

# IMAGEM, CORPO E LUGAR

## NA CONSTITUIÇÃO DE UMA POÉTICA EM VÍDEO



Niúra Borges

2008

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS  
MESTRADO EM POÉTICAS VISUAIS

NIÚRA BORGES

IMAGEM, CORPO E LUGAR  
NA CONSTITUIÇÃO DE UMA POÉTICA EM VÍDEO

PORTO ALEGRE  
2008

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS  
MESTRADO EM POÉTICAS VISUAIS

NIÚRA BORGES

IMAGEM, CORPO E LUGAR NA CONSTITUIÇÃO DE UMA POÉTICA EM VÍDEO.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Poéticas Visuais.

Orientadora  
Dra. Sandra Rey

Banca Examinadora:  
Dra. Maria Ivone dos Santos (UFRGS)  
Dra. Romanita Disconzi (UFRGS)  
Dra. Simone Michelin (UFRJ)

PORTO ALEGRE  
2008

À minha família.



Agradeço especialmente aos amigos que contribuíram de diversas maneiras para a realização dessa pesquisa.

## RESUMO

Esta pesquisa toma como objeto de estudo os conceitos de *imagem*, *corpo* e *lugar* a partir da análise de três experiências artísticas por mim desenvolvidas e de relações estabelecidas com obras referenciais. Essas experiências, ponto de partida para o estudo conceitual, envolvem uma autoria individual e duas participações em trabalhos coletivos. Os conceitos em análise – a imagem, o corpo e o lugar – reverberam de distintas maneiras nas produções *Entremeios*, *Porões a-paralelos* e *Interfaces Digitais POA-VAL, Laboratório\_1*, por incorporarem de diferentes maneiras seus elementos constituintes: o *lugar* como espaço da experiência artística assim como espaço de apresentação da obra; a *imagem* projetada sobre esse lugar, e as ações do *corpo* nesse espaço de experiência artística e apresentação da obra. A investigação toma como referências artísticas para o estudo algumas obras inaugurais e outras mais contemporâneas que colocam em trabalho os conceitos-chave da pesquisa, sempre balizados pela experiência artística pessoal. Nesse sentido, são estabelecidas aproximações e distanciamentos com as obras de Bruce Nauman, Dan Graham, Jeffrey Shaw, grupo SCIArts, entre outros e no campo teórico, são referências importantes para o estudo autores como Edmond Couchot, Philippe Dubois e Michel de Certeau.

Palavras-chave: Imagem; corpo; lugar; vídeo; projeção.

## ABSTRACT

The object of study of this research project considers the concepts of *image*, *body* and *place* based on the analysis of three artistic experiences developed for this project in visual poetics and on the relationships established with artistic references. Serving as a basis for conceptual study, one of these experiences involves individual authorship, while the other two involve my participation in collective/group works. The concepts in analysis – image, body and place – reverberate in the productions *Entremeios*, *Porões a-paralelos* and *Interfaces Digitais POA-VAL, Laboratório\_1* in different ways due to the diverse manners in which they incorporate their constitutive elements: the *place* as a space of artistic experience as well as the artwork's presentation space; the *image* projected on this place, and the *body's* actions in this space of artistic experience and presentation. The artistic references discussed in this study deal with a few milestones in art as well as more contemporary works that put into practice this research project's key concepts, always considered within the bounds of my artistic experiences. In relation to works by Bruce Nauman, Dan Graham, Jeffrey Shaw and the SCIArts Group, among others, points of approximation and distance have been established. Fundamental theoretical references for this study are the authors: Edmond Couchot, Philippe Dubois and Michel de Certeau.

Key words: image; body; place; video; projection.

## ÍNDICE DAS FIGURAS

### CAPÍTULO 1

Fig. 1 - Niúra Borges. Experiência realizada na minha residência, 2003 ( <i>Still</i> de vídeo)	18
Fig. 2 - Niúra Borges. Geografia das ações 2003 ( <i>Still</i> de vídeo)	18
Fig. 3 - Niúra Borges. Torreão, 2003 ( <i>Still</i> de vídeo)	19
Fig. 4 - Niúra Borges. Escadarias da Feevale( <i>Still</i> de vídeo)	20
Fig. 5 – Produção realizada na minha residência	21
Fig. 6 - Planta-baixa da Pinacoteca da FEEVALE	22
Fig. 7 - Niúra Borges. Niúra Borges. <i>Entremeios</i> , 2004. Fotografia: Itamar Aguiar	23
Fig. 8 - Niúra Borges. <i>Entremeios</i> , 2004. Fotografia: Cylene Dallegrave	24
Fig. 9 - Dan Graham. <i>Present Continuous Past(s)</i> , 1974	36
Fig. 10 - Diego Velásquez. <i>As meninas</i> , 1656	38
Fig. 11 - Grupo SCIArts. <i>Des-Espelho</i> , 2005 Pinacoteca Instituto de Artes, UFRGS	41
Fig. 12 - Bruce Nauman. <i>Corredor de vídeo gravado ao vivo</i> , 1970 Solomon R. Guggenheim Museum, Nova York Panza Collection, 1992 ( <i>Still</i> de vídeo)	44
Fig. 13 - Bruce Nauman. <i>Mapeando o estúdio</i> ( <i>Sem Chance John Cage</i> ), 2001	46
Fig. 14 - Nam June Paik. <i>Good morning Mr. Orwell</i> , 1984	52
Fig. 15 - Nam June Paik. <i>TV Bra for Living Sculpture</i> , 1969 Howard Wise Gallery, New York	53

## CAPÍTULO 2

Fig. 16 - Colunas na Sala das Colunas Galeria do Porão do Paço	63
Fig. 17 - Arcos na Sala das Colunas Galeria do Porão do Paço	64
Fig.18 – Planta-baixa da Galeria do Porão do Paço Municipal Galeria do Porão do Paço Municipal	65
Fig.19 - Projeção sobre as Colunas Bailarinos Paulo Guimarães e Fernanda Stein Galeria do Porão do Paço Municipal	70
Fig. 20 - Projeção sobre as Colunas Bailarino Paulo Guimarães Galeria do Porão do Paço Municipal	71
Fig. 21 - Projeção sobre as Colunas Bailarina Fernanda Stein. Galeria do Porão do Paço Municipal	72
Fig. 22 - Projeção no corredor Bailarinos Paulo Guimarães e Fernanda Stein Galeria do Porão do Paço Municipal	74
Fig. 23 - Projeção no corredor Bailarinos Paulo Guimarães e Fernanda Stein Galeria do Porão do Paço Municipal	75
Fig. 24 - Projeção no corredor Bailarinos Paulo Guimarães e Fernanda Stein Galeria do Porão do Paço Municipal	78
Fig. 25 - Bailarinos Paulo Guimarães e Fernanda Stein Exercícios de alongamento Galeria do Porão do Paço Municipal	80
Fig. 26 - Bailarinos Paulo Guimarães e Fernanda Stein Performance nos arcos Galeria do Porão do Paço Municipal	81

Fig. 27 - Bailarina Fernanda Stein – performance na Coluna Galeria do Porão do Paço Municipal	82
CAPÍTULO 3	
Fig. 28 - A-paralelos. Bailarinos Paulo Guimarães e Fernanda Stein Chroma-key. Performance para os panoramas	98
Fig. 29 - A-paralelos. Bailarinos Paulo Guimarães e Fernanda Stein Chroma-key. Performance para os panoramas	99
Fig. 30 - A-paralelos. Bailarinos Paulo Guimarães e Fernanda Stein Gravação em fundo azul no estúdio da ULBRA /TV	100
Fig. 31 - Bailarina Fernanda Stein Inserida sobre o panorama Viaduto da Borges	101
Fig. 32 – Planta-baixa da Pinacoteca Instituto de Artes UFRGS	103
Fig. 33 - Grupo Interfaces Digitais. Panorama Arroio Dilúvio com extrato de imagem em vídeo sobreposto, 2007. Pinacoteca Instituto de Artes.	104
Fig. 34 - Grupo Interfaces Digitais. Panorama Viaduto da Borges com extrato de imagem em vídeo sobreposto. 2007 Pinacoteca Instituto de Artes	105
Fig. 35 - Grupo Interfaces Digitais. Panorama Valência, 2007 Pinacoteca Instituto de Artes	106
Fig. 36 - Grupo Interfaces Digitais. Panorama Mercado Público, 2007 Espectador interagindo Pinacoteca Instituto de Artes	107
Fig. 37 - Jeffrey Shaw. <i>Place-Rhur</i> , 2000	111
Fig. 38 - Robert Barker. <i>Panorama de Londres</i> , 1792	116
Fig. 39 - A. Pujin e J. Morgan. Planta-baixa do <i>Diorama</i> , 1823	117

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	10
<b>1 ENTREMEIOS</b>	15
1.1 IMAGEM-LUZ	25
1.2 IMAGEM ELETRÔNICA	27
1.3 <i>FEEDBACK</i> – IMAGEM TEMPO FRACTAL	30
1.4 PONTO DE VISTA/PONTO DE TEMPO	37
1.5 LUGAR TEMPO	48
<b>2 PORÕES A-PARALELOS</b>	56
2.1 ESPAÇO DE EXPOSIÇÃO/ESPAÇO PARA A PRÁXIS	61
2.2 REBATIMENTOS NA SALA DAS COLUNAS	68
2.3 PROLONGANDO, RECOBRINDO E VENDENDO ATRAVÉS	73
2.4 AÇÃO/VÍDEO/ATUAÇÃO/CORPO	79
2.5 AMBIENTE SONORO	88
<b>3 POA_VAL/LABORATÓRIO_1</b>	91
3.1 O PROJETO	92
3.2 CORPOS EM FUNDO INFINITO	95
3.3 INSTALAÇÃO POA_VAL, LABORATÓRIO _1	102
3.4 INTERFACE DIGITAL	108
3.5 DISPOSITIVO DE IMERSÃO - A VISÃO CORPORALIZADA	112
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	118
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	122
<b>ANEXO</b>	127
<b>APÊNDICE</b>	134

## INTRODUÇÃO

Uma nova técnica figurativa não conduz forçosamente a uma nova arte, mas faz surgir as condições de sua aparição. Ela modela a percepção, age sobre o imaginário, impõe uma lógica figurativa, uma visão do mundo.<sup>1</sup>

*Imagem, corpo e lugar na constituição de uma poética em vídeo* trata-se de uma pesquisa que toma como objeto de estudo os conceitos de *imagem*, *corpo* e *lugar* a partir da análise de três experiências artísticas por mim desenvolvidas – *Entremeios*, *Porões a-paralelos* e *Interfaces Digitais POA-VAL, Laboratório\_1*. Essas experiências, ponto de partida para o estudo conceitual, envolvem uma produção individual e duas produções de trabalho coletivo.

Os conceitos em análise – a imagem, o corpo e o lugar – incorporam de diferentes maneiras seus elementos constituintes: o *lugar* como espaço da experiência artística bem como o espaço de apresentação da obra; a *imagem*

---

<sup>1</sup> COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2003. p, 19.



projetada sobre esse lugar, e as ações do *corpo* nesse espaço de experiência artística e apresentação da obra.

Os conceitos analisados vibram de uma relação uníssona entre prática e teoria. As noções que emergem da prática artística vão sendo transpassadas por seus significados teóricos revelando a força do jogo entre o pensamento lógico e a sensibilidade, “da mesma forma que passamos sem cessar do exterior para o interior, e vice-versa, ao deslizarmos a superfície de uma fita de *moebius*”.<sup>2</sup>

As produções analisadas não se configuram por uma uma concepção de produto, de um conteúdo que foi experimentado, tampouco reduzem-se à experimentação. A investigação integra o contexto do momento vivido, parte do acontecimento colado ao andamento da vida.

Produto implica a elaboração de um programa, normalmente de caráter documental, destinado a ter uma distribuição formal a mais ampla possível; processo pelo contrário, implica uma atividade na qual se reduz ao mínimo o intervalo de tempo que vai da produção do material a sua apresentação pública, assim como a distância espacial que normalmente separa o lugar de produção do lugar de exibição.<sup>3</sup>

A proposta pelo seu envolvimento direto com a realidade é atingida pelo conceito de reversibilidade, compreendendo que a mudança de um sistema e sua evolução não ocorre pelo isolamento, mas sim, pela interação com outros sistemas em suas singularidades. O compartilhamento produzido pela troca é capaz de gerar novos sistemas abrir novos territórios dentro de um campo específico.

Do cruzamento dos elementos – imagem, corpo e lugar – nas produções referidas derivam os questionamentos que deram origem à pesquisa. Como se estabelece a relação entre a imagem e o lugar? Qual a noção de lugar a

---

<sup>2</sup> REY, Sandra. Por uma abordagem metodológica da pesquisa e Artes Visuais. In: *O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas*. Porto Alegre: ed. UFRGS, 2002. Coleção Visualidade 4. p, 126.

<sup>3</sup> BONET, Eugèni apud MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1990. p, 93.

partir do trabalho? A imagem pode instituir-se como um lugar? Considerando-se uma hipótese afirmativa, que lugar seria este?

Como se dá a relação do espectador com a imagem de vídeo em tempo real? Qual o lugar do espectador quando este se encontra incluído na imagem e simultaneamente dentro do lugar? Qual a condição do corpo quando o sujeito não somente observa, mas pode também atuar e/ou interferir naquilo que vê?

Na investigação tomo como referências artísticas algumas obras inaugurais e outras mais contemporâneas que colocam em trabalho os conceitos-chave da pesquisa, sempre balizados pela experiência artística pessoal. Nesse sentido, são estabelecidas aproximações e distanciamentos com as obras de Bruce Nauman, Dan Graham, Jeffrey Shaw, grupo SCIArts, entre outros. No campo teórico, são referências importantes para o estudo autores como Edmond Couchot e Philippe Dubois.

A situação do corpo em ação/atuação é investigada pelo viés da situação performática que o atinge e para o qual busco apoio em autores como Jonathan Crary, Roselee Goldberg e Jorge Glusberg.

A pesquisa estrutura-se em três capítulos. Cada capítulo corresponde ao desenvolvimento das práticas artísticas distintas situadas no trânsito entre os conceitos de videoinstalação, videoperformance e instalação.

Para fins de estudo da imagem videográfica, recorreremos ao vocabulário do cinema tomando-o como parâmetro – como salienta Dubois, “[...] queiramos ou não, o nosso pensamento da imagem é hoje um pensamento cinematográfico. O imaginário cinematográfico está em toda parte, e nos impregna até em nossa maneira de falar ou ser”<sup>4</sup> – embora tenhamos consciência da distinção entre a lógica de operação da imagem videográfica e a cinematográfica, explicitadas nesta dissertação.

---

<sup>4</sup> DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004. p. 25.

No primeiro capítulo, as relações são investigadas focalizando a produção *Entremeios* – uma proposição desenvolvida em 2004, como proposta para o encerramento do curso de Especialização em Poéticas Visuais. Esta proposição sintetiza parte da pesquisa da série *Em tempo real*, à qual agenciei diferentes espaços confrontando a imagem de vídeo em tempo real (ao vivo) e o lugar. Não poderia falar de imagem sem evocar sua constituição. Como diz Debray “o *quê* e o *como* de transmitir avançam juntos”.<sup>5</sup> Neste capítulo investigo o processo de formação da imagem videográfica, detendo-me no conceito de *feedback* de vídeo. O corpo é investigado a partir do ponto de vista do espectador, sujeito inserido no espaço de exposição e simultaneamente na imagem.

O segundo capítulo é reservado para o trabalho *Porões a-paralelos*. Essa produção foi realizada por mim, no grupo de pesquisa em arte *A-paralelos*. O grupo *A-paralelos* integra na sua formação duas áreas de linguagem das artes - o vídeo e a dança. Para esta produção integramos no projeto uma terceira linguagem - a música.

A estrutura física do lugar, a galeria do Porão do Paço Municipal, exerceu um papel orientador na produção do trabalho o qual incorporamos e valorizamos, não apenas como suporte, mas como parte integrante da mesma. Juntamente com os elementos arquitetônicos, o corpo em movimento, em atuação sobre o espaço, foi integrado à obra. Para nosso estudo investigamos os conceitos de espaço e lugar tomando como suporte considerações da antropologia em Michel de Certeau e da geografia humanista de Yu-fu Tuan. O corpo é investigado tomando como parâmetro as ações e atuações do grupo, considerando tanto a atuação dos bailarinos como das *videomakers* a partir da vivência no lugar e suas experiências com a imagem.

---

<sup>5</sup> DEBRAY, R. *Vida e morte da imagem: uma história do olhar no ocidente*. Rio de Janeiro: Vozes, 1993. p. 128.

No terceiro e último capítulo direciono a investigação para uma produção desenvolvida pelo grupo *A-paralelos* junto ao coletivo de arte *Interfaces digitais na arte contemporânea*. Os termos são investigados a partir da instalação *Interfaces Digitais POA-VAL, Laboratório\_1*, considerando o dispositivo de interação e o processo de relação do visitante com a obra.

A relação entre a arte e as tecnologias não é nova, mas, com certeza, as novas tecnologias de produção de imagem contribuem para a instalação de novos paradigmas na arte. Além de elucidar questões que foram abertas pelas produções referidas, aspiro com esta pesquisa contribuir para ampliar as indagações sobre o mundo das experiências que envolvem a imagem, o corpo, e o lugar. Não tenho como intenção apontar soluções, tampouco mostrar direções, mas sim levantar questionamentos em territórios instáveis que situam as noções pesquisadas a partir da minha prática em arte.



ENTREMEIOS

## 1 ENTREMEIOS

A imagem eletrônica não é mais como eram todas as imagens anteriores, inscrição no espaço, ocupação da topografia de um quadro, mas síntese temporal de um conjunto de formas em mutação.<sup>6</sup>

Minha pesquisa com vídeo no campo da arte teve início em 2003, período em que comecei a realizar uma série de experiências capturando e projetando em tempo real a imagem do lugar sobre o próprio lugar. Minha residência foi o primeiro lugar agenciado à realização da proposta e transformou-se no local onde realizei uma série de experiências deslocando a imagem de um local e projetando-o sobre outro, ou justapondo sobre ele mesmo. Nesse período, fui estimulada a desenvolver essa proposição em espaços onde realizava atualização artística,<sup>7</sup> entre os quais agenciei também espaços de circulação da instituição onde cursava a especialização em artes visuais (Figuras 1, 2, 3 e 4).

Com a aproximação da finalização do curso de especialização e a exigência de uma produção a ser desenvolvida para o espaço de exposição daquela instituição, iniciou-se uma reflexão sobre meu processo de pesquisa. Nesse momento, meus questionamentos focaram-se sobre a experiência do espectador na sua relação com a imagem produzida em tempo real. Como promoveria a experiência em um espaço de exposição? De que forma poderia tornar essa experiência diferenciada? De que maneira a imagem deveria ser projetada de forma a provocar uma experiência inusitada? A partir desses questionamentos, realizei experimentações no local onde seria realizada a exposição. Optei por um

---

<sup>6</sup> MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário*. O desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Edusp, 1996. p. 53.

<sup>7</sup> Entre eles – curso Geografia *das Ações*, ministrado pela profa. Maria Ivone dos Santos e no Torreão, espaço onde recebia orientação em arte do artista plástico Jailtom Moreira.

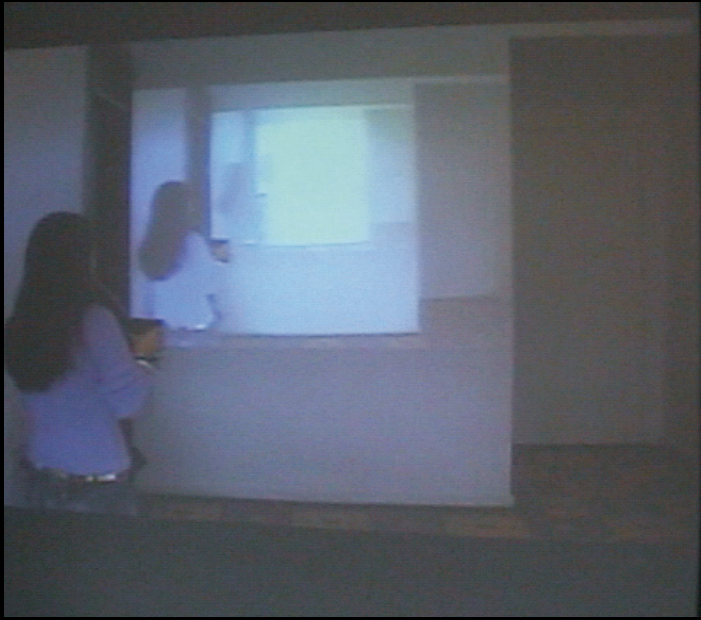
procedimento já realizado em experiências anteriores, em que a câmera e o projetor são dispostos em um mesmo alinhamento de captura e projeção, e na qual é possibilitada a captação do ambiente juntamente com a imagem do próprio lugar, que está sendo lançada pelo projetor. (Figura 5).

Para tanto, solicitei à coordenação da Pinacoteca a parede ao fundo da sala de exposição, localizada em direção frontal à porta principal. Instalei a câmera no *hall* de acesso à sala da Pinacoteca de frente a essa parede, onde a imagem deveria ser lançada (Figura 6 – planta-baixa). Com essa disposição, atingiria meu objetivo – o visitante, ao entrar na sala, se deparava com a imagem da sala projetada sobre ela e ao mesmo tempo visualizava sua própria imagem entrando na sala (Figuras 7 e 8).

Nessa série de produções, as escolhas dos lugares a serem confrontados com suas imagens, derivaram da relação que havia com esses lugares, onde por determinados contextos era impulsionada a agenciá-los como espaço de experiência.

Os procedimentos de captura e projeção revelam-se específicos em função do lugar, de forma que às produções, incorpora-se uma constituição distinta, em função das especificidades de cada lugar e que percute uma qualidade adaptativa as mesmas.





[Fig 1]Niúra Borges.Produção realizada  
na minha residência, 2003  
Câmera de vídeo  
Projektor multimídia

[Fig 2]Niúra Borges. Produção realizada no curso Geografia das Ações, 2003.  
Câmera de vídeo  
Projektor multimídia







[Fig 3]Niúra Borges. Produção realizada no espaço de arte Torreão, 2003 .  
Câmera de vídeo  
Projetor multimídia





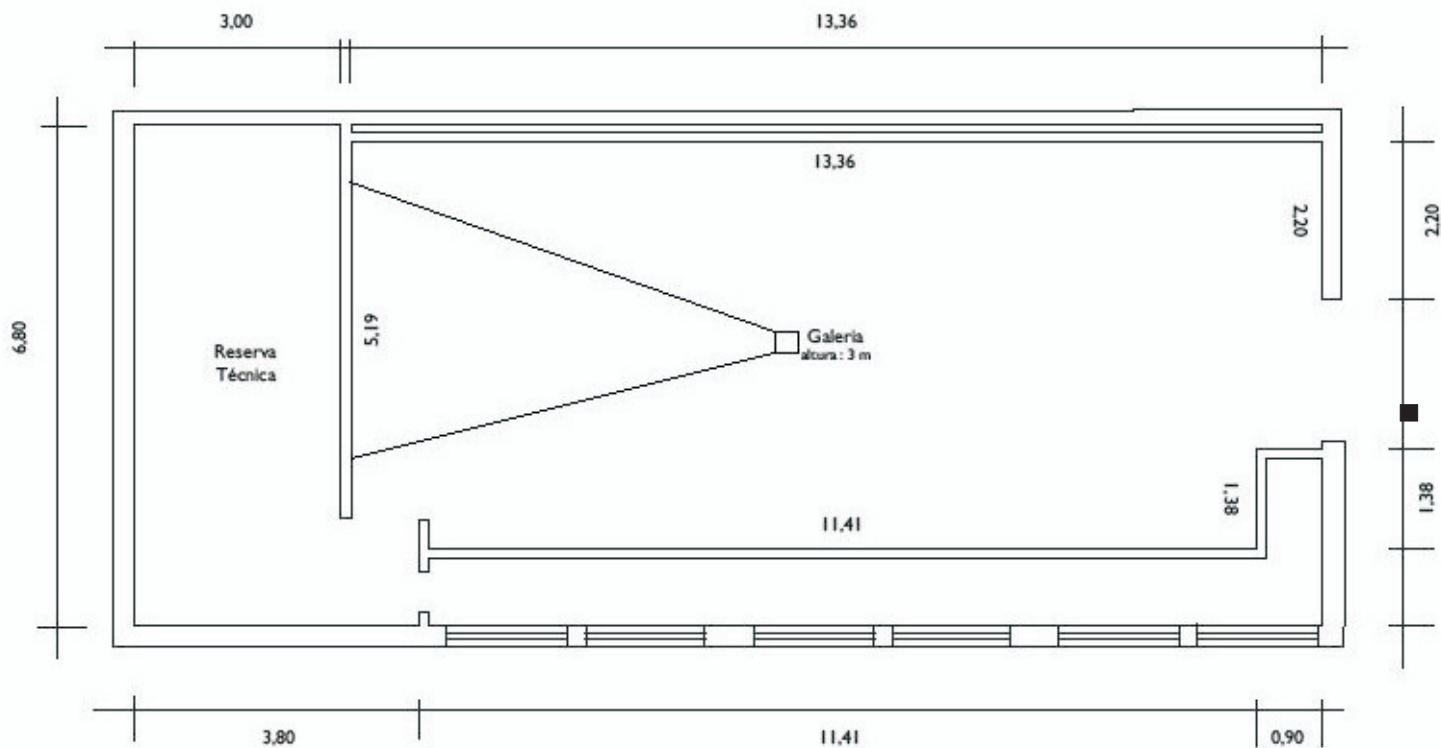
[Fig 4] Niúra Borges. *In-verso*, 2003.  
Tempo real em escadarias,  
Câmera de vídeo e projetor multimídia.  
Feevale, Novo Hamburgo/RS



[Fig.5]  
Feedback de vídeo no corredor, 2004.  
Câmera de vídeo  
Projektor multimídia

# Pinacoteca da Feevale

Escala 1:75



## OBSERVAÇÕES:

► A galeria tem uma altura utilizável de 3 metros, porém sua altura total é de 3,55 metros. Os 55 centímetros não contabilizados como área expôniável são ocupados por vigas spots de iluminação (lâmpadas dicróicas).

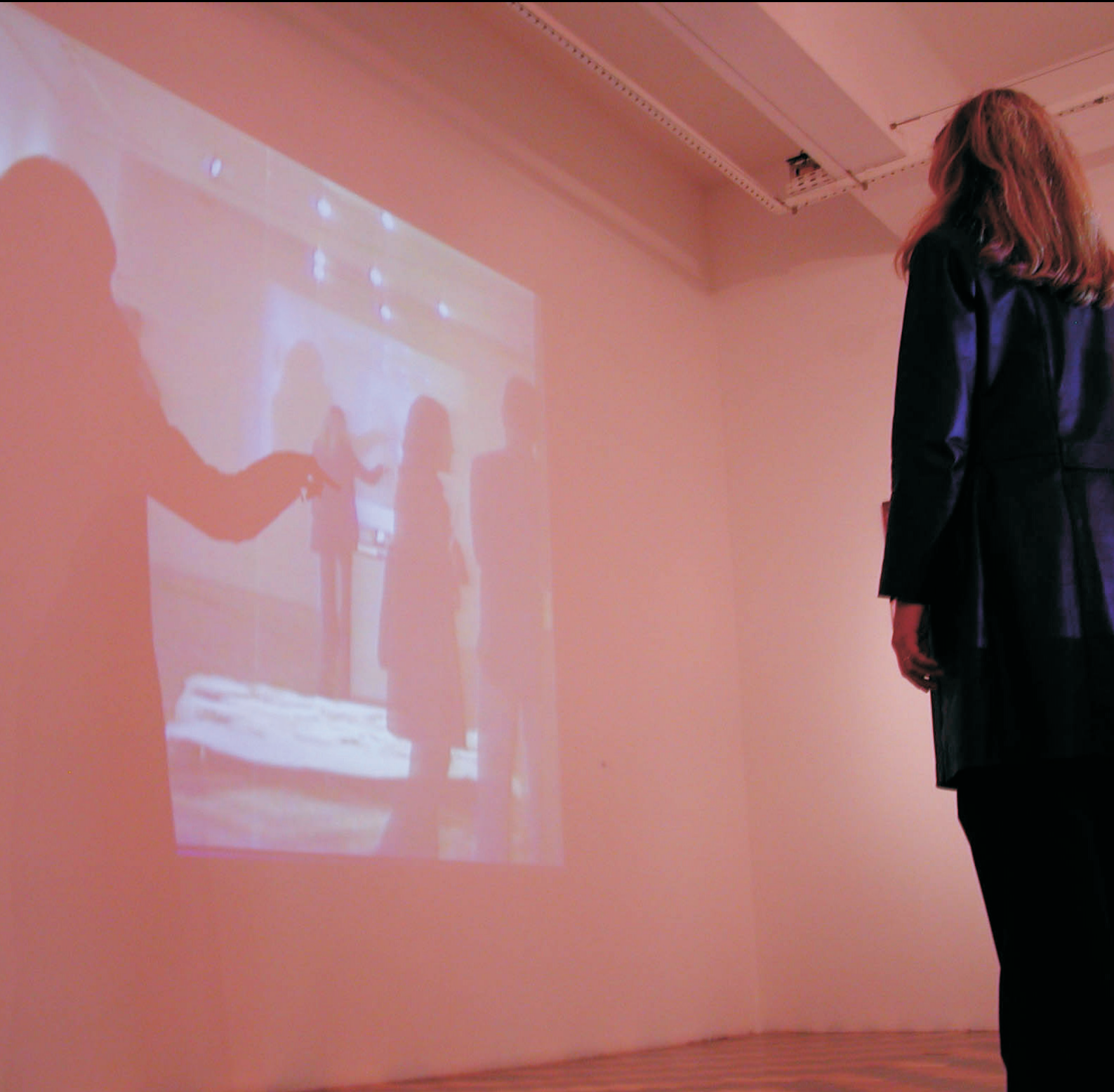
[Fig 6] Planta baixa da Pinacoteca da FEEVALE, Novo Hamburgo - RS





[Fig 7] Niúra Borges. *Entremeios*, 2004.  
Câmera de vídeo e projetor multimídia.  
Feevale, Novo Hamburgo/RS





[Fig 8] Niúra Borges. *Entremeios*, 2004.  
Câmera de vídeo e projetor multimídia.  
Feevale, Novo Hamburgo/RS

## 1.1 IMAGEM-LUZ

Expor uma imagem projetada em um local onde há luminosidade não é uma tarefa fácil. Nas produções citadas, quase sempre, havia uma problemática no sentido de aparição da imagem projetada, um dado que veio revelar uma nova dimensão para a imagem na sua relação com a matéria.

Tomando como referência a exposição coletiva para encerramento do curso de especialização, na sala de exposição apresentavam-se imagens oriundas de diferentes técnicas, impressas em suportes de materiais diversos como pano, papel, etc.

Como se sabe, uma imagem impressa torna-se visível pelo efeito de reflexão da luz que incide sobre o suporte. Nesse sentido, tornava-se imprescindível uma luminosidade intensa próxima a elas. Já a imagem projetada, ao contrário, exigia uma iluminação externa de baixa intensidade – uma exigência fundamental à sua aparição, pois uma luz intensa pode fazê-la desaparecer.

Aumont considera que, em relação às imagens, pode-se estabelecer uma divisão entre dois tipos – impressas e projetadas.

Se tentarmos rever mentalmente muitas imagens, tão diferentes quanto possível, desde as primeiras gravuras rupestres até as fitas de vídeo-arte e as imagens interativas, logo se produz uma grande divisão entre imagens impressas, obtidas pela aposição de pigmentos coloridos em uma superfície suporte, e, por outro lado imagens projetadas, obtidas pela captação, sobre uma tela de um feixe luminoso.<sup>8</sup>

Na sua distinção, Aumont situa a imagem de cinema em uma categoria de imagem projetada. Entendemos que a imagem de cinema possa ser considerada

---

<sup>8</sup> AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas: Papirus, 1999. p. 175.

projetada somente no momento em que esta se manifesta por projeção. Como é sabido, anterior à projeção existe a película, o fotograma, a superfície física, material no qual os raios luminosos são fixados e a ele se aderem de forma inseparável. Existe, portanto, uma imagem prévia, a superfície, matéria onde a imagem pode ser visualizada.

É nesse sentido mesmo que a videografia vem acrescentar uma nova dimensão à imagem desvinculando sua condição enquanto elemento físico, ou em sua condição de dependência ao suporte físico, material.<sup>9</sup> Esta consideração é confirmada nestas produções, às quais em sua maioria, não utilizo elemento algum ou base física material de suporte da imagem. Sua apresentação ocorre em processo direto de captação pela câmera e emissão através do projetor sobre o espaço.<sup>10</sup>

De fato, no vídeo a imagem não possui uma corporalidade, uma identidade física. Como diz Dubois no vídeo não há mais nada para se ver da imagem que seja material.<sup>11</sup> Ou seja, o vídeo, trouxe o desaparecimento do objeto da imagem, o suporte, a sua base no sentido físico do termo.

Vídeo é, antes de tudo, imagem iridescente, imagem-luz, em que a informação plástica coincide com a fonte luminosa que a torna visível. Tecnicamente ela não coincide em outra coisa que um ponto luminoso que corre a tela enquanto variam sua intensidade e seus valores cromáticos.<sup>12</sup>

Mesmo no processo em que a imagem é gravada em fita magnética, ainda assim nada se pode ver da imagem, a não ser através de sua emissão. “No vídeo”, diz Dubois, “Não existe mais imagem fonte. Não há mais nada pra se ver que seja

---

<sup>9</sup> Matéria entendida aqui como tudo aquilo que ocupa lugar no espaço.

<sup>10</sup> Para fim documental, comumente utilizo uma câmera fotográfica ou ainda uma segunda câmera de vídeo com fita magnética para gravação.

<sup>11</sup> DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004. p. 64.

<sup>12</sup> MACHADO, 1998, op. cit., p. 52.



material”.<sup>13</sup> A imagem de vídeo, segundo esse pesquisador, “é sempre um mero processo”.<sup>14</sup>

## 1.2 IMAGEM ELETRÔNICA

Na sua fase inicial, pode-se estabelecer uma relação entre a formação da imagem na câmera de vídeo com a câmera fotográfica tradicional, ou mesmo com a cinematográfica, pois o processo de captação inicial de imagem, nesses meios, provém de um mesmo princípio – os raios de luz entram por uma pequena abertura, formam uma imagem que é projetada no plano oposto de forma invertida e revertida lateralmente.

Mas, se por um lado nesse momento inicial o processo é aproximativo, de outro, a formação da imagem em vídeo estabelece a ruptura com as tecnologias anteriores. Na câmera de vídeo, a imagem refratada pelas lentes projeta-se sobre uma placa com células fotossensíveis de selênio. Essa placa é formada por uma superfície reticulada fotossensível condutora de eletricidade.<sup>15</sup> É nesse momento que se dá a evolução em relação aos meios anteriores – na placa a luminosidade é transformada em impulsos elétricos.

Cada célula fotossensível da placa gera um ponto da imagem, ao mesmo tempo em que a imagem vai sendo recortada em uma série de linhas de retículas e submetidas à varredura contínua pelos feixes de elétrons.

---

<sup>13</sup> DUBOIS, 2004, op. cit., p. 63.

<sup>14</sup> Idem, ibidem.

<sup>15</sup> CCD (*Charge Coupled Device*) - Dispositivo de Carga Acoplada.

Uma imagem eletrônica é a tradução de um campo visual para sinais de energia elétrica. Isto é obtido à custa de um retalhamento total da imagem em uma série de linhas de retículas que podem ser varridas por um feixe de elétrons. Em outras palavras, a imagem que as lentes refratam projetada numa superfície fotossensível reticulada (target), cuja capacidade para conduzir eletricidade varia de acordo com a quantidade de luz que incide sobre cada um de seus pontos. Dessa forma, ao ser varrida pelo feixe de elétrons, a luminosidade da imagem em qualquer ponto é traduzida em amplitude de um sinal elétrico, de modo que cada ponto ou retícula do espaço bidimensional é convertido em nível de voltagem de um impulso elétrico na seqüência temporal. À medida que a intensidade luminosa da imagem varia de um ponto a outro da linha de varredura, a amplitude do sinal se modifica de forma sincronizada.<sup>16</sup>

Podemos dizer, assim, que a imagem de vídeo constitui-se de puro pulso elétrico, sinal elétrico codificado, luz projetada, ou projeção luminosa.

A constituição da imagem por fluxo de elétrons é devedora das primeiras pesquisas de Thomas Edson, que observou uma faísca fluindo através do vácuo. A descoberta veio impulsionar, posteriormente, John Fleming a construir um dispositivo, denominado diodo, formado por um tubo a vácuo, em cujo interior, numa das extremidades, havia um filamento emissor de elétrons, o cátodo, e na outra uma placa receptora, o ânodo. A partir daí descobriu-se, com conhecimento de causa, a existência das partículas de elétrons em movimento, o fluxo dos feixes de elétrons.

Em 1923, o russo naturalizado americano, Wladimir Zworykin aperfeiçoou esse dispositivo acoplando a ele uma tela de células fotoelétricas. O aparelho foi chamado de iconoscópio e permitiu a visualização da imagem na sua constituição por elétrons, sendo considerado o primeiro dispositivo ótico-eletrônico de câmera de televisão.

Nesse sentido, é possível observar que o vídeo representa um meio de produção de imagem delimitador em relação às técnicas anteriores, substituindo a

---

<sup>16</sup> MACHADO, 1990, op. cit., p. 41.

técnica mecânica geradora do movimento a partir da força, pela técnica eletrônica em que o movimento, a energia é gerada por circuitos elétricos. Assim, podemos situar o vídeo dentro de uma categoria de tecnologia e consideramos que, embora provenientes de uma mesma raiz etimológica, técnica e tecnologia diferenciam-se. “A eletrônica não é mais uma técnica, na medida em que não é mais empírica, mas solidária da ciência, de suas teorias, de suas formalizações matemáticas”.<sup>17</sup>

Técnica relaciona-se à habilidade humana para construir instrumentos, situando o modo de fazer no âmbito da própria atividade empírica, enquanto tecnologia significa incluir a técnica ampliando-a, integrando a ela proposições, idéias, ou seja, um fazer que envolve o “como” integrado a princípios científicos e estudos fundamentados.

A arte tecnológica, diz respeito a uma relação intensificada entre a arte e a ciência em que no processo de criação torna-se necessário o envolvimento do artista com conhecimentos provenientes de diversas áreas, incluindo os conhecimentos técnicos.

A produção denota o necessário processo de interação das artes com outras áreas de conhecimento e amplifica a dimensão coletiva que atinge toda e qualquer obra inserida no campo tecnológico onde toda produção é tocada por sugestões, conversações, percepções e condições técnicas.

A inter-relação com outras áreas de conhecimento intensifica a dimensão da arte voltada para o processo na qual o valor centra-se na própria trajetória onde só é possível prever o ponto de partida ao invés do ponto de chegada ou a arte como meio, e não como fim.

---

<sup>17</sup> COUCHOT, 2003, op. cit., p. 93.

### 1.3 FEEDBACK – IMAGEM TEMPO FRACTAL

O procedimento de captação e projeção utilizado em *Entremeios* produz um processo de formação de imagem denominado *feedback* de vídeo e trata-se de um efeito gerado pelo processo de circuito fechado de vídeo.<sup>18</sup>

A palavra *feedback* foi um termo criado por Edwin Armstrong, em 1913, para nomear a regeneração de circuito, tratando-se especificamente de circuitos de rádio. O processo consiste na transferência de um sinal de saída para a entrada do seu canal de origem. Por extensão, a palavra passou a ser utilizada em diversas áreas de conhecimento, tais como a biológica, econômica, elétrica, eletrônica (circuitos), social entre outras, para designar o retorno ao emissor em determinadas condições de transmissão.<sup>19</sup>

No caso do vídeo, e especificamente em *Entremeios*, a câmera converte a imagem que está sendo emitida no espaço por projeção em uma nova imagem que passa a se repetir ininterruptamente e em sucessão contínua. À medida que a imagem “viaja” em circuito fechado ocorre o aparecimento de vários blocos de imagens uns dentro dos outros com variação de quadros de tamanho distintos. O processo é provocado por atrasos de frações de segundo, na geração de uma imagem para outra.

Segundo Belloir,<sup>20</sup> a formação do *feedback* de vídeo organiza-se através de uma construção interna do tipo “cumulação cíclica”, ou seja, o fluxo de energia que alimenta o sistema renova-se constantemente em razão de sua imprevisibilidade.

---

<sup>18</sup> Também conhecido como efeito Larsen (microfonia), ou Howl. MACHADO, 1990, op. cit., p. 125.

<sup>19</sup> ESCARPIT, Robert. *Teoría Geral de la Información e la Comunicación*. Barcelona: Içaria, 1981. p. 70.

<sup>20</sup> BELLOIR, Dominique apud MACHADO, 1990, op. cit., p. 126.

É a imprevisibilidade do sistema do vídeo que irá distinguir o *feedback* de vídeo do *feedback* do tipo regulado, cuja função é conduzir o sistema a fim de mantê-lo estável, com retorno de informação previsível.

Deve-se constatar que o tipo de *feedback* que ocorre no vídeo se relaciona a uma categoria diferente, porque ele possibilita a produção de efeitos aleatórios imprevisíveis, sobre os quais se pode intervir. As figuras em perpétua mutação resultam de uma amplificação, de um enriquecimento progressivo do ciclo inicial.<sup>21</sup>

No *feedback* de vídeo, os quadros que se repetem conservam características visuais semelhantes, mas a organização cíclica percute uma construção evolutiva de forma a revelar suas diferenças. Mas consideramos que, no processo de formação de imagem em *feedback* de vídeo, não há um fim, ou, seu fim é sempre um ponto desenvolvendo-se em processo contínuo e evolutivo. Podemos dizer que o processo se constitui de uma “cumulação cíclica” que fomenta novas organizações e extrapola a noção de redundância, ou de uma repetição pela segunda vez.

Como é amplamente sabido, a Teoria da Relatividade considera o espaço e o tempo como grandezas intimamente relacionadas, sendo categorias indissolúveis, com o tempo identificado como a quarta dimensão do espaço. No *feedback* de vídeo o tempo manifesta-se como imagem evidenciando sua existência visual na construção de quadros sobrepostos em processo contínuo.

A aproximação espaço-tempo começa a aparecer na imagem, segundo Arlindo Machado, “quando se coloca a velocidade do obturador a trabalhar no sentido da anotação do movimento”.<sup>22</sup> Nesse sentido, encontramos no final do século XIX, na busca de inserção do movimento na imagem, duas pesquisas

---

<sup>21</sup> BELLOIR, Dominique apud MACHADO, 1990, op. cit., p. 126.

<sup>22</sup> MACHADO, Arlindo. Anamorfoses cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem. In: PARENTE, André (org.) *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999. p. 103.

pioneiras – a do fotógrafo Eadweard Muybridge (1830-1904) e a do físico francês Etienne Jules Marey (1830-1904). Esses pesquisadores debruçaram-se na análise das várias fases do movimento do corpo, de animais e de humanos, realizando captações em imagens fixas, cujo movimento era possibilitado pela sucessão de quadros um após o outro, na chamada técnica cronofotográfica.<sup>23</sup>

Com a entrada da eletrônica na cena da imagem a associação espaço e tempo veio revelar-se como uma condição inerente à sua formação. Conforme Arlindo Machado, “As câmeras eletrônicas constituem os primeiros dispositivos enunciadores realmente capazes de anotar o tempo em imagens seqüenciais”.<sup>24</sup> Esse atributo é manifesto por sua inscrição seqüencial através de linhas de varredura durante um intervalo de tempo.

Cabe lembrar, ainda, que no cinema o tempo aparece como um efeito de percepção oriundo do movimento de quadros fixos separados. “O dispositivo cinematográfico baseia-se em uma espécie de ilusão de ótica: ele busca produzir um efeito de continuidade sobre uma seqüência de imagens fundamentalmente descontínuas.”<sup>25</sup>

O tempo já não é mais, como era no cinema, aquilo que se interpõe *entre* um fotograma e outro, mas aquilo que se inscreve no próprio desenrolar das linhas de varredura e na superposição no quadro.<sup>26</sup>

Ao comparar a imagem de vídeo com a imagem de cinema, Nam June Paik diz: “A diferença entre o filme e a televisão está no fato de que o filme é

---

<sup>23</sup> Termo utilizado por Marey, em 1887, para designar as fotografias registradas de forma sucessiva na mesma placa fotográfica. Enquanto Muybridge utilizava intervalos longos para separar a imagem e observar melhor os quadros, Marey desejava aproximar esses intervalos para restituir o movimento o que levaria mais tarde à invenção do cinema.

<sup>24</sup> MACHADO, 1999, op. cit., p. 114.

<sup>25</sup> Idem, ibidem, p. 114.

<sup>26</sup> Idem, ibidem, p. 114, 115.

imagem e espaço, enquanto na televisão não há mais espaço, não há imagens, mas apenas linhas, linhas eletrônicas.”<sup>27</sup> [...] “o vídeo não é nada mais do que o tempo, somente o tempo.”<sup>28</sup>

O tempo que se apresenta no vídeo é o tempo da passagem expresso pelo movimento. Nesse sentido, a imagem eletrônica representa da melhor forma que se pode ter a filosofia aristotélica. Para Aristóteles, o tempo estabelece-se como a medida do movimento, ou a expressão do movimento.<sup>29</sup>

O tempo e sua associação ao movimento é também uma proposição da teoria física. Para entender a origem do universo, a física sugere o tempo como elemento associado ao movimento, ou como “um número” do movimento, ou seja, como algo associado a uma forma do antes e do depois. Dessa forma, pode-se entender o tempo, como um elemento inerente ao movimento das coisas do mundo. “O tempo é o fio condutor que hoje nos permite articular nossas descrições do universo em todos os níveis.”<sup>30</sup>

Esse tempo no vídeo, em sua combinação com o movimento, surge com uma capacidade tal capaz de “deformar” a estrutura mesma da imagem, podendo comprimi-la, dilatá-la, multiplicá-la, alterá-la até sua total transfiguração.

Essas deformações, segundo Arlindo Machado, constituem-se de uma modalidade específica de “deformação” oriunda da indissolubilidade da relação espaço-tempo e de sua presença na imagem. Inspirando-se na teoria da relatividade de Einstein e apropriando-se do termo “cronotopo” da teorização literária de Mikhail Bakhtin, Machado denomina esse tipo de anamorfose cronotópica.

---

<sup>27</sup> LISCHI, Sandra. Era uma vez cinema e vídeo. In: *Revista USP*, São Paulo, nº 19, p. 116, 1993.

<sup>28</sup> PAIK apud DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p. 64.

<sup>29</sup> ABBAGNANO, N. *Dicionário de filosofia*. São Paulo: Mestre Jou, 1982. p. 110.

<sup>30</sup> PRIGOGINE, Y. & STENGER, L. *Entre o tempo e a eternidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992 p.147.

O resultado do alinhamento da câmera e do projetor percute a imagem uma multiplicação das cenas com variações decrescentes de blocos de tamanho em direção ao infinito.

O sistema é promovedor de subdivisões na imagem e revela a capacidade para organizá-la em auto-similaridade. Podemos aproximar esta forma de organização às estruturas geométricas de Benoit Mandelbrot, os Fractais. Ou seja, “formas extraordinariamente complexas derivadas de padrões elementares, modificadas por um gerador.”<sup>31</sup>

Aproximando-se desta definição significa dizer que cada imagem absorve e se alimenta do fluxo interno de energia e, ao mesmo tempo, tem o seu gerador no mundo externo – a dinâmica se mantém espontânea e longe de um estado de equilíbrio – um sistema, portanto, operacionalmente fechado, mas energeticamente aberto.

Embora existam visualmente características semelhantes entre uma formação e outra, as formações jamais retornam ao seu estado inicial – elas seguem adiante conservando algo de seu início, mas em outro estágio, já desenvolvido.

O *feedback* pode ser pensado como uma operação em que a imagem evidencia frações de sucessão da composição no tempo, não em formações opostas; tampouco semelhantes, mas sim ressonâncias de suas diferenças.

O processo apresenta-se na obra *Present Continuous Past(s)* (1974), de Dan Graham (Figura 9). Na obra, uma câmera grava o reflexo da sala juntamente com a imagem do monitor refletida no espelho. A imagem apresenta com um atraso de 8 segundos previamente refletidos no espelho. Uma pessoa assistindo ao monitor vê sua própria imagem como era há oito segundos, como a imagem que estava sendo refletida no espelho oito segundos antes disso.

---

<sup>31</sup> MACHADO, 1990, op. cit., p. 151.



O processo completo apresenta a imagem construindo-se em dezesseis segundos no passado. Apresenta-se uma regressão infinita de espaço mas dentro de uma progressão contínua do tempo. Forma-se, então, um *feedback* de imagem em processo, que nunca se repete formalmente.

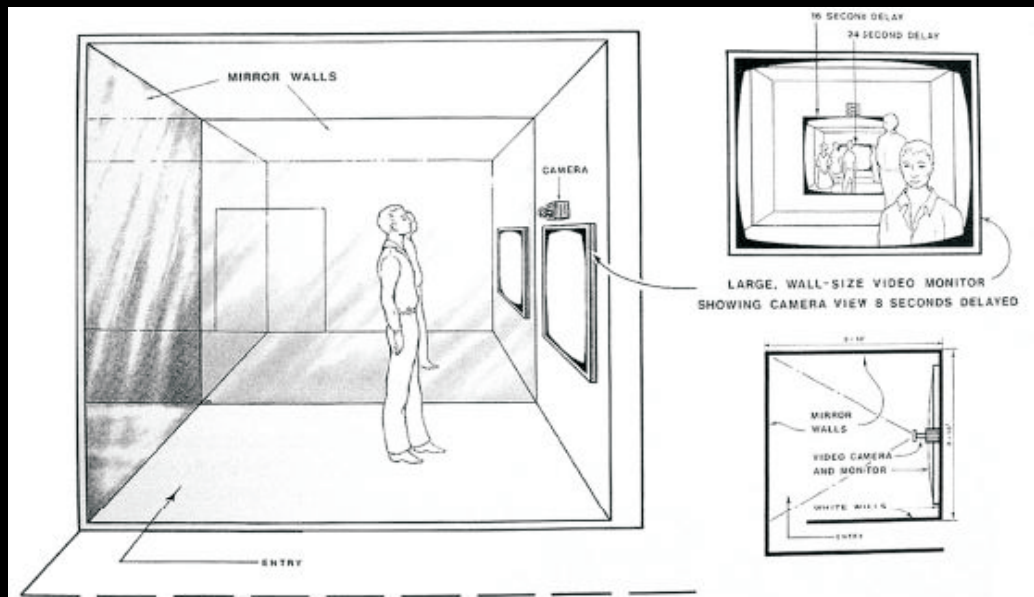
[...] uma câmera capta o espaço de uma parede coberta com um grande espelho colocado diante dela; posta em cima de um monitor que difunde a imagem captada por ela; pelo jogo do espelho e da televisão, o espectador se vê repetido ao infinito, no limite da definição da tela. Mas a imagem de vídeo inicial tem uma diferença de segundos e seu atraso se acumula virtualmente, a imagem do espectador não sai mais da instalação.

<sup>32</sup>

O tempo apresenta-se como uma matriz distribuidora de imagens multiplicando-as uma dentro das outras. Sua aparição é marcada pela mutabilidade, pelo dinamismo, cuja menor unidade constitui-se de uma dobra em incessante movimento.

---

<sup>32</sup> Dan Graham, obra *Past Contínuos Past(s)*. Exposição *Machines à Communiquer (cite de Sciencies, 1991)* apud CAUQUELIN, Anne. *Arte contemporânea: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 2005. p. 154.



[Fig 9] Dan Graham  
*Present Continuous Past*, 1974.  
 Câmera de vídeo  
 Aparelho de televisão  
 Espelho

## 1.4 PONTO DE VISTA/PONTO DE TEMPO

A situação de confrontação do espectador com sua própria imagem em espelhamento resgata processos de identificação.

Segundo Jacques Lacan, a identificação do sujeito ocorre no momento em que ele se registra em situação de espelhamento dando origem a si mesmo como Outro. Este “Outro” é o sujeito ideal construído por ele mesmo no seu desejo de reconhecimento. “É aí que a imagem do corpo dá ao sujeito a primeira forma que lhe permite situar o que é, e o que não é do eu.”<sup>33</sup>

Nesse caso, podemos dizer que o espectador descobre-se em uma situação de “Outridade”, ou seja, “uma percepção de que somos outros sem deixarmos de ser o que somos, e que, sem deixarmos de estar onde estamos nosso verdadeiro ser está em outra parte. Em outra parte quer dizer: aqui, agora mesmo enquanto faço isto ou aquilo”.<sup>34</sup> Uma situação em que o espectador percebe a si próprio vendo-se como “outro”. Nessa condição como podemos situar o seu lugar?

No primeiro capítulo do livro *As palavras e as coisas*, Michel Foucault<sup>35</sup> tece uma análise sobre a obra *As Meninas*, de Diego Velásquez (Figura 10), procurando identificar a origem do “lugar” do sujeito que vê a obra. No caso de *As Meninas*, esse local é identificado a partir da direção dos olhares dos personagens do quadro, sendo um ponto que se coloca fora dele, onde supostamente estaria o espectador, o modelo se deixando pintar.

---

<sup>33</sup> LACAN, Jacques. *Os escritos técnicos de Freud*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986. p. 96.

<sup>34</sup> PAZ, Octavio. *O arco e a lira*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982. p. 325.

<sup>35</sup> FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 1985.



[Fig 10] Diego Velásques. *As Meninas*, 1656.  
Óleo sobre tela.

A imagem de vídeo produzida simultaneamente ao real introduz uma situação de experiência de visualidade distinta daquela que habitualmente nos acostumamos a experimentar em um espaço de exposição. Nessas proposições o espectador vê-se incluído na imagem no mesmo momento em que a está visualizando.

A relação não se institui, portanto, pelo presumível, ou por uma suposição, tampouco, vincula-se a algo anterior à sua existência como na pintura *As meninas*. A situação de uma exposição de imagem em tempo real revela a ocorrência, o próprio acontecimento em imagem e não através de uma suposição.

A existência do acontecimento no momento de sua ocorrência na imagem acrescenta à relação sujeito-imagem possibilidades de troca, de articulação com a cena a ser visualizada. Ao observar-se na imagem, o espectador pode explorar suas ações na cena; exercitando-se através de gestos, movimentações e deslocamentos no espaço e com isso ultrapassa o canal de relação construído somente pela mente ou pela visão.

É possível observar uma experiência de visualidade mais ativa e relacionar esse espectador como um *performer* que encena, com seus atos, seus gestos, suas escolhas, aquilo que quer ver na imagem. Ou seja, podemos pensá-lo como um construtor da cena que encena para si e para os espectadores que estão à sua volta a cena a ser apresentada em imagem.

O corpo toma-se, assim, por sua atuação e ação, como elemento implicador na configuração da imagem – conseqüentemente comprometedor na significação do visível. Em outras palavras – o espectador situa-se como um sujeito ativador, responsável pela cena do visível.

Em relação à experiência com a imagem em tempo real, a videoinstalação *Des-Espelho* (2004), do grupo SCIArts,<sup>36</sup> apresentada na Pinacoteca do Instituto de Artes da UFRGS em 2005, é uma referência.

*Des-Espelho* consiste de um sistema de videovigilância montado com sete câmeras e igual número de monitores de TV (Figura 11).

A obra apresenta ao visitante sua própria imagem capturada e exposta em tempo real a partir de situações especulares específicas, que refletem sua face para a própria contemplação, mas sob o ponto de vista que não é o dele mesmo.

Ao olharmos para os monitores a fim de observar a imagem, deparamo-nos com a nossa própria face voltada para um ponto diverso daquele para o qual direcionávamos a visão. A videoinstalação oferece, conforme Sandra Rey, “um jogo especular de imagens, captadas de pontos de vista e perspectivas inabituais;<sup>37</sup> Nesse sentido, “O que a instalação acaba proporcionando ao espectador constitui-se numa experiência de alteridade que (tenho a impressão) não decepcionaria Lacan”.

38

---

<sup>36</sup> Exposição realizada em setembro de 2005, na pinacoteca do Instituto de Artes da UFRGS, em Porto Alegre, com curadoria da profa. Eny Schuch. O grupo é formado por Fernando Fogliano, Milton Sogabe, Renato Hildebrand e Rosangela Leote.

<sup>37</sup> REY, Sandra. Processos perceptivos e construções simbólicas, agenciamentos do sujeito - “nós” e do sujeito “eu” na instalação des-espelhos do grupo SCIArts. In: *Conexão-Comunicação e Cultura*. Caxias do Sul/RS: Educs, 2005. p. 151.

<sup>38</sup> Idem, ibidem, p.151,



[Fig 11] Grupo SCIArts. *Des-Espelho*, 2005  
Câmera de video-vigilância  
Aparelho de televisão  
Pinacoteca Instituto de Artes, UFRGS.

Encontramos após os anos cinqüenta, conservadas as diferenças, uma tendência na arte de integrar o sujeito espectador como um interventor ativo para a realização da obra. A maneira encontrada pelos artistas, segundo Edmund Couchot, para introduzir o receptor dentro da obra solicitando-o à participação física foram as criações de ambientes de arte. “A forma mais simples da participação foi a instalação. Instalando o espectador no centro da obra, o artista convidava a adotar uma atitude diferente diante dela.”<sup>39</sup> Michael Archer confirma: “A obra não era algo para se olhar, mas um espaço a ser adentrado e experimentado de modo físico pleno”.<sup>40</sup>

No contexto dos anos 1970, encontramos uma série de obras do artista Bruce Nauman. São corredores longos e estreitos, com televisores apresentando imagens capturadas em tempo real. Estabelecemos uma relação aproximativa com o último desses corredores, *Corredor de vídeo gravado ao vivo*, de 1970 (Figura 12).

A obra consiste de um corredor longo e estreito de 10 metros de comprimento e 50 cm de largura no qual o artista instalou na sua entrada uma câmera de vídeo, disposta a três metros do chão. No fundo do corredor, encontram-se dois monitores, um em cima do outro – um deles apresenta a imagem ao vivo, e o outro, a imagem deste mesmo espaço pré-gravada.

Havia dois monitores de televisão no final de um corredor aberto. Um deles mostra constantemente um vídeo do corredor vazio. Outra câmera é instalada no alto, em cima da entrada para o corredor, e é conectada ao monitor na parte fechada do corredor. Então quando você percorre o corredor, a câmera está acima e atrás de você. À medida que você anda em direção ao monitor, em direção, a sua própria imagem, a sua imagem é você mesmo visto de trás.<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup> COUCHOT, Edmond. A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor a obra e o espectador na hora do tempo real. In: *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 1997. p. 136.

<sup>40</sup> ARCHER, Michael. *Arte contemporânea - uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes, 2001. p. 106.

<sup>41</sup> *Circuito fechado: filmes e vídeos de Bruce Nauman 1967-2001*. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2005. p. 21.



Sobre sua experiência na obra *Corredor de vídeo gravado ao vivo*, Bruce Nauman comenta: “Então à medida que você anda em direção a sua imagem, está se afastando da câmera. No monitor, portanto, você se afasta de si, e quanto mais perto quer chegar, mais se afasta da câmera e de si mesmo.”<sup>42</sup>

Assim como em *Corredor de vídeo gravado ao vivo*, em *Entremeios* o espectador visualiza seu corpo a partir do ponto de vista de suas costas. Assim que nos deslocamos no ambiente em direção à nossa imagem o corpo parecia penetrar infinitamente nela; quanto mais quiséssemos nos aproximar de nosso corpo em imagem, mais nos afastávamos dele. A experiência assemelha-se à entrada em um abismo – o caminhar nos introduz cada vez mais para dentro da imagem.

*Corredor de vídeo gravado ao vivo*, constitui-se de um espaço físico planejado, uma estrutura criada para restringir o espectador a uma determinada experiência de enclausuramento no espaço.

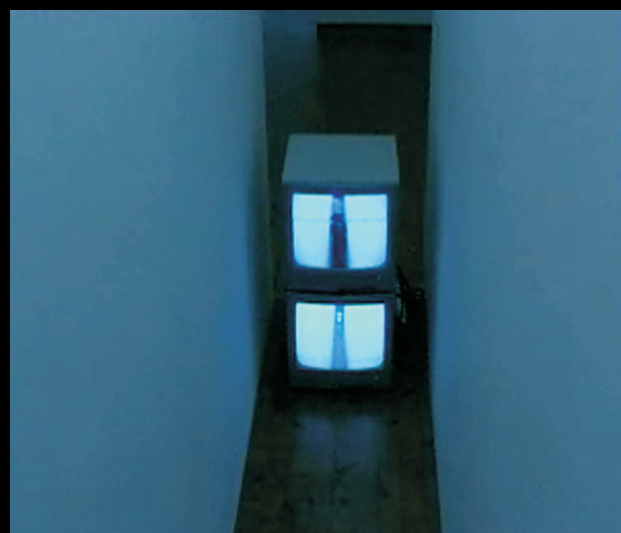
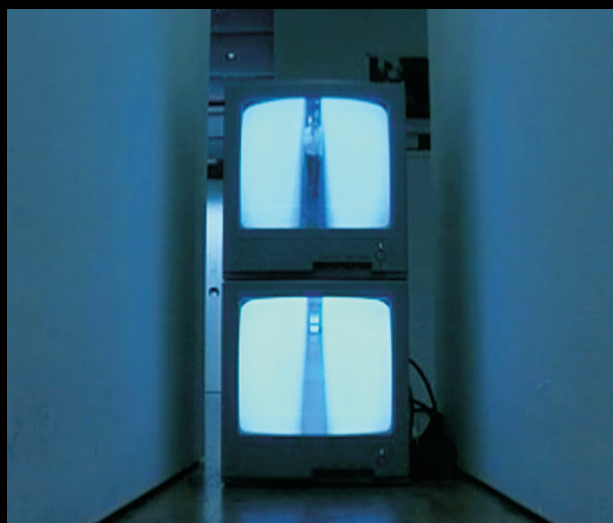
Nessas produções, diferentemente, parto de uma interação com o lugar, um espaço próprio, seja ele institucional ou não, sem redimensioná-lo em sua estrutura física. É essa mesma estrutura física arquitetônica que me interessa, e que agencio como elemento da produção.

---

<sup>42</sup> *Circuito fechado*: filmes e vídeos de Bruce Nauman 1967-2001.



[Fig 12] Bruce Nauman. *Corredor de vídeo gravado ao vivo*, 1970.  
Câmera de vídeo-vigilância e aparelho de televisão.  
Solomon R. Guggenheim Museum, Nova York. Panza Collection.



Bruce Nauman tem sido uma referência no meu processo criativo. O envolvimento do artista com vídeo começou no final dos anos 1960, em uma série de trabalhos nos quais explorou o meio vídeo como forma de apresentar o processo. Em *Caminhada lenta em ângulo – caminhada Beckett*, Nauman utilizou seu próprio estúdio para exercitar uma seqüência de movimentos corporais inspirados nos personagens do dramaturgo irlandês, buscando alcançar os limites do corpo no espaço arquitetônico.

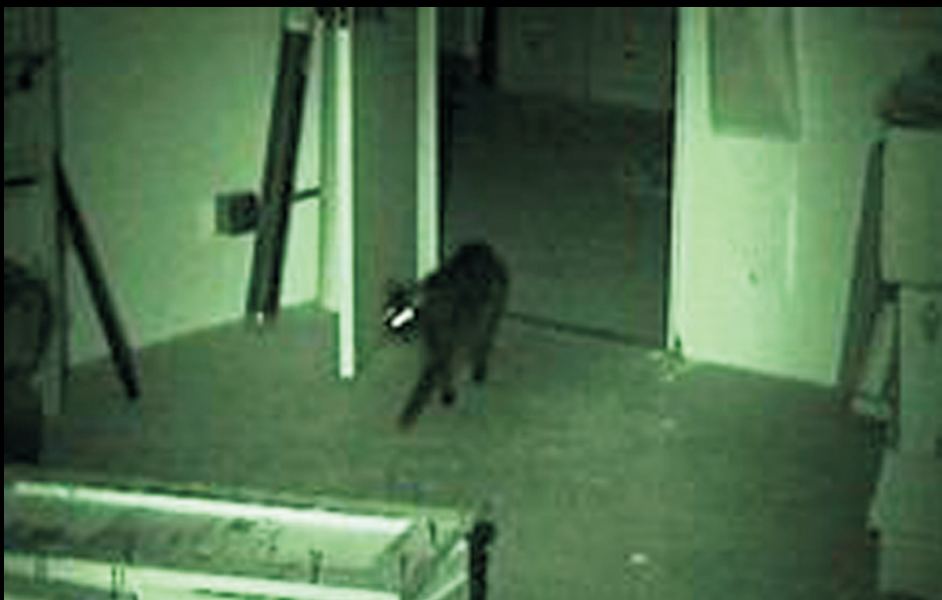
Em *Exercício sobre o perímetro de um quadrado*, seu estúdio foi também utilizado para explorar dos lados de um quadrado preso no chão com fita adesiva. A introdução de movimentos corporais ordinários e espontâneos na obra de Nauman emerge de sua convivência com a bailarina e coreógrafa Meredith Monk. A valorização do tempo e do processo nas obras surge a partir de suas relações com os artistas Jonh Cage (música) e Merce Cunningham (dança).

Nauman incorporou este formato aberto [uma aparente ausência de início e fim] às suas *performances* com vídeo, que usavam uma câmera fixa gravando gestos e movimentos, os quais ele considerava arte em si mesmo.<sup>43</sup>

Em obras mais recentes, o artista produziu quatro séries de videoinstalações a partir da gravação de seu estúdio em completa escuridão, mapeando-o com sete localizações de câmera de vídeo com infravermelho. A videoinstalação *Versão escritório (Sem chance John Cage) mapeando o estúdio I*, de 2001, compõe-se de sete projeções de grande formato – nelas aparecem objetos e restos de trabalhos, e um gato e ratos que passam pelo estúdio (Figura 13).

---

<sup>43</sup> RUSH, Michael. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006. p. 42.



[Fig 13] Bruce Nauman.  
*Mapeando o estúdio*  
(*Sem Chance John*  
*Cage*),  
2001.

A projeção é apresentada com seis horas de duração. Quando o público entra no ambiente poderá ou não ver algum movimento ou incidente: o aparecimento do gato ou dos ratos ou uma ocasional traça. Sobre a origem dessas obras o artista comenta:

Há cerca de um ano atrás dei comigo a caminho do atelier, frustrado com a falta de idéias para desenvolver. O que acionou esta peça foram os ratos. Tivemos uma invasão de ratos do campo nesse verão e estava a ser impossível livrarmo-nos deles, eram tantos que até o gato não lhes ligava. À noite sentava-me no atelier a ler e o gato ficava ao meu lado a observar os ratos a correr por todo o lado. Ele conseguia apanhar alguns porque na manhã seguinte encontrava vestígios espalhados pelo chão. Decidi que ia trabalhar com o que tinha, que era o gato, os ratos e uma câmara com infravermelhos que tinha no estúdio. Preparei as coisas, e à noite experimentei deixar a gravar o que acontecia durante a minha ausência.<sup>44</sup>

De certa maneira, minha afinidade com as obras de Bruce Nauman reside na sua forma de conceber e pensar a arte. Nauman parece valorizar o cotidiano, os objetos comuns e as ações simples como prática artística, sem valores exclusivistas e preciosistas. Da mesma forma, não considero minhas produções como um produto de algo que foi experimentado, nem as entendo como uma experimentação. Assim como Nauman, ao produzir um trabalho, parto da experiência vivida, integrando-a sem hierarquia ao produto apresentado.

---

<sup>44</sup> Entrevista ao curador Michael Auping publicado em "Please pay attention please: Bruce Nauman's Words: writings and interviews" (edited by Janet Kraynak), MIT Press, 2003 (Anexo o depoimento completo).

## 1.5 LUGAR TEMPO

A simultaneidade temporal coloca domínios como imagem e lugar numa relação indissociável. Existe o espaço físico, aquilo que é da ordem da matéria, do palpável e a imagem desse espaço, algo da ordem do imaterial, do impalpável, projetada nele, ou projetada em outro espaço físico. Quando a imagem está projetada no mesmo espaço, visualiza-se a mesma cena em dois domínios, na imagem e no lugar. Nessa situação em que o acontecimento ocorre dentro da imagem e simultaneamente dentro do lugar (espaço), o que podemos considerar como elemento primeiro? Em termos perceptivos, como designar os limites dessas duas partes?

A situação em tempo real propõe à experiência uma condição notadamente relacional. Imagem, sujeito e lugar reorganizam-se, formando um todo.

O sujeito não se mantém à distância da imagem, no face a face dramático da representação; ele ali mergulha; ele se desfoca, se translocaliza, se expande ou se condensa, se projeta de órbita em órbita, navega em um labirinto de bifurcações, de cruzamentos, de contatos, através da parede osmótica das interfaces e das malhas sem fronteiras das inter-redes. O sujeito transpassado pelas interfaces é, de agora em diante, muito mais trajeto do que sujeito.<sup>45</sup>

Os elementos, imagem, corpo e lugar em tempo real re-locam-se na cena do visível. O fato, segundo Edmond Couchot, permite estabelecer uma aproximação com o processo de constituição da pintura moderna, mais especificamente, diz o

---

<sup>45</sup> COUCHOT, 2003, op. cit., p. 275.

autor, às correntes artísticas nascentes do cubismo, que acrescentam objetos retirados da realidade para inseri-los na imagem.

Ao ajustar-se a ela o tempo da realidade em que a ação se desenrola ao tempo do observador sem um tempo determinado que os separe, ou seja, o momento de sua captura e o momento de sua representação, esta imagem faz mais do que representar, ela *sobreapresenta*.<sup>46</sup>

Consideramos que o vídeo em tempo real promove uma situação de presença que transpassa a noção de presença matéria, física. O tempo real permite aos pares das relações fisicamente distantes estarem próximos. Aí reside a especificidade do vídeo em tempo real – estar em todos os cantos do mundo, em presença no aqui e no agora. “No universo da imagem técnica, só o vídeo pode restituir o presente como presença de fato, pois nele a exibição da imagem pode dar-se de forma simultânea com sua própria enunciação.”<sup>47</sup>

Com sentido, a imagem em tempo real desloca a concepção de lugar – aquele tomado do ponto de vista da física, geométrico, geográfico, relacionado à localização, posição.

Eliminando-se as distâncias, desaparecem os deslocamentos. A proximidade física transmuta-se em proximidade ótico-eletrônica. Román Gubern sugere que na era da eletrônica os estudos antropológicos do homem devam ser compreendidos por uma nova disciplina: a antropotrônica.<sup>48</sup> Com a velocidade da eletrônica a dimensão tempo impõe-se sobre o lugar físico. Lugar passa a ser tempo, ou melhor, movimento, fluxo.

---

<sup>46</sup> Idem, *ibidem*. p. 82.

<sup>47</sup> MACHADO, 1990, *op. cit.*, p. 67.

<sup>48</sup> GUBERN, Róman. Os comportamentos induzidos da iconografia. In: ARISTARCO, G. & ARISTARCO, T. (orgs.). *O novo mundo das imagens eletrônicas*. Lisboa: Edições 70. p. 104.

Em 1984, Nam June Paik aproximou temporalmente as distâncias espaciais. Trata-se da obra *Good Morning Mr. Orwell*, uma referência ao escritor George Orwell e a seu livro *1984*.<sup>49</sup> Via satélite, Paik abriu a noite de Ano-Novo, de 1984, enviando, ao vivo, de Nova York a Paris e de Paris a Nova York, a imagem em tempo real do bailarino Merce Cunningham e de vários artistas que participaram do evento entre eles Laurie Anderson, Jonh Cage, entre outros (Figura 14).

A coincidência temporal em vídeo pode ser distinguida em dois tipos: uma diz respeito à coincidência do tempo simbólico com o tempo de exibição da imagem, caso em que a cena da imagem mantém-se na seqüência contínua em que foi captada, apresentando-se sem cortes ou montagem, como no caso dos registros em vídeo de performances.

O outro tipo de coincidência refere-se à transmissão direta. Neste caso o tempo do acontecimento, se faz visível na imagem simultaneamente ao tempo do lugar. Traçando uma comparação com as imagens técnicas anteriores ao vídeo apresentam o congelamento de uma ação, algo já acontecido, um tempo, presente na imagem, diferido da realidade. Ao contrário, a imagem de vídeo capturada, tecida e exposta em um mesmo momento, possibilita a apresentação da realidade dentro da imagem o “tempo presente”<sup>50</sup>, A ação, o gesto, o acontecimento são apresentados ainda enquanto estão sendo realizados.

A primeira obra a introduzir o princípio da instantaneidade no campo das Artes Visuais é *Café a Gogo*, 1965, de Nam June Paik. Utilizando uma das primeiras câmeras de vídeo Portapack da Sony,<sup>51</sup> Paik registrou a comitiva do papa em visita à cidade de Nova York e expôs a imagem, no mesmo dia de sua gravação no bar Café a Gogo.

---

<sup>49</sup> O livro *1984* foi publicado no final da Segunda Guerra Mundial. Trata-se de uma obra visionária na qual Orwell previa o futuro da sociedade telecontrolada pelo *Big Brother*.

<sup>50</sup> MACHADO, 1990, op. cit., p. 68.

<sup>51</sup> Em 1965, a Sony introduziu no mercado o *Portapack*, o primeiro dispositivo portátil de gravação de vídeo.



A introdução do tempo real do vídeo na arte é uma realização, também, de Nam June Paik. Em 1969 o artista apresentou, na Howard Wise Gallery, em Nova York, sua obra *TV Bra for living sculpture* (Figura 15). Trata-se de uma performance realizada em conjunto com a violoncelista Charlotte Moorman. A obra consiste na apresentação da imagem em tempo real, em dois pequenos monitores colocados sobre os seios da violoncelista que toca o instrumento durante a apresentação.

As imagens exibidas em tempo real mostram aos espectadores as próprias imagens dos artistas em ação. “O evento é conhecido como um gesto pioneiro em que a ação artística foi presentificada ‘ao vivo’ por intermédio do uso de câmeras de vídeo.”<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> MELLO, Christine. Vídeo e novas mídias: experiências brasileiras. Trabalho apresentado no NP07 – Núcleo de Pesquisa Comunicação Audiovisual, *XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação*, Salvador/BA, 04 e 05, setembro de 2002.



[Fig 14] Nam June Paik.  
*Good morning Mr Orwell*, 1984.  
Emissão via satélite



[Fig 15] Nam June Paik.  
*TV Bra for living Sculpture*, 1969.  
Howard Wise Gallery, New York.  
Câmera de vídeo  
Minitv



A investigação no modo de ser da imagem nos conduz a uma de suas primeiras definições. Platão abordou o estatuto da imagem ao longo de sua obra, quase sempre relativamente à *mimesis*, ou imitação. “Chamo de imagens, em primeiro lugar as sombras, depois os reflexos que vemos nas águas ou na superfície dos corpos opacos, polidos e brilhantes e todas as representações do gênero.”<sup>53</sup> Qualquer coisa diante de nós que empregue o mesmo processo é representação: alguma coisa que está em relação à outra. Essa concepção define imagem como aspecto da coisa, como algo que já foi experimentado de alguma outra forma.

Assim concebida, imagem é signo de semelhança, imitação. Imagem como imitação percorre toda a instauração teórica sobre imagem, envolvendo-a em um processo de representação, um segundo objeto de algo inicial que ela representaria – conceito que, desde a escolástica medieval, vem sendo estudado como referência a signos, símbolos, imagens e várias formas de substituição.<sup>54</sup>

A idéia de representar carrega a condição de presença com o sentido de re-apresentar, ou apresentar novamente. Isso quer dizer que a presença da coisa, existe antes da imagem. Mas o que dizer da imagem que apresenta simultâneo á realidade o mundo em movimento, no seu andamento, em sua duração?

Ann-Marie Duguet considera que a imagem eletrônica vem operar um questionamento no sistema de representação: “certa categoria de instalações de vídeo desempenha o papel de analista daquilo que constituem os fundamentos da representação dominantes desde a Renascença, elaborados segundo o modelo perspectivista”.<sup>55</sup> Segundo a pesquisadora, o tempo no vídeo explode com o ponto de fuga da perspectiva renascentista, deslocando-a para “ponto de tempo”.

A própria palavra “vídeo” vincula a relação do dispositivo com o presente. Vídeo vem do latim *videre*, ou seja, “eu vejo” – uma conjugação na primeira pessoa

<sup>53</sup> JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. São Paulo: Papyrus, 1996. p. 13, 14.

<sup>54</sup> SANTAELLA, Lúcia. *A percepção: uma teoria semiótica*. São Paulo: Experimento, 1998. p. 15.

<sup>55</sup> DUGUET, Anne-Marie. Dispositifs. In: *Communications n° 48* (org). Raymond Bellour et Anne-Marie Duguet. Paris: Seuil, 1988. p. 228.

do singular do caso reto do presente do indicativo. “Eu vejo” indica uma aproximação temporal ao aqui e o agora.

[...] vídeo é o ato de olhar se exercendo, *hit et nunc*, por um sujeito em ação. Isto implica ao mesmo tempo uma ação em curso [um processo], um agente operando [um sujeito] e uma adequação temporal ao presente histórico: “eu vejo” é algo que se faz “ao vivo”, não é o “eu vi” da foto [passadista], nem o eu creio ver do cinema (ilusionista) e tampouco o “eu poderia ver” da imagem virtual (utopista).<sup>56</sup>

Nesse sentido, observa Anne Marie Duguet, o vídeo pode “inclusive nem ser mais objeto, mas uma ação, um acontecimento, uma obra de relacionamentos momentâneos e sem traços materiais”.<sup>57</sup> Na mesma linha de raciocínio, Dubois propõe que o vídeo deve ser pensado como “um estado, não como objeto. Como estado-imagem, como forma que pensa”.<sup>58</sup> De fato, como diz o autor, o vídeo ultrapassa o terreno do visível.

---

<sup>56</sup> DUBOIS, 2004, op. cit., p. 72.

<sup>57</sup> DUGUET, 1996, op. cit., p. 46.

<sup>58</sup> DUBOIS, 2004, op. cit., p. 100.





PORÕES A-PARALELOS

## 2 PORÕES A-PARALELOS

Em meados de 2006 minha pesquisa com vídeo adentrou-se por novos caminhos. Nesse período constitui juntamente com a artista visual Eny Schuch, com a bailarina Fernanda Stein e com o bailarino e coreógrafo Paulo Guimarães, o grupo de pesquisa em Arte *A-paralelos*.

O grupo concentra em seu núcleo de pesquisa duas linguagens das artes, o vídeo e a dança, contando com parcerias em outras áreas de linguagem, conforme a necessidade de cada projeto a ser desenvolvido.

A formação do grupo teve sua impulsão no desejo de colocar em foco uma característica comum das duas linguagens, o movimento. Esse é ponto de partida que funda nossa existência como grupo, o que nos agrega. Somos permeados pelo movimento, pelo devir e pela transformação. Acreditamos, como Heráclito, “não ser possível entrar duas vezes no mesmo rio”.<sup>59</sup> O movimento é algo inerente à mudança, à transformação das coisas.

Para fomentar o processo de criação, destinamos semanalmente um período para reflexão teórica sobre arte em geral, sobre a nossa produção, para elaboração de projetos bem como suas avaliações. Enfim, é um momento em que novas propostas são enunciadas, conexões são feitas fortalecendo o objetivo de cruzamento de linguagens.

É observável com certa facilidade que cada área do conhecimento tem a sua especificidade, sua habilidade, aquilo que lhe é próprio, fazeres próprios de cada linguagem. Acreditamos no cruzamento como uma forma de ampliar a noção de disciplina enquanto concepção isolada, finita em sua estrutura ou com um fim em

---

<sup>59</sup> COSTA, Alexandre. *Heráclito*: fragmentos contextualizados. Rio de Janeiro: Difel, 2002. p. 205.

si mesmo. Essa é, com certeza, uma tomada de posição que envolve o abandono a uma forma de organização rígida, hierárquica, inflexível, na preferência de uma prática que elementos de reciprocidade, de troca – um caminho que acreditamos possível para atingir o atravessamento da disciplina, ou que nos leve a constituir um fazer transdisciplinar.<sup>60</sup>

Nossa forma de organização vem manifestando produções que não se instituem dentro de noções fechadas, determinadas historicamente. Nossas produções transitam em diversos conceitos como videoperformance, videodança, videoinstalação, instalação, etc., e, por vezes, englobam uma multiplicidade de características que as modelam como um vir a ser identidade, como algo transitivo composto pela transformação – ou seja, somos transversalizados pela mutabilidade que nos congrega e nos carrega como “riacho sem fim”.

O contexto que envolve o processo de criação interdisciplinar foi intensamente desenvolvido dos anos 1930 até os anos 1960, nos Estados Unidos, mais especificamente na escola de Arte *Black Mountain College*, na Carolina do Norte. A *Black Mountain College* foi fundada em 1933 por nove membros do corpo docente Bauhaus, tendo como diretor seu antigo membro Josef Albers.

Nos anos 1950, o músico Jonh Cage, o dançarino Merce Cunningham e o artista visual Robert Rauschenberg realizaram inúmeros eventos em parceria no *Black Mountain College*. *Theather Piece #1*, ou *Evento sem título* é um exemplo de um desses eventos, realizado em 1952, em que se buscou desenvolver uma produção interdisciplinar integrando diversas linguagens das artes – pintura, dança, literatura, projeção de diapositivos e filmes.

No *Evento sem título*, David Tudor tocava o “piano preparado”<sup>61</sup> enquanto

---

<sup>60</sup> O sentido atravessa a disciplina, atinge-a impondo uma outra visão sobre ela mesma – um passo adiante na relação interdisciplinar. O prefixo *trans* sugere transpassar, passar além, transpor, enxergar através.

<sup>61</sup> Piano específico inventado por Cage no qual introduziu pequenos objetos entre as cordas, parafusos de tipos



Merce Cunningham dançava no meio do público. Pinturas brancas de Robert Rauschenberg pendiam do teto enquanto eram projetados *slides* abstratos e filmes. O músico Cage, de terno e gravata, lia um texto sobre a relação entre a música e o zen budismo com excertos do monge dominicano, mestre Eckhart. O evento integrou todos os sentidos simultaneamente: visão, audição, olfato e tato. Esses artistas reivindicavam o afastamento à ortodoxia e a subordinação das artes a favor de uma prática aberta e indefinível.<sup>62</sup>

Podemos definir nossa lógica de conexão por agenciamentos internos sem limites externos. A noção é bastante próxima do conceito rizoma pensada por Deleuze e Guattari enquanto produção de multiplicidades.<sup>63</sup> Distintos do modelo de árvore, que fixam um ponto, uma ordem, no rizoma qualquer ponto pode ser conectado a qualquer outro.

um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, *intermezzo*. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança. A árvore impõe o verbo 'ser', mas o rizoma tem como tecido a conjunção "e...e..." Há nesta conjunção força suficiente para sacudir e desenraizar o verbo ser.<sup>64</sup>

Somos multiplicidades sem sujeito nem objeto, somente determinações, grandezas, dimensões que não podem crescer sem que mude de natureza. Desafiar a nossa própria verdade ou estar presente sem impor uma verdade? Talvez seja essa a questão individual que nos reúne.

---

e tamanhos diferentes, fragmentos de borracha, plástico, madeira, pano. Esses elementos vieram trazer uma nova qualidade ao som do piano resultando na criação de novos timbres. WISNIK, José Miguel. *O som e o sentido* – uma outra história das músicas. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

<sup>62</sup> GOLDBERG, Roselee. *A arte da performance: do futurismo ao presente*. São Paulo: Martins Fontes, 2006. p. 108.

<sup>63</sup> O conceito de rizoma é discutido na introdução de *Mil platôs*, mas reaparece ao longo do trabalho de Deleuze e Guattari ramificado em outros conceitos e denominações. Rizoma é uma forma de organização não-arborescente, sem raízes, sem eixo central, com conexões em todas as direções e dimensões.

<sup>64</sup> DELEUZE, G. & GUATTARI, F. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*, Rio de Janeiro: Editora 34. 1995. v.1. p. 37.

A forma de organização estabeleceu caminhos para criação que resultou, entre outras produções, em *Porões a-paralelos*. Nessa proposta, as diferenças individuais e habilidades específicas de cada área foram integradas e vinculadas à totalidade do projeto em uma dinâmica na qual determinamos o objeto, mas ao mesmo tempo fomos por ele contaminados incitando-nos modos de proceder.

*Porões a-paralelos* trata-se de uma videoinstalação que apresenta imagens projetadas sobre o lugar, originárias da captação da ação performática de dois performers/bailarinos sobre este mesmo lugar. O título é uma referência ao local de exposição, o Porão do paço municipal, lugar onde foi produzida a obra e sinaliza também os porões de cada um de nós. *A-paralelos* dá nome ao grupo fazendo referência à maneira como nos organizamos no momento de criação, ou seja, saberes específicos interligados no processo criativo.

A videoinstalação nasceu a partir de um projeto que foi idealizado para o edital<sup>65</sup> de concurso público de artes visuais proposto pela Secretaria Municipal da Cultura de Porto Alegre. O Porão do Paço Municipal, um dos espaços oferecidos, foi o local selecionado para a produção coletiva. Isso porque todos os participantes sentiram uma identificação com o lugar – a bem dizer, parecia que os desejos individuais entrelaçavam-se no tecido coletivo do grupo.

---

<sup>65</sup> Edital n. 019/2006 de concurso público realizado nos dias 8 e 9 de março de 2007, do Setor de Mostras e Galeria do DMAE-SMC/DMAE, para exposições nos espaços culturais da Prefeitura de Porto Alegre.

## 2.1 ESPAÇO DE EXPOSIÇÃO/ESPAÇO PARA A PRÁXIS

Localizado no subsolo do prédio do Paço Municipal de Porto Alegre, RS, Brasil,<sup>66</sup> o Porão apresenta teto baixo, paredes grossas em tijolos aparentes com arcos espalhados ao longo das suas diversas salas (Figuras 16 e 17). O ambiente é denso e sombrio; nele ressoam vestígios de um passado histórico, político e social. O lugar foi inicialmente destinado a depósito de cargas e, mais tarde, durante o período militar, foi utilizado como cadeia para os presos políticos.

A forma labiríntica apresentada pela planta baixa da galeria do Paço (Figura 18 planta-baixa) representava uma realidade concreta e, ao mesmo tempo, remetia-nos a locais e tempos passados desconhecidos. Isso nos incitou a propor não uma exploração linear, hierárquica, mas sim um perder-se para arriscar-se no encontro de caminhos possíveis.

Esse era um momento e um lugar significativo para propormos o cruzamento das nossas linguagens, concentrando-as nas qualidades de suas sensibilidades e associando-as às características do lugar em seus elementos físicos como tijolos aparentes, arcos, pilastras; e também simbólicos relacionados à sua peculiaridade histórica.

Para explicitar nossa situação frente ao lugar, é preciso lembrar tratando-se de um labirinto<sup>67</sup>, necessitávamos experimentar atitudes ativas de

---

<sup>66</sup> Também conhecido como Prefeitura Velha, começou a ser construído em 1898, e foi inaugurado em 1901 pelo então Intendente Municipal José Montauray. Há pouco tempo, o Paço foi devolvido à comunidade, totalmente restaurado, depois de três anos de um amplo e minucioso trabalho que iniciou em 1994. Em um pavimento, localizam-se os gabinetes do prefeito e do vice-prefeito. Em outro, as pinacotecas Rubem Berta e Aldo Locatelli, além do auditório e da galeria dos ex-prefeitos. O porão passa a abrigar os Memoriais do Paço e da Cidadania. Atualmente, o porão é administrado pela Coordenação de Artes Plásticas da Secretaria Municipal da Cultura (SMC), com períodos para exposição abertos mediante edital e através de convite.

<sup>67</sup> Labirinto é uma “vasta construção onde uma rede de salas e galerias, subterrâneas ou à superfície, se entrecruzam de tal maneira que se torna difícil encontrar a saída”. HOUAISS, Antônio. *Dicionário da língua portuguesa*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

desbravamento, percorrer seus trajetos, andar pelas encruzilhadas, provar suas sinuosidades. O lugar nos provocava a desvendar seus segredos. Assim, lançamo-nos na construção de novos significados, arriscando-nos, perdendo-nos sobre o campo de possibilidades que ali se apresentavam em busca da confluência de nossas linguagens.

Do ponto de vista da psicanálise, porão representa um lugar específico do cérebro onde se guardam os fatos e os sentimentos que não podem ser revelados, mas que são passíveis de serem revelados com ajuda de uma “lanterna”.

Saímos em busca da “lanterna”, em um canto, em um corredor, em um arco, em um pilar ou atrás de uma estreita porta. Sabíamos que a descoberta poderia ocorrer por acaso, na parte mais íntima, no subterrâneo, no porão – e existia a intenção de encontrá-la.

Em a *Poética do Espaço*, o filósofo Gaston Bachelard tece uma análise sobre espaços e lugares que o homem habita. Para o autor, o porão é um lugar onde escondemos nossos sonhos secretos, os nossos desejos mais íntimos. “[...] no porão seres mais lentos se agitam, menos apressados, mais misteriosos.”<sup>68</sup>

---

<sup>68</sup> BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 1993. p.209.



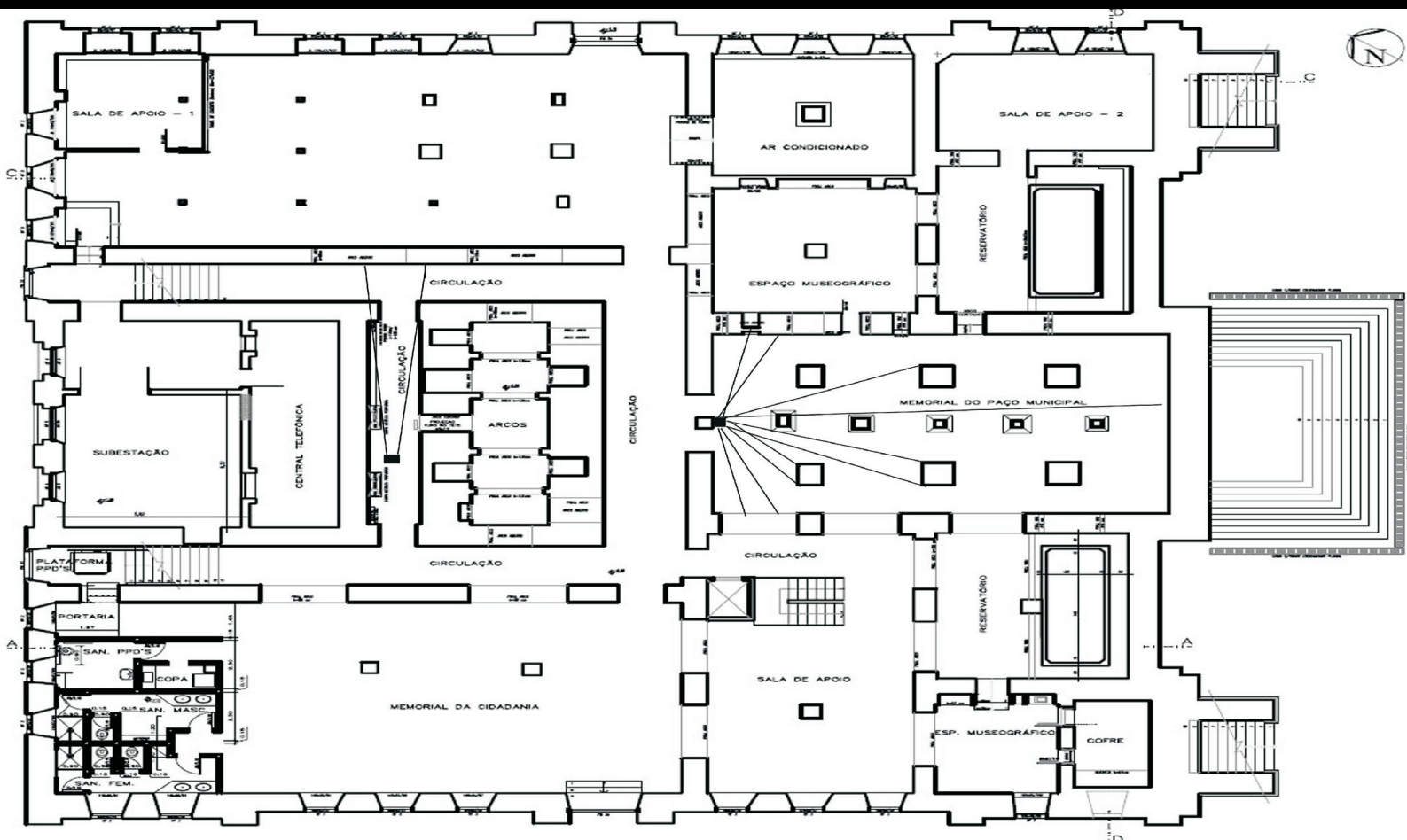
[Fig. 16] A-paralelos . *Porões a-paralelos*, 2007.  
Colunas. Sala das colunas.  
Galeria do Porão do Paço.







[Fig.17] A-paralelos . *Porões a-paralelos*, 2007.  
Arcos. Sala das colunas.  
Galeria do Porão do Paço Municipal.



[Fig. 18] Planta baixa da Galeria do Porão do Paço Municipal.

Para nós, o tempo de ocupação do espaço mostrava-se como um fator essencial na constituição do trabalho. Tratando-se de uma galeria de arte, dependíamos da disposição da Secretaria Municipal da Cultura (SMC/RS) para a ocupação do lugar.

Com alguns contratemplos, conseguimos nos estabelecer no local em um período que foi considerado significativo para produção. Durante aproximadamente cinco meses, semanalmente freqüentamos o espaço e lá permanecíamos em produção durante a média de seis horas.

A estrutura física do lugar exerceu um papel orientador na produção do trabalho o qual incorporamos e valorizamos, não apenas como suporte, mas sim, como parte integrante da mesma. Mas, além desses elementos arquitetônicos, o corpo em movimento em atuação sobre o espaço foi integrado à obra. De forma que para nosso estudo é oportuno investigarmos os conceitos de espaço e lugar, tomando como suporte considerações da antropologia e da geografia humanista.

Em uma análise etimológica tanto a palavra espaço quanto a palavra lugar tem a mesma procedência. Espaço vem do latim *spattium* – “distância entre dois pontos, ou a área ou o volume entre limites determinados”; e “lugar” origina-se do latim *locālis* (de *locus*), ou seja, o “espaço ocupado”.<sup>69</sup> Como considera Tuan, “As idéias de espaço e lugar não podem ser definidas uma sem a outra”.<sup>70</sup> São noções, portanto, interdependentes.

Michel de Certeau considera: “Um *lugar* é a ordem [seja qual for] segundo a qual se distribuem os elementos nas relações de coexistências. Aí se acha, portanto, excluída a possibilidade para duas coisas ocuparem o mesmo lugar”. Ou

---

<sup>69</sup> CUNHA, Antônio Geraldo da. *Dicionário etimológico Nova Fronteira da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

<sup>70</sup> TUAN, Yu-fu. *Espaço e lugar: a perspectiva da experiência*. São Paulo: Difel, 1983. p. 6.



seja, conforme o autor, um lugar é uma configuração instantânea de posições. Já “O espaço é um cruzamento de móveis. Em suma, o espaço é um lugar praticado”.<sup>71</sup>

O geógrafo chinês Yu fu Tuan, dentro da sua perspectiva humanista, considera que “O que começa como espaço indiferenciado transforma-se em lugar à medida que o conhecemos melhor e o dotamos de valor”.<sup>72</sup> Assim, podemos entender a definição de lugar relacionando a perspectiva da experiência vivida sobre ele. Nesse sentido, o espaço tomaria a condição de lugar a partir do momento em que o homem experimentar-se-ia temporalmente sobre ele.

Retomando Certeau, na sua proposição “espaço como lugar praticado”, as práticas são consideradas, pelo autor, como processos que possibilitam mudança na organização de um espaço – as operações sobre o espaço o definem como lugar. Assim, podemos supor que na definição de lugar revela-se a atuação sobre ele, determinante na definição de espaço como lugar praticado, que pode ser alterado na razão direta das ações e movimentações. Delineia-se, portanto, outro significado para o lugar em função da experiência corpóreo-temporal sobre ele, que toma a partir da experiência a dimensão de lugar para a práxis artística.

---

<sup>71</sup> CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis: RJ: Vozes, 1996. p. 201.

<sup>67</sup> TUAN, 1983, op. cit., p. 6.

## 2.2 REBATIMENTOS NA SALA DAS COLUNAS

A sala das colunas é assim designada pela presença de vários pilares dispostos enfileirados ocupando todo o ambiente. Posicionando-nos na porta da entrada da sala, observamos à esquerda a sala da cadeia com suas janelas gradeadas e uma estreita porta. Contornando toda a sala, há pequenos nichos em forma de meia-lua.

A ocupação desse lugar revelou-se como um objetivo desde o início do projeto logo que visualizamos a planta baixa do Porão do Paço. Os pilares são densos, com pé direito baixo e nos incitavam a projetar várias imagens sobre eles.

Com base nesse objetivo, idealizamos um dispositivo que foi desenvolvido especificamente para a projeção de imagens na sala das colunas. Trata-se de uma engenhoca composta por uma haste móvel, contendo na sua extremidade três tiras de ferro com prendedores destinados à sustentação das oito placas de policarbonato destinadas a funcionarem como rebatedoras da imagem projetada.

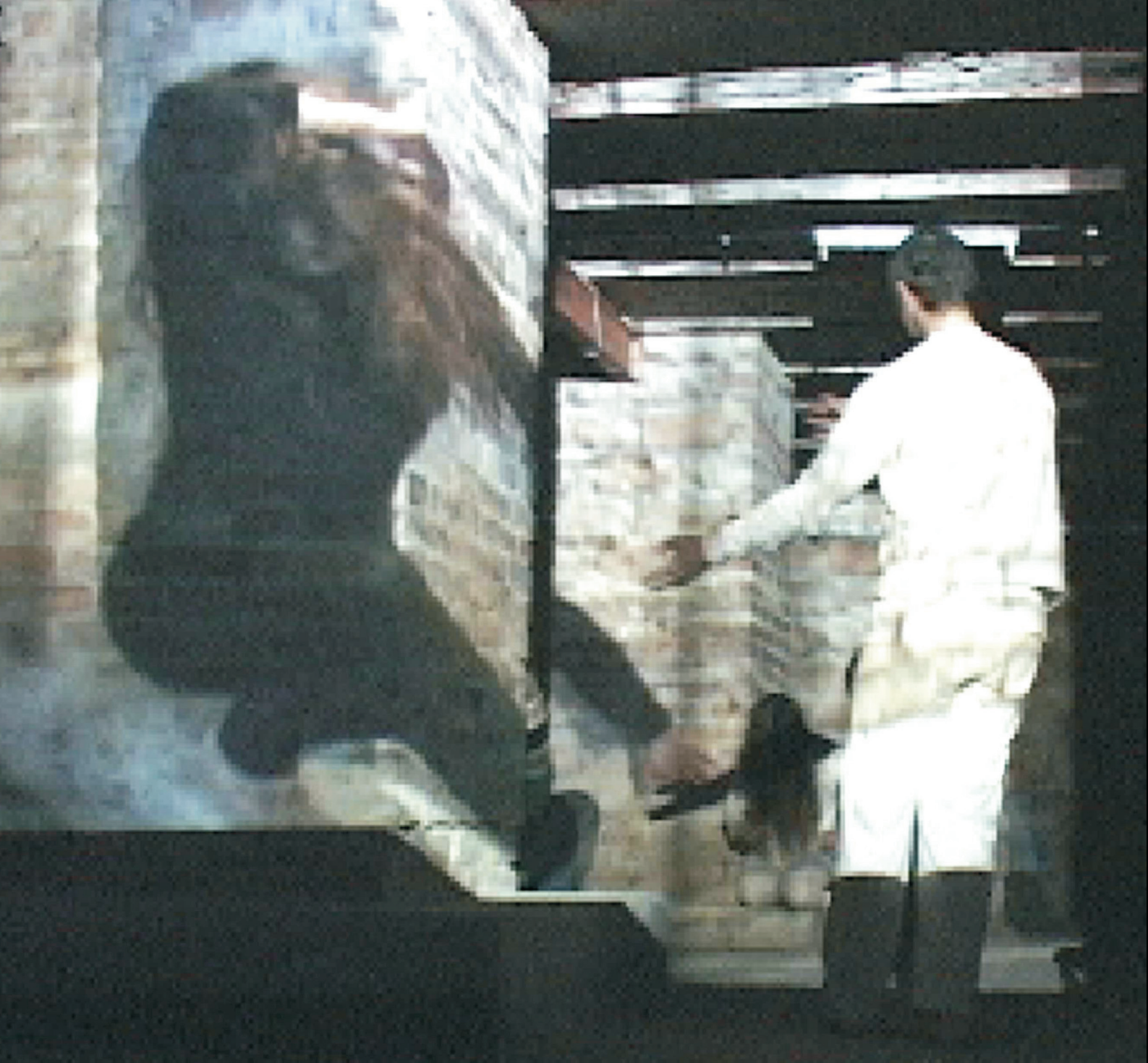
Esse dispositivo deveria ser colocado na frente do projetor, de forma que o fecho da imagem-luz, ao incidir sobre as placas de policarbonato, permitisse diversas reflexões da imagem.

O policarbonato foi uma solução encontrada pelo alto grau reflexão e refração e também por ser mais leve que o vidro, possibilitando maior sustentação sobre os prendedores. Mas, se por um lado resolvíamos a situação, por outro a leveza produzia uma instabilidade ao posicionamento das placas – e um fluxo de ar mais intenso revertia-se em um deslocamento de suas posições definidas alterando o posicionamento das projeções sobre os pilares. Assim, o dispositivo foi testado inúmeras vezes até chegarmos a um posicionamento ideal de forma a estabilizar os rebatedores.

Localizamos o projetor no teto, próximo à porta de entrada. O local foi escolhido por ser a melhor disposição a oferecer uma visão adequada das imagens rebatidas pelas placas. Desse modo, conseguimos obter sete projeções de imagem. As imagens projetadas sobre os pilares apresentavam-se invertidas em relação à imagem-matriz e algumas delas revelavam-se em recortes, produzindo projeções de detalhes da cena (Figura 19).

No espaço da galeria as imagens foram projetadas diretamente sobre a superfície de tijolos aparentes. Essa idéia foi concebida desde o início do projeto. Para nós, a utilização de algum suporte sobre a parede – como uma tela, por exemplo – acabaria por imprimir um afastamento da imagem na sua relação com o lugar.

A projeção realizada diretamente sobre a superfície do lugar tornou a imagem afetada pela textura da superfície. A pele dos bailarinos parecia contaminada pela superfície dos tijolos aparentes. A sobreposição fazia integrar ainda mais fortemente relação do corpo com o lugar (Figuras 20 e 21).



[Fig.19] A-paralelos . *Porões a-paralelos*, 2007.  
Projeção sobre as colunas. Bailarinos Paulo Guimarães e Fernanda Stein  
Galeria do Porão do Paço Municipal





[Fig.20]- A-paralelos. *Porões a-paralelos*, 2007.  
Projeção sobre as colunas. Bailarino Paulo Guimarães.  
Galeria do Porão do Paço Municipal.



[Fig. 21] A-paralelos. Porões a-paralelos, 2007.  
Projeção sobre as colunas. Bailarina Fernanda Stein.  
Galeria do Porão do paço Municipal.

### 2.3 PROLONGANDO, RECOBRINDO E VENDENDO ATRAVÉS

O segundo local escolhido para nossa produção foi um dos corredores do Porão. O local foi escolhido por razões especiais em relação ao projeto. Primeiramente, porque corredores atuam como via de acesso a outros espaços o que para nós representava um local de contraponto à sala das colunas.

Uma segunda especificidade desse local viria a nos interessar – seu aspecto arquitetônico. Esse corredor distinguia-se pelo teto baixo e por suas portas de passagem abobadadas, o que o tornava denso e escuro, associando-se a um local recôndito, profundo, consagrado. Como aquilo que diz Bachelard: “os corredores de ar pesado associam-se a rotundas e capelas, aos santuários do segredo”.<sup>73</sup>

Nesse local a experiência espacial parecia esconder outra parte, abrindo-se em direção às questões humanas mais íntimas. Mas, além dessa característica, esse corredor distanciava-se da porta principal de entrada da galeria. A localização nos possibilitava provocar o exercício da descoberta e o encontro com a surpresa durante seu percurso pelo labirinto.

Nesse local objetivávamos provocar a percepção visual do espectador por meio da promoção de efeito de aproximação entre o lugar real e a imagem, ou o lugar real e o virtual (Figuras 22 e 23).

Mas de que forma poderíamos intensificar a experiência de aproximação entre aquilo que é da ordem da matéria, do físico, ou seja, o espaço real com a imagem imaterial, que seria projetada sobre ele?

---

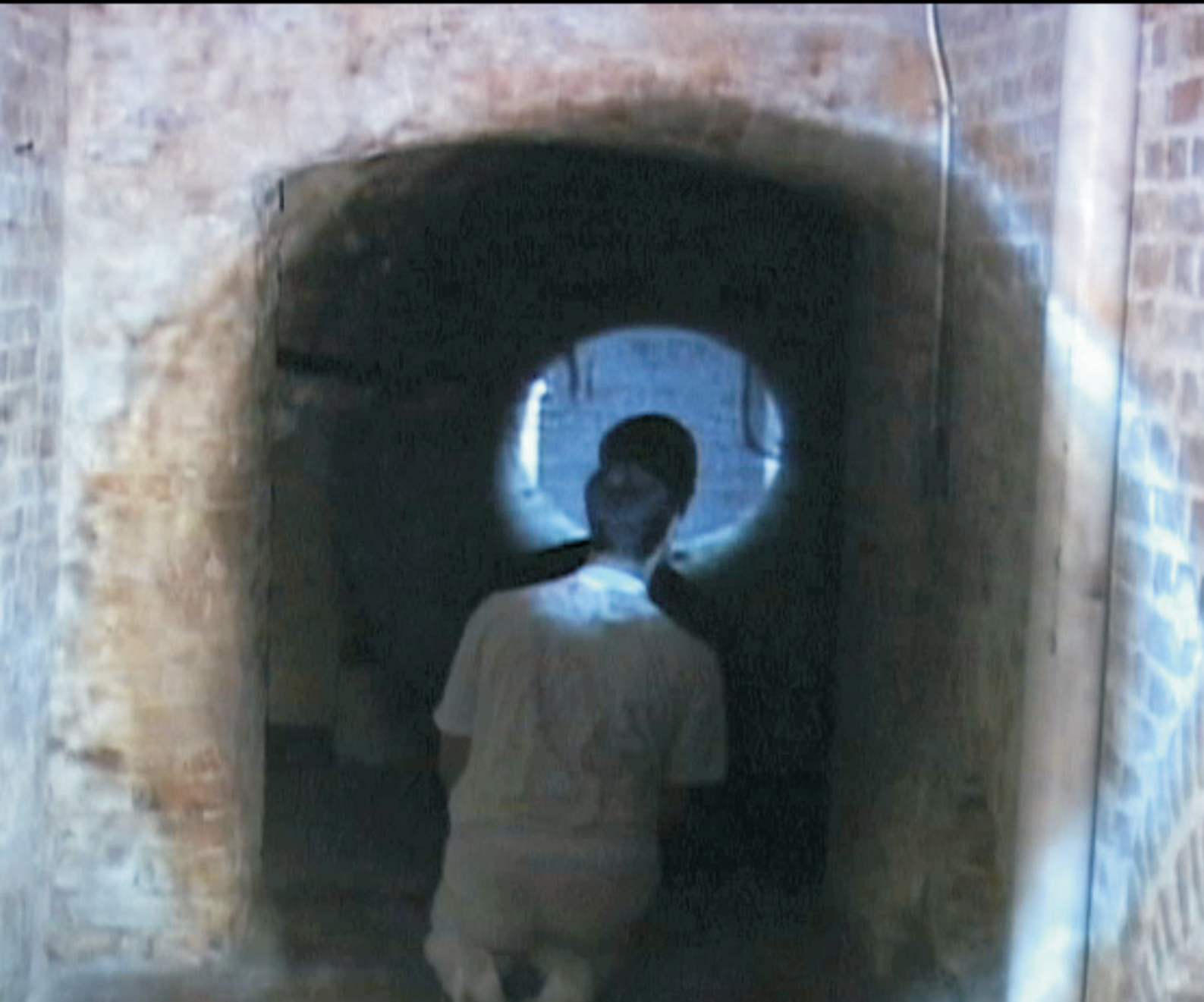
<sup>73</sup> BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 1993. p. 39.





[Fig. 22] A-paralelos. *Porões a-paralelos*, 2007.  
Projeção no corredor. Bailarinos Paulo Guimarães e Fernanda Stein  
Galeria do Porão do Paço Municipal





[Fig. 23] A-paralelos. *Porões a-paralelos*, 2007.  
Projeção no corredor. Bailarinos Paulo Guimarães e Fernanda Stein  
Galeria do Porão do Paço Municipal

Para tanto, experimentamos durante a nossa estada no Porão, diferentes formas de projeção interação e captação de forma a nos aproximarmos do nosso objetivo.

Optamos por projetar imagens capturadas de diversos locais do Porão utilizando procedimentos que trouxessem maior organicidade à imagem (na seqüência do texto apresentamos os procedimentos de captação de imagens para projetar no corredor) para uma possível interação dos bailarinos com essas imagens.

Assim, enquanto os bailarinos interagem com a imagem dos espaços do Porão projetada sobre o corredor, realizávamos uma captação dessa interação. Verificamos que a presença do corpo em interação com a imagem projetada sugeria, de fato, um efeito de lugar à imagem. Um lugar imagem que contém o corpo virtual em sua interação com o espaço virtual, dentro de um lugar real.

O virtual não se deduz do real por elevação, é extraído dele por continuidade e torna a inscrever sua marca nos segmentos já traçados. Não se trata de um ponto de chegada, mas de um caminho. [...] O virtual não substitui, propriamente falando, o real: torna-se uma de suas formas de percepção, num misto em que as duas entidades são simultaneamente requisitadas.<sup>74</sup>

A imagem projetada revelava-se apresentando inúmeras superfícies do ambiente arquitetônico sobrepostas, entrelaçadas, umas sobre as outras, umas entre as outras, de forma que ora podiam distinguir superfícies do lugar, ora a imagem integrava-se, ora anulava-se. O dado originava novas formações à composição. Assim, associamos a forma de constituição da imagem, nesse local, a um palimpsesto,<sup>75</sup> mas consideramos que sua organização é possibilitada pela

---

<sup>74</sup> WEISSBERG, Jean-Louis. Real e Virtual. In: Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual. In: PARENTE, André (org.) *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999. p. 120.

<sup>75</sup> Pergaminhos que após lavagem e raspagem eram reutilizados para escrita de outro texto. Mesmo depois de lavados e raspados os pergaminhos conservavam as camadas dos textos primitivos e assim transpareciam textos sobrepostos uns sobre os outros. "palim" do grego "de novo" e "psestos" "raspar".

eletrônica e na qual a mesclagem se origina de dois efeitos de sobreposição (Figura 24).

O primeiro deles tem origem na transparência da imagem – a imagem eletrônica, imagem-luz, translúcida, deixa-se revelar as diversas imagens constitutivas no mesmo bloco. Sua translucidez permite, também, transparecer ao bloco de imagens, elementos reais do espaço físico – seus tijolos aparentes, curvaturas de entradas, etc.

O segundo efeito que vem instituir a mesclagem tem origem no processo de formação da imagem eletrônica, pela possibilidade de encadeamento de imagem em camadas dentro de um mesmo quadro.

Para entendimento da especificidade de formação da imagem eletrônica, podemos tomar como parâmetro a imagem de cinema. Na imagem de cinema as cenas se estabelecem pelo encadeamento de planos de imagem um depois do outro, seguindo uma seqüência a dar continuidade ao filme, ao bloco de imagem. Ou melhor dizendo: no cinema as imagens inicialmente fragmentadas são conectadas em uma formação seqüencial de maneira a articular à percepção um sentido de unidade, dentro de uma lógica da linearidade. Diferentemente, o vídeo possibilita a organização de diferentes imagens em um mesmo plano.

Ao modelo do encadeamento horizontal por blocos sucessivos, o vídeo substitui um modo de encadeamento vertical que “simultaneíza” os dados visuais em uma única entidade composta, potencialmente totalizante.<sup>76</sup>

O processo da simultaneidade de planos em uma mesma cena acrescenta ao ponto de vista único uma multiplicidade de pontos de vista na cena da imagem a ser observada e explode com linearidade do cinema.

---

<sup>76</sup> DUBOIS, 2004, op. cit., p. 90.





[Fig. 24] A-paralelos. *Porões a-paralelos*, 2007.  
Projeção no corredor. Bailarinos Paulo Guimarães e Fernanda Stein  
Galeria do Porão do Paço Municipal

## 2.4 AÇÃO/VÍDEO/ATUAÇÃO/CORPO

Antes do início de suas atuações os bailarinos desenvolviam exercícios técnicos de alongamento para posteriormente posicionarem-se no local, onde as câmeras estavam acionadas (Figura 25). Seus movimentos iniciavam-se quase sempre vagarosos, tocando e friccionando lentamente a superfície dos tijolos aparentes.

A relação parecia confluir para a absorção das vibrações do espaço, como se abrisse à penetração dos resquícios ainda presentes na história daquele lugar. Os corpos eram mantidos, geralmente, em contato com a superfície local. Por vezes, afastavam-se calmamente, produzindo gestos amplos quase sempre repetidos para a seguir retomarem o contato com a superfície. Os movimentos pareciam resgatar gestos primordiais, afastados do convencionalismo dos cânones da dança (Figuras 26 e 27).

A relação entrelaçada entre o corpo e a máquina correspondia-se em gestos. Não estipulávamos prazos ao desenvolvimento das ações – para o grupo, o contato corpo-vídeo acabaria por desprender espontaneamente o tempo ideal da experiência – partíamos da força que nos atravessava e que possibilitaria nos reinventar pelo contato, pela troca.

Os gestos dos bailarinos direcionavam os movimentos da câmera; ao mesmo tempo, os movimentos da câmera vinham desencadear novos gestos. A relação construía-se pelo diálogo, em uma mesma importância ao corpo e à máquina, ou à atuação e ao vídeo.





[Fig. 25] A-paralelos. *Porões a-paralelos*, 2007.  
Bailarinos Paulo Guimarães e Fernanda Stein  
Exercícios de alongamento.  
Galeria do Porão do Paço Municipal





[Fig. 26] A-paralelos. *Porões a-paralelos*, 2007.  
Bailarinos Paulo Guimarães e Fernanda Stein  
(Performance nos arcos).  
Galeria do Porão do Paço Municipal



[Fig. 27] A-paralelos. *Porões a-paralelos*, 2007.  
Bailarina Fernanda Stein – Performance na coluna.  
Galeria do Porão do Paço Municipal



No processo de captação utilizamos duas câmeras de vídeo. Esta foi a forma encontrada para aumentarmos a variabilidade de pontos de vista sobre o espaço.

Na maior parte das captações utilizamos a câmera na mão, dispensando tripé de apoio ou algum suporte, base móvel, por exemplo.

Para o grupo a câmera acoplada ao corpo representava uma liberdade maior na conquista do espaço. Assim, deslizávamos livremente com a câmera sobre o ambiente, avançando sobre o objeto ou nos detendo em um detalhe que nos incitasse particularmente.

O procedimento de movimento de câmera em deslocamento pode ser associado ao *travelling* do cinema. O procedimento é utilizado na cinematografia quando se quer imprimir, nas cenas, um efeito próximo aos “movimentos que são os da vida, do olhar do homem sobre o mundo em que ele se move”.<sup>77</sup>

A câmera, tendo como ponto de ancoragem o corpo, possibilitou uma construção mais orgânica à imagem. Isso teve uma significativa importância nesse contexto já que objetivávamos uma aproximação da imagem com o espaço real para a possível interação dos bailarinos.

Com efeito, a imagem revelava-se em uma situação aproximada à visão do sujeito no espaço a conhecer – semelhante à situação quando se penetra em um ambiente – aos poucos vamos adentrando, nos deslocando, observando este ou aquele objeto, etc. Com a câmera ao corpo o efeito de deslocamento e inserção sobre o objeto se potencializa.

Os aparelhos são máquinas de registro que não apenas fixam, num suporte reprodutor, aquilo que os olhos vêem e os ouvidos escutam, mas também amplificam a capacidade humana de ouvir e ver, instaurando novos prismas e perspectivas que, sem os aparelhos, o mundo não teria.<sup>78</sup>

---

<sup>77</sup> DUBOIS, 2004, op. cit., p.185.

<sup>78</sup> SANTAELLA, Lúcia. O homem e as máquinas. In: *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 1997. p. 37.

A liberdade da câmera na mão possibilitou a construção de diversos tipos de planos, variação de enquadramentos, ângulos de inclinação, bem como diferentes velocidades de deslocamentos na inserção sobre o objeto.

Nas possibilidades de mostragem do objeto utilizamos, para captura do quadro completo da cena, o plano aberto – este plano toma o corpo humano como ponto de referência com enquadramento total dos pés à cabeça; nas cenas mais fechadas utilizamos o plano médio – este plano é também conhecido como plano americano, devido ao enquadramento localizar-se do joelho até a cabeça – uma referência aos filmes de *cowboys*; para as captações de mostragem mais detalhada dos elementos do Porão, o *close-up*. Esses diferentes tipos de planos de câmera oferecem à imagem diferentes tipos de contato com a cena. No plano aberto, a imagem sugere certo distanciamento do objeto; ao contrário, o *close-up* imprime particularidade, revelando certa intimidade com o objeto.

Na experiência de captação marcamos diferentes durações à seqüência de captação. Utilizamos o plano relâmpago, com pouca duração; o plano longo, ou plano-sequência, geralmente o mais utilizado pela necessidade de enfatizar os deslocamentos, o percurso do conhecer. Utilizamos também diferentes angulações de câmera com captações de cima para baixo (*plongée*) e de baixo para cima (*contraplongée*).<sup>79</sup>

O corpo em movimento, tanto dos bailarinos como aquele de ancoragem da câmera veio implicar-se como uma força-motriz na execução da proposta, revelando-se como elemento integrante e inseparável do vídeo – o corpo na relação com o vídeo são os balizadores da ação. Nesse sentido podemos aproximar a situação ao conceito videoperformance.

As atuações que consideramos performance, não se caracterizam pelo mesmo conceito de atuação concebida pelo teatro ou pela dança. Os bailarinos e no

---

<sup>79</sup> GAGE, L. D.; MEYER, Cláudio. *O filme publicitário*. São Paulo: Atlas, 1991.

caso as videomakers não “atuam” como um personagem construído por outrem. Os corpos em atuação não substituem outra pessoa. A participação na constituição do ato é uma atividade singular dos participantes. As ações são ativadas pelos elementos que se interligam no ato – o exercício do fazer da própria obra.

Nesse sentido pode-se dizer que o corpo em ação para realização da obra ocupa um duplo papel – ao mesmo tempo em que dá vida à obra torna-se o receptor do seu significado.

Para melhor compreensão do conceito, iniciamos nosso estudo no significado da palavra *performance*. *Performance* é um anglicismo,<sup>80</sup> e, segundo Glusberg, pode significar desempenho, execução, atuação, capacidade, habilidade, uma cerimônia, um rito, um espetáculo, uma peça de música ou teatral. Historicamente, a palavra tem sua formação no francês antigo, com o termo *performance* do séc. XVI. Mas a concepção é trazida do inglês em derivação do latim *per-formare*, significando de realizar.

O emprego do corpo como meio de expressão começa a se manifestar desde muito cedo na história da arte revelando um elemento importante nas práticas corporais do ritualismo tribal, na representação medieval da Paixão de Cristo, nos espetáculos da Renascença.

A ênfase sobre o corpo acontece no contexto em que espaços alheios à arte, espaços não-convencionais, eram tomados para apresentação da obra.

Essas proto-performances constituíam-se de ações e atitudes e ocorriam geralmente em bares, apartamentos, cafés e salas, entre tantos outros. No Cabaret Voltaire, fundado pelo poeta alemão Hugo Ball e a cantora Emmy Hennings em Zurique – espaço semelhante ao popular teatro-cabaret da Alemanha – aconteciam

---

<sup>80</sup> A palavra não existe no vocabulário ortográfico da língua portuguesa embora tenha sido aceita por alguns autores de dicionários. Performance é usada informalmente ocupando o sinônimo de desempenho, Adalberto Prado e Silva et alii. Dicionário brasileiro da língua portuguesa. São Paulo: Mirador Internacional/Cia. Melhoramentos de São Paulo, 1976. p. 1314; HOUAISS, Antonio. *Pequeno dicionário enciclopédico Koogan Larousse*. Rio de Janeiro: Larousse do Brasil. p. 641.

exposições que incluíam leitura de poemas, performances musicais e apresentação de pintura.

É o movimento de ruptura que visa dessacralizar a arte tirando-a de sua função meramente estética e elitista. A idéia de resgatar a característica ritual da arte, deslocando-a de espaços mortos como museus, galerias e teatros, colocando-as numa posição viva, modificadora. Esse movimento é dialético, pois, na medida em que, de um lado se tira a arte da posição sacra, inatingível, vai se buscar de outro, a ritualização dos atos comuns da vida: dormir, comer, etc.<sup>81</sup>

Com os futuristas, dadaístas e surrealistas o corpo será incorporado com gestos e movimentos na intenção de imprimir um maior dinamismo as suas produções. As atitudes passam a conferir aos pintores da época, paulatinamente, a denominação de *performers*.

A *performance* como gênero artístico independente, apareceu somente nos anos 1970, momento em que o corpo passou a ser utilizado em uma consciência plena de suas possibilidades como material da arte.

Yves Klein criou as *Antropometrias* pinturas que eram realizadas a partir do contato de corpos de modelos em uma superfície branca. O grupo *Fluxus*, fundado por George Maciunas, tornou-se um dos mais radicais na exploração do corpo, intensificando aquilo que fora feito em 1919, por Duchamp, em que o artista raspou o cabelo na forma de uma estrela cadente.

Joseph Beuys, em *Como explicar uma pintura a uma lebre morta* (1965), amarrou feltros e metal na sola dos pés e passou horas, sozinho, na Galeria Schmela, em Düsseldorf, com o rosto coberto de mel e folhas de ouro tentando explicar a uma lebre morta que embalava nos braços, detalhes sobre as obras expostas.

---

<sup>81</sup> COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo, Perspectiva, 1989. p. 16.

Podemos considerar estes movimentos de ruptura com um antecedente comum – o espetáculo *Ubu Rei* de Alfred Jarry, estrelado em 1896, na qual o personagem principal ostentava uma máscara de papelão no formato de uma cabeça de cavalo, e no qual o cenário era construído de forma a evitar o subir e descer de cortinas. Os figurinos da peça tinham um mínimo de exatidão histórica e possível.<sup>82</sup>

Verificando o corpo em *performance* no Porão percebemos que no momento de atuação as ações eram marcadas por impulsos, conduzidas por elementos concernentes às energias presentes no espaço. Os movimentos eram conduzidos por sons, ruídos. O corpo em atuação “Es um cuerpo preparado para la batalla”.<sup>83</sup>

Em *Porões a-paralelos*, o vídeo representa a metade da expressão plástica, a outra parte é corpo. Ou seja, câmera e corpo são utilizados simultaneamente de forma que a câmera passa a ter uma mesma importância que o corpo. A proposição coloca em interdependência a parte corpórea e a parte tecnológica confluindo-as para uma hibridização que ultrapassa a dicotomia homem-máquina.

---

<sup>77</sup>GOLDBERG, Roselee. *A arte da performance: do futurismo ao presente*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

<sup>83</sup>CARDONA, Patricia. *La agresion ritualizada*. <dramateatro.fundacite.arg.gov.ve/ojos\_de\_actor/ojos\_de\_actor.htm>

## 2.5 AMBIENTE SONORO

Desde o início do projeto, a música representava uma necessidade. Para o grupo era uma possibilidade de integrar às nossas linguagens outra forma de expressão artística no sentido de potencializar ainda mais o cruzamento entre as linguagens e o lugar. Com esse objetivo, convidamos o músico Arthur Barbosa<sup>84</sup> para compor a trilha sonora dos vídeos. O músico visitou o Porão, investigou o ambiente, as cenas e compôs um áudio sobre as sensações percebidas naquele lugar.

À trilha foram incorporados sons do ambiente, barulhos do lugar – passos, água pingando, sinos soando – misturados a acordes de violino. E, ainda, como um detalhe, o áudio foi desenvolvido especificamente para cada local onde as imagens foram projetadas: corredor e sala das pilastras.

A trilha, única, acompanha as imagens desde o início das projeções. Num primeiro momento, há sobreposições de sons, que geram interferências de um áudio no outro. A partir do momento em que o vídeo começa a se repetir pela terceira vez, há outra sensação audível – no áudio da sala das pilastras, surgem intervalos de silêncio. Esses espaços de silêncio na sala das colunas propiciavam a escuta do áudio proveniente do corredor funcionando como um chamamento para o ambiente do corredor.

A proposta de intervalos de silêncio na sala das colunas foi concebida pelo músico, a partir da necessidade de o grupo levar o espectador à descoberta do

---

<sup>84</sup> Arthur Barbosa é violinista, arranjador e compositor, residente em Porto Alegre - RS, Brasil. Suas obras e arranjos têm sido executados em diversos países como Finlândia, Rússia, Estados Unidos, Brasil, França, Uruguai, Argentina e Japão. Seu conjunto de obras é bastante eclético com alguma ênfase na música orquestral com inspirações em ritmos e melodias populares com acabamento acadêmico. Atualmente, é Spalla da Camerata Mercosul, líder dos segundos violinos da Orquestra de Câmara da ULBRA e integrante do naipe dos primeiros violinos da Orquestra Sinfônica de Porto Alegre.

espaço através de algumas indicações suaves, algumas pistas que pudessem impulsioná-lo em direção ao corredor.

A integração da música ao vídeo surgiu como uma possibilidade de potencializarmos as sensações provocadas pelos sons do lugar. As sonoridades ouvidas durante nossa estada no Porão tornaram-se significativas na elaboração do trabalho.

Durante as atividades mantínhamo-nos em total silêncio de forma que a sonoridade do ambiente era a música que nos ativava. As ações eram impulsionadas tanto por ruídos que vinham do interior do ambiente – sons dos passos de pessoas entrando na Galeria, pingos de água que vinham de alguma torneira; como também “ruídos” do cotidiano da cidade, no entorno ao prédio, os sinos da igreja soando, vozes de pessoas gritando, ou sussurrando, ou seja, éramos movidos por sons próprios da vida, do cotidiano vivido. Para o nosso grupo, os “ruídos” da rua, do prédio, deixaram de ser ruídos e tornaram-se a “música” que nos movia.

Sob essa perspectiva uma constatação se faz presente – o papel da escuta do ambiente como um elemento implicador na experiência da obra. Durante o passeio pelo “labirinto” o ouvinte/espectador escuta a experiência sonora vivenciada a partir do exercício da construção do trabalho.

O fato de incorporarmos na trilha sonora os “ruídos” do lugar nos coloca em uma situação de experiência musical que dissolve os códigos instituídos da linguagem da música, ou do tipo de música tradicional, e nos aproxima da forma de pensar a música como John Cage. Música são “sons à nossa volta, quer estejamos dentro ou fora das salas de concerto”.<sup>85</sup> Nosso propósito em pensar a música era o de abrir a janela do ouvido.

---

<sup>85</sup> SCHAFFER, Murray. *O ouvido pensante*. São Paulo: Edunesp, 1991. p. 120.



Eu duvido que a gente possa encontrar um objetivo mais alto, ou seja, que a arte e nosso envolvimento nela nos introduzam de alguma forma na própria vida que estamos vivendo e que então sejamos capazes de, sem partituras, sem executantes, simplesmente ficar sentados, escutar os sons que nos cercam e ouvi-los como música.<sup>86</sup>

A experiência da sonoridade do lugar nos possibilitou entender os “ruídos” como qualidades genuínas audíveis do espaço. O silêncio ou aquilo que era a ausência de som – em um primeiro momento – tornou-se a partir da vivência do lugar, a ocorrência sonora. O fato revelou a escuta como construtora da musicalidade da obra. Assim, para o grupo, o modo de compor parte da escuta que se ouve da experiência no espaço e não de uma música dada *a priori*.

---

<sup>86</sup> CAGE, John. *De segunda a um ano*. São Paulo: Hucitec, 1985. p. 42.



POA\_VAL, LABORATÓRIO\_1

### 3 POA\_VAL, LABORATÓRIO\_1

#### 3.1 O PROJETO

No segundo semestre de 2006 fui convidada a participar de um projeto de criação coletiva a ser desenvolvido no contexto de acordo internacional de cooperação acadêmica organizado por dois grupos de pesquisa – pelo grupo laboratório da luz, da Faculdade de Belas Artes da Universidade Politécnica de Valência, Espanha, e pelo grupo de pesquisa processos híbridos, do programa de pós-graduação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

O projeto teve como objetivo pesquisar sistemas interativos de tecnologias informáticas e suas aplicações na arte contemporânea, denominando-se *interfaces digitais na arte contemporânea*. Na sua concepção, procuramos levantar elementos comuns que pudessem interligar os dois grupos. Nesse sentido destacou-se o uso de sistemas digitais na aplicação em contextos urbanos – o tema da cidade em seus contrastes sociais, culturais e estruturais e em seus espaços públicos e privados revelou-se como elemento integrador, comum dos dois grupos, a partir de problemáticas que partem das concepções de global/globalização, local e esfera pública.

Após análise comparativa entre as propostas dos artistas dos dois grupos, selecionamos os dispositivos tecnológicos de interatividade e ambiente virtual, adequados ao objetivo de se fazer agregar em uma única proposta um caráter plural, híbrido e integrador ao projeto. Nesse sentido optamos pela construção de um ambiente de interatividade que pudesse chamar a atenção do público para os contextos urbanos a partir da possibilidade de visualização e manipulação desses

contextos. Na concepção do ambiente de interatividade tomou-se como base o Panorama fotográfico digital.

Durante o processo de construção as propostas de conteúdo cidadão foram sendo acrescentadas, adaptadas e transformadas. Esse dado acrescentou ao projeto possibilidades de variações, correções e reformulações em função das propostas dos participantes, como também das ferramentas produtivas.

Nesse sentido, o projeto apresenta um modelo de engendramento próximo ao conceito de rede de Bruno Latour. Uma rede caracteriza-se pelas conexões, por pontos de convergência, pelas bifurcações. Em vez de se constituir como algo isolado, fechado, separado do mundo, uma rede remete a fluxos, a circulações e alianças em que nenhum elemento é privilegiado na relação com o outro.

A lógica de organização do projeto pode ser definida por agenciamentos internos, sem limites externos – uma organização aberta, com múltiplas entradas tendo seu ponto de convergência centrado no diálogo, na troca.

Como bem salientou Maria Amélia Bulhões,<sup>87</sup> em reunião de avaliação do projeto, após a exposição: “O coletivo *interfaces digitais* configura-se dentro do conceito de entidade transitória” – uma entidade que emerge pela “relação”, pelo movimento, e não pelo valor do permanente. Sua essência é, portanto, o vínculo, a passagem, a relação. Uma forma de organização fundamentalmente constituída pela mobilidade.

Nesse mesmo período, que fui convidada a ingressar no projeto *interfaces digitais na arte contemporânea*, havíamos iniciado o desenvolvimento dos nossos primeiros projetos no grupo *A-paralelos*.<sup>88</sup> Assim, para integrar o projeto *interfaces digitais na arte contemporânea* elaboramos uma proposta na qual o objetivo

---

<sup>87</sup> Crítica de Arte, professora integrante do grupo Interfaces Digitais no Brasil.

<sup>88</sup> Grupo de pesquisa em arte constituído por mim, pela artista visual Eny Schuch, pela Fernanda Stein e pelo bailarino e coreógrafo Paulo Guimarães. No segundo capítulo desta dissertação encontra-se uma exposição detalhada sobre a formação do grupo.

consistia em inserir o corpo dos bailarinos/*performers* com seus gestos e movimentos à paisagem das cidades virtualizadas. Algumas questões se distinguem dentro do nosso objetivo. Quais gestos, quais movimentos, especificamente, seriam pertinentes às cidades? De que forma o corpo poderia ser inserido?

Para a construção dos gestos e dos movimentos tomamos os conteúdos citadinos de três panoramas – o Viaduto da Borges, o Mercado Público e a Usina do Gasômetro. Os contextos urbanos desses panoramas foram apresentados aos bailarinos/*performers* para que, a partir desses contextos, pudessem estudar gestos e movimentos do corpo. Para cada panorama idealizamos inúmeras *performances* no sentido de criar variações em possibilidades de integração do corpo às cenas das cidades.

Qual a técnica que utilizaríamos para integrar as ações dos bailarinos sobre as imagens oriundas da cidade? Definimos pela técnica de processamento de imagem *Chroma-key*, por termos conhecimento de que se trata de uma técnica exemplar quando se deseja isolar os personagens ou objetos de interesse, para posteriormente combiná-los a outra imagem de fundo.

### 3.2 CORPOS EM FUNDO INFINITO

*Chroma-Key*, ou *Chroma*<sup>89</sup> como é chamado comumente é uma técnica que consiste em gravar uma figura ou um objeto em um fundo de cor sólida, geralmente verde ou azul, para posteriormente recortar essa cor substituindo-a por outra imagem.

*Chroma-Key* significa que, sob uma determinada cor ou luminosidade, uma cor é “chaveada”. No caso do vídeo, a imagem forma-se pela combinação de três cores – vermelho (*Red/R*), verde (*Green/G*) e azul (*Blue/B*). Quando a luminosidade entra na câmera, as cores da imagem são decompostas em feixes RGB; para depois serem recombinadas originando cores originais. Assim, pode-se substituir uma determinada cor por um sinal de vídeo qualquer.

Logo que a técnica surgiu, as cores RGB eram as básicas para a realização do *Chroma*. A evolução tecnológica permitiu a utilização de qualquer cor de fundo para recorte. Contudo, há certo consenso que para alcançar uma maior precisão no recorte, o azul e o verde são as cores mais indicadas. O vermelho é uma cor também utilizada; todavia, por se aproximar do tom de pele avermelhada de algumas pessoas, pode-se entremear a ela acarretando interferências no recorte.

Para nosso propósito, precisávamos de uma tela azul de grande dimensão, de forma a comportar os movimentos livres e amplos dos gestos dos bailarinos. E mais: a amplitude tinha de ser tanto no sentido horizontal como no vertical, de forma a estender-se no mínimo para cobrir a abertura dos braços estendidos horizontalmente. Era preciso, também, ter um comprimento suficiente, capaz de cobrir consideravelmente todo o piso onde o bailarino iria atuar.

---

<sup>89</sup> A técnica foi inventada por R. Dodge, em 1920, e é muito utilizada no cinema, principalmente em filmes de ficção científica e também na televisão.

Para realização das captações em vídeo, das ações dos bailarinos/*performers* utilizamos dois estúdios – o laboratório do Instituto de Artes da UFRGS, e o estúdio da ULBRA TV, Canoas/RS.

Optamos inicialmente pelas gravações no laboratório do Instituto de Artes, pois neste local já havíamos realizado algumas experimentações de captação. No local existem várias tonalidades de tela para fundo infinito. Como utilizávamos câmeras digitais, optamos pela tonalidade de fundo verde, pois o canal de cor verde atinge maior reflexão de luz, e muitas vezes, é favorável no emprego de câmeras digitais. Contudo, nesse espaço tínhamos alguns contratempos, mais especificamente em relação ao tamanho da tela que não era suficientemente ampla, e agregado a isso o espaço era pequeno, dificultando o afastamento do *performer* e também da câmera em relação à superfície de fundo.

Na tentativa de solucionar este contratempo reforçamos a iluminação do ambiente utilizando refletores de luz e rebatedores buscando distribuí-los adequadamente de forma a não permitir que a luz frontal, aquela direcionada ao bailarino em primeiro plano causasse sombra na tela de fundo, pois sabíamos que para um excelente resultado a figura e a tela de fundo devem ficar uniformemente iluminadas. Mas a cor de fundo quase sempre se entremeava ao corpo do bailarino pela impossibilidade de seu afastamento da tela, fato que impunha uma perda de qualidade no recorte da figura.

Por essa razão o grupo decidiu procurar outro estúdio que imprimisse qualidades à gravação em fundo infinito. Fomos convidados a realizar as captações no estúdio de televisão da ULBRA/TV. Esse estúdio possui iluminação suficiente e também uma tela de fundo infinito azul, ideal para captações que envolvem a figura humana, por ser uma cor complementar da pele humana.

Nesse espaço, o ambiente e a tela de fundo azul eram de fato de grande dimensão, mas sua amplitude apresentava-se somente no sentido lateral e acima da



cabeça. A extensão sobre o solo, que tanto precisávamos, para que os *performers* pudessem exercitar-se em movimentos afastados da tela de fundo, eram insuficientes. Esse afastamento é fundamental porque evita que haja incidência de reflexos sobre a figura como também formações de sombras na tela (Figuras 28, 29 e 30),

Sabe-se que a luz que incide nos objetos é em parte absorvida e em parte é rebatida. A parte refletida é aquela que chega aos nossos olhos e é também aquela que chega aos sensores eletrônicos das câmeras. Se a figura posicionar-se próxima à tela, a reflexão poderá estender-se sobre ela, que passa a ser reconhecida pelo *software* de recorte como uma cor de fundo, dificultando o recorte.

Em outras palavras, se uma figura receber a mesma cor do fundo infinito, o *software* poderá entender como um tom semelhante à saturação ordenada no comando, deixando “vazar” na imagem a ser inserida a imagem do fundo.<sup>90</sup>

Nossas maiores dificuldades apresentavam-se quando os bailarinos começavam a realizar movimentos amplos e rápidos. No solo, na zona próxima aos pés, seguidamente se depositavam sombras. Tratando-se da figura humana, a região mais difícil para o recorte é a zona onde se localizam os cabelos: os fios e sua forma delgada se entremeiam com a cor de fundo (Figura 31).

---

<sup>90</sup> Exemplificando: uma pessoa que veste uma cor azul, diante do plano de fundo com a mesma cor, será contaminada por esta cor.



[Fig. 28] A-paralelos. Bailarinos Paulo Guimarães e Fernanda Stein.  
*Chroma-key*. Performance para os panoramas.



[Fig. 29] A-paralelos. Bailarinos Paulo Guimarães e Fernanda Stein.  
*Chroma-key*. Performance para os panoramas.



[Fig. 30] A-paralelos. Bailarinos Paulo Guimarães e Fernanda Stein.  
Gravação em fundo azul no estúdio da ULBRA /TV.







[Fig. 31] Corpo da bailarina Fernanda Stein inserido sobre a ponte no viaduto da Borges



### 3.3 INSTALAÇÃO POA\_VAL, LABORATÓRIO\_1

Como resultado da análise comparativa entre os trabalhos dos dois grupos de artistas, chegou-se à proposta de construção de uma instalação interativa de modo a criar uma ambientação a ser experimentada pelo visitante com seu corpo todo. Para tanto, tomou-se como espaço de ambientação, a sala de exposição da Pinacoteca Barão de Santo Ângelo do Instituto de Artes da UFRGS, mais especificamente a segunda sala maior, de formato retangular circundada por paredes brancas.

Nesse local, os projetores foram instalados no teto em localizações de forma a criar uma oposição no sentido de visualização das imagens projetadas. A projeção tomou a amplitude total de duas paredes de sentido frontal, desta sala de maneira a comporem em suas dimensões 6,20 m de largura com 3,20 m de altura.<sup>91</sup> (Figura 32 – planta-baixa).

Nos dois conjuntos de imagens panorâmicas apresentaram-se os dois mercados públicos, o de Porto Alegre e o de Valência, o Arroio Dilúvio e o Porto de Valência, a orla do Lago Guaíba em torno da usina do Gasômetro, o centro de nossa cidade a partir do viaduto da Avenida Borges de Medeiros e a Plaza de la Virgem.

Sobre esses dois conjuntos de imagens panorâmicas inseriram-se, ainda, recortes imagéticos em vídeo apresentando diferentes situações de vivência do homem urbano nas quais se apresentavam as ações performáticas dos bailarinos, na orla do Guaíba e sobre o viaduto Borges de Medeiros, detalhes dos passantes na Plaza de la Virgem e no Mercado Público, a vista da janela de um avião na chegada em Porto Alegre, entre outros. Agregado a isso, trilhas sonoras e voz em *off* de alguns participantes do projeto sobre o imaginário construído sobre a cidade de Valência ainda conhecida pessoalmente (Figuras 33, 34, 35 e 36).

---

<sup>91</sup> Planta-baixa da Pinacoteca Barão de Santo Ângelo, Instituto de Artes da UFRGS, Brasil, onde foi montada a exposição com esboço da disposição dos projetores.

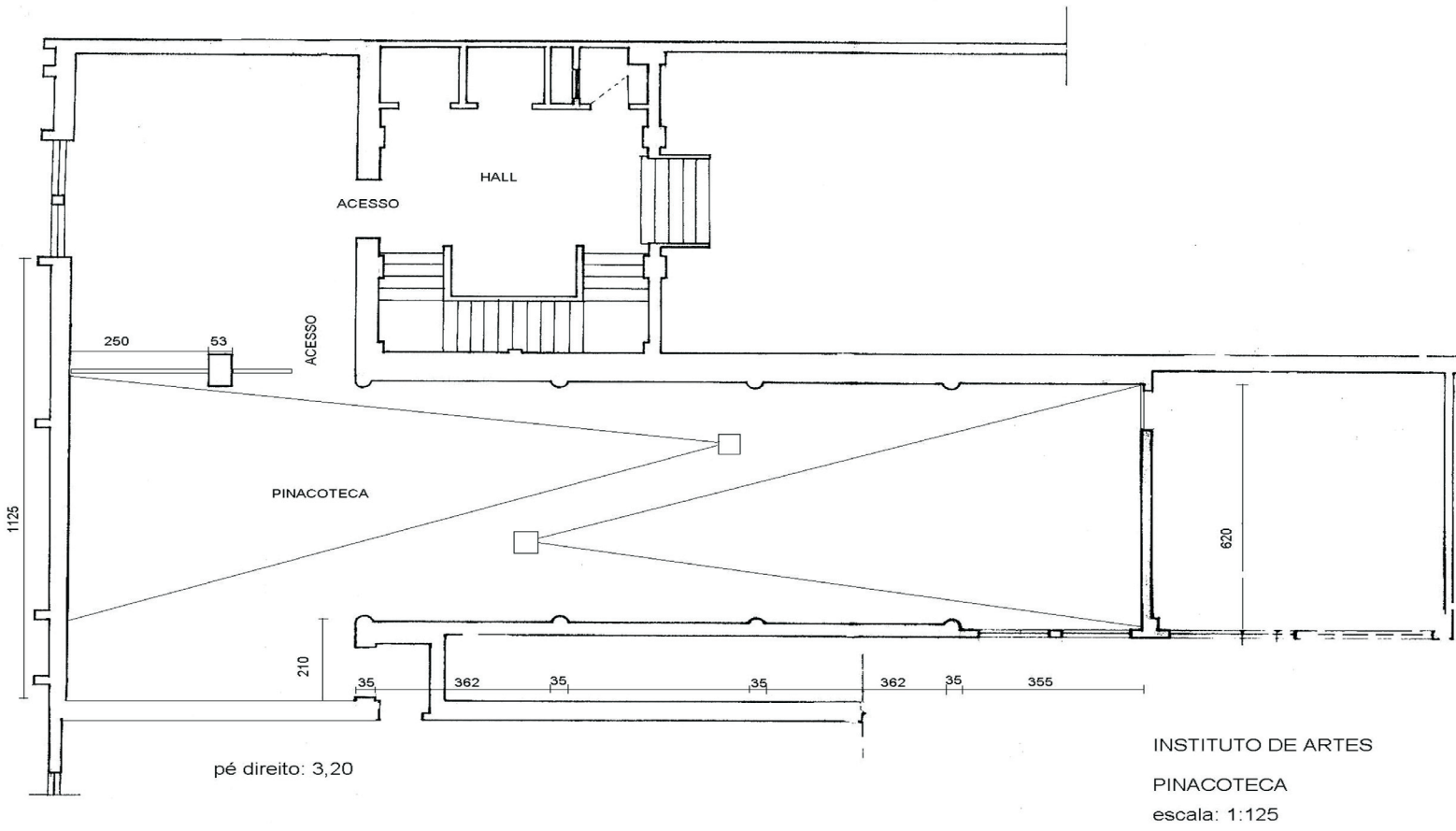


Fig. 32] Planta baixa. Pinacoteca Instituto de Artes UFRGS.



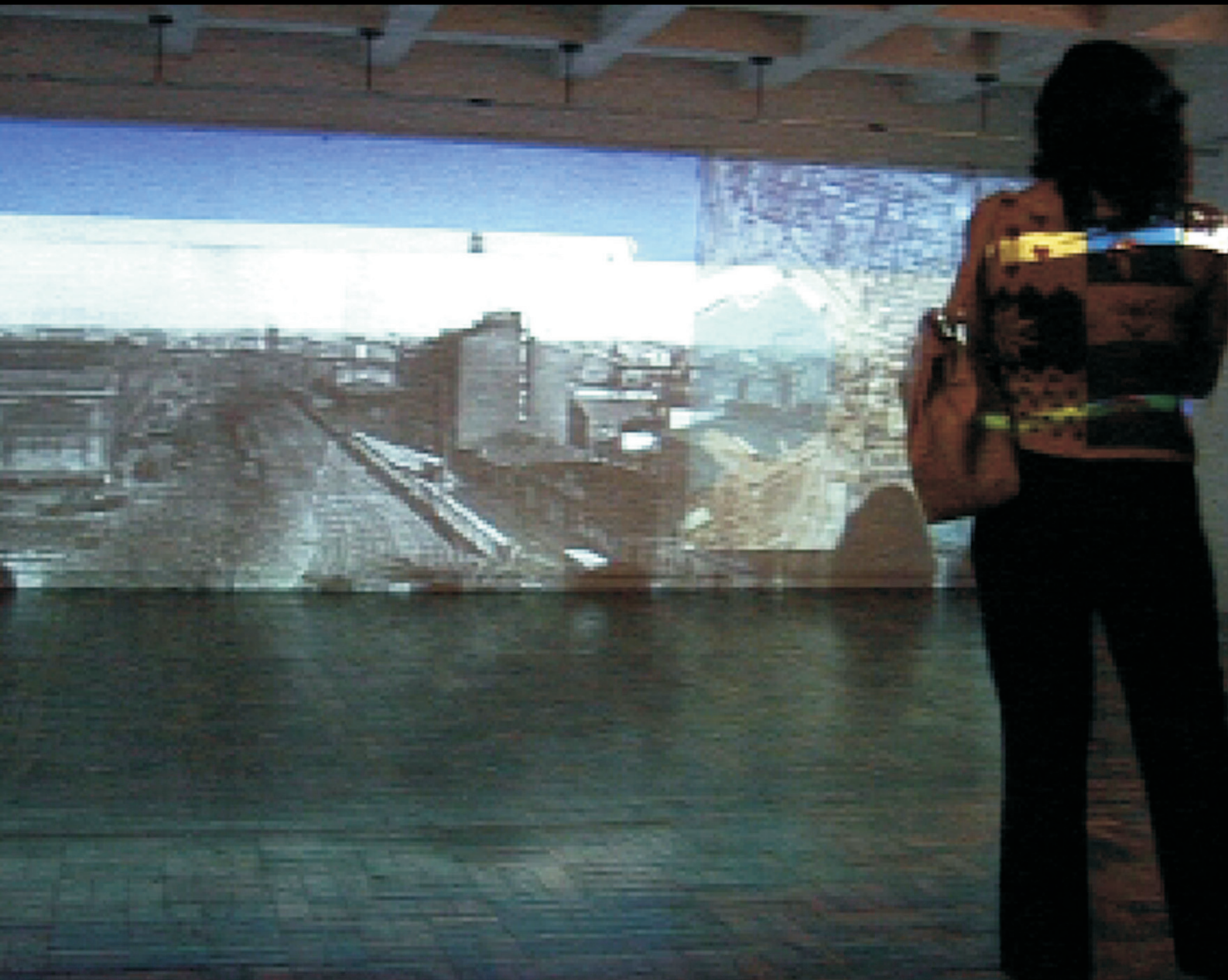


[Fig. 33] Grupo Interfaces Digitais. Panorama Arroio Dilúvio, 2007.  
Pinacoteca Instituto de Artes.



[Fig. 34] Grupo Interfaces Digitais. Panorama Viaduto da Borges, 2007.  
Pinacoteca Instituto de Artes.





[Fig. 35] Grupo Interfaces Digitais. Panorama Valência, 2007.  
Pinacoteca Instituto de Artes.



[Fig. 36] Grupo Interfaces Digitais. Panorama Mercado Público, 2007.  
Espectador interagindo  
Pinacoteca Instituto de Artes.

### 3.4 INTERFACE DIGITAL

A instalação Interface digital POA\_VAL, Laboratório \_1 configura-se como um dispositivo de interação que integra um conjunto de componentes físicos e lógicos conectados a um computador capaz de transferir, armazenar e processar dados por um conjunto de ações planejadas, coordenadas e implementadas visando a troca entre o usuário/espectador e a máquina. Trata-se de um dispositivo não apenas técnico, mas também conceitual; ou seja, um sistema capaz de conduzir a troca entre o espaço mental e a realidade material.

Nesse sentido, a instalação Laboratório\_1 ultrapassa uma condição meramente técnica. Um dispositivo, como diz Duguet, não se limita a uma solicitação técnica – “é um sistema complexo onde se determinam, segundo modalidades espaço-temporais e as condições da experiência particular, as possíveis relações entre o espectador, a máquina, a imagem, o meio”.<sup>92</sup>

Um dispositivo é uma máquina, uma manobra, segundo Duguet, que visa produzir efeitos específicos. Ou seja, “põe em jogo diferentes instâncias enunciativas ou figurativas e compromete situações institucionais e processos de percepção”.<sup>93</sup> Pode-se dizer que a instalação Laboratório\_1 trata-se de um dispositivo de mediação entre a intenção do artista e a experiência do espectador.

O acesso às imagens em tempo real é possibilitado por dispositivos de interação, os *mouses* aéreos<sup>94</sup> que permitem ao espectador explorar em áreas de acesso, as diferentes imagens oriundas das cidades.

Uma vez dentro do ambiente, com o mouse na mão, direcionado para os panoramas, o espectador pode dirigir e eleger os eventos exibidos nas telas

---

<sup>92</sup> DUGUET, 1988, op. cit., p. 226.

<sup>93</sup> Idem, ibidem.

<sup>94</sup> *Mouse* que funciona por intermédio de sensores do tipo M.E.M.S. (Micro Electro Mechanical Systems), que estão no interior do aparelho. O dispositivo interliga o gesto, o movimento do corpo no espaço real à imagem.



panorâmicas. A seqüência de apresentação do conteúdo citadino revela-se nas estratégias de escolha do espectador, por um caminho próprio que ele se propõe a percorrer.

Pode-se dizer que na experiência em POA\_VAL, Laboratório\_1 o espaço virtual pode ser reinventado de uma maneira singular, própria, da forma que o visitante quiser, ora acessando o cenário inteiro, em que aparece a paisagem urbana em toda a sua amplitude, podendo ali dirigir-se para a direita ou para a esquerda da cena; ora acessando os recortes imagéticos inseridos na paisagem, ora voltando a uma parte já conhecida, ou, então, deixando-se perder pelo labirinto citadino.

Na instalação o universo ficcional terá jamais um desfecho único. O caminho é, portanto, personalizado; o visitante pode retornar ao início ou acessar qualquer outro ponto e daí partir novamente para construir outra narrativa nas suas intenções através das ações.

A instalação exige o engajamento do espectador na sua dimensão física, corpórea. Percebe-se, assim, o corpo em situação performativa. Ou seja, o envolvimento corporal torna-se determinante no processo de significação revelando-se na forma como o sujeito se faz atuante, na maneira como ele acessa os panoramas e faz suas escolhas.

O panorama digital circular *Place-Rhur*, 2000, de Jeffrey Shaw (Figura 37) coloca uma situação de interação semelhante. O dispositivo é composto de uma tela de projeção cilíndrica, onde existem onze cilindros fotográficos apresentando diferentes pontos de países, como Austrália, Japão, Bali, França, Alemanha, etc. As imagens partem de três projetores, cada um com ângulo de 120 graus.

Como interface, o visitante utiliza uma câmera de vídeo modificada, e através do visor pode ir para a frente ou para trás, ter acesso a pontos de vista diversos das cidades.<sup>95</sup>

Pequenos filmes de um minuto de duração se repetem em *loop*, ao mesmo tempo outras imagens aparecem em outras telas cilíndricas e se repetem. Um microfone instalado no teto capta os sons emitidos pelo visitante – nesse momento, são apresentados textos com discursos em torno do lugar e da língua dos locais retratados. O arranjo é determinado dinamicamente pelo movimento do visor: e, após algum tempo, as letras tornam-se transparentes até desaparecerem.

---

<sup>95</sup> [http://www.jeffrey-shaw.net/html\\_main/frameset-works.php3](http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-works.php3).





[Fig. 37] Jeffrey Shaw.  
*Place-Rhur*, 2000.



### 3.5 DISPOSITIVOS DE IMERSÃO – A VISÃO CORPORALIZADA

O ambiente da instalação, com duas imensas imagens projetadas sobre as paredes e ambiente escuro, gera uma sensação de “imersão” do corpo na imagem da cidade, como “mergulho” ou sentimento de estar dentro do espaço real oferecido pela imagem.

Na história da visualidade encontramos os panoramas como sendo os primeiros dispositivos construídos especificamente para envolver o corpo todo do espectador na experiência com a imagem. Em sua forma inaugural, clássica, constituíam-se de enormes estruturas arquitetônicas circulares de grandes dimensões, nas quais eram dispostas, na superfície interna, pinturas paisagísticas de ambientes naturais ou urbanos.

Sua invenção é creditada ao pintor e professor Robert Barker, que em 1787 patenteou o dispositivo, e no ano seguinte exibiu em Edimburgo uma visão completa da cidade. Seu primeiro panorama, completamente circular, *The English fleet anchored between Portsmouth and Isle of Wight*, foi apresentado em Londres em 1792<sup>96</sup> (Figura 38). O vocábulo *Panorama* foi cunhado por Barker para caracterizar a experiência de visualidade presente no dispositivo.

Dispositivos de visualidade semelhantes a este alcançaram grande êxito no século XIX originando inúmeras variantes – *Moving Panorama*, *Kaiser Panorama*, *Mareorama*, *Diorama* entre outros.

---

<sup>96</sup> GERNSHEIM, Alison; GERNSHEIM, Helmut. *L.J.M. Daguerre: the history of the diorama and the daguerreotype*. 2. ed. Nova Iorque: Dover Publications, 1968. p. 6.

O entusiasmo geral causado pelos panoramas na Inglaterra, França, e outros países foi causado pela imensa surpresa de ilusão da realidade da cena retratada. Colocado na semi-escuridão e no centro de uma pintura circular iluminada desde acima e incluía uma vista contínua de uma região inteira, o espectador perdia totalmente o julgamento de distância e de espaço.<sup>97</sup>

No Diorama, uma pintura podia ser exibida a cada dez minutos. Se o espectador desejasse, poderia ver mais de uma vez o espetáculo, já que as sessões eram contínuas (Figura 39).

Segundo Philippe Dubois, esses ambientes possibilitavam um efeito de ilusão totalizante, “de tal modo que o olho do espectador abraçando todo o seu horizonte e em qualquer lugar, encontrando somente este quadro, experimente a ilusão completa”.<sup>98</sup>

Na busca da “visão total”, o Panorama situará a experiência de visualidade no corpo do espectador. Com efeito, o dispositivo acaba por materializar o novo conceito de visualidade, que posicionará o corpo em sua integralidade como o lugar da experiência visual.

O modelo tomado como paradigma para explicar o processo de visão baseava-se no funcionamento da câmera obscura.<sup>99</sup> Nos séculos XVII e XVIII, a câmera obscura servia de modelo para explicar a visão humana e para representar a relação entre o observador e a posição conhecida de um objeto no mundo externo, sendo usada por muitos artistas para desenhar objetos com fidelidade de perspectiva.

No século XVIII, a função da visão estava enumerada na *Encyclopédie* (a câmera obscura) – “produz espetáculos divertidos e imagens similarmente perfeitas

---

<sup>97</sup> GERNESHEIM e GERNESHEIM, 1968, op. cit., p. 6.

<sup>98</sup> DUBOIS, Philippe. A Fotografia Panorâmica ou quando a imagem fixa faz sua encenação. In: SAMAIN, Etienne. *O fotográfico*. São Paulo: Hucitec, 1998. p. 216.

<sup>99</sup> Dispositivo técnico em que os raios de luz que entram por uma pequena abertura formam uma imagem, que é projetada no plano oposto de forma invertida, de cabeça para baixo e revertida lateralmente.

dos objetos; representa as cores e os movimentos dos objetos melhor que qualquer outra forma de representação é capaz de fazer”.<sup>100</sup>

O paradigma provocava um “afastamento do mundo, de modo a regular e purificar a relação do sujeito com os múltiplos conteúdos de um mundo agora considerado exterior”.<sup>101</sup> O entendimento da percepção visual afirmava-se como uma capacidade puramente racional, não sensória. A visão era interiorizada, desarticulada do mundo vivido – e descolada do corpo físico do espectador.

No contexto do início do século XIX, com a troca e circulação acelerada, promovidas pelo sistema capitalista, à visão implicará um regime de atenção e distração recíprocas. A ciência, como é fácil prever, dará à visão um papel central em suas pesquisas. Surgem vários estudos relacionados à percepção, em um leque de práticas sociais e áreas do conhecimento, especialmente os verificados nos estudos fisiológicos.

A partir dessas pesquisas abrem-se novas perspectivas à percepção visual – para além do órgão da visão. À compreensão da visualidade integram-se elementos pertencentes ao corpo do sujeito na conexão com os dados vindos do objeto observado. “Esse é o momento em que o visível escapa do tempo da ordem da câmera escura e é levado para outro suporte, dentro da fisiologia instável e temporária do corpo humano.”<sup>102</sup>

A visão, em uma gama de locações, foi refigurada como dinâmica temporal e sintática. O declínio do observador clássico pontual ou ancorado começou no início do século XIX, cada vez mais deslocado pelo sujeito atento e instável.<sup>103</sup>

---

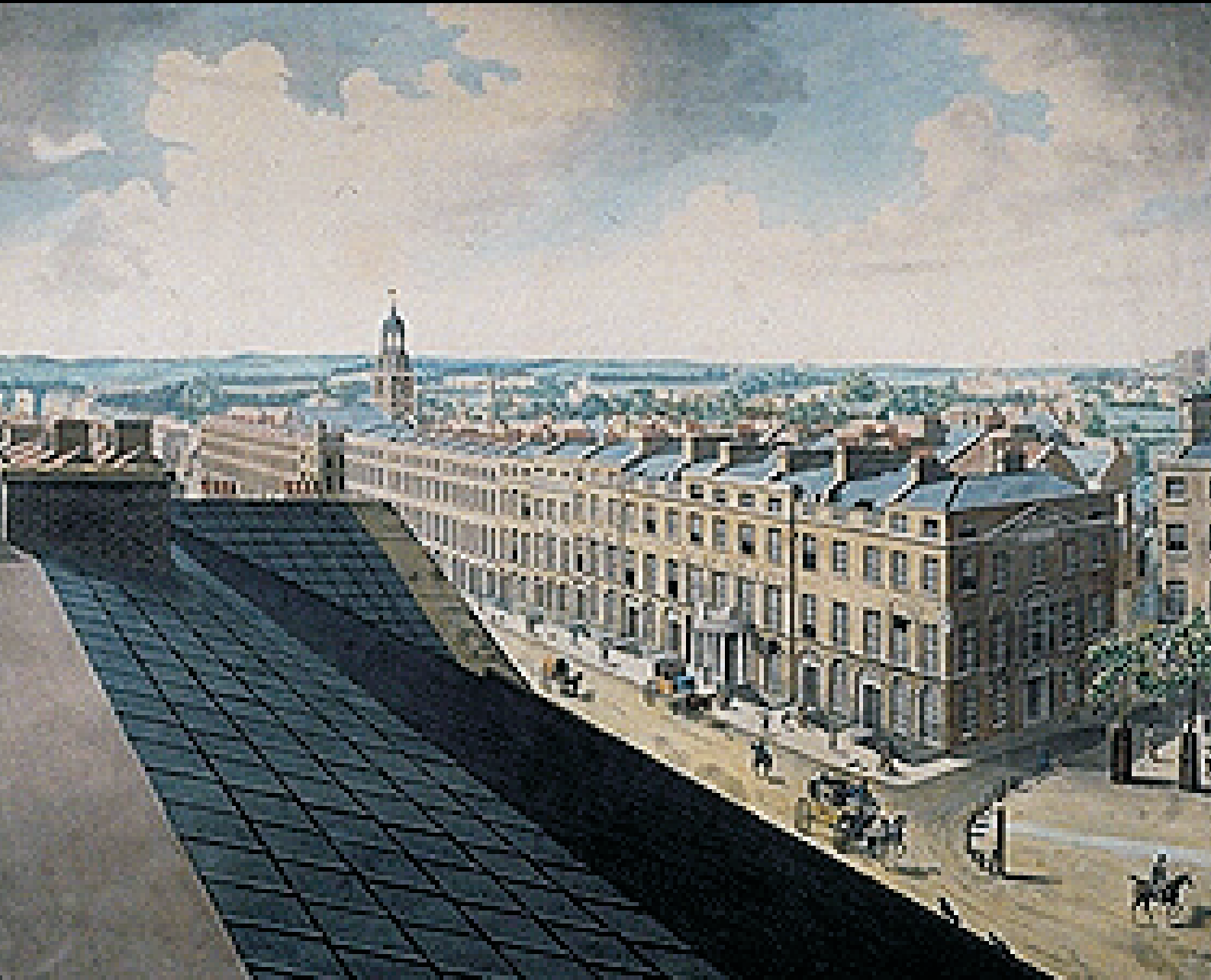
<sup>100</sup> CRARY, Jonathan. *Techniques of the observer: on vision and modernity in the nineteenth century*. Massachusetts: MIT Press, 1990. p. 33.

<sup>101</sup> Idem, *ibidem*, p. 39.

<sup>102</sup> Idem, *ibidem*, p. 70.

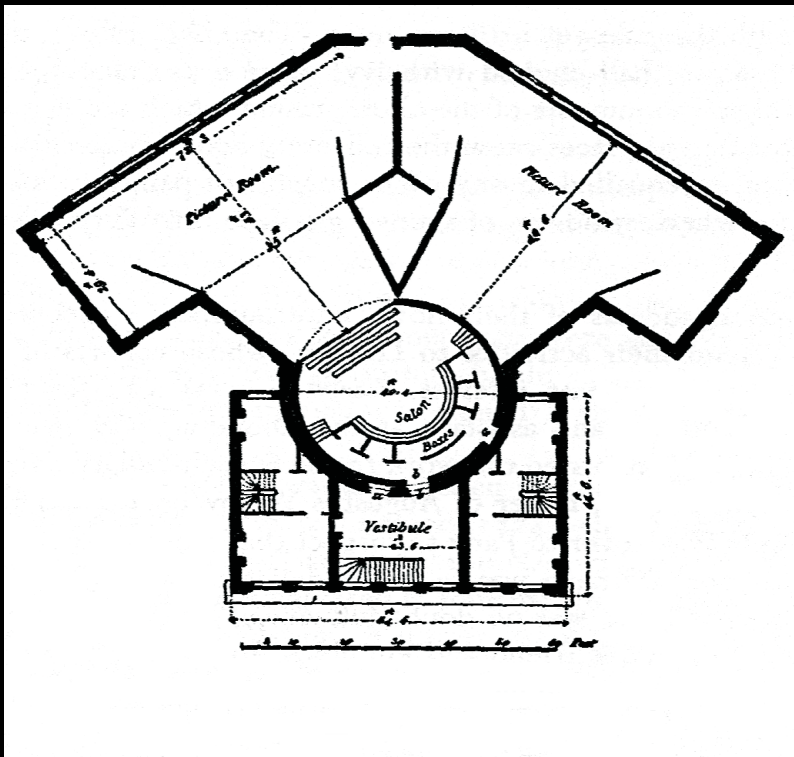
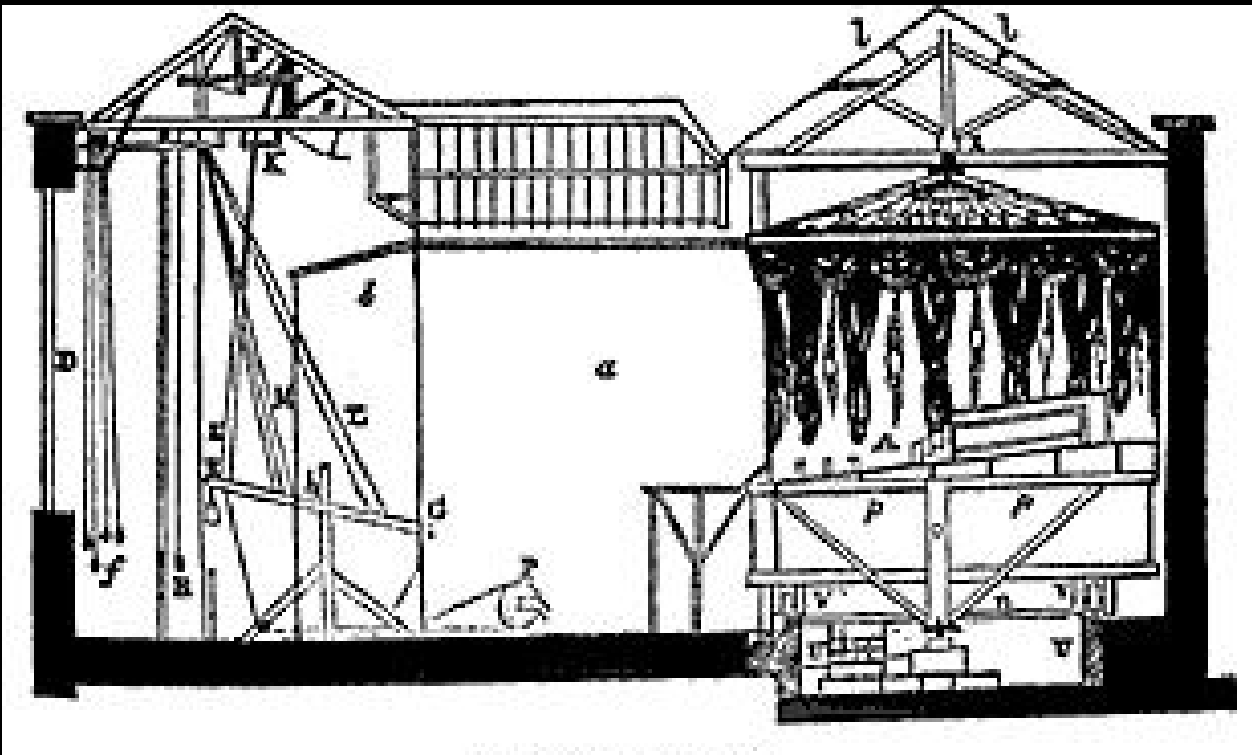
<sup>103</sup> CRARY, Jonathan. A visão que se desprende: Manet e o observador atento no século XIX. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001. p. 109.

Partindo dessa compreensão, a experiência de visualidade assentou-se em um processo ótico, derivado da experiência realizada pelo corpo em toda sua dimensão, considerando as contingências e especificidades que o cercam. O aspecto fundamental dessa compreensão implicará na expansão do estatuto do espectador, que passa a ser considerado a partir daí, um sujeito ativo, produtor da experiência visual. Pode-se dizer que ao regime clássico de visualidade impôs-se a “visão corporalizada”.



[Fig. 38] Robert Barker. *Panorama de Londres*, 1792.





[Fig. 39] A. Pujin e J. Morgan. Planta baixa do *Diorama*, 1823.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa tomou como centro de estudo três produções artísticas por mim desenvolvidas: *Entremeios*, *Porões a-paralelos* e *Interfaces Digitais POA-VAL, Laboratório\_1* focalizando a investigação sobre as noções de imagem, corpo e lugar.

Na série das produções desenvolvidas com vídeo em tempo real a ocupação do espaço decorre da relação que tenho com os lugares, de forma que um procedimento utilizado na série é reorientado conforme as especificidades de cada lugar. Assim, a cada espaço de exposição o trabalho incorpora uma constituição singular.

*Entremeios* apresenta em *feedback* de vídeo o espaço de exposição da obra exposto na imagem – o espectador se vê incluído na cena no mesmo momento em que está no lugar físico. O procedimento promove um ponto de vista inabitual resgatando a consciência do corpo na experiência.

A imagem em tempo real acrescenta possibilidades de troca e articulações do espectador com a cena projetada. A relação descentra-se do plano puramente visual e mental. O corpo revela-se como um canal destacado na experiência – um elemento implicador na configuração da imagem. O espectador, assim, compromete-se no processo de significação daquilo que é experimentado.

Nessa proposição são encontradas algumas proximidades com as obras *Corredores* de Bruce Nauman, especialmente com relação à última produção dessa

série – *Corredor de vídeo gravado ao vivo* de 1970 – à qual *Entremeios* oferece uma perspectiva de experiência visual similar. Encontro proximidades com este artista, especificamente sobre a forma com que ele valoriza as ações simples, cotidianas na sua obra. Assim como Nauman, os elementos do cotidiano, comuns da vida, interessam-me. Minhas produções vinculam-se, fundamentalmente, à experiência, à vivência. Parto da experiência vivida, integrando-a sem hierarquia ao produto apresentado.

Em *Porões a-paralelos* a estrutura física do lugar, sua forma labiríntica, incitou-nos à produção da obra e fomos estimulados a conceber a obra a partir da vivência no lugar. A experiência artística conjugada ao espaço de apresentação da obra imprimiu uma expansão na sua concepção – ao espaço instituído socialmente como galeria de arte acrescentou-se o espaço para a práxis artística.

A implicação do corpo e do vídeo como elementos inseparáveis e integrantes para elaboração da obra aproxima a relação da videoperformance, ou seja, destaca-se uma mesma importância ao corpo em atuação dos bailarinos e ao vídeo. A interdependência das duas partes – do corpo dos bailarinos em conjugação com a máquina confluem para a formação de uma entidade híbrida que supera a dicotomia corpo-máquina.

A produção *Interfaces Digitais POA-VAL, Laboratório\_1* foi desenvolvida em projeto de criação coletiva, no contexto de acordo internacional de cooperação acadêmica. A obra constitui-se de uma instalação que apresenta imagens panorâmicas da cidade de Valência, na Espanha e de Porto Alegre. A instalação oferece um ambiente ao visitante cuja lógica é produzir interatividade, troca imediata entre o sistema e o espectador.

Uma vez dentro do ambiente o espectador pode acessar diferentes pontos de vista das duas cidades em fotografias panorâmicas ou em extratos de vídeo. A seqüência de visualização das imagens das cidades revela-se por um caminho

próprio, personalizado – acessando o sistema o visitante constrói a narrativa nas suas intenções através das ações. O espaço virtual é descoberto por ele, na forma em que se faz atuante, na maneira como manipula os panoramas. Ele pode acessar a cena das cidades de maneira própria – acessando o cenário inteiro, em que aparece a paisagem urbana em toda a sua amplitude, os recortes imagéticos inseridos na paisagem, ou mesmo se deixar levar pelo labirinto citadino.

Isso significa dizer que o universo ficcional oferecido pela instalação *Laboratório\_1, POA\_VAL* não é construído por um desfecho único, mas sim uma escolha singularizada. O corpo dentro desse espaço ficcional criado pela instalação exige-se engajado. Ou seja, a experiência de interatividade em *Laboratório\_1*, resgata do sujeito certo saber, e que implica a configuração daquilo que é visto.

Nesse sentido, a instalação *POA\_VAL* ultrapassa a condição puramente técnica. Ela exige uma experiência particular de um sujeito visitante em um saber ser/fazer interativo. Trata-se de uma “manobra”, como diz Duguet: “É um sistema complexo onde se determinam, segundo modalidades espaço-temporais e as condições da experiência particular, as possíveis relações entre o espectador, a máquina, a imagem, o meio”.<sup>104</sup>

Nas produções investigadas a relação entre os elementos pesquisados se estabelecem por uma configuração que privilegia a conexão criativa, revelando-se como forças móveis dependentes e inseparáveis. As proposições configuram os termos em uma relação de correspondência e atração.

As relações entre imagem, corpo e lugar nas produções referidas convergem para uma indissociabilidade das naturezas material e imaterial, palpável e impalpável. O espaço físico, aquilo que é da ordem da matéria, do palpável se conecta ao impalpável - a imagem sem matéria projetada sobre ele. O corpo situa-se entre esses dois meios, na mescla entre a vida orgânica e inorgânica em

---

<sup>104</sup> DUGUET, 1988, op. cit., p. 226.

experiências que aproximam interior e exterior, dentro e fora – imagem visualizada e lugar experimentado.

As noções – imagem, corpo e lugar – articulam seus significados no tempo do acontecimento, na passagem, no fluxo, onde não há passado nem futuro previsto, somente a experiência do acontecimento e a relação com a realidade.

As estratégias e as noções trazidas pelos trabalhos aproximam-se do conceito de rizoma, criado por Gilles Deleuze e Félix Guatarri. Para esses pesquisadores, uma noção deve ser determinada, não pelo seu caráter distintivo, mas, sim, pelas circunstâncias que o absorvem. “Para nós, o conceito deve dizer o acontecimento e não a essência”. “Interessamo-nos pelas circunstâncias de uma coisa.”

Na conformação temporal única entre imagem e lugar, o corpo experimenta seus estados existenciais simultaneamente como sujeito e objeto – como sujeito que observa e interfere e ao mesmo tempo como objeto da experiência.

Particularizadas em função de cada produção, as dimensões confluem para noções aproximativas, vinculadas à sua forma constitutiva. A experiência se insere na multiplicidade das relações e, ao mesmo tempo, nasce nas suas diferenças tornando-se única e pluralizada.

As propostas são pensadas para além do objeto artístico, para serem experimentadas vividas, nas mais variadas dimensões que envolvem o espectador no estado de inclusão dentro da imagem ou do lugar. O objeto artístico, nessas proposições, instala-se no andamento e no tempo da vida configurando seu próprio objeto no tempo do processo, do aqui e do agora.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABBAGNANO, N. *Dicionário de filosofia*. São Paulo: Mestre Jou, 1982.

ARCHER, Michael. *Arte contemporânea - uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas: Papirus, 1999.

BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

BELLOIR, Dominique apud MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1990.

CAGE, John. *De segunda a um ano*. São Paulo: Hucitec, 1985.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis/RJ: Vozes, 1996.

COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo, Perspectiva, 1989.

COUCHOT, Edmond. A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor a obra e o espectador na hora do tempo real. In: *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997.

\_\_\_\_\_. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2003.

CRARY, Jonathan. *Techniques of the observer: on vision and modernity in the nineteenth century*. Massachusetts: MIT Press, 1990.



\_\_\_\_\_. A visão que se desprende: Manet e o observador atento no século XIX. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

CUNHA, Antônio Geraldo da. *Dicionário etimológico Nova Fronteira da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

DAN GRAHAM, obra *Past Contínuos Past(s)*. Exposição *Machines à Communiquer (cite de Sciencies, 1991)* apud CAUQUELIN, Anne. *Arte contemporânea: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

DEBRAY, R. *Vida e morte da imagem: uma história do olhar no ocidente*. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

DELEUZE, Gilles. *Diferença e repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

DUBOIS, Philippe. A Fotografia Panorâmica ou quando a imagem fixa faz sua encenação. In: SAMAIN, Etienne. *O fotográfico*. São Paulo: Hucitec, 1998.

\_\_\_\_\_. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

DUGUET, Anne Marie apud MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário*. O desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Edusp, 1996.

ESCARPIT, Robert. *Teoria geral de la Información e la comunicación*. Barcelona: Içaria, 1981.

FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 1985.

GAGE, L. D.; MEYER, Cláudio. *O filme publicitário*. São Paulo: Atlas, 1991.

GERNSHEIM, Alison; GERNSHEIM, Helmut. *L.J.M. Daguerre: the history of the diorama and the daguerreotype*. 2. ed. Nova Iorque: Dover Publications, 1968.

GOLDBERG, Roselee. *A arte da performance: do futurismo ao presente*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

GUBERN, Róman. Os comportamentos induzidos da iconografia. In: ARISTARCO, G. & ARISTARCO, T. (orgs.). *O novo mundo das imagens eletrônicas*. Lisboa:Edições 70, 1987.

JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. São Paulo: Papyrus, 1996.

LACAN, Jacques. *Os escritos técnicos de Freud*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986.

MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1990.

\_\_\_\_\_. *Máquina e imaginário*. O desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Edusp, 1998.

\_\_\_\_\_. Anamorfoses Cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem. In: PARENTE, André (org.) *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

MELLO, Christine. *Vídeo e novas mídias: experiências brasileiras*. Trabalho apresentado no NP07 – Núcleo de Pesquisa Comunicação Audiovisual, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05, setembro de 2002.

PAIK apud DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

PAZ, Octavio. *O arco e a lira*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

PRIGOGINE, Y. & STENGER, L. *Entre o tempo e a eternidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

REY, Sandra. Processos perceptivos e construções simbólicas, agenciamentos do sujeito - “nós” e do sujeito “eu” na instalação Des-espelho do grupo SCIArts. In: *Conexão-Comunicação e Cultura*. Caxias do Sul/RS: Educs, 2005.

RUSH, Michael. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SANTAELLA, Lúcia. O homem e as máquinas. In: *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 1997.

\_\_\_\_\_. *A percepção: uma teoria semiótica*. São Paulo: Experimento, 1998.

SCHAFER, Murray. *O ouvido pensante*. São Paulo: Edunesp, 1991.

TSCHUMI, Bernard. *Question of space*. Londres: Architectural Association, 1990.

TUAN, Yu-fu. *Espaço e lugar: a perspectiva da experiência*. São Paulo: Difel, 1983.

WEISSBERG, Jean-Louis. Real e Virtual. In: PARENTE, André (org.) *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

## SITES CONSULTADOS

[www.vasulka.org/Kitchen/PDF\\_ExpandedCinema/part5.pdf](http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/part5.pdf)

Edwin Armstrong. [www.geocities.com/neveyaakov/electro\\_science/armstrong.html](http://www.geocities.com/neveyaakov/electro_science/armstrong.html)

[www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/performance/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/performance/)

[www.blackmountaincollege.org/](http://www.blackmountaincollege.org/)

CARDONA Patrícia. *la agresion ritualizada*.  
[dramateatro.fundacite.arg.gov.ve/ojos\\_de\\_actor/ojos\\_de\\_actor.htm](http://dramateatro.fundacite.arg.gov.ve/ojos_de_actor/ojos_de_actor.htm).

Entrevista ao curador Michael Auping publicado em *Please pay attention please:*

*Bruce Nauman's Words: writings and interviews (edited by Janet Kraynak), MIT Press, 2003.* [www.artecapital.net](http://www.artecapital.net)

[www.artnet.com](http://www.artnet.com)

[www.askart.com/artist/G/dangraham.asp?D=77824](http://www.askart.com/artist/G/dangraham.asp?D=77824)

<http://www.nyfa.org/level4.asp?id=121&fid=1&sid=51&tid=167> (entrevista com Dan Graham)

[www.artcyclopedia.com/artists/nauman\\_bruce.html](http://www.artcyclopedia.com/artists/nauman_bruce.html)

[www.tate.org.uk/modern/exhibitions/nauman](http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/nauman)

## CATÁLOGOS

Movimentos improváveis: o efeito cinema na arte contemporânea. Curadoria Philippe Dubois. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2003.

Dan Graham exposições: [www.photography-now.com/artists](http://www.photography-now.com/artists)

<http://www.jca-online.com/graham.html> (entrevista)

*Circuito fechado: filmes e vídeos de Bruce Nauman 1967-2001*. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2005.

## REVISTAS

DUGUET, Anne Marie. Dispositifs. In *Communications n° 48*. (org.). Raymond Bellour e Anne-Marie Duguet. Paris, Seuil, 1988.

LISCHI, S. *Era uma vez, cinema e vídeo*. In: Revista USP (Dossiê cinema Brasileiro), n° 19. São Paulo, 1993.

YOUNGBLOOD, Gene. Vidéo et utopie. In: *Communications n° 48*. (org) Raymond Bellour e Anne-Marie Duguet. Paris, p.173 a 190, 1988.

ANEXO

Entrevista: Bruce Nauman, 2001

Nesta entrevista, publicada no livro *Please pay attention please: Bruce Nauman's Words: writings and interviews (edited by Janet Kraynak)*, MIT Press, 2003, Bruce Nauman explica a gênese e o processo de construção da obra *Mapping the Studio I (Fat Chance John Cage)*, um trabalho de 2001, marcante e surpreendente, à imagem de muitas das peças do artista, que foi apresentado no DIA, em Nova Iorque, e na Tate Modern, entre outros locais.

A exemplo de outras entrevistas ou textos do artista, é um documento precioso; um testemunho conciso e direto, que faz a economia de um certo palavreado supostamente inteligente e auto legitimador que com frequência acompanha o discurso dos artistas. Actualmente podemos ver trabalhos de Bruce Nauman na exposição *Centre Pompidou Novos Media 1965-2003*, em apresentação no Museu do Chiado.

Nesta entrevista, o curador Michael Auping refere-se essencialmente à vídeo instalação, *Mapping the Studio I (Fat Chance John Cage)*, exposta no Dia Art Center em Nova York entre 9 de Janeiro a 16 de Junho de 2002. As duas outras partes deste trabalho intitulam-se *Mapping the Studio II with color shift, flip, flop, & flip/flop (Fat Chance John Cage ) All Action Edit(2001)*; e *Office Edit II with color shift, flip, flop, & flip/flop (Fat Chance John Cage ) Mapping the Studio (2001)* e foram apresentadas numa segunda exposição na *Sperone Westwater Gallery* (Junho 6-Julho 27, 2002). Ambas consistem numa série de DVDs, filmados com câmaras especiais de infravermelhos, projetadas em grande formato nas paredes da sala. Na primeira versão, *Mapping the Studio I*, a projecção é feita num dormente tempo real (no total tem cerca de seis horas de duração), de tal forma que quando o público entra poderá ou não ver algum movimento ou incidente: o aparecimento do gato ou



do rato – ou uma ocasional traça, fazem com que passe a ser uma questão do acaso. Em contraste, a segunda versão, *Mapping the Studio II*, consiste numa edição de toda a acção em que as cinco horas e quarenta e cinco minutos de gravação foram reduzidas a cerca de quase uma hora. Juntos, os trabalhos exploram os efeitos e a experiência do tempo - uma questão que tem sido continuamente presente na obra de Bruce Nauman.

Michael Auping: O que incitou a realização desta obra, e quanto tempo pensou nela antes de realizar?

Bruce Nauman: Bem, eu estava a trabalhar na peça *Staircase* para os colecionadores Steve e Nancy Oliver, tinha terminado recentemente o *Stadium* e *Washington*, portanto andava a pensar no que é que iria ser o meu próximo projeto. Tendo como ponto de partida os mais recentes trabalhos, estava a tentar perceber até onde essas idéias me podiam levar, e para falar verdade não estava a ir a lado nenhum. Porque essas peças funcionaram como o fim de uma linha de raciocínio e não tinha sentido tentar prolongar. Há cerca de um ano atrás dei comigo a caminho do atelier, frustrado com a falta de idéias para desenvolver. O que acionou esta peça foram os ratos. Tivemos uma invasão de ratos do campo nesse verão e estava a ser impossível livrarmos-nos deles, eram tantos que até o gato não lhes ligava. À noite sentava-me no atelier a ler e o gato ficava ao meu lado a observar os ratos a correr por todo o lado. Ele conseguia apanhar alguns porque na manhã seguinte encontrava vestígios espalhados pelo chão. Decidi que ia trabalhar com o que tinha, que era o gato, os ratos e uma câmara com infravermelhos que tinha no estúdio. Preparei as coisas, e à noite experimentei deixar a gravar o que acontecia durante a minha ausência. A certa altura lembrei-me da peça de Daniel Spoerri feita para um livro, que se chama *Anecdotal Photography of Chance [An anedocted Topography of Chance, 1966]*. Ele fotografava ou colava tudo o que sobrava das refeições, o que

tinha eram apenas os restos. O livro tinha uma introdução escrita por um amigo no qual falava acerca dos restos que ficavam na mesa depois de Spoerri os preservar. Descreveu cada ponto de cigarro, folha de papel, utensílios de cozinha, o vinho, tudo, e qual era a sua origem. Fez-me pensar que eu também tinha muita coisa espalhada pelo estúdio, restos de projectos, alguns inacabados e muitas notas. E porque não fazer um mapa do atelier e dos seus restos?. A melhor maneira de o fazer seria permitir que o gato e o rato de alguma forma definissem esse espaço. Então instalei a câmara em diferentes localizações do atelier, para ver como é que os animais interagiam com os restos de trabalhos. Essa foi a génese. A medida que me fui envolvendo no trabalho percebi que precisava de sete localizações para ter a noção do mapa. A câmara foi então instalada numa sequência que penso mapear muito bem o espaço.

MA: Então a peça final tem uma duração de seis horas? Como é que definiu ser essa a duração em vez de oito ou duas horas?

BN: Bem era necessário mais do que uma ou duas horas, decidi que se tinha de ser longo, então deveria bem, dava a sensação que tinha de ser longo para que não fosse preciso sentar e ver o todo, mas que desse para ir e vir, como nos filmes do Warhol. Queria que desse a sensação de estar lá, como uma objeto apenas existindo. Queria que a peça tivesse uma qualidade de tempo real em vez de ficção. Agrada-me a ideia de saber que acontece quer esteja lá ou não. MA: Parece-me que de alguma forma relaciona-se com a peça *Pacing the Studio (Pacing Upside Down, 1969)*. O que lhe parece?

BN: De certa maneira, geralmente voltamos à ideia de que quando não sabemos o que fazer, o que quer que aconteça na altura torna-se um trabalho.

MA: Sendo assim, também se relaciona com o seu último vídeo *Setting a Good Corner*.

BN: Sim. MA: O facto de ter feito dois de seguida poderá dizer que já não tem ideias.

BN: (gargalhadas) Não me resta mais nada.

MA: Fale-me acerca do subtítulo, penso que a referência a [John) Cage é bastante clara no sentido em que a peça tem o fim em aberto, mas porquê as palavras “Fat Chance”?

BN: Quando escolhi as sete localizações, foi devido a saber que aí haveria actividade dos ratos, assumindo que o gato iria ocasionalmente também ser filmado. Assim de manhã é que conseguia ver o que se tinha passado e fazia um apanhado do que sucedera em cada noite.

MA: Mas algumas das cenas foram manipuladas.

BN: Certo. Existem duas versões da peça, na primeira não houve qualquer tipo de manipulação. Na segunda versão existem mudanças de cor e “flips and reverses”. Existe ainda uma terceira, mostrei-a à Susan Rothenberg, ela ficou aborrecida e disse - “Porquê é que não cortas as cenas em que nada acontece “? Eu disse-lhe que era isso que fazia a peça. E ela - “ bem, obviamente é isso que tens de fazer então,” precisamente porque é o contrário da peça. Então acabei por fazer uma edição em que só tem ação, de seis horas passou a quarenta minutos, uma hora.

MA: Quais os critérios para a manipulação da imagem? Foi uma questão de composição ou de valorização de certas cenas?

BN: Ambas. Em termos de cor, eu quis utilizar as cores do arco-íris, mas acabou por ter uma cor com sensação de calma. Do vermelho para o verde e o azul, depois de vinte ou quinze minutos volta ao vermelho. Isto tudo muito devagar, não se consegue mesmo ver a cor a mudar. Cada uma das sete imagens muda num tempo diferente, fazendo com que a dada altura estejam todas com cores diferentes, numa

espécie de arco-íris sereno. A imagem roda de quinze em quinze minutos de uma forma arbitrária. É uma forma de manter o olho ocupado e dá ao conjunto uma espécie de textura.

MA: Fazendo uma leitura simbólica, o que acha do gato como o artista e perseguir a sua musa (os ratos)?

BN: Não propriamente, eu estava interessado na relação entre eles mas mais num sentido psicológico. A relação existe como uma espécie de paradoxo entre a realidade e a piada. Afinal são personagens de desenhos animados há tanto tempo, que achamos que têm certa amizade, mas obviamente existe uma tensão de predador-presa entre eles. Quis criar uma situação de incerteza em relação à reação do observador. Há partes que têm humor e outras não. Mas isto são pequenas situações que se podem ou não perceber. O efeito em geral é ambíguo, e talvez um pouco ansioso. Consegue-se ouvir de vez em quando cães a ladrar e coiotes a uivar. Existe então também um elemento exterior para além do que vemos no interior do estúdio, o que me agrada. Existem também duas localizações gravadas das diferentes portas do estúdio. Uma delas vai dar ao escritório e as outras duas dão para o exterior, a maior parte do tempo gravado foi possível manter as portas abertas porque ainda estava calor. Por vezes consegue-se ver os olhos do gato refletidos do lado de fora, os ratos também andam por dentro e fora, porque há um buraco que lhes permite passar. Na peça existe um diálogo entre o dentro e o fora que lembra o fato de estar no estúdio com toda uma série de coisas a acontecer lá fora, ou seja, ter noção da grandeza do que acontece fora do espaço do estúdio.

MA: Que tipo de emoção associa a esta obra? Se tivesse de designar uma emoção, qual seria?

BN: Não sei o que dizer acerca disso, o que senti ao ver a peça foi quase uma espécie de meditação. Porque a imagem projectada é maior, se tentarmos focar a nossa atenção numa parte da imagem, perde-se algo. Portanto temos de não prestar atenção e não nos concentrarmos para permitir que a visão periférica seja activada. Temos tendência em apreender mais se apenas olharmos sem andarmos a procura. Temos de nos tornar passivos, penso.

MA: Existe uma espécie de beleza aparentemente solitária nesta peça quase um pathos. Isto pode parecer... bem, acabou de fazer sessenta, agora anda a fazer o que os curadores e historiadores de arte chamam “late work”. Há aqui algum pensamento ligado a uma auto-reflexão?

BN: (risos) Penso que sim, espero é que não seja tarde demais. Talvez no sentido que tenho no estúdio coisas com dez anos e estou a usar os restos, mas também sempre fiz isso. Peças que não funcionam em geral, são transformadas noutra coisa. Isto é só mais um desses casos.

MA: Estava também a referir-me ao fato de a câmara ser uma extensão do olho. Numa primeira instância, o Bruce é o observador. Nós seguimos o seu olhar para si mesmo.

BN: É verdade, há momentos em que me vejo, como disse, e outros em que não. Por vezes só vejo o espaço, e o espaço do gato e do rato, não necessariamente o meu. Por outro lado, tive de rever tudo isto antes de ser posto em DVD, e como não filmava todas as noites, tinha-me esquecido de a câmara move-se um bocadinho por hora, independentemente de alguma ação. Passando o dia trabalhar no estúdio, sem perceber mudava as coisas de lugar. As zonas que filmava ficavam tendencialmente mais vazias. Achei isso interessante, não me apercebi que estava a fazê-lo e por isso fui ao site Santa Fé e vi o Filme de Ed. Ruscha, “Miracle”. Passado

numa garagem, com o evoluir da sua precisão o espaço vai ficando cada vez mais vazio com o passar do tempo, fez-me ver que inconscientemente eu fiz o mesmo.

MA: Como não vi o fim estou curioso em saber como é que acaba a sua peça?

BN: Basicamente começa como acaba, com o título e os créditos, sem crescendo, sem desvanecimento, apenas acaba como um longo espaço de tempo no estúdio.

Tradução: Patrícia Craveiro Lopes

Entrevista ao curador Michael Auping publicado em *Please pay attention please: Bruce Nauman's Words: writings and interviews (edited by Janet Kraynak), MIT Press, 2003*. extraído de [www.artecapital.net](http://www.artecapital.net)

## **APÊNDICE**



*Em tempo real* – sob esta denominação agrupo uma série de produções, algumas ainda em andamento, outras já realizadas nas quais utilizo captação e projeção de imagem em vídeo em tempo real. Estas produções colocam-se em dissonância dentro de um campo artístico onde se instalam persistentes paradigmas, especialmente em modelos em que a obra se legitima pelos canais convencionais de apresentação de exposição da obra.

Após o ingresso no mestrado em Poéticas Visuais, a fim de pesquisar a posição do espectador na sua relação com a imagem em tempo real, retomei a série realizando novas captações e projeções em diferentes espaços: na sala Atelier, do Instituto de Artes, local onde são ministradas aulas do curso<sup>1</sup> (Figura 1, 1a); no Atelier de uma colega, artista visual (figura 2, 2a, 2b) e nas escadarias do prédio onde morava. (figura 3, 3a)

Na continuidade da pesquisa *Em tempo real* em agosto de 2006 comecei a desenvolver novos projetos, deslocando e invertendo a posição da experiência entre espaços internos e externos. Em *A Casa fora de Casa* espaços de interiores de residências e seus objetos são projetados sobre paredes e tetos de prédios da cidade (figura 4, 4a, 5, 5a).

Investigando o sentido inverso desta proposição desenvolvi uma produção para ser apresentada na qualificação de mestrado em poéticas visuais. O fora, a via pública urbana, onde se situa o Instituto de Artes foi projetada na sala do atelier, onde foi realizada a defesa de qualificação de mestrado – O fora, dentro da sala. (Não existem registros visuais desta produção)

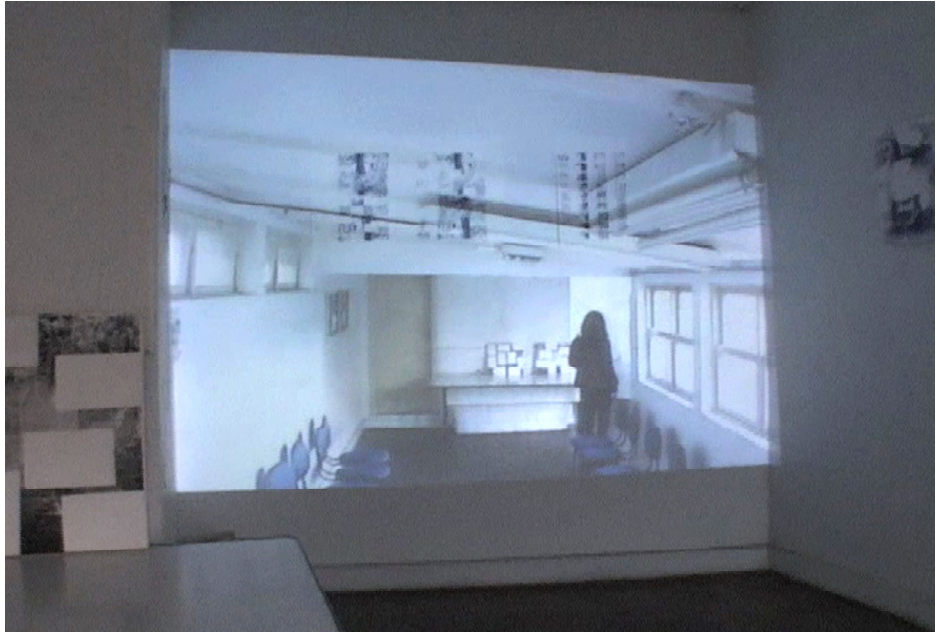
Estas produções levantam questões que colocam em jogo o espaço urbano e a experiência deslocada de dentro e fora, presença e ausência.

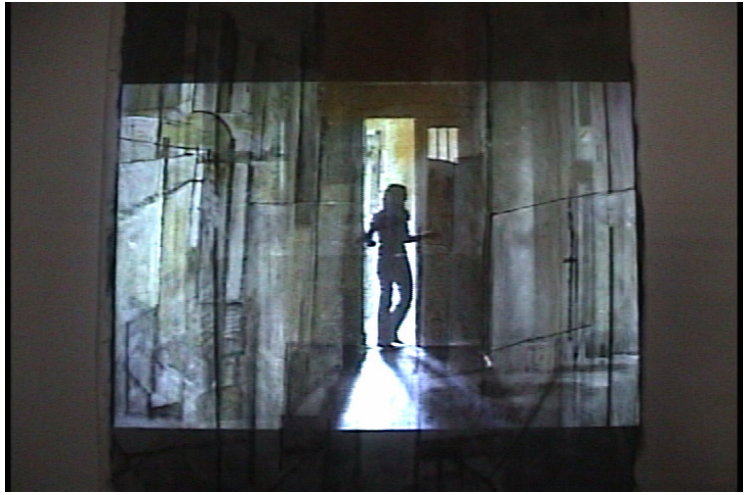
---

<sup>1</sup> Trabalho desenvolvido para a disciplina – Metodologia de Pesquisa em Arte, ministrada pela professora Dra. Maria Ivone dos Santos.



[Figuras. 1, 1a]





[Figuras. 2, 2a, 2b]



[Figuras. 3, 3a]





[Figuras 4, 4a]





[Figuras 5, 5a]

