméstico, a una herramienta

política en un contexto de arte feminista. Este lugar de encuentro que es “Confesionario Textil” reflexiona sobre lo insondable de lxs Otrxs –intuyendo que esto que no es revelable obedece muchas veces a mandatos sociales, a la cultura patriarcal, a la violencia de género, a lo que la cultura hegemónica veda -a partir de una metodología de aprender-haciendo. Une la práctica contextualizada con una dinámica grupal: hacerse cargo de los secretos de lxs Otrxs en formato electrotextil. Este aprendizaje permitió que entre todas se alumbren problemáticas concretas y personales mediante una metodología práctica, lo que posibilitó trabajar en torno a la comunicación, la colaboración y la resolución de problemas al cuestionar, proponer, poner en práctica saberes, aprender, diseñar, crear y hacer una pieza que, en definitiva, representa esta responsabilidad respecto de la Otra. Nos convertimos en verdaderas anfitrionas de las Otras a partir de un hacer creativo que nos empodera pero que también empodera a nustrx huésped.

## Referencias

- LÉVINAS, Emmanuel. **Totalidad e infinito**. Salamanca, Sígueme, 2006.  
 PARKER, Rozsika. **The Subversive Stitch: Embroidery and the Making of Feminine**. London, New York, I.B.Tauris, 2017.  
 RICOEUR, Paul. **Sí mismo como otro**, Madrid, Siglo XXI, 1996.

Paulo Bernardino Bastos > **Complexidades:  
operacionalidades visuais – imagem/criatividade**

**Resumo**

Assumindo que vivemos numa época em que, rodeados de ecrãs, estamos imersos em imagens e nomeadamente em imagens em movimento – a noção de imagem, dos aparatos sobre a qual se materializa e as inovações tecnológicas que as constroem (projeções e ecrãs) –, mais relevância atribuo à contribuição das definições em que as imagens são sombras (Heraclito; Platão), e por sombra se tem a figuração do outro através do mesmo. O conceito de imagem evoca, para além da representação visual de algo, e sustenta-se numa semelhança que pode ser de uma ideia, tornando a imagem um objeto – seguindo um outro que ela representa de acordo com algumas leis particulares – onde estas facilmente se convertem, pelos suportes técnicos onde se materializam, em artefactos audiovisuais. Como tal, a criatividade, essencialmente na era do digital, não consiste na produção de algo “novo”, mas num processo capaz de gerar um conjunto de possibilidades definido por um grupo de requisições e de restrições, remetendo o ato da criação mais para o campo da seleção.

**Palavras-chave:** Imagem. Projeção. Ecrã. Tecnologia. Processo Artístico.

> Doutorado em Estudos de Arte, Professor associado da Universidade de Aveiro. Licenciado em Escultura (Faculdade de Belas Artes, Porto), Mestrado em Escultura (Royal College of Art, em Londres) e Doutorado em Estudos de Arte (Universidade de Aveiro). Coordenador do Grupo de Investigação “Praxis e Poiesis: da Prática à Teoria Artística”.  
[pbernard@ua.pt](mailto:pbernard@ua.pt).

**ORCID ID: 0000-0001-8883-9967**

COMO CITAR:  
BERNARDINO, P. (2020). COMPLEXIDADES: . REVISTA VAZANTES, 4(1), 49-62.  
[HTTPS://DOI.ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.15](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.15)

Recebido em: 2020-08-21  
Aceito em: 2020-10-20

Paulo Bernardino Bastos **COMPLEXITIES:  
visual operations - image / creativity**

**Abstract**

Assuming that we live surrounded by screens, we are immersed in images and in particular in moving images - the notion of image, of the devices on which it materializes and the technological innovations that build them (projections and screens) -, more relevance I attribute to contribution of the definitions in which images are shadows (Heraclito; Plato), and by shadow one has the allegorical representation of the other through by it. The concept of image evokes, in addition to the visual representation of something, and is sustained in a similarity that can be an idea, making the image an object - following another one that it represents according to some particular laws - where these are easily convert, through the technical supports where they materialize, into audiovisual artifacts.

As such, creativity, essentially in the digital age, does not consist in the production of something "new", but in a process capable of generating a set of possibilities defined by a group of requisitions and restrictions, converting the creation act into a selection field.

**Keywords:** Image, Projection, Screen, Technology, Creative Process

## Introdução

Vivemos imersos em tecnologia e rodeados de imagens. Em 2020 mais do que nunca antes na história da humanidade a comunicação é mediada por tecnologia e apoiada em imagens e símbolos que transferem sentidos e constroem relações dialógicas. No entanto, raramente refletimos sobre a existência da mediação pela tecnologia, torna-se um meio e um fim e deixa de ser objeto de crítica. Todas as tecnologias são “ferramentas” que se vão disponibilizando para fazer frente às pressupostas necessidades dos seus utilizadores. Ao utilizar a tecnologia os artistas encontram possibilidades várias, que se convertem em oportunidades, e nesse sentido o digital não pode ser isolado/abordado de forma separada dos outros modos de produção. Ao refazer do digital a charneira, para uma apologia da tecnologia enquanto processo vinculador de novas experiências, temos que incorporar na análise a possibilidade, que pelo seu modo de operar, envolve intrinsecamente, de forma associativa, outras práticas e outras formas de apresentação. Reforça-se a ideia (Jiménez, 1997) através da sua imensa proliferação e difusão, de que estamos a atravessar uma revolução que tem vindo a afetar todas as nossas atividades enquanto seres humanos.

A interação com a tecnologia digital tem vindo a ser clara e preponderante, propiciando, provendo não apenas um conjunto de novas ferramentas para continuar com as práticas existentes, mas construindo novas forma de atividade sem precedentes assim como novos modos de pensamento. E como a imagem tem vindo a ser, ao longo dos tempos, o alvo preferido da atenção dos artistas, procuramos através da sua análise perceber como é que a tecnologia tem vindo a interferir e a explorar novos caminhos na sua estrutura.

A imagem, como qualquer outra forma de expressão, constitui-se, de acordo com as regras sociais, pelo contexto em que opera. Ao propormos uma teoria que assenta sobre a imagem, de algum modo estamos a tentar perceber o funcionamento da sociedade que a insere e assim refletindo sobre os modos como os seus artistas a utilizam e procuram criar significados para ela. As imagens não se confrontam entre factos reais ou imagens mentais, apenas vão dando conta dos aspetos interiores ou exteriores que elas contem e que advêm do autor que por sua vez tem por objetivo contar a sua forma de ver o mundo. Nesta pretensão, que assenta numa circularidade (interior/exterior; autor/observador; privado/público), aquilo que projetámos contribui para uma construção coletiva que vai acrescentar um ponto à estória em que enquadra.

Nem todas as imagens podem ser identificadas de forma inequívoca em todas as culturas. Imagens essas geralmente chamadas de pictogramas ou ícones – sendo que o próprio ícone envolve sempre algum grau de convencionalidade, segundo Eco (1985). A maioria das imagens deriva de outras que as procederam e que se fazem evidentes pela constituição que o sujeito vai fazer delas e assim constituindo o seu próprio museu imaginário - que por sua vez assenta na memória constituída pelo indivíduo através das aquisições feitas, essencialmente, pela utilização de representações expostas em reproduções<sup>1</sup>.

As imagens, pelo facto de serem compostas por significados (como veremos mais abaixo), estão implicadas em todas as imagens que lhe antecederam, convertendo a sua leitura, de forma comprometida, com a velocidade estonteante da sua aparição e desaparecimento, o que remete o seu conteúdo imagético para uma leitura capaz de vincular a mensagem rapidamente. As imagens fundem, nesta vertigem, o público e o privado provocando uma intersecção nas esferas que constituem as memórias individuais e coletivas do sujeito, e ao misturarem tanto o individual como o coletivo, assim como o passado, o presente e o futuro, seduzem-nos tanto como nos comprometem.

Uma vez que as imagens nos estimulam, coordenadas por dois estados de afectação: *studium* e *punctum* (Barthes, 1980: pp45-49), dão-nos conta da relação existente entre imagem e observador. A imagem assume sempre um valor simbólico que favorece a simulação, na medida em que nos dá conta da separação entre o mundo real e a construção que deste fazemos. Não podendo estar arredada da interpretação do observador, que se compreende por fatores de ordem conotativa e denotativa, deve ser analisada pelos conceitos que insere, pois, como veremos notado abaixo, intersecta associações pessoais e culturais.

Neste processo, encontramos pontos de concordância que permitem ligar a ação do espectador com a ação do artista na fase de produção da obra - trazendo dessa forma o plano da discussão para dentro da criatividade artística. E assim, a imagem ao ser intersectada pela tecnologia no seu processo criativo, deixa antever algo que se está a alterar na forma da obra de arte. Logo, esta nova forma, que em grande parte advém da tecnologia digital, reflete e enuncia uma vontade “nova” de produzir.

Daqui se percebe que estas implicações têm alterado e provocado a própria posição do observador (quando a imagem/obra só se concretiza no ato participativo do indivíduo/público, que, por essa mesma participação, abandona a sua posição milenar de usufruidor passivo para se converter em utilizador ativo.

### **Inovações técnicas versus tecnologias de projeção**

O sistema de evolução natural fez de nós humanos seres que nos comunicamos e navegamos essencialmente através da visão. A evolução investiu grande parte das nossas capacidades

<sup>1</sup> Advento da prensa de Johannes Gutenberg (1400-1468), mas que hoje se exponencia nas redes da internet.

neurológicas na percepção visual, devotando uma grande área do cérebro ao processamento da visão. Somos indivíduos altamente capazes a fazer reconhecimentos de espaços numa fração de segundos através da faculdade da visão. Atendendo a esta evolução, fomos apurando os sistemas de representação da realidade circundante através de aparelhos que foram ampliando as nossas faculdades.

Desde as imagens mais remotas da história do homem, temos vindo a perceber que estas se foram cruzando com questões de natureza mágica, proporcionando um desenvolvimento através dos tempos, facilitador de consequentes transformações. A função da imagem foi-se convertendo na representação do mundo aparente, proporcionando e enquadrando a figuração dentro de ideais estéticos, procurando uma narratividade que acabou por lhe dar poderes políticos e religiosos remetendo-a para uma condição orientadora de cultos, onde questões, determinantes na sua formação, a colocaram ao serviço da pedagogia, segundo uma orientação educativa dominante.

É através da semelhança que construímos a realidade aparente, com base nas sombras que são as imagens. No entanto, a semelhança é em si uma construção que assenta nas imagens, o que transforma a “condição de verdade” das imagens em ilusões, que pela sua relação com a aparência inscrevem a realidade no seu âmbito. Pelo facto de “conhecermos a realidade” pelas imagens - o que nos coloca em posição de seus utilizadores - arranjam constantemente significados para elas.

As imagens técnicas, produzidas através das tecnologias emergentes da imagem, intensificam os aspetos quer da composição, quer da reprodução, quer da exibição das mesmas. Por esse facto, assistimos, cada vez mais, a uma padronização dos efeitos e das narrativas que quase e apenas empurram os “movies”<sup>2</sup> para as histórias de ação, onde o a pós-produção, o efeito, o *green screen*, são os grandes protagonistas da atenção. As imagens, com a sua qualidade de mapeadoras subvertida pela tecnologia (apesar de sabermos que o que elas representam nunca é a realidade, mas a sua indexação), estão a facilitar e a abrir novas dimensões conceptuais para a experiência artística.

A imagem, ao comportar uma semelhança com aquilo que pretende representar, proporciona uma espécie de fuga do objeto (completamente assumido no objeto artístico) em direção ao subjetivo; e por isso, leva-me a afirmar que o objeto desenvolve no homem uma espécie de incongruência, um sentido de um não-sentido; ele está ali para significar que não tem sentido; assim, mesmo nessa perspectiva, encontramos-nos num clima de certo modo semântico, ou seja, as imagens nunca têm uma leitura universal, e pelo facto de serem sempre produzidas para transportar, na sua essência, algo ausente, patenteiam um modo de ver pessoal, o que ao contrário de aferirem cópias do mundo, convertem-se numa forma seletiva de o contar.

2 Não é por acaso que na América temos a designação “movie” e na Europa temos a designação “cinema”, pois as suas fundações dão-nos conta de duas formas de abordar as “moving pictures”.

As imagens, na qualidade de signos, não podem atuar isoladamente. Razão pela qual são sempre necessários mais signos, inseridos num contexto, para lhe dar sentido. Consequentemente, não há nenhum objeto que escape ao sentido – para encontrar objetos privados de sentido seria preciso imaginar objetos perfeitamente improvisados, o que não se consegue fazer acontecer na prática, pois a função de um objeto torna-se, sempre, pelo menos o signo dessa mesma função: na nossa sociedade não existem objetos sem uma espécie de complemento de função, que faz com que os objetos pelo menos se signifiquem sempre a si mesmos. O sentido, no entanto, não é estritamente consignado pelo objeto, uma vez que ele é polissêmico.

Um objeto oferece, geralmente, várias leituras (sentidos) possíveis, sendo que essa multiplicidade não implica variados observadores, mas, inclusive, sucede com o mesmo indivíduo – a própria situação ou contexto e o nível cultural, social do sujeito condicionam a leitura do objeto que apela, a nível individual.

Pelo uso dos sistemas de imagem digital, temos vindo a otimizar tecnologicamente a performance das máquinas quanto à sua capacidade de capturar, mostrar, guardar e transmitir informação visual. Pela necessidade imposta pelas várias sociedades<sup>3</sup> que estamos a atravessar, tem-se vindo a investir em modelos de visão cada vez mais sofisticados, onde a qualidade das imagens a serem produzidas devem representar a realidade o mais fielmente possível<sup>4</sup>.

Quando procuramos colocar/justapor as palavras “computador” e “arte”, não deixa de ser notório um *frisson* intelectual, pelo facto de que na sua essência são palavras que aparentemente se confrontam quanto ao seu posicionamento, pois cada uma delas são estandartes de valores antagónicos. Nesta confrontação vemos ser disputado noções intrínsecas do campo da criatividade, da arte e da ciência, enquanto consciência dos seus valores e dos valores da própria condição humana. As práticas artísticas que empregam o computador como uma ferramenta potenciadora de questões transversais à tecnologia e à arte – que ampliam o campo da prática no mundo das artes visuais – espelham-se no uso das grandes projeções através do uso de projetores de vídeo que transformaram espaços de galerias em salas de cinema ou melhor, num espaço misto onde o cinema passou para o espaço da galeria (The Cremaster Cycle<sup>5</sup>, Matthew Barney, 1994-2002).

Contudo, a grande relevância da tecnologia digital ao ser empregue no campo das disciplinas das artes visuais, não se deve prender com contendidas de forma ou meios por si, uma vez que o seu *busílis* se encontra sob a alçada da intenção, o que remete as questões também para o domínio da filosofia, que se prende diretamente com a expressão visual, cognitiva, e que é enquadrada

3 A sociedade do espetáculo (Guy Debord); A sociedade do consumo (Jean Baudrillard).

4 O que, por seu lado, tem vindo a aumentar o stress entre o mundo analógico e o mundo digital, colocando este último como o ultimato da qualidade, fazendo com que a indústria se mova no sentido de aproximar os seus produtos digitais cada vez mais para junto do consumidor generalizado, preferencialmente leigo.

5 Para saber mais <http://cremaster.net/>



pela estética, “A estética cognitiva oferece então, no século XX, um panorama bastante vasto e articulado; aquilo que une filósofos e estudiosos tão diferenciados é o desejo de atribuírem à arte um valor de verdade. A pergunta que todos eles se colocam pode ser assim formulada: de que tipo de conhecimento é portadora a experiência artística?” – (Perniola, 1998, p.86)

Desta forma, defendo que a arte deve ser encarada como um fim em si mesmo, eliminando toda a utilização que dela se possa conceber. A arte produz uma pura perfeição formal, despojada de qualquer finalidade. O belo não existe em função de qualquer coisa de distinto, mas da sua própria perfeição interna, a tal ponto que, perante a obra de arte, nos esquecemos de perguntar para que serve ela. Não é a utilidade ou a finalidade exterior que constitui a beleza de um objeto: simplesmente, este não é belo porque é útil, mas porque é dotado de uma perfeição interna capaz por si só de satisfazer.

No entanto, não tenho em mente a restrição da arte a uma “joia refinada e inútil”, a uma condescendência exclusiva pela forma pura e elegante - como se vê nos teóricos da “arte pela arte”. A ideia da arte como fim em si é aqui reivindicada como prova da estranheza do artista relativamente aos valores mercantis correntes, à sua redutibilidade aos critérios da sociedade burguesa.

Nada do que é a arte é indispensável.

A imagem, que tem sido através dos tempos usada como um local de descontínuo, procurando sempre um espaço para a ilusão, parece desprovida de sentido quando se fala em imagem digital, que de forma exponencial se traduz nos espaços da interação e geralmente culmina o discurso na procura de justificações para a realidade virtual.

É a aparência, que se espelha naquilo que conhecemos, que faz da imagem um veículo de substituição, passível de criar ilusão, que se concretiza não num fator particular ou social, individual ou do grupo, mas no todo, que compreende a realidade enquanto construção à medida de cada indivíduo. O que faz com que seja da responsabilidade de cada indivíduo o entendimento da realidade, assim, as imagens mais do que tratar de correspondências cuidam da forma de como cada indivíduo alimenta a sua necessidade.

Ao construirmos o significado para uma imagem, geramos uma expectativa, uma interação entre aquilo que conhecemos e aquilo que queremos conhecer, forçando as imagens a solicitar novas interpretações. Ao imitar, a imagem apropria-se da realidade evocando o seu significado, dependente da interpretação, o que faz com que o sentido nunca esteja nas coisas, mas no modo de as representar - o que, inevitavelmente, implica o observador.

## A tecnologia como forma

Considero<sup>6</sup>, que a tecnologia e a arte, não apenas se intersectam como também se influenciam, procurando colocar protagonistas

6 Veja-se a minha tese de Doutoramento: “Intersecção das novas tecnologias na criação da imagem nas artes plásticas no final do séc. XX - a imagem, a tecnologia e a arte.” <http://hdl.handle.net/10773/4762>

e intérpretes dentro do mundo da arte contemporânea. Pelo facto das imagens digitais não se confinarem a um só campo de utilização, vemos estas a cruzarem todos os meios que utilizam a visão como elemento de aparição. Nas formas mais utilizadas nos campos das artes, a própria imagem, pela ação da sua relação com a interface, tem vindo a combater a imagem como elemento fixo e a criar condições para a intersecção de outros elementos fazendo a apologia do complemento das várias formas dos sentidos na configuração do espaço/local. Concretizando-se através da, cada vez mais potente e desenvolvida, utilização em tempo real, que se impõe como pré-requisito na interação que coloca o utilizador, deste modo, ativo dentro do espaço da imagem convertendo o local da contemplação em espaço de imersão.

Com o crescimento demográfico do séc. XIX, proporcionou-se a Revolução Industrial que teve consequências radicais, irreversíveis no âmago da imagem (pela forma como afetou o objeto artesanal e interferiu na produção das imagens). Desenvolve-se uma sociedade obsessiva na procura da tradução objetiva da realidade, crente da evidência do acontecimento, que se converte pela mão do aparato fotográfico (manipulando a nossa crença na sua autenticidade operada pela qualidade física existente entre fotógrafo e fotografado). Pela capacidade reprodutiva desta tecnologia, instaurasse a conversão do sistema da autoria, assumido pela unidade do original e transpõe-se a barreira da perda da aura do objeto, que se converte em fonte de aquisição da imagem.

O que mais tarde, com a introdução da tecnologia eletrónica (tv/vídeo), remete-se o meio em si para o plano do conteúdo, pela sua facilidade operativa, que se revela na controlo do tempo, tornando-se imediato, procuram-se novas narrativas, onde se favorece uma relação pessoal com a imagem. Pela condição que este desenvolvimento tecnológico transporta, interfere-se no espaço de apresentação física da obra, conduzindo a forma da apresentação desta a uma abordagem que se enuncia na apropriação do espaço ele mesmo - convertendo este em elemento da própria obra que se articula com a imagem na conclusão da instalação.

Espaço e tempo passam a ter uma influência decisiva na produção da imagem que deixa de ser apenas o alvo da criatividade, obrigando o espaço físico assim como o observador (Rössler, 1999) a serem considerados como elementos intrínsecos à produção da obra.

Os avanços nas tecnologias digitais estão tendo uma influência inegável (inevitável) sobre artes e cultura contemporâneas. A internet (World Wide Web) surgiu simultaneamente como uma ferramenta avançada de comunicação de massa do século XXI, mas também surgiu como mais uma ferramenta para artistas, permitindo uma expansão nos limites da criatividade e progressão de novas formas de expressão. As tecnologias digitais que os computadores proporcionam podem ser consideradas como uma ferramenta complementar para artistas na criação de obras de arte distintas. O que se pode apelidar de arte digital lida e explora o envolvimento de computadores, ferramentas digitais,

tecnologias e conteúdo de informação codificado digitalmente como uma ferramenta para a criação conceitual, produção e exibição de obras criativas como instalações interativas, ambientes criados virtualmente, animações, vídeos, etc. É pelo advento da tecnologia digital que, na pele da máquina-computador, se faz notar uma inerente necessidade de interagir com a imagem de forma concreta, recolocando a questão do espaço do ponto de vista da ação simbiótica. Pois através da imersão do observador simula-se a realidade, não apenas do ponto de vista da visão, mas pela participação do ato transcrito pela ação física do corpo, onde mais do que produzir realidades se procura substituir realidades. Nesta transformação operada pela interação, alteram-se as regras e começam a fundir-se o autor e o observador, misturando o papel do único em coletivo e do passivo em ativo.

Como já mencionado acima neste artigo, a imagem está sobremaneira associada à visão, mas é pela intenção que ela se anexa ao mundo das artes visuais. Relacionando-se, numa primeira fase, com a procura da beleza converteu-se num produto de grandes massas, onde se procura através do desejo que insere, que dê resposta às necessidades da sociedade em que vivemos, remetendo o local central da imagem para longe do criador, escravizando a sua aparência na figura do público-alvo, perdendo o carácter particular (indivíduo) para passar a ser do domínio público.

### O digital e o novo real

O computador alterou o quotidiano pela sua intensidade operativa no seio da sociedade, e não se apresenta como sendo um objeto físico, pois são aparelhos, locais, onde vastíssima informação, altamente complexa e invisível é processada, através dos quais se afirma e torna visível, assim como acessível, a contemporaneidade - o que de algum modo pode ser visto, metaforicamente, como a condição de vida que levamos hoje em dia (pagamento de contas, emails, musica, filmes, amizades, etc., tudo se opera debaixo da parafernália tecnológica contida nestes objetos).

Produzindo novas realidades que se veem aferidas na pele do virtual que se constitui aquando da integração de todas as potencialidades concretizadas em tempo real (simulação, interação, artificialidade, imersão, etc.), proporcionando não apenas possibilidades para construirmos novas realidades, como também partilhar as realidades dos outros. Pelo facto do computador, mais do que ser um conjunto de ações programadas, comprometer em si um conjunto de comportamentos ("*behavior*"), acaba por implicar uma transformação no ato de utilizá-lo, não apenas com o objetivo de armazenar, mas uma ferramenta essencialmente voltada para disseminar.

Vimos aparecer, durante o séc. XX, uma panóplia de tipologias tecnológicas diversas – da simulação em tempo real, às CAVEs – a assentarem as suas formas de existência no ato da projeção. Por um lado, procurou-se uma relação imersiva, onde as projeções se desmultiplicavam nos espaços, por outro, instigava-se o observador a deixar o seu papel passivo para passar a ter um papel ativo e assim converter o observador em participante.

Como é óbvio, esta mudança de procedimento opera uma transformação entre ação-reação que implica uma mudança do observador, enquanto elemento central, passando-se a operar uma consciência de autoria repartida. A própria interface interfere no alinhamento da obra na sua constituição acabando com a hierarquia sujeito, imagem e objeto.

Na integração exposta dos periféricos e dos suportes, índices que afirma a interatividade homem-máquina, reforça-se o comprometimento multimídia do meio, e na já assinalada transformação passivo *vs* ativo enuncia-se um problema, a relação dependente de dois querer, pois se um dos lados falhar nada se concretiza, obrigando como tal, a considerar a intenção da obra na convergência destas polaridades. Nada acontece se não for o utilizador a fazer a ação acontecer<sup>7</sup>, e por consequência o programa avança ou não avança. Esta situação paradoxal, que chama interação a algo que só acontece se uma das partes quiser, poderia ser alterado pelo uso da palavra convergência, pois o programa está programado para sermos nós, utilizadores, a programar a ação independentemente da capacidade da equipa de produção, e nós só interagimos se a equipa de produção do produto deixou inerente, na programação do mesmo, essa capacidade de resposta.

Logo, ou há uma convergência de ações, que formam na sua integração, completando-se, uma interação, ou não se dá interação alguma, acrescentando a ideia de que é na interatividade que se encontra a mensagem, *a interatividade é a mensagem*, onde o carácter ativo (o apelo à intervenção do observador) contrasta com o passivo (contemplação derivada e fomentada por todo um contexto que advém do próprio ato religioso, que implicou por si uma lógica do objeto sagrado remetendo o artista, por consequência, para o plano do divino).

Portanto, a tecnologia, sobretudo a digital, é libertadora pois consegue transformar um fim num princípio, desta forma chama para si a continuidade da procura de mundos possíveis, alternativos ao mundo existente, o que se verifica na realidade virtual. Pela convergência acima assinalada, a tecnologia digital permite uma atuação na edição dos conteúdos das imagens (empregando de forma cruzada *médias* distintas), sem precedentes, criando novos tipos de estruturas visuais.

Contudo a consciência que temos da realidade assenta essencialmente na fusão dos sentidos, e o espaço que acreditamos reger o nosso mundo é colocado tecnologicamente de forma meramente conceptual, o que do ponto de vista da representação da imagem (que sempre operou a duas dimensões), reforça a certeza que sempre que uma tecnologia interfere no processo de produzir imagens também acaba por interferir na nossa conceção do mundo. Reforçando a ideia de que a imagem recria o real, ficamos com a certeza de que vivemos num mundo de simulação, convertendo o real numa questão mais de imagem do que de outra coisa qualquer.

7 Porém, é óbvio que qualquer produto, desde sempre, esteve e está circunscrito por uma multiplicidade de decisões à priori, no entanto, nem todas as direções podem ter sido previstas nas possibilidades que foram desenvolvidas pelas equipas de guionistas, designers e programadores, onde o objetivo funciona como nos meios tradicionais, ou seja, aplica-se a um público alvo.

Mesmo tendo em consideração que desde sempre a arte vinculou uma interação, a partir dos meados de séc. XX a interação deixou de ser apenas mental indo interferir na estrutura do mundo da arte. Converteu-se observador em utilizador e atitude passiva passou a ser ativa, realçando a ideia de que a obra não se encontra na imaginação solitária mas no complemento coletivo, e ao procurar-se através da imagem acolher a participação espera-se um indivíduo novo para cooperar, tornando-se este num elemento constituinte que requalifica o objeto artístico em pluri-multi-disciplinar.

A interface figura a manipulação da tecnologia e converte-se na imagem com a promessa da simbiose perfeita entre Homem e máquina, que nos obriga a pensar na problematização da imersão que compreende a relação do espaço e da ilusão, tão fundamental para toda a arte. Pela ação de aparatos mediadores – da camara á projeção - o espectador converteu-se fisicamente na obra, totalizando uma multi-integração dos sentidos, refletindo, sintomaticamente, a dependência do produtor/obra/utilizador da e para com a tecnologia através da imagem, o que torna o conceito da interatividade num dos aspetos mais estimulantes para o campo da criatividade. Para que tudo se agregue e constitua a obra é necessário simular, participar e concretizar em tempo real, o que desmaterializa o objeto e a figura do criador, que ao demandar pela interatividade/convergência está a ser condicionado pela tecnologia que por sua vez não permite a conclusão da obra uma vez que se criam apenas espaços de possibilidades e assim nem produtor nem público podem encerrar a obra que se encontra sempre aberta. O criador converte-se no coletivo, o que caracteriza o dinamismo da obra interativa e coloca num espaço de diálogo físico e mental o potencial da obra, remetendo para a imagem a capacidade de revigorar toda a obra, o que lhe confere uma autonomia sem precedentes.

A tecnologia acarreta consigo uma consequente abordagem técnica, que através da criatividade deve seduzir o indivíduo (Rush, 1999) para consequentemente tirar partido dela, indo interferir com a necessidade do artista de explorar tecnicamente a tecnologia para poder descobrir as suas possibilidades, mas, por outro lado, devido às exigências do conhecimento implícito na utilização da tecnologia a sedução pode ser convertida num constrangimento o que implica a coordenação com especialistas do universo das competências tecnológicas, recolocando mais uma vez a condição autoral.

Na complementaridade que se desenha entre a inspiração e a reflexão, intuição e transpiração designa-se a criatividade como um ato transformador que não consiste na procura do “novo”, mas na procura/encontro de um conjunto de possibilidades vistas como possíveis soluções para um problema, definido por um grupo de requisições e restrições.

Cada solução que se pode apresentar como possível é, em termos da sua verificação de operacionalidade, testada em função das limitações impostas pelo contexto, que podem incluir diversos fatores, tais como: técnicos; convenções artísticas; precedentes históricos; o público; o espaço; etc.

Pela ação da interatividade participativa ajustada na convergência de interesses (Manovich, 2001) desenvolvem-se novos territórios proporcionando a obra aberta no estado de *work-in-progress*, aferido pela interação confere-se o ato da produção mais pela atitude de selecionar do que de “criar”, vemos a obra aparecer pela ação de juntar, o que reforça a ideia de que o sentido da criação está a ser substituído pelo da seleção o que converte a atitude criadora em atitude modificadora.

Ao tomar-se conta da intersecção da tecnologia operada na criação da imagem, proporcionado uma alteração profunda no comportamento do sujeito e do espaço envolvente, já dificilmente ficamos satisfeitos apenas com o ato da contemplação.

Enquanto paisagem imaginária sob a forma de interação esperamos uma capacidade, por parte da imagem, de proporcionar um número infinito de experiências – de algum modo esperamos a possibilidade de penetrar dentro dela, de nos misturarmos com ela participando na sua vertigem.

Pelo facto de os espaços interativos nos proporcionarem uma imersão, na qualidade de participantes ativos, entramos em tempo real dentro da imagem, tornando-nos testemunhas e autores do processo criativo (proporcionando assim uma mutação cultural - atuando e reagindo em todo o processo produtivo da obra de arte). Devido ao desenvolvimento tecnológico, os espaços da interação proporcionados pela realidade virtual têm a faculdade de proporcionar novas percepções sensoriais, induzindo as obras e consequentemente a arte, a procurar novas relações com o seu público.

A tipologia do espaço cibernético, profuso de imagens, facilita ao indivíduo a criação de constelações de espaços ausentes (imateriais), permitindo aos seus públicos navegar de acordo com a sua própria hierarquia de interesses, que se vai organizando de forma aleatória ao sabor dos links disponíveis, permitindo arquitetar a sua auto-criatividade na construção do sentido. Vejo assim gerar-se um novo espaço para o desenvolvimento de novas estéticas que acolhem obrigatoriamente novos conceitos, imergindo da alteração operada no estado da passagem do sólido (físico/material) para o fluido (imaterial), a consciência dos limites instantâneos, a fluidez de formas, numa procura de experiências que implicam a sinestesia, sublimando-a.

### **Considerações finais**

Tenho observado em várias obras, que realizei ao longo dos anos, e em comportamentos sociais (essencialmente este ano, pois devido à pandemia intensificamos as nossas relações digitais) que a relação dinâmica entre a presença física do corpo e sua presença como imagem no ecrã, permite refletir sobre o impacto da imagem mediada pelas tecnologias em nossas concepções e percepções do corpo como uma presença incorporada. As tecnologias, que quebraram barreiras de espaço e tempo, têm afetado as noções tradicionais e condições de fisicalidade onde a representação marca uma mudança no nosso relacionamento e compreensão do corpo como uma presença física à medida que nos acostumamos

a interagir e nos comunicar com o corpo através do imediatismo das imagens na tela. Na minha pesquisa exploro noções de corpo como presença material e a a imagem mediada tecnologicamente tornando-se associada a noções de ausência, de duplicação e de não incorporação. O corpo é matéria e inserido num mundo material, no entanto a imagem tecnológica e a projeção do corpo das últimas décadas, tem permitido experienciar vivências de quase transcendentalidade (vista como uma utopia do aprimoramento humano) e chama o inverso, a matéria ou a fisicalidade das imagens através das quais se podem conceptualizar a materialidade do corpo ou das sombras da caverna de Platão por meio das suas presença 'físicas' como imagem.

Na democratização da tecnologia, o utilizador encontra a sua quota-parte de autor da obra, pois o autor (artista), agora não pode dizer que concebe completamente a obra, o seu papel encontra-se mais a jusante e caracteriza-se pela faculdade facilitadora da ideia permitindo aos elementos da obra uma ordem combinatória que ultrapassa o seu controlo.

A obra, deste modo, nunca está concluída, apenas se vai concluindo e abrindo novas possibilidades de acordo com quem dela participa. Logo, temos a obra como um somatório de possibilidades, uma nova condição para a experiência, quer física quer intelectual.

A permissividade que integra a obra, do artista ao espectador, acaba por resultar num sistema de "representação", onde a razão de ser da arte é vista e composta por uma polifonia de elementos/ações que se espelham na própria tecnologia que está, ela mesmo, ao serviço da intenção da obra, pois transporta consigo uma consequente abordagem técnica.

Deixamo-nos seduzir por ela, no entanto também pode ser um constrangimento para o ato criativo. A sua complexidade obriga, de algum modo, a uma integração de vários elementos, pessoas, com diferentes valências o que faz com o trabalho seja visto como um trabalho de equipa e desta forma se questiona a autoria individual, direcionando a questão para a partilha do ato criativo, reconsiderando, desta forma, a própria noção de autoria.

Portanto, vejo a criatividade, mais como um de transformação ou modificação e menos com uma "novidade". O que me permitiu, por outro lado, perceber que a criatividade não consiste na produção de algo "novo", mas num processo capaz de gerar um conjunto de possibilidades definido por um grupo de requisições e de restrições, que por sua vez remeto o ato da criação mais para o campo da seleção. Mais do que criar vemos aparecer a obra pela ação de juntar, reforçando a ideia de que o sentido da criação está a ser substituído pelo da seleção, acrescido pela tecnologia, colocando-nos perante uma transformação da atitude criadora em atitude modificadora.



## Referências

- BASTOS, Paulo Bernardino. **Intersecção das novas tecnologias na criação da imagem nas artes plásticas no final do séc. XX - a imagem, a tecnologia e a arte**, Tese de Doutoramento não publicada. <https://core.ac.uk/download/pdf/15564933.pdf>
- BAUDRILLARD, Jean. **A Sociedade de Consumo**, col. Espaço da Sociologia, Lisboa: Edições 70, 1981.
- DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espectáculo**, Lisboa: Mobilis in Mobile, 1991.
- ECO, Umberto. **O Signo**, Lisboa: Editorial Presença, 1985.
- JIMÉNEZ, José, «La disolución del futuro», in Giannetti, Cláudia (ed.). **Arte en la Era Electrónica: Perspectivas de Una Nueva Estética**, Barcelon, L'Angelot y Goethe-Institut, 1997.
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**, Cambridge: MIT Press, 2001.
- PERNIOLA, Mario. **A Estética do Século XX**, Lisboa: Editorial Estampa, nº8, 1998.
- RÖSSLER, Otto E.. «Endophysics: Physics From Within», in Druckrey, Timothy (ed.). **Ars Electronica: Facing the Future**, Cambridge: MIT Press, 1999, pp.244-248.
- RUSH, Michael. **New Media in Late 20th – Century Art**, Londres: Thames & Hudson, 1999.

Feliz Rebolledo  
Palazuelos> **O Espelho de Tarkovsky:  
Fragmentação discursiva como gagueira**

**Resumo**

O *Espelho* (1975), terceiro longa-metragem de Andrei Tarkovsky, é considerado a sua obra mais pessoal. O desdobramento poético do filme é marginalmente narrativo na medida em que conta uma história através de fragmentos discursivos temporalmente desconjuntados que minam a continuidade narrativa. As vinhetas são, na sua maioria, dramatizações das lembranças do protagonista de acontecimentos infantis, sonhos e devaneios, que articulam uma lógica temporal que requer uma espacialização não convencional da narrativa para torná-la coerente. Na sua constelação analítica, discernimos uma dinâmica repetitiva de identificação empática como estratégia de engajamento com o espectador. Apontamos a labor iterativa do protagonista como a gagueira que espelha a luta do indivíduo para encontrar uma voz como expressão de uma identidade coletiva.

**Palavras-chave:** Tarkovsky. O Espelho. Gagueira. Narrativa.

> Doutor em Psicologia Social e Institucional na UFRGS, Porto Alegre, Brasil. Possui Mestrado Interdisciplinar em Artes Visuais e Bacharelado em Artes Visuais em Produção Cinematográfica na Concordia University, Montréal, Canada. Pesquisa nas áreas da imagem, do cinema, da semiótica, do processo imagético e da filosofia da diferença.  
rebfel@gmail.com

ORCID: [0000-0002-7058-9637](https://orcid.org/0000-0002-7058-9637)

COMO CITAR:  
REBOLLEDO PALAZUELOS, F. (2020). TARKOVSKY'S MIRROR. REVISTA VAZANTES, 4(1), 63-80. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.1.6](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.1.6)

Recebido em: 2020-08-21  
Aceito em: 2020-10-19

Feliz Rebolledo Palazuelos **Tarkovsky's *Mirror*:  
Discursive Fragmentation as Stuttering**

**Abstract**

*Mirror* (1975), Andrei Tarkovsky's third feature film, is deemed his most personal work. Its poetic unfolding is by many accounts marginally narrative in that it tells a story as an assemblage of temporally disjointed discursive fragments that undermines conventional modes of narrative continuity. The vignettes are, for the most part, dramatisations of the protagonist's memories of childhood events, dreams, fantasies and day-dreams articulated through a temporal logic that requires an unconventional spatialisation of the narrative to render it coherent. In its analytical constellation, we discern a repetitive dynamic of empathic identification as a strategy of engagement with the viewer. We identify the iterative travail of the film's protagonist as a stuttering that mirrors the individual's faltering struggle to find a voice as expression of a collective identity.

**Keywords:** Tarkovsky. *Mirror*. Stutter. Narrative.

### Tarkovsky's *Mirror*: Discursive Fragmentation as Stuttering

*Mirror* (1975), Andrei Tarkovsky's third feature film, is usually deemed his most personal film.<sup>1</sup> It is putatively a filmic exposé of the inner life of Alexei, a middle-aged Russian intellectual who is bed-ridden for unstated reasons – possibly from undergoing a spiritual crisis or suffering a mental breakdown or collapse.<sup>2</sup> The film treats us to a succession of vignettes which Tarkovsky affirms can be construed as the unraveling of consciousness or the unfolding of a man's memories at death's threshold. In an 1987 interview with Jerzy Illg and Leonard Neuger, Tarkovsky states that *Mirror* "is in a sense closest to his theoretical concept of cinema" and in his book *Sculpting in Time* (1986), Tarkovsky refers to *Mirror* as his most "autobiographical" film. Following Tarkovsky's lead (1986), various writers and critics (REDWOOD, 2010; ROBINSON, 2006; SYNESSIOS, 2001) have established or inferred a direct correlation between some of the settings, people and events from Tarkovsky's life and the locations, characters and scenes in the film itself – Natasha Synessios's book, *Mirror* (2001) goes so far as presenting a wealth of family photographs of Tarkovsky's youth which served as direct inspiration for much of the imagery and art direction of the film. And though the film is supposedly based on the "psychological truth" of Tarkovsky's memories, family myths and personal experiences, the result is still a very subjective piece of work which is likely very far from any objective truth. Still, one can't help but wonder if the film as an autobiographical family drama might not be a thinly veiled exposé of Tarkovsky's own life.

The film flashes back and forth temporally between scenes from Alexei's childhood in the 1930's and 1940's in the Russian countryside and Alexei's adulthood in the "present-day" Soviet Union of the mid-1970's when the film was produced. For the most part, the presented vignettes are dramatisations of Tarkovsky's ideations, i.e. subjective presentations of memories of childhood events, of dreams, of fantasies or day-dreams. Many of the memorial ideations are drawn from family memories and the interplay with dramatic recreations of family stories, idealised fantasised imagery, projections, oneiric imagery, and documentary archival footage. Mostly, these vignettes illustrate or re-enact in dramatic form these ideations from a period spanning before his

1 Possibly, the film is an extension of *Solaris*, the novel, for as the space scientist Snaut's states in Lem's book: "We are only seeking Man. We have no need of other worlds. We need mirrors"

2 This might not be the most salutary clinical diagnosis to describe Alexei's condition but there is a return to this common-sense notion to describe a deeper understanding of depression. This terms has recently made a revival particularly through the work of Canadian historian of psychiatry, Edward Shorter at the Faculty of Medicine at the University of Toronto.

conception around 1930, to the final moments around 1974, but there are also non-diegetic elements, such as music, poetry and paintings that appear as meta-commentary to the underlying narrative and make one question the subjectivity of the point of view being vehicled by the film: is it Alexei's story shown on screen or is it Tarkovsky's story played out through Alexei? These questions cannot be answered with certainty even if one is tempted to lean towards interpreting it as Tarkovsky meditating on his own life – a sentiment intimated by a diary entry from “Perhaps cinema is the most personal art, the most intimate” (1986, n/p).

*Mirror* places us deep in Deleuze's realm of the time-image where “the real is no longer represented or reproduced but ‘aimed at’” (DELEUZE, 1989, p. 1) and leaves us to intuit the drama according to our capacities as a viewer. The narrative temporally bounces back and forth from the two different eras, often without adequately cueing the viewer when jumping from one time period to another. These memorial plateaus work independently of each other, but are also linked in Alexei's mind and allow movement from one era to another without effort. The effect is that spectators often find themselves temporally disoriented within the film and unable to situate themselves within the film's temporal constructions: viewers find it difficult to ascertain whose subjectivity is being articulated or in which historical era the vignette is taking place, and therefore are unable to relativise events in terms of one overriding homogeneous metric of time. If time is an accident of duration, and duration is an accident of existence, in *Mirror*, the elements which constitute duration<sup>3</sup> seem to not hold together from scene to scene – at first viewing, the articulation of duration does not function coherently in order to constitute a credible joint functioning of the scenes that enables a coherent perception of progression.

In a 1982 interview with Tony Mitchell, Tarkovsky stated that “Film is a mosaic made up of time,” and in *Mirror* disjointed time is a key narrative device. The film is narrative in that it tells a story as an assemblage of discursive fragments, but in a way that questions and undermines the conventional mode of narrative continuity – not even the filmmaker was certain during the editing process<sup>4</sup> that the narrative structure would gel, never mind hold coherently for a mainstream or uninitiated viewership. To understand *Mirror* one not only has to feel the time pressure of shots but also how the chronology is structured of that which is being presented. To do so the viewer has to spatialise the vignettes, constellate them temporally in relation to one another, and correlate them to Alexei's biographical timeline – something which is not always obvious. Some sequences, such as the dream sequences and the archival newsreel footage segments, are not clearly time-stamped; at other times the filmmaker withholds contextualising information whose lack to a Russian viewer might be trivial, but for non-Russian

3 In line with Bergson's conception of duration as a multiplicity.

4 During the editing process Tarkovsky and Lyudmila Feiginova, the editor of the film, produced 21 different versions of the film not only to solve the problems of narrative flow but also to incorporate emendations requested by the studio and Goskino USSR, the government's State Committee for Cinematography.

viewers represents the difference between getting the meaning and significance of some scenes, or disorientation due to the absence of cultural context. These narrative dislocations are then further complicated by what appear to be systematic confusions and disorientations produced by substitutions of similar environments, false continuities between scenes, layering of voice-over narrated poems by Tarkovsky's father and narrated by the old man himself, and the recurrence of dramatic elements and the same actors in different historical eras. Although the result of all these spatio-temporal disjunctions makes for an ambiguous and puzzling story-line, repeated viewing is rewarding, in that with subsequent viewings, the richness and intensity of the narrative and the details of the visual organisation reveal themselves. This serves the purpose of showing how the ideas Tarkovsky is articulating manifest themselves at the personal level over time, but also how they reflect the larger social context and form part of the Russian national character as repeating bits of a common memory of the quotidian. Thus, *Mirror* makes spectatorship more of an *encounter* than a viewing, in that the habitual in memory is subverted and requires of the viewer a deeper 'memory work' of searching within their own historical experience for the grounds for understanding and identifying with the story.

Any mosaic – including filmic ones made out of time – make more sense when viewed as a whole than when seen one tessera at a time. The vignettes, for the most part, do not diverge from conventional narrative or continuity editing within themselves, but the causal linkage between one scene and the next is often vague, weak, or, at first sight, non-existent. Overall, the articulation of time and the causal seriality of the vignettes is ambiguous to say the least: eventually, the sequential organisation ends up "making sense", but through a logic and on a level of its own. In terms of the orthodox narrative structure 3 act paradigm, of set-up, confrontation, resolution, we see right away that *Mirror* does not conform. It is not a dialectic proposition in the sense of Act I-thesis, Act II-antithesis, Act III-synthesis where the events in *Mirror* do not subscribe to the classical dramatic paradigm of positing of a problem in the first 30 minutes, a proliferation of obstacles and impediments which the protagonist must overcome in the ensuing 60 minutes, and a final resolution of 30 minutes where the initial problem is worked out (FIELD, 1979). One can neither say that *Mirror* follows a coherent dramatic arc where the action follows one continuous motion from beginning to end and which entrains characters and dramatic situations towards a succinct reconciliation of dramatic drives. Nor is the film's construction Aristotelian in its inevitable conclusive finality.

And even if the film is dependent on the oral tradition of the storyteller to relate and communicate experience, the film dispenses with the linguistic to craft a narrative dependent on the visual. As Benjamin (1969) writes, the storyteller takes what he tells from experience and makes it the experience of those listening to his tale. The spectator comes to link the vignettes by identifying with the depicted situations and events through an accumulation of empathic identification with the characters' predicaments and

difficulties and not through a cause-effect link from one scene to the next. Through the empathic inhabiting of the protagonist and his predicaments, Tarkovsky (1986) places the viewer within the experience as an invisible actant and not external to it as an observer; the viewer enters into the narrative and becomes one with the protagonist. It ceases to be an encounter with an “expressive network” but a contemplation of the work, where we become entwined into the temporal weave rather than a gazer or observer of the work. By overcoming the cause-effect duality, this empathic identification, in theory, would make for a more active viewer that is more engaged, more invested, and thus becomes a “participant in the process of discovering life” (Idem). It is the kind of thinking that inverts the techniques of estrangement and distancing that are so prevalent in Left-wing literary aesthetics: Tarkovsky makes things strange in the sense of rendering common situations atypical and remarkable – common objects recur unexplainably, the same actor plays different rôles, events from daily life become charged with inexplicable uncanniness. But Tarkovsky’s device of “making things strange”, which in Russian literature is called **остранение** (*ostranenie*), works the estrangement the other way: rather than distancing the spectator, his puzzling estrangement piques the viewers’ interest and produces entrainment and involvement, the opposite effects of alienation. The viewer is seduced not by being sensorially overwhelmed by the spectacle but through the engagement of thought and empathy.

One of Tarkovsky’s principal aesthetic preoccupations with *Mirror* is the manifestation of time and the making felt of time passing as what he calls time pressure. How does a filmmaker make the passage of time visible and make it a palpable entity? In film we feel time and can sense its passage directly or indirectly. We understand time through the on-going production of difference as an intuited movement of thought through affections or inferred from the perceived modifications of attributes of things: the former is a direct subjective experience of time as pure differential whereas the latter is the objective expression of time of a derived inferential as indirect experience. Thus, our experience of time as a feeling of passage can either be intuited or it can be inferred and within these two extremes we can draw more towards one or the other to feel the intensity of passage, the pressure of time.

Tarkovsky achieves this sensation of pressure by calling attention to the manifestation of passage divorced from any purposeful articulation of transition: by emptying the event and calling attention to procession or its lack, we are left with an affective impression of becoming describable only through poetic expression. Thus, the scenes in *Mirror* for example, where we see Marusya weeping while staring out of the window at the dacha watching trees grow, or stock footage of soldiers trudging through the muddy waters of Lake Sivash, imbues the unfolding narrative with an affective time pressure through association which transcends the rational, the sensorial and the spiritual individually and requires a poetic expression to bring out its significance as a synthesis of time as an intensity – we are conscious of this time pressure whenever we feel a shot is too long, or that something has happened too quickly



within the frame, but we seldom examine ‘poetically’ this surfeit or dearth of duration once we have identified the activity in question: we quickly become bored by the apparent tediousness or vexed by the fleetingness. In the *Ethics* II D5, Spinoza writes that “Duration is an indefinite continuation of existing” (SPINOZA 1985, p. 447) and adds that it is ‘indefinite’ because one can’t know how long a thing will last from its own nature. *Mirror* underscores indefiniteness by generating a hang-time, a serially indefinite suspension to procession and deferral which can awaken vexation, exasperation and sometimes a dark levity through the rhizomic budding of emergent possibilities in lines of flight. But, a shot that hangs, and hangs, and hangs calls attention to itself as a passage of time inferred from the activity at hand, but soon leads to feeling time not as objective but as subjective experience. So that first we understand time as passage through its visible manifestations as things undergoing physical change but then this quickly gives way to an affective palpability of time where only a deeper, more complex (metaphysical?) questioning can engage the experience and which can only be answered poetically. Hence, in *Mirror*, we infer time through the gusts of wind which rustles through the fields of buckwheat or as a tremor of the leaves on trees, objects falling off tables, water running on walls or mirrors, fire consuming barns and tree branches, etc but these events lead to questions as to what lies behind the Heraclitean animation of these things in the universe so that at first we perceive time as dependant on the physical change of the contents of the universe, and then come to feel change as independent of any particular process or as immanent to the process itself. This is a deeply materialist conception of the world where even emotions, impulses, notions and judgments are regarded as material objects – as corporeal – and therefore having a physical manifestation (ZELLER, 1892).

Time expresses itself physically in Tarkovsky’s films because it is also material in its manifestation as an active yet invisible agency which transforms the world – not unlike the air currents and other invisible agencies which are invisible yet whose action can be discerned. We can then speak of the shot as having an internal temporality in the way that music has an internal feeling of time (a tempo and rhythmic intensity) specific to its material (read physical) expressiveness. By extension, every moment in a film would have its own time signature, both in terms of a temporal character as well as the filmmaker’s imprint, which is revealed and coloured by a visual metaphor that indicates and conveys the time material or time content as the intensity of time as pressure flowing within a particular shot or scene. In keeping with the Stoics’ materialist ideas, a scene would exhibit time pressure when the material that produces time pressure is within it (ZELLER, 1892). This material time pressure is felt throughout the film as an intensity in the dramatic circumstances that produce the phenomena of life – it can be dosed, mixed in heavier or faded-out depending on how much time pressure we need felt within the shot. Once we understand time pressure this way, its presence can be seen and sensed throughout the movie not only as an invisible diegetic presence but as a stylistic or formal trait of the filmic: camera movement, under

or overcranking, stock coloration, etc. For Tarkovsky, continuity editing within a long-take aesthetic takes on a different dimension in that the engine which principally motivates cuts is time pressure and the task of the filmmaker becomes one of “maintaining the operative pressure, or thrust, [that] will unify the impact of the different shots” (TARKOVSKY, 1986, p. 117). But in this film, it will be the contrast of time pressure between the different vignettes which will be at play and which will open up the expressive possibilities of the montage of time signatures.

To make sense of the film, the vignettes simply cannot be compiled linearly, back-to-back, as a concatenation of occurrences linked by causal succession: the narrative elements of *Mirror* must be spatialised differently in order for us to make sense of the story. Rather than unspooling the vignettes as a linear sequencing of cause and effect, they must be constellated and contemplated, like stars on the firmament, to see what relations emerge between them as an assemblage and not only in terms of what precedes and follows. This leads us to see the film as an experiential cartography, as planes of space-time patched together, quilted together, which render visible forces and energies unperceivable in their linear outlaying. By spatialising the vignettes this way, we establish a semiotic web between the vignettes which changes the morphology of the story and how it can be virtually mapped out much like a mosaic or the surface of a quilt, the purpose of this is “to rebuild the entire living structure of its connections” (TARKOVSKY, 1986, p. 184): what attractions or aversions begin to form; what linkages can be drawn between the various vignettes, what associations can be made to allow relation to emerge. The term that is clamouring to assert itself in the constellation of these vignettes is “expressive network”, but the vignettes as nodes in a semiotic network tend to be triangulated rigidly thus limiting the freedom of expression and reducing their valence of symbolic possibility. In engaging *Mirror* as a filmic text, the linear expository progression of vignettes and the maintaining of time pressure continuity is not as important as the constellation of ideas or implications which together compose a weave of possibility, an openness as to what the narrative can be, that defies the singular, certain interpretation. This constellation of narrative elements and details is a well of potential indeterminacy from which we will always be able to draw. What is key here is the rationale which dictates the sequencing of the vignettes as differentiating, “as joined together in another way, which works above all to lay open the logic of a person’s thought” (TARKOVSKY, 1986, p. 20). The guiding logic of assemblage is a poetic reasoning, a mode of thinking which is above the rational, the emotional or the sensorial, and which Tarkovsky understands as emulating associative thought processes – the laws through which thought informs itself, which are not those of reason or science – and which therefore is closer to life itself and, more importantly for the artist, revelatory of poetic truth.

A poignant illustration of this is how the film treats us to a succession of vignettes which Tarkovsky himself affirms can be construed as the unraveling of consciousness, or the ramblings of a melancholy, bed-ridden middle-aged man, or the unfolding of a

man's memories at death's threshold – how else is one to interpret letting go of a bird in hand when laying sick in bed?<sup>5</sup> “It is, however, characteristic that not only a man's knowledge or wisdom, but above all his real life – and this is the stuff that stories are made of – first assumes transmissible form at the moment of his death” (BENJAMIN, 1969, p. 94). As common lore has it, when one dies, one's life unspools like a movie before one's very eyes! The film demonstrates “the slackening of the sensory-motor connections” to give us the purely optical and sound situation of a man reduced to helplessness, who has relinquished his practical functions in the world in order to delve into his deepest memories, dreams, and mental associations and reveal them to the world as the banality of the quotidian and the inability to act wilfully (DELEUZE, 1989).

If the *Mirror's* reflections are disjointed it is because the relations that they reflect are fragmented, and if the narrative is fragmented, it is because it is has been made to reflect the numerous fractured relations – human and non-human – that Alexei entertains in his life and with the world itself. When Tarkovsky asserts that the film is a mosaic perhaps he is also alluding to the dynamic of the reflections of relation within the film itself – the film as a mosaic composed of the shards of a broken or shattered mirror or a multiplicity of mirrors reflecting into each other as a multiplicity of spatio-temporal discontinuity. We can see this through the art direction in the scenes in the large living room which eventually becomes Alexei's sick room and the progressive presence of windows onto the outside world and the walls replete with mirrors.<sup>6</sup> The room is a telling metaphor in that as the space where convalescence is taking place, it indicates the integrative work that Alexei must undertake. Visually and cognitively, the windows and the mirrors, present an “unnatural” break-up of space by virtue of how each has a different ‘point of view’ which selects and compels a reflection on space-time on that which opens up before them. The windows break up exterior space, i.e. the world out there; the mirrors break up internal reality as a fractured unreconciled consciousness.

The recurrent need within the film is to somehow re-establish “the links which connect people [...] those links which connect me with humanity, and all of us with everything that surrounds us” (TARKOVSKY, 1986, p. 192): empathic identification with the characters, situations and events indicates it as a motif which expresses itself through the intensification of repetition and difference: which will repeat, elide, slide forward, distort and confuse that affirmation of need to identify empathically. It is the aggregation of the repeated empathic identification with the vignettes that constitutes the narrative continuity in *Mirror* – but this insistent hammering of the same experiential motif through its formal differencing

5 Alexei's death is an ambiguous death in that it does not necessarily signify the cessation of life. Death can also be interpreted as a sign of renewal and transformation – as the symbology announced by the card of Death in the Tarot, which calls on one to start completely over by letting go of the past – and subsequently, as a sign of hope – as in the Nicene Creed wants us to believe “We look for the resurrection of the dead, and the life of the world to come”.

6 The arrangement of mirrors on the wall adjacent to Tarkovsky's bed is reminiscent of a photograph of Tarkovsky laying in bed under a similar grouping of Orthodox Christian crosses on the wall adjacent to his bed.

is a stutter, an intensification from within, as opposed to a refrain. Repetition reaffirms an idea's territorialisation<sup>7</sup> – but the rhythm of the stutter and that of the refrain, the scansion produced are two different modes of territorialisation. They are both processes of territorialisation in that they are both differential repetition of the same but the stutter is an outward expansion and densification from the midst whereas the refrain is outward bound into the unexplored as expansive territorialisation of the peripheral unknown of borders, limits, horizons; the movement of the refrain composes the milieu whereas the stutter densifies and enriches. They both propagate the “and, and, and” dynamic, one by announcing and annexing, the other by enriching the midst. Stuttering establishes density by the frustration or the problematisation of the creation of meaning as a site of aggregation, of condensation and agglutination which pushes outwards and creates its own becoming as a massification of meaning pushing from the interior outwards. It is a movement which infinitely frustrates completion and conclusion – stuttering densifies the territories centrifugally. It is a crater that sputters lava which aggregates, solidifies and territorialises from the centre as a pushing outwards. In contrast, the refrain heralds the annexation whether or not there are listeners and territorialises *de facto* through the utterance. But the rhythm of the stutter is not a sta – tat – tat – tam – tammer within the shot or a small number of frames, but one that makes its effects felt in the deep-water, longer-wavelength, swell of filmic language, in the virtual montage of the interaction of dispersed scenes.

The film opens with Ignat, Alexei's son, turning on a black and white television set. The audio sneaks in what is supposedly a televised documentary on stuttering where a female speech therapist is conducting a therapeutic intervention on a teen-age boy whose face shows semblance to Tarkovsky. The boy demonstrates his stuttering, the therapist hypnotises him, lays her hands upon his head and he is cured – all in one continuous take as if to substantiate through spatio-temporal continuity the Biblical miracle – at the end of the scene, he affirms “I can speak!” It is an unconventional way to start what is supposedly an “autobiographical” film in that in the opening four minutes we have been informed that we are watching a spectacle, a dramatised fabulation, that it is supposedly destined to inform and entertain, but also that the film we are about to watch is about stuttering and finding one's true voice. The significance of the opening shot can only be back-gridded after having watched the film, in that only later will we understand the full implications of the insinuated cynicism and snideness of the teen turning on the television is Alexei's son, Ignat, who has no spark – ironically lacking in the *igne*-ous, the inner fire that seems to denominate who he is – turning on this electronic invention which has put the living sound of the world into a little box and which is forcing out all related art forms such as books, cinema and theatre and has conquered our minds (SHKLOVSKY, 2017). The stuttering that Tarkovsky seeks to cure through his film is not the same type as the affliction portrayed in the faux-documentary opening

7 In evoking the term territorialisation, we use it as an abbreviated form for deterritorialisation/territorialisation dynamic.

sequence; it is a stammering of a voice seeking to find expression – a beyond what Synessios (2001) intimates as a mastering of craft. To use this particular affliction to describe the character's difficulties is quite disconcerting in that the symbolism of stuttering might perhaps go beyond that contemplated by Tarkovsky, for when we extend the metaphor, we open a Pandora's box where the metaphor can be applied to the filmmaker himself as a stutterer, to the film's narrative form as a stutter, and to the medium of film and its technological underpinning as a stuttering dynamic.

If "In the beginning was the Word, and the Word was with God, and the Word was God" (John 1:1)<sup>8</sup> the opening scene presents a perplexing manner to introduce the film and condition the viewing of the entire film – for one, it would stop being a scene of therapeutic hypnosis to one of exorcism where the impediment would express sinful deficiency. The symbolism of speech is tied to the Ancient Greek λόγος (*logos*), as a derivation of λέγω (*lego*) "I say", which means both "word-speech" and reason, as well as discourse and account. It is translated into Latin as *ratio*, as "the power of the mind which is manifested in speech" (LIDDELL, 1883, p. 901). Logos is perhaps the most used and crucial word in Ancient Greek philosophy and it has undergone different interpretations and uses depending on the philosopher and school articulating the concept. For the Stoics, the universal logos, the κοινός λόγος, (*koinos logos*), was one of the names given to the supreme deity as expressive of the ordering principle as an immanent rationality of all the parts of the universe. The faltering of speech in stuttering is thus an indication that there is something amiss with the body/soul connection. As Plato writes in *Phaedo*, "When the soul and the body are united, then nature orders the soul to rule and govern, and the body to obey and serve" (PLATO, 1952, p. 232). Plato ascribed the soul to the connection with God and the body with the material or physical, and so because God is perfect and his logos unflinching, there must be something amiss with the body. Thus, as Connor (2014) writes for most of its history, the cause of stammering was a physical ailment: for the Hippocratic School of Kos it was due to excessive dryness of the tongue; for Galen from too much moisture; Francis Bacon ascribed it to coldness; Alexander Ross attributed it to too much heat. With time, the humoral theories were replaced by mechanical theories and subsequently by physiological ones in the 19th century with the new psychology, and by psychogenetic ones with the advent of psychoanalysis. Even though stuttering is a physical affliction, by virtue of its reflecting a faulty connection with the spiritual or the Divine, it was attributed to a mental shortcoming or a character deficiency tied to demonic evil. Thus, stammering was linked with insanity and was treated with many of the techniques used for rehabilitating the insane as outlined by Foucault in *Madness and Civilisation* (2001).

With the advent of psychoanalysis, the causes of stuttering were reassigned from the physical to the mental/psychological. Isador Coriat, the renowned French psychologist, wrote in

his *Abnormal Psychology* (1910) that stammering is a form of morbid anxiety due to unresolved pathogenic memory complexes from early childhood, which through psychoanalysis would directly remove the deeply-rooted dread or anxiety from the unconscious (CORIAT, 2005). Freud understood that stammering was not a moral problem and in fact wrote in a footnote in *Beyond the Pleasure Principle* (1900) that stammering was not a sin – his development of psychoanalytic theory pushed the symbolism of stammering because “Stammering seemed to be the perfect example of a physical disturbance that enacts contrary impulses—the impulse to speak, and the impulse to withhold speech” (CONNOR, 2014, p. 21). According to Connor, this represents the struggle between the stammerer’s investment in the magical power of words and the countermanding need to repress his own desire for verbal power – the enactment of castration anxiety: to speak, or to speak well, means to be potent; to be unable to speak – to be castrated. Hence, we project these not only upon Alexei but onto Tarkovsky himself through his telling us that as an autobiographical film, *Mirror* is examining the author’s overcoming his struggle with his investment into the magical power of film and the countermanding need to repress his own desire for directorial power, trying to reconcile omnipotence and the failure of the authorial voice. To counter the Voice of Tarkovsky’s real father who recites his own poetry in the film, and to perhaps deflect some of the lingering negative connotations of identifying himself with a castrated stutterer, Tarkovsky casts Innokenty Smoktunovsky<sup>9</sup>, one of the Soviet Union’s most celebrated stage and film actors, renowned for his nuanced and mellifluous voice, as the voice of the adult Alexei.

The stuttering teenager featured in the opening sequences is an interesting “origin” for Tarkovsky to preface the narrative as well as to launch the interpretation of the film in that it cues the viewer to listen to the voice of the film. In telling us that the film is a mosaic of time and by prefacing the film with the warning of stuttering, Tarkovsky is asking us to consider the film in two ways: he is telling us to look out for the filmic stammering as it is being presented, and he is telling us not to concatenate the scenes as they are being projected but to consider them differently so we can establish links and relations between them as tentative meaning-making. And so if we are to understand the stammering account as a kind of discursive madness, of linguistic delirium, of narratorial over-abundance, or of expressive resistance that resolves itself in due time, then we need to suspend our judgment along with our disbelief until we feel the cathartic relief of the protagonist finding his voice. Yet, amidst this tentativeness and perplexity of possibility there is a struggle to close the series and move on – there’s a belabouring of content within the expansion and the cumulation of potential as form which while adding richness to the possibilities of the narrative simultaneously strives and yearns for closure, seeks

9 Innokenty Smoktunovsky’s life arc as a teenager was very similar to Ivan’s, the protagonist of Tarkovsky’s first feature film, *Ivan’s Childhood*. “At the age of 17, he was mobilised into the army, and sent to the front straight from the infantry school in Kiev. It was 1943, and the Germans were being driven back towards the borders of the Soviet Union. Smoktunovsky was taken prisoner but escaped and joined a local partisan group with which he ended the war in Berlin.” <http://www.independent.co.uk/news/people/obituary-innokenti-smoktunovsky-1381520.html>

a completive convergence which will allow it to move on – both in the sense of getting on with the story but also in the sense of allowing one to get on with life. But this narrative style which tries our patience by over-repeating and never getting to the point is a deliberate expository strategy of unfolding which, like all stuttering, is misunderstood and dismissed; and when detected it is simply denigrated and derided as a hindrance, as undue complication and at best a needless problematisation that somehow impedes passage to more significant realisations.

But the stammering as a balking annunciative promise, in its opening up the multiple possibilities within sputtering potential, becomes a proliferation of series which also expresses resistance: within the rhizomatic burgeoning of the advance, we find a reticence towards advancement and an opposition towards entrainment. There is a resistance to join the procession of related events which in its gathering expressive momentum dictates the advance as a coercive entrainment into the immanent forces emergent in the becoming itself. The stuttering is an expression of a becoming-subjectivity through a resistance to its own becoming as opposition to the channeling of narrative conditioning which immanently looks to complete and close the series of expression. There is an inherent resistance in the stuttering to the implicit tendency of language to draw us into the emergence of expression and the immanent channeling of understanding along the already well-trodden paths established by habitual memory. There's a stubborn opposition to be channeled towards a definitive conclusion, a built-in rebelliousness in the stutter that questions the authority natural to the social in language in that every step is disputed, examined and explored in its minutiae. Stuttering brings every step of advancement to a crisis, to the ground zero of procession by second-guessing the innate intelligence of the action-image: stuttering interrupts the immanent consummation of imagistic process by short-circuiting the instinctual or habitual determination that happens unbeknown to us in the centre of indetermination, in the fold, between stimulus and response, between action and reaction.

Tarkovsky's method of stuttering is definitely more demanding of the viewer, in that we are called to cobble together a narrative that exists on another level than the one that is sequentially being offered by the film's unspooling<sup>10</sup>. But whether this alienating distanciation is a satisfying means of engaging the viewer is another question – specially for a spectator who has been weaned on the drop-by-drop dispensation of linear cause and effect logic of most narrative progressions. The majority of narratives unfold according to a logic of cause and effect which encourages us to extrapolate what is going to happen next rather than figure out motivations in depth. In positing stuttering as a narrative strategy, Tarkovsky, not only "pushes language to its point of suspension" (DELEUZE; PARNET, 1993, p. 55) but also posits a two-fold dynamic of suspense – one, by way of keeping us guessing when the deliverance from the affliction will take place and how, how the conditions which will cure or alleviate the affliction take place;

10 But which obviously cannot be divorced from it.



second, in the individual stutters, in the singular fragmentation as to what can possibly occur next: what will be the outcome or the upshot of each stutter as a crisis, as a critical moment in the advance of the halting progression, where will the next disjointed phonemene take us? This, of course is operative if the viewer is committed to the film – without engagement and empathic identification with the drama, there is simply disconnect and frustration.

There is also a fear implicit in the tentative advance of the stutterer that bespeaks of a super-awareness of leaving something out, of not expressing the totality of what is to be expressed, of a compulsiveness to not leave any stone unturned. It is a compulsion towards exhaustion, not in terms of fatigue but in terms of depleting potential, of extracting the whole of the possible as a “relentless Spinozism” (DELEUZE, 1997, p.152). The stutterer tries to exhaust the possible and vice-versa and to attempt to do is to play God – something Alexei seems to want to do as time keeper and time maker, as conceiver of the mosaic of time. He “combines the set of variables of a situation, on the condition that one renounce any order of preference, any organisation in relation to a goal, any signification” (DELEUZE; PARNET, 1993, p. 153).

Stammering is associated with left-handedness and limping or an uneven gait (CONNOR, 2014) and metaphorically ties the two afflictions to an inability to carry through the moment of the movement of thought as one continuous scansion. The stammering and the staggering are linked by the introduction of broken cuts, of halting stops, which impede the procession of the spectacle of the cinematic movement of thought. It is an ineptitude which demonstrates that the individual cannot carry a rhythm, is unable to produce the encompassing idea as an unbroken expression of a line of thinking as a continuous scansion. Stammering reconstitutes movement haltingly as an expansion through the intermission of continuous variation out of which can be extracted new creative and expressive possibilities. Thus, we can position the stuttering at the front of the film in two ways: as the filmmaker or the bed-ridden character looking to find their voice, of establishing a smooth, continuous movement of expression as a desirable objective – an expression of a wish fulfilment desire; or, the filmmaker wants to use stammering within the memorial process as a creative strategy to pull the interpretation of the past away from its habitual memorial recreation – the reconstitution of memory as an anarchival practice which teases out the habitual into its component unactualized potentialities. Each vignette or memorial fragment introduces a memorial wedge into the reconstitution of memory to leverage the expressive through the affective variation that is contained within each image and realign it differentially to the others. Alexei’s subjective reconstitution is achieved by interposing memorial assemblages, intercalating planes of consistency and densifying duration, by introducing stillborn sections which fragment an unvarying conception of the past as homogeneous space, in order to atomise movement to such a degree that one cannot discern between the false movement of infinitely small sections and a true continuity. This reconstitution of movement with immobile sections is what cinema does and what defines it. As Bergson

writes, (and Deleuze repeats),

We take snapshots, as it were, of the passing reality, and, as these are characteristic of the reality, we have only to string them on a becoming, abstract, uniform and invisible, situated at the back of the apparatus of knowledge, in order to imitate what there is that is characteristic in this becoming itself. Perception, intellection, language so proceed in general (BERGSON, 1944, p. 332).

The cuts themselves, the stammering of the stutter, will come to exceed our perceptive thresholds as far as distinguishing the discrete from the continuous, the abstract from the concrete. This is a brute fleshing out of natural memory as an iterative search, as an iterative re-searching for lost time, as a quest for the multiplicity of meaning in the interstices of memory as picnoleptic folds of bygone experience. Through his imagistic exploration of stuttering, Tarkovsky segments the natural routing of arborescent phonetic construction by exercising the difference in the differential repetition of each phoneme into a rhizomatic profusion of nodes. This surfeit of expressive potential within each attempt multiplies the advance into a myriad of possibilities which only haltingly define the path which one can only guess is being established. Each stammered syllabic phoneme examines the inherent possibilities of expression of that sectioning as a juncture of potential in the flux of expression, and in *Mirror*, each vignette does the same in relation to the whole.

If we do take the stuttering at face value, as an alternative faceality of film language, then the continuous variation and techniques of literally applying difference and repetition to filmic elements would constitute an experimental extraction of new expressive possibilities. The stuttering that Tarkovsky produces in the film does not refer to the stammering as the way the characters speak within the film or of an insistent repetition of filmic elements or shots. This narrative of serial differentials which Tarkovsky offers us is not only the reproduction of the illusion of the cinema as a stuttering medium but also its corrective – it is through the stutter that one finds total possibility of expression. This mode of articulating the filmic which Tarkovsky considers the closest to his understanding of the cinema constitutes what Deleuze and Guattari might label a minor use of cinema through the “apertinent, asyntactic or agrammatical, asemantic” (DELEUZE & GUATTARI, 1987, p. 99) putting into play of cinematic narrativity. In *Mirror* it is the stuttering of the filmic language itself which Tarkovsky generates as a becoming-minor of the cinema which opens up an alien language of film within the conventional naturalistic realism of mainstream filmic language. Thus, it is through this minor use of cinematic language that Tarkovsky brings about a creative re-articulation or decomposition of the received filmic language – it is “like language’s line of flight, speaking in one’s own language as a foreigner, making a minority use of language” (DELEUZE; PARNET, 1993, p. 22). For Tarkovsky, *Mirror* represents the closest expression of what the film language means to him, and in fact he creates a new minor language which even though it functions within the major language of conventional narrative cinema, it is a language all its own. He subverts the formulas of narrative expediency and

dramatic efficiency to externalise that which is embedded in the visual but requires a montage of ungainly juxtapositions to allow the drama of the differential to emerge in all its disparate possibility. It is a destruction of that which cinema holds most dear: the semblance of unbroken continuity, the coherent immersive quality of the experience, the naturalistic realism that is inimical to alienation and distancing, the ability to identify with the protagonist, and a constant effort to keep us oriented and situated within the space-time of the drama. Thus, Tarkovsky requires that we be attentive and engaged in the narrative by constantly questioning the relation between the principal character on screen and the scenes that are being shown, the relation of the filmmaker to the protagonist, and our own engagement as viewers to what is unfolding on screen. And it is only through the continuous repetition of this questioning as an iterative method that we become entrained in the film's own stuttering and come to perceive the drama of continuous variation that is being stuttered into our consciousness. By participating in this dynamic of stammering, we enter into the rhythmic patterns of the narrative and become complicit with the suspense-filled movement of thought as narrative progression as it is generated within Alexei.<sup>11</sup>

The stuttering dynamic of the film which we have described as an opening of an alien language which has to be understood, causes a kind of stuttering in the viewer as well. To discern these patterns requires that we encounter or confront the film as a stammering observer – as a stuttering viewer which goes beyond our own movement of imagistic indeterminacy – that needs to review the film in stutter mode where the study of the film, its viewing particularly as a digital file on a computer, allows us to view the film non-linearly, in the way an editor or film-maker views the film as it is being edited... a practice which makes our perception “stammer” and our cognition stutter, and renders our meaning-making a suspense-filled activity of what connections will arise next through “stuttering” as repetitions, as proliferations, as bifurcations, as deviations as becoming-meaning. We screen the film repeatedly, as obsessively overly-attentive stutterative viewers, in order to get at the gist of what is being shown – perhaps not only as a pleasurable scopophilic activity, but as enduring onanistic activity which gives us a feeling of unbounded life which we know will always be incomplete because the work is always be inconclusive and so are we – perhaps that is also at the root of the stuttering viewer. To do this we repeat frames, shots, scenes over and over, jump forwards and backwards in the film to establish relation, correspondence, interdependence and to ascertain the veracity of our observations, eliding whole sections of film, sliding forward and

11 Rhythm as the encompassing movement of life that ties all beings together as part of an all-embracing movement of history which can articulate the three tenses at the same time, within the present. In the last sequence of the film, we see a young Masha laying on the grass with her husband fantasising about the sex of their future child; we next see Masha as an old woman leading her infant children by the hand while in the far-off distance Masha or Natalya as a middle-aged woman is smoking a cigarette in the middle of a field. Time has become one agglomerated synthesis where the past, present and future coalesce into one continuous movement of thought in the mind of the protagonist. The old woman trudging through the country-side, infant children in tow, almost all in step, would indicate that they are on the same wavelength, that they are on the same rhythm plane.

backwards in the narrative to satisfy an inkling of possible understanding, all the while distorting the temporality of the narrative to produce our own partial spacetimes of the work which hopefully will come together in some way just as the last sequence does for Tarkovsky.

Tarkovsky's genius shows in this film through the montage which enables the viewer to draw an impersonal, abstract movement from the sequential arrangement of the vignettes as a spatiotemporal constellation. From the personal attributes and attitudes of the characters in the story, Tarkovsky is able to extract the nameless movement implicit in each vignette as a series which converges into a durational synthesis of time. Each vignette activates and articulates memories as individual events which create sheets of time which fuse the duality of inner mental life and outside world as the unity of his entire life compressed in memory. The final resolution is a synthesis of time where the disjointed temporal sequencing and the splintering of the narrative exposition result in a reconciled whole, a synthetic final term which contracts "a number of external moments into a single internal moment" as a totalising yet indefinable meaning of life. (BERGSON, 1988, p. 34). "The insight which grasps this unity ... becomes the divinatory-intuitive grasping of the unattained and therefore inexpressible meaning of life" (BENJAMIN, 1969, p. 99).

### References:

- BENJAMIN, Walter. **Illuminations**. Trans. Harry Zohn. New York: Schocken Books, 1969.
- BERGSON, Henri. **Creative Evolution**. Trans. A. Mitchell. New York: The Modern Library, 1944.
- \_\_\_\_\_. **Matter and Memory**. Trans. Nancy Margaret Paul and W. Scott Palmer. New York: Zone Books, 1988.
- CONNOR, Steven. **Beyond Words: sobs, hums, stutters and other vocalisations**. London: Reaktion Books, 2014.
- CORIAT, Isadore. **Abnormal Psychology**. London: Routledge and Kegan Paul Ltd., 2005.
- DELEUZE, Gilles. **Cinema 2: The Time-Image**. Trans. Hugh Tomlinson and Robert Galeta. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1989.
- \_\_\_\_\_. **Essays: Critical and Clinical**. Trans. Daniel W. Smith and Michael A. Greco. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1997.
- \_\_\_\_\_. **Empiricism and Subjectivity: an essay on Hume's theory of human nature**. Trans. Constantin V. Boundas. New York: Columbia University Press, 2001.
- DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Felix. **A Thousand Plateaus**. Trans. Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987.
- DELEUZE, Gilles & PARNET, Claire. **Dialogues**. Trans. Hugh Tomlinson & Barbara Habberjam. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993.
- FIELD, Syd. **Screenplay: The foundations of screenwriting**. New York: Dell, 1979.
- FOUCAULT, Michel. **Madness and Civilisation: a history of insanity in the Age of Reason**. Oxtion: Routledge, 2001.
- ILLG, Jerzy & NEUGER, Leonard. "I'm interested in the problem of inner freedom...". 1987. Retrieved from: <http://people.ucalgary.ca/~tstronds/nostalgia.com/TheTopics/interview.html>.
- LIDDELL, H.D. & SCOTT, R. **Greek-English Lexicon**. New York: Harper & Bros., 1883.
- MITCHELL, Tony. Tarkovsky in Italy. In: **Sight & Sound** 52, no. 1 (Winter 1982), 54–6.
- PLATO. **The Dialogues of Plato**. Trans. B. Jowett. Chicago: Encyclopaedia Britannica. 1952.

- REDWOOD, Thomas. **Andrei Tarkovsky's Poetics of Cinema**. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2010.
- ROBINSON, Jeremy Mark. **The Sacred Cinema of Andrei Tarkovsky**. Kent: Crescent Moon, 2006.
- SHKLOVSKY, Viktor. **Viktor Shklovsky, A Reader**. Trans. by Alexandra Berlina. New York: Bloomsbury Academic, 2017.
- SPINOZA, Baruch. **The Collected Works of Spinoza, Volume 1**. Trans. Edwin Curley. Princeton: Princeton University Press, 1985.
- SYNNESSIOS, Natasha. **Mirror**. London: I.B. Tauris Publishers, 2001.
- TARKOVSKY, Andrei. **Sculpting in Time: reflections on the cinema**. Trans. Kitty Hunter-Blair. London, The Bodley Head, 1986.
- ZELLER, Eduard. **The Stoics, Epicureans and Sceptics**. London: Longmans, Green & Co., 1892.

### Film Reference:

**Mirror** (Зеркало) [feature film, online] Dir. Andrei Tarkovsky. Mosfilm, USSR, 1993. 107 mins. <https://www.youtube.com/watch?v=9Yn9q25NWAw> (accessed 25/12/2017).

Hermes Renato  
Hildebrand<sup>></sup>

## **As mídias interativas e locativas, as artes e o Projeto Paraty.io: narrativas de realidade mista**

### **Resumo**

As mídias locativas são sistemas digitais de localização que permitem a interação entre as redes físicas, sociais e digitais. Pretende-se observar os dispositivos móveis contemporâneos e as possibilidades de interação baseadas nos serviços de localização, dando ênfase aos projetos artísticos e narrativos desenvolvidos por meio dessas mídias. Esses dispositivos permitem a construção de cartografias, mapeamentos e narrativas por meio das redes digitais e A narrativa principal deste texto é a “Trilha dos Sete Degraus”, que relata histórias da antiga Estrada Real que liga a cidade de Cunha, em São Paulo, ao Porto de Paraty, no Rio de Janeiro. Este trajeto é conhecido como Estrada Real.

**Palavras-chave:** Mídias locativas. Trilha dos sete degraus. Estrada Real. Narrativas digitais.

<sup>></sup> Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. Atua como professor na UNICAMP e PUC/SP e exerce o cargo de vice-coordenador do Programa de Pós-Graduação do TIDD, da PUC/SP. Tem experiência nas áreas de semiótica, educação, jogos eletrônicos e artes com ênfase no uso de tecnologias emergentes e instalações artísticas.  
[hrenatoh@gmail.com](mailto:hrenatoh@gmail.com)

COMO CITAR:

HILDEBRAND, H. R. (2020). AS MÍDIAS INTERATIVAS E LOCATIVAS, AS ARTES E O PROJETO PARATY.IO. REVISTA VAZANTES, 4(1), 81-92.  
[HTTPS://DOI.ORG/10.36517/VAZPPGARTESUFC2020.1.07](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.1.07)

**ORCID ID: 0000-0002-3714-6295**

Hermes Renato Hildebrand **Interactive and locative media, the arts and the Project Paraty.io: mixed reality narratives**

**Abstract**

Locative media are digital location systems that allow interaction between physical, social and digital networks. It is intended to observe contemporary mobile devices and the possibilities of interaction in localization services, emphasizing the artistic and narrative projects developed through these media. These devices allow the construction of cartographies, mappings and narratives through digital networks and the main narrative of this text is the "Trilha dos Sete Degraus" that tells stories of the old Estrada Real that connects the city of Cunha, in São Paulo to the Port of Paraty, in Rio de Janeiro. This route is known as Estrada Real.

**Keywords:** Locative media. Trail of seven steps. Real Road. Digital narratives.



## Introdução

A mobilidade é inerente ao ser humano. Cada vez mais sentimos a necessidade de experimentar a liberdade da locomoção e, ao mesmo tempo, estar conectado nas redes por meio das interfaces móveis. As mídias locativas modificam nossa percepção em relação à espacialidade, temporalidade, práticas sociais, culturais e artísticas. De fato, elas transformam nossos territórios, lugares, forma de pensar e produzir, enfim, modificam nossas vidas.

As mídias locativas são interfaces tecnológicas baseadas em sistemas digitais de localização que permitem a interação entre as redes físicas, sociais e digitais. Os celulares, laptops, interfaces móveis, receptores de GPS - *Global Positioning System* (Sistema de Posicionamento Global), Tags de RFID - *Radio-Frequency Identification* (Identificação de Rádio Frequência), dispositivos de redes, tecnologias para celulares 4G e 5G, *bluetooth*, internet sem fio, *wifi* e redes de satélites artificiais, são todos dispositivos baseados em sistemas de localização.

Aqui, neste texto, nosso objetivo é observar os dispositivos móveis contemporâneos e as possibilidades de interação e criação de narrativas baseadas nos serviços de localização, dando ênfase aos projetos artísticos desenvolvidos com as mídias digitais e locativas quando elas interagem e modificam nossa percepção dos ambientes. Esses dispositivos permitem a construção de narrativas, cartografias e mapeamentos elaborados nas redes, envolvendo práticas que alteram a construção de nossas subjetividades, senso de privacidade e de coletividade. A noção de espaço e tempo separados diluem-se e passam a constituir o “espaço-tempo” como uma entidade única.

Convivemos com as noções de territorialização, desterritorializações, lugares e não-lugares constituindo comunidades e compartilhamentos. As mídias digitais e, particularmente, as mídias locativas possibilitam a criação de interfaces de vigilância, controle, invasão, inclusão, exclusão, participação e compartilhamento dos ambientes que se apresentam de formas paradoxais.

Produzimos informações que geram novos significados e que permitem elaborar discussões sobre o espaço, o lugar e o território, que estão associados à temporalidade e aos vínculos históricos, sociais e artísticos. De fato, constatamos a necessidade e importância de elaborar essa reflexão levando em conta a mobilidade e as formas de interação associadas aos fenômenos sociais, econômicos, políticos e artísticos.

Navegar nas redes por meio das interfaces móveis e dos sistemas digitais que promovem os fluxos e as conexões, são os dilemas que encontramos hoje, particulares com as produções artísticas. A partir das estruturas lógicas e matemáticas desses

meios de elaboração de linguagem percebemos que as comunicações hibridizam e convergem. Nossas reflexões devem tratar dos princípios de ubiquidade e das computações pervasivas que se reconfiguram na perspectiva de estabelecer novas cartografias e mapeamentos.

De fato, cabe aqui um questionamento importante a respeito dos espaços físicos e virtuais onde é possível produzir, consumir e distribuir informações. Aí perguntamos: de que maneira as tecnologias móveis e de localização podem ser apropriadas para produzir obras artísticas que possibilitem interações? E ainda, qual estética corresponde às tecnologias baseadas na localização? Assim, para tanto, vamos definir alguns conceitos importantes que irão balizar nossa reflexão.

### **Espaço-Tempo, Lugar e Território**

Começamos pela compreensão das representações do espaço que, por meio dos padrões matemáticos, incorporam o tempo em suas dimensões estruturais. O espaço, segundo Milton Santos (2000), deve ser considerado como um modelo abstrato que pode ser pensado em três estruturas lógicas, que são: a Geometria Euclidiana ou Métrica, que é aquela que herdamos de Euclides e onde as transformações pautam-se pelas invariâncias métricas dos ângulos, distâncias, áreas e ordem e pela não deformação das figuras determinadas pelos axiomas, particularmente, pelo axioma das paralelas. As Geometrias Não-Euclidianas ou Projetivas tratam das projeções e das transformações invariantes do espaço, nas quais as operações de translação, rotação e simetria são substituídas pelas operações projetivas, de corte e de projeção. Já os Espaços Topológico observam as representações espaciais nas suas formas mais gerais possíveis. A Topologia é a área da Matemática que mais nos interessa porque trata das Teorias das Redes, dos Grafos, das Cordas e dos Sistemas Complexos.

As representações espaciais baseadas na Geometria Euclidiana ou Métrica que foram muito utilizadas nas obras artísticas do Período do Renascimento foram, paulatinamente, sendo substituídas, no imaginário dos artistas e cientistas, pelas representações projetivas das Geometrias Elíptica, Hiperbólica e Parabólica que são as Geometrias Não-Euclidianas. Essas representações podem ser observadas nas xilogravuras e litogravuras do artista gráfico Maurits Cornelis Escher e em suas construções impossíveis. Nas produções visuais atuais, observamos que as representações geométricas euclidiana e não-euclidianas dão lugar às representações topológicas. Para a Topologia, os principais elementos são as relações que podem ser estabelecidas entre os “nós” e as “conexões” que constituem os lugares e territórios. As dimensões desses espaços de representação estão em todas as produções que envolvem as redes.

O conceito de Lugar, segundo Santos (2000) deve ser considerado como sendo uma porção do Espaço que possui significado. O Lugar é essencialmente cultural, portanto, temporal. Possui elementos de significado que são compartilhados com outros usuários. O Lugar é semântico e, como tal, possui características

significantes estabelecida pelas relações que são construídas neles.

Por fim, temos o conceito de Território que, assim como o Lugar, é uma porção do Espaço e que, também, apresenta significados e cujos elementos são signos e valores que refletem a cultura e as subjetividades das pessoas ou grupos. Entretanto, na constituição de um Território, essas significações marcam os elementos do espaço com valores culturais, de modo que qualquer outro objeto, ação ou indivíduo envolvido com este espaço, deve se guiar, ou mais, deve se submeter a essa medida cultural imposta ao Território. O Território é contextual, pragmático e está carregado de intenções ideológicas. Ele possui níveis conotativos de leitura e interpretação, portanto, é simbólico.

O espaço das redes pode ser definido como um conjunto de fixos (nós) e fluxos (conexões). Os fixos possuem características que modificam as estruturas dos espaços. Os fluxos recriam as condições ambientais e sociais e redefinem lugares e territórios, conectando os fixos. Eles são organizados por meio dos fluxos e são acionados segundo uma determinada lógica que reconfigura o espaço. Não são os objetos que formam o espaço, mas sim, o espaço que formata os objetos.

Constatamos que o espaço é sintático e, quando é associado a variáveis temporais, no conduzem aos padrões de representações topológicas que extrapolam as concepções clássicas cartesianas e projetivas. Eles podem ser definidos através de axiomas que em suas transformações, produzem postulados, lemas e teoremas. Os espaços são sistemas lógicos e suas verdades são de caráter epistemológico. São verdades associadas aos sistemas gerados por lógicas que melhor se adaptem a essas verdades.

Apesar desta concepção específica de espaço, não podemos deixar de lado reflexões de outros autores como de André Lemos (2008) que afirma que os conceitos de comunicação, mobilidade, espaço, tempo, território e lugar não estão dissociados. Para ele, a comunicação é a forma de se mover informação de um lugar para outro, produzindo sentidos, subjetividades e especializações. Já Santaella, em seu livro "Linguagens líquidas na era da mobilidade" no capítulo "Espaços líquidos da mobilidade" afirma que

são muitas as facetas do conceito de espaço que, ao longo dos séculos, surgiram nas mais diversas áreas do conhecimento: cosmologia, física, matemática, filosofia, teologia, psicologia, sociologia, geografia, semiótica, arte, arquitetura e, mais recentemente, a ciência cognitiva também tem se debruçado sobre a questão, revelando as determinações mentais, neurológicas e psicobiológicas, ... (2007, p.155-156).

De fato, constatamos a necessidade de contextualizar o tipo de espaço que estamos tratando dada a amplitude de conceitos desenvolvidos até hoje e a abrangência de significados que eles admitem desde a Antiguidade. Atualmente, ao considerar um sistema matemático com quatro dimensões, nos quais a quarta dimensão pode ser entendida como a representação do tempo, observamos que o espaço está associado ao tempo que, entre outras coisas, permitiu a concepção da Teoria da Relatividade de

Albert Einstein. Os “*quaternions*” ou quatérnios são estruturas matemáticas que combinam conceitos de vetores e números complexos e são conhecidos como números hipercomplexos ou vetores de quarta dimensão.

As representações espaciais baseadas na geometria euclidiana ou métrica que orientaram nossas representações até hoje, desde a Idade Média, foram, paulatinamente, sendo substituídas em nosso imaginário por representações projetivas e depois, mais recentemente, por representações de natureza topológica.

Para Milton Santos (2000) o processo de virtualização das redes permitiu observar novos espaços e novos formatos de explicitação dos objetos e de suas representações espaciais. A ausência da distância, a telepresença, a ubiquidade, a possibilidade de comunicação à distância em tempo real reduziram o tempo em favor de uma espacialização mais leve e fluída.

Concluindo as características estruturais do modelo que ora observamos, verificamos que os elementos interconectam-se permitindo a produção de narrativas que, como novas formas de relacionamento espaço-temporais abrem possibilidades criativas para projetos artísticos. A subjetividade reconhecida como parte de nossas identidades individuais, constituídas no âmbito da cultura, possuem múltiplas autorias e podem ser compartilhadas. Os espectadores deixam de ser passivos e passam a se apropriar das obras artísticas de maneira criativa, participativa e compartilhada.

Segundo Priscila Arantes (2005, p.49-52) cada vez mais o produto estético contemporâneo não pode ser considerado como uma criação individual. Hoje, ao resumir as características da cultura digital em uma só expressão, diríamos que ela é uma “rede híbrida”. Possui características que permitem o relacionamento entre homens e máquinas, em escalas planetárias, possibilitando interconexão entre as diferentes mídias e a distribuição de informações, imagens e sons dos mais variados gêneros. Segundo a autora, as obras de arte em mídias digitais e locativas permitem, neste mundo da velocidade, do tempo real, da instantaneidade, da “falta de tempo”, da ausência do espaço, a realização de uma espécie de metacomunicação. (ARANTES, 2005, p.177).

### **Gerações Tecnológicas**

Cada vez mais buscamos a presença do outro ou pelo menos a sensação desta presença através dos aparatos tecnológicos que buscam ampliar a capacidade de comunicação e interação entre os homens e suas máquinas semióticas: máquinas de produção de significados. Somos obrigados a desenvolver interfaces que simulam esta presença e nos dão referências de localização permitindo realizar uma cartografia dos ambientes físicos e virtuais e explorando todas as formas de sensações humanas, desde as mais orgânicas até as mais profundas: mentais e psicológicas.

Santaella argumenta que o processo de cognição humana pode ser observado segundo cinco gerações tecnológicas com base nos meios de comunicação e nas respectivas linguagens que as geram e que, por sua vez, estão intimamente relacionadas a estes meios. Ela observa a existência das:

• **Tecnologias do Reprodutível:** com base na “reprodutibilidade técnica” de Walter Benjamin e nos meios de produção mecânico e eletromecânicos que modificam nossas vidas e estabelecem os princípios seriais, mecânicos e de automatismo que respondem com eficiência à aceleração da produção de mercadorias nas cidades.

• **Tecnologias da Difusão:** a partir do pensamento dos filósofos e sociólogos Theodor Adorno (1903-1969) e Max Horkheimer (1895-1973) que definiram o que é a “Indústria Cultural”, estabelecendo uma situação para a arte na sociedade capitalista industrial e, ainda que, observaram a comunicação alastrando-se rapidamente através do rádio, telégrafo e televisão, vamos encontrar os mecanismos de difusão da informação sendo utilizados para realizar a comunicação de massa que, agora, propaga-se através do espaço “vazio” e é amplamente transmitida via satélite.

• **Tecnologias do Disponível:** são aparatos tecnológicos de pequeno porte que são sensores e atuadores e que são feitos para atender as necessidades mais segmentadas e individualizadas de emissão, transmissão e recepção de signos de origens variadas, de estratos culturais diversificados e que são constitutivos de um tipo de cultura muito misturada. Para Santaella vivemos a “cultura das mídias” que é distinta daquela que organiza a comunicação em massa e, logicamente, organiza-se de modo distinto pela via digital. Em seu interior vemos nascer a “cultura da mobilidade” que, como afirma André Lemos, “não se trata tanto de aniquilar os lugares, mas de criar espacializações” (2009).

• **Tecnologias do Acesso:** que está intimamente relacionada ao advento da internet, um universo de informação e de dados que se alastra de forma infinita através das telas e que se coloca ao alcance da ponta dos dedos. Além de ser um meio de comunicação, as tecnologias do acesso são tecnologias da inteligência que alteram completamente as formas condicionais de armazenamento, manipulação e diálogo das informações.

• **Tecnologias de Conexão Contínua:** à medida que a comunicação entre as pessoas e o acesso à internet começaram a se desprender dos filamentos de suas âncoras geográficas – *modems*, cabos e *desktops* –, espaços públicos, ruas, parques, todo o ambiente urbano foi adquirindo um novo desenho que resultou na intromissão de vias virtuais de comunicação e acesso à informação enquanto a vida vai acontecendo. A quinta geração de tecnologias comunicacionais, a da conexão contígua, é constituída por uma rede móvel de pessoas e de tecnologias nômades que operam em espaços físicos não contíguos (2007, p.194-201).

No âmbito das relações espaço-temporais as narrativas e suas discontinuidades tornaram-se temas artísticos abrindo muitas possibilidades interpretativas e criativas. Artistas que produzem obras na internet criam experimentos que recorrem aos relatos fragmentados e compartilhados. Nesse quadro geral, observamos a presença de operações narrativas de histórias que criam formatos e representações da espacialidade, temporalidades e de sonoridade.

Considerando as relações espaço-temporal-sonoras que se estabelecem nas redes, é possível a exploração de novas formas e modos de se abordar as narrativas, com reconstrução criativa do passado, apresentação da realidade misturada no presente e as projeções do futuro. Assim, algumas narrativas descontínuas contêm em si três tempos (presente, passado e futuro), buscando evidenciar as condições significantes do tempo. Essas obras artísticas articulam os fatores determinantes da memória que os produtores artísticos consideram mais significativos: espaço-tempo, acontecimentos, territórios, afetos, imaginação.

### **Estética Tecnológica e Locativa**

O objeto artístico não pode ser pensado somente através do conceito de “Belo”, mas sim, como algo estético que não é mais determinado pela forma. Mario Costa definiu o conceito de “Sublime Tecnológico” que, ao se estrutura nos objetos artísticos, através das tecnologias digitais, buscam encontrar modos de se constituir dando sentido a uma nova dimensão estética da produção artística contemporânea.

Os objetos artísticos quando são observados como sublimes, dão ênfase aos processos, fluxos e as hibridizações que não têm forma, que são efêmeros e transitórios (COSTA, 1995). Para Gilles Deleuze, a arte é portadora de processos calcados no “devir” (1997) e assim, a arte atinge o

estado celestial que já nada guarda de pessoal nem racional. À sua maneira, a arte diz o que dizem as crianças. Ela é feita de trajetos e devires, por isso faz mapas, extensivos e intensivos. Há sempre uma trajetória na obra de arte [...] E como os trajetos não são reais, assim como os devires não são imaginários, na sua reunião existe algo único que só pertence à arte. [...] À arte-arqueologia, que se funda nos milênios para atingir o imemorial, opõe-se uma arte-cartografia, que repousa sobre as coisas do esquecimento e os lugares de passagem (1997, p.78).

A função do artista não é mais aquela de se exprimir ou de dar forma ao objeto artístico, mas de criar dispositivos e interfaces comunicacionais nas quais as dimensões do “acontecimento” e do “devir” (ZOURABICHVILI, 2009, p.6 e 24) tornam-se conscientes de si e se revelam ao sensível. As tecnologias da informação e comunicação alteram as noções de próximo e distante, ausência e presença, real e atualizável, e de vizinhança, fronteiras, centro e periferia revelando o enfraquecimento do sujeito e o fortalecimento das subjetividades.

A cartografia dos fluxos gera a dimensão da “ausência” como algo presente criado pelas tecnologias digitais e, assim, os artistas passam a trabalhar “dando forma ao vazio” (COSTA, 1994). O espaço abstrato concebe a noção de “vazio”. Annateresa Fabris, afirma que a “Estética da Comunicação” de Costa caracteriza-se pela re-apresentação das coisas e dos acontecimentos estabelecendo-se através dos fluxos e processo. Já, a simulação, acontece a partir de algo que não existe e que gera significados no processo de mediação com as interfaces e aparatos tecnológicos. E,

os novos formatos de comunicação, modificam a fenomenologia do acontecimento. As experiências estéticas são produzidas num “espaço-tempo” dilatado pelas tecnologias que “transformam o acontecimento num presente indefinido e redefinem a própria concepção de realidade” (COSTA, 1994, p. 7).

### O Projeto Paraty.io: narrativas de realidade mista<sup>1</sup>

Ao observar a arte dando ênfase aos lugares e território e deslocando os objetos artísticos para o campo da “Estética da Comunicação” identificamos elementos que se reconfiguram na perspectiva de novas cartografias e na constituição de narrativas imaginárias em constante processo de modificação.

O projeto **Paraty.io: narrativas de realidade mista** transforma as noções de espaço-tempo, território e lugar e tem como eixo criativo as produções artísticas contemporâneas. Paraty.io é uma forma de se narrar histórias a partir de lugares e referências históricas. Os dispositivos e interfaces digitais adicionados às tecnologias emergentes mudam nosso modo de produção e, obviamente, de se pensar os lugares e territórios. De fato, verificamos que todas as interfaces e formas de produção contemporânea, de difusão, de acesso e de conexões digitais”, hibridizam-se.

Observamos que a internet está completamente privatizada, e dela brotam projetos com base em princípios coletivos que pensam os espaços públicos e digitais de modo compartilhado e participativo. As redes sem fio unem localidades e suas histórias transformando cada espaço, território e lugar em sistemas completos de geração de informação. Os locais físicos mostram suas características que, ao se fundirem com os ambientes virtuais e os sistemas digitais, geram “realidades aumentadas, modificadas e alteradas”, apresentando novas estruturas sintáticas e semânticas que permitem gerar uma grande variedade de formas narrativas.

O projeto Paraty.io é um “*work in process*”, e vem sendo desenvolvido por meio de uma plataforma virtual de realidade mista que é um ambiente de experimentação e desenvolvimento de simulações e narrativas sobre a “Trilha dos Sete Degraus”. A narrativa principal da trilha tem como elemento central o trajeto da cidade de Cunha, em São Paulo, à cidade de Paraty no Rio de Janeiro. O projeto conta histórias da antiga Estrada Real de Cunha a Paraty, que é conhecido como Caminho do Ouro e dos Diamantes ou, simplesmente, Estrada Real.

Uma das histórias a ser conta é a da “Casa do Quinto” que era a residência dos cobradores de impostos portugueses que ficava na “Trilha dos Sete Degraus”. Hoje, este monumento histórico não existe mais, pois foi demolido. Nesta pesquisa a Casa do Quinto foi reconstruída em modelagem computacional 3D conforme planta que existe na propriedade de Marcos Caetano Ribas, conforme imagem a seguir.

1 **Realidade Mista** ou **Realidade Híbrida** é a tecnologia que une características da **realidade** virtual com a **realidade** aumentada. Esta insere objetos virtuais no mundo real e permite a interação do usuário com os objetos, produzindo novos ambientes nos quais itens físicos e virtuais coexistem e interagem em tempo real.

Figura 01:  
Casa do Quinto da Trilha dos Sete Degraus.  
Fonte: Imagem elaborada pelo autor em modelagem 3D.



Figura 02:  
Interior da Casa do Quinto da Trilha dos Sete Degraus.  
Fonte: Imagem elaborada pelo autor em modelagem 3D.



Nossa proposta é a criação de uma plataforma de realidade mista que propõe mapear uma via histórica importante dos tropeiros do Brasil. Por meio dessa estrada, no período colonial, tínhamos acesso ao porto de Paraty de onde saíam os diamantes e o ouro do Brasil para Portugal. Esta rota no meio da Mata Atlântica também foi utilizada para o transporte de escravos que vinham do continente africano e do café do interior do Brasil.

A proposta deste projeto cartográfico e de criação de narrativas é mapear a “Trilha dos Sete Degraus” e criar narrativas onde as imagens modeladas e reais representam digitalmente a Estrada Real. Esse é o Caminho Velho da Estrada Real que é repleto de referências culturais, históricas e artísticas. A proposta de mapeamento e criação dessas narrativas da trilha já produziu dois projetos que podem ser visualizados nos seguintes endereços eletrônicos. O primeiro é uma cartografia realizada na plataforma do Google Street View<sup>2</sup> e o segundo é um documentário publicado no website do Youtube com o nome “Estudo para Projeto de Resgate da Ligação entre as Culturas da Serra e do Mar”, elaborado por Lia Capovilla.<sup>3</sup>

2 Disponível em <http://www.hrenatoh.net>. Acessado em 24 de set. 2020.

3 Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=B3hBw7LGsWA&t=7s>. Acessado em 24 set. 2020.



## Conclusão

Nossa reflexão está centrada nas teorias das artes contemporâneas, mídias digitais e locativas e criação de narrativas e, assim, podemos concluir sobre a multidisciplinaridade dos estudos e reflexões que englobam as práticas artísticas e os sistemas ubíquos e pervasivos. Os objetos estéticos estão modificando-se diante das tecnologias contemporâneas e, assim, estão sendo pensados pelo princípio da mobilidade e da localização. Com tais recursos disponíveis os mapas tornam-se objetos dinâmicos, podendo incorporar narrativas, textos, desenhos, imagens de fotografia e vídeo, além de elementos sonoros.

Estas transformações que acontecem a partir do design do espaço imaterial: espectro eletromagnético para delimitar os mapas físicos, as redes sem fio, por meio dos GPS e dos sensores e atuadores, cada vez mais são protagonistas das localidades e a redesenham a partir de representações da ordem do incomensurável que só podem ser compreendido pela visão destes dispositivos tecnológicos.

São produções da ordem do sublime porque são realizadas para serem vistas numa escala que foge à capacidade de apreensão humana, e, ao mesmo tempo, estão relacionadas aos elementos, às práticas do cotidiano, como, por exemplo, o caminhar pelas trilhas por meio dos sistemas digitais. É nessa dupla escala de organização em que se situam os artistas das mídias locativas. Ao caminhar por esse trajeto num movimento do corpo e ver o desenho realizado através do satélite, o artista coloca essa “vertente da arte numa fronteira entre o sublime e a vida cotidiana”. (HOLANDA, 2008, p.114)

Apesar da opção tecnológica, destacamos que nosso foco de pesquisa e análise está muito próximo daqueles que olham com certo distanciamento crítico todos estes fenômenos. Nossas reflexões estão relacionadas aos teóricos que não estão deslumbrados com as novas tecnologias, mas com aqueles que pensam com uma distância crítica sobre todos estes fenômenos. Manoel de Landa, em *“War in the Age of Intelligent Machines”* (1991) observa aspectos que apresentam uma radiografia não só dos sistemas tecnológicos, mas também dos sistemas históricos, sociais, políticos e econômicos. Ele problematiza sobre os territórios e suas articulações diante dos fenômenos das redes digitais. Também elabora um discurso sobre as novas formas de se habitar os lugares.

Os ambientes como geradores de signos, de poder, de cultura e de *status* podem estar sendo abordados por meio de várias formas narrativas que extrapolam os limites das textualidades. Transitar entre lugares e territórios de forma nômade nos espaços das redes converteu-se em uma condição básica do mundo contemporâneo que está marcada pelo deslocamento, fluxo e conexões. São territórios entendidos como contextos, definindo lugares de existência. Territórios culturais, étnicos, religiosos parecem definir melhor a noção contemporânea do lugar.

## Referências

- ARANTES, Priscila. **@rte e mídia**: perspectivas da estética digital. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- COSTA, Mario. **O sublime tecnológico**. São Paulo: Experimento, 1994.
- DELEUZE, Giles. **Crítica e Clínica**. São Paulo: Editora 34, 1997.
- DE LANDA, Manuel. **War in the age of intelligent machines**. New York (EE UU): Zone Books, 2003.
- HOLANDA, Giordana B. **Do Sublime Tecnológico às Cartografias dos Fluxos**. Tese de Doutorado em Artes e Design da PUC-RIO. Rio de Janeiro: PUC-RIO, 2008.
- LEMOS, André. **Experiência estética em redes sociais**. Palestra realizada no Seminário: Artes Plásticas e Comunicação na Contemporaneidade em 23/10/2008. Casa Fiat de Cultura. Belo Horizonte/MG. Projeto Sempre Um Papo. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=XA4EEoQ33nM>). Acessado em 21 set. 2020.
- SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.
- SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização**: do pensamento único à consciência universal. São Paulo: Record, 2000.
- **A natureza do espaço**: técnica e tempo, razão e emoção. 4ª ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2004.
- ZOURABICHVILI, François. **O vocabulário de Deleuze**. Tradução André Telles. Rio de Janeiro: Coleção Conexões, 2009.

Cláudia Mariza Mattos  
Brandão > **Transbordamentos visuais e suas sonoridades**

**Resumo**

O artigo tem por objetivo refletir sobre a fotografia como um ato de projetar e projetar-se no território, analisando os processos que amparam a realização de práticas artísticas híbridas, unindo imagem e som. Considerando a poética resultante de interações com o local e sua população, identificam-se, num primeiro momento, as memórias sociais do lugar, fomentando a produção artística, que posteriormente contaminará a paisagem com vistas à participação da coletividade na recepção de uma experiência estética. Retroalimentando a memória coletiva e caracterizando uma apropriação política do espaço urbano (trans)formadora do sentido de *habitar*, a obra resulta da elaboração de gestos coletivos que lhe conferem significados experienciais e existenciais, ecoando internalizações poéticas de um “estar junto” no mundo.

**Palavras-chave:** Fotografia. Pesquisa Poética. Candal. Habitar. Memória.

► Professora do Centro de Artes/UFPEL, atua no PPG Mestrado em Artes Visuais. É doutora em Educação, com pós-doutorado em Criação Artística Contemporânea (UA, PT), liderando o PhotoGraphein - Núcleo de Pesquisa em Fotografia e Educação (UFPEL/CNPq). Como artista visual, já participou de várias coletivas, nacionais e internacionais, apresentando sete exposições individuais.  
[claummattos@gmail.com](mailto:claummattos@gmail.com)

**ORCID ID:** 0000-0002-2161-4779

COMO CITAR:

MATTOS BRANDÃO, C. M. (2020). TRANSBORDAMENTOS VISUAIS E SUAS SONORIDADES. REVISTA VAZANTES, 4(1), 93-104.  
[HTTPS://DOI.ORG/ 10.36517/vazppgartesufc2020.1.08](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.1.08)

Cláudia Mariza Mattos  
Brandão **Visual overflows and their sonorities**

**Abstract**

The article aims to reflect on photography as an act of project and projecting itself in the territory, analyzing the processes that support the realization of hybrid artistic practices, uniting image and sound. Considering the poetics resulting from interactions with the place and its population, the social memories of the place are initially identified, fostering the artistic production, which will later contaminate the landscape with a view to the participation of the community in the reception of an aesthetic experience. Feeding back the collective memory and characterizing a political appropriation of the urban (trans) formative of the sense of inhabiting, the work results from the elaboration of collective gestures that give it experiential and existential meanings, echoing poetic internalizations of “being together” in the world.

**Keywords:** Photography. Poetic Research. Candal. Inhabiting. Memory

## 1. Abertura prospectiva

Creio ser quase um consenso, que a nossa imersão numa cultura essencialmente imagética opera mudanças na arte contemporânea, em seus processos e suas práticas. Rompidas definitivamente as fronteiras postas por uma racionalidade instrumental, foi viabilizada a dinamização dos fazeres artísticos, mais como interposições questionadoras sobre o mundo do que operacionalizações de códigos e técnicas. E, nessa conjuntura, a linguagem fotográfica emerge como um possível meio expressivo do pensar, definitivamente incorporada às práticas artísticas e ao nosso cotidiano vivencial.

Para além da visualidade que tais práticas engendram, a fotografia contemporânea, no âmbito da arte, também alia a experiência como elemento mobilizador. Ampliando os limites para além da moldura original do enquadramento, muitas vezes ela produz ambiguidades e pode gerar deslocamentos contextuais. Assim considerando, trata-se de, neste artigo, propor reflexões que extravasam a dimensão visual fotográfica, assumindo a utilização híbrida dos recursos técnicos para ampliar os sentidos do visto e das vivências.

Refiro-me a uma poética que busca enaltecer a observação atenta do cotidiano, entendendo-o como uma trama substancial nutrida por mentalidades e comportamentos. Ou seja, um fazer artístico que ganha forma híbrida, unindo imagem e som, com base num conjunto gestual: o gesto da pesquisa poética, mobilizando corpo e mente da artista, e o gesto de abraçar/envolver o outro em sua alteridade, para assim concretizar um “estar junto” no mundo e na memória (FLUSSER, 2014).

A escrita se funda em questões extremamente empobrecidas no contexto da realidade pandêmica que vivenciamos, impondo a todas as pessoas o afastamento social. Nela, as letras são reunidas para dar vida a um enredamento de memórias oriundas dos deslocamentos propiciados por uma viagem e as experiências que dela advêm. Seu objetivo primeiro é o de refletir sobre os resultados de uma residência artística, quando os fazeres fotográficos convergiram para valorizar a observação cotidiana das banalidades rotineiras de um lugar imerso num tempo próprio. Nele, o extraordinário (PEREC, 2016) salta aos olhos e conquista a cena no processo de apreensão poética e compreensão da vida comum.

Essa foi uma oportunidade ímpar, proporcionada pela estada junto à Universidade de Aveiro (Portugal) e ao Programa Mestrado em Criação Artística Contemporânea, durante estágio pós-doutoral. Refiro-me à residência artística decorrida nas aldeias do Candal, Póvoa das Leiras e Coelheira, no Município São Pedro do

Sul, entre os dias 25 e 28 de abril de 2019. Em parceria com o MCAC da UAe repetida anualmente, essa atividade integra o projeto Europa Criativa “Rede Tramontana”, Centro de Informação Europa Criativa, e é coordenada pela Binaural | Nodar.

A proposta da referida residência foi a de uma imersão social, durante a estada, para dela retirar substância poética advinda dos modos de viver e pensar, sobrepujando processos miméticos de reprodução do visto e galgando a atividade simbólica de apreensão poética das vivências.

Durante todo o período em que permaneci em Candal, em minha mente ressoavam as palavras de Manoel de Barros (2000, p. 11):

Difícil fotografar o silêncio.  
Entretanto tentei. Eu conto:  
Madrugada a minha aldeia estava morta.  
Não se ouvia um barulho, ninguém passava entre as casas.  
(...)  
Tinha um perfume de jasmim no beiral de um sobrado.  
Fotografei o perfume.  
(...)  
Olhei uma paisagem velha a desabar sobre uma casa.  
Fotografei o sobre.  
Por fim eu enxerguei a *Nuvem de calça*.

A minha *Nuvem de calça*, diferente da do poeta, precisava de uma forma mais definitiva, mesmo que isso implicasse em fotografar “o perfume”. E mesmo valorizando a dimensão visual na relação perceptiva com o entorno, busquei ir além, explorando também as sonoridades características do lugar. A soma das capturas dos indícios surgiu na busca por sobrepujar as estruturas racionais do pensar, fundantes da nossa consciência acerca do mundo.

O simbólico se faz presente em todas as instâncias da vida social, significado no referencial, inclusive afetivo, que lhe dá sentido e o torna mobilizador das ações. A existência em si mesma das coisas e dos seres torna a realidade algo dado a ser percebido e interpretado, no vislumbre de um *vir a ser*, a partir da cotidianidade da experiência psicológica propocionada pelas inter-relações sociais.

O desafio proposto nos dias vividos intensamente em Candal foi o de extrair uma síntese simbólica do lugar, para posteriormente expô-la no próprio lugar, amplificando e reverberando o viver num devir coletivo. E são essas mobilizações e seus resultados poéticos que passo a esmiuçar, na compreensão de que muitos fazeres artísticos contemporâneos ganham o espaço/território como propostas de expansão do ser em circunstância.

## 2. Quando a pedra se faz memória

O presente é mais do que aparenta ser. A diversidade de formas e de concepções que se apresentam a nós corriqueiramente permitem o reestabelecimento de significações ocultas ou esquecidas. Admitir o jogo constante de identificação projetiva e introjetiva,

que faz do meio uma parte do sujeito e deste, por sua vez, uma parte do meio, possibilita o entendimento de que a realidade concreta não se reduz a um conjunto de dados materiais ou de fatos isolados, que carecem de avaliações estatísticas e prognósticos técnicos. Nesse entrecruzamento de trocas infinitas, o imaginário e seus símbolos não apenas previnem situações futuras, como em sua atividade antecipatória, mas orientam-se para um porvir.

Considerada a forte carga simbólica que atinge o cotidiano do constante processo da formação humana, congregando informações geradas pelos imaginários pessoais, percepções e representações que estruturam a compreensão de cada um de nós, percebe-se uma pluralidade indicativa de tramas históricas comuns, embora as diferenças. Além disso, a experiência em questão agregou, através de uma rede significativa particular das relações coloniais entre Brasil e Portugal, a prática constante de um conhecer/conhecer-se, acionando memórias. Em síntese, a residência me fez “escutar” vozes abafadas da/pela história, sem as quais eu não posso pensar em uma identidade minimamente estabelecida.

Avaliando o espaço das vivências em questão como fruto de trajetórias individuais mergulhadas na coletividade, legitimadoras de uma memória compartilhada e uma territorialidade formadora de identidades, coube a mim incorporar os parâmetros sócio-históricos que o cotidiano apresentou à produção artística. Nesse sentido, eu não me senti contemplada somente com a utilização de imagens para a realização de meu projeto pessoal artístico. E isso me levou a agregar sonoridades do lugar a ele, visando dar conta de uma escrita de si, uma reflexão poética a respeito da vida pessoal e social, consideradas na multiplicidade de suas relações.

A Aldeia de Candal está incluída no Sítio de Importância Comunitária Serra da Lousã – Rede Natura 2000, sendo uma das mais acessíveis Aldeias do Xisto na Lousã. Segundo seus habitantes, seu nome está relacionado à arte de trabalhar a pedra (Cantar a Pedra), atividade característica da região.

Com uma história que remonta a passagem do século XVII para o XVIII, a aldeia surpreende por suas edificações de xisto adaptadas às irregularidades do terreno, cujas principais atividades transitaram pela agricultura, a criação de animais e a fabricação de carvão. Compondo o espaço rural português, ela vive atualmente um progressivo e preocupante esvaziamento de sua população, contando com 25 habitantes idosos e duas crianças, sendo que, na década de 1940, foram registrados 201 habitantes. Antigamente, os vínculos sociais e a ocupação do espaço se deram num lento fluxo geracional, economicamente pobre, mas culturalmente rico, porém, atualmente, a aldeia testemunha um acelerado processo de mutação dos intrínsecos laços existentes entre os poucos habitantes e o território por eles ocupado.

O esvaziamento da aldeia se deve a uma crescente imigração das gerações mais novas a partir da década de 1980, impulsionada pela crise econômica que se estabeleceu em Portugal no período. Atualmente, muitos residem na França ou na Inglaterra e retornam no verão para visitas. Por outro lado, os idosos não suportam a vida fora do lugar, distantes de suas casas, vizinhos, memórias, do seu “chão”.

Figura 1  
Cláudia  
Brandão, sem  
título, fotografia,  
Candal (PT), 2019.  
Fonte: Acervo da  
pesquisa.



Caminhar por suas estreitas ruas, cercadas por pedras, é conviver com a história (Figura 1). Ao redor, tudo é memória e melancolia; tudo é silêncio pujante. No compasso de nossas próprias passadas, (com)viver nesse espaço é um convite à autorreflexão. A paisagem é fantástica; entretanto, é possível perceber uma complexa malha de realidades sobrepostas. As formas ancestrais de uma vida rural coexistem com novas intervenções na paisagem, como o parque eólico, por exemplo. Também é notório o processo de abandono da comunidade pelo Estado, em todos os âmbitos, seja o da infraestrutura social, das condições de trabalho ou o de produção cultural.

Embora com acessibilidade privilegiada, por estar situada na Estrada Nacional 236, que liga Lousã ao ponto mais alto da Serra e à Castanheira de Pera, a aldeia não é contemplada pela circulação de transporte público, nem tem posto de saúde. Seus moradores, idosos, contam com a boa vontade de alguns donos de pousadas da região, principalmente quando necessitam de atendimento médico. E tal conjuntura dramática enfraquece o sentido identitário da comunidade, outrora pautado pelo paradigma agrário, aglutinador do tecido social dessa comunidade rural, que testemunha o irremediável esquecimento de sua história com o desaparecimento dos chamados “guardiões” da sua memória.

Estar em Candal foi, com certeza, um momento especial, que me possibilitou o contato direto com uma outra Portugal; uma região rural com modos de vida e tradições muito diferentes da urbana. Nesse contexto, todos os elementos advindos da experiência se transformaram em matéria prima para a elaboração da obra *ArquivAfetos*, uma reflexão mediada pela sensibilidade frente a um mundo em transformação, sobre processos de apagamento em curso.

O silêncio na aldeia se contrapõe ao alarido que ecoa da estrada que conduz à cidade mais próxima. Assim como uma “caverna” escondida, ela passa despercebida em meio ao trânsito compassado pela proximidade da vida urbana e suas dinâmicas avassaladoras. Sua economia é nutrida pelos turistas e caminhantes, que



rumam às nascentes da ribeira de Candal, sendo que três linhas d'água atravessam seu território.

O que pode parecer para alguns uma contradição, eu interpreto como um sinal de alerta. A maioria das casas do lugar ainda pertence às famílias originais, que costumam retornar nas férias, mantendo-se fechadas durante o resto do ano. A presença silenciosa, quase fantasmagórica, de histórias/tradições fundadoras de gerações em vias de desaparecimento é notória nas deambulações pelas suas ruas vazias. As memórias trancafiadas em construções de xisto e madeira são narrativas que não mais repercutem, descompassadas que estão das vicissitudes do mundo contemporâneo. Portanto, concluí que poetizar essas silenciosas manifestações era um caminho possível.

### 3. O verso e o reverso da criação artística

A decisão de iniciar um programa de residência artística em contexto rural, no ano de 2006, foi motivada pela consciência da importância do processo de transformação descrito atrás. Também pela vontade simultânea dos membros da Binaural Nodar em começarem um processo de enraizamento no território, baseado numa vivência quotidiana com as comunidades locais e pela percepção de que o acolhimento de artistas e investigadores oriundos do exterior permite um aporte de ideias e de expressões relevantes a um contexto específico e periférico.

Com essas palavras, apresentadas no site da Binaural Nodar, está sintetizada a proposta da residência artística da qual participei. Ou seja, somos desafiadas/os a integrar a vida cotidiana da aldeia durante quatro dias, recolhendo todo o tipo de materiais e impressões, para posteriormente planejar e executar uma intervenção artística no lugar. Em síntese, somos convocadas/os a uma interlocução poética com os moradores, devolvendo na forma de obra artística as impressões acerca da experiência de efetivamente “estar junto”, em processos de observação, registro e escuta.

Acredito que o encontro entre os sentidos e os saberes sociais transforma a visão em olhar, e que o desenvolvimento do olhar e das capacidades sensíveis associadas às cognitivas viabiliza uma percepção mais profunda do mundo. E isso tem a capacidade de ressignificar contextos e favorecer a efetivação de experiências sócio-estéticas. Entretanto, somente a possibilidade de conhecimento visual fragmentado do mundo, que a imagem fotográfica fornece, atestando a veracidade de uma realidade que se pretende mostrar e/ou discutir, não me pareceu suficiente para poetizar “o idioma incontornável das pedras. Aquele idioma que melhor abrange o silêncio das palavras” (BARROS, 2000, p. 18).

Sim, Manoel de Barros foi meu companheiro fiel na estada em Candal. Suas palavras foram inspiradoras para a delimitação dos meios que possibilitaram romper com a pura visualidade da fotografia, multiplicando suas potências e contaminações. Na busca pelo “idioma incontornável das pedras”, refleti sobre práticas poéticas que podem provocar deslocamentos na criação, estimulando outros mundos visuais possíveis.

Sei que fotografias não são verdades absolutas; elas são

apenas visões parciais de quem seleciona e recorta, referenciada em suas vivências pessoais. Imagens fotográficas resultam ainda de pré-conceitos artísticos, estéticos e técnicos, mas mesmo assim revelam o real e sensibilizam na medida em que tornam próximo aquilo que muitas vezes fazemos ser distante. Contudo, a imagem fotográfica tem o valor intrínseco de favorecer o reconhecimento da realidade e ampliar a consciência humana para os problemas que existem no mundo por nós partilhado.

Embora tais qualidades do fotográfico, nem sempre elas dão conta da percepção sensível dos lugares, sugerindo experimentações que operam com a ficcionalidade sem, entretanto, abrir mão dos resquícios da indicialidade (FURTADO; DUBOIS, 2019). Acredito que através da hibridização das linguagens é possível rearranjar os regimes de temporalidade, num processo contínuo de aproximação/ressignificação daquilo que está distante no fugidio tempo presente. Não se trata aqui de pensar sobre linguagens que se complementam em prol de um resultado final, ao contrário, refiro-me ao atravessamento de *medias* que se perturbam mutuamente. A fotografia pela sua rigidez plástica, imutável, e o som/sonoridade, atualizando permanente e organicamente a vivacidade de vozes que cantam histórias.

Sobre o gesto de pesquisar, Flusser traz-nos algo interessante que pode ser clarificador dos caminhos da pesquisa poética:

O pesquisador se assume em circunstância composta de problemas vitais que se precipitam sobre ele, e em direção dos quais ele próprio se projeta (essas duas afirmativas são idênticas, já que precipitar-se e projetar-se significam a mesma dinâmica do “estar-no-mundo”). Os problemas são tanto mais vitais, “interessantes”, quanto mais são próximos, e a proximidade é, pois, a medida do interesse, isto é: do mundo no qual o pesquisador se encontra. (FLUSSER, 2014, p. 54).

E essa medida, complementa o autor: “deixa de ser conjunto coerente de hipóteses (e contemplação de formas, que é o significado grego da teoria), para passar a ser estratégia de vida” (FLUSSER, 2014, p. 54). Sendo assim, ao planejar a obra *ArquivAfeto*, prevendo a sua futura instalação no mesmo lugar que lhe deu origem, pode-se supor o estabelecimento de uma dinâmica projetiva de afetos e afecções entre obra e passantes.

É importante destacar que considero “lugar” como um espaço geográfico humanamente habitado, no qual se dá a ver a alteridade que cada pessoa alude, visibilizada no âmbito da cultura. E no resgate dessas singularidades, a arte se configura como uma aliada para a revitalização do ser em situação, dando vazão a um campo polissêmico de sentidos e caracterizando uma apropriação política do espaço comunitário; no caso aqui analisado, a aldeia de Candal.

Dentre um acervo de mais de mil imagens, selecionei uma (Figura 1) que entendi sintetizar não somente a minha experiência, mas as memórias dos habitantes e do lugar.

Figura 2:  
**Cláudia Brandão**, *sem título*, fotografia, Candal (PT), 2019  
 Fonte: Acervo da pesquisa.



Essas são as mãos da Dona Luísa, uma nativa da aldeia, na época com 89 anos, a quem tive o prazer de entrevistar por quase uma hora. Ela mora/va sozinha numa casa de pedra típica da região, que me contou ter sido construída originalmente com palha e madeira. Por muitos anos, ela trabalhou nas minas com o marido, e conhecer o minério é/era um dos seus orgulhos, além de ser uma reconhecida benzedeira da aldeia. Seus dois filhos moram na França, mudaram para lá nos anos de 1980 em busca de uma vida melhor, e todos os anos a visitam. Falou com alegria de seus netos e bisnetos, e me disse que gosta de viajar de avião; que já viajou sete vezes para a França, mas que nunca deixaria a sua casa e os seus amigos.

Num certo momento da entrevista, Dona Luísa me perguntou se eu queria que ela cantasse músicas típicas da região, com o que de pronto concordei. As primeiras músicas ela cantou sozinha, mas logo mais três amigos se juntaram a ela, que estava sentada num banco da pracinha, e a cantoria ficou mais vigorosa e emocionante.

Figura 3:  
 Cláudia Brandão, **ArquivAfetos**,  
 montagem fotográfica, 2020.  
 Fonte: Acervo da pesquisa.



*ArquivAfetos* foi projetada para ser instalada numa janela da pousada de Dona Custódia e seu Antônio, num ponto central da aldeia. A imagem, impressa em papel adesivo, é acompanhada da gravação da cantoria de Dona Luísa e seus amigos. Com a obra, busco habitar o espaço e o tempo, como um modo básico de relacionamento com um lugar cujas edificações antigas “são museus benevolentes do tempo, que registram, armazenam e mostram traços temporais diferentes” (PALLASMAA, 2017, p. 9), em busca de acessar a experiência existencial do (com)viver.

Trata-se de propor a participação ativa da população não só na recepção da obra em si, mas, principalmente, no reencontro formal com a sua história e as tradições do lugar. As mãos de Dona Luísa revelam os anos de luta pela sobrevivência de uma comunidade inteira, que mesmo com uma faixa etária elevada, tenta manter a aldeia limpa e literalmente “em pé”. Sua aliança, mais do que simbolizar uma união carnal, remete ao compromisso maior de fidelidade ao lugar. O tecido preto como fundo acena para o luto provocado pela perda de um ente querido; entretanto, representa também a dor maior pelos sucessivos silenciamentos impostos à memória coletiva. E tudo isso é embalado por uma cantoria alegre, coletiva, uma espontânea manifestação de afeto e orgânica revelação da vida.

*ArquivAfetos* (re)vela as afecções provocadas por histórias banais, que se referem à prosaica existência humana. Com/através dela entendo contemplar a experiência estética proposta por John Dewey (2010), rompendo com a monotonia da aparente inércia mundana frente às imagens e instaurando um compassado processo que se prolonga na temporalidade a ele intrínseca.

Entendo a elaboração da obra, que foca e amplia visões compartilhadas de mundo, em sua relação com a arquitetura local e o espaço coletivo de circulação. Penso nela para além de um objeto artístico, como se fosse um cenário “da existência, para educar na vida comunitária e para as construções sociais do futuro” (MONTANER, 2017, p. 149), estabelecendo um intercâmbio (trans) formador de experiências. Daí afirmar-se em mim a certeza de que somos todos partes de uma infinita corrente, constituída por uma complexa matéria reciclável.

Ao olhar para o passado, sinto como se as memórias dos dias vividos em Candal tivessem quase a força de uma gravidade, sempre me “atraindo”. Percebo o exercício desta escrita como uma demonstração de que aquelas/es que prezam a memória são capazes de viver no ténue (ora insuportável!) tempo presente. Este, uma dimensão fugidia, é embalado pelo fluxo e refluxo das histórias pessoais, mas, principalmente, das coletivas, pois são elas que conferem um sentido quase transcendental à existência humana.

#### 4. Sobre os direcionamentos finais

Narrar é manter-se vivo.

E é isso que estou/estamos tentando fazer nesta inóspita temporada pandêmica. Como nunca antes, o (com)viver se dá através da tecnologia e seus recursos. Vivenciamos um período

ímpar no qual as fronteiras geográficas estão abolidas e ao mesmo tempo impedidas, e substituímos as interações sociais presenciais pelos eventos mediados pela tecnologia. Embora imersa num aparente “desterro”, acredito ser nesse momento, tão único em sua estranheza, que especialmente a arte pode instaurar reflexões sobre quem somos e que mundo queremos para as futuras gerações.

Discorrer sobre o viver cotidiano a partir de memórias é falar sobre vivências que se entrelaçam e modulam as nossas ações com o meio, social, político e natural, através de interações comunicativas em suas *múltiplas redes*, inclusive, através da arte e suas produções. O desvelamento daquilo que denominamos realidade, o afastar das cortinas, é um exercício importante, sobretudo se for realizado coletivamente. Sendo assim, ao propor a instalação de uma obra de arte num espaço de circulação comunitária, estou sugerindo a colaboração de outros olhares para constatar, perceber e, sobretudo, sonhar junto, sobrepujando lógicas narcísicas e competitivas.

A fotografia, por sua característica documental, remete-nos para um mundo representado, ao mesmo tempo análogo e imaginário, num processo de recriação de situações tangíveis ou não. Associada ao som, ela se expande no espaço e assume novas configurações. Rompendo a moldura do enquadramento, pode propagar-se no ar e potencializar exercícios reflexivos de autoformação, promovendo o desenvolvimento de olhares mais sensíveis sobre o mundo. Quando a arte assume o seu compromisso ético com o entorno, valorizando o comunitário como um espaço relacional em suas diferentes dimensões, ela alerta para as responsabilidades *sócio-históricas* compartilhadas.

Entendo que o “retorno ao passado”, através do fotográfico e seus hibridismos, pode propiciar uma via de acesso ao âmago dos sujeitos, estimulando a produção de sentido para si e todas as suas redes de convivência. No dinamismo e fugacidade do tempo contemporâneo, encontramos no instante congelado a sensação da pseudo-permanência de um mundo que se constrói e reconstrói a cada momento. Nessa perspectiva, ao revelar o não-percebido no âmbito do cotidiano presente/passado, a imagem fotográfica coloca-se como um meio facilitador para o desenvolvimento de uma reflexão crítica a respeito do mundo, considerado em suas múltiplas relações.

Devido à pandemia, a exposição coletiva em Candal, com a mostra dos trabalhos desenvolvidos em 2019, foi suspensa. A proposta de projetar-me num lugar tão especial, onde pulsam memórias ancestrais, precisou ser adiada. Entretanto, um chamamento recebido recentemente amenizou a frustração. Fui convidada para participar da exposição coletiva SAVE AS, organizada pela equipe da Estação, espaço de divulgação cultural, localizada em Canelas (Estarreja, Portugal), que irá decorrer entre 14 de novembro de 2020 a 31 de janeiro de 2021.

Ou seja, *ArquivAfetos* habitará outro lugar e se relacionará com um público que talvez desconheça uma das tradicionais Aldeias do Xisto da região de Lousã. Embora relativamente próximas - algo em torno de 180 km separa as duas localidades - elas

são muito diferentes. Candal está no interior, na região central de Portugal, uma zona de difícil acesso, sendo que Canelas se localiza na região litorânea, cortada pela linha do trem e bem mais “contaminada” pela cultura urbana.

E assim, em breve nós, eu, Dona Luísa e seus amigos, estaremos de “mãos dadas” dando voz ao silencioso “idioma das pedras” da aldeia de Candal, reverberando cantigas mensageiras de um outro tempo que teima em sobreviver.

### Referências

- BARROS, Manoel de. **Ensaios fotográficos**. Rio de Janeiro: Record, 2000.
- BINAURAL NODAL. Site. Disponível em <https://www.binauralmedia.org/news/pt/arquivo/portfolio-items/artist-residencies> Acesso em 15/08/2020.
- DEWEY, John. **Arte como Experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- FLUSSER, Vilém. **Gestos**. São Paulo: Annablume, 2014.
- FURTADO, Beatriz; DUBOIS, Philippe. **Pós-fotografia, pós-cinema: novas configurações das imagens**. São Paulo: Edições SESC São Paulo, 2019.
- MONTANER, Josep Maria. **Do diagrama às experiências: rumo a uma arquitetura de ação**. São Paulo: Gustavo Gili, 2017.
- PALLASMAA, Juhani. **Habitar**. São Paulo: Gustavo Gili, 2017.
- PEREC, Georges. **Tentativa de esgotamento de um local parisiense**. São Paulo: Gustavo Gili, 2016.

Vinícius Bandera > **No cinema como na literatura****Resumo**

A intenção do poema não é didática, mas tecer uma analogia, livre (não academicista), entre o processo de construção na literatura e no cinema. O processo de construção não clássico-narrativo, porém inventivo, ou seja, o romance inventivo e o cinema inventivo, nos quais a estética se sobrepõe à linguagem. De acordo com tal analogia, a linguagem equivale a um cerceamento da liberdade e a estética ao inverso.

**Palavras-chave:** Estética. Experimentação Contemporânea. Cinema. Literatura.

> Autor dos livros: Ordenação social no Brasil: liberalismo, cientificismo e menores abandonados e delinquentes (Ed. UFRJ). A genealogia em Foucault: do poder baseado na soberania ao poder panóptico (NEA Edições). Mulheres da vida (Ed. Multifoco) e Náufragos da fé (Laços Editorial). Pós-doutorado História (USP). Doutorado Sociologia (UFRJ). Mestrado Ciência Política UNICAMP). Professor universitário. [viniciusbandera@gmail.com](mailto:viniciusbandera@gmail.com)

**ORCID ID: 0000-0003-0134-1221**

COMO CITAR:  
BANDERA, V. (2020). NO CINEMA COMO NA LITERATURA. REVISTA VAZANTES, 4(1), 105-110. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.1.09](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.1.09)

Recebido em: 2020-08-13  
Aceito em: 2020-10-19

Vinícius Bandera **In cinema as in literature**

**Abstract**

The purpose of the poem is not didactic, but to weave an analogy, free (non-academic), between the process of construction in literature and cinema. The non-classic-narrative process, but the inventive construction process, in other words, the inventive novel and the inventive cinema, in both the aesthetics overlap with language. According to such analogy, language is equivalent to a restriction of freedom and aesthetics is the contrary.

**Keywords:** Contemporary Art. Literary Aesthetics. Cinematographic Aesthetics. Literary Language. Cinematographic Language.



Vinícius Bandera **En el cine como en la literatura**

**Resumen**

La intención del poema no es didáctica, sino de tejer una analogía, libre (no académica), entre el proceso de construcción en la literatura y en el cine. El proceso de construcción no clásico-narrativo pero inventivo, es decir, la novela inventiva y el cine inventivo, en ambos la estética se superpone al lenguaje. Según tal analogía, el lenguaje equivale a una restricción de la libertad y la estética a la inversa.

**Palabras clave:** Arte Contemporáneo. Estética Literaria. Estética Cinematográfica. Lenguaje Literaria. Lenguaje Cinematográfico.

Narrativa discursiva e de correspondências.  
 Tudo isso sobre o material bruto.  
 Godard: *mise-en-scène*.  
 Do filme, a montagem é o coração.  
 Tempo, fluidez, percepção e assimilação.  
 Montagem cria associações.  
 Imitar o mundo (mímesis).  
 O que acontece na

*No filme o que importa  
 não é  
 a realidade, mas o que dela  
 possa extrair a imaginação*  
 Chaplin

Tela (enredo): ato de pensar, analisar. Criar: conceber  
 um filme por diversas Técnicas de associações de  
 imagens. *O nascimento de uma nação* de Griffith.

*Intolerance* criou o close.  
 Mellies inventou a trucagem: fogos de  
 Artificio, cortes, mudanças de ângulos,  
 Planos fixos e movimentação de atores.  
 O processo do romance.  
 O romance do processo.  
 O que é o romance?  
 O que pode um romance?  
 O que cabe num romance?  
 O romance é uma vida real,  
 Porque o romancista cria  
 Um mundo novo, seu,

No qual a realidade não está ausente.  
 Sua presença é conseqüente, inconseqüente.  
 É a vida a não poder explicar a que veio.  
 Ter as personagens como fio condutor.

*Leite, leitura  
 letras, literatura,  
 tudo o que passa,  
 tudo o que dura  
 tudo o que duramente passa tudo o que  
 passageiramente dura tudo, tudo, tudo  
 não passa de caricatura  
 de você, minha amargura  
 de ver que viver não tem cura*  
 Paulo Leminski

Soltar suas rédeas.  
 A carruagem que não é a de Platão.  
 A razão fora da ação.  
 A ação de criar situações  
 Em torno das personagens.  
 Capítulo por capítulo, tópico por tópico.  
 Íntima relação entre enredo e personagens.  
 O romance como uma divina comédia humana.

Inferno, purgatório, paraíso.  
 Misturar ou não misturar  
 Romance com ideologia.  
 Prudência em não tornar  
 O romance um panfleto.  
 Romance que não acaba com a  
 Leitura do leitor, detalhes, descrições,  
 Sentimentos, gestos, a existência acima da história,  
 A preceder a essência.  
 A desrealização do real.  
 O *raccord* tem a função básica  
 De dar a sensação de que não houve corte.  
 Dar a sensação de continuidade fluida.

*Raccord* de entrada e saída de campo.  
*Raccord* de gestos, *raccord* de olhares.  
*Raccord* de sons.  
 Continuidade da sequência e do olhar.  
 Montagem clássico-narrativa.  
 Griffith: plano curto versus plano sequência  
 Corte com *raccord* impreciso.  
 Dois planos fechados: é mais difícil o corte.  
 Corte com dois planos fechados é mais difícil o corte

Planos imediatos, um ao outro, é mais difícil ainda.  
 (Aqui está implícito “o corte” depois de “ainda”, por isso a concordância está no singular. Toda esta estrofe se refere ao corte na montagem – *raccord* também é um tipo de corte).  
 King Vidor: *The crowd*.

O processo do romance: as personagens podem  
 Levar o escritor a desenvolvê-las.  
 Matéria de carpintaria literária.  
 Escrever um ensaio sobre literatura.  
 Apresente uma personagem usando  
 Apenas ações e gestos. Pense em detalhes para  
 Mostrar/apresentar como a personagem é ou  
 Está em seu aspecto psicológico e mesmo físico.  
 Quem é ele ou ela? Como é? Onde vive?  
 O que quer? Em que momento está?  
 Como vê o mundo e reage a ele?  
 Com quem se relaciona?  
 O autor orienta as personagens ou as segue?  
 E o diretor fílmico?

Em minha opinião, a pontuação empobrece a estética do  
 poema.  
 Com pontuação o poema passa a ser gramatical, racionalis-  
 ta, em lugar de  
 pretender ser inventivo, criativo, imaginativo. O compromisso do poema não é com  
 razão gramatical, mas tentar se aproximar da imaginação,  
 do não academicismo.

Gosto da Vazantes, principalmente por seu espírito inventivo.

Wagner de Sousa Antônio>  
Reinilda de Fátima  
Berguenmayer Minuzzi>>

## Luz debruçada em superfícies: processos audiovisuais na Arte enquanto projeção mapeada

### Resumo

Algo que foi mapeado possui, em primazia, o indicativo de que seus caminhos constitutivos são plenos em conhecimento e encontram-se sob a forma de registros de qualquer natureza. O ato de mapear requer dedicação na realização dos registros, podendo servir para que outrem seja capaz de seguir seus caminhos em segurança ou se perder de forma mais bem orientada. Nesse sentido, este texto aborda o processo tecnológico de recorte da luz, enquanto objeto da Arte, sobre uma superfície irregular. Mapeiam-se algumas experiências da ação de dobrar a imagem em movimento sobre diferentes arquiteturas e objetos pela projeção mapeada. Assim, refletindo a respeito do trajeto entre composição audiovisual e técnica sensível à superfície, descreve-se o processo de compartilhar essa experiência audiovisual com outros artistas, por meio de uma dinâmica de encontros acadêmicos, objetivando a realização de um evento coletivo com contornos e singularidades de forma limítrofe na concepção e na realização de tais produções.

**Palavras-chave:** Artes Visuais. Audiovisual. Projeção mapeada. Superfície.

> Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/PPGART, linha Arte e Tecnologia, pela Universidade Federal de Santa Maria/UFSM; Mestre pelo mesmo PPG. Membro do Grupo Arte e Design CNPq-UFSM e do LABfoto CNPq-UFSM. Desenvolve poética voltada ao audiovisual em campo expandido, em experiências com imagem de síntese em performances ao vivo.  
[calixtob@gmail.com](mailto:calixtob@gmail.com)

**ORCID ID: 0000-0002-7030-2149**

>> Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção/Gestão do Design, da Universidade Federal de Santa Catarina/UFSC. Docente Associada do Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria. Líder do Grupo Arte e Design CNPq-UFSM e membro do Grupo Audiovisual Sem Destino CNPq-UFRGS. Atua em Arte e Tecnologia, com orientação e produção artísticas em processos híbridos.  
[minuzzireinilda@gmail.com](mailto:minuzzireinilda@gmail.com)

**ORCID ID: 0000-0002-0490-1258**

COMO CITAR:  
DE SOUZA ANTONIO, W., & DE FÁTIMA BERGUENMAYER MINUZZI, R. (2020). LUZ DEBRUÇADA EM SUPERFÍCIES. REVISTA VAZANTES, 4(1), 111-124. [HTTPS:// DOI. ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.1.10](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.1.10)

Wagner de Sousa Antônio  
Reinilda de Fátima  
Berguenmayer Minuzzi

**Light defined on surfaces:  
audiovisual processes in Art as a video mapping**

**Abstract**

Something that has been mapped has, in primacy, the indication that its constitutive paths are full of knowledge and are in the form of records of any nature. The act of mapping requires dedication in the realization of the records, and it can serve for others to be able to follow their paths safely or to lose themselves better oriented. The text reflects on the technological process of clipping the light, as an object of Art, on an irregular surface. Some experiences of the action of folding the moving image on different architectures and objects are mapped by the mapped projection. Thus, reflecting on the path between audiovisual composition and surface-sensitive technique, the process of sharing this audiovisual experience with other artists is described, through a dynamic of academic meetings, aiming at holding a collective event with contours and singularities. borderline in the conception and realization in such productions.

**Keywords:** Visual Arts. Audio-visual. Video mapping. Surface.

## Introdução

A mesma vista, os mesmos prédios. Diariamente, o mesmo trajeto. Imerso na troca de mensagens em um dispositivo móvel, alguém percebeu que uma luz vertia entre as janelas e algo se contorcia na platibanda. Luzes intensas, indefinidas. Rápidas como faíscas que se perdiam no ar, não teve tempo de parar para entender o que estava acontecendo, seu ônibus ainda estava parado enquanto o último passageiro subia. Correu, ainda olhando para trás, subiu e sentou-se de forma que pudesse ver um pouco mais antes que o ônibus deixasse o ponto. Chegou a casa sem saber descrever o que havia acontecido. Outros, diferentemente dele, menos surpreendidos, foram guiados, provavelmente por uma divulgação em redes sociais, e tiveram a oportunidade de acompanhar da calçada, parados, com o pescoço retesado. Houve até mesmo aqueles que abriram a janela por acaso e puderam ver a sessão desde o seu início, sem sair de casa.

Essas imagens poderiam descrever bem eventos como o Festival de Luzes de São Paulo (FLSP) (2018), por exemplo, pois é possível que alguém se questione o que está acontecendo de fato e associe-o a alguma ação publicitária, provavelmente. Porém, dessa *performance* que reverbera das ações de DJ's<sup>1</sup> e artistas visuais da cena eletrônica do final dos anos de 1990, associada erroneamente apenas a uma produção musical não autoral, que utilizava o espaço de show para experimentar a arquitetura enquanto *performance*, foram-se ganhando outros espaços, dissociados dos palcos de casas noturnas, surgindo, por contágio, a linguagem do *video mapping* ou projeção mapeada<sup>2</sup>.

A projeção mapeada compreende uma experiência de modelagem no digital entre conteúdos audiovisuais e as mais infinitas possibilidades de superfície suporte. Ela envolve o projetar para além dos dispositivos vigentes na arte contemporânea, propondo um transbordamento da imagem em movimento, frequentemente associada à rigidez das telas, saturadas da frontalidade da experiência em sua gênese, projetando segundo outros objetos, essencialmente. Dessa forma, compreende um ponto da *performance* audiovisual no qual as estruturas basilares dessa fruição cisalham entre o marco do dispositivo cinematográfico e o vídeo presente nas instalações artísticas.

Segundo o pesquisador Arlindo Machado (2016), o cinema dos primeiros tempos, final do século XIX, "não havia cristalizado

1 Abreviação de "disc jockey": quem seleciona (ou cria) e executa música em eventos ou show [Nota do autor].

2 Neste texto, optou-se por utilizar, deste ponto em diante, a expressão "projeção mapeada" em detrimento ao termo em inglês *video mapping*.

um modelo industrial único”. Logo, em seus processos criativos, havia uma disparidade anárquica nas realizações:

Durante as primeiras décadas de existência do cinema, a projeção podia ser realizada em várias telas em vez de em uma só, ou, então vários projetores diferentes podiam ser apontados para a mesma tela, em *front projection* e *back projection*, de modo a possibilitar efeitos de fusão, sobreposição, janelas simultâneas e inserção de uma imagem dentro da outra (MACHADO, 2016, p. 66).

Isso deixa evidente que, estabelecido o dispositivo cinema, conseqüentemente, cada elemento constitutivo da experiência passa a ser questionado e subvertido conforme emergem novas tecnologias audiovisuais. Mais do que pensar a projeção audiovisual que sofre incisões técnicas na mídia digital, o pensamento que permeia este texto fixa-se ao que transcende o espaço hegemônico. Fora do cubo preto (do dispositivo cinema) ou branco (do espaço expositivo), essa imagem digital torna-se tridimensional de acordo com as características do suporte temporário, dialogando, em alguns momentos, com o urbano nesse processo de fratura da arquitetura pela ação artística, abrindo novas janelas e leituras na arquitetura cotidiana desgastada pela ação do tempo e das publicidades na contemporaneidade.

### **Mapeando às escuras: a imagem em movimento tomando novas formas**

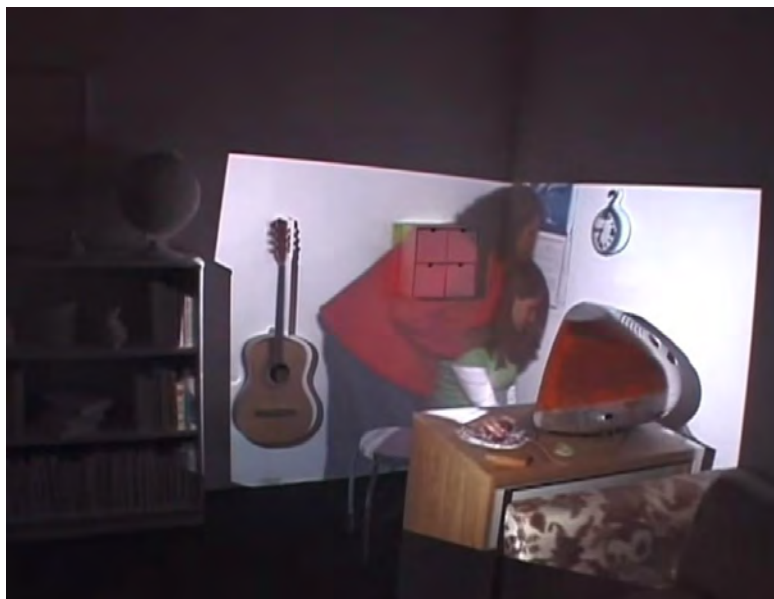
Antes, porém, cabe identificar esse recorte de forma mais precisa. O ato de projetar, antes de mais nada, necessita dialogar com a superfície suporte, a qual, em certa medida, não se repete enquanto experiência, em um processo no qual cabem distintas montagens nos mais diferentes planos da imagem em movimento, tantos quanto esse objeto ou local é capaz de proporcionar.

Na videoinstalação *Displacements*<sup>3</sup>, o artista norte-americano Michael Naimark registrou cenas em 16mm, em um cenário com diversos objetos, para que, no momento seguinte, esse local e objetos fossem cobertos por tinta branca. A instalação compreende a projeção das cenas sobre o mesmo cenário com um projetor sob um ponto de rotação sincronizada ao movimento da câmera, evocando, nessa sobreposição, uma espécie de memória volátil da cena (Figura 1).

3 Registro da obra e detalhes do processo criativo disponível no site do artista: <http://www.naimark.net/projects/displacements.html>.



Figura 1:  
Michael Naimark.  
**Displacements**, 1984.  
Frame do registro videográfico do artista. San Francisco Museum of Modern Art, San Francisco/CA.  
Fonte: <http://www.naimark.net/projects/displacements.html>.



A obra dialoga, em certa medida, com a *video performance Three Transitions* (1973), do artista norte-americano Peter Campus, na qual o artista cobre seu rosto, em primeiro plano, com uma espécie de creme pigmentado, recurso para aplicação da técnica de *chroma key*<sup>4</sup>, que revela, incrustada sobre sua pele, uma gravação do seu rosto com pequenas diferenças na sua expressão (DUBOIS, 2014, p. 87).

Em ambos os casos, acontece a experiência da imagem incidindo sobre si mesma, enquanto o espectador evidencia um recorte, o qual se constitui bidimensional na obra de Campus e tridimensional em Naimark. Tais procedimentos revelam uma reflexão a respeito de uma condição obscura em uma superfície, como se algo viesse à tona pelo ato de projetar, algo que permanece oculto na penumbra e que se revela ao espectador pela incidência da luz.

Conceitualmente, muito do que se entende hoje por projeção mapeada está presente no processo de *Displacements*: o registro do local onde será projetado, a criação do conteúdo de acordo com os quadrantes (objetos da cena) e a *performance* em que se revela, na experiência, um imaginário visual a respeito dessa tridimensionalidade. Limitada pelas dimensões dos dispositivos tecnológicos de projeção, a instalação de Naimark dificilmente ganharia as ruas, sendo transposta para um prédio ou um galpão abandonado em outra ocasião.

A projeção mapeada contemporânea vale-se da miniaturização dos projetores digitais que se multiplicam em modelos e eficiência luminosa, facilitando o transporte e dinamizando os processos inerentes à *performance* audiovisual enquanto arranjo tecnológico. Por outro lado, nem toda projeção que circula pelo espaço urbano, projetando sobre os elementos que constituem esse urbanismo, faz uso da linguagem da projeção mapeada. Um exemplo recorrente quando se pensa em projeção mapeada e que permite essa afirmação é a da *performance Suaveciclo*, do duo Vj Suave, formado pela artista argentina Ceci Soloaga e pelo artista brasileiro Ygor Marotta, residentes em São Paulo/SP, a qual consiste na criação de um triciclo adaptado como estação de projeção

4 *Chroma Key* é o uso de uma cor, frequentemente azul ou verde, na captação da imagem com o objetivo de substituí-la na pós-produção [Nota do Autor].

móvel, autossuficiente energeticamente.

As animações de personagens lúdicos criados pelos artistas desafiam a gravidade e o espaço, saltando entre edifícios como se fossem pequenos obstáculos. Por outro lado, eles não foram criados pensando em dialogar com aquela superfície especificamente (Figura 2), uma vez que a *performance* vaga pelo urbano. Logo, as imagens permitem-se ganhar outros espaços e podem ser adaptadas a qualquer outro recorte urbano possível. Ganhando a mobilidade que a estrutura sobre rodas proporciona, mas perdendo a dimensão do diálogo com a superfície específica, apaga-se, na experiência, o enfrentamento entre o conteúdo audiovisual e a tridimensionalidade dos objetos suportes. Se a *performance* consiste em uma ação de projeção mapeada, cabe aos artistas a afirmação. Por outro lado, com o objetivo de delimitar um recorte a respeito do processo de mapear, faz-se necessária a reflexão e pertinente o exemplo.



Figura 2:  
**Vj Suave.**  
**Suaveciclo.** 2019.  
Biela Noc. Bratislava,  
Eslováquia.  
Fonte: <https://vjsuave.com/projects/biela-noc-bratislava-eslovakia-2019/>.

O processo de fratura dessa imagem, que mantém ligadas suas partes vasculares no *continuum* visual, independe da sua sustentação na superfície suporte fragmentada, fator característico das novas mídias audiovisuais. Por sua natureza numérica, o vídeo, enquanto arquivo digital, ocupa o espaço planejado de uma janela presente em uma fachada, por exemplo, presente na arquitetura das cidades, com dimensões de alguns metros com uma mídia de poucos *pixels*. Para tanto, um registro fotográfico ou uma projeção preliminar de uma malha quadrante evidencia onde cada parte do arquivo está posicionado no ambiente e permite o registro de uma topologia da área a ser explorada na *performance*.

O processo de redimensionar o vídeo, recortar partes da sua constituição, escalonar sua presença de forma a manter a imagem em movimento, em todo o espaço planejado, é realizado por meio

de *softwares* como Resolume<sup>5</sup> ou MadMapper<sup>6</sup>, sozinhos ou associados a outros *softwares* de síntese visual, nessa ação de mapear o espaço do objeto. Nesse processo, o vídeo modularizado da *performance* pode ser derivado de um arquivo digital único fatiado em camadas, de diversos arquivos isolados ou ter como estratégia uma temporalidade da experiência, capturando, em vídeo, uma imagem. Também pode ser resultado de uma síntese visual em um *software* como VVVV<sup>7</sup> ou Processing<sup>8</sup>, ambos ao vivo nesses casos.

Refletir a respeito da origem dessa imagem em movimento, que objetiva descrever o quadrante mapeado, significa estender o entendimento a respeito da imagem digital, do seu processo constitutivo e de como essa variabilidade é capaz de estar presente, fragmentada em diferentes níveis na tridimensionalidade do objeto, soando em uníssono, quando executada na *performance* (MANOVICH, 2002, p. 27-48).

### **Luminosidade relevadora: experiências em projeção mapeada**

O cinema, enquanto dispositivo, está fundado pela utilização de um espaço arquitetônico, derivado do teatro italiano, do aparato técnico de gravação e projeção audiovisual ocultos do espectador, da linguagem cinematográfica como conteúdo e da relação de imanência desses cruzamentos, na fruição (MACHADO, 2016, p. 67). O dispositivo cinema logo se torna um padrão comercial, e, ao mesmo tempo, mostram-se evidentes as ações que questionam essa posição hegemônica. Na contemporaneidade, grande parte das experiências em campo expandido tem como proposição uma ruptura de alguma parte constituinte desse dispositivo cinematográfico. Da troca da sala de cinema por outros espaços, como galerias e ruas, do cinema expositivo ao cinema interativo, a imagem em movimento, no audiovisual contemporâneo, é cindida pela ação contundente do dispositivo cinema, de onde essa expressão visual deriva.

Em uma *performance* audiovisual que faz uso da projeção mapeada, o arranjo tecnológico da exibição, a superfície que recebe a imagem, a linguagem do conteúdo e a relação entre espectador e imagem projetada encontram-se diametralmente na experiência do cinema. Todos os elementos constituintes da experiência da projeção mapeada derivam do cinema em alguma instância enquanto dispositivo, porém, em momento algum, coexistem enquanto experiência nos mesmos termos.

A imagem em movimento presente na projeção mapeada traz para o espectador uma relação de simultaneidade entre o espaço

5 Resolume é um *software* proprietário para *performance* audiovisual amplamente utilizado em projeção mapeada. Fonte: [www.resolume.com](http://www.resolume.com).

6 Madmapper é uma *software* proprietário utilizado para mapear luz e projeção. Fonte: [www.madmapper.com](http://www.madmapper.com).

7 VVVV é um *software* gratuito de síntese visual, híbrido de programação visual e textual. Fonte: [vovv.org](http://vovv.org).

8 Processing é um *software* de código aberto de síntese visual com programação textual. Fonte: [processing.org](http://processing.org).

concreto, das paredes, fachadas e objetos, e o espaço abstrato da projeção. Segundo o teórico de cinema francês Jacques Aumont (1993), no cinema, o espaço físico sofre um apagamento pela sobreposição do espaço da ficção, havendo uma segregação do espaço do espectador e do espaço plástico da obra cinematográfica (AUMONT, 1993, p. 140). Em sentido oposto, na projeção mapeada, ambos, espectador e obra, estão presentes no mesmo plano, podendo o espectador “tocar” a superfície suporte e coabitar o mesmo plano da imagem projetada. Tal fato, para o qual Aumont faz uso do conceito de topologia, com base no pensamento do historiador de arte francês Pierre Francastel, é quando ocorre um processo de reconhecimento tridimensional do espaço que começa na infância, um desenvolvimento contínuo conforme surgem as experiências com a visualidade. Assim, no contexto da projeção mapeada, leva o espectador a experimentar uma nova visualidade no espaço em questão, propondo um novo aprendizado enquanto espectador (AUMONT, 1993, p. 141).

Outro elemento que tensiona essa relação espacial entre espectador e superfície que recebe a imagem em movimento, no processo de projeção mapeada enquanto linguagem, diz respeito à dimensão dessa imagem em relação ao espaço urbano. Segundo Aumont:

O tamanho da imagem está, portanto, entre os elementos fundamentais que determinam e especificam a relação que o espectador vai poder estabelecer entre seu próprio espaço e o espaço plástico da imagem. Mais amplamente, a relação espacial do espectador com a imagem é fundamental: em todas as épocas, os artistas perceberam, por exemplo, a força que poderia ter uma imagem de grande formato apresentada sem recuo, obrigando o espectador não só a lhe ver a superfície, mas a ser dominado e até mesmo esmagado por ela (AUMONT, 1993, p. 144).

No cinema, essa espacialidade está estabelecida pela constituição da sala de projeção e, exceto pela utilização de alguma tecnologia tridimensional de exibição, a relação entre mundo concreto e ficcional está determinada, a tela é o limite por completo. No caso da projeção mapeada, a mobilidade do conjunto de aparatos tecnológicos, empregados no processo como um todo, possibilita projeções em escala ampliada, recobrando a espacialidade por completo, ou delimitada em pequenos detalhes, quando pretendido ou necessário no projeto, no qual grandes ou pequenas formas e personagens surgem sobre a arquitetura e são capazes de transitar e coexistir entre um edifício e outro. Isso pode levar a experiência a um patamar de devaneio lúdico, aproximando a narrativa, mesmo que fantástica, a um alcance mais próximo ao palpável.

A superfície projetada de objetos ou arquiteturas não tem o papel de tela ou de moldura, como descrito em Aumont (1993), como um “limite sensível” da imagem. Ela integra a narrativa e, em vários momentos, dialoga com a imagem como algo capaz de subtrair um elemento como uma janela da fachada ou permitir que alguém mergulhe ou surja em quadro, como se escondido entre as platibandas e sacadas (AUMONT, 1993, p. 149). A imagem em movimento presente em uma *performance* de projeção mapeada,

mesmo estando emoldurada nos limites dos *lumens* do projetor, que restringe, em certa medida, suas dimensões, mantém-se suspensa no ar, como nas sessões de fantasmagorias<sup>9</sup> do século XVII, nas quais a imagem projetada tinha como estratégia o uso de superfícies etéreas, como tecidos e fumaça, para causar sensações extremas nos espectadores, como se algo pairasse sobre suas cabeças. Do mesmo modo, mas com um objetivo completamente diferente, a projeção mapeada faz uso dessa mesma estratégia, principalmente pela mobilidade que tira de contexto a *performance*.

O mesmo pensamento faz-se presente no que diz respeito ao tempo da *performance*. O princípio fundamental da proposição artística é a mobilidade do aparato, logo, não parece razoável que seja recorrente no mesmo espaço urbano, levando a *performance* a uma efemeridade ainda mais incisiva. O tempo presente no audiovisual é compartilhado em sincronia com o espectador. Ambos estão compartilhando os elementos urbanos, estão em movimento, enquanto a *performance* dá a ver as sobreposições destes dois momentos, o momento cidade irrefreável e o momento audiovisual, sujeitos à intervenção artística.

Nesse jogo entre novas superfícies e aberturas de novas possibilidades pela manipulação da imagem digital conforme pretende o artista, o processo da linguagem cinematográfica da sequência narrativa e da montagem estabelece-se ao vivo, em um tempo próximo ao “real”. A montagem em Aumont, como “blocos de tempo, entre os quais nada mais há do que relações temporais implícitas” (AUMONT, 1993, p. 175), fica condicionada pelo fazer artístico frente a uma interface digital ou tátil, sujeita à temporalidade sensível da *performance*.

Dessa forma, o artista define o sentido da exibição da mídia (em sentido normal ou inverso), sua linearidade enquanto constituição fundamental, seu desaparecimento gradual ou súbito, dentre outras formas de modelar a projeção ao vivo em *softwares* como os já citados, como Resolume ou Madmapper. Porém, o que está em contato com a superfície do objeto diz respeito às suas formas e foi concebido de modo que coexistam enquanto obra. Cada aresta presente em sua estrutura morfológica encontra no digital um ponto vetorial pelo qual se ajustam, como em um recipiente por onde verte um líquido qualquer, e permanece em repouso até que seja impelida para fora dele.

Enquanto uma relação de foco e distanciamento da tela está presente em uma sessão de cinema, por exemplo, onde o que está em jogo é o encaixe da imagem na tela por completo, a imagem em movimento, na experiência de mapeamento, passa por um processo de recorte ou ajuste dentro da sua resolução total de projeção, seja ela qual for. Existem módulos compostos por mídias independentes ou frações dessa resolução que assumem

9 “As projeções da lanterna mágica continuaram a evoluir mais a partir das tradições do século XVIII e tornaram-se mais diferenciadas. Aparatos de projeção como o fantascópio adquiriram mobilidade e moviam-se silenciosamente sobre rodas de latão polido através de uma tela semitransparente (tanto a tela como o aparelho não eram visíveis ao público), de modo que as projeções pareciam se movimentar para perto e para longe. Além do mais, um filtro dissolver na frente da câmera tornou possível mudar abruptamente de uma cena para outra, de modo que se criava uma impressão sofisticada de movimento e diferentes atmosferas.” (GRAU, 2009, p. 248). É assim que o historiador de arte alemão Oliver Grau descreve as *Phantasmagoria* encenadas por Etienne Gaspar Robertson, em Paris, no século XVIII.

uma posição específica. Festivais como o *SSA Mapping*, realizado em Salvador/BA, abrem suas inscrições oferecendo aos artistas gabaritos de projeção, imagem da arquitetura que será utilizada, fotos detalhadas do local, versões tridimensionais desses gabaritos e outros tantos subsídios para que a imagem seja composta de forma integral, segundo a configuração do mapa planejado para o local (Figura 3).

Figura 3:  
**Festival SSA Vídeo Mapping.** Documentação fornecida para realização audiovisual na função de gabaritos de projeção. 2018. Salvador/BA.  
Fonte: <https://www.facebook.com/SSAmapping/posts/506383586527519>.



O artista, por ocasião desses festivais, não tem acesso ao *software* ou precisa ter o conhecimento técnico para operacionalizar seus trabalhos, pois a obra integra uma programação que respeita uma métrica de exibição e ajusta-se segundo uma configuração comum a todos os participantes.

De posse desta reflexão sobre o processo de composição desse imaginário audiovisual, surge uma condição na qual se projetam, nos mesmos moldes das projeções audiovisuais mapeadas, filmes autenticamente associados ao dispositivo cinema, como *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles, por exemplo. Nessa fruição frente ao dispositivo cinematográfico original, estar alheio à sua condição presencial é fundamental enquanto linguagem em que estar entregue à narrativa faz-se necessário.

É evidente que cada obra deve fazer uso da linguagem adequada à sua execução, já que algo idealizado para um determinado contexto não deve ser adaptado, em linhas gerais, a outra condição expositiva. Por outro lado, do ponto de vista da mídia, o “objeto” audiovisual é o mesmo. As imagens em *OLHO QUE TUDO VÊ*, de Weber Bagetti, apresentado na edição de 2017 do *SSA Mapping*, que aconteceu em Salvador/BA (Figura 4), por exemplo, ou em qualquer outro filme em formato digital, coexistem enquanto dados computacionais. Mesmo que o exemplo seja criado em película 35mm originalmente, ele é acessível a uma versão digitalizada enquanto objeto. Logo, perder o sentido de “Rosebud” porque não acompanhou a *performance* até a próxima esquina ou por todo o tempo de exibição, desfazendo-se no ar por completo a narrativa, parece deveras instigante.

A casualidade é um ponto relevante do processo, que possibilita uma experiência fragmentada com tais narrativas, às vezes muito curtas, *loops* animados que possibilitem ser observados em qualquer tempo, enquanto observador absorto em sua rotina ou enquanto público presente para fruir a obra em sua totalidade. Ser atingido pela *performance* em projeção mapeada de surpresa e ter a visualidade cotidiana afetada pela ação luminosa é o que permite esse transbordar da linguagem enquanto potência criativa.



Figura 4:  
**Weber Bagetti. OLHO QUE TUDO VÊ.** 2017.  
 Festival SSA Video Mapping.  
 Salvador/BA.  
 Fonte: [https://www.instagram.com/p/BrQBVEenf\\_3/](https://www.instagram.com/p/BrQBVEenf_3/).



“Saber orientar-se numa cidade não significa muito. No entanto, perder-se numa cidade, como alguém que se perde numa floresta, requer instrução”, pontua o filósofo alemão Walter Benjamin (1995, p. 73). Nesse caso, o “perder-se” faz referência, nesse processo de mapear as projeções, ao limite palpável das superfícies, enquanto materialidade, ferro, concreto e outros tantos materiais por onde a luz possa se debruçar. Simultaneamente, reconhece-se a superfície enquanto projeto, para que a composição tome o espaço e esteja sujeita ao conteúdo audiovisual com um imaginário que a atravesse em um apagamento temporário enquanto objeto.

Festivais como o *SSA Mapping* e o *Brasília Mapping Festival* foram eventos que motivaram a criação de um grupo de estudos em experiências audiovisuais compartilhadas, que foi denominado AVx, incluindo integrantes do Grupo de Pesquisa Arte e Design, alunos das Artes Visuais, graduandos, mestrandos e doutorandos da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Com o apoio do Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGART), da Especialização em Design de Superfície e dos laboratórios de pesquisa Laboratório Arte e Design (LAD) e Laboratório Interdisciplinar Interativo da UFSM (LABINTER), o grupo formado por esse encontro propôs como objetivo difundir técnicas e linguagens audiovisuais contemporâneas, como a da projeção mapeada.

Criou-se, assim, uma rede colaborativa em práticas audiovisuais, estruturada em encontros presenciais, nos quais o processo artístico era apresentado individualmente e problemas de pesquisa eram estudados coletivamente, de forma a compartilhar os resultados e as soluções com o grupo. A atuação do grupo deu origem a uma mostra de projeção mapeada – *Campus Open Mapping* –, estabelecendo um espaço que propiciou um primeiro contato de vários artistas com a linguagem da projeção mapeada em duas edições.

A primeira edição da mostra ocupou a Biblioteca Central da UFSM (Figura 5), prédio que possui uma frontalidade ampla e está posicionada de forma estratégica para a principal via de acesso da Universidade e voltada para a grande maioria do conjunto de prédios do *campus* universitário. Apresentou 11 trabalhos, 8 individuais e 3 coletivos, em 50 minutos de apresentação. Essa primeira edição surge com a proposta de adaptar qualquer produção audiovisual prévia à linguagem da projeção mapeada. A estratégia releva uma necessidade, enquanto coletivo, de agregar todos os participantes, associada a uma provocação para uma próxima edição a

ser realizada. Estar presente no momento da projeção mapeada, frente a esse grande formato, desafia o realizador audiovisual à reflexão a respeito do fazer artístico, pois o impacto da imagem em grande escala é revelador enquanto poética. Por melhor que seja o planejamento envolvido na realização, só fica evidente a totalidade da obra nesse instante efêmero da *performance*.

Aproximar o artista da autonomia, na realização audiovisual, é o ponto preponderante nessa dinâmica, partindo como princípio de tornar evidente todas as tecnologias empregadas na realização, atribuir papéis dentro da dinâmica e retornar após o evento com uma reflexão a respeito de o que é emergente do processo. Vale lembrar que a mostra acontece de “portas abertas” no espaço público, no entanto, possui um viés acadêmico, pela composição dos seus participantes e pela viabilização atrelada à pesquisa individual em poéticas visuais em nível superior de ensino.

Figura 5:  
Matheus Moreno. 2019.  
Mostra Campus Open  
Mapping. Santa Maria/RS.  
Fonte: Acervo do artista.



Consequentemente, outra edição da mostra acontece em outro ponto do *campus* universitário, com a participação de 10 artistas que produziram trabalhos individuais exclusivamente pensados no contexto da fachada da Biblioteca do Centro de Ciências Sociais e Humanas (CCSH), por ocasião de seu aniversário de 50 anos. A chamada de abertura do processo de curadoria esteve alinhada aos demais exemplos de realização em projeção mapeada, como o *SSA Video Mapping*, oferecendo um gabarito e uma relação em escala da fachada e de uma resolução da mídia em *FULLHD* 1920x1080 *pixels* como módulo para composição, levando em consideração que essa superfície oferece uma singularidade: uma sacada projetada descentralizada.

Nesse sentido, grande parte dos trabalhos utilizava o espaço circunscrito ao relevo, como a obra “Um relatório para uma academia”, de Elias Maroso, que incluiu uma *performer*, a artista Camila Vermelho, nesse espaço, em sincronia com a projeção mapeada (Figura 6). Em referência ao texto homônimo de Franz Kafka, a experiência associa a condição de cárcere, presente no texto, a uma visualidade envidraçada do espaço que se projeta na fachada, imbricado ao conteúdo audiovisual.





Figura 6: **Elias Maroso. Um relatório para uma academia.** 2020. Mostra Campus Open Mapping. Santa Maria/RS.  
Fonte: Acervo do Artista.

Dessa forma, enquanto encontro e troca de fazeres na arte, o *Campus Open Mapping* reuniu pesquisadores e artistas para pensar a superfície na projeção mapeada.

### Considerações Finais

A imagem que persiste no final deste processo de reflexão artística já não está mais associada a uma superfície suporte preestabelecida. De forma preliminar, esse aglomerado de informação está em suspenso, nutrindo um imaginário de um próximo suporte, também de debruçar-se sobre outros lugares e permite-se não se fazer presente por completo. A linguagem da projeção mapeada configura uma possibilidade de ação pungente, junto a reflexões que têm, no urbano contemporâneo, um foco sensível. Tal contexto amplia o repertório de ações de uma realização artística preponderantemente coletiva.

Retomando o exemplo do *Campus Open Mapping*, o ponto relevante que o desenvolvimento coletivo de uma mostra suscita, em um contexto acadêmico, está associado à autonomia do artista frente ao processo de realização audiovisual em projeção mapeada, à diversidade das propostas e à visibilidade que a pesquisa atinge enquanto obra presente no espaço público, longe dos espaços já constituídos de apresentação e exposição dentro das universidades.

Por outro lado, existe, igualmente, nessas ações, um processo de contágio da linguagem em outras iniciativas de pesquisa e reflexão, oportunizando entrecruzamentos entre ciências. Isso se evidencia pelos convites que o grupo recebeu, após a realização da primeira edição, de profissionais das mais diferentes áreas do conhecimento, interessados em exteriorizar seus dados e pesquisas, utilizando a projeção mapeada como linguagem.

A realização da mostra indica, no contexto de início ou diversificação da pesquisa individual em meio audiovisual, enquanto artista, uma possibilidade factível com a utilização dos recursos já existentes, como projetores convencionais, por exemplo, abrindo passagem entre a ideia de um distanciamento já sedimentado entre os meios de produção audiovisual, necessários para a constituição de uma experiência desse porte.

## REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques. **Imagem**. Campinas, SP: Papyrus, 1993.
- BENJAMIN, Walter. **Rua de Mão Única**. Obras escolhidas. Volume III. 5. ed. São Paulo: Brasiliense, 1995.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- GRAU, Oliver. Lembrem a fantasmagoria! Política da ilusão do século XVIII e sua vida após a morte multimídia. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte, ciência e tecnologia**: passado, presente e desafios. São Paulo: UNESP, 2009.
- MACHADO, Arlindo. A desmontagem do dispositivo cinematográfico. In: MORAN, Patrícia (Org.). **Cinemas transversais**. São Paulo: Iluminuras, 2016.
- MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra**: arqueologia do cinema. São Paulo: SENAC/UNESP, 2003.
- MANOVICH, Lev. **The language of new media**. London: MIT Press, 2002.

Ana Maio > **Arquivos de si: projeções da memória**

### Resumo

Esta proposição poética aborda questões da memória, a partir da pós-produção do arquivo. Para tanto, partimos da observação e apropriação de elementos da paisagem cultural de Póvoa de Varzim – Portugal, da pesquisa em fontes primárias, da transcrição de fragmentos desses suportes documentais, da constituição de um arquivo e da proposição de modos de apresentação deste. Ainda, discorremos sobre o contexto processual de criação que buscou hibridizar a memória pessoal e a coletiva, histórica e cultural, a partir de práticas artísticas contemporâneas erguidas com narrativas em vídeo, que resultaram na exposição *Sei serem os próprios*.

**Palavras-chave:** Arquivo. Memória. Pós-produção.

> Professora dos cursos de Artes Visuais da FURG, desde 1992. Pós-doutorado em Poéticas Visuais, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2013. Pós-doutorado em Estudos Artísticos Contemporâneos, Universidade de Coimbra, 2013. Pesquisadora e artista visual investiga as convergências entre o cinema experimental e as artes visuais. Coordena o Projeto de Extensão e Cultura FRESTA – Mostra de Audiovisual, desde 2016, o qual configura um espaço de produção, reflexão e difusão do audiovisual experimental e independente. anazfmaio@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-9679-6298

COMO CITAR:  
MAIO, A. (2020). ARQUIVOS DE SI. REVISTA VAZANTES, 4(1), 125-143.  
[HTTPS:// DOI.ORG/10.36517/VAZPPGARTESUFC2020.1.11](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.1.11)

Recebido em: 2020-08-21  
Aceito em: 2020-10-19

Ana Maio> **Archives of the self: memory projections**

**Abstract**

This poetic proposition addresses issues on memory, from a post-production of the archive. For this purpose, we start from the observation and appropriation of elements of the cultural landscape of Póvoa de Varzim – Portugal, the research on primary sources, the transcription of fragments of documents, the constitution of an archive and the proposition of ways of presenting it. We also discussed the procedural context of creation that sought to hybridize the personal and the collective, historic and cultural memory, from contemporary artistic practices raised with video narratives, which resulted in the exhibition “Sei serem os próprios” [“I know they are themselves”, a typical notary public statement].

**Keywords:** Archive. Memory. Post-production.

Este ensaio visual aborda questões da memória, a partir de uma poética da pós-produção do arquivo.

O contexto  
processual de criação  
hibridizou memória pessoal,  
histórica e cultural, a partir de práticas  
artísticas contemporâneas erguidas com  
v i d e o p r o j e ç ã o e s

observação e  
apropriação de  
elementos da  
paisagem da  
Póvoa de Varzim -  
Portugal,  
pesquisa em fontes  
primárias, transcrição  
de documentos,  
constituição de um  
arquivo e proposição  
de modos de  
apresentação

1\_ identificação e apropriação de  
elementos culturais caracterizados como  
marcos de memória

2\_ pesquisa em fontes primárias  
portuguesas <jornais, periódicos, cartas,  
atas de reuniões, mapas, registros de  
nascimento, batismo, casamento e óbito  
do Cego do Maio, além de fotografias e  
filmes que aportam informações dos  
referidos elementos>

3\_ transcrição de fragmentos de textos dos  
documentos portugueses & realização da  
pós-produção do arquivo que foi  
apresentado nas projeções

O arquivo - cartazes, fotografias, filmes, cartões-postais, cartas, memoriais, atas de reuniões, livros-caixa de eventos realizados para angariar verbas para erguer o monumento ao Cego do Maio, certidões de registros - determinou as ações artísticas.

Como atribuir novos  
enquadramentos às  
narrativas históricas das  
formas culturais, a partir  
da criação de outros  
e n r e d o s ?

## APROPRIAÇÃO DE ENREDOS

os enredos das  
formas culturais da  
paisagem da  
Póvoa de  
Varzim  
expressam o  
modo como os  
poveiros  
representam a si  
próprios e  
impulsionaram as  
ações poéticas

| som do mar da Praia do Pescado |  
| construção do monumento ao Cego do Maio |  
| notícias de jornais com os feitos do pescador herói |



Sou filha de português nascido na

Póvoa de Varzim,  
Portugal

Durante a minha  
infância, ouvi  
muitas histórias  
sobre essa vila de  
pescadores plantada

à

b  
e  
i  
r  
a

de um

i m e n s o  
m a r

r e v o l t o

*;;;Os meus  
antepassados  
tinham como principal  
atividade a pesca;;;*

O meu tetravô foi um  
sujeito de notória coragem,  
além de ser pescador,  
socorria náufragos,  
conhecido pelo apelido de

“ “ “ “ “ “ “ **C E G O D O M A I O** ” ” ” ” ” ” ” ”

por não enxergar riscos ao se lançar ao mar

2013

realizar ações artísticas na Póvoa de Varzim, apresentar em videoprojeções exposição *Sei serem os próprios*, Galeria Mamute, Porto Alegre  
exposição *Sei serem os próprios*, Museu Etnográfico e Histórico da Póvoa de Varzim, sala do Patrimônio do Mar, onde se encontra o acervo dos elementos culturais da pesquisa

A expressão “Sei serem os próprios” foi retirada da certidão do primeiro casamento de José Rodrigues Maio (1863-1946) - meu avô - com Maria Rosa da Conceição, em 14 de fevereiro de 1886, ambos nascidos na Póvoa de Varzim. José Rodrigues Maio teve um segundo matrimônio com Ana Rosa de Jesus (1878-1959) - minha avó - em 09/12/1897. Desse matrimônio, nasceu Joaquim Rodrigues Maio (1906-1983) - meu pai - que migrou para o Brasil em 1919.

# PORÇÃO

Videografar a ação de despejar uma porção  
do mar da Praia do Cassino

*extremo sul do Rio Grande do Sul, Rio Grande,  
Brasil*

no mar da Praia do Pescado

*Póvoa de Varzim, Portugal*

Imagem: enfatizar o gesto de despejar a porção de mar. Desacelerar as imagens.  
Áudio: som do mar.

( COMO DIFERENCIAR O ESPAÇO ARQUITETÔNICO E TOPOGRÁFICO DO AMBIENTE EXPOSITIVO DO ESPAÇO DA SALA TRADICIONAL DE EXIBIÇÃO? ) ) )

( ( ( COMO A VIDEOPROJEÇÃO PODE TRANSFORMAR AS CONDIÇÕES DE ENUNCIÇÃO DA IMAGEM? )

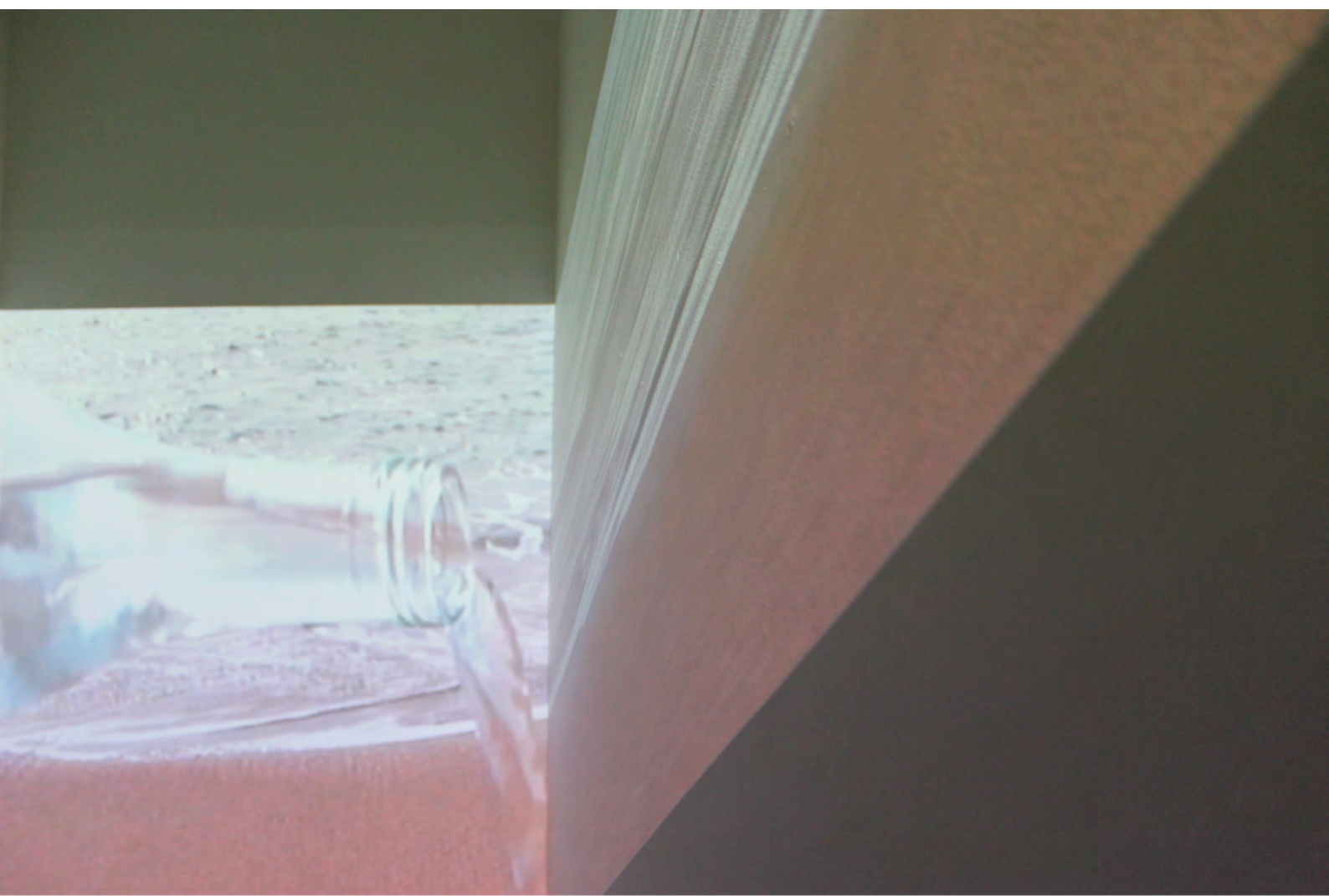


PORÇÃO

2'36"

sugere uma narrativa processual da ação de misturar o mar do Brasil com o mar de Portugal. Num gesto mínimo, sintetizo questões relacionadas às migrações





# ÁRVORE DE COSTADOS

Fotografar certidões

de registro de nascimento,  
batismo,  
casamento  
e óbito

de antecedentes familiares do Cego do Maio  
e dos meus antepassados.

Constituir um arquivo de dados extraídos dos documentos:

nomes  
próprios de  
pessoas,  
cidades,  
ruas;  
números dos  
registros dos  
datas dos  
eventos;  
expressões  
que legitimam  
a finalidade  
do registro.

*Criar camadas de  
sobreposições de detalhes  
dos documentos, com  
diferentes tempos.*

Letras, números dos  
registros, nomes, manchas,  
marcas no papel, bordas do  
papel, assinaturas e  
expressões

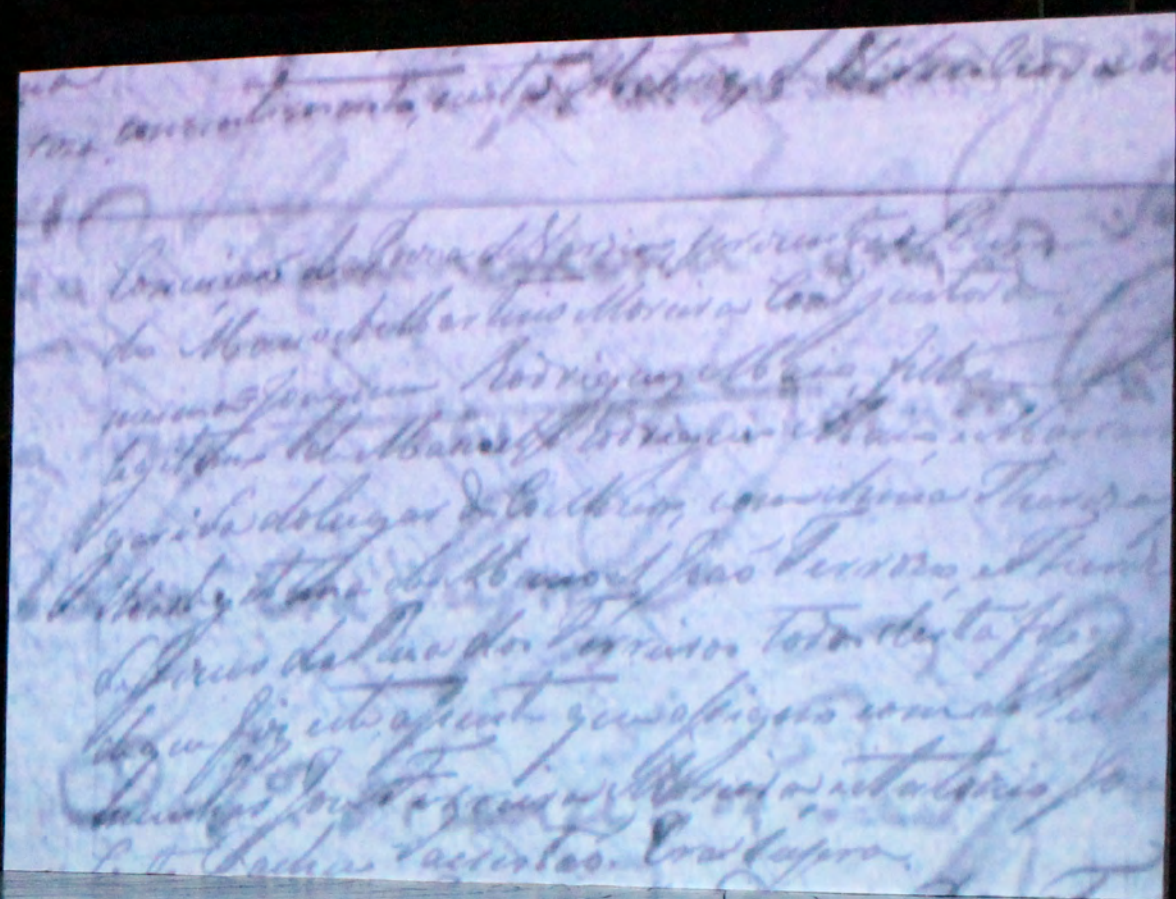
*Áudio: a minha voz lendo a  
lista de dados das certidões  
de registro. Inserir silêncio.*

*Criar camadas de  
sobreposições da voz.*

( COMO INSTAURAR UMA POÉTICA DE  
PERFORMATIZAÇÃO DE DOCUMENTOS? ) ) )

( ( ( COMO CRIAR UM MODO DE  
EXIBIÇÃO EM QUE O ESPAÇO DE  
EXPOSIÇÃO SE TRANSFORME EM  
ESPAÇO DE PROJEÇÃO? )





## ÁRVORE DE COSTADOS

8'23"

sobrepõe identidades por meio de camadas de narrativas visuais e sonoras derivadas de eventos de registros





## PARAGEM DE LEITURA

Registrar a ação de  
 leitura do memorial ao  
 Cego do Maio  
 na Praia do Cassino,  
 no Brasil,

de frente para o  
*m a r*

COMO A VIDEOPROJEÇÃO  
 PODE INTENSIFICAR A  
 EXPERIÊNCIA VISUAL?

COMO ROMPER COM A OBRIGATORIEDADE  
 DE UMA TELA ÚNICA E FRONTAL E COM  
 UMA NARRATIVA LINEAR E SEQUENCIAL?

Imagem: sentada de frente para o mar na  
 praia do Cassino, leio o documento.  
 Áudio: a minha voz lendo o memorial.  
 Som do mar da Póvoa de Varzim.



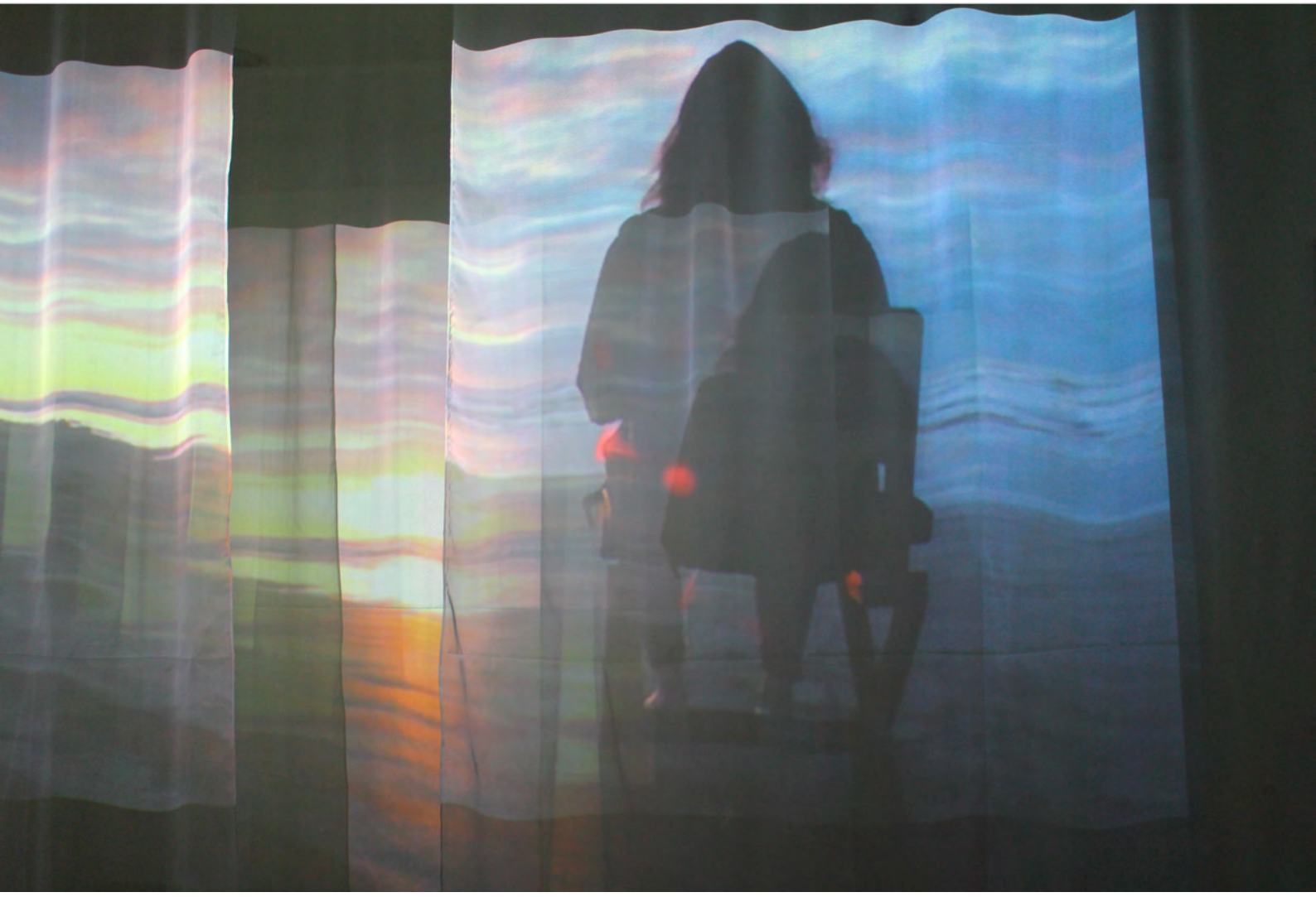


## PARAGEM DE LEITURA

21'05"

aborda a experiência do corpo no tempo e as suas relações com o lugar, o fluxo do tempo na imagem, no dispositivo e na ação de leitura de um documento. Articula elementos da paisagem do Brasil e de Portugal





a poética é o agenciamento do olhar que reorganiza as formas sociais em novos enredos, num laboratório de experimentação de projeções de lugares de memória perpetuados de um outro tempo

Xan Marçall > **Rádio Pirata no meio da mata****Resumo**

Trata-se de uma escrita poética-performativa, com forte característica auto etnográfica, em que é relatada, de maneira documentaria e poética, a vida de uma travesti kaabok da Amazônia. Uma experiência sensível e estetizante da vida a partir de referências imagéticas que fazem parte do imaginário caboclo Amazônico. É um retrato rizomático sobre a Amazônia e suas constantes disputas pela independência material e imaterial.

**Palavras-chave:** Amazônia. Travesti. Imaginário Caboclo. Performativa. Poética.

> É artista que transita entre diversas linguagens, Atriz, Artivista, trabalha com Arte- Educação. Licenciada em Teatro pela UFBA. Com ênfase em métodos teatrais colaborativos Teatro de Formas Animadas, gênero e sexualidade. É membra fundadora do Coletivo DAS LILITHs, agrupamento artístico de Salvador- Bahia, que vem investigando por meio das narrativas míticas e históricas as ancestralidades LGBTQIA+ no processo de construção identitária no Brasil. Trabalha com crianças e adolescentes na educação formal e informal. Como pesquisadora acadêmica integra o NUCUS- Núcleo de Culturas e sexualidade da UFBA. [xanmarcal@gmail.com](mailto:xanmarcal@gmail.com)

**ORCID ID: 0000-0002-8075-0148**

COMO CITAR:  
MARÇALL, X. (2020). RADIO PIRATA NO MEIO DA MATA. REVISTA VAZANTES, 4(1), 144-151. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.1.12](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.1.12)

Xan Marçall **Pirate Radio in the Middle of the Forest**

**Abstract**

It is a poetic-performative writing, with a strong autoethnographic characteristic, in which the life of a Kaabok transvestite from the Amazon is documented and poetic. A sensitive and aesthetic experience of life based on imagery references that are part of the Amazonian caboclo imaginary. It is a rhizomatic portrait of the Amazon and its constant disputes for material and immaterial independence.

**Keywords:** Amazonia. Travesti. Caboclo Imaginary. Performative. Poetic.

No meio da mata de uma cidade isolada na Amazônia. Uma casa de madeira cercada de árvores e trepadeiras. Há um lugar no Brasil onde o BRAZIL não capturou o brasil.

Acreditem isto não é ficção.

Um pequeno aparelho de radio que funciona a pilhas, tem a antena suspensa para captar alguma boa estação. Esta em cima da cômoda, junto a escovas de cabelo, vasos com aguas de cheiro, velas acesas, batons e pequenas caqueiras de plantas. O sinal não é bom.

A Travesti insiste em sintonizar alguma estação. Há ruídos, musica, propagandas, pessoas se comunicando, cumbia, brega, carimbo, musica americana, comerciais, entrevistas. Uma estação de radio Pirata. A Travesti continua mudando de estação. Mais uma radio pirata na Amazônia. Numa casa em meio a floresta. Ela sintoniza a estação.

Um noticiário:

Todos os integrantes são homossexuais ou travestis. Alguns portadores do vírus HIV. Diniz afirma que há preconceito nas aldeias e até mesmo entre lideranças indígenas.

“O próprio tuxaua já é machista. Ele entende que aquilo não pode acontecer. Entende que o índio do sexo masculino tem que gerar crianças. Principalmente os travestis são postos na rua”

A travesti indígena Simone da Silva Santos, de 28 anos, também deixou Normandia ainda adolescente e foi tentar a vida em Boa Vista. Foi na rede de exploração sexual que encontrou meios para ajudar financeiramente a mãe. No caso do indígena Eduardo Macuxi que, mesmo com o preconceito, não ingressou na prostituição e hoje trabalha em um salão de Boa Vista relata: Porque eu conhecia vários cabeleireiros e eles falavam pra entrar na área. Eu disse que um dia ia tomar a decisão e entrar.

A presidenta da organização Indígena positiva do Estado de Roraima, Nivea Pinho, explica que, além do preconceito existente nas aldeias, há também a dificuldade dos próprios indígenas de pedir e conseguir ajuda quando um dos integrantes da família, por exemplo, esta infectada com o vírus do HIV ou quando é abusado sexualmente: Geralmente as famílias preferem sair da comunidade. O administrador substituto da Fundação Nacional do Índio (FUNAI) de Roraima, Petrônio Barbosa, disse desconhecer o problema vivido por indígenas homossexuais e travestis nas comunidades: A FUNAI não tem nenhum conhecimento de casos como esses. Até agora não chegou nenhum caso.

Aqui é Adriana Vasconcelos, Diretamente da rádio Tajá Nacional- A radio informativa do Norte.



O coração Luminoso da Amazônia. (Jingle)

Com o oferecimento de Copaíbas Oleos essenciais.

Honorato Plataforma Criativa- A encantaria da Floresta. E o Guarany lustrador de móveis. Este foi o informativo das 20, direto da radio tajá nacional 85 mega-hertz sintonizando o norte num só coração.

Radiodifusão pirata é crime.

Uma travesti no meio da mata. Kaboka. A flecha e a flor. Onça pintada olhando atenta. Noite de lua cheia.

Transamazônica aberta no coração da floresta, uma encruzilhada marcada no corpo para provocar o progresso acelerado no Norte do país. Meu sangue convergindo caos e insistência. É preciso modernizar a Amazônia. Esse é o lema de integração e apagamento. Meu corpo é encantaria. Pedaço de rio. E eles insistem em confundir. Uma voz ecoa ilegalmente, na estação.

Eita bagunça vieram aqui e levaram de um tudo.

E ainda me disseram que eu não era índia.

Eita bagunça

E agora eles querem organizar Dividi aqui e põe outros ali

E ainda me disseram que eu não era kaboka

A questão é que vocês nunca conheceram a gente

Eles não querem falar sobre isso

O perigo da cobra não é o veneno.

Bagunça da desgraça

Tudo nesse país vira esgoto

Olha pra ali os prédios e os shopi Center

Toda essa mentira tacanha

Mas eu sei quem eu sou

Filha do meu pai e da minha mãe

O pior ainda esta por vir

Um dia tudo isso vai virar Estados Unidos E ai vocês vão saber

Elas sempre estiveram aqui

Mas vocês ainda não se conhecem

E o problema todo é justamente esse.

Esse lugar é uma bagunça.

Ruídos, agora os barcos margeiam, descarregando paineiros de açai e Historias. Não se sabe se era mulher ou homem ou bicho. A Falta nos Leva ate a rua, a beira do cais.

As mais velhas boca e ouvido. Quando se é travesti, não se pede licença ou autorização. As frequências chegam até aqui.

Importunando ouvidos disciplinados.

E nós sabemos, dizem...é preciso escutar as que Vieram de longe. Hidroelétricas, garimpos uma terra sem lei.

O meu corpo é indomável.

Quando se vive no limite da pobreza só pensamos em uma coisa: comer.

Por isso, por um pouco de dinheiro e comida, fazemos qualquer coisa.

Afasta panema

Tira calundu

Mas a fome é muita. E o que faz? Eu vi os Cabos de energias cruzando a floresta, de uma ponta a outra da Cabeceira do rio.

Às vezes me bate o medo.

O medo de morar dentro do mato. O medo de viver.

Mas ai eu corro pro rio e tudo fica calmo de novo.

O Sol na cara.

As nuvens passando baixo. A gente aqui.

Mas a fome é muita e o dinheiro é bom.

Comida farta na mesa.

E é assim na falta do dinheiro, é um agrado.

Uma marmitta pra passar a dor da fome.

Vida tacanha essa.

Disseram que ela tava saindo do banheiro depois do atendimento, tinha ido se lavar.

Chegaram aqui com a mesma promessa.

Dinheiro.

Quem tem fome não espera. Ratearam tudo pra cá. Farinha.

Carne a gente só come quando mata um bicho, ou quando ia pro rio pescar.

Mas ai a gente soube dessa noticia que essa empresa clandestina tinha se instalado

Aqui, que tava intoxicando o rio com mercúrio.....Na verdade estava

Metida com grandes corporações de cosméticos.

A historia vocês já Sabem isso aqui é o fim do mundo.

Eles fazem o que querem.

Tem peixe

Que nem vive mais.

E tem muita gente doente.

Antes nem farmácia por Aqui existia.

A gente sempre tinha um pouquinho disso e daquilo pra trocar, pra dar.

Não se faz nada sem dinheiro aqui, agora.

Derrubaram tudo pra lá pra

Dentro, onde os bichos viviam.

E ainda tão derrubando...

A gente Entrava no mato e pegava as plantas, os bichos.  
 E ai vocês viram  
 Aquele pasto, antes de chegarem aqui?  
 Então a gente só escutou os pipocos.  
 Uma semana depois mandaram um Recado pra gente:

Boca grande come terra.

Depois ouvimos burburio que Era pra acertar o cara e não ela. Mas a gente sabe que ela sabia das coisas. E o cara, nunca encontraram.

Ai credo não precisa ser tão cruel.

Ela tava no chão.  
 Com o rosto ensanguentado.  
 Foi certo.  
 Pelo menos Morreu depois do prazer.  
 Acontece que as coisas que se passam aqui Ninguém fica sabendo.

Esse Brasil é muito grande.  
 E é nesse pedaço de Miséria que a gente vive.  
 Aqui é morte todo dia. Mas ninguém sabe, Ninguém vê.  
 Esse lugar é o cú do mundo.  
 Na verdade ela não tinha nada A ver com isso.  
 Conheceu gente errada no momento errado.

Puro Azar. Coisas comuns aqui nos trópicos.

Se envolveu com as pessoas que tinham as informações.  
 Escutava tudo. De todos os lados com quem se deitava.  
 Aí já sabe o final. A gente Correu rápido pro mato pra se esconder...  
 Fugiram e o corpo dela aqui morto.  
 Um nada no meio da floresta.  
 Mas eu Me lembro muito bem do que ela falava:  
 Tão poluindo o rio Propositadamente para instalarem aqui futuramente usinas.

Tem gente se Apropriando de terra ilegalmente. Matando gente que não facilita ou Sabe muito sobre a vida deles. Investimentos internacionais. Gente grande envolvida.

Infelizmente não Tivemos a sorte de não estar aqui.  
 Porque sempre será por essas Paragens que eles vão fazer as suas imundícies.  
 E no final ninguém Nessa porra de país vai saber.  
 Porque ninguém nos escuta.

Ninguém sabe Da nossa existência.  
 Não sabem sequer que se morre muita gente de Diversas maneiras nesta parte do mundo.

Esse paraíso onde tudo é permitido.

Aquele dia ela estava tão bonita. Irradiante. Será que ela sabia do Feixe de luz que se apagava lentamente?

Uma estrela brilha atrás das nuvens de chuva.

Eletromagnetismo.

Transamazônica.

Metade gente, metade encantaria.

O rio passeia no céu.

Raízes e folhas.

Um banho de cheiro, com todas as ervas.

Há cores e tantos nomes. O cheiro anuncia.

Transamazônica apontando.

Terra e água.

Parece que vai chover. Ela chega no tempo dela.

As folhas ficam tão bonitas daqui.

Eu nunca vi um verde assim em lugar Nenhum. Também pudera aqui chove sempre. A gente vê as nuvens cinza no céu. Parece que vai desabar. É muita água. Muita água.

Eu não gosto desse mundaréu de água. Me bate sempre uma tristeza. Eu gosto é do sol. Chapando a cabeça. Queimando a pele.

Botar os peitos e a bunda pra fora. Tu podes ir presa, se alguém te ver assim. Pra essas bandas daqui, mesmo não.

Ficar assim que é bom. Deixar bronzear o corpo.

A escama pede. Essa chuva tinha que ir embora.

Fica tudo encharcado.

Tudo lameado.

Eu acho lindo o corpo exposto, sem maldade.

Devia ser bonito né?

Um calor insuportável desse e as pessoas engomadas até o pescoço.

Da até insolação.

Uma quentura e o povo em baixo de pano quente.

Viva a Canga! Viva a Tanga! A Xita!

Eu olho pro céu e vejo a chuva repentina, as pessoas correndo pra debaixo das marquises, com medo de água.

A gente se esqueceu de cantar pra chuva.

E eu acho bonita a chuva molhando as roupas e os papeis dentro da bolsa.

os Cabelos e as pessoas com raiva da água.

Eu gosto quando ela chega de surpresa e todo mundo fica assim, úmido e gotejando. a pele fica brilhando, de felicidade. Eu gosto da chuva!

Das trovoadas! Dos relâmpagos!

Parece que o mundo vai acabar. E aí o céu se desmancha e se transforma em água líquida de novo.

Chegar em casa, trocar a roupa.  
Aquele sensação fria no corpo.  
A Agua dos céus.  
Elas vieram da onde?  
Do Rio, das águas de baixo da terra.  
Ela lembra exatamente de onde as coisas vieram  
e pra onde vão.

Ela sempre retorna

E a chuva durando quatro dias sem parar.  
A gente mofina dentro de casa.  
Dias bom de se pensar.  
Contar historia.  
Conta aquela pra gente.  
A do sol e da lua.  
A noite apaga com ruídos.  
Uma estação poluindo o espectro

Radio eletrônico.  
A insurreição esta no Norte do País.  
Transamazônica.

Uma travesti com o tessado e o chapéu de palha na mão.

Há perigo em tudo isso.

Agora apenas o barulho do rio e da mata engolido, tudo que  
existe. Ela dorme. As estrelas vigiam no meio da mata.

Não há licenças, nem autorização.  
Radio pirata no meio da mata.  
O barcos desbravam a noite.

Amanhã é outro dia.

Leonardo Zingano Netto> **Experimento Metamorfa #3 - Corpa em (trans)projeção**  
 Levi Banida>>

### Resumo

O ensaio visual aqui proposto trata de ampliar uma pesquisa sobre a rostidade e a montagem drag. Derivado de um ensaio fotográfico no qual se buscou documentar/experimentar o processo de montagem drag, focado no registro da montagem/desmontagem do rosto que atua nessa performance, o ensaio apresentado neste número da Vazantes explora desdobramentos da constituição da rostidade para-além do rosto. Projetadas sobre o corpo da artista Levi Banida, as imagens de seu próprio rosto reconfiguram a ideia de pele/suporte/organismo. Agora, as imagens fotografadas no primeiro ensaio se reinscrevem no campo fotográfico após se tornarem projeções. Este ensaio é sobre e com o corpo trans/ sobre e com o rosto trans, sobre e com a performance em fluxo – o corpo como suporte do imaginário fotográfico/ a projeção como corpo.

**Palavras-chave:** Montagem drag. Fotografia. Corpo. Rostidade. Performance.

> Graduou-se em Letras na UFC.  
 Professor de português e fotógrafo, pesquisa esse tipo de imagem em seus usos e práticas no campo da arte. Atualmente, cursa o Mestrado em Artes no ICA-UFC com uma investigação sobre a fotografia de Claudia Andujar, especificamente o seu livro Marcados.  
[leonardozingano@hotmail.com](mailto:leonardozingano@hotmail.com)

**ORCID: 0000-0003-1954-1969.**

>> É não-binária, não-monogâmica, não-normativa. Erótica, destrutiva, afetiva. TRANS. Levi Banida é interartista fortalezense que pesquisa as relações entre gênero, performance, violência, interarte, ecologia, dança e criação. Mestranda do Programa de Pós Graduação em Arte e Licenciada com distinção Magna cum Laude em Teatro pela Universidade Federal do Ceará. Especialista em Metodologia do Ensino da Arte pela Universidade Braz Cubas (UBC). Artista Docente, atuando como professora na Rede Pública de Ensino de 2017 a 2019 e em ONGs de 2014 a 2016. Premiada no 71º Salão de Abril da Secretaria de Cultura do Ceará, com a obra Experimento Metamorfa #2.  
[levifec@gmail.com](mailto:levifec@gmail.com)

**ORCID ID: 0000-0002-0827-0334**

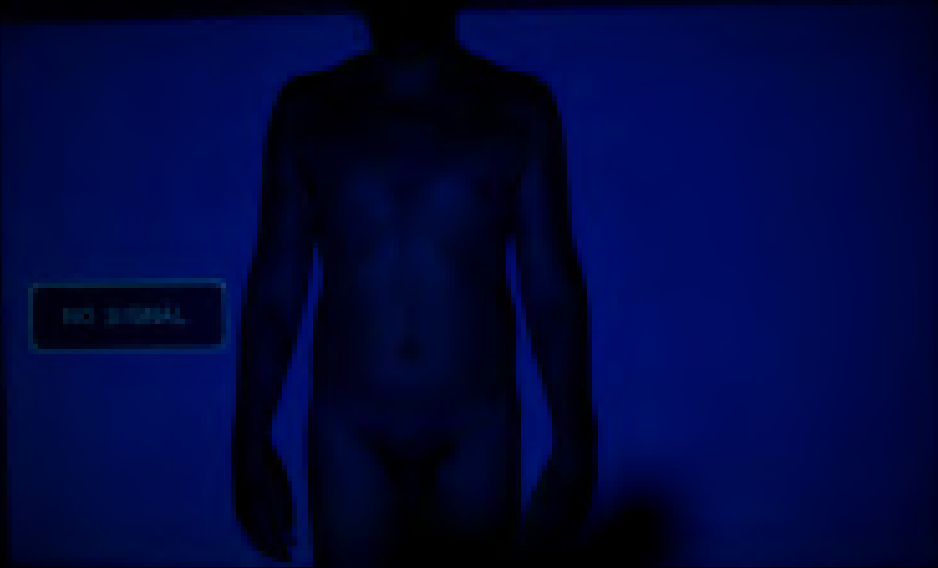
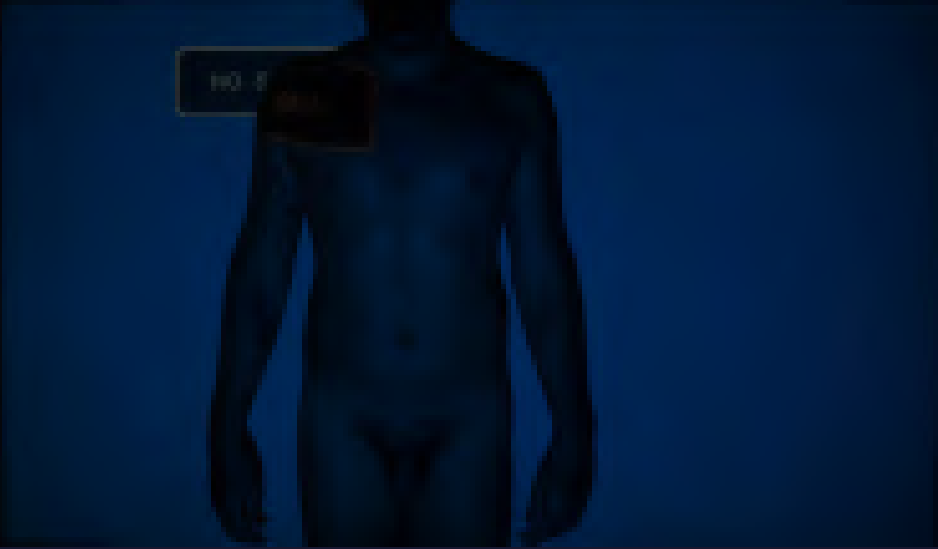
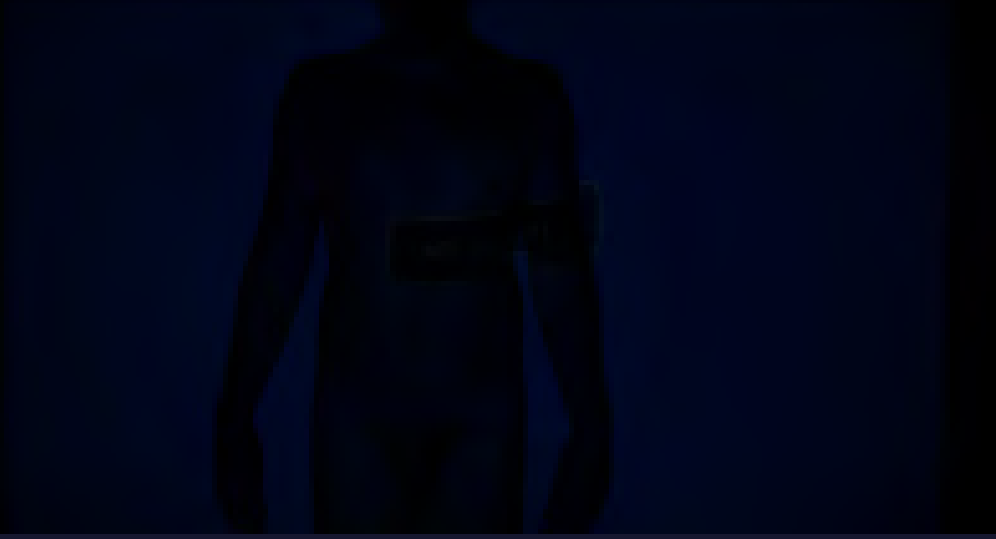
COMO CITAR:  
 ZINGANO, L. & MOTA MUNIZ, L. (2020). EXPERIMENTO METAMORFA #3 - CORPA EM (TRANS)PROJEÇÃO. REVISTA VAZANTES, 4(1), 152-161.  
[HTTPS://DOI.ORG/ 10.36517/vazppgartesufc2020.1.14](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.1.14)

Leonardo Zingano Netto **Metamorfa Experiment #3 – Corpa in (trans)projection**  
Levi Banida

**Abstract**

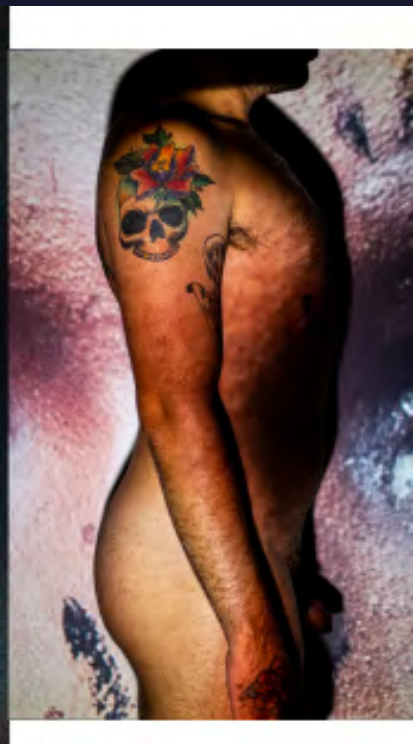
The visual essay proposed here expands a research on rostitiy and drag mount. Derived from a photo essay in which it was sought to document/ experiment the drag assembly process, focused on the registration of the assembly/disassembly of the face that acts in this performance, the essay presented in this issue of Vazantes seeks to explore developments in the constitution of the face beyond-the-face. The body of artist Levi Banida supports the images of her own face, reconfiguring the idea of skin/support/organism. Now, the images photographed in the first essay are reinserted in the photographic field after becoming projections. This essay is about and with the trans body / over and with the trans face, over and with the performance in flow - the body as a support for the photographic imagery / projection as a body.

**Keywords:** Drag mount. Photography. Body. Rostity. Performance.







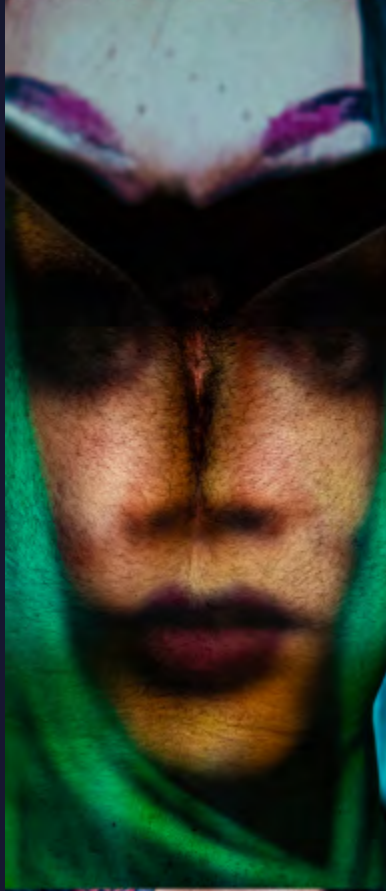


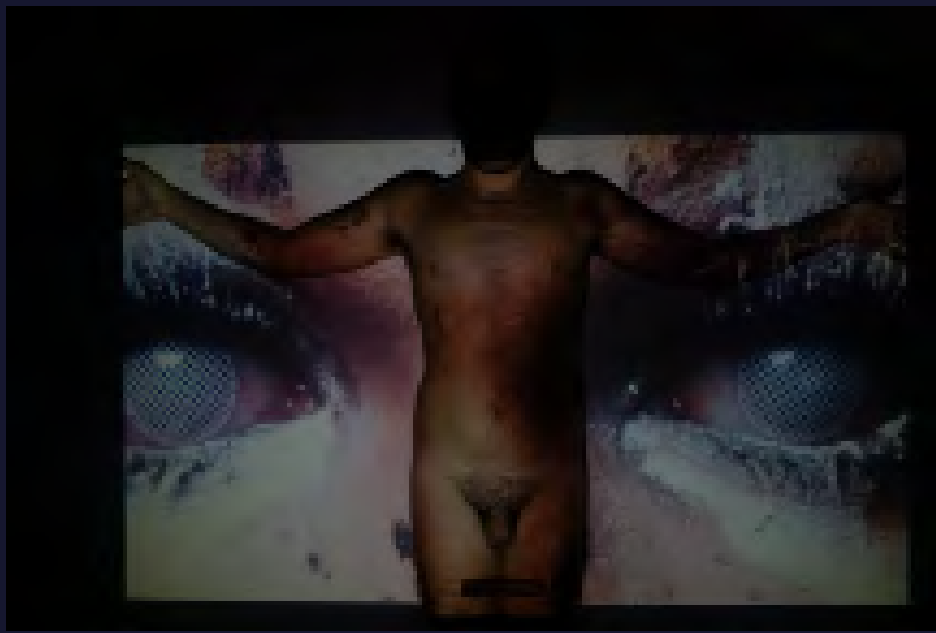












**Vazantes** volume 04 \_ n. 01 \_ 2020  
Experimento Metamorfa #3 - Corpa em (trans)projeção  
\_ Leonardo Zingano Netto / Levi Banida





Raymundo Firmino  
de Oliveira Neto >

## **O Guarda-Chuva: Arte, paisagem sonora e a cidade de Belém**

### **Resumo**

Esse artigo apresenta o contexto de criação da instalação artística Guarda-chuva (2018), analisa sua relevância dentro do campo da arte e tecnologia e a relaciona com os conceitos de paisagem sonora (SCHAFER, 1977), espaço aumentado (MANOVICH, 2002) e mensagem estética (ECO, 2013). A instalação consiste em um guarda-chuva alterado eletronicamente para emitir sons de três paisagens sonoras de Belém, Pará, conforme o interator se desloca com ele pelo espaço expositivo. O projeto da instalação explora concepções diferentes de espaço e propõe uma reflexão sobre a relação da arte, da tecnologia, da natureza e do homem para repensar o espaço da cidade.

**Palavras-chave:** Instalação. Espaço Aumentado. Paisagem Sonora. Cidade.

> Mestre em Artes pela Universidade Federal do Pará (UFPA). Atualmente realiza sua pesquisa de criação e experimentação artística como parte do seu doutorado em andamento no Programa de Pós-graduação em Artes (PPGARTES) da UFPA como bolsista CAPES. É professor substituto nos cursos de Multimídia e Cinema da UFPA, atua como artista-pesquisador com experiência no uso de diversas mídias digitais e analógicas no desenvolvimento de instalações multimídia.  
[rfoliveiraneto@gmail.com](mailto:rfoliveiraneto@gmail.com)

COMO CITAR:  
OLIVEIRA, R. (2020). O GUARDA-CHUVA . REVISTA VAZANTES, 4(1), 162-174.  
[HTTPS://DOI.ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.1.15](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.1.15)



Raymundo Firmino  
de Oliveira Neto **The Umbrella: Art, soundscape and the city of Belém**

**Abstract**

This article presents the creation context of the artistic installation Guarda-chuva (2018), analyzing its relevancy to the field of art and technology and associating it to the concept of soundscape (SCHAFER, 1977), augmented space (MANOVICH, 2002) and aesthetic message (ECO, 2013). The installation consists of a electronically modified umbrella capable of emitting the sound of three soundscapes of the city of Belém, Pará, Brazil, as the interactor moves around the gallery space with it. The installation's project explores different concepts of space and proposes a reflection about the relation of art, technology, nature and human being to rethink the city's space.

**Keywords:** Installation. Augmented Space. Aesthetic Message. Water.

O significado da palavra “espaço” pode variar muito dependendo do contexto em que é abordada. No dicionário online Michaelis, o espaço pode ser definido como “extensão tridimensional ilimitada ou infinitamente grande, que contém todos os seres e coisas e é campo de todos os eventos”, assim como “extensão limitada em três dimensões”. Ouve-se falar sobre diversas categorias de espaço: espaço sideral, espaço vital, espaço decorativo, espaço diegético, espaço aéreo, espaço cibernético, espaço virtual, espaço cultural, espaço educativo, espaço geográfico, espaço urbano, espaço físico, espaço-tempo, espaço bidimensional, espaço tridimensional, espaço vetorial, entre outros. Para Certeau (1998) o espaço pode ser compreendido como o lugar ou lugares postos em prática e percebidos pelo sujeito. Enquanto Merleau-Ponty (1999) faz a distinção entre espaço geométrico e espaço antropológico para diferenciar o primeiro, racional e homogêneo, do segundo, formado por relações e a experiência subjetiva do sujeito. Diante da diversidade de categorias e conceitos encontrada, não é difícil compreender porque Foucault (2009, p.411) afirmou que a época atual é de preferência a época do espaço, “estamos em um momento em que o mundo se experimenta, acredito, menos como uma grande via que se desenvolveria através dos tempos do que como uma rede que religa pontos e que entrecruza sua trama”.

Nas artes visuais o espaço pode ser representado, analisado, interpretado e experimentado de diversas formas. Na arte egípcia a lei da frontalidade era um dogma para representação pictórica, no Renascimento a perspectiva linear racionalizou geometricamente o espaço pictórico do quadro, enquanto a pintura moderna desconstruiu a tradição secular da representação tridimensional e a escultura passou a convidar o observador a se mover ao redor da obra. O espaço na pintura é uma ilusão obtida através de diversas técnicas, portanto, é virtual e na escultura um elemento que precisa ser trabalhado em conjunto com os outros elementos físicos da obra. Mas o espaço virtual contido na representação pictórica também expandiu os limites do quadro na *Assemblage*, e a instalação artística permitiu ao público penetrar no espaço da obra estabelecendo um conflito entre espaço físico e diegético. Na arte contemporânea também existem inúmeras formas de ações no espaço físico, seja através do grafite ou da intervenção urbana, que extrapolam o espaço institucional do museu e da galeria para interferir na cidade, ou da *webarte* que atua entre fluxos comunicacionais na internet.

A compreensão do espaço na arte mudou muito, assim como na ciência e na vida. No século XV, a humanidade viu continentes serem ligados por caravelas, expandindo a percepção do homem sobre a terra, as ferrovias do século XIX encurtaram distâncias e iniciaram a expansão territorial via máquina. No século

XX, Einstein mudou a percepção da ciência sobre o espaço relacionando-o com o tempo na Teoria da Relatividade, aviões passaram a sobrevoar os céus interligando cidades, a missão Apollo 11 levou o homem à lua sendo televisionado para milhões de pessoas, aparelhos comunicacionais conectaram o mundo inteiro em tempo real e o termo “ciberespaço”, cunhado por William Gibson na ficção científica “Neuromancer”, passou a ser corriqueiro no cotidiano para descrever o espaço oriundo das conexões comunicacionais, especialmente da internet, em que a presença física do homem não é necessária.

Hoje, a experiência do sujeito com o espaço pode ser intermediada por mídias locativas (TUTERS; VARNELIS, 2006) digitais via aplicativos para smartphones ou tecnologias vestíveis com GPS e realidade aumentada, provocando uma experiência híbrida (ANDERS, 2001) na qual online/off-line se misturam no mesmo espaço. A era do controle e da vigilância ubíqua chegou às cidades, nas quais territórios informacionais (LEMOS, 2009) são monitorados com câmeras de segurança em rede e aplicativos com geolocalização. O espaço urbano foi cartesianamente quantificado para a eficiência do seu projeto, no qual o cidadão aprendeu a conviver com as câmeras, máquinas, outros objetos, mídias e aparelhos para sua própria segurança e comodidade, cada vez mais sem se importar com os efeitos colaterais provocados pelo seu uso ou mesmo sem perceber o seu próprio entorno cheio de poluição sonora e visual.

Nas cidades, pessoas se aglomeram em centros urbanos sem ter consciência de outras formas possíveis de se relacionar com o espaço que não seja objetiva ou funcionalmente. Paradoxalmente, apesar de toda tecnologia e conhecimento acumulado durante os séculos e a objetividade pretendida no seu projeto, as cidades muitas vezes não conseguem garantir fluxos de trabalho, vida e comodidade aos seus moradores apresentando problemas de trânsito, poluição sonora e visual, alagamento, saneamento básico, entre outros. Assim, o espaço alterado pelo homem visando apenas a objetividade e a eficiência muitas vezes se torna completamente surreal e disfuncional, no qual a água da chuva provoca alagamento, carros congestionam as ruas, câmeras vigiam todos e aos poucos os sons de vento, água e pássaros são substituídos por buzinas, descargas fumegantes, roncões de motor e propagandas. Mas, então, como pensar o espaço da cidade através de um projeto artístico que possa expandir a percepção do homem sobre seu meio?

Na cidade de Belém, Pará, chove durante o ano inteiro, com períodos de maior intensidade entre janeiro e maio, quando ocorrem alagamentos nas áreas urbanas mais baixas. A chuva proporciona experiências singulares na cidade ao longo do ano, por ser uma cidade de clima tropical localizada próxima a linha do equador, provocando em cada morador uma experiência singular. A cidade é dividida entre região insular e continental, com paisagens completamente distintas, construída no conflito do meio urbano com a natureza da mata amazônica. Essas duas regiões são interligadas por rios e pela Baía do Guajará, assim a cidade possui moradores que residem em aglomerados urbanos, na mata das ilhas e à beira

do rio, em paisagens diversas e com experiências diferentes com o meio. A chuva e o sol intenso afetam cada região, tornando o guarda-chuva um objeto comum de ser visto na cidade, seja usado por um canoeiro atravessando o rio sob sol quente, um morador esperando o ônibus sob a chuva ou um transeunte caminhando pela cidade a tarde.

O guarda-chuva é um objeto usado para proteger o usuário da ação da chuva, não se sabe ao certo quem o inventou, mas os chineses já o usavam desde o século XII a.c. Porém, seu uso cotidiano nas cidades, por todas as classes sociais, só ocorreu devido a Revolução Industrial, antes era restrito a elite, cortes e nobres. Hoje, o guarda-chuva é um objeto comum da vida urbana, marca a transição de um espaço interno, fechado, como o interior de uma residência, para um espaço externo, aberto, como a rua de uma cidade. O mecanismo de funcionamento de um guarda-chuva e uma sombrinha é o mesmo, a diferença está no material, enquanto um possui um tecido impermeável, o outro possui um tecido que não deixa passar os raios UV do sol. Assim, o objeto também pode ser usado para proteção contra o sol, contanto que seja opaco o suficiente para isso.

Na exposição *Interurbano* (2018), um guarda-chuva foi apropriado em uma instalação artística para pensar os espaços e as paisagens sonoras distintas da cidade de Belém, emitindo sons conforme o público interagiu com ele no espaço expositivo. A instalação *Guarda-chuva* (2018) esteve exposta entre os dias 31 de agosto e 15 de setembro na Galeria Kamara Kó, no bairro da campina em Belém, como parte de um projeto de pesquisa e experimentação artística financiado pela Fundação Cultural do Estado do Pará através do programa SEIVA, também é parte de um projeto de doutorado em Arte em andamento no Programa de Pós-graduação em Artes da Universidade Federal do Pará.

A instalação *Guarda-chuva* (2018) consistiu em um guarda-chuva alterado eletronicamente com micro controladores e alto-falantes para reproduzir sons de três zonas distintas da cidade, urbana, fluvial e florestal, conforme o interator se descolava com ele sobre um tapete circular no interior da galeria. O guarda-chuva era suspenso por um fio de aço com luzes de LED verdes sobre um tapete, ao lado encontrava-se um par de sandálias que precisavam ser calçadas para se subir no tapete, ao segurar o guarda-chuva no centro do tapete o interator ouvia a paisagem sonora (SCHAFER, 1977) da cidade, à margem do tapete ouvia a floresta e entre os dois a paisagem sonora da zona fluvial. Ao todo o sistema contava com 4 alto-falantes para simular uma ambientação sonora de 360 graus. A sandália calçada pelo interator era responsável por fechar os circuitos do tapete dependendo de onde o usuário pisava, um sinal sem fio era então enviado do sistema do tapete para o micro controlador no guarda-chuva acionar o som das paisagens sonoras capturadas na cidade.

Segundo Schafer (1977), uma paisagem sonora pode ser definida como um conjunto de sons experimentados que identificam um ambiente em um determinado contexto, sejam eles naturais ou produzidos pelo homem. Para o autor, a paisagem sonora consiste em eventos escutados, não objetos vistos como na fotografia,

o que pode dificultar a identificação exata do local da gravação. Para o autor, uma paisagem sonora é composta por sons: “keynote”, “signal” e “soundmarks”. Sendo o primeiro som onipresente a paisagem sonora, escutado sem a total consciência do ouvinte, é criado pela geografia ou clima: água, vento, floresta e pássaros. O segundo, um som mais evidente, se sobrepõe ao primeiro, escutado de forma consciente, pode ser uma buzina, assvio ou sirene. Enquanto o terceiro e último tipo de som é característico de um determinado ambiente, único a um contexto normalmente reconhecido, e possui significado cultural ou histórico.

De acordo com Schafer (1977) a paisagem sonora do mundo está mudando, novas gerações irão herdar um mundo radicalmente diferente no qual a poluição sonora será um problema mundial. Na instalação *Guarda-chuva* (2018) é possível perceber nitidamente a alteração provocada pela ação do homem na paisagem sonora da natureza, marcando uma distinção latente entre os sons de carros e os de animais, das buzinas e dos pássaros, de propagandas e do vento nas árvores. Os sons reproduzidos na instalação foram capturados no entroncamento da Av. Almirante Barroso, no comércio da Cidade-velha, Mercado de São Brás, Porto do Guamá, Baía do Guajará, Igarapé Perequitaquara e a mata fechada na Ilha do Combú.

**Figura 1:**  
Instalação *Guarda-chuva*  
(2018) na exposição  
*Interurbano* (2018)  
Fonte: Acervo do Artista.



Gravados em ambiente externo e digitalmente editados, os sons das paisagens sonoras foram associados ao espaço físico do interior da galeria, expandindo a percepção do interator conforme o mesmo interagia com a instalação se deslocando por um espaço aumentado (MANOVICH, 2002) eletronicamente. O autor Lev Manovich (2002) cunha o termo “espaço aumentado” derivado da tecnologia de realidade aumentada para se referir a uma experiência sensorial com o espaço enriquecido ou preenchido com informações digitais dinâmicas com as quais as pessoas podem interagir.

Para colocar de outra forma, a sobreposição de informações dinâmicas e contextuais sobre o espaço físico é um caso particular de um paradigma estético comum: como combinar espaços diferentes juntos. Claro, espaço aumentado eletronicamente é único – uma vez que a informação é personalizada para cada usuário, ela pode mudar dinamicamente através do tempo, e é entregue através de uma interface multimídia interativa, etc. Assim, é crucial ver isso como uma mudança conceitual ao invés de uma questão tecnológica e algo que em parte tem sido parte de um paradigma arquitetônico e artístico. (MANOVICH, 2002, p.226)

O espaço aumentado (MANOVICH, 2002) da instalação *Guarda-chuva* (2018) garantiu a experiência sensorial do interator com as informações digitais dinâmicas em forma de paisagens sonoras associadas ao espaço físico da galeria, transpondo o exterior da cidade para o interior da galeria. Os áudios mesmo que virtuais orientavam e estimulavam o deslocamento espacial dos interatores através da interação, agindo entre o real, o imaginário, o virtual e a simulação, sendo capazes de alterar a percepção do interator sobre o espaço. A instalação através do uso do som estimulava a imaginação e a memória do interator sobre as possíveis paisagens da cidade, confrontando sua experiência de vida na cidade de Belém com a que a instalação proporcionava.

Normalmente o interator iniciava sua experiência com o guarda-chuva posicionado no centro do tapete com o áudio da zona urbana, conforme ia experimentando andar descobria como poderia ouvir o áudio das outras zonas em um processo de exploração do espaço físico e diegético da instalação com o próprio corpo. Nesse sentido, as informações transmitidas pelo tapete ao guarda-chuva permitiram a sincronia entre o espaço diegético, o virtual simulado pela captura dos áudios, e o espaço físico.

Na instalação os sons do meio urbano são cercados por sons das águas e da floresta, entre os quais é possível se deslocar em poucos passos, enquanto na realidade da cidade as vezes esse deslocamento é raro para alguns moradores, ou mesmo inexistente. O andar dos interatores sobre o tapete se transformou em uma alegoria sobre a descoberta de paisagens sonoras de Belém. Na instalação o deslocamento entre os espaços da cidade encurta distâncias que muitas vezes não são nem físicas, mas também socioeconômicas.

Não escolhemos onde nascemos ou as influencias que o meio irá exercer sobre nossa identidade ou personalidade, porém

podemos escolher para onde ir ou como queremos viver nesse meio. Na instalação *Guarda-chuva* (2018), em um momento o interator pode estar ouvindo os sons de carros, propagandas, buzinas, pessoas falando no comércio e depois sentir mudar a paisagem sonora para cantos de pássaros, vento das árvores, grilos ou a força da maré batendo no casco de um barco, o som do ronco de um motor de barco ou a água sendo atingida pela força de um remo. Tudo dependerá da interação e da experiência vivenciada, sempre diferente, como a cidade que cada um percebe em seu trajeto antropológico (DURAND, 1989).

As paisagens sonoras reproduzidas pelo guarda-chuva da instalação divergem muito entre si, enquanto os sons da área urbana são sobrepostos uns aos outros dificultando a identificação de nuances ou distâncias com uma presença maior de ruídos, a maior profundidade do som da floresta permite que se ouça mais detalhes. Schafer (1977) faz uma distinção entre estados “hi-fi” e “lo-fi”, um normalmente da zona rural e o outro da urbana. Enquanto o primeiro corresponde a uma paisagem sonora na qual sons discretos podem ser ouvidos claramente devido ao baixo nível de ruído, o segundo tem sinais acústicos obstruídos por uma quantidade muito grande de sons diferentes.

Segundo Schafer (1977) não devemos considerar a paisagem sonora como um acidente da sociedade, mas como uma composição que pode ser distinguida por sua beleza ou feiura. O autor relata que algumas cidades tradicionais do Oriente Médio, apesar de sua alta densidade populacional, são quietas e possuem uma forma de conduzir seus negócios sem perturbar um ao outro com ruídos sonoros. A poluição sonora está associada a sociedades que tem uma devoção a máquina e uma cultura propícia à tolerância de perturbações sonoras. “Quando os ritmos da paisagem sonora se tornam confusos ou irregulares, a sociedade afunda em uma condição desleixada e em perigo” (SCHAFER, 1997, p.372)

Em contraste aos sons de propaganda no comércio, dos ônibus nas ruas e das obras na cidade, Belém tem sons bastante característicos como a chuva forte da tarde chamada de “toró”, o som do motor de polpa dos barcos chamados de “pô-pô-pô” e a revoada dos periquitos na Praça do Operário no bairro São Brás. Esses sons, assim como a água dos rios, igarapés e da chuva, são parte da dinâmica da cidade e compõem a experiência de fruição da sua paisagem que vive em constante conflito técnico, ambiental e cultural.

O projeto da instalação *Guarda-chuva* (2018) trás a possibilidade do interator refletir sobre questões próprias relacionadas a sua vivência, experiência, memória e imaginação através da exploração não usual do dispositivo do guarda-chuva pela Arte. A interface da instalação serve de espaço para imaginação e reflexão sobre o meio propiciando também uma experiência estética de fruição dos sons a partir da interação. Muitos interatores relataram uma experiência lúdica com a instalação, passando de uma paisagem sonora a outra a fim de explorar efeitos possibilitados unicamente pelo aparato com o qual interagem, outros traziam uma leitura mais política sobre o espaço da cidade e alguns estabeleciam relações com outros trabalhos artísticos. Logo, a função prática do



objeto guarda-chuva, de proteção da chuva e do sol, foi subvertida a partir da intervenção realizada no seu projeto industrial original, a fim de atender questões poéticas e de fruição estética.

Segundo Giannetti (2006, p.69), a Arte “reflete sobre a experiência do sujeito no mundo em que vive e oferece distintas formas de explicar o meio no qual sujeito e obra estão imersos.” Para a autora, o artista é responsável por inventar novas realidades e estabelecer diálogos com outros sujeitos por meio de sua obra em um processo de comunicação. Porém, o processo de comunicação nesse caso é compreendido como a relação dialógica entre o autor, a obra e o público nos diálogos emocionais e conceituais provocados pela Arte. Ao invés de apresentar um significado fechado, a obra de arte dialógica permite que o seu significado seja construído junto com o público, como apresenta Humberto Eco (2015) no conceito de obra aberta. Nesse caso, a comunicação na obra de Arte não é direta e unidirecional porque “à sedução dialógica se opõe a via das estratégias de domínio, coação e imposição” (GIANNETTI, 2006, p.73).

Apesar do contexto da instalação *Guarda-chuva* (2018), apresentado no início do artigo, ter sido determinante para o seu processo de criação, não havia garantia ou intenção de que fosse assimilado pelo público ao interagir com a obra. A instalação não se trata de um texto argumentativo, mas uma interface para se refletir a partir dos elementos dispostos na sua estrutura. Assim, a obra caracterizou-se por um convite a imaginação, a fruição e a reflexão, dependendo da interpretação, do estado emocional ou da experiência do público para complementar sua mensagem estética (ECO, 2013).

Segundo Eco (2013, p.52), “a mensagem assume uma função estética quando se apresenta estruturada de modo ambíguo e surge como auto-reflexiva, isto é, quando pretende atrair a atenção do destinatário primordialmente para a forma dela mesma”. Em condições normais, o emissor, quando deseja comunicar algo, procura reduzir ao máximo o ruído entre a sua ideia e a interpretação do receptor por meio de uma mensagem direta e objetiva. Porém, o artista quando trabalha em um processo de comunicação está preocupado com uma mensagem estética, na qual os ruídos são provocados e arranjados a fim de instigar novas interpretações. Na instalação artística a mensagem estética é ainda mais potencializada com a possibilidade de interação do sujeito com a obra, conforme coloca Giannetti (2006, p.112):

(...) Um passo ainda mais radical é dado pelos sistemas interativos digitais. São sistemas complexos, abertos e pluridimensionais, nos quais o receptor, que chamaremos aqui interator, além de “atuar” mentalmente no espaço da obra, desempenha um papel prático fundamental na sua efetivação. Tanto o processo de integração ativa do observador como as peculiaridades do sistema digital interativo dão lugar a novos questionamentos sobre paradigmas estéticos e incitam a uma revisão essencial das posturas sobre a relação entre criação e recepção, sobre a função do receptor e o significado de autor.

A partir da década de 60, começaram a surgir muitas propostas artísticas híbridas que utilizavam novos meios de comunicação e aparatos tecnológicos tencionando conceitos estéticos e concepções no campo da Arte. Esses artistas, influenciados pelo dadaísmo, surrealismo e o período pós-guerra, no qual surgiram várias inovações tecnológicas, passaram a desviar as novas mídias, “máquinas semióticas” (MACHADO, 2007), dos seus projetos industriais e utilizá-las em suas obras como forma de arte. Esse contexto marca o surgimento de novas categorias como vídeoarte, arte sonora, arte computacional, arte telemática e webarte que misturam linguagens visuais, sonoras e textuais na prática artística (RUSH, 2006). Essas categorias surgiram graças as experimentações de artistas que quiseram enfrentar os limites de seus campos de atuação, muitos participantes de grupos como Fluxos e Internacional Situacionista, e foram consolidadas com o advento de novas teorias estéticas como: estética informacional (BENSE, 1975; MOLES, 1978), estética cibernética de Herbert W. Franke, estética da comunicação (COSTA, 1999) e estética relacional (BOURRIOD, 2009).

No Brasil também adotou-se o termo “artemídia”, derivado do inglês “*media arts*”, para categorizar produções artísticas que usam recursos tecnológicos das mídias e da indústria como meios de expressão. Os artistas precursores desse campo são conhecidos por terem habilidades e competências distintas do artista visual tradicional, suas produções geralmente não são exclusivas de uma linguagem e ressaltam a aproximação da arte com a comunicação, a ciência e a tecnologia. Podemos verificar essa relação no trabalho dos artistas Nam June Paik, John Cage, Roy Ascott, Myron Krueger, Christa Sommerer, Laurent Mignonneau, Char Davies, Bill Viola, Kit Galloway, Sherrie Rabinowitz, entre outros artistas que ajudaram a definir o campo da artemídia. No âmbito nacional, temos exemplos não menos importantes como Eduardo Kac, Gilberto Prado, Waldemar Cordeiro, Artur Matuck, Milton Sogabe, Lucas Bambozzi, entre outros.

Nesse contexto experimental, depois do advento da fita magnética e da possibilidade de gravação, edição e reprodução do som com tecnologia a baixo custo, alguns artistas advindos das artes visuais, da música e da performance começaram a explorar o uso de sons e ruídos de forma não usual como principal fator do processo criativo em produções denominadas de “arte sonora” ou “sound art”. Apesar de não haver um consenso sobre o conceito de arte sonora, podemos definir como produções artísticas oriundas do hibridismo da linguagem da música, das artes visuais, da performance e da arquitetura que escapam aos limites de uma composição musical e estabelecem uma relação direta da arte com sons e ruídos que podem ter sido gravados no cotidiano, editados ou gerados por mídias eletrônicas e reproduzidos em instalações artísticas, esculturas, objetos ou em um espaço arquitetônico específico.

Enquanto na música o som é conduzido pelo tempo na partitura de uma composição, na arte sonora o espaço tem um papel mais importante, pois o som é articulado com outros elementos materiais como objetos, cores, luz, instalações, espaço

arquitetônico, entre outros (CAMPESATO; IAZZETTA, 2006). A arte sonora pode utilizar o som em conjunto com a interação do público, combinando corpo, espaço e tempo em instalações artísticas. A artista Janet Cardiff nos seus trabalhos de “*audio walks*” (1995) convidava o público a andar por um local específico ao mesmo tempo que ouvia com fone de ouvido a reprodução de uma narrativa gravada pela artista em áudio, mesclando a experiência de andar pelo espaço com a narrativa proposta pela artista e os efeitos sonoros reproduzidos. Segundo Manovich (2002) os “*audio walks*” realizados pela artista são um exemplo perfeito do uso poético do espaço aumentado na produção artística por combinar espaços e tempos diferentes em uma experiência única do interator com a obra.

Na arte sonora existe também a possibilidade de abordar o som de uma forma conceitual, um exemplo é o trabalho “*War Damaged Instruments*” (2015) da artista Susan Philipsz. No qual são utilizados sons realizados por instrumentos que foram danificados em guerras, alguns foram tão avariados que nenhuma nota era conseguida na sua utilização, apenas ruídos que representavam os horrores e a tristeza da guerra. O objeto, o instrumento avariado, já possui uma carga dramática, por conta do seu contexto, que a artista potencializa ainda mais exaltando o som ou ruído que reproduz nessas condições.

Na obra “*Lowlands*” (2008), pela qual a artista ganhou o *Turner Art Prize*, Susan Philipsz realiza uma instalação sonora na cidade de Glasgow sob três pontes do Rio Clyde, reproduzindo em alto-falantes três versões da canção “*Lowlands Away*”, sobre um homem que se afoga no mar e volta para contar a esposa sobre sua morte, interpretadas pela própria voz da artista. Depois de inicialmente apresentada no espaço urbano de Glasgow a instalação é transferida para galeria Tate, Londres, na qual o áudio da canção gravada pela artista era reproduzido em loop em uma sala vazia. Nesse caso, a segunda montagem na galeria é menos interessante do que a proposta original sob a ponte em Glasgow, uma vez que a própria artista escolheu um espaço sensível à temática da canção para sua instalação.

Esses trabalhos mostram como é crucial pensar o espaço no projeto da instalação. Na instalação *Guarda-chuva* (2018), o espaço da galeria Kamara Kó se mostrou ideal para o propósito do projeto. O espaço expositivo da galeria é peculiar por ter sido projetado sobre a estrutura de uma casa colonial portuguesa, um fator extremamente importante para a experiência fenomenológica do público, com sua estrutura de madeira preservada, painéis brancos para exposição de obras de arte foram justapostos a suas paredes originais. A galeria Kamara Kó não é nem uma casa propriamente dita, nem um cubo branco típico das galerias modernas, mas algo entre os dois. Esse conflito entre casa e galeria foi perfeito para exposição *Interurbano* (2018) pois além da instalação *Guarda-chuva* (2018), foram montadas mais duas instalações com a apropriação de objetos residenciais antigos, a *Torneira* (2018) e o *Telefone* (2018), que dialogaram muito bem com o espaço.

Enquanto o branco do espaço expositivo da galeria nos remete a referências recentes, mas também seculares, da história

das artes visuais e seu embate com a tridimensionalidade, seja no plano bidimensional da pintura ou a da materialidade da escultura, o contraste dos painéis brancos com a casa é iminente, pois a casa revela um ambiente intimista, modesto e acolhedor que converge para o interior e as experiências pessoais. Esse choque ainda é potencializado pela instalação *Guarda-chuva* (2018) ao trazer o universo das paisagens sonoras da cidade para dentro da casa/galeria. Segundo Bachelard (2008, p. 59) “a casa e o universo não são simplesmente dois espaços justapostos. No reino da imaginação, ambos se atiram reciprocamente em devaneios opostos.”

Se de uma casa fazemos um poema, não é raro que as mais intensas contradições venham despertar-nos, como diria o filósofo, de nossos sons conceptuais e libertar-nos de nossas geometrias utilitárias (...) os espaços amados nem sempre querem ficar fechados! Eles se desdobram. Parece que se transportam facilmente para outros lugares, para outros tempos, para planos diferentes de sonhos e lembranças. (BACHELARD, 2008, p.67-68)

Ao estudar a poética dos espaços descritos na literatura e na poesia, Gaston Bachelard pretende explorar a imagem na sua origem, enquanto ideia para imaginação. Para o autor os espaços tem uma conotação que transcende sua materialidade e atributos geométricos utilitários, são fontes de imaginação e relações simbólicas. Na instalação *Guarda-chuva* (2018), a transposição do espaço exterior, da cidade, para o espaço interior, da galeria, tem uma conotação maior do que simplesmente a justaposição de um sobre o outro, a combinação desses dois polos aparentemente opostos lança o interator em uma reflexão interior sobre a vasta imensidão de ambos na sua imaginação e experiência pessoal. O interator é confrontado com uma “dialética do exterior e do interior” (BACHELARD, 2008), não mais do espaço físico, mas da sua própria percepção e imaginação.

Apesar de existirem hoje manifestações artísticas como a intervenção urbana, o grafite, a performance, ações e instalações em espaço público que levam a Arte para o espaço e o universo da cidade, o projeto apresentado nesse artigo procurou fazer um caminho inverso de levar a cidade para o espaço da galeria através da arte, do som e da tecnologia. O projeto trabalhou com o exterior da cidade no interior da Arte e da fruição estética do público, utilizando a tecnologia fora do seu projeto industrial como um recurso para a experimentação e produção artística.

Dessa forma, na instalação *Guarda-chuva* (2018) foi projetado um espaço para pensar a cidade a partir da imaginação e da fruição estética do interator. Acredita-se que é a partir das mudanças provocadas no interior do sujeito, no espaço da sua imaginação, que ocorrerá uma mudança no meio exterior da cidade. A mudança nesse caso precisa vir de dentro para fora, no desejo de se relacionar de forma diferente com o espaço da cidade para aproveitar as nuances que ele pode proporcionar. O espaço da mata, das águas e da urbe em Belém não são estanques e não precisam ser antagônicos, o sujeito só precisa aprender a encontrar o equilíbrio na sua relação com a tecnologia, a natureza e a cidade. E qual melhor campo para pensar essas relações se não o da Arte? Talvez seja

através da fruição estética desinteressada da experiência artística que surjam as melhores respostas para as perguntas mais técnicas e difíceis.

## Referências

- ANDERS, Peter. **Toward an architecture of mind**. CAiiA-STAR Symposium: Extreme parameters. New dimensions of interactivity, 2001.
- BACHELARD, Gaston. **A Poética do Espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- BOURRIAUD, N. **Estética relacional**. Trad. Denise Bottman. São Paulo: Martins, 2009.
- BENSE, Max. **Pequena Estética**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1975.
- CAMPESATO, Lílian e IAZZETTA, Fernando. **Som, Espaço e Tempo na Arte Sonora**. Brasília: Anais do XVI Congresso da ANPOM, 2006.
- CERTEAU, M. **A invenção do cotidiano: artes de fazer**. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.
- COSTA, Mario. **L'Estetica Della Comunicazione**. Roma: Castelvecchi, 1999.
- DURAND, G. **As estruturas antropológicas do imaginário**. Trad.: Hélder Godinho. Lisboa: Editorial Presença, 1989.
- ECO, Umberto. **A estrutura ausente**. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- \_\_\_\_\_. **Obra Aberta**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2015.
- FOUCAULT, Michel. **Outros espaços**. In: FOUCAULT, M. *Estética: literatura e pintura, música e cinema*. Organização e seleção de textos: Manoel Barros da Motta; tradução de Inês Autran Dourado Barbosa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.
- GIANNETTI, C. **Estética Digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.
- LEMOS, André. **Mídia locativa e territórios informacionais**. In: SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (orgs.) *Estéticas tecnológicas - novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008.
- \_\_\_\_\_. **Mídias Locativas e Vigilância: sujeito inseguro, bolhas digitais, paredes virtuais e territórios informacionais**. *Vigilância, segurança e controle social na América Latina*, Curitiba, 6 mar. 2009, p. 621-648.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- MANOVICH, Lev. **The Poetics of Augmented Space: Learning from Prada**. 2002, Disponível em: <[http://www.noemalab.org/sections/ideas/ideas\\_articles/manovich\\_augmented\\_space.html](http://www.noemalab.org/sections/ideas/ideas_articles/manovich_augmented_space.html)> Acesso em: 15 abr. 2020.
- MICHAELIS. *Moderno Dicionário da Língua Portuguesa*. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php>>. Acesso em: 10 abr. 2020.
- MOLES, Abraham. **Teoria da Informação e Percepção Estética**. Trad. Helena Parente Cunha. Brasília: EdUnB, 1978.
- RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- SCHAFFER, R. Murray. *The Soundscape: our sonic environment and the tuning of the world*. New York: Knopf, 1977.
- TUTERS, M.; VARNELIS, K. **Beyond locative media**. *Giving shape to the Internet of things*. *Leonardo*, v.39, n.4, p. 357-363, 2006.

José Wilker Carneiro Paiva> **Echolocation, Arte e Tecnologia:  
entrevista com Marc Lee>>**

**Resumo**

Entrevista com o artista multimídia Marc Lee, em que falou sobre um de seus últimos trabalhos, Echolocation (2018), suas ideias, interesses e impressões sobre arte e tecnologia, abordou sobre os aspectos técnicos de desenvolvimento de suas obras através de ferramentas open source e as estratégias interativas que adotou para realizar seus trabalhos em meio as possibilidades contemporâneas.

**Palavras-chave:** Marc Lee. Estética do Banco de Dados. Arte e Tecnologia. Interatividade. Big Data.

> Mestrando em Artes pelo Programa de Pós-Graduação em Artes no Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, é graduado em Cinema e Audiovisual pela mesma instituição, onde desenvolve pesquisa sobre o estado da arte do remix (teoria e prática como potencial político).  
[wilkerpaiva1@yahoo.com](mailto:wilkerpaiva1@yahoo.com).

**ORCID ID: 0000-0002-3376-2699.**

>> Entrevista originalmente conduzida em inglês e traduzida para esta publicação.

COMO CITAR:  
CARNEIRO PAIVA, J. W. (2020). ECHOLOCATION, ARTE E TECNOLOGIA:  
ENTREVISTA COM MARC LEE. REVISTA VAZANTES, 4(1), 175-184.  
[HTTPS://DOI.ORG/10.36517/VAZPPGARTESUFC2020.1.16](https://doi.org/10.36517/VAZPPGARTESUFC2020.1.16)

José Wilker Carneiro Paiva **Echolocation, Art and Technology:  
interview with Marc Lee**

**Abstract**

Interview with the multimedia artist Marc Lee, where he spoke about one of his last works, Echolocation (2018), his ideas, interests and impressions about art and technology, addressed the technical aspects of the development of his works through open source tools and the interactive strategies he adopted to accomplish his work amid contemporary possibilities.

**Keywords:** Marc Lee; Database Aesthetics; Art and Technology; Interactivity; Big Data.



Marc Lee<sup>1</sup> (1969) é um artista suíço. Ele vem criando projetos de arte interativa voltados para as redes: instalações interativas, artemídia, arte na internet, arte performática, arte em vídeo, arte em realidade aumentada (AR), arte em realidade virtual (VR) e arte móvel. Ele está experimentando tecnologias da informação e comunicação e, em conjunto com sua prática artística contemporânea, ele reflete aspectos criticamente criativos, culturais, sociais, econômicos e políticos.

Seus trabalhos são exibidos nos maiores museus e exposições de arte em novas mídias, incluindo: *ZKM Karlsruhe*, *New Museum New York*, *Transmediale Berlin*, *Ars Electronica Linz*, *HMKV Dortmund*, *HeK Basel*, *Fotomuseum Winterthur*, *Read\_Me Festival Moscow*, *CeC Dehli*, *MoMA Shanghai*, *ICC Tokyo*, *Nam June Paik Art Center*, *Media Art Biennale* e *MMCA Seoul*.

Ele ministra palestras, leciona e realiza workshops sobre arte e *software art* em muitas escolas, incluindo: *China Academy of Art (CAA) Hangzhou*, *Strelka Moscow*, *Shanghai Institute of Visual Art (SIVA)*, *National Museum of Modern and Contemporary Art (MMCA) Seoul* e *ZHdK Zurich*.

Marc Lee ganhou muitos prêmios e menções honrosas em festivais internacionais, incluindo os prêmios “*Interaction*” e “*Software*” na *Transmediale Berlin* e o *Social-Media-Art-Award* na *Phaenomenale Wolfsburg*.

Seus projetos de arte estão em coleções privadas e públicas, como a *Swiss Confederation Federal Art Collection Bern*, *HeK Basel*, *Fotomuseum Winthertur* e o *ZKM Karlsruhe*.

Esta entrevista foi realizada em fevereiro de 2020, organizada a partir de trocas de e-mail e realizada via *Skype*.

1 Mais informações sobre o artista e registro de todos seus trabalhos, incluindo *Echolocation*, podem ser acessados em: [marclee.io](http://marclee.io).

**WILKER PAIVA - Gostaria de falar sobre duas ideias que permeiam *Echolocation* (2018): tecnologia e cultura. Hoje a globalização, junto com os avanços tecnológicos, proporciona uma grande circulação de imagens e sons como nunca antes visto (desde Guy Debord ou Walter Benjamin), tornando as fronteiras entre culturas cada vez menos rígidas. Então, a questão é: como você, com seu trabalho, vê esse movimento (globalização-cultura-tecnologia) como artista e quais as possibilidades da arte (como montagem, composição, *design*) nesse meio? Como você usa sua arte para pensar em globalização, cultura, tecnologia e assim por diante?**

MARC LEE – Eu uso a tecnologia apenas como um meio. Numa pintura você tem cores e telas como um e, para mim, a tecnologia é o meio que utilizo. Esse projeto, *Echolocation*, dirige-se à globalização de uma forma que você possa explorar facilmente o que diferentes pessoas, de diferentes locais e diferentes experiências estão fazendo agora. Resumindo, não é em tempo real, mas foi enviado recentemente, nas últimas horas.

**WP - Eu entendo, isso é incrível! Você pode fazer um trabalho com um enorme banco de dados em tempo real, em qualquer lugar do mundo. É uma loucura, eu nunca vi essa possibilidade antes de ver a *Echolocation*.**

ML – Sim, sim, sim! É por causa da rede social, entende? É possível, porque o *Youtube* tem esse serviço de vídeo e o *Flickr* tem esse serviço de imagem e o *Twitter* tem esse serviço de mensagens curtas de texto, certo? E eles coletam muitas informações e nesse caso também pegam sua localização. Eu apenas uso o conteúdo que tem sua localização e mostro esse conteúdo.

**WP - E você construiu essa API e interface sozinho?**

ML - Sim, não é tão complicado. Se você tiver habilidades básicas em *softwares*, poderá fazer isso.

**WP – E quais softwares você usa?**

ML - É feito principalmente por *HTML*, usando *CSS* e *JavaScript* e, também, um pouco de *PHP*, mas não muito. Então, é tudo uma espécie de *open source*, *softwares* desenvolvidos abertamente.

**WP - E *TouchDesigner*, *Isadora*...**

ML - O que é isso? Você pode repetir por favor?

**WP - *TouchDesigner* é um software canadense e *Isadora* é para artistas que usam...**

ML - Oh, eu não estou usando isso.

**WP - Não?**

ML - Não, na verdade é um aplicativo de navegador, ele roda no *Firefox* ou *Chrome* e eles são exibidos numa tela inteira em que você não pode ver a barra de endereço. É parecido com desenvolvimento *web*.

**WP – Eu não vi nada sobre isso antes. Achei que você usasse o *Touchdesigner* e assim por diante. Legal!**

ML – Não. Imagine que é uma página *web* dinâmica que constantemente rastreia o conteúdo e faz esta apresentação.

**WP - É muito legal. Continuando, é possível dizer que seu trabalho é uma forma (estética de montagem) de visualização de banco de dados. Grahame Weinbren<sup>2</sup> (*New York School of Visual Arts*) fala sobre as possibilidades de narrativa que podem surgir desse banco de dados a partir da montagem de seus elementos. No entanto, Lev Manovich (*City University of New York*), aponta o contrário: que não há possibilidade de narrativa em um banco de dados e essas imagens e sons são grânulos linguísticos. Como funciona a montagem com esses materiais?**

ML - Então, tecnicamente é uma narrativa e dura cerca de quatro a cinco minutos. E depois de quatro ou cinco minutos começa de novo. Nestes quatro ou cinco minutos eles são cerca de cinco modelos diferentes rodando, cada um deles rodando cerca de um minuto e meio cada período. Por exemplo: um modelo muito simples mostra apenas o vídeo do *YouTube* em tela cheia e outro modelo são as postagens do *Twitter* que rolam de baixo para cima, isso tudo é um período. Então, isso é uma espécie de narrativa. Às vezes, serão vídeos do *YouTube* em tela cheia, às vezes você só vê as postagens do *Twitter*, às vezes você vê as imagens do *Flickr* grandes e, às vezes, você vê muitas imagens do *Flickr* menores. Após esses quatro ou cinco minutos, ele começa novamente, mas os conteúdos, que são apresentados nesses modelos, são sempre pesquisados novamente no banco de dados. No início, ele pesquisa as postagens mais recentes primeiro e, em seguida, rastreia postagens mais antigas. Então, quando você procura por uma grande cidade, você obtém todas essas novas imagens e vídeos, mas se procura por um lugar muito remoto o conteúdo começa a ser o mesmo porque talvez não haja tantos disponíveis.

**WP - Então, não é tão aleatório afinal? Você orienta essa busca por meio de parâmetros, certo?**

ML - Está certo. Quer dizer, eu não escolhi o conteúdo, apenas rodei o algoritmo e o conteúdo é muito aleatório. É apenas sobre sua localização e sobre o histórico, há quanto tempo ele foi postado. Portanto, sua localização e o tempo, são os dois únicos parâmetros que estou usando para isso.

2 Me refiro ao texto *Oceano, Banco de Dados e Recorte*, que foi traduzido por mim e publicado nesta revista.

**WP – Você criou a interface do mapa em que a pessoa pode escolher entre as cidades?**

ML: Sim, exatamente. Na verdade, a interface é o *Google Maps*. Nele você pode adicionar algumas *skins*, então eu fiz uma *skin* um pouco mais escura do que normalmente vemos. Mas, a tecnologia é realmente o *Google Maps* e você só precisa apontar qualquer localização nele. Também existe um serviço do *Google* que se chama “reverter para sua localização” que, quando você clica em qualquer ponto do mapa, eu obtenho sua localização a partir deste ponto e com essa localização eu obtenho todas as informações das redes sociais. Na verdade é muito simples.

**WP - Achei que fosse muito complicado, mas não! Vamos para outra pergunta: em seus trabalhos com as redes sociais sempre há um jogo imersivo (*More and Less* [2019] e *10,000 moving cities VR, AR, APP* [2018]) que acontece junto com imagens, sons e textos em tempo real. Como é pensar e realizar um trabalho tendo que considerar a dinâmica do banco de dados em tempo real e os diferentes níveis de imersão?**

ML - Claro que é muito diferente quando você está usando, por exemplo, *VR*. Quando você usa *VR* você tem uns óculos *VR* e em *Echolocation* você está no espaço, então a sensação é bem diferente. Sua pergunta é sobre o conteúdo ou sobre o sentimento?

**WP - Ambos.**

ML - Na verdade, este trabalho *10,000 moving cities* tem quatro versões diferentes, mas sempre com o mesmo conceito. A vantagem do *VR* é que você pode mostrar edifícios que são muito altos, quer dizer, dá para ter a impressão de que têm uns 15 ou 16 metros de altura, mas no espaço real não dá para construir cubos deste tipo de tamanho. Essa vantagem da *VR* é que quando você usa os óculos *VR* você não pode realmente se comunicar, então, você está meio sozinho assistindo o trabalho. E, se você estiver como em *Echolocation*, você pode ver o trabalho junto com outras pessoas, é um tipo de sentimento muito diferente, você sente mais vontade de fazer parte. Com *VR*, você se sente mais preso.

**WP - Você trabalha muito com interatividade, ou seja, a participação do espectador (usuário) é essencial para o trabalho. Isso nos leva a uma relação homem-máquina. Essa relação passou por uma série de transformações desde a criação do HMD nos anos 60 até a atual IA. Observando essa tendência de tornar a tecnologia mais humana (*Amazon Alexa, Google Assistant, Microsoft Cortana, Apple Siri*), como você vê essa relação hoje?**

ML - Algumas pessoas pensam que as máquinas controlarão os humanos. Estamos muito, muito distantes disso, é minha expressão pessoal por muitos motivos. No momento, usamos

apenas a tecnologia para obter alguns incrementos para tornar as coisas mais fáceis, por exemplo: a comunicação ficou muito mais fácil, mas por outro lado, a tecnologia é muito impulsionada pelas empresas, elas decidem o que virá a seguir. As empresas têm que vender o produto, elas estarão sempre construindo produtos que sejam bons para vender e não fazem produtos para ajudar a sociedade. O que está acontecendo é um processo meio que impulsionado pelo mercado. Isso começa, é claro, antes da tecnologia. Os artistas podem ver por trás do serviço, podem levantar questões, podem perguntar quais são os efeitos colaterais. Os cientistas também estão fazendo isso, porém eles são uma espécie de peões de suas instituições. Mas eles, é claro, e os artistas, podem ser mais livres e apenas fazer o que sentem, o que desejam expressar. Então, é uma espécie de outro processo de tecnologia que está acontecendo.

**WP - Você, como artista de mídia, trabalha com a mídia em suas várias formas: smartphones, VR, AR, Internet etc. Como a mudança dessas tecnologias mudou a maneira como você faz seus trabalhos? Qual é a relação entre arte e tecnologia?**

ML - Na verdade, comecei cedo a usar *big data*. Comecei o primeiro trabalho em 2002 usando *big data* e naquela época não tinha tantos arquivos como agora. O *big data* não era assim tão grande porque naquela época não existiam redes sociais, não existiam *API's* abertas, existiam o *AltaVista* e você podia pesquisar no *Yahoo* e no *Google* suas imagens e vídeos ligados às suas plataformas. Como temos as redes sociais, tenho muito mais possibilidades de trabalhar com esse conteúdo. A mídia social é muito boa para mim, porque - por muito boa quero dizer interessante - isso é algo que me interessa. Coletar histórias pessoais, para que você possa ver cada vídeo ou cada imagem ou cada postagem no *Twitter* ou cada *Freesound*. *Freesound* tem uma pequena história por trás e todas essas pequenas histórias eu posso usar, posso fazer customização, ou ordená-las, ou misturá-las de certas maneiras e fazer algo diferente disso. O conteúdo ficou muito maior e a velocidade da internet se desenvolveu muito. A tecnologia ficou mais barata, isso também é outra vantagem. Claro, a privacidade é uma grande preocupação. Há muito tempo atrás, 40 ou 50 anos atrás, as pessoas começaram a protestar sobre a privacidade dos dados, mas agora isso se tornou muito real e desta vez houve cenários, dos quais eu falei, que se tornaram verdade.

**WP - Você tem uma proposta principal? O que você quer expressar com essas imagens?**

ML - Não há apenas uma coisa, mas algumas coisas gerais. Por exemplo, eu gosto muito do fato de que tudo está mudando constantemente. Quando você vê pinturas ou fotografias ou vídeos individuais eles parecem estáticos, mas quando vemos ao nosso redor, nossa natureza inteira está mudando, nada permanece o mesmo, tudo está em um constante processo de mudança

e sempre quero me expressar igualmente nas artes. Então, quando você vê *Echolocation*, se você escolhe São Paulo e uma hora depois você escolhe a mesma cidade novamente, você tem um conteúdo bem diferente porque as pessoas enviam conteúdos e você visualiza um novo conteúdo. O trabalho também representa esse tipo de efeito de mudança, esta é uma parte. Outra coisa importante, que gosto de abordar, é a homogeneização, isso significa, na minha experiência, que nosso trabalho fica cada vez mais homogêneo, menos diversificado. São tantas línguas que estão morrendo, tantas plantas, tantas espécies de animais que estão desaparecendo e os produtos que usamos estão cada vez mais internacionais, por exemplo: os carros, em todos os lugares temos carros semelhantes, em todos os lugares nós podemos ver rodovias semelhantes, nós temos as mesmas lojas. Quando você vai à um *Starbucks*, parece quase o mesmo local se você vai no Brasil ou na Suíça, você não consegue distinguir onde está. Outro exemplo: aeroportos, eles são muito parecidos e esses lugares estão se tornando cada vez mais comuns. Então, a um longo prazo, eu acho que a globalização tem muitas vantagens, mas as desvantagens é que as coisas ficam cada vez mais iguais, as coisas ficam menos diversas e isso também é uma grande perda.

**WP - Uma pergunta sobre processo criativo. Em *Echolocation* podemos perceber que sua obra é uma interface (mediação homem-máquina) que trabalha a questão cultural e ambiental da África no mundo globalizado, observando o que é diferente e o que há em comum nessas culturas globalizadas. Com a montagem dessas interfaces você parece querer expressar o poder, as transformações culturais trazidas pelo capitalismo globalizado. Como isso começou? O que você tenta expressar ao construir uma interface como o *Echolocation*?**

ML - É uma espécie de combinação entre o que é possível com a tecnologia, o que é possível com o design e o que é possível obter com dispositivos de conteúdo. Essas coisas têm que estar nesta ordem base e no topo da base é o que eu quero expressar. Mas o que quero expressar depende muito dos desejos que acabei de dizer. Então, vocês viram o vídeo do *Echolocation* e naquela época o vídeo foi exibido em Joanesburgo e lá decidimos que só podemos usar o mapa da África, então você não pode escolher nenhuma cidade do Brasil porque queremos expressar a diversidade local na África. Não outra região, apenas a África.

**WP – Mas você pode abrir para outros países se quiser?**

ML – Sim, é somente o *Google Maps*, mas fechado na África.

**WP - Seu trabalho está inserido em uma categoria de arte-mídia e isso nos remete a toda uma produção bibliográfica em torno da cibercultura, mídia etc. Tenho muito interesse na relação entre montagem (interface) como provocação do**

**pensamento crítico a partir do material midiático. Com isso, gostaria de perguntar qual é a sua interpretação da mídia e o que você pensa sobre ela na montagem?**

ML - A interface depende muito do dispositivo. Eu não estou construindo dispositivos, eu apenas uso dispositivos que são acessíveis, não caros. Posso escolher o dispositivo, mas tenho que seguir as possibilidades do dispositivo que escolhi. Então, por exemplo: em *Echolocation* o dispositivo é um mouse e um mapa 2D em que posso usar o mouse para rolar, apontar e clicar em alguma localização. Quando faço um trabalho procuro ser o mais simples possível, porque quando se faz um trabalho para exposição em uma galeria ou museu o público não está habituado a interação. Normalmente, quando as pessoas vão às exposições, elas só vão lá para assistir, não para tocar. Então, se a obra é muito complicada de usar fica difícil o interesse do público. Então, eu diria o mais simples possível. Mas se o trabalho é um tipo de trabalho em rede que você pode experienciar em casa, então é claro que podemos ser sofisticados, podemos ser complexos e proporcionar muita interação, caso contrário, você não gostaria de usá-lo em casa. Mas, quando você está em uma galeria ou em um museu, é muito mais fácil ter uma interface simples, porque na arte tudo se resume ao significado. Mas, quando você tem um trabalho interativo, primeiro você tem que aprender como interagir e, se essa parte for complicada, não há muito espaço para pensar sobre o que o trabalho está me dizendo.

**WP - Nós pensamos recentemente sobre isso por aqui. Nossa pergunta era muito parecida com a sua: como podemos chamar as pessoas para usar a obra?**

ML - Sim, alguns trabalhos que são meio complexos precisam de alguém para explicar, mas nunca fiz trabalhos que precisassem desse tipo de orientação. Porém, existem alguns artistas que fazem projetos interativos complexos e para isso precisam de alguém que fique ali o tempo todo para explicar as obras, explicar a interface para o público. Isso também custa caro para a exposição: contratar alguém que apenas explique como a obra está funcionando.

**WP – Você vê isso como um problema?**

ML - Não vejo isso como um problema, depende do que você deseja abordar. Talvez haja algo muito complexo para expressar e, talvez, só seja possível através de um guia. Se você não pode aprender por si mesmo, então tudo bem. Mas, se é algo que você deseja expressar que não seja tão complexo, então eu acho que é uma vantagem se a pessoa puder aprender por si mesma, se o usuário ou visitante não precisar de nenhum tipo de instruções, de um guia.

**WP - Seu trabalho está historicamente conectado a uma tradição que remonta os montadores russos como Dziga**

**Vertov e Sergei Eisenstein, incluindo, também, Guy Debord, Jean-Luc Godard e Nam June Paik. O seu trabalho, assim como o deles, busca em sua vanguarda os meios (mídia) para discutir a contemporaneidade. O que você acha do papel do artista em relação à tecnologia? Quem determina quem?**

ML - Eu só posso dizer por mim. Então, estou abordando um assunto que desejo abordar e estou usando tecnologia para abordar esses assuntos. Essa tecnologia é um pouco mais avançada, mais nova e dá mais possibilidades do que, por exemplo, fotografar. Porque temos uma espécie de narração, temos uma espécie de interação. Existem mais possibilidades de contar histórias usando esta tecnologia. Mas no final é sempre o que você deve abordar, o que lhe interessa é a sua pesquisa e o que você quer dizer aos visitantes das exposições, essa é a parte principal. O que você quer que o público saiba ao sair do museu. Que processo eles deveriam ter feito observando o trabalho antes de vê-lo, o que você quer oferecer, isso é a coisa mais importante. Por exemplo, um pintor com cor, a cor é a mídia da pintura e já tem história e quando nós usamos tecnologia como meio é preciso esses tipos de dispositivos corporativos como os óculos *VR*, ou celulares, ou notebooks. Hoje temos esses tipos de máquinas de marca que já é destinada à alguma coisa. Então, você também tem que pensar sobre isso.

**WP: Eu perguntei isso porque por aqui discutimos o papel do artista na arte tecnológica. Existem algumas pesquisas que dizem que as tecnologias determinam o trabalho do artista e outras é o artista quem determina a tecnologia. Porque o artista é quem dá significado às tecnologias.**

ML: Minha resposta para isso seria que ambas estão corretas. Até são meio opostos, mas ambos estão corretos e depende do visitante ou do usuário, como ele vê.

**WP: Esta é uma pergunta muito difícil. Tem uma banda chamada Nação Zumbi e em uma de suas músicas eles falam: “computadores fazem arte, artistas fazem dinheiro”. Desde então pensamos nisso aqui no Brasil.**

ML: É um assunto diferente. É interessante pensar sobre essa equação, mas, claro, você faz arte com tecnologia e a tecnologia também faz arte, porque sem tecnologia você não pode fazer o mesmo. Portanto, você nem sempre pode dizer que a tecnologia faz a arte.



Eduardo Tulio Baggio > **Percursos C(h)rono-Vazantes de Videoartes****Resumo**

Texto de curadoria à inauguração da galeria de vídeos junto à seção Proposições Poéticas na Revista Vazantes. Este ensaio curatorial trata sobre as questões entre arte, filosofia e estética para analisar as seis obras audiovisuais, de cinco artistas brasileiros (N1L0, Nilo Rivas, Marcelo Gobatto, Cristiano Figueró, Milena Szafir, Andreia Oliveira e Guto Alvim) - criações artístico-sonoro-videográficas ao longo dos primeiros meses no qual fizemos contágio.

**Palavras-chave:** Estética da arte. Videoarte. Video-poema. Cinema e audiovisual. Pandemia COVID-19.

> Professor do Bacharelado em Cinema e Audiovisual e do Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo, ambos da Unespar (Universidade Estadual do Paraná). Integra os grupos de pesquisa Cinecriare (Unespar/CNPq) e Kinedária (Unespar/CNPq). Membro do ST Teoria de Cineastas da Socine e do GT Teoria dos Cineastas da AIM. Tem textos publicados em revistas como Cine Documental, Aniki, Doc Online, Galáxia e Cognitio. É um dos organizadores dos livros Teoria dos Cineastas (Vols.1, 2 e 3). Entre seus filmes destacam-se A Alma do Gesto (2020), João & Maria (2016) e Santa Teresa (2014).

COMO CITAR:  
BAGGIO, E. (2020). PERCursos C(h)RONO-VAZANTES DE VIDEOARTES. REVISTA VAZANTES, 4(1), 185-189. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/VAZPPGARTESUFC2020.1.13](https://doi.org/10.36517/VAZPPGARTESUFC2020.1.13)

Eduardo Tulio Baggio **The Video Art C(h)rono-Vazantes Routes**

**Abstract**

Text about the video gallery launch at Poetic Propositions Section in the Vazantes Journal. This curatorial essay deals with the issues between art, philosophy and aesthetics to analyze the six audiovisual works, by five Brazilian artists (N1L0, Nilo Rivas, Marcelo Gobatto, Cristiano Figueró, Milena Szafir, Andreia Oliveira and Guto Alvim) - artistic creations over the first months in which we made contagion.

**Keywords:** Aesthetics. Video Art. Video-poetry. Cinema and Audiovisual. COVID-19 pandemic.

O tema da adequação da arte com a verdade, comum aos filósofos românticos (HAAR, 2007:41), hoje em dia não é tão recorrente no meio das Artes, mas talvez valha a pena voltarmos a refletir sobre ele. Tal reflexão pode nos ajudar, entre outras coisas, a evitar uma perspectiva relativamente comum no debate sobre obras artísticas e, mais especificamente, sobre produções audiovisuais no campo das Artes, que comporta uma dicotomia que traz a falsa premissa disruptiva entre conteúdo e forma, como se o todo de um discurso artístico pudesse ser estratificado.

Para Friedrich Schelling, em sua filosofia da natureza, “a identidade da produtividade e do produto no conceito originário de natureza é expressa por meio das habituais perspectivas da natureza como um todo (...)”. Ainda que Schelling evite comparar a arte e a natureza, afirma que esse todo, que traz em si a identidade entre o ideal e o real, só pode ser encontrado, além da natureza, na arte. E, no caso específico da arte, “o conceito precede o ato, a execução (...)” (SCHELLING apud GONÇALVES, 2015:20-21).

Márcia Gonçalves reitera a “recusa de Schelling em fazer uma analogia entre arte e natureza, como em Kant, e tampouco em afirmar a superioridade da arte sobre a natureza, como em Hegel.” (GONÇALVES, 2015:21). Mesmo que sem tal analogia direta, vale destacar que Schelling aponta para a “identidade do ideal e do real” que se afirma pelo todo, tanto na natureza como na arte. Em outras palavras, “enquanto obra ou produto acabado, a arte representa de maneira imediata o infinito no finito - ou realiza a fusão completa e recíproca do universal e do particular -, sua ‘formação-em-um-só’ (*Ineinsbildung*). Há na arte ‘indiferença’, diz Schelling, entre o universal e o particular.” (HAAR, 2007:41)

E, para findar, por ora, essa noção da obra de arte como todo indivisível, é preciso lembrar que a arte exerce o papel da liberdade no que é produzido – ainda que precedido de conceito, como afirma Schelling – e, nesta acepção, promove a concepção universal via razão do que seria particular e exclusivamente imediato. Foi assim que Schelling concebeu a “extensão do predicado da liberdade à Natureza” transpondo da extração “de seu conceito geral o fundamento da arte.” (IBRI, 2011:214)

Tal unidade à qual me refiro, expressa pela materialidade das obras de videoarte aqui abordadas, assim como em obras cinematográficas, são “blocos de movimento/duração”, como concebe Deleuze (DELEUZE, 1999). É a partir do todo indivisível enquanto obras artísticas e da materialidade dos blocos de movimento/duração que proponho considerar as cinco (seis) videoartes presentes nesta galeria multimídia que se inaugura junto à Revista Vazantes, com suas concepções imbricadas entre forma, conteúdo e contexto.

Diante do contexto pandêmico e das restrições e possibilidades do mesmo, abrimos a sequência de videoartes aqui apresentada com uma escritura que evoca uma estrutura epistolar: *Carta (a)Pós-dia#1 ou outro(s) vir(us)?* (Milena Szafir, 2020). Carta ao mundo, sem destinatário único, provoca o encontro e a repetição, como que em convocação aos dias que viriam – e vieram – após o dia 1, o 2, o 3, e se apresentaram na forma de encontros constantes/distantes e repetitivos. Construção bastante elaborada em seu uso dos “blocos de movimento/duração”, o vídeo desmascara nossa condição ingênua e/ou omissa frente aos vírus que nos contaminaram neste que é/foi o ano no qual fizemos contágio.

Após o dia 1, vem o mês, os 30 dias pandêmicos do projeto “30dias30beats” representados por *Liberdade e Disciplina* (Cristiano Figueró, 2020). O vídeo torna visível o que normalmente não é visto, pois que são partes próprias do processo de produção, como *waveforms* e outros grafismos de controle produtivo. Assim, traz até nós uma forma de constituição metalinguística que ultrapassa os limites do que é profílmico – ou provídeo – a partir de palavras de Paulo Freire, que, justamente, discutem a noção de liberdade conformada a atos de disciplina e ao que pode ser limitado: “Não há liberdade sem disciplina” e “o limite é o caminho da disciplina.” O trabalho extrapola limites, os da materialidade mais típica, a videografia do que está diante da câmera, porém conforma outros limites, pois reconhece o grande poder das palavras registradas no material de base.

A condição pandêmica, aguda, passa também a ser crônica. *C(h)ronicas do Isolamento - episódios 1 e 2* (Marcelo Gobatto, 2020) transpõe, c(h)ronologicamente, a reconfiguração do cotidiano e transborda para o enfado que este traz, interrompido, pelo todo contemplar da natureza, da natureza, em vão, em vão. Depois do 1, tem o episódio 2, com eles vamos de 7 até 30 de abril, passando por Rio Grande, por máscaras, por UTIs, álcool em gel e por Canoas. Em fins, os retornos com Cais e Pão com Mel celebram o que ainda pode vir. Se não fosse crônica, nossa condição seria aguda, mas 2020 mostrou que essa oposição das tipologias das dores e doenças nem sempre se aplica, ano crônico e agudo.

Por sinal, o ano, além de tempo, meses, semanas, dias, também é escolar, é letivo. É a essa condição, escolar e letiva, que *Ninguém fica para trás* (Nilo Rivas e N1L0, 2020) menciona, questiona. Qual a verdadeira condição de efetividade dos programas pedagógicos emergenciais pandêmicos? Quem tem legitimidade para colocar essas propostas em prática? Quem está alinhado para transformar o estado crítico, crônico e agudo em momento oportuno?

Se para essas perguntas as respostas parecem mais evidentes, em *desterritórios do corpo # 1* (Andréia Oliveira, 2020) todos somos colocados em questão. A obra opera com a materialidade videográfica das paisagens naturais e paisagens do corpo, em uma chave de amálgama visual e sonoro que nos leva ao sentido combinatório e, simultaneamente, comparativo, em um tratamento plástico que permite antever e rever, ao mesmo tempo. Antevemos e revemos o que talvez não mais exista, o

que temos dúvida se ainda está de pé, diante da destruição do todo da natureza – chamando Schelling novamente. Os blocos de movimento/duração sobrepostos estão no presente, estão no aqui, de forma rápida e linear, no sentido narrativo do termo. Este sentido, que o vídeo também evoca, em sua sugerida ininterrupção em forma de *travelling* da direita para esquerda, como que retrocedendo e apontando para o que era e o que precisamos voltar a ter/ser. As paisagens de sons, também em amálgama, reforçam que o corpo pode não encontrar mais o território natural, salvo em operações artificiais. Talvez não possamos retroceder em tempo e o suficiente, talvez não possamos ocupar novamente o que ocupamos em demasia.

Vídeos em uma publicação acadêmica são a expressão de que podemos ocupar novos lugares – não em demasia – e revisar a reflexão sobre a arte e a verdade de maneiras variadas, tendo o todo da obra artística e sua premissa conceitual como focos, como nortes, como encontros.

Boas audiovisualizações!

### Referências

- DELEUZE, Gilles. *O ato de criação*. Folha de São Paulo, 27/06/1999. Disponível em: <https://docslide.com.br/documents/deleuze-gilles-o-ato-de-criacaoopdf.html>. Acesso em 08 out. 2017.
- GONÇALVES, Márcia Cristina Ferreira. Construção, criação e produção na filosofia da natureza de Schelling. *Revista DoisPontos*, Curitiba, São Carlos, volume 12, número 02, p. 13-26, outubro de 2015.
- HAAR, Michel. *A Obra de Arte: Ensaio sobre a Ontologia das Obras*. Tradução de Maria Helena Kühner. 2ª edição. Rio de Janeiro: DIFEL, 2007.
- IBRI, Ivo Assad. Sementes Peircianas para uma Filosofia da Arte. São Paulo: *Revista Cognitio*, v. 12, n. 2, p. 205-219, jul/dez. 2011.

Milena Szafir > **Carta (a)Pós: dia#1 ou outro(s) vir(us)?  
- exp01[13/5/2020]**

**Resumo**

Trata-se de uma experimentação durante o primeiro mês de confinamento sob COVID-19. Baseia-se nas pegadas entre a videoarte, a performance através de *spoken words* e o design em movimento visando a compreensão dos *modus operandi* para ensino-aprendizagem das estéticas nos gestos de montagem audiovisual. A partir dos *feedbacks* recebidos nessa primeira versão, pretendemos realizar um corte final frente ao completo poema fio-condutor.

**Palavra-chave:** Ruído em Falha. Transmissão. Poesia Falada. Motion Graphics. COVID-19.



[HTTP://PERIODICOS.UFC.BR/VAZANTES/V4N1-SZAFIR](http://periodicos.ufc.br/vazantes/v4n1-szafir)

> Milena Szafir é educadora desde 1996. Ex-ativista e ex-artista, foi premiada nas áreas de desenho (1990), literatura (1993), fotografia (1998), design gráfico (2001), vídeo digital (2003) e novas tecnologias (2004). Arquiteta, Urbanista e Doutora em Comunicação e Artes. Em 2011 recebeu prêmio de carreira pelo Instituto Sérgio Motta. A partir de 2013 exila-se em praia no nordeste brasileiro - onde o sol queima o ano inteiro em busca por um "dia lindo". É professora da Universidade Federal do Ceará na graduação e no PPG Artes. [datapathos@manifesto21.tv](mailto:datapathos@manifesto21.tv)

SZAFIR, M. (2020). CARTA (A)PÓS: DIA#1 OU OUTRO(S) VIR(US)?. REVISTA VAZANTES, 4(1), 190-197.  
[HTTPS://DOI.ORG/10.36517/VAZPPGARTESUFC2020.1.18](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.1.18)

COMO CITAR:

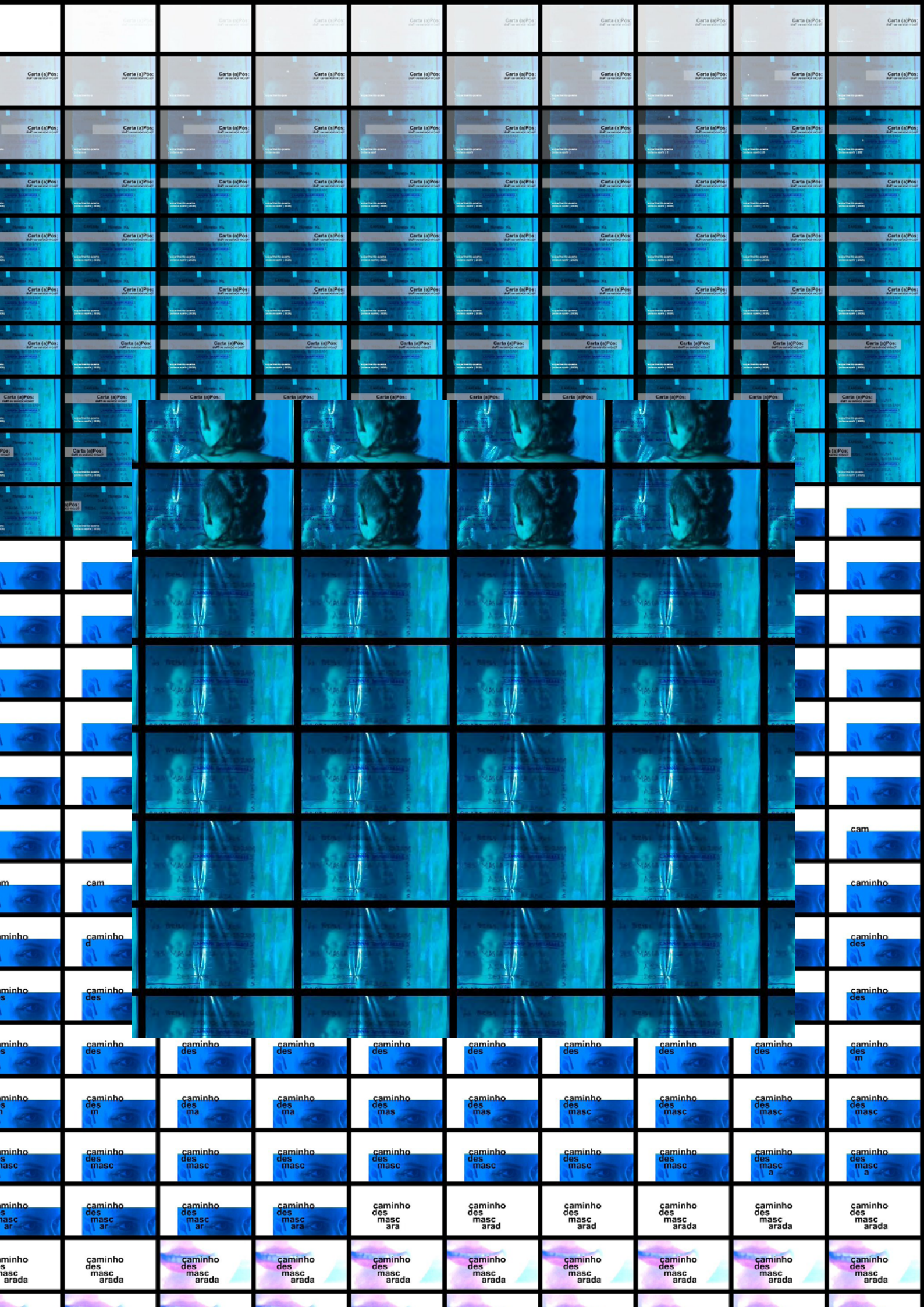
Milena Szafir **Letter to n/Post: day#1 or other(s) vir(us)?**

**Abstract**

This is an experiment during the first month of confinement at COVID-19. It is based on video art, spoken words and motion graphics footprints aiming to design the modus operandi of teaching and learning for aesthetics through audio-visual montage gestures. Feedback is welcome, email me: from it I'll carry out a new version to the whole poem.

**Keywords:** Glitch art. Live streaming. Spoken words. Video poetry. Quarantine.

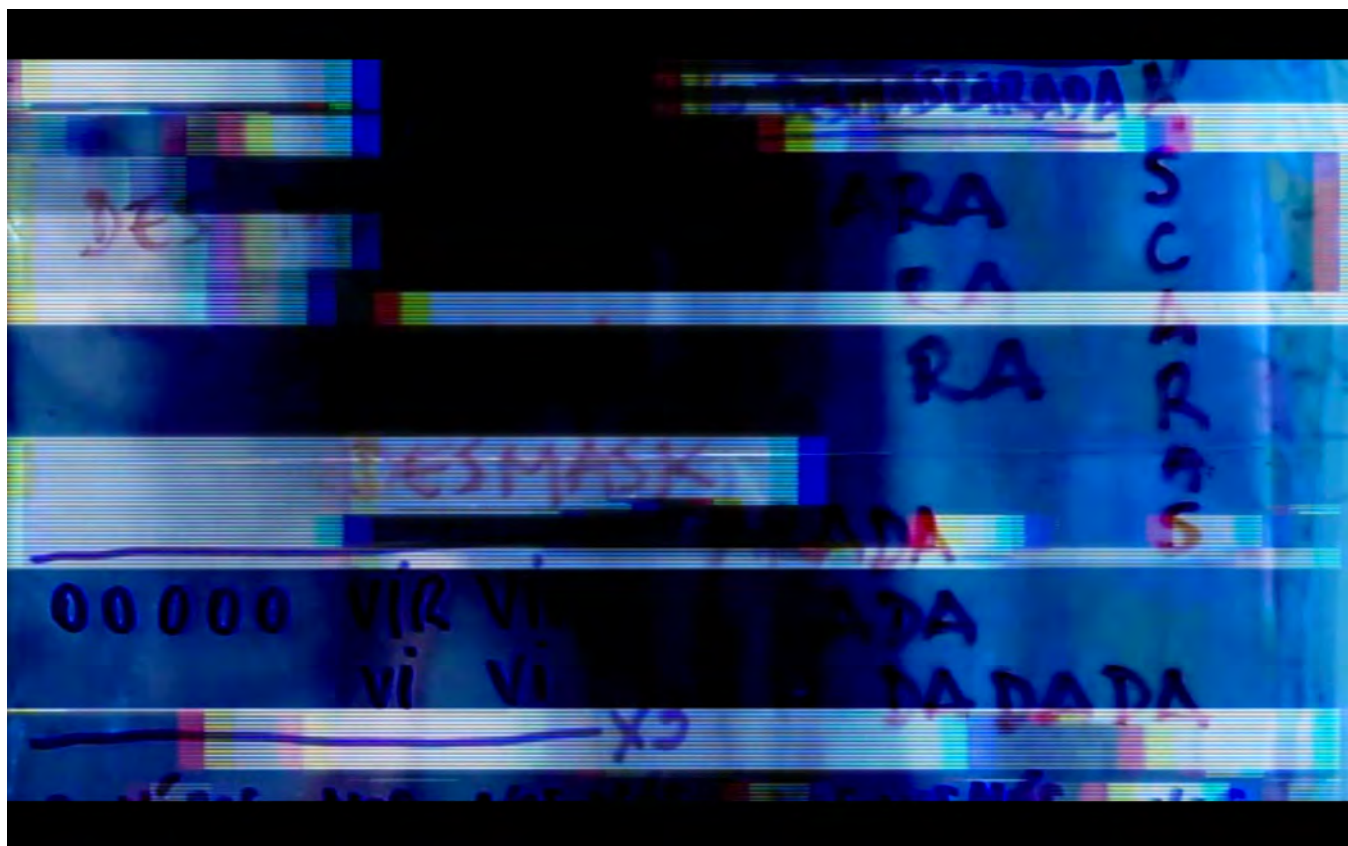






**o caminho  
des**







**caminho  
des  
masc**

**Poema**

**“Carta (a)Pós: dia#1 ou outro(s)vir(us)?”**  
**[versão completa]**

Caminho!  
 Primeiro dia!  
 Dia 1.! !  
 Às portas, curiosos olhos!  
 Ainda não retiraram máscaras! !  
 Caminho!  
 Desmascarada!  
 Des Masca Masca Arada Ara ra ra ra!  
 Arada desmasc arada ada da da da! !  
 O o o o o Vir Vir Vi Vi!  
 O o o o o Vir Vir Vi Vi!  
 O o o o o Vir Vir Vi Vi!  
 O Vírus, nos nos nós nos nos nós -nos a to a to!  
 O Vírus, nos deix deix deix deix deix ou? ou?! !  
 O Vírus, nos deixou ou infectou-nos a todos?! !  
 Falo a você ê ê ê ê!  
 Você: sem em sem em sem em conexão!  
 ão ão ão!  
 Leu? eu eu eu eu eu.....! !  
 Quantos dias sem comer passou? ou? ou? ou? ! !  
 Os nacionalistas listas listas listas!  
 As eleições feições ções ações açoites elei lei ele eles!  
 Outro vírus írus eros iras írus eros iras eros!  
 Os populistas listas iscas iscas iscas!  
 Outros vírus outros outros outros! !  
 Dia 1.!  
 Caminhei ei ei!!  
 E vi vírus eros iras outras outros ex ext extin tin-tin...!

**Poema “Carta (a)Pós: dia#1 ou outro(s) vir(us)?”**  
**[versão cortada para 30seg]**

Vou botar a minha roupa mais Bela!  
 Sair a passear! !  
 Caminho!  
 Primeiro dia!  
 Dia 1.! !  
 Às portas, curiosos olhos!  
 Ainda não retiraram máscaras! !  
 Caminho!  
 Desmascarada!  
 Des Masca Masca Arada Ara ra ra ra!  
 Arada desmasc arada ada da da da! !  
 O o o o o Vir Vir Vi Vi !  
 O Vírus, nos nos nós nos nos nós -nos a to a to!  
 O Vírus, nos deix deix deix ou? ou? ou?!  
 O Vírus, nos deixou ou infectou-nos a todos?! !  
 Falo a você ê ê ê ê!  
 Você: sem em sem em sem em conexão ão ão ão!  
 !  
 Vou botar a minha roupa mais Bela!  
 Sai a passear !  
 Mas... !  
 Outro vírus írus eros iras írus eros iras eros!  
 Populistas listas... iscas... iscas... iscas!



# Ficha Técnica

**GÊNERO:** videoarte; vídeo-poema

**DURAÇÃO:** 00'30"

**ANO DE PRODUÇÃO:** 2020

**DIMENSÕES:** 872x480

**PROPOÇÃO:** 16:9

**CODEC/EXTENSÃO:** H.264/.mp4

**LINK:** <https://www.youtube.com/watch?v=5NZY14sq23s>

**DIREITOS DE IMAGEM E SOM:**

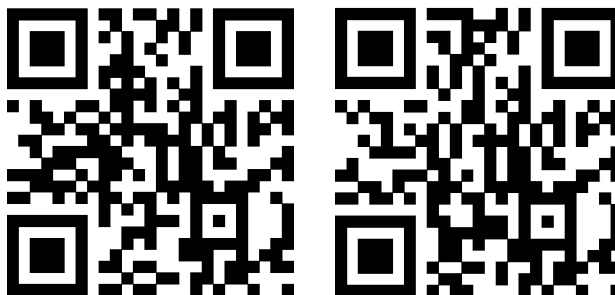
Eu, Milena Szafr, declaro

ser responsável pelos direitos relativos ao vídeo inscrito, incluindo direitos autorais, trilha sonora e direitos de uso de imagem de terceiros. Destarte, assumo plena e exclusiva responsabilidade legal por qualquer litígio decorrente da exibição ou uso do vídeo junto à Revista Vazantes, isentando, portanto, a mesma de todo e qualquer pleito ou reivindicação de terceiros.

Marcelo Gobatto > **C(h)ronicas do Isolamento - episódios 1 e 2****Resumo**

Entre abril e junho de 2020, mantive o distanciamento social, quebrado apenas para realizar compras no mercado e em farmácias. Morando em Rio Grande, passei a alternar algumas semanas em minha casa e outras em Canoas, na casa de minha mãe, dona Vera, uma senhora que completou seus 80 anos em julho e que precisa de atenção e cuidados no seu dia-a-dia. Estes vídeos - episódios 1 e 2 - gravados através de um dispositivo móvel, e c(h)ronologicamente organizados na ordem em que foram registrados, compartilham momentos e sensações desses dias difíceis de abril e maio de 2020.

**Palavras-chave:** Audiovisual. Videoarte. Distanciamento. Pandemia. Vídeo experimental.



[HTTP://PERIODICOS.UFC.BR/VAZANTES/V4N1-GOBATTO](http://periodicos.ufc.br/vazantes/v4n1-gobatto)

> Marcelo Roberto Gobatto é artista visual, produtor e realizador audiovisual. Professor Adjunto do Instituto de Letras e Artes da Universidade Federal do Rio Grande, atualmente desenvolve pesquisa de pós-doutorado no PPGEDU UFRGS sobre interculturalidade e formação audiovisual para estudantes indígenas. Doutor em Poéticas Visuais pela UFRGS. [marcogoba@gmail.com](mailto:marcogoba@gmail.com)

COMO CITAR:  
GOBATTO, M. R. (2020). C(H)RONICAS DO ISOLAMENTO . REVISTA VAZANTES, 4(1), 198-205. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/VAZPPGARTESUFC2020.1.19](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.1.19)

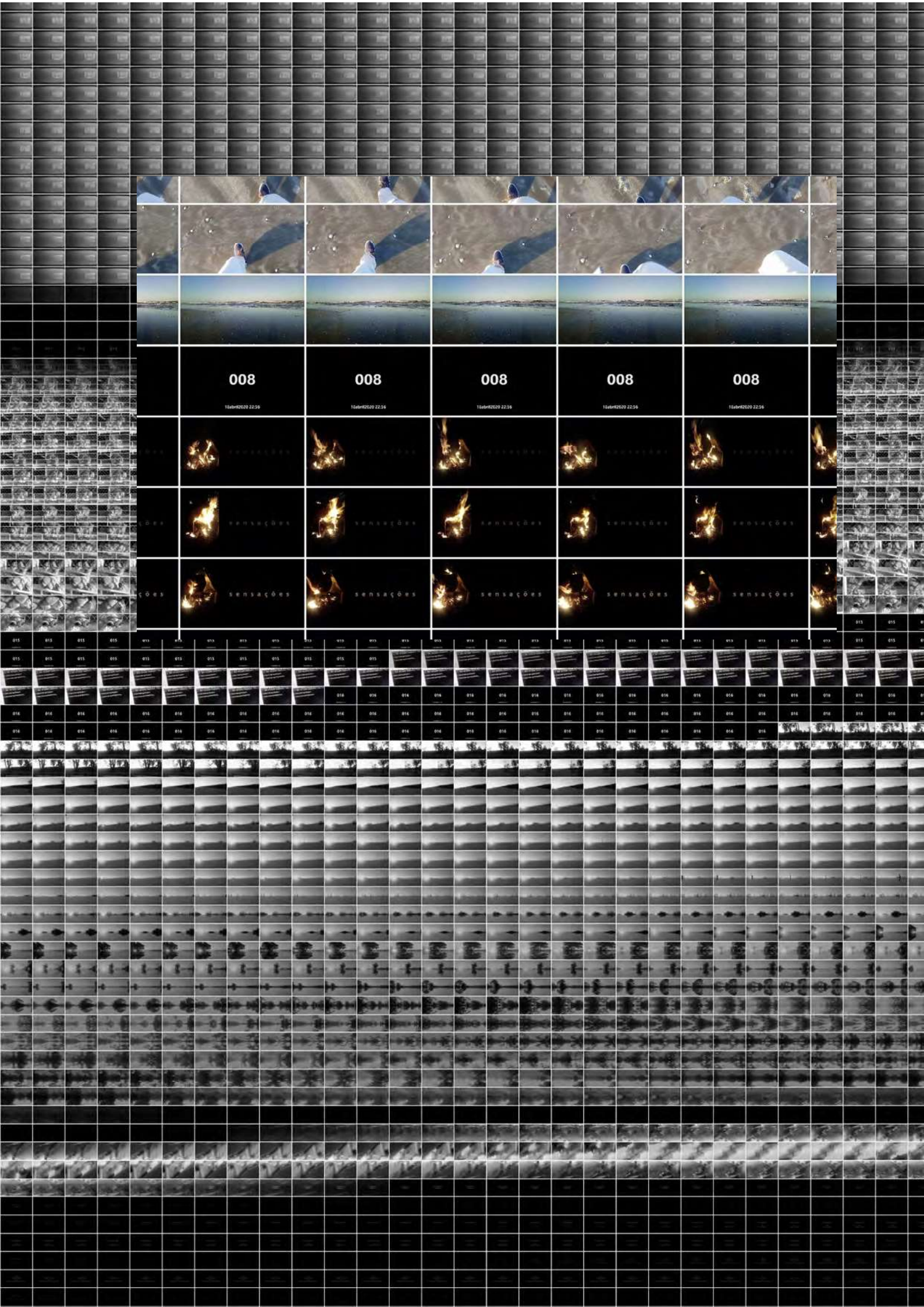
Marcelo Gobatto **Chronicles of Isolation - episodes 1 e 2**

**Abstract**

Between April and June of 2020, I have maintained social distancing, broken only to shop for groceries and go to the drugstore. Living in Rio Grande, I have begun to alternate between spending a few weeks in my home and a few weeks in Canoas, at my mother's house, Mrs. Vera, a lady that has turned 80 years old in July and requires daily care and attention. These videos - episodes 1 and 2 - recorded through a mobile device, and c(h)ronologically organized in the order in which they were registered, share moments and feelings of these tough days between April and May of 2020.

**Keywords:** Audiovisual. video art. distancing. pandemic. experimental video.





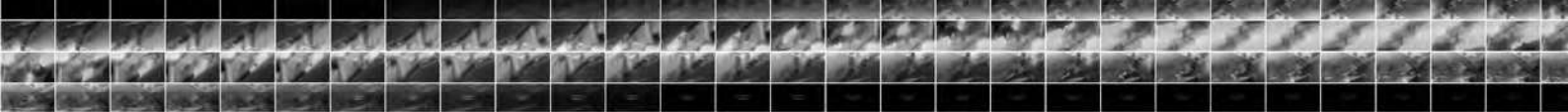
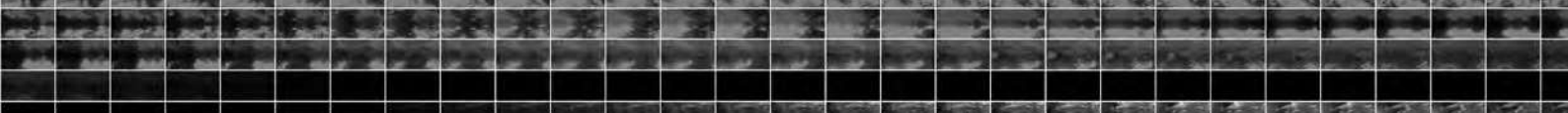
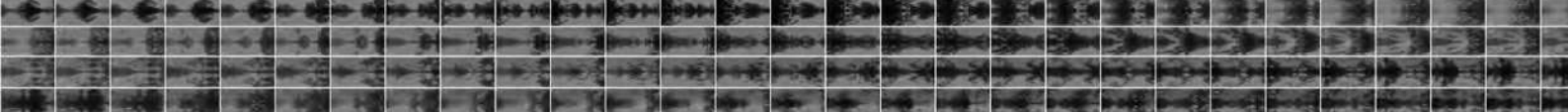
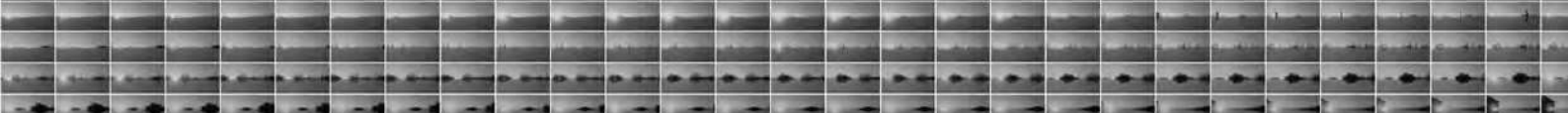
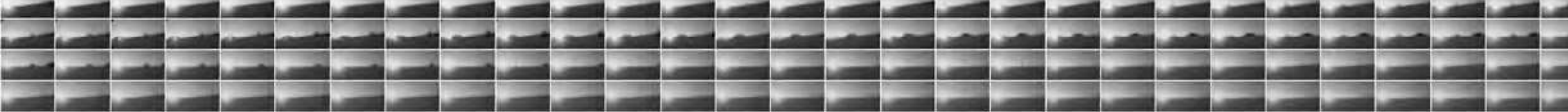
008  
16abr1020 22:56

008  
16abr1020 22:56

008  
16abr1020 22:56

008  
16abr1020 22:56

008  
16abr1020 22:56











**Trilha sonora:**

## Episódio 1:

Neste episódio a trilha sonora foi composta com a música CAIS, de Paola Kirst e Thiago Madruga (letra), publicadas no Álbum Costuras que me marcam bordas na pele, de 2018 - faixa disponível em <https://soundcloud.com/paola-kirst/tracks>.

Agradecemos a autora e ao autor a cessão desta obra.

## Episódio 2:

Neste episódio a banda sonora foi composta com um trecho captado da música Pão com Mel, de Paola Kirst e Dionisio Souza, letra de Thielle Pinho, e publicada no Álbum Costuras que me Marcam Bordas na Pele, de 2018 - faixa disponível em <https://soundcloud.com/paola-kirst/tracks>.

Agradecemos as autoras e ao autor a cessão desta obra.

- Arquivos

Episódio 2 utiliza imagens de arquivo:

Epidemia, COVID-19. Fantástico: Revista de domingo. Rio de Janeiro: Rede Globo, 19 de abril de 2020. Duração 7mins. Disponível em <https://globoplay.globo.com/v/8493733/>



# Ficha Técnica

**GÊNERO:**

Audiovisual Experimental

**Duração:**

Episódio 1: 03'29"

Episódio 2: 03'29"

**ANO DE PRODUÇÃO:**

2020

**Dimensões:**

1920x1080

**PROPOÇÃO:**

16:9

**CODEC/EXTENSÃO:**

H.264/.mp4

**LINK:**

Episódio 1: <https://vimeo.com/461641638>

Episódio 2: <https://vimeo.com/461647567>

**DIREITOS DE IMAGEM E SOM:**

Eu, Marcelo Gobatto,

declaro ser responsável pelos direitos relativos ao vídeo inscrito, incluindo direitos autorais, trilha sonora e direitos de uso de imagem de terceiros. Destarte, assumo plena e exclusiva responsabilidade legal por qualquer litígio decorrente da exibição ou uso do vídeo junto à Revista Vazantes, isentando, portanto, a mesma de todo e qualquer pleito ou reivindicação de terceiros.

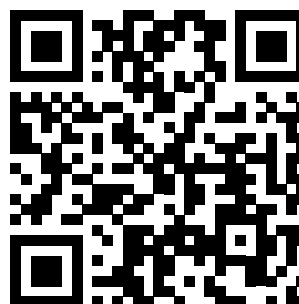
Cristiano Figueiró > **Liberdade e disciplina****Resumo**

Esse vídeo faz parte de uma série produzida para o grupo "30dias30beats", um grupo de produtores musicais que se reuniu pela internet no começo da pandemia em março de 2020 e lançou o desafio de lançar 30 peças audiovisuais por dia dentro de um mês. Essas peças foram lançadas no Instagram e todas utilizaram a hashtag #30dias30beats. Essa peça apresentada aqui é uma composição utilizando o programa Sunvox com trechos de uma palestra de Paulo Freire na USP em 1994. No vídeo foi selecionado um trecho em que o Professor Paulo Freire

Nos explica:

"Não há liberdade sem disciplina, em outras palavras eu poderia dizer não há liberdade sem limite. O limite é exatamente a mediação da disciplina, quer dizer, o limite é o caminho da disciplina."

**Palavras-chave:** Paulo Freire. Música Eletrônica. Sunvox.



[HTTP://PERIODICOS.UFC.BR/VAZANTES/V4N1-FIGUERO](http://periodicos.ufc.br/vazantes/v4n1-figuero)

> Cristiano Figueiró é músico, professor e se dedica a pesquisa sobre as interfaces entre composição e tecnologias interativas com software livre. Desenvolve trabalhos de criação sonora em parcerias com diversos artistas abordando diferentes gêneros e técnicas utilizando violão e computador no processo criativo. Doutor em música pela UFBA em 2012, concluiu pesquisa de pós doutorado em música na ECA/USP em 2020. Atua como professor na UFBA nos bacharelados interdisciplinares pesquisando as intersecções entre desenvolvimento de tecnologias livres e produção de arte sonora na perspectiva da cultura e do ensino.  
[cristianofigueiro@ufba.br](mailto:cristianofigueiro@ufba.br)

COMO CITAR:  
FIGUEIRÓ, C. (2020). LIBERDADE E DISCIPLINA. REVISTA VAZANTES, 4(1), 206-212.  
[HTTPS://DOI.ORG/10.36517/VAZPPGARTESUFC2020.1.20](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.1.20)

Cristiano Figueiró **Freedom and Discipline**

**Abstract**

This video is part of a series produced for the group “30dias30beats”, a group of music producers that met over the internet at the beginning of the pandemic in March 2020 and launched the challenge of releasing 30 audiovisual pieces per day within a month. These pieces were launched on Instagram and all used the hashtag # 30dias30beats. This piece presented here is a composition using the Sunvox program with excerpts from a lecture by Paulo Freire at USP in 1994. In the video, an excerpt in which Professor Paulo Freire was selected

Explains:

“There is no freedom without discipline, in other words, I could say there is no freedom without limit. The limit is exactly the mediation of the discipline, that is, the limit is the path of the discipline. ”

**Keywords:** Paulo Freire, electronic music, sunvox



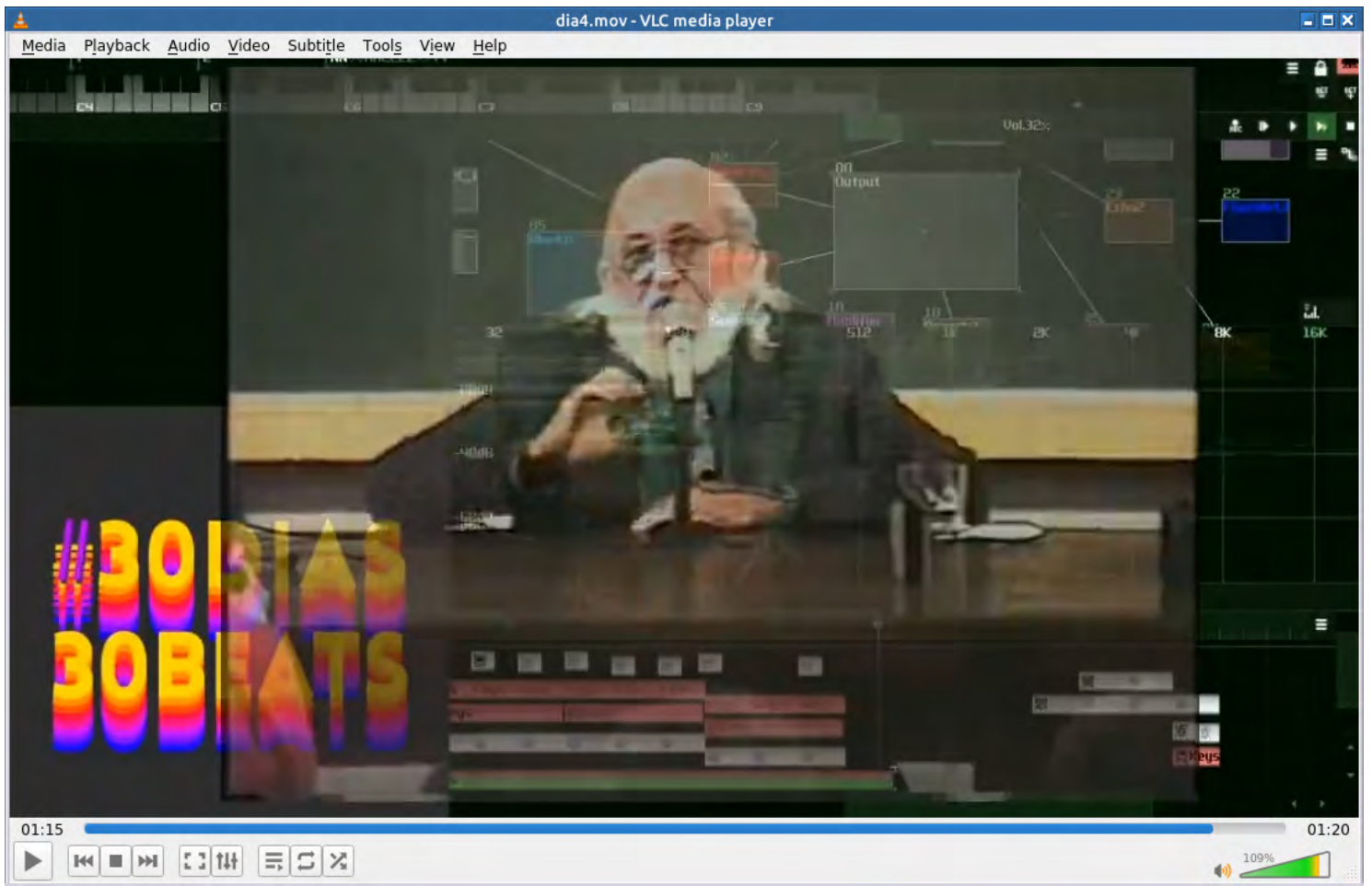




dia4.mov - VLC media player

Media Playback Audio Video Subtitle Tools View Help

The screenshot displays the VLC media player interface. On the left, a video window shows a man with a white beard and glasses sitting at a desk. Below the video, the text "BODIAS BOBEATS" is displayed in a colorful, stylized font. The main area of the player is occupied by an audio spectrum analyzer. The top of the analyzer shows frequency bands labeled C7, C8, and C9. Below these, there are several colored boxes representing different audio components: a blue box labeled "05 BlueK11", an orange box labeled "04", a purple box labeled "16 Subbass 256", and a pink box labeled "18 Amplifier 512". A central grey box labeled "00 Output" is connected to these components. To the right, there are more boxes labeled "23 Echo2" and "22". The bottom of the analyzer shows a frequency spectrum with a white line representing the audio signal, plotted against a grid with frequency markers (32, 64, 128, 256, 512, 1K, 2K, 4K, 8K, 16K) and amplitude markers (-20dB, -40dB, -60dB). The VLC playback controls at the bottom show a progress bar from 00:03 to 01:20, and a volume control set to 109%.



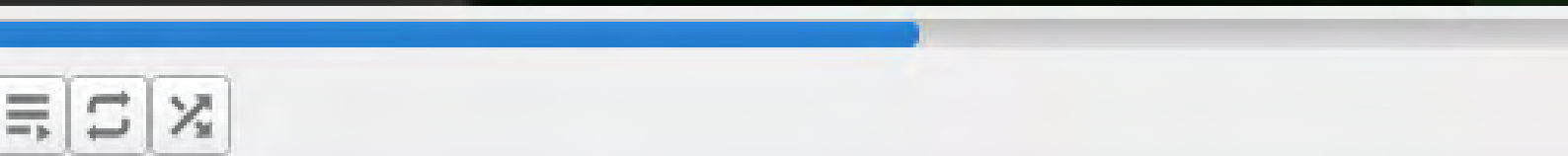
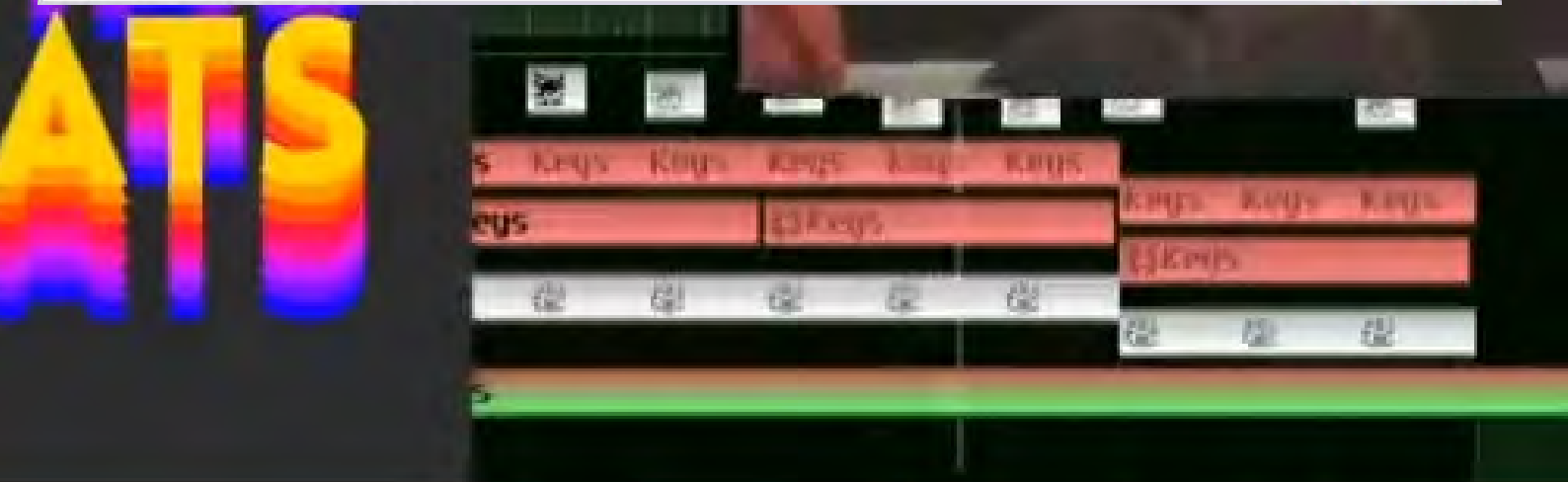


dia4.mov - VLC media player

Media Playback Audio Video Subtitle Tools View Help

00:36 01:20

109%





# Ficha Técnica

**GÊNERO:** música eletrônica

**DURAÇÃO:** 01'20"

**ANO DE PRODUÇÃO:** 2020

**DIMENSÕES:** 854x480

**PROPOÇÃO:** 16:9

**CODEC/EXTENSÃO:** H.264/.mp4

**LINK:** <https://youtu.be/7uz9cOrZirQ>

**DIREITOS DE IMAGEM E SOM:**

Eu, Cristiano Figueró,

declaro ser responsável pelos direitos relativos ao vídeo inscrito, incluindo direitos autorais, trilha sonora e direitos de uso de imagem de terceiros. Destarte, assumo plena e exclusiva responsabilidade legal por qualquer litígio decorrente da exibição ou uso do vídeo junto à Revista Vazantes, isentando, portanto, a mesma de todo e qualquer pleito ou reivindicação de terceiros.

Nilo Rivas > **Ninguém fica pra trás**  
 N1L0 >>

**Resumo**

A pandemia causada pelo COVID19, além de afetar globalmente nossos sistemas de saúde, desestabilizou ~ também ~ as já frágeis Instituições de Ensino Público, obrigando-nos a pararmos nossas atividades por tempo indeterminado. Porém, durante o enfrentamento da crise sanitária, na tentativa de retomada das atividades acadêmicas de forma online (também chamado de “o novo normal”), trouxe consigo uma série de medidas ditas inclusivas como a entrega de chips com acesso à Internet, por exemplo, a fim de que os alunos retornassem às aulas de forma remota, tendo ao horizonte a chamada EaD (Educação a Distância). Mas será esta a solução? “Ninguém fica pra trás” nasce de um poema escrito e declamado por N1L0 a partir da impotência dos envolvidos - com relação às situações de obrigatoriedade durante a retomada nas universidades públicas através de distintos PPE (Plano Pedagógico Emergencial) -; nosso vídeo é uma possível resposta através de debates estéticos (por exemplo “Parabolic People”, de Sandra Kogut) a transmitirmos como parte de potenciais pedagogias remotas junto às Artes.

**Palavras-chave:** Pandemia. EAD. Plano Pedagógico Emergencial. COVID19. Novo normal.

> German Nilton Rivas Flores (Nilo Rivas) nilorrivas@gmail.com é Roteirista e montador, licenciado em Ciências da Comunicação pela Universidad César Vallejo e bacharel em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal do Ceará. Realizou em 2018 o curta “Hoje teçi imagens que me habitam há muito tempo”, premiado internacionalmente, e montou no episódio 051/ Grande circular I, da série televisiva Artes de PROA. Atualmente escreve o seu primeiro roteiro de longa “A redenção de Cam”.

>> N1L0 (nome artístico de Nilo Lima Barreto) é artista visual e designer, graduado em Design - Moda Pela Universidade Federal do Ceará e atualmente está mestrando no Programa de Pós-graduação em Artes pela mesma universidade. PPGArtes/ UFC com seu projeto intitulado “Somos todos lixo”. Suas experimentações envolvem desde materiais têxteis até resíduos inorgânicos e abordam temas como hiperconsumismo, lixo e memória. Intrega o Coletivo artístico #IR! - Intervalos e Ritmos.



[HTTP://PERIODICOS.UFC.BR/VAZANTES/V4N1-NILOS](http://periodicos.ufc.br/vazantes/v4n1-nilos)

COMO CITAR:

N1L0, & RIVAS FLORES, G. N. (2020). NINGUÉM FICA PRA TRÁS. REVISTA VAZANTES, 4(1), 213-220. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/VAZPPGARTESUFC2020.1.21](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.1.21)

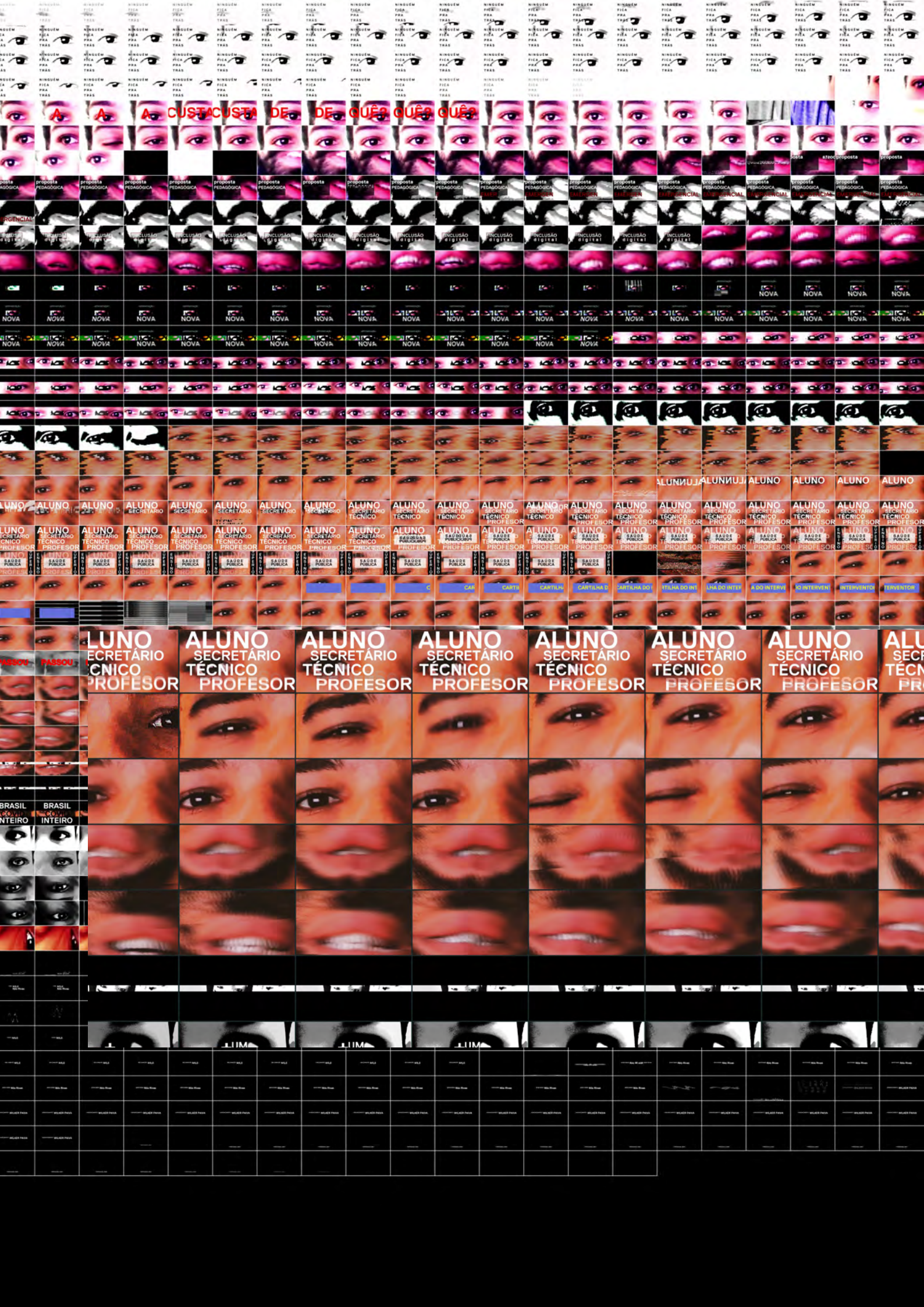
Nilo Rivas  
N1L0 **Nadie se queda atrás**

**Resumo**

La pandemia provocada por el COVID19, además de afectar globalmente nuestros sistemas de salud, desestabilizó -también- a las frágiles Instituciones de Educación Pública, obligándonos a parar nuestras actividades por tiempo indeterminado. Pero durante el enfrentamiento a la crisis sanitaria, en un intento de retomar las actividades académicas de forma virtual (también llamada de "nueva normalidad"), trajo consigo una serie de medidas llamadas inclusivas como la entrega de chips con acceso a Internet, por ejemplo, con la finalidad de que los alumnos vuelvan a clases de forma remota, teniendo en el horizonte la llamada EaD (Educación a Distancia). Pero, ¿es esta la solución? "Nadie se queda atrás" nace de un poema escrito y declamado por N1L0 a partir de la impotencia de los involucrados -con relación a las situaciones de obligatoriedad durante la retomada de las universidades públicas a través de distintos PPE (Plan Pedagógico de Emergencia) -; nuestro vídeo es una posible respuesta a través de debates estéticos (por ejemplo "Parabolic People", de Sandra Kogut) a transmitir como parte de potenciales pedagogías remotas de la mano del Arte.

**Palavras-chave:** pandemia, ead, plan pedagógico de emergencia, covid19, nueva normalidad





A A A CUSTACUSTA DE DE QUÊS QUÊS QUÊS

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

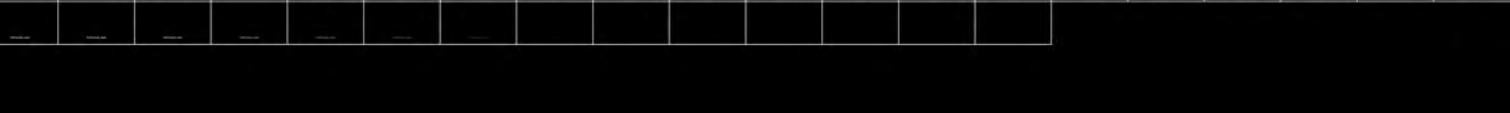
ALUNO SECRETÁRIO TÉCNICO PROFESSOR



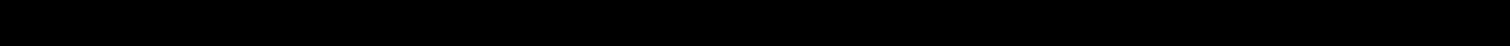
BRASIL INTEIRO



BRASIL INTEIRO



BRASIL INTEIRO








**NINGUÉM  
FICA  
PRA  
TRÁS**





**proposta**  
**PEDAGÓGICA**  
**EMERGENCIAL**

**Poema “Ninguém fica pra trás!” de N1L0**

Voltar às aulas à custa de quê?  
 ‘Cês pensam que todo mundo ta preparado pro EAD!?’

(uma farsa) a PPE – Proposta Pedagógica Emergencial  
 Dão uns chip com internet e chamam de inclusão digital!

Cês nem se preocuparam em sondar como ‘tava cada aluno  
 Mas já era o esperado dessa nova administração  
 Que estão bem alinhados com os des’governantes da nação  
 Transformando a pandemia no momento oportuno...  
 ... pra sucatear e entregar a universidade de mão beijada  
 Não confiam em dados, somente na notícia forjada

Não se preocupam com aluno, secretário, técnico ou professor

Muito menos com saúde pública ou mesmo ensino superior  
 O que conta no fim é seguir a cartilha do interventô  
 E no fim diante das ruínas declaram que ‘o pior passô’

Dizem que vão seguir todos o protocolos de segurança sanitária

Mas não conseguem garantir sabão no banheiro,  
 Mostram-se preocupados com a formação universitária  
 E fazem vista grossa pro avanço da covid no país inteiro

Esse é mais um grito de quem tá cansado de ficar cansado  
 Com o descaso que tratam nosso caso trancados em casa  
 A deriva do acaso a espera do próximo passo de quem passa  
 O dia no passado passando a ideia de que o pior já passou...

Mas vai passar... quando juntos resistirmos e enfrentarmos  
 Vai passar... quando o virus, a pandemia e a ignorância derrotarmos

Vai passar... quando o projeto de desmanche do ensino derrubarmos

O que não vai passar é a vida de casa pessoa que vive e que luta por uma universidade pública e de qualidade e que, mesmo em uma situação adversa, faz de tudo pra manter o que foi construído até hoje... Ninguém merece ficar de fora de qualquer que seja a Proposta Pedagógica Emergencial por estar em uma condição que o próprio sistema não teve exito em consertar...

Ninguém fica pra trás!



# Ficha Técnica

**Gênero:** videoarte

**Duração:** 01'33"

**Ano de Produção:** 2020

**Dimensões:** 1920x1080

**Proporção:** 16:9

**Códec/Extensão:** H.264/.mp4

**LINK:** [https://youtu.be/cp\\_D4heavEY](https://youtu.be/cp_D4heavEY)

**DIREITOS DE IMAGEM E SOM:**

Nós, Nilo Rivas e N1L0,

declaramos ser responsáveis pelos direitos relativos ao vídeo inscrito, incluindo direitos autorais, trilha sonora e direitos de uso de imagem de terceiros. Destarte, assumo plena e exclusiva responsabilidade legal por qualquer litígio decorrente da exibição ou uso do vídeo junto à Revista Vazantes, isentando, portanto, a mesma de todo e qualquer pleito ou reivindicação de terceiros.

Andréia Oliveira > **Desterritórios do corpo #1**  
Luiz Augusto Alvim >>

**Resumo**

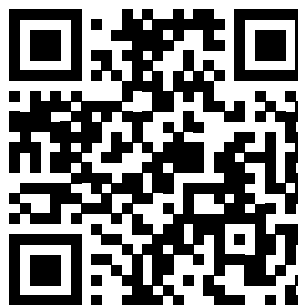
Desterritórios do corpo # 1 (2020), de Andréia Oliveira, com design de áudio de Luiz Augusto Alvim, com apoio do LabInter, consiste em uma videoarte que se move pelos deslocamentos do corpo-território na busca de encontros com áreas e composições inusitadas e ainda não experienciadas. Adentramos em três paisagens contínuas se cruzam e sobrepõem entre sons naturais e artificiais, tornando os percursos leves ou densos nos contrastes de claros e escuros. Percursos fluviais na paisagem da Amazônia, norte do Brasil; trajetos rodoviários no anoitecer da paisagem de Santa Maria, sul do Brasil; e trajetórias aéreas de paisagens em diferentes céus. Tais paisagens são interrompidas pelo atravessamento de uma quarta paisagem, corpos com diferentes peles, texturas, poros, histórias e memórias. Há várias camadas de memória nas paisagens que criam novas topologias, sendo que quanto mais se misturam, se sobrepõem no tempo, se perdem no espaço, mais se afastam da territorialização do que chamamos eu.

**Palavras-chave:** Videoarte. Corpo. Paisagem. Memória.

> Doutora pelo PPG Informática na Educação da UFRGS, Brasil, com estágio doutoral na Université de Montreal, Canadá. Professora do Departamento e PPG em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria, Brasil. Coordenadora do LabInter/UFSM (<https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter/>) e líder do gpc.InterArtec/CNPq, desde 2012. Artista multimídia e pesquisadora em Arte e Tecnologia. [andreioliveira.br@gmail.com](mailto:andreioliveira.br@gmail.com)  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7243757837987821>

**ORCID ID: 0000-0002-8582-4441**

>> Graduando no Curso de Engenharia Acústica da Universidade Federal de Santa Maria, Brasil. Membro do LabInter/UFSM (<https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter/>) e do gpc. InterArtec/CNPq. Artista multimídia e designer de áudio.  
[luiz.alvim@eac.ufsm.br](mailto:luiz.alvim@eac.ufsm.br)  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6824019359584158>



[HTTP://PERIODICOS.UFC.BR/VAZANTES/V4N1-ANDREIA](http://periodicos.ufc.br/vazantes/v4n1-andreia)

COMO CITAR:

OLIVEIRA, A. M. (2020). DESTERRITÓRIOS DO CORPO # 1. REVISTA VAZANTES, 4(1), 221-227. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.1.22](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.1.22)



Andréia Oliveira **Desterritories of the body # 1**

**Abstract**

Desterritories of the body # 1 (2020), by Andréia Oliveira, with audio design by Luiz Augusto Alvim, with support from LabInter, consists of a video art that moves through the displacements of the body-territory in the search for encounters with unusual areas and compositions and not yet experienced. We enter three continuous landscapes that intersect and overlap between natural and artificial sounds, making the paths light or dense in the contrasts of light and dark. River paths in the landscape of the Amazon, northern Brazil; road routes at dusk in the landscape of Santa Maria, southern Brazil; and aerial trajectories of landscapes in different skies. Such landscapes are interrupted by the crossing of a fourth landscape, bodies with different skins, textures, pores, stories and memories. There are several layers of memory in the landscapes that create new topologies, the more they mix, they overlap in time, they get lost in space, the more they move away from the territorialization of what we call myself.

**Keywords:** Video art. Body. Landscape. Memory.











# Ficha Técnica

**GÊNERO:** videarte

**DURAÇÃO:** 03'43"

**ANO DE PRODUÇÃO:** 2020

**DIMENSÕES:** 960x720

**PROPOÇÃO:** 4:3

**CÓDIGO/EXTENSÃO:** H.264/.mp4

**LINK:** <https://youtu.be/JV3XWe9oSV8>

**DIREITOS DE IMAGEM E SOM:**

Eu, Andréia Machado Oliveira e

Luiz Augusto Alvim declaramos ser responsáveis pelos direitos relativos ao vídeo inscrito, incluindo direitos autorais, trilha sonora e direitos de uso de imagem de terceiros. Destarte, assumo plena e exclusiva responsabilidade legal por qualquer litígio decorrente da exibição ou uso do vídeo junto à Revista Vazantes, isentando, portanto, a mesma de todo e qualquer pleito ou reivindicação de terceiros.



Lev Manovich > **Vertov sob visualização>>**

Tradução: Coletivo Intervalos & Ritmos (#ir!)>>>

(tutoria pedagógica e revisão: prof<sup>a</sup>. Milena Szafir)

**Resumo**

Este ensaio, escrito por Lev Manovich, debate dois filmes de Dziga Vertov através de técnicas para visualização de dados. Manovich argumenta que aquele desejo de Vertov por uma “linguagem gráfica” antecipou o trabalho recente de artistas visuais e designers que utilizam a análise computacional e a computação gráfica para visualizar padrões em obras artísticas. Ainda, como uma resposta digital ao que Vertov teorizou como Cine-Olho, o trabalho de Manovich explora como as novas técnicas de visualização podem nos auxiliar a compreendermos diferentemente o cinema, revelando padrões e dimensões que são impossíveis ou difíceis de se estudar através dos métodos estabelecidos nas análises cinematográficas. Manovich então revela toda uma nova ciência e estética do cinema através de conjuntos de dados, mapas, padrões e gráficos que se encontra latente na imagem da película.

**Palavras-chave:** Vertov. Digital. Visualização de Dados. Estética Cinematográfica. Mídia Comparada.

> Entre 1996 e 2012 foi professor no Departamento de Artes Visuais da Universidade da Califórnia em San Diego (UCSD), onde ministrou aulas de arte digital e teoria das novas mídias. Atualmente é professor de graduação na CUNY (City University of New York) e no Programa de doutorado em Ciências da Computação e de mestrado em Humanidades Digitais, Visualização e Análise de Dados. Diretor do Laboratório de Análises Culturais (lab.culturalanalytics.info) e autor de “A.I. Aesthetics” (2019), Instagram and Contemporary Image (2016), Software Takes Command (2013), “Soft Cinema: Navigating the Database” (2005), “The Language of New Media” (2001), entre outros.

>> Disponível em < <http://goo.gl/J2riNb> >. Acesso em 13/02/2014.

>>> Coletivo artístico e grupo de estudos em estética e modus operandi da montagem via banco de dados & design, criado a partir do projeto “Artesãos Audiovisuais em Form’Ação”, 2013 (ICA/UFC). Tradução realizada por Renan de Oliveira, José Wilker Carneiro Paiva, Ianna Leal e Fabiano Nardy (bolsistas 2017 em Projé’ares Audiovisuais/PROGRAD/UFC). [www.projetares.art.br](http://www.projetares.art.br)

COMO CITAR:

#IR!, C. & MANOVICH, L. (2020). VISUALIZING VERTOV. REVISTA VAZANTES, 4(1), 228-266. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.1.24](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.1.24)

## Lev Manovich &gt; Visualizing Vertov

**Abstract**

This essay, written by Lev Manovich, discusses digital visualizations of two Dziga Vertov's films. Manovich argues that Vertov's desire for a 'graphic language' anticipates the recent work of a number of data visualization designers and artists who use computational analysis and computer graphics to visualize patterns in artistic works, including literary texts and films. Yet Manovich's work also explores how new visualization techniques can help us comprehend cinema differently, revealing patterns and dimensions that are hard or impossible to study through established film analysis methods. Like a digital counterpart to what Vertov theorized as the Kino-Eye, the digital photography and software applications Manovich manipulates collectively extend and transform the capacities of the human eye and its relation to film. Manovich thus reveals a whole new science and aesthetics of cinema in the data sets, maps, patterns, and graphics that lie latent in the celluloid image.>>

**Keywords:** Data Visualization. Computer software. Cinema aesthetics. Motion Tracking. Comparative media.

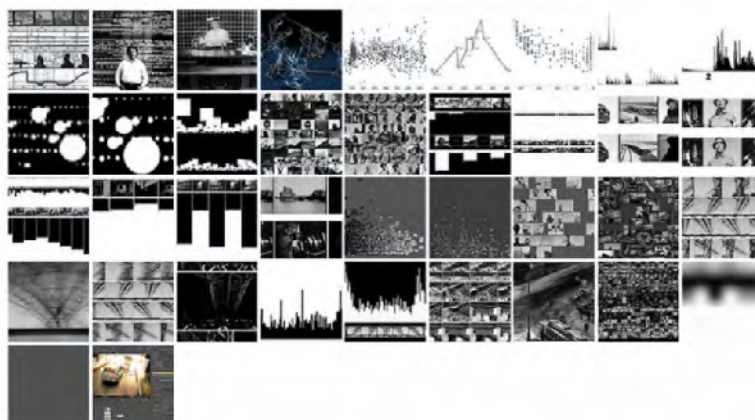
> Presidential Professor, The Graduate Center, City University of New York (CUNY). Member of the PhD Program in Computer Science, MS Program in Data Science, MS Program in Data Analysis and Visualization and MA Program in Digital Humanities. Director, Cultural Analytics Lab: [lab.culturalanalytics.info](http://lab.culturalanalytics.info) Between 1996 and 2012, Manovich was a Professor in Visual Arts Department at University of California San Diego (UCSD) where he was teaching classes in digital art, new media theory, and digital humanities.  
(<http://manovich.net/index.php/about>)

>> Resumo referência em Kino-Eye in Reverse: Visualizing Cinema. IN: Geiger J. & Littau, K. (ed.) "Cinematicity in Media History". Edinburgh University Press, 2013 (DOI:10.3366/edinburgh/9780748676118.003.0013) !

Para poder representar um estudo dinâmico sobre uma folha de papel é preciso dominar os signos gráficos do movimento

Dziga Vertov, "NÓS: Variação do Manifesto" (1920)<sup>1</sup>

Versões em alta-resolução de todas as visualizações presentes neste texto estão disponíveis para *download* no Flickr: <http://www.flickr.com/photos/culturevis/sets/72157632441192048/with/8349174610/>



Esse projeto apresenta análises da visualização dos filmes "O Décimo Primeiro Ano" (1928) e "Homem com Cine-Aparato"<sup>2</sup> (1929) do famoso realizador russo Dziga Vertov. Utilizamos das técnicas de visualização experimental<sup>3</sup> que complementa os familiares gráficos em barra e gráficos de linha frequentemente encontrados em estudos quantitativos sobre artefatos culturais. As cópias digitais dos filmes foram providenciadas pelo *The Austrian Film Museum* (Viena).

A visualização nos dá novas maneiras de estudar e ensinar cinema, assim como outra mídia visual também baseada no tempo<sup>3</sup> como a televisão, o vídeo digital, os *motion graphics* (videografismos), e os jogos de computador. O projeto é parte de um programa de pesquisa maior que desenvolve técnicas para

1 Conforme à página 250 no livro "A Experiência do Cinema", Ismail Xavier (org.), ed. Graal, 2008. (N.Rev.). Na versão em inglês: "To represent a dynamic study on a sheet of paper, we need graphic symbols of movement." (*Kino-Eye: the writings of Dziga Vertov*, ed. Annette Michelson, trans. Kevin O'Brien. University of California Press, 1984, p.7)

2 No original: "Tchelovek s kinoapparatom". Em português foi traduzido como "O Homem com uma câmera" (em inglês: "A Man with a Movie Camera"). Optamos aqui por traduzirmos conforme a proposta no original de Dziga Vertov e os Kinoks: "Homem com Cine-Aparato" (N.Rev.)

3 *visual time-based media*

a exploração de coleções de vídeo e imagem em massa que eu tenho dirigido na *Software Studies Initiative* desde 2007<sup>ii</sup>. Neste projeto, eu exploro como as técnicas de “visualização de mídias” que desenvolvemos podem nos auxiliar a observarmos filmes de uma nova maneira, complementando métodos e ferramentas já bastante desenvolvidos em estudos cinematográficos e de mídia. Outro objetivo é conectarmos dois campos que no momento não estão conectados: o campo das humanidades digitais - que é interessada nas novas técnicas de visualização de dados, mas não estuda cinema - e a pesquisa quantitativa nos estudos fílmicos, que até agora tem utilizado gráficos de uma forma mais limitada.

O uso da visualização para o design e estudo das mídias pode ser atribuído ao trabalho de muitos realizadores modernos, coreógrafos, arquitetos, compositores e artistas visuais que criaram diagramas de seus projetos antes ou depois que eles foram realizados. Vertov, em particular, criou vários diagramas a fim de projetar produção, estruturas de conteúdo e a montagem de seus filmes. Sergei Eisenstein diagramou uma curta sequência de “Alexander Nevsky” (1938) após o filme já realizado. O coreógrafo e teórico Rudolf Laban projetou uma linguagem diagramática, para a descrever e analisar a dança, que depois foi amplamente utilizada por outros coreógrafos. O realizador experimental Austríaco Peter Kubelka exibiu seu filme “Arnulf Rainer” (1960) consistindo somente de quadros preto e branco como um mural instalativo tornando, portanto, o filme na sua própria visualização<sup>iii</sup>. Vários artistas elaboraram composições, paleta de cores e outros aspectos de suas pinturas como diagramas antes mesmo de executarem as obras em si.

Figura 0.1. Sergei Eisenstein. Diagrama de montagem desde uma sequência do filme **Alexander Nevsky**<sup>4</sup> (1938).

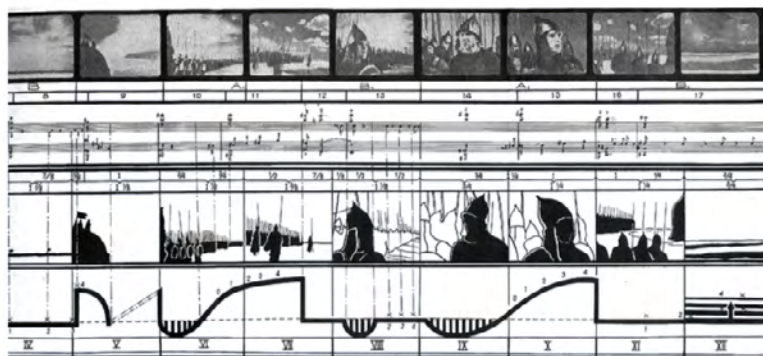


Figura 0.2. Peter Kubelka com uma wall-installation de **Arnulf Rainer**<sup>5</sup> (1960)



4 Vide página 118 no capítulo “Forma e Conteúdo: Prática” do livro “O Sentido do Filme”, ed. Jorge Zahar, 2002 (N.Rev.)

5 Ver também “Peter Kubelka: A Essência do Cinema”, de Carlos Adriano e Bernardo Vorobow. Edições Babushka, 2002 (N.Rev.)

O cinema comercial e a televisão do século XX usavam *storyboards* - os diagramas desenhados a mão que guiavam a produção. Mais recentemente, muitas longas-metragens começaram a ser planejados na pré-produção usando modelos 3D animados (este método é chamado de *previs*<sup>6</sup>).

Outro precursor importante para o uso de visualização para análise midiática pode ser encontrado no século XIX. O desenvolvimento de tecnologias de gravação, fotografia e filmes motivaram o trabalho nas técnicas de *diagramação automática* (ou automatizada<sup>7</sup>) do mundo visível e em particular, do movimento (isto é particularmente relevante para visualizar os filmes de Vertov já que, como discutirei mais adiante, no começo da sua carreira ele identificou estéticas do cinema como movimentos de objetos e pessoas no espaço). Em 1880, Étienne-Jules Marey descobriu como usar a fotografia para diagramar movimentos humanos e animais em duas dimensões (previamente, nos idos de 1860, ele desenvolveu muitos instrumentos para gravar graficamente batimentos cardíacos, respiração, movimentos musculares e outras funções fisiológicas). Entre 1910 e 1920, Frank e Lillian Gilbreth introduziram novos métodos para gravar e estudar o movimento de trabalhadores usando a fotografia e o filme.

Figura 0.3. Exemplo dos estudos de movimento dos Gilbreths utilizando seu dispositivo **Chronocyclegraph**.



Em 1990, as produções de longas-metragens e videogames adotaram o *mocap*<sup>8</sup> - captura de movimento - para gravar corpos em movimento como diagramas tridimensionais que então são usados para animar personagens gerados por computador. *Mocap* é também comumente utilizado para gravar movimentos faciais de atores para guiar rostos animados (por exemplo, em "Avatar" de James Cameron).

6 "De acordo ao Dicionário Oxford, *Previs* é: a [pré-]visualização (agora especialmente com utilização de computadores) de como algo parecerá quando criado ou finalizado. Recentemente, *previs* é o processo de imaginar e planejar o produto final. A equipe de *previs* trabalha com um cliente ou com um diretor para, rapidamente, criar uma ideia quanto às câmeras, atuações, efeitos etc que poderão ser necessários ao filme. É um modo mais rápido - e, espera-se, menos custoso - de planejar um filme ou uma sequência para se ter uma visualidade quanto ao produto final. *Previs* também oferece ao cliente a possibilidade de fazer alterações antes de se iniciar o filme. < <https://www.animationmentor.com/blog/what-is-previsualization/> > N.T.

7 *automatic diagramming*. Daremos preferência ao vocábulo ora *automatizada* ora *automatizado*. N.Rev.

8 motion capture

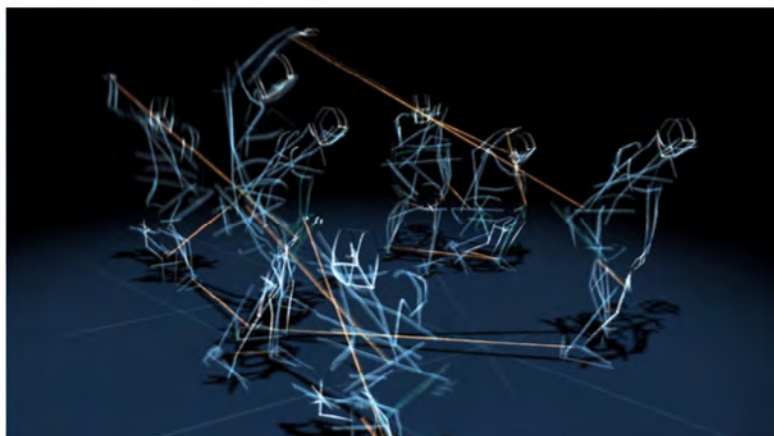


Figura 0.4. "Ghostcatching", de Paul Kaiser e Shelley Eshkar, é uma instalação de arte digital que usa a captura de movimento das performances de dança de Bill T. Jones.

Análises computacionais de filmes quando combinadas com a visualização nos permite utilizar a "engenharia reversa" para (des)construir alguns aspectos do cinema e outros tipos de mídias baseadas no tempo, revelando interessantes padrões em qualquer escala - de um único plano a bilhões de vídeos do YouTube. Como todos os métodos computacionais, este tem suas forças e fraquezas. Um computador não tem as mesmas compreensões para o significado e estrutura de um filme que o diretor e o montador. No entanto, isso pode nos ajudar a notar padrões sutis sobre a montagem, a composição, o movimento e outros aspectos da narrativa e cinematografia que talvez fossem difíceis de visualizar de outra maneira. Computadores podem também nos permitir comparar qualquer número de filmes, nos ajudando tanto a compreender o que é típico e o que é único num determinado conjunto de dados quanto identificar características comuns e padrões semelhantes. Em resumo, enquanto os computadores não podem facilmente produzir os diagramas analíticos, como o criado por Sergei Eisenstein (ilustração acima), eles podem fazer outras coisas que serão muito difíceis ou muito demoradas para um observador humano.

Um dos conceitos-chave de Vertov era o Cine-Olho (*Kino-Glaz* na Rússia), o qual foi melhor realizado em "Homem com Cine-Aparato" criado em 1929 (muitos outros planos, igualmente radicais, de Vertov permaneceram não realizados). Em um artigo de 1924 chamado "O Nascimento do Cine-Olho", ele escreve:

Por "Cine-Olho" entenda-se "o que o olho não vê",  
 como o microscópio e o telescópio do tempo  
 como o negativo do tempo,  
 como a possibilidade de ver sem fronteiras ou distâncias,  
 como o comando à distância<sup>9</sup> de um aparelho de tomadas de  
 cena  
 como o tele-olho  
 como o raio-olho,  
 como "a vida de improviso", etc., etc.

<sup>9</sup> *as the remote control of movie cameras*. Optamos por utilizarmos a tradução ao português conforme se encontra na coletânea organizada por Ismail Xavier, "A Experiência do Cinema" (2008, pp.260). N.Rev.



“Cine-Olho”: possibilidade de tornar visível o invisível.<sup>iv</sup>

Atualmente, projetistas da visualização de dados usam frequentemente a mesma frase “tornar visível o invisível” para descrever como a visualização pode revelar padrões através dos dados. Para Vertov, este objetivo o chamou para novas técnicas de cinematografia, montagem e logística. As visualizações apresentadas neste projeto visam reverter o *Cine-Olho*, apontando-o para os filmes de Vertov.

O grande corpo de pesquisa em estudos empíricos de filmes já explorou em detalhes uma dimensão quantitativa dos filmes - o comprimento dos planos<sup>v</sup>. Esta é uma dimensão fácil de quantificar: alguém só tem que contar o número de quadros entre os limites do plano. A análise dos padrões de comprimento do plano também fazem sentido porque Vertov e muitos outros realizadores do século XX criaram tabelas e diagramas para planejar o comprimento exato dos planos em seus filmes<sup>vi</sup>. Barry Salt, Yuri Tsivian e outros acadêmicos mostraram que trabalhar com os dados de comprimento de planos pode levar a novas e importantes sacadas no caso de filmes individuais, de trabalhos de um único diretor e de toda a época da história do cinema.

Um dos objetivos do meu projeto é mostrar como outras dimensões dos filmes podem ser exploradas usando técnicas particulares de visualização. Em alguns casos, nós usamos *software* de processamento de imagens digitais para medir propriedades visuais de cada quadro - como o valor médio da escala de cinza, contraste, número de formas, número de arestas, as proporções relativas de diferentes cores, propriedades das texturas e assim por diante (nós começamos essa pesquisa em 2008; nossa abordagem é similar àquela do psicólogo James Cutting e seus colegas, mas nós exploramos um conjunto maior de características das imagens através das técnicas de visão computadorizada). Em outros casos, nós não medimos ou contamos nada. Ao invés disso, nós organizamos as amostras de um filme em uma única visualização de alta resolução em *layouts* específicos. Este uso de visualização sem medições, contagem ou adição de anotações é o aspecto crucial da abordagem de meu laboratório através dos conjuntos de dados midiáticos e eu espero que isso possa acrescentar a outras abordagens já usadas em estudos quantitativos de filmes e humanidades digitais.

A seguir, o portfólio de visualizações, com comentários, começa com três visualizações que tramam a já familiar medida quantitativa de filmes, ou seja, o comprimento de planos (1-3). Isto então se move para ilustrar outras estratégias possíveis (4-9) usando a abordagem de “visualização midiática”<sup>10</sup>. Para criar visualizações de mídia, as amostras dos quadros (*frames*) de um filme são organizadas pelo *software* em diferentes camadas usando o metadado existente (ou seja, número de quadros, limites do plano, anotações manuais do conteúdo do plano, etc.) e/ou medições das propriedades visuais da imagem, planos e filmes inteiros, criadas automaticamente. Eu não incluo nenhuma

medição numérica dos filmes nas minhas análises, a fim de enfatizar que técnicas de visualização podem nos ajudar a explorar filmes e identificar padrões além de mera estatística<sup>vii</sup> (algumas das medições estão referenciadas nas seções “Detalhes”).

As visualizações são organizadas em uma sequência que começa de uma vista aérea dos artefatos culturais (centenas de filmes do século XX) e gradativamente se move para mais e mais perto - semelhante a como o *Google Earth* permite começar com a vista da Terra e então se aproximar e eventualmente entrar numa vis(i)ta da rua<sup>11</sup> (pense também em “Powers of Ten” [1977], de Ray e Charles Eames<sup>12</sup>). Nós começamos com uma paisagem de mil filmes do século XX onde os de Vertov aparecem apenas como pontos (figura 1.1). Em seguida, mergulhamos nestes filmes, onde cada plano é representado por uma barra em um gráfico de barras (figuras 2.1 e 2.2). No próximo “nível de aproximação” (“*zoom level*”) nós começamos a ver imagens (um quadro representando cada plano - visualizações nas seções de 4 a 7). Finalmente, aproximamo-nos a fim de mergulharmos em um único plano para ver mais detalhes (figuras nas seções de 8 a 9). Para mim, um aplicativo ideal para explorar qualquer área da cultura visual seria organizado de maneira interativa e semelhante, com as visualizações mostrando diferentes níveis de detalhes e diferentes aspectos dos artefatos gerados em tempo real enquanto o usuário aproxima-se e afasta-se (aumenta e diminui o *zoom*) no conjunto de dados<sup>viii</sup>.

A apresentação é um experimento. Normalmente um artigo acadêmico consiste em um texto com um pequeno número de ilustrações. Em vez disso, essa apresentação é um portfólio de um grande número de visualizações, com o texto servindo como comentário. A apresentação também não promove um único argumento ou conceito. Como alternativa, eu progressivamente dou “*zoom*” no cinema, explorando maneiras alternativas de visualizar a mídia em diferentes níveis de aproximação e anotando interessantes observações e descobertas. Nós podemos comparar esse gênero com aquele da escrita de viagem, em que o princípio de organização é o movimento do escritor pelo espaço.

Com a exceção das visualizações 1.1, 1.2 e 1.3 - que foram feitas no *Excel* -, nas demais eu escrevi o código para gerar cada visualização. O código foi implementado como macros que operam dentro do *ImageJ* - uma plataforma *opensource* de processamento de imagem utilizada na astronomia, geografia, ciência dos seres vivos e outros campos<sup>ix</sup>. Em meu laboratório nós também desenvolvemos algumas macros totalmente documentadas em interfaces que se utilizam de gráficos; elas estão disponíveis para baixar (*download*) junto à documentação que escrevi de como utilizá-las para visualizar vídeo e coleções de imagens<sup>x</sup>.

11 *street view*

12 Realizado para a IBM em 1977, pode ser atualmente conferido no YouTube: < <https://youtu.be/OfKBhvDjuvQ> > (canal do escritório Eames). Trata-se de um vídeo que explora as capacidades dos dados em suas grandezas de visualização: “...a cada 10 segundos nós vemos o ponto inicial se afastar 10 vezes mais até termos a visibilidade de nossa galáxia (...) Ao retornar para a Terra, em um velocidade de tirar o fôlego, nos movemos para dentro do ser humano que dorme junto ao *picnic* - com 10 vezes mais de ampliação a cada 10 segundos. Nossa viagem termina dentro de um próton do átomo de carbono inserido em uma molécula de DNA do glóbulo branco de uma célula sanguínea.”

Eu sou grato à Adelheid Heftberger, pesquisadora de filmes e membro da equipe do *Austrian Film Museum*, por iniciar este projeto em 2009 e o tornar possível, além de fornecer retornos (comentários) detalhados sobre o trabalho ao longo de seu desenvolvimento. Algumas das visualizações usam as listas de Heftberger, criadas manualmente, a respeito dos planos nos filmes de Vertov. Embora tenhamos usado um *software* de detecção de planos em outros projetos, neste caso fazia mais sentido se basear nas anotações manuais dos planos. Este método é mais preciso em gravar vários planos bem pequenos, os quais são característicos dos filmes de Vertov.

Algumas das visualizações apareceram previamente como material suplementar no DVD de dois filmes de Vertov publicados pelo *Austrian Film Institute*<sup>xi</sup>; outros aparecem aqui pela primeira vez.

### 1: panorama

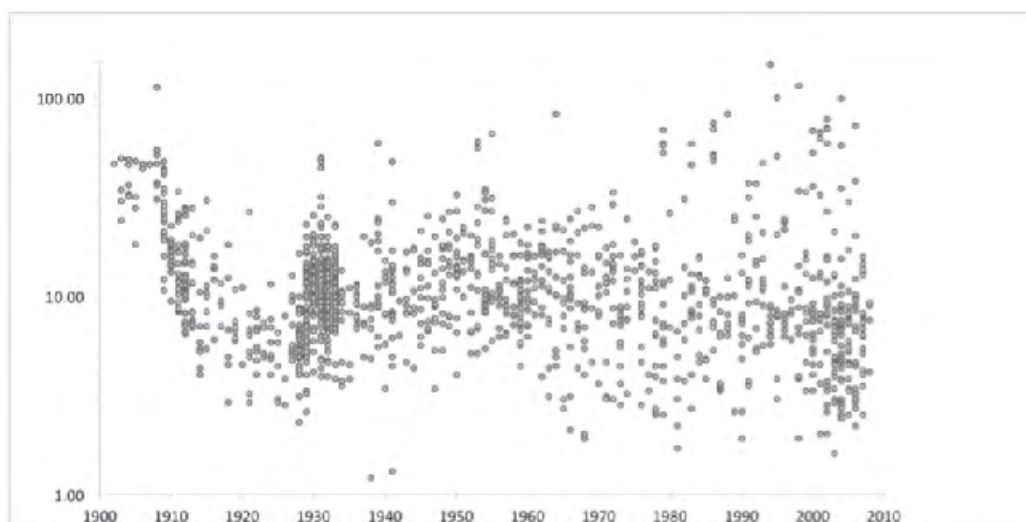
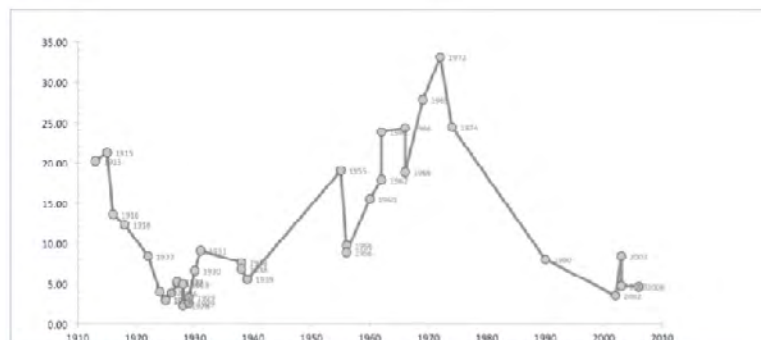


Figura 1.1. Um gráfico de dispersão de duração média dos planos de mais de mil filmes feitos entre 1902 e 2008. Cada filme é representado com um pequeno círculo. Eixo X é o ano e Eixo Y é a duração média dos planos em segundos (sendo que o Eixo Y utiliza a escala logarítmica). Preparação e exploração de dados: William Huber (Software Studies Initiative), 2008. Fonte dos dados: cinematics.lv, 2008. Para alguns filmes, o banco de dados da cinematics.lv contém medições separadas para cada rolo de filme ou parte de filme; nesses casos, cada rolo ou parte são mostrados separadamente.

Eu vou começar com uma visão panorâmica dos séculos XX e início do XXI no cinema, e então gradualmente focar em Vertov. No gráfico acima (figura 1.1), cada ponto representa um filme. Eixo X é o tempo, e o eixo Y é a média de comprimento do plano<sup>13</sup>. Os dados são do cinematics.lv, um importante site usado por estudantes de cinema para coletar informações sobre a duração dos planos de filmes e debater o trabalho analítico a partir destes dados. O gráfico mostra todos os filmes que havia no banco de dados do cinematics.lv em 2008 (hoje tem muito mais submissões).

Vamos ver o que esse gráfico pode nos dizer sobre Vertov. Primeiro, eu vou colocar separadamente 28 filmes russos (eles estavam no banco de dados do cinematics.lv quando nós

Figura 1.2. 28 Filmes russos armazenados no banco de dados do cinematics.lv em 2008. Eixo X é o ano. Eixo Y é a duração média dos planos.



A curva dramática reflete o período turbulento da história russa, as mudanças nas políticas culturais do estado, a linguagem cinematográfica, e que filmes entraram para a história do cinema. A edição super rápida dos filmes de montagem dos anos 1920 dá lugar para a lenta narração clássica entre os anos 1950 e 1970 - neste contexto, mesmo os filmes mais lentos de Tarkovsky, como "Solaris" (1972), não parecem ser a exceção e sim a continuação desta tendência. Depois do início da perestroika (1986-), a influência cultural do Ocidente leva a filmes com ritmos mais acelerados, conforme podemos visualizar na última parte do gráfico.

Os pontos mais baixos no gráfico pertencem aos famosos filmes dos cineastas soviéticos "de montagem", realizados ao longo dos anos de 1920: Dziga Vertov, Sergei Eisenstein, Aleksandr Dovzhenko e Yakov Protazanov. Se a cinematics.lv tivesse, ainda, incluído os filmes populares da audiência russa na época - comédias, melodramas e filmes de aventura produzidos tanto no ocidente quanto na Rússia -, esse conjunto de pontos desapareceria, e a curva ficaria menos dramática.

No outro extremo, alguns dos filmes mais lentos no banco de dados do cinematics.lv são também de um diretor russo: Andrei Tarkovsky. Em contraste aos filmes de Vertov e outros diretores soviéticos à década de 1920 - que favoreciam sequências com planos muito curtos para comunicar significados particulares -, os filmes mais maduros de Tarkovsky consistem em planos que podem durar alguns minutos, uma maneira de dar o controle aos espectadores que, agora, estão livres para navegar no espaço do quadro (a duração média mais longa do plano não mostrada no gráfico também pertence a um filme russo, "A Arca Russa", 2002, de Sokurov. Este filme narrativo, de longa duração, foi o primeiro na história do cinema mundial a ser filmado em plano sequência).

Agora, vejamos os filmes de Vertov e Eisenstein, clássicos "de montagem", ante todos os outros filmes do primeiro terço do século XX. Os filmes de Vertov e Eisenstein mostrados no gráfico abaixo (figura 1.3) como retângulos são "Câmera-olho" (1924), "A Greve" (1925), "O Encouraçado Potemkin" (1925), "Outubro" (1928), "O Décimo Primeiro Ano" (1928) e "Homem com Cine-Aparato" (1929).



Figura 1.3. Os filmes de Vertov e Eisenstein entre os anos de 1924 a 1930 (retângulos) frente a todos os demais filmes existentes no banco de dados do cinematics entre os anos de 1900 a 1925. Eixo X é o ano. Eixo Y é a duração média dos planos.

Como podemos esperar, esses filmes correspondem a alguns dos mais baixos pontos no gráfico (ou seja, eles tem a menor média de comprimento do plano; em “Detalhes”, a seguir, veja os números). Em particular, “Homem com Cine-Aparato” tem a menor duração média do plano entre todos os filmes feitos na primeira parte do século XX (entre todos os filmes existentes no cinematics.lv em 2008). É também o “mais rápido” entre todos os outros filmes famosos dirigidos por outros cineastas soviéticos da escola de montagem.

Mas outra coisa no gráfico é inesperada. Os diretores da “Montagem russa” se opuseram fortemente ao cinema praticado pelos outros, alegando que era apenas teatro filmado e literatura. Como alternativa, a “Montagem russa” vislumbrou a justaposição de planos como um princípio organizador do seu cinema. Para realizar essa ideia na prática, os realizadores da “Montagem russa” frequentemente se baseavam em planos muito curtos que eram ora imagens estáticas (*stills*) ora quase estáticas ou, ainda, destaque de somente uma única elementar ação. Cada um desses planos era para ser como um átomo básico, atuando como elemento indivisível; a sequência com o significado predeterminado e o efeito emocional foi construída a partir desses elementos, como uma parede de tijolos. Se considerarmos as seqüências de teoria de montagem mais representativas nos filmes de Eisenstein e Vertov e compará-los com os filmes narrativos populares da década de 1920, as diferenças são imediatamente claras.

O gráfico nos conta uma história diferente. O curto na média de comprimento do plano da maioria dos filmes clássicos da montagem russa continua a tendência, do longo ao curto, na média de comprimento do plano que começa ao final de 1900. Na década de 1910, o cinema gradualmente passou de uma simulação de teatro para uma nova linguagem baseada no corte entre mudanças dos pontos de vista. Como resultado, a duração do plano diminuiu substancialmente. Esse desenvolvimento pode ser claramente visto no gráfico. Portanto, dentro desse contexto maior, os filmes de montagem soviéticos não são mais uma oposição: ao invés disso, eles podem ser vistos como continuação

de todas as tendências que começaram muito mais cedo.

Se considerássemos apenas as estatísticas básicas da duração do plano ao invés de visualizar todos os dados, o resultado seria diferente. A média de medidas da média de comprimento do plano separadas em seis filmes de Vertov e Eisenstein é de 3,13 segundos; isso é quase três vezes menor que a média de 7,91 segundos para todos os outros filmes de 1921 a 1930 no banco de dados do cinematics.

Como entendemos esta nossa descoberta de que os filmes soviéticos de montagem se encaixam em outros filmes como visualizamos no gráfico das médias de comprimentos dos planos? Isso não significa que as linguagens dos filmes de montagem dos realizadores soviéticos não fossem diferentes das outras linguagens cinematográficas à década de 1920 - elas eram (ou, ao menos, as partes dos filmes estruturadas de acordo com os princípios de montagem). No entanto, talvez precisemos medir e visualizar outras informações sobre os planos (além de apenas a duração dos planos) para revelar completamente essa diferença.

(Agradeço a Yuri Tsivian por fornecer acesso ao banco de dados do Cinematics).

#### Detalhes:

Os filmes de Vertov e Eisenstein mostrados no gráfico 1:

ANO	Média de comprimento do plano	Título em português	Diretor
1924	4.0	Cine-olho	Dziga Vertov
1925	3.0	A Greve	Sergei M. Eisenstein
1925	2.9	O encouraçado Potemki	Sergei M. Eisenstein
1927	2.3	Outubro	Grigori Aleksandrov, Sergei M. Eisenstein
1929	2.6	Homem com Cine-Aparato	Dziga Vertov
1928	4.0	O Décimo Primeiro Ano	Dziga Vertov

A média de comprimento do plano mostra a média de duração do plano em segundos. Ao invés da média, alternativamente nós podemos usar o *medium* da duração plano. A mediana é uma representação da tendência média em um conjunto de dados que é menos sensível a valores atípicos (no caso dos dois filmes de Vertov, alguns excepcionais planos longos são valores atípicos).

Se usamos a mediana em vez da média, o filme de Vertov é "mais rápido" do que todos os outros filmes famosos de seus colegas diretores da montagem russa:



ANO	Mediana de comprimento do plano	Título em português	Diretor
1925	3.0	A Greve	Sergei M. Eisenstein
1926	2.0	A Mãe	Pudovkin
1927	2.3	Outubro	Grigori Aleksandrov, Sergei M. Eisenstein
1929	2.6	Homem com Cine-Aparato	Dziga Vertov
1928	4.0	O Décimo Primeiro Ano	Dziga Vertov

As medições para os filmes de Vertov utilizam-se da decupagem<sup>14</sup> manual realizada por Adelheid Heftberger a partir das cópias arquivadas dos filmes no *Austrian Film Museum* - ela gravou a informação usando o *software Anvil*. As medidas para os demais filmes são do *cinematics.lv*. Devido ao método de medição utilizado pelas pessoas, que enviam os dados para este site, as medidas podem não ser completamente precisas.

## 2: comparando as durações de planos em dois filmes

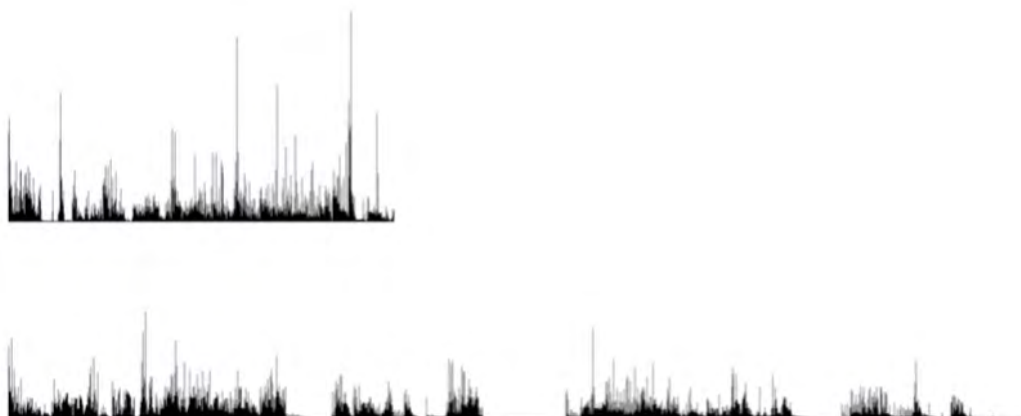


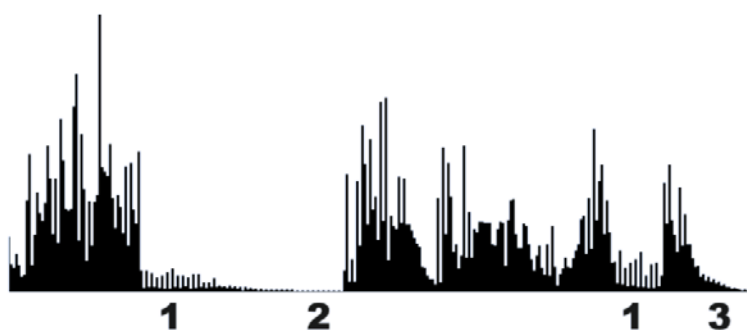
Figura 2.1. Comprimentos dos planos em “O Décimo Primeiro Ano” (primeira imagem) e “Homem com Cine-Aparato” (segunda imagem). Cada barra representa um plano no filme; a altura da barra representa o comprimento do plano. A diferença nos comprimentos do gráfico reflete as diferenças no número de planos entre os dois filmes (“Homem com Cine-Aparato” contém quase três vezes o número de planos existentes em “O Décimo Primeiro Ano”).

Em seguida, vou ampliar ainda mais a “paisagem de dados” de centenas de filmes para examinar mais de perto dois filmes da Vertov. Ao traçar os comprimentos de todos os planos revela-se uma série de diferenças interessantes entre eles, além da observação mais óbvia de que “O Décimo Primeiro Ano” possui mais planos que “Homem com Cine-Aparato”. Este último, mais “teórico” (ou seja, uma “visualização” mais sistemática das teorias de Vertov) encontra-se também mais estruturado. Vertov estabelece padrões temporais particulares de comprimentos de

Figura 2.2. Um close-up da visualização mostrando exemplos de três padrões de comprimento de plano em "Homem com Cine-Aparato":

- 1) Uma seqüência longa contendo planos extremamente curtos de mesmo comprimento.
- 2) Planos longos e curtos alternando de um para o outro.
- 3) Planos mais longos e mais curtos alternados, diminuindo gradualmente seus comprimentos à mesma velocidade.

plano. Cada um desses padrões são repetidos várias vezes ao longo do filme. O gráfico a seguir mostra exemplos de três desses padrões em uma parte do filme (identificados por números).



Talvez a descoberta mais interessante seja que tal padrão sistemático é responsável por uma parte relativamente pequena de "Homem com Cine-Aparato", com os comprimentos dos planos no restante do filme variando sem nenhum sistema aparente. Em "O Décimo Primeiro Ano", tornam-se ainda menores as partes que contêm a variação sistemática dos comprimentos curtos (a análise de séries temporais - uma técnica estatística para análise de dados baseados em tempo - confirma a observação de que "O Décimo Primeiro Ano", além do mais, tem menos estrutura no comprimento dos planos do que "Homem com Cine-Aparato").

Esta descoberta realmente faz sentido. Observando filmes de Vertov à década de 1920 e em meados da década de 1930, percebemos que o cineasta sempre usa algum princípio claro para conectar o número de planos em uma seqüência (como podemos esperar para filmes da escola de montagem soviética). No entanto, esses princípios variam ao longo do filme, e eles também podem ser combinados em uma única seqüência (as teorias de montagem de Eisenstein identificam uma série desses princípios). Usar vários planos consecutivos com o mesmo comprimento ou variar esses comprimentos de acordo com um sistema é apenas um desses princípios organizacionais, entre outros. Quando visualizamos um filme como "O Décimo Primeiro Ano" ao longo de uma única dimensão em que esses princípios operam (como comprimentos de plano), todas as outras partes dos filmes organizados de acordo com outros princípios podem parecer aleatórias, uma vez que a visualização não pode mostrar padrões nessas outras dimensões (a visualização 6, a seguir, mostrará um exemplo de uma dessas dimensões: a quantidade de mudança visual em cada plano).

### 3: visualizações alternativas da duração de planos



Figura 3.1. Uma visualização alternativa das durações de planos em "O Décimo Primeiro Ano". Cada plano é mostrado como um círculo, em que o tamanho representa a duração do plano. Cada rolo de filme ocupa uma linha.

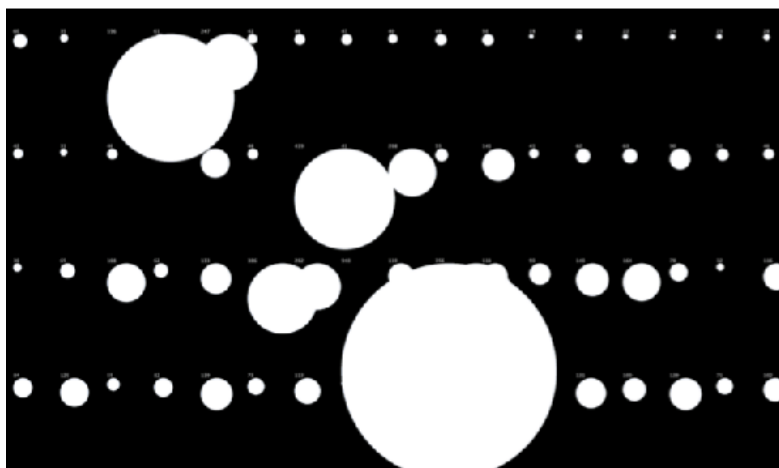


Figura 3.2. Uma aproximação (close-up) na visualização. Logo acima à esquerda de cada círculo aparece um número que indica a duração de cada plano (em quadros).

Além de um gráfico de barras usado na visualização anterior, também podemos experimentar muitas outras técnicas gráficas para mostrar como os dados mudam ao longo do tempo. Por exemplo, nas figuras 3.1 e 3.2 a visualização usa círculos para representar a duração do plano no filme “O Décimo Primeiro Ano”. Tal visualização dramatiza uma característica particular que distingue “O Décimo Primeiro Ano” de “Homem com Cine-Aparato”: a presença de uma série de planos muito longos (vide círculos grandes nas visualizações). Estes planos longos contradizem nossa suposição normal de que os filmes da escola de montagem soviética consistem apenas de planos curtos. Tal suposição foi criada pelo uso repetido de específicas sequências famosas - como a escadaria de Odessa em “A Greve”, de Eisenstein - a fim de representar este movimento cinematográfico em livros didáticos de cinema e outros materiais educacionais.

A visualização a seguir, usando retângulos ao invés de círculos, compara os padrões de duração dos planos ao longo do tempo em “O Décimo Primeiro Ano” e “Homem com Cine-Aparato”:



Figura 3.3. Visualização da duração de planos em “O Décimo Primeiro Ano” (linha superior) e “Homem com Cine-Aparato” (linha inferior). Cada plano é mostrado como um retângulo, o tamanho representando a duração do plano.

#### 4: 654 planos em uma única visualização



Figura 4.1. Cada um dos 654 planos em “O Décimo Primeiro Ano” (Dziga Vertov, 1928) é representado pelo seu segundo quadro. Os quadros são organizados da esquerda para a direita e de cima para baixo, seguindo a ordem dos planos no filme.

Essa visualização transforma o filme em uma única imagem. Ela usa uma segmentação semanticamente e visualmente importante do filme - as seqüências dos planos. Cada plano é representado pelo seu segundo quadro (utilizei um segundo quadro, ao invés do primeiro, porque este geralmente é muito escuro, devido às limitações da tecnologia de impressão de filmes disponível para Vertov e sua esposa, a montadora Svilova). Podemos pensar nesta visualização como uma “engenharia reversa” ([uma decupagem<sup>15</sup> ou] um *storyboard* imaginário) do filme - uma planificação reconstruída de sua cinematografia, montagem e narrativa.



Figura 4.2. Aproximação (close-up<sup>16</sup>) na visualização.

15 *Decoupage*, desmontagem, do filme é uma técnica de planificação comumente operacionalizada nos estudos fílmicos visando ora a visualização ora a descrição, ora ambas, dos planos para análises referentes à forma cinematográfica.

16 *A close-up of the visualization*. Os mergulhos na visualização são descritos, por Lev Manovich, através de termos específicos da linguagem cinematográfica (N.T.)

Tal aproximação funciona como uma nova “montagem” da montagem original de Vertov no filme. Tendo em vista a proporção de aproximação, ela não mostra apenas uma sequência de planos única. Ao invés disso, na linha superior vemos uma seqüência de seis planos, depois saltamos para outra sequência também de seis planos (segunda linha) e assim por diante, nove vezes. Cada sequência é separada da próxima pelo mesmo número de planos (não visível em uma visualização).

Eu originalmente incluí essa aproximação simplesmente para ajudar os leitores a ver melhor as imagens conforme na visualização completa (figura 4.1). Posteriormente percebi que sua estrutura como montagem (*montage-like structure*) também ajuda a entender melhor vários padrões da própria montagem dos filmes. Por exemplo, percebemos as repetições dos planos de diferentes pessoas olhando para cima (presumivelmente para o futuro comunista). Enquanto esse padrão já se destaca na visualização completa, a ampliação mostra padrões adicionais. Os planos de pessoas que olham para cima são combinados com outros planos de diversas maneiras. Os dois métodos revelados na ampliação são a montagem paralela (linhas 1, 4, 5, 9) e uma sequência que consiste apenas nos planos da linha 8. A repetição pode mostrar planos da mesma pessoa (linhas 1, 4, 9) ou pessoas diferentes na mesma posição (linhas 5, 8). Claro, um estudo cuidadoso do filme usando ferramentas comumente de vídeo digital, como *QuickTime* ou *Premiere*, também revelará esses padrões (ainda que de maneira mais trabalhosa), mas uma visualização os mostra instantaneamente além de também nos permitir comparar tais padrões.

Também é fácil notar que Vertov repete alguns planos das pessoas olhando para uma mesma direção (ou seja, à direita, à esquerda ou diretamente em direção ao centro) antes de mudar a direção. Para ver melhor este padrão de reversão e repetição em todo o filme, selecionei todos os planos que mostram *close-ups* de rostos (visualizados na sequência conforme sua aparição no filme) - novamente aqui, cada plano é representado por seus segundos quadros.



Figura 4.3. 72 planos mostrando close-ups de rostos em “O Décimo Primeiro Ano”, dispostos em ordem de suas aparições no filme (da esquerda para a direita, de cima para baixo). Os níveis de cinza de alguns quadros foram ajustados para revelar mais detalhes.



Geralmente, um conjunto de planos de uma ou poucas pessoas olhando para a mesma direção pertence a uma única seqüência. Esses planos estabelecem uma estrutura de repetições justaposto com um conjunto de planos diferentes montados entre os planos de rostos. No entanto, a visualização também mostra um meta-padrão: em todo o filme, uma seqüência de planos com rostos olhando em uma direção é seguida mais tarde por uma seqüência de planos com direção oposta; próxima seqüência reverte a direção novamente, e assim por diante.

Podemos também combinar a representação dos planos pelos quadros selecionados em um gráfico de barras que represente alguma propriedade destes planos. Na visualização a seguir, de "O Décimo Primeiro Ano", cada plano de filme é representado pelo seu segundo quadro - o comprimento de uma barra sob o quadro representa a duração do plano. Cada linha corresponde a um rolo do filme (de baixo para cima). Durante a projeção do filme, na década de 1920, houve uma ruptura entre cada rolo e Vertov levou isso em consideração na montagem do filme. É por isso que é mais significativo construirmos um gráfico com cada rolo separadamente, ao invés de colocá-los todos em um único gráfico.



Figura 4.4.2. Visualização de "O Décimo Primeiro Ano". Cada linha corresponde a um rolo do filme (de baixo para cima). Cada plano do filme é representado por seu segundo quadro. O número referente ao plano aparece abaixo de cada quadro. A altura de uma barra, logo abaixo de cada quadro, corresponde ao comprimento do plano (cada 1 quadro equivalendo a 1 pixel). O número abaixo de uma barra mostra o comprimento do plano quanto aos quadros.

A seguir, os dois primeiros *close-ups* da visualização (figura 4.4) ilustram diferentes padrões de montagem no filme. O primeiro é uma seqüência de planos com o mesmo comprimento (linhas superiores) - começando com o plano 590. O outro é a seqüência alternando entre os planos com o mesmo comprimento (quadros 13, 15, 17 e 19) enquanto as capturas possuem duração decrescente (14, 16, 18) - cada detalhe (*close-up*) mostra apenas uma parte da seqüência mais comprida.



Figura 4.4.1. Dois close-ups desde o início (parte inferior) e final do filme (topo).





Figura 5.1. Visualização de “O Décimo Primeiro Ano” comparando os quadros desde o início e o final de cada plano. Cada coluna representa um plano no filme usando sempre o segundo quadro (inicial na linha superior e final na linha inferior). Os planos são organizados da esquerda para a direita seguindo sua ordem no filme. Primeira imagem: a visualização completa de todo o filme. Segunda imagem: uma ampliação da visualização completa. Veja a visualização com a resolução total (60.000 pixels de largura) no Flickr: <http://www.flickr.com/photos/culturevis/5674891152/in/set-72157623326872241>



Figura 5.2: Ampliação dos detalhes mostrando início e fim de sete planos consecutivos.



Figura 5.3. Outras ampliações que mostram início e fim de uma outra seqüência (sete planos consecutivos).

Para criar essa visualização, escrevi um programa que selecionou os quadros no início e no final de cada plano de “O Décimo Primeiro Ano”, colocando-os juntos na ordem dos planos referentes. Para cada plano, um quadro do início está no topo enquanto a moldura do final encontra-se abaixo.

“Vertov” é um neologismo inventado pelo realizador que o adaptou como seu apelido no início da carreira. Ele vem do verbo russo *vertet*, o que significa “girar”. “Vertov” pode se referir ao movimento manual básico exigido na filmagem à década de 1920: girando a manivela de uma câmera. Pode também referir-se ao dinamismo da linguagem cinematográfica desenvolvida tanto por Vertov quanto por vários outros cineastas e designers soviéticos e europeus, à mesma época, que queriam “desfamiliarizar” a realidade usando composições diagonais dinâmicas e filmando a partir de pontos de vista incomuns. No entanto, esta visualização sugere uma imagem muito diferente de Vertov. Quase todos os planos de “O Décimo Primeiro Ano” começam e terminam com praticamente a mesma composição e assunto. Em outras palavras, os planos são majoritariamente estáticos.

<sup>17</sup> No original: *comparing start and end of very shot*. A tradução seria: “comparando o início e o fim dos planos”. Optamos pela compreensão de “every” (correção de digitação no original).

Voltando ao filme e estudando mais esses planos, achamos que alguns deles são de fato completamente estáticos - como os *close-ups* de rostos que olham para várias direções sem se mover. Outros planos empregam uma câmera estática moldando alguns movimentos - como máquinas de trabalho ou trabalhadores no trabalho -, confinados na mesma área do espaço. Aqui podemos lembrar que uma série de planos no filme mais famoso de Vertov, "Homem com Cine-Aparato" (1929) foram projetados especificamente como opostos: a filmagem desde um carro em movimento significava que os assuntos estavam constantemente a cruzar a visão da câmera. Mas mesmo no mais experimental filme de Vertov, tais planos constituem uma parte muito pequena do filme.

### 6: Quantidade média de mudança visual em cada plano

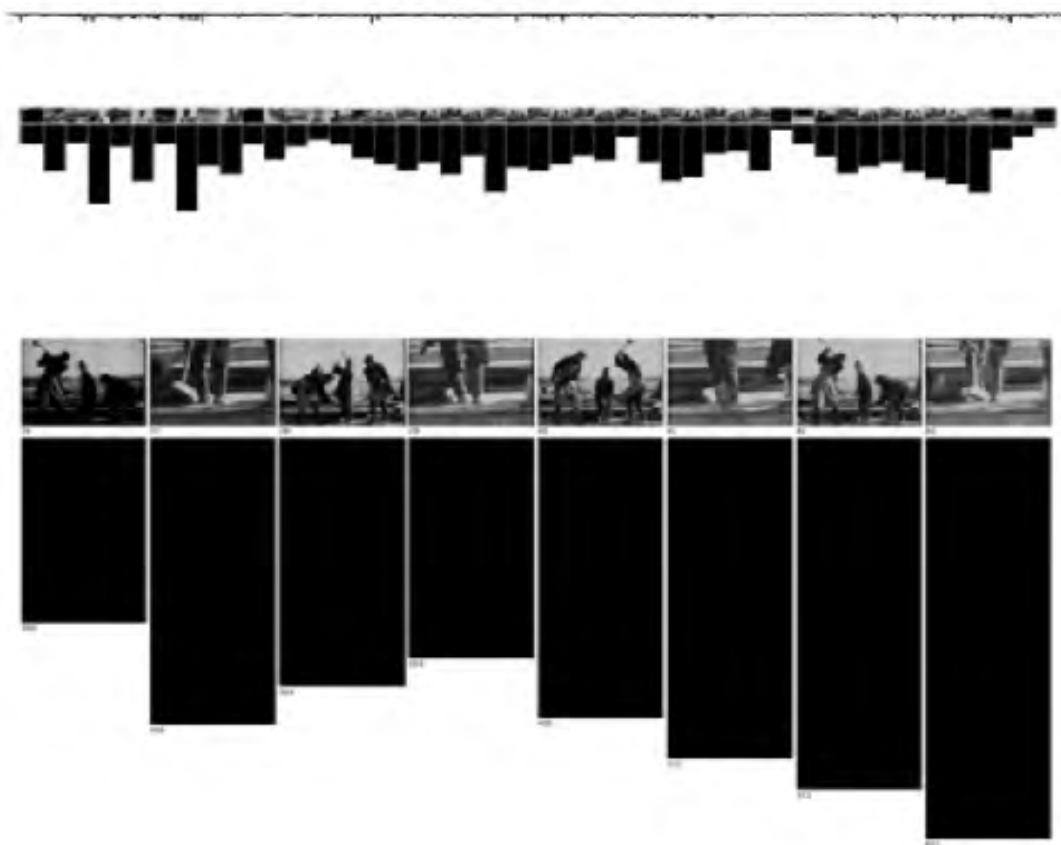


Figura 6.1. Quantidade média de mudança visual em cada plano de "O Décimo Primeiro Ano". Cada barra representa um plano. O comprimento de uma barra corresponde à quantidade média de mudança visual no plano (detalhes sobre como isso foi calculado podem ser encontrados no subitem "método", a seguir). O segundo quadro de um plano está colocado acima da barra.

Primeira imagem: a visualização completa de todo o filme (figura 6.1).

Segunda imagem: uma ampliação da visualização (figura 6.2)

Terceira imagem: uma ampliação mais próxima que mostra o padrão de mudanças graduais na quantidade média de mudança visual dos planos (figura 6.3)

Veja também a visualização com a resolução total (60.000 pixels de largura) no Flickr: <http://www.flickr.com/photos/culturevis/4117658480/in/set-72157632441192048>

Esta visualização usa um algoritmo muito simples (descrito abaixo) para calcular a quantidade média de mudança visual em cada plano no filme de Vertov. Cada coluna corresponde a um

plano. Partindo do início, toma-se o segundo quadro de um plano (linha superior), enquanto a barra que representa a medição da quantidade média de mudança visual neste plano está logo abaixo. A barra será curta para um plano que possui poucas mudanças. Um plano com muitas mudanças (sejam eles movimentos de uma câmera ou os assuntos, ou ambos) temos uma barra comprida. Um plano estático de duas pessoas falando é o exemplo do primeiro [barra curta, portanto]; um plano filmado a partir de um veículo em movimento rápido é o último exemplo.

A visualização dessas medidas revela os padrões que podemos esperar, bem como os padrões que são bastante surpreendentes. A aproximação na visualização do filme completo, mostrado a seguir (figura 6.2.), ilustra um padrão que podemos antecipar em uma seqüência com montagem alternada: dois planos curtos que se alternam entre idas e vindas, cada um com seu próprio nível de atividade visual.



Figura 6.2

Esta próxima ampliação demonstra um padrão diferente, que parece contradizer completamente nossas expectativas sobre filmes de montagem: a quantidade média de mudanças visuais, em cada plano, à princípio diminui gradualmente para então aumentar gradualmente. Esse padrão de aumento / diminuição gradual da quantidade de atividade ocorre várias vezes ao longo do filme.



Figura 6.3

Vertov e alguns outros cineastas soviéticos (Lev Kuleshov, Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin) defendiam a montagem como o principal princípio organizacional do cinema. Enquanto eles propuseram uma série de teorias de montagem alternativas - comum a estas teorias e seus filmes foi a ideia do choque entre planos, ou seja, a geração de significado e efeitos emocionais

através da justaposição ao invés da continuidade (em contraste à montagem cinematográfica clássica, onde a progressão dos planos atende ao propósito elementar que é o de avançar a narrativa).

No entanto, como mostra este outro exemplo (figura 6.3), a oposição e a continuidade nem sempre são inimigos. Neste exemplo, a alternância entre planos-detalhe (*close-ups*) e planos-médio se opõem graficamente. Ao mesmo tempo, a quantidade de mudança visual em cada plano diminui gradualmente e, em seguida, aumenta ao longo do tempo.

Será que Vertov e seus colaboradores - Mikhail Kaufman e Yelizaveta Svilova - estavam conscientes deste padrão apurado? O fato de que os planos em uma seqüência seguem um padrão não é surpreendente. Os teóricos da montagem soviética defendiam que os planos deveriam ser organizados em uma seqüência que seguisse algum sistema (por exemplo, Eisenstein distinguiu "montagem métrica", "montagem rítmica", "montagem intelectual" etc). No entanto, uma vez que não possuíam ferramentas computacionais, não podiam analisar com precisão todas as mudanças visuais de quadro a quadro, ou de plano a plano, para assim planejar sistematicamente sutis padrões de mudança em tais dimensões, como "a quantidade média de mudança visual por plano" usado em nossa visualização. Isso não impedirá Vertov e seus colaboradores de criarem esses padrões "à mão" - mesmo que, até agora, não pudessem ser nomeados e graficamente representados.

Detalhes:

Neste filme de Vertov, não há correlação entre as durações do plano e a quantidade média de mudança visual, conforme medido pelo nosso método descrito abaixo (correlação=-0,06). Embora, no geral, muitas coisas possam resultar em "mudanças visuais" - pensemos no cinema experimental do século XX ou nos videografismos contemporâneos -, nos filmes de Vertov as mudanças visuais entre quadros devem-se aos movimentos (objetos, câmera, ou ambos juntos). Se usarmos essa substituição, podemos afirmar que as quantidades de planos em movimento e duração dos planos não têm nenhuma conexão entre si (isto é comparável à descoberta geral de Cutting, e seus colaboradores, sobre os filmes pré-2a Guerra Mundial que eles estudaram<sup>xii</sup>).

A análise de séries temporais sobre os dados de duração do plano e os dados de planos em movimentos (auto-correlação e parcial auto-correlação calculadas usando [http://www.wessa.net/rwasp\\_autocorrelation.wasp](http://www.wessa.net/rwasp_autocorrelation.wasp)) mostram estruturas fortes - ou seja, o oposto da aleatoriedade. Isso significa que ambos os valores mudam sistematicamente em uma parcela significativa dos filmes.

Comparativamente, os dados quanto à duração do plano têm mais estrutura do que àqueles de quantidade média dos planos em movimento (conforme eu medi - veja a seguir). Isso faz sentido: enquanto Vertov planejava o comprimento exato de cada plano, ele não tinha a maneira de fazer o mesmo quanto ao movimento. Examinando visualmente os gráficos, também vemos que a proporção do filme que possui sistematicamente variação na duração dos planos é maior que a parte que tem padrões sistemáticos quanto ao movimento.

O método para medir a quantidade média de mudança visual em um plano:

Para calcular a quantidade média de mudança visual em um plano, implementei em software o seguinte método. Cada dois quadros subsequentes são subtraídos um do outro, pixel por pixel. Em seguida, o programa calcula a média (comum) de todos os valores da escala de cinza em diferencial na imagem<sup>18</sup>. Em seguida, os valores médios para todas as imagens de diferença são então adicionados e o total é dividido pelo número de quadros no plano. A seguinte ilustração mostra diferenciais na imagem (*difference images*) para dois conjuntos de quadros consecutivos:



Figura 6.4. Exemplos de diferenciais na imagem. Em cada linha, as primeiras e segundas linhas mostram quadros subsequentes em “O Décimo Primeiro Ano”; a terceira coluna mostra o seu diferencial na imagem. Na linha superior: dois quadros de um plano filmado de um navio que se move lentamente. Há uma pequena alteração entre os quadros e o correspondente diferencial na imagem contém apenas um pequeno número de pixels não-pretos. Na linha inferior: dois quadros de um plano mostrando um trabalhador operando a máquina. As partes dos quadros que mudam correspondem aos pixels não-pretos na imagem da diferença. Neste exemplo, como podemos visualizar, há significativamente mais mudanças de quadro a quadro.

Eu acredito que o nosso método para medir a mudança visual é comparável àquele utilizado por Cutting, e seus colaboradores, em sua série de estudos sobre 160 filmes de Hollywood - pelo menos no caso de dois filmes de Vertov. Em seu método, eles calcularam a mediana das correlações entre os quadros próximos adjacentes (1 e 3, 2 e 4, etc), no meu método calculo a média de escala de cinza do diferencial na imagem entre cada dois quadros subsequentes (1 e 2, 2 e 3 etc). Para testar se os dois métodos são comparáveis, operacionalizei uma série de planos em “O Décimo Primeiro Ano” a fim de calcular tanto as correlações dos quadros quanto as médias de escala de cinza dos diferenciais na imagem, traçando os gráficos correspondentes. Também testei outras medidas: número de *pixels* que mudam de quadro para quadro,

18 *difference image* (termo conforme utilizado por Manovich). Trata-se de um jogo de subtração entre dois quadros consecutivos - questões de fotometria digital, como Lev Manovich explicará adiante (vide “capítulo” 8). Optamos pela livre tradução “diferencial na imagem”, conforme também encontrado em outras universidades estrangeiras entre os termos *Difference image* e *Image Difference* - “*The Difference image* é uma imagem em escalas de cinza composta por uma única trilha de dados. Esta imagem é o resultado direto da subtração da imagem anterior na imagem seguinte. Se a *Image Difference* [ver adiante] calcula a diferença de valores no brilho ao longo do tempo, a *Difference image* simplesmente reflete a mudança através de uma imagem em escalas de cinza”. Enquanto “*Image Difference* é utilizada para análise de mudanças na imagicidade que retratam/ descrevem uma mesma área em diferentes pontos ao longo do tempo. (...) Duas imagens são geradas desta comparação imagem-a-imagem; uma é uma imagem em escalas de cinza e a outra é uma imagem de informação espectral.” < [http://ftp.ecn.purdue.edu/jshan/86/help/html/gmd/image\\_difference.htm](http://ftp.ecn.purdue.edu/jshan/86/help/html/gmd/image_difference.htm) > (N.Rev.)

escala de cinza dos diferenciais na imagem e também a soma dos valores de todos os *pixels* em um diferencial na imagem (as visualizações na seção 9, a seguir, usam o último método). Em todos os casos, os resultados foram semelhantes. Para calcular as correlações entre quadros subseqüentes, utilizei o *ImageJ* com o *plugin ImageCorrelationJ*<sup>xiii</sup>.

### 7: classificação dos quadros a partir de suas propriedades visuais



Figura 7.1. Visualização de “O Décimo Primeiro Ano” que apresenta o segundo quadro de todos os planos. Os quadros estão ordenados por suas propriedades visuais. O Eixo X significa a escala de cinza (média) de um quadro. O Eixo Y é o número de formas em um quadro. Perceba que, tendo em vista a sobreposição, nem todos os 654 quadros são visíveis.

Nesta visualização, os quadros representam os 654 planos de “O Décimo Primeiro Ano” posicionados em duas dimensões de acordo com suas características visuais automaticamente medidas por um *software*. Muitas combinações diferentes de características visuais podem ser usadas, cada uma criando um “mapa” diferente do filme. Aqui os quadros estão posicionados de acordo com a média de suas escalas de cinza (Eixo X) e o número de formas (Eixo Y). Os quadros escuros estão à esquerda, enquanto os quadros claros estão na direita. Os quadros que possuem apenas algumas poucas formas estão embaixo, enquanto os quadros com muitos objetos encontram-se no topo.

Em termos dos valores de suas escalas de cinza (Eixo X), os planos no filme estão divididos quase uniformemente entre muito escuro, médio e tons muito claros de cinza. A oposição entre grandes proporções de planos muito escuros e dos muito claro é específica a “O Décimo Primeiro Ano”. Os mais claros são



planos externos, com o céu ocupando a maior porção de um plano - conforme eu já discuti anteriormente, muitos planos mostram pessoas olhando para cima: não é difícil entender o simbolismo de tais planos (pessoas vislumbram um futuro Comunista). Os planos escuros representam a industrialização, mostrando pessoas operando maquinários e fabricação de aço.

Em contraste, "Homem com Cine-Aparato" se passa em uma cidade, com o tempo cobrindo um dia inteiro - da manhã até a noite. Consequentemente, a distribuição dos seus planos são mais uniformes, com todo tom de cinza sendo representado igualmente.



Figura 7.2. Cada 100º quadro de "Homem com Cine-Aparato". Os quadros estão ordenados pelo brilho (Eixo X) e pelo número de formas (Eixo Y).



Figura 7.3. Um close-up da visualização de "O Décimo Primeiro Ano": planos com alto valor na média de escala de cinzas e poucas formas.

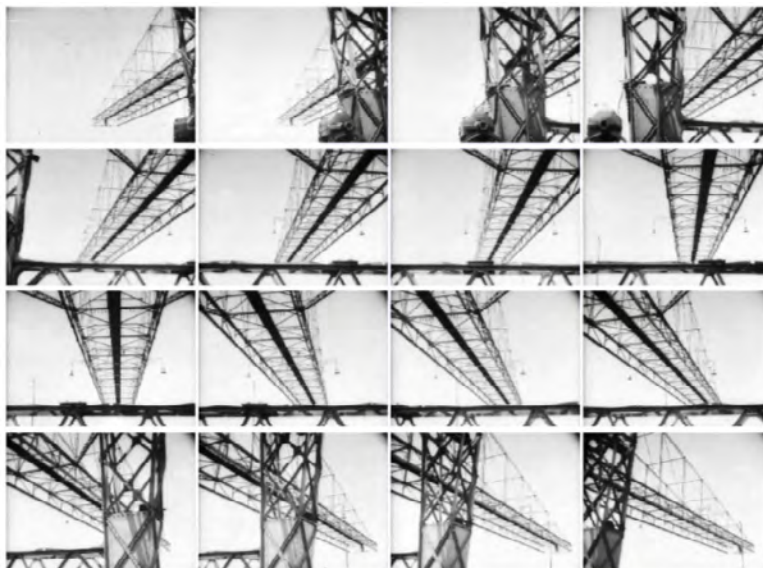
Figura 7.4. Um outro close-up da visualização de “Homem com Cine-Aparato”: planos com tons médios de cinza.



### 8: quadro por quadro: anatomia de um plano

Esta seção analisa um plano de “O Décimo Primeiro Ano” - veja o trecho [07 segundos] aqui: [https://youtu.be/\\_0bE9suAIDQ](https://youtu.be/_0bE9suAIDQ). A imagem a seguir exhibe amostras dos quadros deste plano eleito:

Figura 8.1. Um plano de “O Décimo Primeiro Ano” contendo 167 quadros. Nesta montagem vemos cada 21º quadro; os quadros estão ordenados da esquerda para a direita e de cima para baixo.



A escola de montagem soviética privilegiava o plano como a unidade básica do cinema. No entanto, se olharmos para seus filmes desconsiderando os textos teóricos e manifestos, vemos que a realidade nem sempre corresponde à teoria.

“O Décimo Primeiro Ano” contém vários planos curtos que são retratos estáticos (ou quase estáticos). Eles contêm uma única “explosão” de informação, apresentada na tela apenas por tempo suficiente para o espectador poder absorvê-la e então é substituída pela próxima explosão. O filme ainda contém uma dinâmica de planos mais longa, mostrando alguma atividade que segue um ciclo. Além de comunicar informações semânticas (um humano ou uma máquina realizando a mesma ação), esses planos também comunicam o papel central do *trabalho* no filme. Por exibirem movimento, eles não significam apenas “trabalho” - ao invés disso, eles motivam o espectador a se juntar aos trabalhadores que eles

vêm na tela. Nós também podemos encontrar um terceiro tipo de planos mais longos, que não contém repetições; significando que uma nova informação é comunicada à medida em que o plano se desenrola (alguns desses planos são filmados de um trem; enquanto o trem se move adiante, nós vemos novas partes da paisagem ou novos objetos que passam).

Como podemos visualizar o desenvolvimento de um único plano? Nosso exemplo, como eu selecionei, trata-se de um plano que exemplifica a estética de Vertov de um jeito puro: movendo formas geométricas de máquinas. Em seu primeiro texto publicado “NÓS: Variação do Manifesto” (1920<sup>19</sup>), o jovem Vertov afirma categoricamente:

A incapacidade dos homens em saber se comportar nos coloca em posição vergonhosa diante das máquinas. (...) NÓS *não queremos mais filmar temporariamente o homem, porque ele não sabe dirigir seus movimentos.*<sup>20</sup>

Essa adoração às máquinas era típica dos programas estéticos de vários grupos de vanguarda às décadas de 1910 e 1920, incluindo artistas visuais, poetas, arquitetos, fotógrafos e designers gráficos. Vertov adapta esse programa geral da vanguarda europeia para o meio do cinema. O que ele usa das máquinas é a precisão e a regularidade de seus movimentos - aparentemente, Vertov desconhecia os métodos *time-study* de Taylor e os estudos de movimento dos Gilbreths, já desenvolvidos à década de 1920. Eles usavam esses métodos para padronizar e sistematizar os movimentos dos trabalhadores, afinando-os a fim de alcançar o ideal de uma precisão maquinaal (na Rússia as ideias de Taylor se tornaram populares no início da década de 1920).

O plano que selecionei dura 167 quadros e não contém nenhum ser humano. Ao invés disso, a câmera segue um longo guindaste que se estende a ela perpendicularmente. A geometria que se desdobra possui uma parte horizontal que ocupa a mesma parte dos quadros: duas partes verticais que rapidamente atravessam os quadros de 1 a 50 e, então, de novo do 100 ao 167; perpendicular à câmera é a parte longa do guindaste. Como a câmera realiza uma panorâmica, a posição desta parte muda constantemente durante todo o plano.

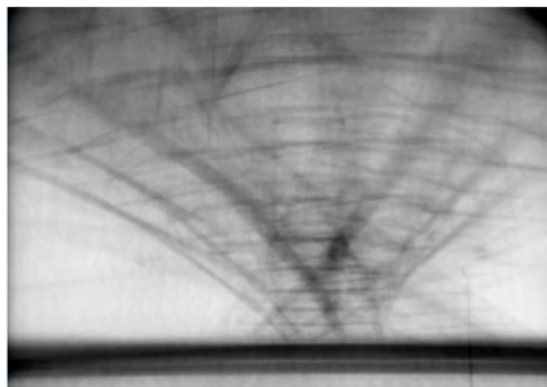
Aqui estão algumas maneiras possíveis de visualizar o plano (muitos outros também são possíveis). Na primeira visualização (figura 8.2), todos os quadros do plano foram simplesmente agrupados, *-pixel por pixel*. Em tal visualização, os objetos que aparecem brevemente no plano já não mais são visíveis. Os objetos que aparecem na mesma posição pelo período do tempo, aparecem como contornos fortes e escuros (por exemplo, uma linha escura na parte de baixo). E quanto aos objetos em movimento? Neste plano, a câmera faz uma panorâmica para mostrar uma parte longa de um guindaste que se estende perpendicularmente a ela. Por

19 À página 247 da coletânea “A Experiência do Cinema”, uma nota-de-rodapé indica 1922: “(Publicado no n.1 da *Revista Kinophot* de 1922). Primeiro programa publicado na imprensa pelo grupo dos documentaristas-kinocs, fundado por Vertov em 1919”. (N.Rev.)

20 Optamos por citar a versão em português, conforme se encontra na coletânea de Ismail Xavier (1983)2008; pp.249; itálico está de acordo ao livro citado). Na versão de Lev Manovich: *The machine makes us ashamed of man's inability to control himself. For his inability to control his movement, WE temporary exclude man as the subject of film.* (N.Rev.)

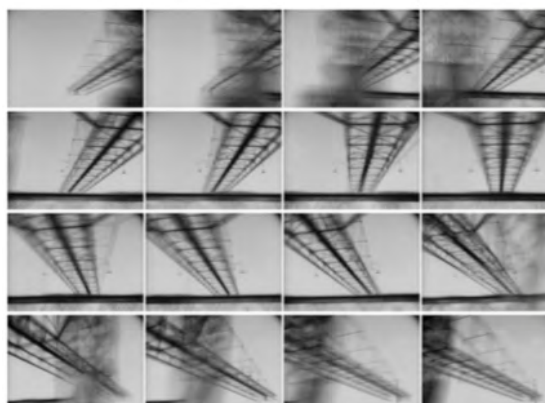
conta da panorâmica, a posição desta parte muda constantemente durante o plano. Na visualização, esse movimento é traduzido para uma forma triangular: quanto mais rápido é o movimento, mais borrada é sua representação.

Figura 8.2. Consiste de 167 quadros agrupados quanto à média do plano. Pelo fato da composição destas imagens ter pouco contraste, eu aumentei a variação dos níveis de cinza no Photoshop.



Ao invés de adicionar todos os quadros, nós podemos adicionar subconjuntos dos quadros, gerando um número de imagens. Na visualização seguinte, cada imagem é resultado da adição de 10 quadros subsequentes:

Figura 8.3. Cada uma destas 16 imagens apresenta 10 quadros subsequentes agrupados.



Esta visualização nos permite ver mais claramente o mudança de velocidade dos movimentos relativos do guindaste (eu digo relativo, porque na verdade o guindaste permanece parado e é a câmera que faz uma panorâmica). As imagens com muito borrado correspondem a um movimento mais rápido (início e fim das partes do plano), enquanto as imagens mais nítidas correspondem a um movimento mais lento (parte no meio do plano).

Outra abordagem para rastrear o que acontece dentro de um plano é usando gráficos. Anteriormente (visualização 6) nós montamos gráficos sobre a quantidade média de mudanças visuais de cada plano no filme todo. Nós podemos usar o mesmo método para medir e representar graficamente as mudanças quadro a quadro de um único plano.

Primeiro, nós geramos os diferenciais na imagem para cada par de quadros. Um "diferencial na imagem" representa as mudanças entre dois quadros consecutivos. No exemplo a seguir, os *pixels* pretos correspondem àqueles que não se alteram entre os quadros, enquanto os *pixels* que mudaram tem valores mais claros. Você também pode ver online um vídeo quanto

aos diferenciais na imagem para todo o plano: <https://youtu.be/zCcQq3J7OLA> [07'']. A ilustração a seguir (figura 8.4) mostra os três quadros deste vídeo:

Figura 8.4. Seleção de diferenciais na imagem geradas pela subtração de quadros subsequentes do plano. De cima para baixo: diferencial na imagem para os quadros 37-38, 77-78 e 133-134.



A primeira e a última imagem correspondem às partes do plano quando a câmera passa pelas partes verticais do guindaste. Pelo fato destas partes estarem próximas da câmera, o seu movimento gera maiores diferenças entre os quadros subsequentes. A imagem do meio corresponde à parte do plano quando a câmera pára pela parte do guindaste que é perpendicular a ela. Pelo fato desta parte estar mais distante da câmera, as mudanças quanto à sua posição são traduzidas em números menores de *pixels* que se alteram de quadro para quadro.

Depois de gerarmos estes diferenciais na imagem para cada dois quadros do plano, nós medimos a informação sobre a escala de cinza em cada imagem e então traçamos essas medidas em relação ao tempo. Diferentes medições podem ser usadas, mas em geral elas tendem a produzir resultados semelhantes. Na seção 6, nós usamos a média da escala de cinza de um diferencial na imagem, aqui nós usaremos uma medida alternativa: a somatória dos valores de *pixel* em cada imagem (o *software ImageJ*, que usei para gerar automaticamente essas medidas chama isso de *Raw Integrated Density*: <http://imagej.nih.gov/ij/docs/menus/analyze.html>)

O gráfico abaixo mostra esta medição para todos os 167 quadros do plano. Eu marquei 9 quadros-chave no plano sob o gráfico a fim de torná-lo mais compreensível. Cada quadro-chave é uma amostra no intervalo de 20 quadros, começando no quadro 1



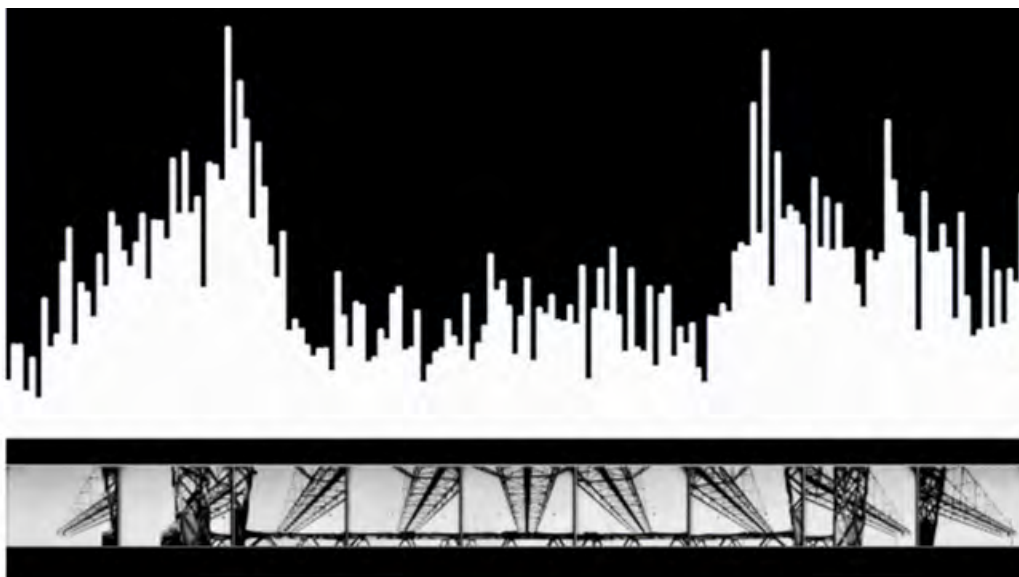


Figura 8.5. O gráfico das diferenças entre os quadros no plano de “O Décimo Primeiro Ano”. A medida da diferença entre quadros subsequentes usado é a densidade bruta integrada (Raw Integrated Density) de um diferencial na imagem. Note os picos ocasionais no gráfico. A explicação para eles são os pulos entre certos quadros, decorrentes da gravação nos dispositivos cinematográficos originais. Se o mesmo plano fosse gravado com uma câmera contemporânea, esses picos desapareceriam.

Medições únicas de mudanças visuais entre pares de quadro - como escala média de cinza de um diferencial na imagem ou a sua densidade bruta de *pixels* - reduzem todas as mudanças a um único número. Portanto, eles não nos permitem rastrear dimensões individuais de um plano - movimentos de um determinado objeto, composição, posição de câmera, gestos e rostos de pessoas etc.

O mesmo acontece para todas as dimensões visuais de um plano. A não ser que estejamos lidando com um plano extremamente “estrutural”, onde a mudança visual está confinada a um único parâmetro (pense em “Rhythmus 21”, de Hans Richter, ou “Wavelength”, de Michael Snow) -nenhum gráfico pode capturar todas as mudanças que você consiga ver com seus olhos. Enquanto podemos estruturar muitos gráficos que mostrem padrões em várias dimensões separadas de um único plano, eles ainda não podem capturar a *Gestalt* geral que experienciamos ao assistir.

No entanto, os gráficos tem sua própria vantagem: ao representar mudanças em dimensões visuais distintas através de curvas, eles nos dão uma linguagem visual para falar sobre padrões temporais. No gráfico acima (figura 8.5) vemos dois picos - próximo ao quadro 37 e ao quadro 137 -, que correspondem aos momentos em que as partes verticais do guindaste passam pelo quadro. Nós também podemos ver que o movimento que percorre a grande parte perpendicular do guindaste (a parte entre os dois picos) é traduzida para aproximadamente a mesma taxa de mudanças visuais. O gráfico também confirma que a taxa de mudança da primeira parte do plano (de 0 a 37) é maior que da última parte (de 137 a 168) - os pulos no valor, de quadro para quadro, refletem os dispositivos cinematográficos de gravação.



## 9: visualizando o movimento

Esta seção analisa três planos de “Homem com Cine-Aparato” - veja o trecho [14 segundos] aqui: <https://youtu.be/PV-FzvHi0Ik>. A imagem a seguir (figura 9.1) apresenta amostras de quadros destes planos.



Figura 9.1. Três planos consecutivos de “Homem com Cine-Aparato”. A duração destes planos são de 94 quadros, 115 quadros e 138 quadros, respectivamente. A montagem nos mostra cada 21º quadro desta sequência.

No mesmo manifesto “NÓS” (1920), que citei inicialmente, o jovem Vertov define seu cinema (ainda a ser criado) como a arte de organizar movimentos:

O kinokismo é a arte de organizar os movimentos necessários dos objetos no espaço, graças à utilização de um conjunto rítmico adequado às propriedades do material e ao ritmo interior de cada objeto. (...) O cinema é também a arte de imaginar os movimentos dos objetos no espaço. Respondendo aos imperativos da ciência<sup>21</sup>

Será que a prática, que veio posteriormente, se ajusta a estas declarações feitas muito antes? Olhando para filmes como “O Décimo Primeiro Ano” e “Homem com Cine-Aparato”, vemos que apenas algumas partes dos filmes usam movimentos de objetos no espaço como seu princípio organizacional. Outras partes contêm sequências de planos com câmera fixa ou planos lentos ou, ainda, com pouco movimento.

Essa impressão é confirmada se analisarmos os filmes. Adelheid Heftberger anotou manualmente as informações de movimento em cada plano desses filmes usando um certo número

21 Novamente optamos por citar a versão em português (op.cit. pp.250-251). Na versão de Lev Manovich: *Kinochestvo is the art of organizing the necessary movements of objects in space as a rhythmic artistic whole. Cinema, as well, the art of inventing the moments of things in space in response to the demand of science.* (N.Rev.)

de marcações (*tags*). Em “O Décimo Primeiro Ano”, ela marcou apenas 7% dos planos como contendo “movimentos rápidos”, marcando “sem movimento” em 22%. Como esperávamos, ao ver os dois filmes, a porcentagem de planos marcados como “movimento rápido” em “Homem com Cine-Aparato” era muito maior (30%) - mas isso ainda representa apenas um terço do filme.

Mesmo assim, é importante a ideia inicial de Vertov sobre uma organização dos “movimentos dos objetos no espaço”. Nós podemos encontrar esta técnica sendo usada mais tarde em vários filmes do século XX, além de partes-chave dos filmes do próprio Vertov. Mas, a fim de ordenar o estudo de movimento mais precisamente, e em uma escala maior, nós precisamos de técnicas automáticas para o rastreamento do movimento, visualização e análise. Por onde começamos?

Na introdução eu apontei que o desenvolvimento das mídias de gravação visual no século XIX andava de mãos dadas com o inventar das técnicas de captura dos movimentos para análise, feitas por Marey, os Gilbreths e outros. No século XX, a roscopia - traços manuais de movimentos filmados de atores - iniciaram a maior técnica da indústria de animação. Nas últimas décadas do século XX foram desenvolvidas, e adotadas em vários campos, novos métodos de análise e captura de movimento automatizados via computadores, expandindo as técnicas de Marey e dos Gilbreths. Esses campos vão de produção de videogames e esportes à navegação automática de carros e vigilância. Dada a disseminação de câmeras de vídeo de baixo custo, detecção, rastreamento e identificação de atividades baseadas em movimento (incluindo análises de comportamento) usar a gravação de vídeo se tornou uma grande área de pesquisa em ciência computacional.

Cientistas computacionais desenvolveram algumas técnicas tanto para a estimativa automatizada de movimento quanto ao rastreamento de movimento - técnicas estas construídas nas mídias mais básicas de tecnologia digital. Por exemplo, os *codecs* de vídeo MPEG utilizam estimativa automática de movimento para comprimir um vídeo.



Figura 9.2. Rastreador planar no popular NUKE 6.3, um dos softwares mais populares usados na produção de cinema e TV para rastreamento de movimento (motion tracking).

Figura 9.3. Típica utilização da captura de movimento no cinema e videogames: os movimentos de um ator são capturados e usados para guiar um personagem animado.



A maioria dos *softwares* de animação, composição e efeitos visuais também oferecem uma variedade de técnicas que usam métodos manuais ou automatizados, ou ambos combinados - uma visão geral para compreensão sobre rastreamento de movimento em produções de filme/vídeo pode ser acessada via Wikipedia<sup>xiv</sup>. Atualmente, todos os personagens animados em videogames e longa-metragens utilizam captura de movimento e de expressões faciais dos atores filmados. Filmes e comerciais também se apoiam no rastreamento dos movimentos de câmera e objetos em vídeo para combinar filmagens com gráficos de computador. De fato, rastreamento e captura de movimento provavelmente foram tão fundamentais para a produção de vídeo e cinema no início do século XXI, como o desenvolvimento da montagem o foi há cem anos - a este respeito, a ideia de cinema como a arte de coisas em movimento no espaço, vislumbrada por um Vertov de 24 anos de idade em 1920, antecipou tanto a principal tecnologia do início do século XX, cinema, quanto a estética de muitos filmes de fantasia e ação então possíveis devido a estas tecnologias (imagine o que Vertov teria feito se tivesse acesso a essa tecnologia em seu tempo!)

Geralmente, nas atuais produções profissionais de filme e vídeo, rastrear movimentos dentro de um único plano requer algum tempo e a qualidade do resultado, assim como o tempo exigido, dependem do tipo de captura<sup>xv</sup>. No entanto, a questão mais desafiadora é usar qualquer método para analisar movimentos em filmes de Vertov ou qualquer outro diretor que não seja técnico, mas teórico. Vamos imaginar que consigamos rastrear todo o movimento de todos os objetos no filme inteiro por centenas ou milhares de planos: como visualizamos, interpretamos e analisamos esses dados? No caso de plano com duração regular, os dados estava em uma dimensão (uma sequência de números representando a duração dos planos em sequência) - mas agora, nós podemos ter centenas de números para cada segundo representando movimentos de possíveis dezenas de objetos em cada plano.

Para ilustrar esse desafio conceitual, utilizarei o "*toy method*" - um método muito simples para visualização do movimento, que já apareceu em uma seção anterior (vide figura 8.2): cálculo

estatístico a partir do agrupamento de todos os quadros em um único plano. Este método funciona apenas parcialmente, mas é suficiente para uma demonstração. Aqui estão agrupamentos de três planos de um trecho e vídeo criado (vide link acima) usando o método descrito na seção 6.



Figura 9.4. Visualizações de movimento, usando técnicas de agrupamento de quadros, em três planos de "Homem com Cine-Aparato". O vídeo dos planos estão apresentados junto à figura 9.1.

Como expliquei anteriormente, quando nós aplicamos essa técnica para mapear um plano como uma única imagem, os objetos que aparecem no plano rapidamente se movem muito rápido no espaço ou desaparecem. Os objetos que se movem mais lentamente, períodos de duração temporal maiores, são impressos como partes borradas na imagem.

Na visualização do primeiro plano (figura 9.4, à esquerda), o movimento principal do bonde é bem representado. Na visualização do segundo plano (figura 9.4, ao centro), os resultados são menos bem sucedidos: o movimento em arco do bonde é preservado, mas os carros que se movem mais rápido quase desaparecem. Na visualização do terceiro plano (figura 9.4, à direita), tudo que nós podemos dizer é que algum movimento ocorreu onde a imagem está borrada, mas nós não podemos dizer nada mais.

Contudo, a técnica é parcialmente bem sucedida em tornar visível movimentos "grandes" os quais têm uma geometria simples (vide o movimento dos bondes). No entanto, a maioria dos movimentos "pequenos" (vide as pessoas na rua ou as mãos do datilógrafo) não são preservados. Eu considero essa falta de visibilidade nas imagens como uma metáfora para o desafio conceitual de descrevê-los. O que faríamos com os rastreamentos de todas as pessoas nos dois primeiros planos se pudéssemos capturá-los? Não é fácil descrever conceitualmente - e ainda, eu penso, que eles são tão importantes para esses planos quanto os movimentos de maior escala do bonde (as descrições de Gilles Deleuze sobre os diferentes tipos de movimentos cinemáticos em seu "Cinema 1: A Imagem-Movimento" [ed.34; 2018] são tão fascinantes quanto frustrantes de se ler, pois testemunhamos sua dificuldade para expressar em linguagem verbal a variedade de movimentos no universo do cinema<sup>xvi</sup>).

Este artigo ilustrou apenas algumas das várias maneiras possíveis de se visualizar o cinema - da escala de milhares de filmes a um único plano. As novas linguagens cinematográficas e as novas formas cinemáticas que se desenvolvem, iniciadas em meados da década de 1990 - como resultado da adoção do fluxo de trabalho digital e de ferramentas computacionais (*softwares*) - convidam para suas próprias técnicas de visualização. Videografismos

(*motion graphics*) que geralmente não tem objetos descontínuos, ou conteúdo representacional, permitem interessantes abordagens de visualização que descreverei em um futuro artigo. Pelo fato de o movimento ser ainda mais crucial para os *motion graphics* (como o próprio nome implica) do que para longa-metragens, ao desenvolvermos técnicas apropriadas para visualização do movimento nestes trabalhos deverão permitir reutilizá-los nos filmes de Vertov. Idealmente, nós iremos além de seu desejo sobre “signos gráficos do movimento”, criando visualizações mais precisas, expressivas e ricas, além de ferramentas analíticas que nos permitirão ver o cinema de novas maneiras.

### **Sobre a tradução e publicação de Visualizing Vertov: “tornar visível o invisível” a partir de uma “engenharia reversa”**

(por Professora, PhD, Milena Szafir)

Inédito em língua portuguesa até 2017, *Visualizing Vertov* - traduzido pelos bolsistas de *Projet'ares Audiovisuais* - encontra-se agora revisado e, finalmente, publicado em periódico acadêmico a todos.

Este texto de Lev Manovich (2013) em sua primeira tradução (sem revisão) foi compartilhado entre pares ao longo dos últimos anos visando aferir valor aos processos de análise, ensino e aprendizagem da montagem, tendo em vista três situações pedagógicas entre 2014 e 2017: 1. debates na disciplina *Tópicos Especiais em Cinema e Audiovisual* sobre a montagem dos filmes “O Décimo Primeiro Ano” (Vertov), “A Greve” e “Aleksander Nevsky” (Eisenstein), entre outros; 2. divulgação e lançamento de “Stream’engramas de uma revolução” (2016; <https://vimeo.com/192542307>) e 3. experimentações estéticas na disciplina de Cibercultura (2017), além do encontro junto ao #ir! - por solicitação de alunos da pós-graduação da UFC - visando o debate sobre esta metodologia para análise fílmica.

Aqui, pouco mais de dez anos depois de *The Language of New Media*, Lev Manovich retorna ao mais famoso “filme-ensaio” da cinematografia soviética - voltado a uma linguagem universal -, “Homem com Cine-Aparato” (comumente chamado de “O Homem com uma câmera”), a fim tanto de tensionar o(s) manifesto(s) em louvor à máquina, os princípios, sistemas e fórmulas - das lógicas de sentido aos efeitos emocionais pretendidos (vanguardas há um século) - quanto estabelecer novas relações da tecnologia atual com a montagem audiovisual: entre compreensão de padrões “sutis”, comuns ou semelhantes, comparações imagéticas de fotometria ou composição “gráfica” (*mise-en-cadre*), design em movimento (do *motion graphics* - videografismos - ao *motion tracking* em videogames, animação e instalações artísticas) além, é claro, de citar as pesquisas de Marey ou dos Gilbreths e aquelas de embasamento sobre duração dos planos, cortes e transições



(cinematics).

Acrescenta-se a esta tradução - três anos depois - tutoriais sobre a utilização do *software ImageJ* (entre a ferramenta nativa, “*Make Montage*”, e o *plugin* de Lev Manovich “*Image Montage*”, este último também traduzimos ao português além de realizarmos as atualizações necessárias ao bom funcionamento do código após quase sete anos de seu lançamento). “Leak’Age Tutorial” foi desenvolvido tendo em vista as diversas solicitações de pares, desde outras universidades brasileiras, que tiveram dificuldades em utilizar este *software* para a decupagem automatizada e visualização fílmica. Compartilhados então durante os primeiros meses de confinamento devido à COVID-19, tais tutoriais foram utilizados como pedagogia remota à análise da montagem nas obras “TV Bot 3.0” (de Marc Lee) e “Bacurau” - esta última, até então sem interesse por parte de pesquisadores da montagem cinematográfica aqui no Brasil, foi uma proposta da AMC ao coletivo #ir! (UFC) entre fevereiro e março de 2020 (conforme agendado encontro com Eduardo Serrano, e que foi realizado posteriormente - então de forma online - durante a pandemia). Os vídeo-tutoriais ao *ImageJ*, assim como a conversa com o montador de “Bacurau” durante a disciplina de *Tópicos Especiais em Estética* (UFC) e o *plugin Image Montage*, atualizado e em português, podem ser acessados em [www.projetares.art.br](http://www.projetares.art.br)

Outra versão sobre esta visualização dos filmes de Vertov - entre elaborações teóricas e relatos técnicos calcados nos estudos da matemática estatística, lógicas dos dados e computação - pode ser encontrada no livro “Cinematicity in Media History” (organizado por Jeffrey Geiger e Karin Littau), capítulo: *Kino-Eye in Reverse: Visualizing Cinema* (Edinburgh University Press, 2013).

Para uma melhor compreensão das escolhas de alguns vocábulos (ou citações), inserimos algumas notas-de-rodapé junto à tradução - “N.T.”<sup>22</sup> ou “(N.Rev.)”<sup>23</sup> Por exemplo, quanto a “*zoom in*” ou “*zoom out*” e “*close-up*” - jogos de palavras (termos cinematográficos) operacionalizados por Lev Manovich ao aproximar-se e afastar-se das visualizações mergulhando e, portanto, ampliando as planificações e diagramas propostos (similar a que Eisenstein jogara junto aos princípios da montagem). O autor, ao quebrar alguns paradigmas e mitos didáticos quanto à escola de montagem soviética (e a vanguarda como um todo), oferece-nos uma metodologia de decupagem automatizada em pranchas (diálogo com Warburg?), ampliando nossas práticas para análise fílmica em sala-de-aula sobre os gestos de montagem na arte em movimento.

Dessa maneira, creio que sanamos aquele desafio que nos

22 Proposta dos estudantes durante a tradução e/ou revisão

23 Nota da Revisora.



foi proposto em abril de 2014 durante o encontro no Festival de Remix (NY) e, agora, solicito a você - cara leitora ou leitor - que considere este material não simplesmente um compartilhamento bibliográfico entre pares como, principalmente, um exercício didático-metodológico em que tentamos assegurar a necessária exigência de fidelidade ao texto original para a Revista Vazantes - tradução coletiva dos alunos e/ou ex-estudantes aqui na UFC (Renan de Oliveira, José Wilker Carneiro Paiva, Ianna Leal e Fabiano Nardy) - com devida autorização do autor original e breve revisão docente.

Seguramente outras interpretações e experimentações surgirão a partir do acolhimento de cada qual sobre esta nossa empreitada pedagógica: desejamos a todos novos *insights*!

- i Para a análise detalhada de nossas técnicas de visualização utilizadas neste projeto, vide “Media Visualization: Visual Techniques for Exploring Large Media Collections”, in: Kelly Gates (org.) *Media Studies Futures*. Ed. Blackwell, 2012. < [http://softwarestudies.com/cultural\\_analytics/Manovich.Media\\_Visualization.web.2012.v2.doc](http://softwarestudies.com/cultural_analytics/Manovich.Media_Visualization.web.2012.v2.doc) >. Tais técnicas foram elaboradas previamente em projetos de designers e artistas digitais citados em “What is Visualization?” (*Visual Studies*, ed. Routledge, 2011) < <http://lab.softwarestudies.com/2010/10/new-article-is-visualization.html> >
- ii Vide [http://lab.softwarestudies.com/p/research\\_14.html](http://lab.softwarestudies.com/p/research_14.html)
- iii Vide <http://lab.softwarestudies.com/2012/11/peter-kubelkas-arnulf-rainer-film-as.html>
- iv Dziga Vertov, “The Birth of Kino-Eye” (1924), em *Kino-Eye: the writings of Dziga Vertov*, ed. Annette Michelson, trans. Kevin O’Brien (University of California Press, 1984), p. 41.
- v Esta pesquisa começou com Barry Salt, *The Statistical Style Analysis of Motion Pictures’ Film Quarterly*, 28, 1 (1974), pp. 13-22. Para o trabalho atual ver os artigos em <http://www.cinematics.lv/articles.php>; Yuri Tsivian, “What is cinema? An Agnostic Answer,” *Critical Inquiry* 34 (Summer 2008), pp. 754-776. Salt propôs que análises filmicas deveriam considerar várias outras características como a extensão dos planos, movimentos de câmera e ângulos do plano. No entanto, como ele e os estudiosos subsequentes do cinema inseriram esses dados manualmente, isso limitou quantos filmes poderiam ser anotados. Mais recentemente, James E. Cutting na Cornell University começou uma nova série de estudos quantitativos que usam métodos automáticos para medir outras propriedades de filmes além de estatísticas do plano. Ver James Cutting, Jordan DeLong, and Christine Nothelfer, “Attention and Hollywood Films,” *Psychological Science* vol. 21, no. 3 (March 2010), pp. 432-439; Cutting, Brunick, DeLong, Iricinschi, and Candan, “Quicker, faster, darker: Changes in Hollywood film over 75 years”, *iPerception* (2011) volume 2, pp. 569 – 576, <http://people.psych.cornell.edu/~jec7/pubs/iperception.pdf>. Um projeto pioneiro do designer Frederic Brodbeck (2011) mostra como várias dimensões dos filmes podem ser criativamente visualizadas: <http://cinematics.fredericbrodbeck.de/>.
- vi Exemplos desses diagramas e tabelas estão referenciados por Yuri Tsivian em sua introdução para o site cinematics. <http://www.cinematics.lv/>
- vii O trabalho do meu laboratório enfatiza o que chamamos de “visualização exploratória” no trabalho com dados em massa da mídia visual. Nós adotamos este termo desde a abordagem da “análise exploratória de dados”, conforme operacionalidade em Estatística. Para essa discussão de análise exploratória de dados como método de estudos filmicos, ver Nick Redfern, “Exploratory data analysis and film form: The editing structure of slasher films,” <http://nickredfern.files.wordpress.com/2012/05/nick-redfern-the-editing-structure-of-slasher-films.pdf>, 2012.
- viii Nós prototipamos essa interface em 2008: <http://lab.softwarestudies.com/2008/12/cultural-analytics-hiperspaceand.html>.
- ix <http://rsbweb.nih.gov/ij/>.
- x <http://lab.softwarestudies.com/p/software-for-digital-humanities.html>.
- xi Dziga Vertov, “A Sexta Parte do Mundo” / “O Décimo Primeiro Ano”. DVD. Edition Filmmuseum, 2009.
- xii Cutting, Brunick, DeLong, Iricinschi, and Candan, “Quicker, faster, darker: Changes in Hollywood film over 75 years”, *i-Perception* (2011) volume 2, pp. 569–576, <http://people.psych.cornell.edu/~jec7/pubs/iperception.pdf>. The details of the 25 method are described in Cutting, DeLong, Brunick, 2011b “Visual activity in Hollywood film: 1935 to 2005 and beyond”, *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts* 5 (2011), pp.115–125.
- xiii <http://www.gcscs.net/IJ/ImageCorrelationJ.html>
- xiv Uma visão geral para compreensão dos conceitos relatados, tecnologia e suas aplicações podem ser encontrados nesse conjunto de artigos:  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Camera\\_tracking](http://en.wikipedia.org/wiki/Camera_tracking)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Match\\_moving](http://en.wikipedia.org/wiki/Match_moving)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Motion\\_estimation](http://en.wikipedia.org/wiki/Motion_estimation)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Motion\\_capture](http://en.wikipedia.org/wiki/Motion_capture)
- xv Para uma história parcial sobre rastreamento para produção de efeitos visuais, até 2004, ver Mike Seymour, “Art of Tracking Part 1: History of Tracking” (8/24/2004) [http://www.fxguide.com/featured/art\\_of\\_tracking\\_part\\_1\\_history\\_of\\_tracking/](http://www.fxguide.com/featured/art_of_tracking_part_1_history_of_tracking/).
- xvi Gilles Deleuze, *Cinema 1: The Movement Image* (Athlone Press, 1983), tradução para o inglês da publicação original de 1983.