



UFRGS

UNIVERSIDADE FEDERAL
DO RIO GRANDE DO SUL

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais PPGAVI / UFRGS

Rastros do desenho e seus desdobramentos no vídeo digital

James Zortéa Gomes

Porto Alegre, Abril de 2010.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais PPGAVI / UFRGS

Rastros do desenho e seus desdobramentos no vídeo digital

James Zortéa Gomes

Dissertação apresentada ao curso de Pós-Graduação em Artes Visuais, como requisito parcial para obtenção do Grau de Mestre em Poéticas Visuais.

Orientador:

Prof. Dr. Flávio Roberto Gonçalves

Banca examinadora:

Prof. Dr. Eduardo Vieira da Cunha

Prof. Dra. Maria Lúcia Cattani

Prof. Dr. Paulo César Ribeiro Gomes

Porto Alegre, Abril de 2010.

Agradecimentos

Inicialmente, gostaria de agradecer ao meu orientador e amigo Flávio Gonçalves por todo o apoio e incentivo que prestou para essa pesquisa, sua participação foi determinante para realização deste estudo.

Agradeço aos professores Eduardo Vieira da Cunha e Maria Lúcia Cattani por suas importantes colaborações na qualificação e suas presenças na banca de qualificação. Também agradeço ao professor Paulo Gomes pelo pronto aceite de agregar essa banca da etapa final.

Agradeço à CAPES pelo financiamento da pesquisa.

Agradeço aos amigos do Ap da Osvaldo que colaboram das mais diversas maneiras, em especial ao Alexander Giraldo pelo convívio criativo, Carmen Marangoni pela leitura atenciosa, Sara Graciano pela prontidão poliglota e Leandro Meneghetti, Everson Klein e Giovani Andreoli por todos os saudáveis debates na Lancheria do Parque.

Agradeço aos amigos Mário Fontanive e Carine Duarte por todas as nossas conversas, sempre com a mesa farta.

Agradeço aos amigos Rodrigo John e Adriana Hiller pela animação na empreitada osso.

Agradeço aos amigos e artistas Nelson Magalhães, Marcelo Birck, Gerson Reichert, Carlos Asp, Carlos Pasquetti, Flávio Gonçalves, Richard John, Nico Rocha, Teresa Poester, Rogério Livi, Januibe Tejera, Lia Menna Barreto, Mauro Fuke, Luciane Campana, Leandro Machado, Amelia Brandelli, Marilice Corona, Marcelo Gobatto, Juliano Ambrosini, Cláudia Paim, Camila Mello, Manuela Eichner, Rodrigo Lourenço, Fábio Zimbres, Lucas Pexão, Valesca Kuhn, Ana Valéria Bratkowski, Antonio Augusto Bueno, Paulinho Chimendes, Maria Helena Bernardes, Anico Herskovits, que enriquecem e encorajam meu percurso na arte.

Agradeço aos integrantes do Atelier Subterrânea, Adauany Zimovski, Gabriel Netto, Guilherme Dable, Túlio Pinto pela dedicação em cultivar esse espaço de fundamental importância para minha criação poética, e, em especial, agradeço à Lilian Maus por todo os debates, ensinamentos e incentivos, que foram decisivos para essa pesquisa.

Agradeço aos meus familiares pela compreensão e suporte, ao meu pai, Belisário S. Gomes, meu irmão, Ronei Zortéa Gomes, e, em especial, agradeço à minha mãe, Lourdes Zortéa pelo apoio, dedicação e carinho.

XXXVII - Como um Grande Borrão

Como um grande borrão de fogo sujo
O sol posto demora-se nas nuvens que ficam.
Vem um silvo vago de longe na tarde muito calma.
Deve ser dum comboio longínquo.

Neste momento vem-me uma vaga saudade
E um vago desejo plácido
Que aparece e desaparece.

Também às vezes, à flor dos ribeiros,
Formam-se bolhas na água
Que nascem e se desmancham
E não têm sentido nenhum
Salvo serem bolhas de água
Que nascem e se desmancham.

Alberto Caeiro

"O Guardador de Rebanhos". In Poemas de Alberto Caeiro.
Fernando Pessoa. Lisboa:Ática, 1946.

Resumo

Rastros do desenho e seus desdobramentos no vídeo digital. Esta pesquisa investiga as possibilidades de intersecção entre o desenho e o vídeo digital a partir da minha produção em artes visuais. A abordagem perpassa gestos de inscrição sobre a matéria constituindo um repertório de operações gráficas que migram para procedimentos em softwares digitais. Foram exploradas a captura (entrada) e a projeção (saída) de imagens, a partir da transdução, conceito de Júlio Plaza, que embasa a passagem dos sinais analógicos para o digital. A investigação também percorre o trânsito entre práticas do desenho, da programação aleatória e do vídeo digital, como fazeres interligados que constituem um campo de hibridação em arte e tecnologia.

O estudo do termo metaficção, proposto por Linda Hutcheon, é apontado nas criações audiovisuais dos artistas Dziga Vertov, Jean Rouch e Willian Kentridge, a fim de traçar uma abordagem teórica cruzando questões processuais desses artistas. É realizada a análise do termo *mise-in-abyme* e o aspecto autorreflexivo como abismo espelhado no processo de criação, em relação às obras de René Magritte e Jeffrey Shaw. Por fim, apresento uma abordagem sobre o conceito de estratégia na criação de dispositivos para arte e a vídeo-instalação abrangendo correlações entre o desenho, vídeo, espaço perceptivo e público.

Abstract

“Traces of the draw and its development in digital video” it's about an investigation into the possibilities of intersection between design and digital video from my production of visual arts. The research approaches on how the acts of inscription on the subject constitute a repertoire of graphics operations that are migrating to digital software procedures. Accordingly is exploited to capture (input) and projection (output) images from the transduction, Júlio Plaza's concept, which supports this transition from analog to digital. The investigation of the transit between the practices of draw, random programming and digital video, as interconnected doings that constitute a field of hybridization in art and technology.

The study of the term "metafiction" proposed by Linda Hutcheon, appointed in audiovisual creations of artists Dziga Vertov, Jean Rouch and William Kentridge, in order to chart a theoretical approach to procedural issues across these artists. The analysis of the term *mise-in-abyme* and the self reflective aspect like an abyss mirrored in the process of creation in relation to the works of René Magritte and Jeffrey Shaw. Finally, a discussion about the concept of strategy in creating devices for art and video installation involving correlations between drawing, video, perceptual space and audience.

Índice de ilustrações

Fig. 1 - Leonardo da Vinci. Estudos para Virgem e o Menino com Santa Ana e São João Batista. Giz preto, pena e nanquim, 26,7 x 20,1 cm, circa 1508. British Museum, Londres.....	5
Fig. 2 - James Zortéa. Sem título, Quimigrafia e Pastel Seco, cada 92x34 cm, 2005.....	14
Fig. 3 - William Klein. Fotografia “Atomic Sky”, New York, 1955.....	17
Fig. 4 - Michael Wesely. Fotografia “27.3.1997 - 13.12.1998 Potsdamer Platz, Berlin”.....	17
Fig. 5 – James Zortéa. Quimigrafia, saliva e naquim, 38x52cm 2008.....	18
Fig. 6 - James Zortéa. Desenho digitalizado com lâminas de acetato, 2004.....	20
Fig. 7 – James Zortéa – Detalhe de Quimiografia, 2008.....	22
Fig. 8 – James Zortéa. Frames de vídeo digital, experimento de desenho sobre a câmera, 2005.....	24
Fig. 9 – James Zortéa. Frame de Vídeo “Ação soldados”, 2min, 2004.....	28
Fig. 10 – James Zortéa. Frames do Vídeo “Contaminações no Ateliê”, 2min, 2008.....	29
Fig. 11 - Nam June Paik, “Magnet TV” (1965).....	31
Fig. 12 - Stan Brakhage. Películas com colagens de material orgânico, “From Mothlight” (1963).....	31
Fig. 13 - Norman McLaren. Frames de “Boogie Doodle” (Canadá, 1941, 3min 28s).....	33
Fig. 14 - Dieter Roth. Frames do filme “Dot” (16mm, 1956–62, 2:39 min, Alemanha).....	34
Fig. 15 - Robert Siegel. Frames de “E3” (DV, 3:00 min, Reino Unido, 2002).....	35
Fig. 16 – James Zortéa. Frames do vídeo “Acasos lançados ao vídeo”, 3min, 2006.....	37
Fig. 17 – Três animações com desenhos do ciclo justapostos.....	38
Fig. 18 - Captura da tela do programa ao exibir dezenas de animações simultaneamente.....	39
Fig. 19 - Jean Tinguely (1925-1991), meta-Matic No. 6, 1959, tripé de ferro, rodas de madeira, chapa metálica, elásticos, hastes metálicas e motor elétrico (todos pintados de preto):	

50x70x30 cm. Museu Tinguely, Basel. © 2008, ProLitteris, Zürich.....	41
Fig. 20 - Akira Kanayama controla sua Paint Machine (1955), dispositivo móvel de quatro rodas que rabisca seu trajeto por controle remoto.....	41
Fig. 21 – James Zortéa. Desenho da “Série acúmulos”, naquim e tinta acrílica sobre papel, 42x38 cm, 2008	43
Fig. 22 - Vídeo digital projetado sobre papel desgastado e rasurado.....	44
Fig. 23 – James Zortéa. Frame do vídeo “Câmera para o céu”, 3min, 2008.....	48
Fig. 24 - René Magritte retrata-se frente sua pintura Clairvoyance. Duplo autorretrato, 1936, fotografia (tiragem única), Coleção particular da Photothèque Succession René Magritte Bruxelles.....	50
Fig. 25 - Fotografia de Michael Snow, “Authorization”, 1969.....	51
Fig. 26 - Frames retirados do filme “O Homem com uma Câmera” (1929), de Dziga Vertov, que exibem o processo de corte e montagem de um plano do filme, realizados por sua esposa	53
Fig. 27 - Jean Rouch. Frame do filme “Moi, un Noir” (França, 1959, 72 min).....	55
Fig. 28 - Frames de “Johannesburg, 2nd Greatest City after Paris”, 8min, 1989, África do Sul	56
Fig. 29 - Willian Kentridge. Frame do grupo de vídeos “7 Fragments for Georges Méliès”, 2005.....	57
Fig. 30 – James Zortéa. Frame do vídeo “Especulativo-móvel”, 3min. 2009.....	59
Fig. 31 - Frames do vídeo “Especulativo-móvel”, 3min, 2009.....	61
Fig. 32 - Frames do vídeo “Especulativo-móvel”, 3min, 2009.....	61
Fig. 33 - Frames do vídeo “Especulativo-móvel”, 3min, 2009.....	62
Fig. 34 - James Zortéa - Frames de vídeo da série “Câmera de Pescar”, 3min, vídeo digital, Canoas, 2007.....	65
Fig. 35 - James Zortéa. Sequência de frames do vídeo “Câmera de pescar”, 2min, Canoas, 2007.....	66

Fig. 36 - Simon Faithfull. “Escape Vehicle no.6”, 2004, de Farnborough, Inglaterra.....	67
Fig. 37 - James Zortéa. Frames do vídeo “Pequenos reparos”, 3min, vídeo digital de câmera celular, Porto Alegre, 2008.....	68
Fig. 38 - James Zortéa. Fotografia digital, 2008, da Série “Resíduos na Cidade”.	70
Fig. 39 - Ilustração do público reagindo ao espetáculo Phantasmagorie, 1799.....	73
Fig. 40 – James Zortéa. Imagem digital – fusão de vídeo e desenho, 2009.	74
Fig. 41 - Jeffrey Shaw, Corpocinema, 1967, Amsterdam, Holanda.....	76
Fig. 42 - Bill Viola, Fotografia em detalhe da vídeo-instalação «He Weeps for You», 1976..	77
Fig. 43 – James Zortéa. Registro da Vídeo-instalação “Acasos Lançados ao vídeo”, exposta 13 Jornada Nacional de Literatura "Arte e tecnologia: novas interfaces" na Universidade de Passo Fundo, de 26 a 30 de outubro de 2009.....	78
Fig. 44 – James Zortéa. Registro da Vídeo-instalação “Especulativo-móvel”, instalada no Parque da Redenção de Porto Alegre em 2 de agosto 2009.	79
Fig. 45 – James Zortéa. Registro da Vídeo-instalação “Especulativo-móvel”, instalada no Parque da Redenção de Porto Alegre em 2 de agosto 2009.	81
Fig. 46 - James Zortéa. Registro de interação do público na Vídeo-instalação “Especulativo-móvel”, instalada no Parque da Redenção de Porto Alegre em 2 de agosto 2009.....	85

Sumário

Introdução	01
capítulo 1	
Rastros de ações animadas	14
1.1 Vestígios em Camadas	18
1.2 Transdução do desenho matérico ao digital	23
1.3 Acasos e achados lançados ao vídeo	35
capítulo 2	
Metaficção: o processo revolto entre desenho e vídeo	44
2.1 <i>Mise-en-abyme</i> – vertigem circular	47
2.2 Processos artísticos reinscritos como trânsito autorreflexivo	50
2.3 Especulativo-móvel	57
capítulo 3	
Armadilhas para captura	61
3.1 Projeções – desenho e vídeo justapostos	67
3.2 Vídeo-instalação	71
Considerações Finais	78
Referências Bibliográficas	81
Anexos	84

Introdução

O presente estudo tem como objetivo a reflexão sobre as intersecções existentes entre desenho e vídeo digital, a partir da minha produção recente em artes visuais. Ao manipular distintos suportes e linguagens, arrastando imagens do analógico para o digital, observo que algumas operações gráficas provenientes do desenho, tais como acúmulos ou apagamentos, migram para procedimentos de softwares de edição digital, que, por sua vez, com o auxílio de aparelhos eletrônicos, prescrevem outras formas renitentes de captura (entrada) e projeção (saída) de imagens.

Essas “passagens” de operações entre campos supostamente distintos – analógico x digital – constituem um fluxo no meu trabalho artístico, ao passo que borram os limites entre o desenho e o vídeo digital. Mas o que seriam de fato essas passagens? O crítico e teórico francês Raymond Bellour em sua obra *L’Entre-Images – Photo, Cinema, Vidéo* compreende essas “passagens” do seguinte modo:

“entre o móvel e imóvel, entre a analogia fotográfica e o que a transforma. Passagens corolários que cruzam sem recobrir inteiramente esses universais da imagem: dessa forma se produz entre foto, cinema e vídeo uma multiplicidade de sobreposições, de configurações pouco possíveis.”¹

O espaço “entre-imagens” formado pelo conjunto das “passagens”, proposto por Bellour, trata da própria natureza das mídias, capacitadas a integração e transformação com outras. Neste sentido, as “passagens” fundam-se nas inter-relações entre as imagens e nas potencialidade híbridas dos meios, em especial do digital. Neste intervalo ambíguo de movimentos *entre-imagens* reside um dos pontos explorados nesta dissertação, que busca, nos rastros do processo artístico, transportar aprendizados gráficos do desenho para o vídeo digital.

No entanto, no meu processo, evidencio que essas *passagens* não se dão em um sentido único, do analógico para o digital. Os desenhos matéricos também carregam compreensões provenientes das camadas do meio digital, visto que experiências com softwares gráficos constituem um repertório de interesses que também apresentam-se na manipulação das imagens matéricas. Logo, esse repertório de operações gráficas são

¹ BELLOUR, Raymond . “Entre-Imagens”, in *Entre-Imagens – Foto, Cinema, Vidéo*. SP, Editora Papirus, 1997, p.14.

desdobrados ora sobre as camadas digitais de processamento digital, ora na ação sobre a matéria. E é desse trânsito entre os meios que se dá nas passagens, que aguça uma inteligência gráfica que se dá nas *passagens*. O pensamento se constrói e se complexifica com a linguagem e a técnica, na medida em que a inteligência gráfica do desenho aprofunda-se com o trânsito entre suportes e linguagens. Neste sentido, o teórico brasileiro, Arlindo Machado, aponta que é necessário compreender as imagens técnicas em trânsito:

As fronteiras formais e materiais entre os suportes e as linguagens foram dissolvidas, as imagens agora são mestiças, ou seja, elas são compostas a partir de fontes, as mais diversas – parte é fotografia, parte é desenho, parte é vídeo, parte é texto produzido em geradores de caracteres e parte é modelo matemático gerado em computador (...) Não só as origens são diferentes, mas essas imagens estão ainda migrando o tempo todo de um meio a outro, de uma natureza a outra (pictórica, fotoquímica, eletrônica, digital), a ponto de este trânsito permanente se tornar sua característica mais marcante. Muitos materiais utilizados, inclusive, são reciclagens de imagens em circulação nos meios de massa, cujas origens já se perderam.²

O trânsito das imagens mestiças, apontado acima por Arlindo Machado, determina um infindável reprocessamento técnico da imagem em circulação, no qual, por vezes, já não é possível identificar uma origem para a imagem. No entanto, busco entender esse **trânsito** da imagem sem a intenção de um resgate genealógico, mas antes, um entendimento sobre os rastros que persistem no transporte de operações práticas e conceituais.

Já que o trânsito é a natureza constitutiva das minhas imagens, por conta das passagens entre campos fluídos do desenho e vídeo digital, qual seria o elemento que faz emergir esse fluxo? Vejo então o *borrão* como este elemento pulsante, que tanto pode reter um percurso questionando o seu destino, quanto pode desencadear um desdobramento inusitado para o processo artístico. Na ação artística, cada evidência remete à busca de um borrão, do qual emerge a potência do acaso, que impulsiona as transformações do trabalho. Um borrão é como um rastro inusitado que desperta o instinto de perseguição de uma presa. No fazer artístico, ele afronta as certezas e faz indagações frente aos objetos e atividades no ateliê. Um borrão é sempre um indício ou singularidade que desperta minha especulação artística, ele não é o vislumbre de um desfecho, mas sim a potência que desafia o pensamento para um esforço em apreende-

² MACHADO, 2007, p.69-70.

lo. Se estou desenhando e durante o processo, por alguma eventualidade, surgir um borrão, passo então a operar em sucessão daquele sinal. Este sinal é a baliza de uma lacuna, que desencadeará uma mudança no percurso do desenho. A artista e teórica francesa Eliane Chiron, ao observar essas lacunas presentes no desenho, trata da aceitação desses sinais no processo artístico:

O desenho ensina que não temos motivos para temer sermos invadidos pelas faltas, pelas lacunas. Somos todos atravessados por elas. Depósitos do lacunar, somos marca em negativo de sua passagem.³

Eliane Chiron, no trecho acima, propõe que ao desenhar lidamos com a impossibilidade do pleno, pois no desenho confrontamos as faltas e lacunas de um desejo. Neste sentido, entendo os borrões como lacunas que instauram um vazio potente para quem os observa, na medida em que exigem um esforço de projeção para ocupá-los. Ainda que seja impossível abarcar a concretude das manchas e lacunas, algumas das suas qualidades repentinamente podem vir a se revelar, instaurando uma nova situação cognitiva no observador. Logo, toda mancha ou lacuna apresenta qualidades que relacionam-se a um repertório de interesses de quem as observa, o que instiga o pensamento artístico ao “retorno” para apreendê-lo. Segundo Michel Foucault⁴, no seu escrito “O que é um autor?” (1969), este *retorno* que instiga a atenção a reencontrar significados sobre algo lacunar ou esquecido se dá do seguinte modo:

É preciso que o esquecimento não acidental seja investido em operações precisas, que se podem situar, analisar e reduzir pelo próprio retorno a esse ato instaurador. (...) Retorna-se a um certo vazio que o esquecimento evitou ou mascarou, que recobriu com uma falsa ou má plenitude e o retorno deve redescobrir essa lacuna e essa falta. FOUCAULT (2001, p.284)

A reflexão proposta por Foucault sobre o *retorno*, apresenta a questão da importância deste ato de retomar algo esquecido, uma lacuna, para se exercer um movimento de autoria. A lacuna é esta fenda ou abismo que provoca o olhar a deslocar de posição, ela se dá como um borrão que solicita um desvio, um novo percurso. Um *retorno*, no qual se exerça a ação de autor, só se dá por um desvio que desestabilize as

³ Cf. Eliane Chiron. “Desenhar: uma prática do lacunar”. In Porto Arte, nº 23, Porto Alegre, Novembro 2005, pp 11.

⁴ FOUCAULT, Michel (1969) “O que é um autor?” in Michel Foucault Coleção Ditos e Escritos III – Estética: Literatura e Pintura e Música e Cinema. Segunda Edição. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.

acomodações de certezas anteriores. Esses desvios instaurados por lacunas fecundas em novos desdobramentos, sucedem-se das conexões com desejos encobertos, obscuros. Neste sentido, Leonardo da Vinci, em seu escrito sobre “O modo de alimentar e despertar o engenho para várias invenções”, já anunciava à observação das qualidades de manchas como um exercício para desencadear e retro-alimentar fluxos criativos do pensamento.

Não desprezes este meu parecer, no qual se recorda que não te será ruim parar uma ou outra vez para ver manchas nos muros, ou nas cinzas do fogo, ou nuvens ou pântanos, ou em outros locais semelhantes, nos quais, se forem bem considerados por ti, encontrarás invenções maravilhosas que despertam o engenho do pintor a novas invenções de composições de batalhas de animais e homens, como varias composições de cidades e de coisas monstruosas, como diabos e coisas semelhantes, porque te serão causa de honras, e porque nas coisas confusas o engenho se desperta para novas invenções.⁵

A mancha está presente em muitos dos desenhos de Da Vinci e nos seus esboços verificamos o desenvolvimento das suas ideias a partir do confronto com os desenhos. Por vezes, o artista sobrepunha tantos gestos ao desenhar que um acúmulo se formava, um borrão, que explicita seu desejo de projetar. Essas manchas, resíduos do esforço do artista de ver "através de algo", assemelham-se com aquelas percebidas nos muros e nuvens que observava. Suas ideias se davam no fluxo entre pensamento e desenho. Para o artista e teórico Eduardo Kichhöfel, Leonardo da Vinci, ao desenhar, criava sua própria experiência e recriava-a continuamente:

(...) como o muro sujo e as nuvens que observava, Leonardo via e olhava para seus desenhos ainda em processo e encontrava neles sugestões de novas formas. No processo de retro-alimentação contínuo entre suas ideias e o desenho a sua frente, havia indeterminações, e certas formas emergiam em seu pensamento, as formas que justamente ele percebia como novas.⁶

⁵ DA VINCI apud KICKHOFEL, 2007, p.452.

⁶ KICKHOFEL, 2007, p.465



Fig. 1 - Leonardo da Vinci. Estudos para Virgem e o Menino com Santa Ana e São João Batista. Giz preto, pena e nanquim, 26,7 x 20,1 cm, circa 1508. British Museum, Londres.

Os esboços de Da Vinci estão carregados por um anseio de transformação, são diversos os manuscritos que exibem a sua busca por vislumbrar aquilo que não está evidente.

No meu processo de criação do vídeo digital, *manchas e lacunas* estão presentes tanto no trabalho de edição não-linear de um filme, quanto na captura com os dispositivos eletrônicos. Logo, ao ordenar tempos e sobrepor camadas no meio digital é preciso estar atento à origem numérica destas imagens, que somente absorve ruídos e contaminações quando processadas por algoritmos. Neste sentido, o “vídeo é uma mancha” que se modifica enquanto flui e cujas possibilidades de acaso se dão no processamento das *passagens*. Raymond Bellour (1993) conceitua o vídeo como mancha ambígua e processual:

O vídeo é essa mancha. Sem dúvida freqüentemente por demais visível. Mas indelével, e rica, já do leque de qualidades ao sabor das quais uma técnica se transformou, rapidamente, em arte. (Bellour, 1993, p. 222).

Nesta pesquisa, retomo o processo de desenvolvimento dos trabalhos que apontam o borrão como interface para pensar o desenho e o vídeo. Nesse sentido, essa intersecção do desenho com o vídeo se dá tanto como pensamento gráfico que elabora estratégias para captura e criação de imagens, como a própria ação de sobrepor camadas. Essa ação é ambivalente, pois evidencia algumas áreas, enquanto borra outras, formando um *campo mnemônico*⁷. Dessa tensão é que emerge a potência poética do desenho em meu processo, onde não há forma fixa e pré-determinada, embora haja uma estratégia para captar essas imagens, uma armadilha. O desenho se constrói na medida em que há um confronto com o meio, seja ele a folha de papel desgastada ou a câmera de vídeo digital, a certeza é que esse meio nunca é neutro e que ele é imponente na dinâmica desse pensamento gráfico.

Antes de congelar um instante, como ocorre na fotografia, o desenho sobrepõe camadas de tempo. Neste sentido, o artista e teórico John Berger, em seu artigo *Drawn To That Moment*, qualifica o desenho como um ato de represar desaparecimentos, sendo que o desenho é a conformação de muitos olhares sobre aquilo que se está a perder.

From each glance a drawing assembles a little evidence, but it consists of the evidence of many glances which can be seen together. On the one hand there is no sight in nature as unchanging as that of a drawing or painting. On the other hand, what is unchanging in a drawing consists of so many assembled moments that they constitute a totality rather than a fragment. The static image of a drawing or painting is the result of the opposition of two dynamic processes. Disappearances opposed by assemblage. If, for diagrammatic convenience, one accepts the metaphor of time as a flow, a river, then the act of drawing, by driving upstream, achieves the stationary. (BERGER, 1985)

Um desenho de observação é isto: algo que se constrói entre olhares, mas a partir da interação entre punho e olhos, num fluxo de atenção/desatenção, focar/desfocar, em que o objeto observado se transforma a cada instante, seja na folha de papel ou fora dela. Aquilo que se apresenta de forma contínua na visão, o desenho tenta reconhecer. Desse modo, o desenho se constrói na oscilação entre a atenção do olhar que ambiciona uma presa e a desatenção dos fragmentos sobrepostos, que reconstituem parte de uma

⁷ Cf. Flávio Gonçalves. “Um percurso para o olhar: o desenho e a terra”. In Porto Arte, nº 23, Porto Alegre, Novembro, 2005.

potência efêmera. Esse processo dinâmico da nossa percepção, fluxo entre atenção e distração, é debatido pelo teórico norte-americano Jonathan Crary:

A atenção sempre conteve em si as condições para a sua própria desintegração; ela foi assombrada pela possibilidade dos seu próprio excesso – que todos nós conhecemos tão bem sempre que tentamos olhar para qualquer coisa por muito tempo. (...) A atenção e a distração não eram dois estados essencialmente diferentes, mas existiam em um único continuum, e a atenção era, portanto, como a maioria cada vez mais concordou, um processo dinâmico, que se intensificava e diminuía, subia e descia, fluía e refluía de acordo com um conjunto indeterminado de variáveis.⁸

Crary ao debater as mudanças do pensamento estético em relação à atenção no final do séc. XIX aponta como a objetividade da visão sofre diversas mudanças a partir dos avanços de uma tradição coletiva para constituir uma nova percepção. Segundo o autor, essa nova percepção, adequada ao modelo de modernização, centrava-se sobre a atenção da visão em função de procedimentos de normatização, quantificação e disciplina. Conforme Crary, *“a desintegração de uma distinção entre interior e exterior torna-se uma condição para o aparecimento da cultura da modernização e para a expansão dramática das possibilidades da experiência estética. Na segunda metade do século XIX, verifica-se a explosão da invenção visual e da experimentação na arte européia.”* (CRARY,1999, p.3)

Para Crary, o sujeito moderno rompe com a causalidade entre mundo exterior e mundo percebido, condicionando a percepção a dissociar-se em uma fragmentação do corpo cognitivo. Nesse sentido, a atenção do sujeito moderno centra-se sobre a mecanização (científica e tecnológica) do seu “aparelho” visual, o que origina uma nova sensibilidade perceptiva, que está codificada por uma ampla diversidade de linguagens em constante transformação.

Nesta pesquisa, o conceito de borrão que emerge dos meus desenhos e vídeos compartilha da ideia de *desatenção* proposta por Crary, tendo em vista que esta mancha é o vão que rompe com o foco unívoco, abrindo-se a um espaço de novas visualidades. No regime de superexposição de imagens que vivemos hoje, dominado pelo fluxo entre mídias, os borrões habitam este território de dissuasão, na medida em que esses rastros

⁸ Cf. CRARY, Jonathan In: CHAINEY, Leo e SCHWAIZ, Vanessa – O Cinema e a Invenção da vida moderna. (Trad. Regina Thompson), São Paulo : Cosac Naify Edições, 2001.

carregam certa sujeira do processo, um ruído que torna-se lacuna para outras interpretações, tanto para quem o produz, como para o espectador. Os borrões propagam certa instabilidade do olhar, pois instauram-se como nódoas que embaraçam o vislumbre de qualquer certeza imediata. A potência dessas imagens manchadas reside em sua natureza impregnada de rumos incertos, que persiste em promover a dúvida.

Mas quais seriam os pontos de maior convergência do vídeo digital em relação ao desenho? O que a câmera agrega ao ato de desenhar? O vídeo digital se apresenta como um campo propício à construção do desenho por constituir-se também dos rastros de um fluxo que transita entre analógico e digital. Nele, o tempo prevalece e escorre sob um plano de embate, onde as etapas de criação do vídeo digital fundem-se com questões fundamentais do pensamento gráfico. Num instante, o vídeo é gesto de registro na captação da câmera, que inscreve imagens ora percorrendo um plano-sequência ora determinando um recorte, uma paisagem. Em outro momento, o fluxo do vídeo se dá na edição não-linear, no processamento das camadas, onde é preciso impor um ritmo que configurará o encadeamento das *passagens*⁹ entre imagens e sons. O vídeo na pós-edição apresenta-se como território maleável que exige estratégias firmes do explorador. Seu fluxo também se dá na projeção, que faz incidir luz rompendo com a penumbra, simulando movimentos a partir dos lapsos da retina. O projeção de imagens-luz sobre superfícies não usuais faz do vídeo uma interferência temporária, que projeta-se sobre outras camadas e provoca distorções inusitadas, borrões.

Ao situar os conceitos de desenho e vídeo no meu processo, evidencia-se um *pensamento da convergência*¹⁰, onde saberes da prática transpassam os meios. Nesse sentido, já não importam os campos do desenho e vídeo, mas sim esse fluxo que envolve os meios. Nesta pesquisa busco observar como minhas criações são permeadas por um modo de proceder, que emerge de um pensamento gráfico.

Tomando como ponto de partida os meus trabalhos, tento buscar unir teoria e prática artística, a fim de partir sempre da observação do fenômeno de produção das obras. E é no processo artístico que constato a existência de um eixo correlacional entre as operações, que evidenciam alguns passos constantes na minha produção. Estes eixos

⁹ Conceito utilizado por Raymond Bellour no seu livro *Entre-Imagens – Foto, Cinema, Vídeo*, 1997.

¹⁰ *Cf.* Arlindo Machado, *Arte e Mídia*, Ed. Jorge Zahar, Rio de Janeiro, 2007, p.64.

constituem uma metodologia que estará presente ao longo da dissertação na análise dos processos dos meus trabalhos. São eles:

1. **A criação de situações disparadoras** - Para iniciar um novo trabalho, executo uma certa rotina, que possibilita o desencadeamento das especulações artísticas. Nesta movimentação inicial, percebo que é fundamental determinar uma **posição** para que o trabalho tenha início. Marcar esta posição exige estabelecer os limites de um campo de ação que **configurem** o local de trabalho. Este espaço deve dispor das condições que supram a conjugação de acontecimentos projetados. Logo, é necessário uma **estratégia** para avançar frente aos eventos planejados. Ao reunir os materiais de meu interesse e ordenar esses “documentos de trabalho”¹¹ em arquivos, armo uma situação de laboratório. Tal ambiente remete, em parte, ao método experimental, já que assumo a posição de **observador** da experiência. No entanto, não se trata aqui de considerar tal posição como neutra. O observador é ativo, controlando os eventos a partir da própria montagem de armadilhas, cultivando o território de experimentação, o que pressupõe estar atento aos reparos diante da instabilidade dos acontecimentos.

2. **O pensamento permeado pela tecnologia** – Em meu processo, a percepção do trabalho se dá junto com o instrumento. O olho e a mão, como extensões do pensamento, se transformam no embate com aparatos como grafite, pincel e tinta, câmera, scanner, caneta digital ou suportes diversos como papéis, telas, lentes e projetores, além do processamento de dados no computador. Nesse sentido, cabe lançar diversas questões no decorrer da pesquisa, tais como: Como meu pensamento artístico interage com esses aparatos técnicos? Quanto a tecnologia doméstica pode ser subvertida ou pode se impor sobre a percepção? Até que ponto o processamento imagético do computador pode determinar o trabalho em arte? O empilhar de procedimentos do processo artístico pode ser um reflexo das interfaces virtuais de softwares? Que perdas ou ganhos ocorrem no transporte do analógico para o digital? Existirá alguma singularidade na experiência proporcionada pelos aparatos digitais que oportunize novos caminhos poéticos?

¹¹ GONÇALVES, F. R. . Documentos de trabalho 2000 - (texto presente no catálogo da exposição “Documentos de trabalho”, realizada na Pinacoteca do Instituto de Artes da UFRGS).

3. **Transformação a partir do borrão** – Durante o percurso de um trabalho artístico, meu interesse parte do que há de indeterminado, de indeciso em alguma coisa. Logo, as evidências não incitam minha atenção como os espaços vagos, pois os vestígios inusitados, rastros borrados deixados pela *transformação* do processo, são fomento para a continuidade do trabalho. Os borrões deixados pela *transformação* instauram a dúvida e abrem campo para novas especulações. Portanto, é preciso compreender esse prefixo “trans”, que tem raiz no latim e exprime a ideia de *além de, através, para trás, para além de, para além*; o “trans” é agente na ação do tempo, que se dá na *passagem*. Nesse sentido, a *transformação* é um fazer permanente que se refaz constantemente na ação.

Ainda que meus trabalhos especulem a mutação do processo artístico, é possível verificar certa constância de interesses que apontam para determinadas reflexões. Esse conjunto de reflexões ou conceitos operatórios resultam do *trânsito* entre projeção e execução das ideias, visto que, eles emergem das compreensões sobre os procedimentos da pesquisa prática e poética. Deste modo, os conceitos operatórios podem conduzir as *transformações* do trabalho, isto por conta do processo de criação perpassar por momentos de reelaboração, a fim de almejar outra situação.

O fazer criador provoca contornos que se contaminam, absorvendo os acasos e as necessidades, dissolvendo os vácuos entre o que se projeta e não acontece e que não se projeta e acontece, fazendo de si uma ação em estado de gerúndio: híbrida, espessa, irresoluta, inacabada. (DERDIK 2001, p.28)

Ao pensar o *fazer criativo* como ação que se dá em curso, a artista e teórica Edith Derdik, evoca o conceito semântico do gerúndio, a fim de exprimir a ideia de progressão indefinida, para abordar as *transformações* do processo artístico. No meu trabalho, muitas dessas transformações partem do **borrão**, pois ele evidencia esse *trânsito híbrido, espesso, irresoluto e inacabado*. É a partir do confronto com os borrões do processo que traço observações e saberes provenientes do campo gráfico, estendendo-os do desenho ao vídeo. Os borrões perpassam todas as minhas criações e organizam-se de forma cíclica frente aos processos, eles desencadeiam desdobramentos do meu trabalho e estendem-se para novos conceitos operatórios, sendo esses:

Acúmulo – É adição de camadas, em que gestos e marcas registram a impregnação da matéria, potencializada pela passagem do tempo. Muitas das superfícies

que me motivam ao trabalho estão contaminadas pela poeira, oxidação, mofo. Alguns dos desenhos que construo são jogados ao chão, a fim de provocar transformações nos trabalhos, sem que eu controle totalmente os resultados.

Apagamento – Existem duas condições de apagamento: aquela provocada pela saturação de informações e outra pela subtração. O objetivo do apagamento é desencadear lacunas, que provoquem o olhar a desvelar fragmentos da memória inscrita.

Ruído – Trata-se da adição de um elemento que se impõe sobre um circuito, gerando uma tensão. Ele corrompe o hábito e interfere sobre a sequencialidade padrão. Os ruídos podem se apresentar como silenciosas variações que trazem inquietação e desassossego. Um ruído pode distorcer uma informação, criando ambivalências.

Precário – São interferências temporárias que constituem situações instáveis, onde o imprevisto é constante solução. A precariedade expõe o caráter transitório de uma situação, faz presente o incerto, o delicado e o pobre. É da fragilidade dos objetos e arranjos precários que se anuncia a eminente ruptura e destruição do sistema.

Apesar de haver constâncias no processo, que perpassam todos os trabalhos, há também questões que se sobressaem e possibilitam que os trabalhos sejam analisados por agrupamentos temáticos. Os capítulos da dissertação seguem esses agrupamentos, dividindo a minha produção recente em:

Capítulo 1. “Rastros de ações animadas”, busca traçar o percurso dos desenhos analógicos e digitais como inscrições de movimento no campo do vídeo digital. Portanto, desenvolvo o conceito de borrão e *flou* dentro do meu processo artístico, que será retomado ao longo do capítulo. O primeiro capítulo está dividido em:

1.1. “Vestígios em Camadas”, onde trato do conceito de *camada* desdobrado no desenho e nos softwares gráficos digitais, que se empilham em relação ao plano horizontal. Ainda neste sub-capítulo aponto relações entre os borrões do meu processo artístico, os *campos mnemônicos* propostos por Flávio Gonçalves e o conceito de alegoria proposto por Walter Benjamin. Além disso, relato sobre o meu processo na busca de borrões a partir da quimiografia.

1.2. No tópico, “Transdução do desenho matérico ao digital”, apresento considerações sobre os dispositivos como ferramentas de captura na criação de imagens digitais e exploro o conceito de transdução apontado por Júlio Plaza. Além disso, apresento artistas que submetem os dispositivos a *situações limites* na construção de suas obras audiovisuais e traço relações com o meu processo artístico.

1.3. Por fim, em “Acasos e achados lançados ao vídeo”, avalio como o desenho animado pode ser gerado por processamentos aleatórios do computador e trato do conceito de *hibridação*, a partir do pensamento de Edmond Couchot. Cabe ressaltar que essas animações são pensadas e projetadas no meio digital e exploram os modos cíclicos de animação valendo-se de explorações aleatórias em softwares de computador.

Capítulo 2. “Metaficção: o processo revoltado entre desenho e vídeo”, apresenta o conceito de metaficção proposto pela teórica Linda Hutcheon, além disso, serão analisados os trabalhos que partem do uso da câmera digital como aparelho de captura das ações do processo, permitindo os seus desdobramentos na documentação das *passagens* do desenho mediado pela câmera de vídeo e editado no computador. Esse movimento de retomada dos materiais captados na edição permite a entrada do jogo metaficcional desses documentos, tratados no *capítulo 2*, que se divide em:

2.1. “*Mise-en-abyme* – vertigem circular”, esse tópico explora o termo francês *en abyme* com relação à autorreflexividade nos processos poéticos, nesse sentido aponto questões provenientes das obras de René Magritte e Michael Snow.

2.2. “Processos artísticos reinscritos como trânsito autorreflexivo”, busca apresentar a autorreflexividade na passagem entre cinema, vídeo e desenho, a partir da análise das obras de Dziga Vertov, Jean Rouch e Willian Kentridge.

2.3. “Especulativo-móvel”, neste tópico final do segundo capítulo, apresento o processo metaficcional em cruzamento com minha criação artística.

Capítulo 3. “Armadilhas para captura”, nesse último capítulo, são explorados os conceitos de *estratégia* e *dispositivo*, assim como o conceito de projeção no desenho e no vídeo digital. O capítulo está subdividido em:

3.1. “Projeções – desenho e vídeo justapostos”; apresenta à *projeção luminosa* enquanto incidência ou inscrição, segundo ideias do teórico Dominiqui Păini.

3.2. “Vídeo-instalação”, explora o conceito do termo segundo Chistine Mello, além de traçar paralelos entre as obras de Jeffrey Shaw e Bill Viola em relação ao trabalho “especulativo-móvel” quando projetado no espaço público da cidade.

Cabe ressaltar que em cada um dos três capítulos serão traçadas relações com os artistas e teóricos supracitados, além de apontamentos desenvolvidos sobre os eixos correlacionais, como: “a criação de situações disparadoras”, “o pensamento permeado pela tecnologia” e “a transformação a partir do borrão”; já que essas etapas e reflexões sobre o processo perpassam todos os meus trabalhos.



Fig. 2 - James Zortéa. Sem título, Quimigrafia e Pastel Seco, cada 92x34 cm, 2005.

Rastros de ações animadas

Papéis contaminados, superfícies texturadas, fragmentos translúcidos, pequenos objetos articulados que acomodam-se no chão do meu espaço de trabalho, todos esses materiais constituem um repertório próximo, que instiga meu pensamento gráfico. Por vezes, tomo alguns desses materiais em mãos e passo a articulá-los, a fim de localizar inesperadamente um ponto de interesse, que antes estava despercebido. Na medida que transformo algo, me atento ao que encontro vacilante ou indeterminado, pois ao retornar a olhar sobre as coisas, busco o que há de ambíguo entre esses materiais. Nesse sentido, tudo aquilo que não está fixo, que se apresenta irresoluto ou vago sobre esses materiais, faz emergir um **borrão**. Assim como uma mácula que perturba o olhar, o borrão instaura um terreno vago, no qual prevalece a dúvida. Este espaço de incerteza guia o meu pensamento artístico, pois são os borrões que tencionam o projeto inicial e interferem no percurso prévio. Tudo aquilo que escapa do controle durante o processo artístico cria uma potência de transformação que fomenta a continuidade do meu trabalho.

O artista norte americano, Robert Rauschenberg, quando questionado sobre o desenvolvimento do seu processo artístico, afirmou o seguinte: “Sigo habitualmente numa direção até descobrir como fazer o que estou fazendo e então eu paro. Quando alcanço essa compreensão, ou quando me entediei com o que estou fazendo – uso ambas as expressões como intercambiáveis – uma outra coisa começa a me atrair”.¹² Conforme o relato de Rauschenberg, entendo que o borrão é essa “coisa atratora”, que desdobra o processo artístico para um percurso inesperado, à medida em que rompe com o conforto do controle para, então, evidenciar o caráter *provisório* do processo em arte. Portanto, no meu processo, o borrão se instaura como um gesto de perda de um domínio, que põe em questão tanto o trabalho, quanto o gesto que o define. Nesse sentido, perseguir o borrão consiste em assumir o risco de agir sem garantias, por esta razão, determiná-lo pode encerrar o próprio percurso de um trabalho.

No desenho sobre papel, o surgimento de um borrão é normalmente associado ao

¹² Trecho retirado do paper de José Teixeira Coelho Netto, Fragmentos (Fora de Ordem) sobre a Duração na Arte Contemporânea e na Ideia de Arte publicado on-line no site <<http://www.itaucultural.org.br/conservar%5Fnao%5Frestaurar/>>

erro, pois carrega a mácula da impureza. Essa ideia deve-se ao fato de que o desenho dá suporte à diversas áreas de conhecimento, geralmente prestando um serviço funcional. Os desenhos de cartografia ou de projetos arquitetônicos são alguns dos exemplos das determinações funcionais como linguagem de representação. Por essa razão, os desenhos não devem carregar informações que perturbem a especificidade de suas funções. No entanto, papéis, placas e objetos desenhados que rolam sobre o chão do meu ateliê, apresentam-se volúveis às máculas (*do latim* macula: mancha, nódoa, erro). Logo, o borrão é elemento fecundo no meu processo de desenho, uma vez que, esses rastros inscrevem um enigma, um campo vago sobre a matéria. Deste modo, o borrão se instaura como uma pausa sob o olhar, para, no instante a seguir, fomentar a projeção do pensamento artístico. Portanto, esses vestígios informes que carregam inscrições que impulsionam o desejo pelo desenho, também estendem-se às minhas pesquisas no meio digital.

No meio digital, o borrão deve ser compreendido sob circunstâncias diferentes que as matéricas e, nesse universo mediado por dispositivos, cabe ressaltar a importância do termo francês *flou*¹³, comum na designação de imagens fotográficas, mas também empregado no cinema e no vídeo digital. O emprego da palavra *flou* destaca as qualidades vagas ou imprecisas de uma imagem capturada, que assemelha-se com potencialidades do borrão. Esses campos com pouca definição, ao qual o *flou* está associado, são determinados pelo **rastro** da luz inscrita no filme ou sensor óptico durante o tempo de abertura da cortina do diafragma até o seu fechamento. Sendo assim, o *flou* refere-se às **vibrações** da luz registradas em determinada **duração**, durante a exposição do aparato de registro fotográfico. Nesse sentido, todo movimento que ocorra no campo da objetiva é sobreposto na imagem gerada, deste modo, as variações da luz sob o plano instauram borrões sobre as imagens capturadas. Entre os diversos artistas que se valeram do *flou* na fotografia, é importante apontar o norte-americano William Klein (1928) que experimentou métodos não convencionais para novas abordagens dos objetos fotografados. Destaca-se o seu livro “New York” (1956) que enfatiza detalhes borrados e desordenados na movimentação da cidade.

¹³ *Flou, floue* é adjetivo de 1. delicado, suave. 2 vaporoso. 3 indeciso. 4 vago, impreciso. No campo da arte fotográfica refere-se a 1 falta de nitidez, de foco. 2 efeito artístico de esmaecimento, pouca definição. 3 *cour* indefinição, segundo o dicionário MICHAELIS 2002-2009 Editora Melhoramentos Ltda.



Fig. 3 - William Klein. Fotografia “Atomic Sky”, New York, 1955.

Outro artista que utiliza-se da longa exposição para registrar a cidade é o alemão Michael Wesely, que em suas fotografias condensa um longo período da movimentação da paisagem urbana (Fig. 3). O fotógrafo desenvolveu uma técnica própria de longa exposição do filmes, com a qual pode capturar as transformações da paisagem por dois ou três anos.



Fig. 4 - Michael Wesely. Fotografia “27.3.1997 - 13.12.1998 Potsdamer Platz, Berlin”.

Portanto, o borrão no meu processo artístico carrega certas particularidades do *flou*, na medida que a imagem *flou* registra um aspecto efêmero da transformação. Os aspectos indefinidos da imagem *flou* são apreensões de um momento perdido, no qual os vestígios fixam uma lembrança distorcida e fluída de um gesto no tempo. Ao longo deste capítulo busco apresentar as relações do desenho e do vídeo digital com o conceito de borrão, nesse sentido as imagens *flou* oferecem um campo de reflexão na captação frente aos eventos captados por dispositivos eletrônicos. A partir desses pontos de intersecção entre o desenho e os dispositivos de captura, trato no próximo tópico das camadas que emergem do desenho e que são rearticuladas no meio digital.



Fig. 5 – James Zortéa. Quimigrafia, saliva e naquim, 38x52cm 2008.

1.1 Vestígios em Camadas

O termo **camada** é empregado em diversos campos do conhecimento, principalmente na geologia, meteorologia, biologia e ciência da computação, no sentido de estabelecer uma separação física ou sobreposição lógica. No vocabulário dos aplicativos gráficos, as camadas referem-se a organização em planos translúcidos sobrepostos e muitas vezes é substituída pelo emprego da palavra inglesa “*layer*”. No entanto, julgo importante apresentar aqui uma conceituação do termo estreitando relações com o meu processo artístico, afim de aproximar questões sobre como as camadas constituem campos híbridos, nos quais os vestígios evidenciam lacunas e inscrições de um pensamento presente no desenho e na edição do vídeo digital.

Para reconhecer uma camada é preciso determinar que alguma coisa está disposta sobre outra, o quê impõe uma ordem entre as coisas. Logo, toda camada configura um campo distinto sobreposto a outro, sendo que, desta ordenação origina-se um empilhamento. Toda **pilha** é adição, visto que, cada nova inserção de informação transforma o aglomerado e cria um novo sentido entre as **camadas**. Ao observarmos um amontoado formando uma pilha, diferenciamos campos que se sobrepõem, como no caso de formações vulcânicas, onde rochas acumulam-se em camadas dinâmicas que interagem ativamente. Logo, o desenho também compõe um *campo de depósito*, no qual, cada camada inscrita configura um novo panorama. Entre uma e outra camada, existem desgastes, perfurações, vazios, *borrões* que permitem relações dinâmicas, sendo que uma camada mais recente pode ser permeada por uma mais antiga.

As relações dinâmicas que atuam nas camadas do desenho matérico ou da imagem digital são os agentes da aglomeração de informações e sentidos. Deste modo, a **translucidez** das camadas é uma propriedade fundamental, que revela ou oculta as informações sobrepostas, na medida em que mascara a visão geral da imagem. Por isso, é preciso *ver através*, ou seja, operar sob um olhar que articule e relacione as evidências entre as transparências das camadas. Portanto, essa possibilidade de *ver através* de áreas translúcidas cria um campo de embate prolífero para a formação/criação das minhas imagens. Esse embate se dá com os rastros sobre as superfícies que recombina os sentidos da imagem, eles desafiam o pensamento gráfico a criar novas ordenações para imagem (Fig. 6).



Fig. 6 - James Zortéa. Desenho digitalizado com lâminas de acetato, 2004.

A organização em pilha é interface comumente empregada em softwares que trabalham com camadas digitais, ou as também conhecidas *layers*. Essa organização das camadas em pilha surge no início da industrialização da animação de desenhos para agilizar o processo dos desenhistas ao separar figura de fundo. Segundo Alberto Lucena Júnior, professor e artista animador, as *layers* são advento da sobreposição de acetatos, técnica desenvolvida pelo animador norte-americano Earl Hurd, que “em dezembro de 1914 patenteou aquela que efectivamente foi a maior contribuição técnica para a animação tradicional até o advento da computação gráfica: o desenho sobre folhas de celulóide transparente”.¹⁴

As interfaces de múltiplas camadas remetem a nossa experiência no mundo com a ação da gravidade, pois elas consistem em pilhas formadas sempre por uma base e um topo que organizam-se em função de um eixo de atração. É a partir da experiência de empilhar coisas que aprendemos a lidar com as *camadas* no plano da horizontalidade, que se dá a partir do chão. A horizontalidade é intrínseca a maneira como nos

¹⁴ BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. Arte da animação. Técnica e estética através da História. São Paulo: Senac. 2002. p. 66

relacionamos com as camadas, pois determina uma dinâmica das sobreposições, sejam elas matéricas ou virtuais. Nesse sentido, o artista e professor Flávio Gonçalves aponta que o desenho funda-se nesse ato de inscrição horizontal:

O ato de desenhar, no que concerne o fundamento de sua ação, está intimamente relacionado a esse plano horizontal e conseqüentemente à sua esfera de atração, donde podemos supor a queda, o abismo e as trevas como imagens arquetípicas evocadas nesse processo. (...) Seria em razão dessa relação original com o plano horizontal que a ordem gráfica dividiria com este as qualidades de um campo mnemônico, onde os vestígios do que foi outrora enterrado pelo tempo não raro afloram à superfície como prova desse caráter original de inscrição.¹⁵

No trecho acima, Flávio Gonçalves aborda o fundamento do desenho como um gesto simultâneo de inscrição da memória e de projeção *lacunar* sobre o plano horizontal. Esse entendimento do desenho como território da emergência de registros incertos e vacilantes, permeia meu entendimento do *borrão*, no qual proliferam-se campos mnemônicos. Essas ideias aproximam-se de algumas proposições de Walter Benjamin, nas quais ele associa a memória à atividade de uma busca arqueológica, sempre permeada por uma questão alegórica.

Walter Benjamin, em “Origem do Drama Barroco Alemão”, aponta que a alegoria não representa as coisas tal como elas são, mas sim, pretende antes, dar-nos uma versão de como foram ou podem ser, por isso, Benjamin assegura que a alegoria se encontra “entre as ideias como as ruínas estão entre as coisas”¹⁶. Toda ação no desenho insere vestígios, “ruínas da história”, que não são apenas sinais do desaparecimento, mas também a projeção de uma sobrevivência permeada pela nostalgia, pela memória. Os vestígios carregam o testemunho material de algo que foi lançado, eles sinalizam tanto a perda do gesto quanto a possibilidade de sua evocação.

As camadas inscritas na imagem, quando se adensam em *campos mnemônicos*, acabam por transpor nosso olhar para um contexto estranho e habitual, no qual oscilamos frente ao que está posto e o que é projetado. Nesse sentido, a “imagem dialética” transita entre o pensamento e a realidade, entre a projeção e o *retorno*, ela contesta a pretensão do “*ser-em-si*” do princípio da realidade dominante para nos por em dúvida. Logo, os desenhos projetam percursos para além dos seus traços, sendo que,

¹⁵ Cf. Flávio Gonçalves. “Um percurso para o olhar: o desenho e a terra”. In Porto Arte, nº 23, Porto Alegre, Novembro, 2005, p. 32.

¹⁶ BENJAMIN, Walter. Origem do Drama Barroco Alemão, tradução e prefácio Sérgio Paulo Rouanet, São Paulo: Brasiliense, 1984, p. 204.

através das suas lacunas e vestígios borrados, o desenho faz emergir uma “relação paradigmática de inscrição/projeção que o caracteriza” (Cf. Flávio Gonçalves, p.40, 2005).

Na minha prática artística o desenho sempre é ponto de partida para as questões poéticas a serem desenvolvidas no trabalho, portanto, o pensamento gráfico se impõe seja na sobreposição de gestos sobre papel, seja na ordenação das camadas de um arquivo digital. Logo, o desenho se desenvolve a partir de ações justapostas, do acúmulo de vestígios inscritos. Por isso, a atenção com a aparição de *borrões* no percurso do trabalho é fundamental, pois é da emergência de um campo de acaso e mistério que o pensamento instiga-se a especular essas inquietações gráficas.

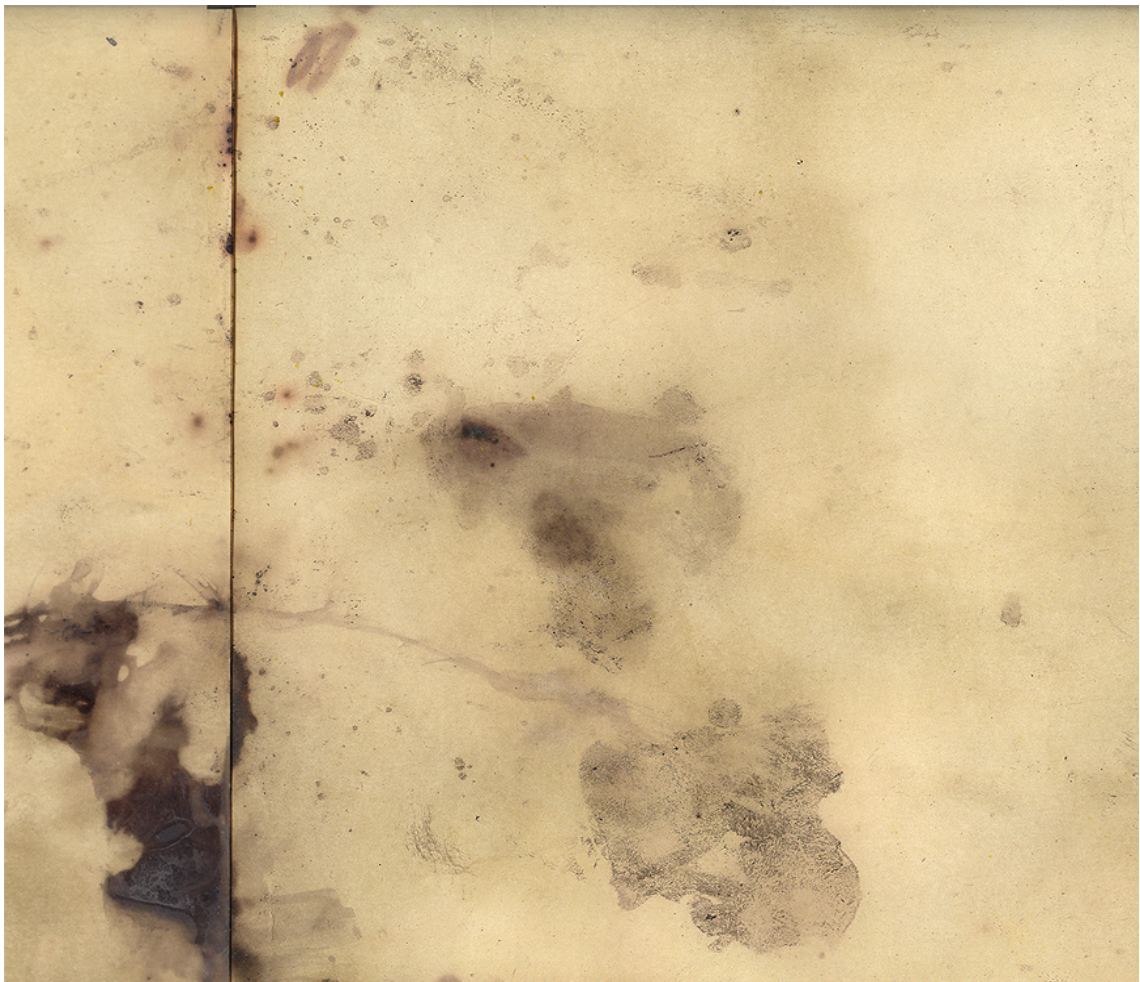


Fig. 7 – James Zortéa – Detalhe de Quimiografia, 2008.

A pesquisa gráfica dos *campos mnemônicos* nos meus desenhos aprofundou-se a partir de experiências que realizei com químicos fotográficos. Os líquidos translúcidos

do revelador e fixador assemelhavam-se a espessura da tinta nanquim, logo, utilizei-os para aplicar sobre papéis fotográficos velados que se encontravam no chão do ateliê. Ao inscrever gestos com bambus embebidos nos químicos fotográficos, os materiais abandonavam o seu processamento habitual da fotografia, para agir na fertilização do plano horizontal, provocando borrões reagentes a materialidade da superfície sensível à luz. Essa prática de aplicar químicos diretamente sobre papéis preparados com emulsões fotossensíveis ficou conhecida como quimigrafia. Ela foi inventada em 1956 por Pierre Cordier, artista belga, que realizava experimentos híbridos com a fotografia e o desenho. A quimigrafia trouxe diversos desafios para os meus desenhos (Fig. 7), sendo que o mais prolífero foram os gestos lançados invisíveis sobre a superfície do desenho, visto que os riscos deixados pelos químicos não se revelavam instantaneamente sobre os papéis de sensibilidade vencida, sendo necessário alguns segundos ou minutos para que as manchas surgissem. Logo, o desenho articulava-se em tempos adulterados, onde cada risco inscrevia-se em função da precariedade sensitiva da emulsão presente no papel vencido. Assim, os borrões emergiam como uma proliferação inesperada das camadas ainda sensitivas da emulsão e, como o desenho era construído no plano horizontal, era possível certo controle ao acumular os químicos em determinada área. Esse processo de depósito de gestos em relação ao chão, aponta para certas similaridades com a *action painting*, que foi muito praticada pelos pintores expressionistas americanos, em especial o pintor Jackson Pollock. No entanto, no meu processo, ao depositar gestos com materiais translúcidos sobre a superfície horizontal, não buscava um preenchimento gráfico do campo de trabalho, tal qual as composições *all-over* nas telas de Pollock, pelo contrário, buscava a evidência de manchas que atraíssem o meu olhar, a fim de operar com os vestígios que não são facilmente percebidos.



Fig. 8 – James Zortéa. Frames de vídeo digital, experimento de desenho sobre a câmera, 2005.

Ao perceber que o meu principal interesse artístico no processo da quimigrafia focava-se sobre os eventos de transformação das superfícies, logo, resolvi buscar equipamentos que registrassem digitalmente o movimento de aparição dos rastros (Fig.8). O registro videográfico das reações entre as matérias foi a ferramenta que permitiu retomar as experiências no meio digital, transportando os vestígios dos desenhos matéricos para as camadas digitais de tempo, assunto que será tratado no próximo tópico.

1.2 Transdução do desenho matérico ao digital

Um risco sobre o chão, um sulco aberto na areia, o encontro do mar com as rochas, desenhos que emergem do esforço inscrito na matéria e na presença do evento está a sua potência. No entanto, qualquer tentativa de registro desses momentos, que almeja resguardar uma conexão com o referencial, acaba por transpor uma latência para a imagem, que é a própria incapacidade de abarcar a experiência “real”. Visto que, todo registro é feito por um aparato técnico que codifica a imagem seguindo convenções que estão determinadas no próprio dispositivo. Então, me pergunto, como transpor vestígios da matéria para o arquivo digital a fim de manter suas qualidades como *campos mnemônicos*? Essa questão parte dos desdobramentos do meu processo artístico e toca em um ponto central dessa pesquisa: a intersecção entre desenho e vídeo, além de, tratar da passagem do analógico para o digital. Nesse sentido, busco traçar uma reflexão sobre a transposição do desenho reinscrito em função do *dispositivo*.

Ao iniciar um arquivo novo em um *software* gráfico, cada nova imagem digital apresenta-se como um plano de fundo branco. Essa convenção adotada nas interfaces gráficas faz analogias a uma tela que está por se pintar ou a uma folha de desenho intocada, que, por sua vez, aguardam operações gráficas para romper com o espaço alvo. Logo, esse modelo *asséptico* do ponto de partida para investigação gráfica nunca foi um facilitador no meu processo, pois, quando começo um desenho, os borrões e imperfeições que habitam as superfícies são fundamentais para o desenrolar do trabalho gráfico. Portanto, foi a partir dos desenhos produzidos no embate com a matéria que resolvi transpor os vestígios prolíferos para as pesquisas gráficas no meio digital. Para

tanto, comecei a utilizar os mais diversos dispositivos de captura de imagens analógicas: scanner, máquina fotográfica digital, câmera de vídeo, entre outros, a fim de **impregnar** a imagem numérica. Após a *passagem* da matéria para o meio digital, passo a operar com as impregnações codificadas em informação computacional, no entanto, é possível determinar parâmetros da captura digital que transportem determinados aspectos instigantes da matéria. Nesse sentido, o artista intermídia e professor, Julio Plaza observa que na transposição de imagens, do analógico para o digital, operamos através de um *modelo de transdução*, que ocorre ao:

(...) traduzir um sinal por uma imagem. Este processo exemplifica, portanto, a passagem de um código estruturado para outro. Esse sinal pode ser um evento sonoro, um gesto, uma fotografia. Desta forma, todo o universo de sinais — sonoros, textos, imagens, gestos — se coloca em estado potencial de recriação pelos processos informáticos. Surge, então, uma relação entre o mundo físico natural, analógico, e o universo conceitual e digital da tecnologia.¹⁷

Conforme Julio Plaza, a *transdução* dos sinais em imagem digital ocorre da adequação entre esses códigos, como exemplo disso, podemos pensar em um desenho capturado por um scanner, no qual cada linha rastreada pelo sensor ótico do aparato é transformado em informação digital. Portanto, cada dispositivo de captura codifica um sinal de entrada interpretado por um algoritmo matemático, logo, cada imagem digital é uma inscrição de códigos determinados pelo dispositivo.

Arlindo Machado propõe uma reflexão sobre os *dispositivos* e as *imagens técnicas* a partir de ideias do filósofo Vilém Flusser, na qual questiona sobre a “*criação e liberdade numa sociedade cada vez mais centralizada pela tecnologia*”¹⁸. A questão posta por Machado, incide no modo de operação dos dispositivos técnicos pelos artistas: como o manejo da tecnologia pode contribuir para o campo das artes visuais? Uma proposta artística que faz uso da tecnologia deve operar intervenções que promovam um embate com as operações padronizadas pelos dispositivos, conforme Arlindo Machado aponta:

¹⁷ PLAZA, Julio (1993). “As imagens de terceira geração, tecno-poéticas”. In: PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, p.76.

¹⁸ Trecho do ensaio apresentado por Arlindo Machado no evento *Arte en la Era Electrónica - Perspectivas de una nueva estética*, realizado em Barcelona, no Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, 1997. Disponível em: <http://www.utp.br/ArtesVisuais/Docs/Bibliografias/Repensando_Flusser_e_as_imagens_t%C3%A9cnicas.pdf>

As imagens técnicas, ou seja, as representações icônicas mediadas por aparelhos, não podem corresponder a qualquer duplicação inocente do mundo, porque entre elas e o mundo se interpõem transdutores abstratos, os conceitos da formalização científica que informam o funcionamento de máquinas semióticas tais como a câmera fotográfica e o computador.¹⁹

Segundo o autor, nas proposições artísticas mediadas pela tecnologia, os artistas devem atuar em uma “*recusa sistemática de submissão à lógica dos instrumentos de trabalho*”. Os processos criativos dos artista devem colocar questões ao projeto industrial das máquinas semióticas, assim como nos discursos “*transdutores*” que estão ocultos em todo dispositivo técnico. Nesse sentido, conforme Machado, a imagem técnica inserida no circuito das artes visuais deve permear certo desequilíbrio com sua própria natureza técnica, a fim de traçar reordenações no modo de fruição. Essa ideia levantada por Machado tangencia em parte a minha pesquisa em artes visuais, pois levanta a seguinte questão: como permear a instabilidade dos dispositivos para criar imagens híbridas? Surge assim uma “*situação-limite*” de mediações entre o artista e o dispositivo, “*em que o primeiro usa toda a sua astúcia para submeter a intenção do aparelho à sua própria, enquanto o segundo trabalha no sentido de resgatar as descobertas do primeiro para os seus próprios propósitos.*” (MACHADO, 2001, p.35) As reflexões de Arlindo Machado, neste trecho anterior, encontram-se atreladas a uma concepção da herança modernista, pois impõem como investigações válidas somente aquelas que questionam a própria especificidade da linguagem. Diferente dessa ideia, busco compreender como essa imposição limítrofe frente aos dispositivos pode propiciar um campo de intersecção entre linguagens e meios.

A *situação-limite* imposta pela investigação artística consiste em estratégias que excedam, transgridam, adulterem os protocolos prévios dos dispositivos, a fim de ampliar as possibilidades de criação das imagens técnicas. Algumas dessas *situações-limites*, que são impostas sobre os dispositivos, serão tratadas mais adiante. No momento, busco uma reflexão mais aprofundada sobre o desenho matérico codificado pelo dispositivo.

A *transdução* de sinais analógicos para o digital é um ponto recorrente das minha investigação plástica, uma vez que, esse procedimento é fundamento da intersecção entre o desenho e o vídeo digital. Na passagem dos *sinais* matéricos para o código digital, parto da expectativa de capturar aspectos gráficos presentes na

¹⁹ Idem.

materialidade dos objetos. Logo, cabe ressaltar, que a imagem digital é geralmente resultado de um rastreamento dos sensores óticos sobre essa materialidade, no qual a luz captada é processada pelos algoritmos do dispositivo como informação numérica. Ao utilizar um dispositivo de captura estabeleço um campo de embate, no qual imagens são geradas por um conjunto de operações e determinações que transpassam questões “políticas, discursivas e estéticas”. Nesse sentido, André Brasil faz a seguinte reflexão sobre o embate com o dispositivo:

Os recursos materiais e tecnológicos, as subjetividades, as ações e estratégias, as práticas discursivas: estes são alguns dos componentes de um dispositivo. Mas, o que interessa principalmente são as articulações eventuais estabelecidas entre eles em um diagrama relacional variável. Nele, portanto, se operam passagens : entre campos, linguagens, mídias, gêneros, instituições. Capturá-lo, apreendê-lo a partir de uma e única de suas dimensões – seja ela semiótica, estética ou política – é desconsiderar aquilo que o dispositivo apresenta de mais rico: suas linhas de cruzamento, trânsito, contaminação.²⁰

No trecho acima, André Brasil apresenta o dispositivo como um conjunto de ações e práticas discursivas que resultam das decisões do operador do equipamento somadas as convenções determinadas pelo aparato técnico. No *input* do dispositivo digital coexistem e operam diversos níveis de codificação, tanto do dispositivo, quanto do artista. No entanto, busco que essas *articulações* entre os códigos constituam uma partida para minha construção artística, sempre permeada por um pensamento gráfico.

A imagem digital é um modelo matemático manipulável e passível de infinitas recombinações por processamentos dos *softwares*, sabendo disso, conduzo meu processo de criação nesse meio, a fim de rearticular os dados digitais com gestos provenientes do desenho matérico. Visto que, cada imagem digital constitui uma nova *camada* a ser explorada dentro das possibilidades de intervenções digitais. Essas camadas agrupam-se como camadas rítmicas, que constituem o fluxo de diversas animações que desenvolvo para os meus vídeos.

Meu primeiros experimentos com animação digital foram construídos a partir de desenhos e objetos capturados digitalmente pelo *scanner*. Esse dispositivo eletrônico promove o rastreamento horizontal dos sinais matéricos, na medida em que desloca sensores e projeta luz para captar algumas qualidades dos objetos (cor, contraste, saturação, opacidade, transparência) em informações digitais. Por conta do plano

²⁰ BRASIL, A.G. Virar a câmera, estremecer a imagem. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 27., 2004. Porto Alegre.

horizontal de rastreamento, o *scanner* permitiu o registro de minhas ações diretas sobre sua superfície. Logo, manchas e resíduos matéricos produzidos no chão, que impregnavam os papéis de desenho, por fim podiam proliferar sobre a superfície do dispositivo. Cada etapa de transformação dessas manchas foi rastreada digitalmente e convertida em um frame que reconstitui o processo de investigação gráfica sobre o *scanner* animado em *stop motion*²¹.



Fig. 9 – James Zortéa. Frame de Vídeo “Ação soldados”, 2min, 2004.

Da articulação entre pequenos objetos que coleciono, tais como soldadinhos de guerra, peças soltas de mecanismos de relógio e resíduos de papéis, surgiu o vídeo “Ação soldados” (Fig. 9). Os objetos apresentavam diversas materialidades e formas que foram digitalizadas por um *scanner*. Nesse sentido, estava interessado em capturar a grande riqueza visual que os elementos apresentavam, pois eles carregavam diversas contaminações incrustadas nos seus corpos. Por conta disso, as imagens resultantes da digitalização apresentavam padrões visuais mais complexos do que os desenhos que desenvolvia no universo digital asséptico do computador. Além disso, o scanner promovia a ampliação da escala de aspectos matéricos, que me permitiu trabalhar

²¹ *Stop Motion* é uma técnica de animação que constrói uma ilusão de movimento a partir do ritmo de deslocamento dos objetos registrado em diversas imagens.

minuciosamente com os resíduos digitalizados.

Após realizar a transposição digital da coleção, teve início a minha investigação nos softwares de animação, com os quais buscava encadeamentos rítmicos para as imagens digitalizadas. Na animação “Ação soldados” (2004) as imagens colecionadas foram organizadas em relação ao ritmo de transformação das manchas capturadas no *scanner*. Deste modo, as manchas alastravam-se como máscaras articuladas em *loop*²², que delimitam a aparição e o desaparecimento dos objetos da coleção. Nesse sentido, a edição das camadas no vídeo operou sobre a reminiscência dos rastros matéricos, permitindo que interferências providas dos gestos sobre a matéria não só impregnassem, mas também, que determinassem a narrativa experimental da animação.

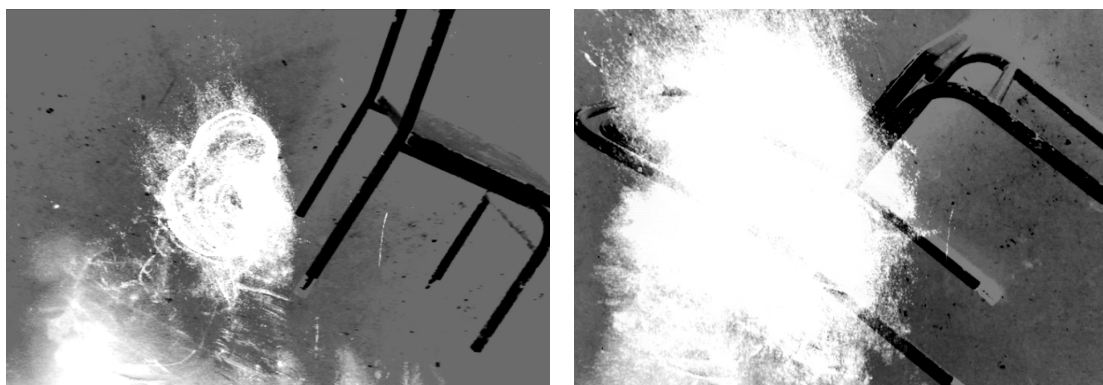


Fig. 10 – James Zortéa. Frames do Vídeo “Contaminações no Ateliê”, 2min, 2008.

No processo de criação do vídeo “Contaminações no Ateliê” (Fig.10), assim como na animação apresentada antes, me detive sobre imagens de resíduos vagos, quase apagados, que, quando animados, promoviam a proliferação de manchas que conduziram os movimentos cíclicos do *stop motion*. No entanto, para captação das imagens dessa animação utilizei uma câmera fotográfica digital, com a qual fiz o registro de uma cadeira arremessada sobre o chão do ateliê. Essas imagens foram tratadas digitalmente e incrustadas em outra sequência contendo o passo a passo do esgotamento de um suporte com riscos de carvão. Como resultado visual o vídeo “Contaminações no Ateliê” apresenta os rastros do carvão como uma mácula que apaga os movimentos oscilantes da cadeira.

As duas animações apresentadas, “Ação Soldados” e “Contaminações no

²² O termo *looping* proveniente do área do audiovisual, refere-se as imagens dispostas em um determinada sequência que se repetem continuamente.

Ateliê”, exploram um campo de intersecção proveniente da *transdução* do desenho matérico para o vídeo digital, ainda, em ambos filmes, a edição das animações a narrativa se organiza pela transformação das manchas e rasuras. Contudo, as possibilidades de cruzamento entre desenho e vídeo digital compreendem um campo maior do que a transdução de inscrições da matéria, visto que há um fluxo que envolve os meios e possibilita relações em outras direções. Nesse sentido, apresento a seguir alguns artistas que exploram de maneira experimental obras que ampliam esse fluxo de passagem da matéria para o meio virtual.

O comportamento experimental frente aos dispositivos foi explorado por diversos artistas, conseqüentemente, em suas obras, eles criaram imposições limítrofes sobre os equipamentos que apontaram outras possibilidades de criação artística. Um exemplo pioneiro dessa *transgressão* criadora é o caso do pioneiro Nam June Paik, vídeo artista radicado nos EUA e atuante do grupo Fluxus. Na obra “*Magnet TV*” (1965), June Paik, fez uso de ímãs para distorcer as imagens eletrônicas de um antigo aparelho de televisão. Nessa obra de Paik, (Fig. 11), um campo de força eletromagnético interfere no percurso programado dos feixes de elétrons, desse modo, as imagens arremessadas no tubo do televisor se desfiguram e traçam o desenho imposto pela posição do ímã.



Fig. 11 - Nam June Paik, “*Magnet TV*” (1965)



Fig. 12 - Stan Brakhage. Películas com colagens de material orgânico, “*From Mothlight*” (1963).

Outro exemplo de ação artística *transgressora* frente aos dispositivos é explorada pelo artista e cineasta Stan Brakhage, que também trabalhou de modo pioneiro em investigações pouco convencionais sobre dispositivos filmicos. Seus experimentos acabaram transformando-se em um marco nas relações entre cinema e artes plásticas, assim como os seus filmes obtiveram grande repercussão no movimento “Avant-garde”²³ norte-americano. Em alguns filmes, é possível ver a matéria orgânica aplicada diretamente sobre a película cinematográfica, como exemplo disso, vejamos a obra “*From Mothlight*” (1963), no qual materiais translúcidos, tais como folhas, penas e sangue estão retidos na película de projeção (Fig. 12). Nesse caso, não existe uma *transdução* do material analógico para a imagem técnica, pois a película transpõe sua matéria para projeção analógica, mas, ainda sim, trata-se de um experimento que “virtualiza” a matéria ao projetar na tela de cinema um ritmo de luzes e formas.

²³ Segundo a teórica Maureen Turin, em artigo no livro “*The Routledge Companion to Philosophy and Film*”, o cinema Avant-garde norte americano propunha um renascimento poético de imagens manchadas de geração beat, expressionismo abstrato, universo underground das culturas sexuais e teatro coletivo de rua. O movimento continha em suas propostas visuais uma busca por imagens que afetassem a consciência do mundo, estabelecendo uma ligação entre a visão do artista e do público afetado por essa visão.

Stan Brakhage ao longo de sua carreira produziu mais de 400 filmes, nos quais experimentou as mais diversas técnicas de captura e montagem. Ele foi um dos primeiros artistas a riscar e colar diretamente sobre a emulsão da película e, desses experimentos, construiu diversos filmes que exploram os ritmos de projeção da luz sobre a matéria. Diversas obras de Brakhage nos impõe à vista ciclos de padrões orgânicos texturados, cujo foco principal da narrativa não descreve objetos, personagens ou eventos, pelo contrário, os filmes são regidos pela frequência pulsante das imagens. A produção de Brakhage também voltou-se para o gênero documental, mas sempre com o caráter experimental no desenvolvimento das narrativas. Em uma famosa passagem no seu ensaio “*Metaphors on Vision*”, Brakhage indaga:

Imagine um olhar desprovido das convenções determinadas pela perspectiva, um olhar imparcial frente a lógica de composição, um olhar que não responda as nomenclaturas das coisas, mas que reconheça cada objeto encontrado e vivencie uma aventura perceptiva. Quantas cores existem em um campo de grama para um bebê engatinhar e desconhecer o "verde"? Quantos arco-íris a luz pode gerar em um olho ingênuo? ²⁴

Os escritos de Stan Brakhage trazem preocupações de ordem fenomenológica, pois questionam as limitações impostas à percepção pelos modelos para compreender o mundo. Para Brakhage, o olhar que incide livre sobre as coisas, sem obediência às convenções e normas visuais, ampliaria a potência da experiência perceptiva. Nesse sentido, ele centra sua pesquisa artística na criação de filmes que possam instaurar uma experiência singular para a visão, pois almeja que o espectador defronte-se com uma “percepção pura” das coisas.

Mas será possível uma “percepção pura”? Uma vez que a experiência frente aos filmes de Brakhage é mediada pelo dispositivo cinematográfico, como a percepção atua mediada por esse modelo? Conforme o teórico Jonathan Crary, a questão da “percepção pura” já foi motivo de esforços intelectuais de diversos pensadores e artistas, ele destaca os estudos do filósofo Henri Bergson e do pintor Paul Cézanne, na medida em que ambos pensadores “*compartilhavam de uma compreensão que sustentava o fato de que a experiência perceptual nunca iria conceder algo “puro” no sentido tradicional, uma vez que as formas mais profundas de percepção são um mixto, uma composição*”, (CRARY, 1999, p.13). Portanto, antes mesmo do início do Séc XX, a percepção já era compreendida como um campo amplo e complexo de correlações mentais. Neste

²⁴ Brakhage, Stan. “Metaphors on vision / by Brakhage” Film Culture. No. 30, Fall. 1963, p.25

sentido, a proposta de Brakhage em vivenciar uma “percepção pura” trata-se de uma proposição poética que constitui o universo de criação do artista, no qual busca por imagens, filmes e situações que instaurem um estranhamento inaugural ao espectador. No entanto, nossa percepção sempre está atrelada a uma dinâmica temporal, que implica necessariamente na intervenção de memórias.



Fig. 13 - Norman McLaren. Frames de “Boogie Doodle” (Canadá, 1941, 3min 28s).

Retornando a questão da inscrição do desenho no filme, cabe lembrar que muitos artistas plásticos contribuíram para o cinema experimental. Por isso, é preciso destacar as pesquisas do artista Norman McLaren, nascido em 1917 na Escócia. Ele iniciou suas animações na década de 30, nas quais especulava o desenho de modo experimental. McLaren popularizou a técnica de intervenção direta sobre a película com desenhos, além disso, também compunha sons sintéticos para alguns dos seus filmes raspando gráficos rítmicos sobre as pistas ópticas sonoras. Norman McLaren dedicou-se a compreender o desenho enquanto rastro de movimento nas suas criações visuais, do mesmo modo que associava o ritmo gráfico as movimentações melódicas das trilhas sonoras dos seus filmes. Para McLaren, *“a animação não é a arte do desenho que se move; ao invés disso, é a arte do movimento que é desenhado. O que acontece entre cada frame é mais importante do que acontece em cada frame.”* (MACLAREN apud BARBOSA, 2002, p. 93).

O artista alemão Dieter Roth, a partir de meados da década de 1950, também construiu uma série de filmes desenhados à mão, com destaque para *“Dot”* (16mm, 1956–62, 2:39 min, Alemanha). Nesse filme, o artista perfurou películas, formadas por um preto intenso, a fim de que a luz projetada somente transpusesse os buracos do

filme. Desse modo, Dieter escavava na película diferentes tamanhos de buracos, que geravam um vibrante jogo de luminosidades quando projetados. Desta forma o artista reduzia a informação da imagem do filme ao seu elemento fundamental, ou seja, luz que transpassa os orifícios do filme e incidem diretamente sobre o receptáculo da projeção.



Fig. 14 - Dieter Roth. Frames do filme “Dot” (16mm, 1956–62, 2:39 min, Alemanha).

Os artistas Stan Brakhage, Norman Maclaren e Dieter Roth são um pequeno recorte frente tantos outros que agiram diretamente sobre a materialidade da película para construir seus filmes, atitude esse, que recebeu o nome de “cinema direto”. Ainda poderíamos citar uma grande quantidade de outros relevantes, tais como Len Lye, Steven Woloshen, Bärbel Neubauer, Robert Breer, Amy Granat e tantos outros, que atuaram nesse campo experimental do cinema. Entretanto, essa pesquisa não pretende levantar uma historiografia dos cruzamentos entre o desenho e o filme, mas antes apontar algumas experiências significativas nesse território híbrido. Contudo, cabe ressaltar um último artista, o alemão Robert Seidel, nascido na cidade de Jena em 1977, que já realizou filmes controlando a queima de determinados pontos da película, ligando-se ao cinema direto, mas que atualmente se vale dos recursos digitais para animar suas criações gráficas.

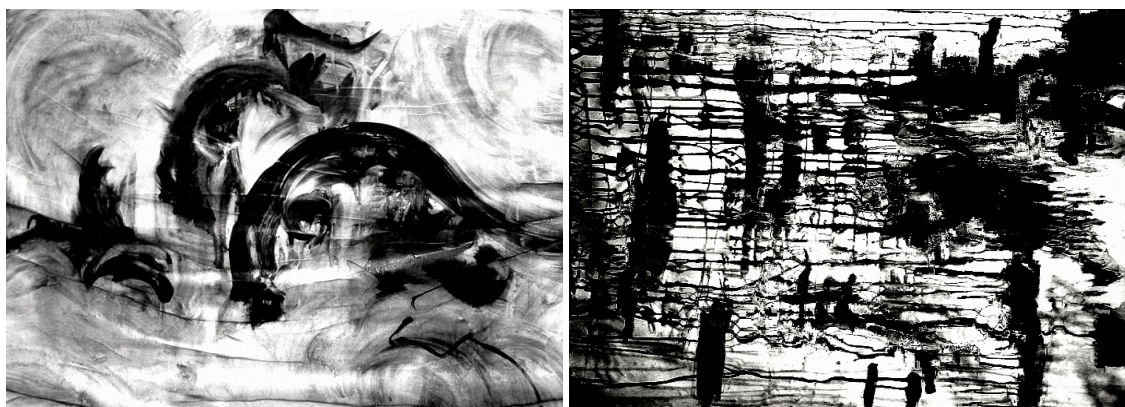


Fig. 15 - Robert Siegel. Frames de “E3” (DV, 3:00 min, Reino Unido, 2002).

No filme “E3” (DV, 3:00 min, Reino Unido, 2002)²⁵, Robert Siegel apresenta a fusão em *morphing* de diversas etapas dos seus desenhos feitos com guache. O filme condensa a passagem de desenhos diários feitos ao longo de três meses. Após documentar diariamente cada mudança ocorrida nos trabalhos de desenho, Siegel digitalizou todos os estágios para gerar um movimento animado das transformações gráficas. A movimentação dos desenhos no vídeo é resultado do processamento do efeito *morphing*²⁶ entre as imagens. Mesmo sendo esse um recurso banalizado, o *morphing* aplicado no filme “E3” respeita os movimentos fluidos do guache e cria uma pulsão gráfica sobre o plano da tela.

Neste tópico do primeiro capítulo busquei traçar reflexões a cerca da passagem do desenho como vestígio matérico transportado para o meio digital, para tanto, cruzei artistas, obras e processos com minhas pesquisas em artes visuais. Também foi apresentado o conceito de **transdução** do desenho para o meio digital e, além disso, foram feitas relações com o “cinema direto”, no qual os gestos inscritos sobre a película são projetados como informação luminosa na sala de projeção.

O próximo tópico desse capítulo tratará sobre outro campo de intersecção do desenho e do vídeo, buscando explorar processos aleatórios e automáticos para criar desenhos.

²⁵ Vídeo digital disponível para download no site do artista <<http://www.2minds.de/>>.

²⁶ *Morphing* é um efeito especial utilizado na transição entre imagens distintas, ele insere quadros de passagem que transformam as formas diferentes entre duas imagens. Geralmente, o *morphing* é utilizado em filmes e animações para suavizar a passagem entre planos distintos. Esse modelo tradicionalmente está atrelado ao cross-fading, que é um dos recursos utilizados na montagem técnica do filme. Desde o início de 1990 o *morphing* é gerado por cálculos matemáticos do computador, a fim de criar transições brandas entre imagens distintas.

1.3 “Acasos e achados Lançados ao Vídeo”

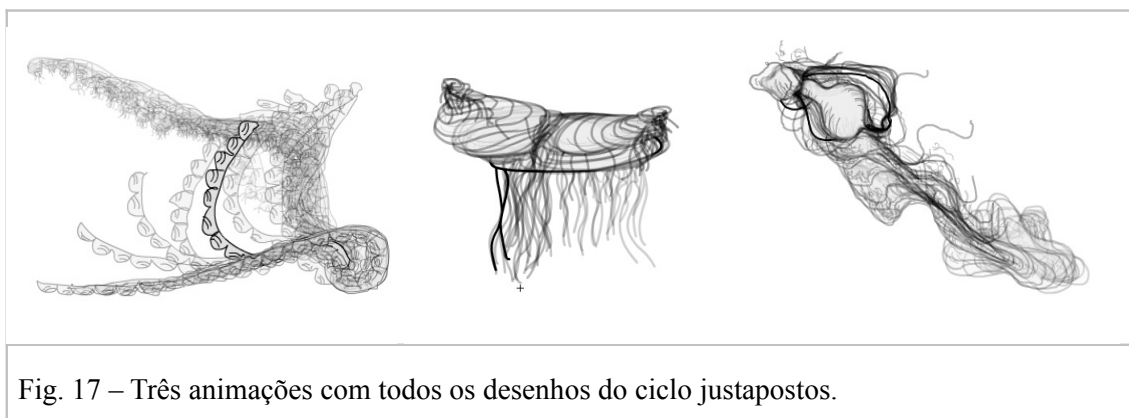
Neste trecho final do primeiro capítulo, pretendo destacar alguns conceitos operatórios que verifico nos meus procedimentos artísticos. Parto de uma análise focada sobre o meu trabalho “Acasos Lançados ao Vídeo”²⁷ (2006) e os processos que me levaram a sua concreção. Tenho pesquisado as intersecções entre o desenho e o vídeo digital nos últimos sete anos, a fim de compreender como se constituem alguns procedimentos do desenho no meio digital. Minha opção por analisar especificamente esta obra, “Acasos Lançados ao Vídeo”, se dá em função do processo percorrer ora experimentações no universo matérico, ora edições no universo digital.



Fig. 16 – James Zortéa. Frames do vídeo “Acasos lançados ao vídeo”, 3min, 2006.

²⁷ Trabalho que obteve menção honrosa no Festival Conexões Tecnológicas 2008, promovido pelo Prêmio Sérgio Motta de Arte e Tecnologia. O e-book do Festival Conexões Tecnológicas encontra-se On-line <http://www.premiosergiomotta.org.br/download/FCTebook_final.pdf>.

O início do trabalho “Acasos Lançados ao Vídeo” surgiu da vontade artística de encontrar objetos ou situações ativadoras de um estudo sobre o fluxo do desenho. Como primeira estratégia, observei ciclos vivos de plantas e insetos que povoavam os canteiros da minha casa. Das visitas à horta, passei a elaborar um repertório de ideias para animações. Não estava interessado em retratar necessariamente os seres observados, mas sim em explorar os movimentos que encontrava na natureza, tais como tensões, conexões, capturas, explosões e tantos outros. Para cada nova ideia desenhava um novo ciclo de movimento, com um mesmo início, partindo de um pequeno ponto e chegando a um mesmo fim, o seu desaparecimento. Esses desenhos animados foram construídos digitalmente, usando a interface gráfica do programa *Flash*. Todos os gestos de inscrição eram registrados por uma mesa digitalizadora, permitindo que eu explorasse as possibilidades de manipulação do desenho vetorial no software *Flash*. Cada animação foi composta por dezenas de desenhos digitais, que eram desenvolvidos a partir do seu encadeamento rítmico (Fig. 17). Com o tempo, constituí uma vasta coleção de animações digitais. Passei, posteriormente, a retomar algumas dessas animações e a desenvolver variações para o desenrolar dos ciclos. Assim, a coleção cresceu em variedade de dinâmicas para ciclos semelhantes.



Foi por conta dos desdobramentos da coleção de animações que resolvi construir uma apresentação para a mesma. Para isso, desenvolvi um programa escrito em *actionScript*, que é a linguagem de programação nativa do *Flash*. Há no projeto, inclusive, uma forte relação do desenho com a matemática, na medida em que se explora uma base de dados (ciclos de desenho) por sorteio aleatórios. Deste modo, o programa reúne dezenas de animações sobrepondo-as num mesmo tempo, sendo que, ao final de cada um dos pequenos ciclos animados, o programa volta a sortear uma nova

animação em uma outra posição da tela (Fig. 18). Nesse instante do trabalho, estava interessado no **acúmulo** desses pequenos ciclos e, então, minha pesquisa voltou-se para a investigação sobre as funções aleatórias disponíveis pelo Flash. Isso ocorreu porque a aglomeração dos ciclos é gerada por variáveis sorteadas pelo programa, e, com o intuito de visualizar uma maior complexidade no fluxo dos desenhos sorteados, deveria compreender como se dá o “aleatório”.

Partilho do conceito de aleatório de Jean-Paul Delahaye, professor de Ciência da Computação da Universidade de Ciências e Tecnologias de Lille (França), que compreende o aleatório como “*uma sequência em que os números encontrados não dependem de nenhuma função recursiva, (...) e que não satisfaça nenhuma regularidade efetivamente testável*”²⁸.

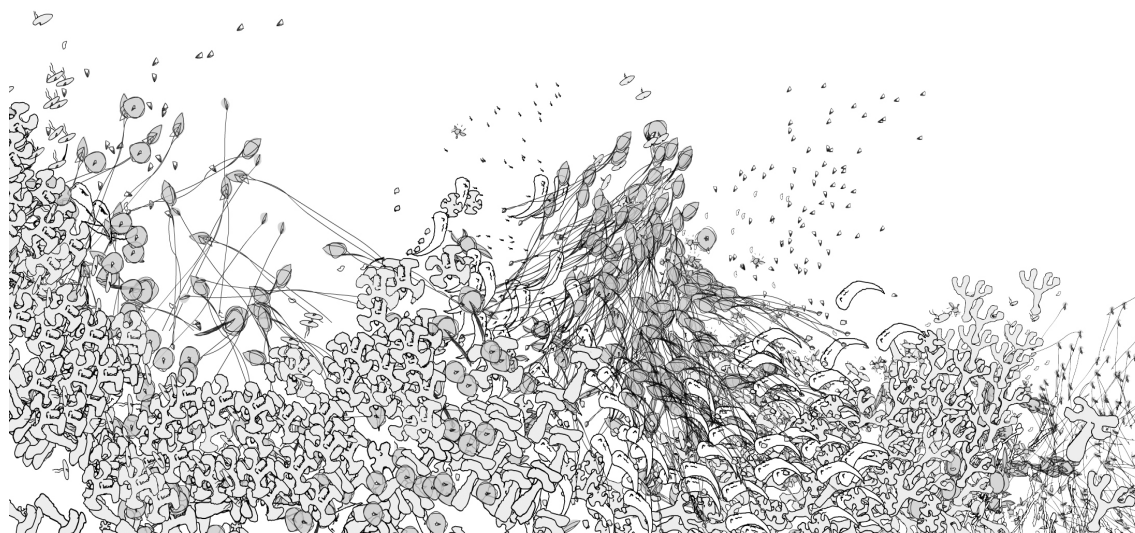


Fig. 18 - Captura da tela do programa ao exibir dezenas de animações simultaneamente.

Existem, no entanto, outros entendimentos acerca do termo aleatório, que foram extensamente pesquisados por Carlos Caíres em outras disciplinas. Na visão deste pesquisador:

O Aleatório é quantificável e determinístico, e geralmente refere-se a uma experiência definida por um certo protocolo que pode ser reeditado (pelo menos em pensamento). Assim sendo, o Aleatório pode ser calculado e todas as suas soluções são passíveis de previsão.²⁹

²⁸ DELAHAYE apud CAÍRES (P.3, 2005).

²⁹ Caíres, Carlos. "O aleatório na imagem vídeo digital, o projecto experimental [fragments_01]", 2º Workshop Luso-Galaico de Artes Digitais, ARTECH2005, Vila Nova de Cerveira, Portugal, 2005. On-line em <<http://www.carloscaires.org/artigos-pdf/CairesAleatorio.pdf>>.

O computador é limitado no que se refere a gerar uma listagem aleatória, isto por conta dos cálculos computacionais binários forjarem uma listagem de números “pseudo-aleatórios”. Com a passagem dos eventos de sorteio ao longo do tempo, é possível perceber nas animações a regularidade dos padrões gerados pelo Flash. Esta regularidade monótona da exibição dos ciclos animados acabou por frustrar minhas expectativas de observar situações inusitadas. A ruptura com esse sistema fechado só me foi possível quando passei a sobrepor uma nova camada de interferência sobre as animações. Para tanto, passei a capturar segmentos em vídeo digital das animações e fundi-los com outras camadas. Neste procedimento, o vídeo digital age inicialmente como ferramenta de registro das ações do desenho programado, para em um segundo instante, durante a edição do material, operar como receptáculo das novas camadas de trabalho. Dessa forma, retornei ao **acúmulo** como procedimento da construção do trabalho, mas, desta vez, buscando, nestes novos gestos de saturação, uma evidência de **apagamento**. É nesse momento que o gesto humano, oscilante e impreciso, entra no trabalho para romper com a monotonia: o espaço digital, então, passa a abrigar o fruto da conjunção entre os “acazos” do gesto e da máquina. Essa **hibridação**³⁰ explora o **fluxo** animado do desenho, através da relação entre os ciclos gerados por linguagem de programação (Flash). Além disso, ela explora a destruição/reconstrução do próprio gesto de desenho, na tentativa de traçar um **diálogo entre homem e máquina**, centrando o trabalho nas possibilidades e limitações do meio digital.

No decorrer da história da arte, alguns artistas apresentam obras que cercam este diálogo entre homem e máquina, bem como preocupações com o aleatório, o acúmulo e o apagamento. Jean Tinguely (1925-1991), artista francês integrante do novo-realismo europeu da década de 60, dedicou-se à construção de esculturas cinéticas precariamente estruturadas, sendo que, algumas destas “máquinas inúteis” eram projetadas para desencadear uma auto-destruição. Tinguely também produziu as meta-Matics (Fig. 19), uma série de máquinas que registravam desenhos aleatórios em folhas de papel a partir dos movimentos irregulares da mecânica do aparelho. A expressividade da máquina construía desenhos graficamente semelhantes, mas nunca idênticos, numa alusão ao gesto humano, ironizando com algumas premissas do expressionismo abstrato americano.

³⁰ Termo explorado por COUCHOT, E. "Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração" (1993, p. 37-48).

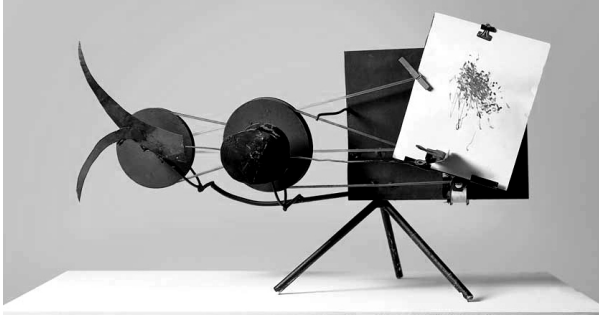


Fig. 19 - Jean Tinguely (1925-1991), meta-Matic No. 6, 1959, tripé de ferro, rodas de madeira, chapa metálica, elásticos, hastes metálicas e motor elétrico (todos pintados de preto): 50x70x30 cm. Museu Tinguely, Basel. © 2008, ProLitteris, Zürich.

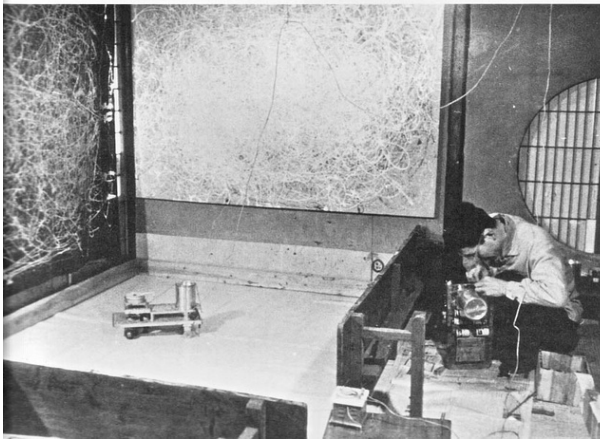


Fig. 20 - Akira Kanayama controla sua Paint Machine (1955), dispositivo móvel de quatro rodas que rabisca seu trajeto por controle remoto.

O “automatismo” dos desenhos mediados por máquinas foram explorado por outros artistas, como é o caso de Akira Kanayama (1924-2006), artista do grupo Gutai da vanguarda japonesa dos anos 50. O artista japonês realizou uma série de experimentações guiando aleatoriamente um carro de controle remoto que riscava sobre uma tela no chão (Fig. 20). Procedimentos como os dos artistas Kanayama e Tinguely questionavam a criação restrita ao domínio manual do artista, para propor uma arte que se dá por invenções de processos automatizados para gerar as imagens. Estas propostas encontram ressonância com os escritos de um artista muito anterior. Foi Raymond Roussel (1877-1933), poeta francês que concebeu o livro “Impressões da África” (1910), relato de uma viagem nunca realizada ao continente africano, no qual apresenta diversos dispositivos extraordinários, como minhocas que tocam cítaras e cobras que realizam pinturas. Esta obra de Roussel influenciou toda a corrente surrealista de escritores, bem como o grupo Oulipo fundado na França na década de 60, além de ter sido determinante para a produção artística de Marcel Duchamp.

Em outra direção, o norte americano John Whitney (1917-1995) que trabalhou com animações para créditos de filmes de Alfred Hitchcock, utilizou-se de equipamentos de precisão refugados pela artilharia que foram utilizados na Segunda Guerra Mundial, deste modo pode criar dispositivos pioneiros que controlavam o movimento das câmeras

para gerar efeitos visuais programados. Em 1966, Whitney foi o primeiro artista em residência na empresa IBM, lugar no qual pode desenvolver os primeiros filmes de animação com dispositivos computacionais analógicos. John Whitney desenvolveu algoritmos matemáticos que geravam desenhos a partir da movimentação de equipamentos eletrônicos, o que faz dele o pioneiro da arte em computação gráfica em obras como “Permutations” (Animação por Computação Gráfica, 1968, 8 min, EUA).

Retornando aos “Acasos Lançados ao Vídeo”, observo que as animações evidenciam uma narrativa do processo, através da **experimentação** e da **projeção** dos fluxos do desenho. Compreendo o desenho fundamentalmente como vestígio de um movimento. Esse rastro de um fluxo pode evidenciar-se em duas condições principais: a primeira é a condição do desenho como **indício de uma ação do corpo**, onde o gesto do artista é ancorado na experimentação sensível da matéria, um processo do devir permeado pelo **acaso**; a segunda é a articulação do **fluxo do pensamento** que o desenho possibilita através de **estratégias** que ordenem e evidenciem esse percurso/fluxograma das ideias. No entanto, esclareço que em meu processo artístico, por mais que haja momentos em que prevaleça uma das instâncias (ora a experimentação, ora a ordenação) não se pode dissociar ambas na ação do desenho.

Escolhi o vídeo digital como principal mídia da investigação poética, pelo fato dele permitir a **edição do registro temporal** do trabalho, ou seja, por tornar possível a (re)construção de uma narrativa do processo. Aliada a isso, está a **potencialidade híbrida do vídeo** em efetuar fusões desses dois momentos do desenho: a experimentação (fluxo do aqui/agora, o fazer) e a projeção (deslocamento para o futuro e o passado, o conceber do gesto).

Nesse contexto, o ritmo do vídeo digital é uma constante preocupação. O tempo-espaco gerado concretiza-se nesses pequenos instantes de explosões gestuais vivas, que refletem um processo de **expansão** e **contração**, de **origem** e **finitude**. O desenho apresenta-se **efêmero**, numa **constante transfiguração**, em que o construir é também destruir e a ação criativa trabalha na tênue linha formada pela metamorfose do conjunto das passagens.

O vídeo digital resultante do acúmulo e **contaminação** entre os diversos procedimentos e pesquisas acaba não só revelando a **aglutinação das camadas** de trabalho, mas também contempla o “**esquecimento**” de algumas informações, o que permite o surgimento de uma lacuna potencial para futuras transformações. Acredito que

o esquecimento abre a possibilidade para redescoberta e para a instauração de uma lacuna fecunda para novos desdobramentos. Essa lacuna é potencializada pela passagem do tempo, pois ela irá abrir espaço para um outro entendimento. Um exemplo disto são os desenhos de Leonardo da Vinci, eles não apresentam somente as notações do artista sobre o papel, ali também está presente toda ação do tempo transformadora dos fundamentos deste documento. A matéria absorve de diversas formas as imposições do desgaste temporal, logo, todo documento analógico é adulterado pela passagem do tempo, e este acúmulo proporciona um apagamento, (fig 21).

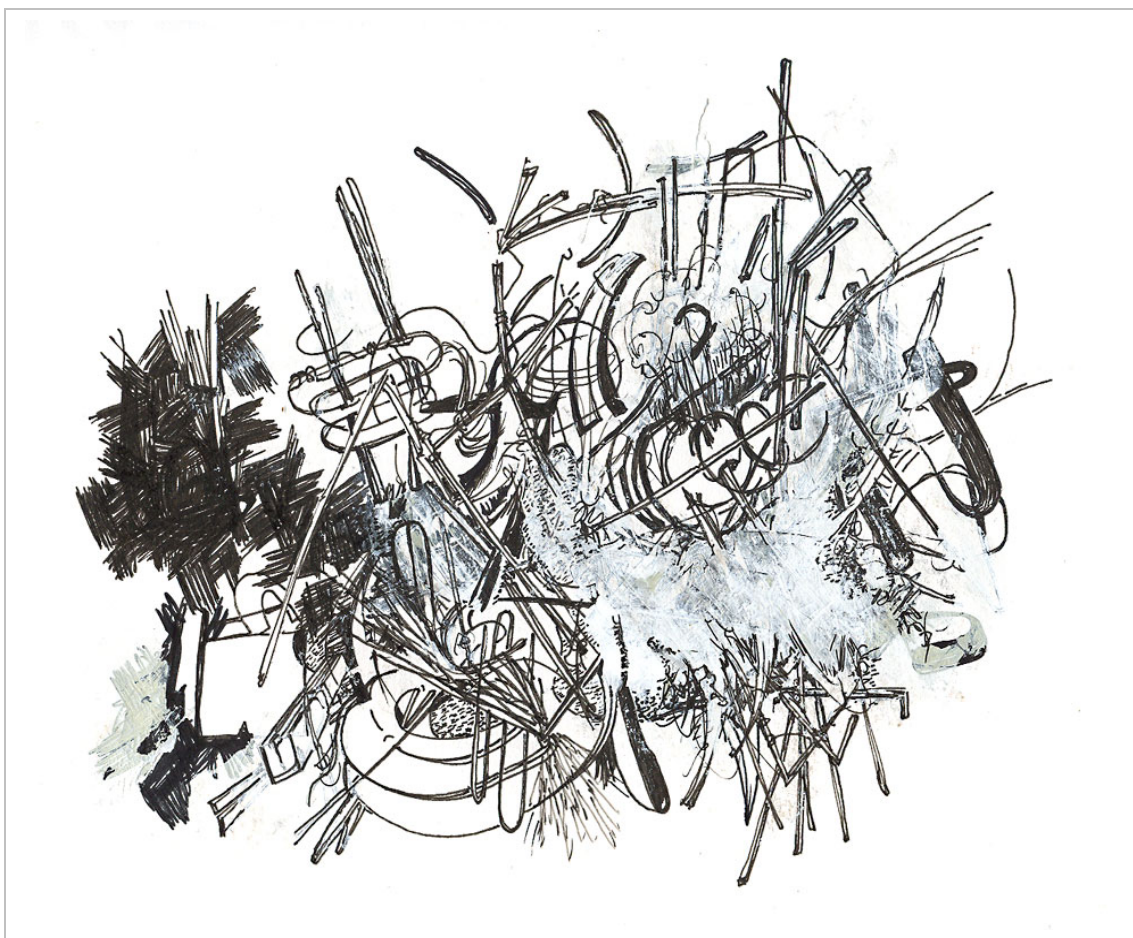


Fig. 21 – James Zortéa. Desenho da “Série acúmulos”, naquim e tinta acrílica sobre papel, 42x38 cm, 2008.

As codificações numéricas fazem de todo arquivo eletrônico um documento imune às impregnações do tempo. Esses arquivos são potencialmente perenes, para tanto, basta que seus códigos estejam em constante remanejamento sobre novos aparatos eletrônicos. Atualmente, com o aumento da **velocidade do fluxo numérico** nas redes digitais, com a **massificação dos produtos eletrônicos** para captura e edição de dados, e com a facilidade para **hospedar grandes quantidades de documentos** em

plataformas virtuais, como o Youtube e o Vimeo, milhares de pessoas podem publicar seus arquivos digitais e organizá-los na Internet. Em vista disso, hoje, dispomos de um gigantesco acervo que comporta décadas de produção áudio visual, no qual filmes antigos coexistem com notícias recém editadas. Há um estreitamento entre esses documentos de diferentes tempos, que faz todos esses registros constituírem uma memória intacta e sempre disponível.

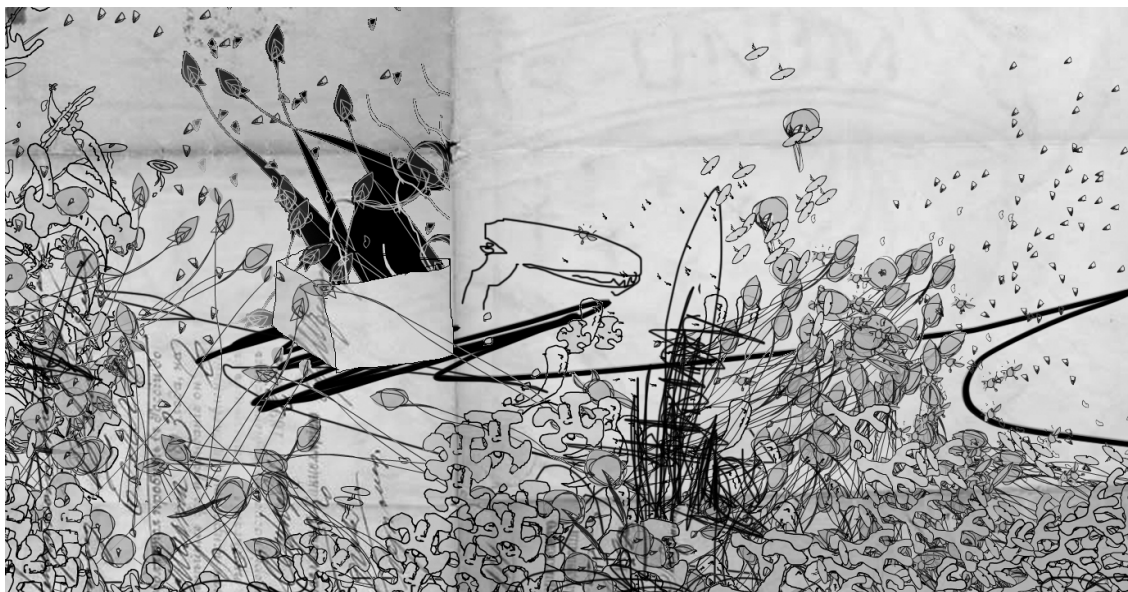


Fig. 22 - Vídeo digital projetado sobre papel desgastado e rasurado.

O trabalho em vídeo digital tomou um novo rumo, era preciso lidar com este “congelamento numérico” e, portanto, com a impossibilidade de uma ação do tempo sobre a **duração** do vídeo digital. Nesse sentido, resolvi retomar os materiais precípeis, que sofreriam essas transformações com a passagem do tempo. Passei a projetar o vídeo digital sobre papéis rasurados, que encontravam-se no chão do meu ateliê (Fig. 22). Este desdobramento no modo de exibição do trabalho tornou possível que as animações coexistissem com desenhos analógicos e rasuras do papel. A **projeção** das animações integrou-se com os gestos de desenho sobre a superfície do papel. Logo, o planejamento para captura dos ciclos sorteados pelo software passou a ser definido em função das relações com os desenhos de nanquim e grafite sobre papel.

A partir da conclusão de “Acasos Lançados ao Vídeo”, passei a compreender que o registro das minhas experimentações em desenho é material fundamental para a edição dos vídeo digitais que confecciono. Após a edição do material de registro, no

qual ordeno e amalgamo experiências, o vídeo resultante é projetado sobre o espaço onde foi gravado, então volto a registrar as ações de interferência sobre esta projeção. Desta forma as imagens geradas resultam do acúmulo de diversas especulações, todas elas voltadas a constituir uma constante interrogação sobre o fazer, trata-se da metaficção explorada no próximo capítulo desta pesquisa.

Metaficção: o processo revolto entre desenho e vídeo

As relações entre o desenho e o vídeo que serão exploradas nesse capítulo centram-se nas possibilidades do registro digital como ferramenta para transformação do processo artístico. No meu trabalho de criação, o vídeo digital age, inicialmente, como ferramenta de registro dos percursos do desenho durante a construção na matéria, para num segundo instante, após a edição do material captado, vir a ser uma nova camada reinscrita sobre o processo. Portanto, os registros em vídeo revelam um campo *autorreflexivo*, que expõe as transformações do processo de inscrição do desenho, a partir do enquadramento dado pelo dispositivo. As imagens registradas durante o processo apresentam movimentos de **indagação** frente a objetos e atividades no ateliê, deste modo, os percursos do desenho se tornam uma camada digital que dá continuidade do trabalho. Ao editar no vídeo esses trechos do processo artístico emerge um novo desenho, orientado pela montagem na linha de tempo, que articula camadas de tempo num fluxo que revolve os limites entre desenho e vídeo. Nesse sentido, esses filmes tratam de uma narrativa recortada do próprio processo, uma **narrativa metaficcional**.

O termo metaficção, tal como explorado pela crítica e teórica literária Linda Hutcheon, trata do discurso que se vira para si mesmo, questionando a forma como se desenvolve a narrativa. Essa *autorreflexividade* presente na construção de narrativas é estudada por Hutcheon no livro “Narcissistic narrative: the metaficcional paradox”, onde a autora conceitua os termos “metaficção” e “narcisista”:

Metaficção”... é ficção sobre ficção – isto é, ficção que inclui em si mesma um comentário sobre sua própria identidade narrativa e/ou linguística. “Narcisista” – o adjetivo qualificativo escolhido aqui para designar essa autoconsciência textual – não tem sentido pejorativo, mas principalmente descritivo e sugestivo, como as leituras alegóricas do mito de Narciso. (HUTCHEON *apud* REICHMANN, 2006, p.333)

Ainda que o termo metaficção, apontado por Hutcheon, parta de análises sobre narrativas literárias, tomo esse conceito para tratar das narrativas processuais que apresentam-se em meus vídeos, objetos de estudo desse segundo capítulo desta

pesquisa. Esses vídeos apresentam um jogo labiríntico a partir da documentação do processo em ateliê, revelando a fusão entre camadas de procedimentos do vídeo e desenho. Não se trata aqui de gerar narrativas meramente documentais, isentas da intervenção do sujeito que narra, mas pelo contrário, de construir uma narrativa em que ficção e documento se fundam no plano, desdobrando essa narrativa. Desta forma, o pensamento gráfico se dá na interface entre o meu corpo e o vídeo, que investiga movimentos a partir do registro em tempo real, guiado pelo pequeno display de cristal líquido onde se vê a imagem captada pela objetiva da câmera.

Na medida em que edito o vídeo captado, reenquadrando, invertendo seus planos e gerando ruídos, a metaficção embasa essa narrativa programada e projeta imagens especuladas. A exemplo disso está o vídeo “Câmera para o céu”, 2008 (fig 23), no qual os planos provém das ações de desenho em ateliê. Nesse vídeo, ao diluir desenhos líquidos sobre a lente da câmera digital, simultaneamente armazeno e projeto desdobramentos para o trabalho com desenho. Pois, cada registro comporta um evento de desenho criado em função do dispositivo digital de gravação. Os planos gravados exibem as manchas em transformação, nos quais observamos o processo sob perspectivas impossíveis de avistar sem a mediação de um aparato de captura, no caso a câmera digital. Os eventos reconstituem os movimentos dos fluxos de nanquim, eles são as camadas especuladas no vídeo digital que criam um espelho ficcional que ao revelar deforma e recria esse processo.

No vídeo “Câmera para o Céu” os enquadramentos de cada registro são posicionados a fim de capturar tanto meus gestos, quanto a própria metamorfose do desenho. Logo, a câmera de vídeo grava o desenrolar do desenho sobre uma perspectiva muito próxima, com o nanquim movimentando-se frente a lente da câmera. Pois, ao posicionar o dispositivo de captura, buscando explorar o desenrolar de um evento, também configuro um outro campo de investigação no meu trabalho, que consiste na criação de **estratégias de captura**. Cada plano obtido na câmera almeja um recorte inusitado, que especule parte oculta do processo de criação para quem o constrói, sob uma perspectiva que não se apresenta facilmente visível. Desta maneira, os registros capturam **perturbações** imprevistas, pois a câmera grava de modo automático os eventos que ocorrem durante o percurso do desenho. Assim, no “Câmera para o Céu” utilizo-me da fotografia a fim de captar de modo íntimo as transformações do *desenho líquido*, registrando as distorções dos fluídos misturados ao nanquim.



Fig. 23 – James Zortéa. Frame do vídeo “Câmera para o céu”, 3min, 2008.

As gravações do processo de desenho inscritas no vídeo digital revelam um caráter *autorreflexivo*, pois utilizo-me das transformações do processo como camadas na edição do conteúdo do vídeo. Portanto, a montagem do vídeo apresenta à construção de um tempo *ficcionalizado* do processo artístico, que remete a esse sentido *autorreflexivo*, que trata de um ciclo constante de reinvenção dos cruzamentos entre o desenho e o vídeo. Sobre essa propriedade *autorreflexiva* das obras que revelam seu próprio processo ao espectador, cabe destacar as experiências da artista e professora Marilice Corona ao tratar sobre a *autorreferencialidade* na intersecção entre pintura e fotografia:

Estes artifícios tem a pretensão de colocar o espectador em posição, também, autorreflexiva, na medida em que será interpelado pelo processo de (des)construção dos próprios mecanismos da pintura, como se eu pudesse apresentar-lhe a pintura em seu avesso e direito e, nesse momento, ele se perceberia vendo (ou seria melhor dizer decifrando?)³¹

As imagens *autorreflexivas* presentes em meus vídeos também almejam esse *avesso* da imagem proposto por Marilice Corona, no entanto parto do desenho enquanto camadas do processo que constituam esta representação *em abismo* no vídeo digital. E

³¹ CORONA, Marilice. Autorreferencialidade em território partilhado – Tese de doutorado defendida na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Artes. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Porto Alegre, 2009, p. 72.

edição digital permite uma retomada da experiência pelo viés do registro, no qual posso intervir com outros significados para os *eventos* do processo. Desse modo, os acontecimentos capturados sob a perspectiva do aparato digital são rearticulados em função de uma memória fictícia do processo, uma *narrativa metaficcional*.

2.1 *Mise-en-abyme* – vertigem circular

O termo *en abyme*, assim como a metaficção, provém da literatura e trata desses fragmentos que constituem a representação do próprio processo de construção da obra. O *mise en abyme* apresenta-se como um reflexo, um fragmento em reminiscência da própria obra que o inclui, representando a história dentro da história. O escritor francês Lucien Dällenbach, estudioso do assunto na literatura, aponta como “*mise-en-abyme todo espelho interno que reflita o conjunto do relato por reduplicação simples, ao infinito ou paradoxal*” (DÄLLENBACH, 1977, p.52).

Qual a relação entre os conceitos da metaficção e do *Mise-en-abyme*? Ambos os termos determinam uma atividade *autorreflexiva* que investiga o próprio pulsar da transformação da obra artística. No entanto, é no espelhamento labiríntico do *mise en abyme* que a obra se remete a origem como uma *vertigem circular*, que incide sob o olhar do espectador. Diante dessas obras *en abyme* percebemos a coexistência de movimentos contrários, tanto da ação centrípeta, que projeta rumo ao centro da experiência artística, quanto centrífuga, que após ultrapassar esse centro, reverte-se de dentro para fora. Esse movimento de *circularidade* do *en abyme* provoca um estranhamento que provém da combinação inusitada entre elementos *autorreferenciais* justapostos. Por fim, cabe apontar duas obras fotográficas que expõe essa *vertigem circular* frente ao próprio processo. Inicialmente, é necessário citar o pintor René Magritte (1898-1967), que criou diversas obras que exploram os paradoxos presentes no processo de representação pictórica. Esses paradoxos acabam revelando a natureza dessas regras, criando o componente metalingüístico que faz da pintura o assunto principal da obra de Magritte. A ilusão e o estranhamento de suas imagens reflete o modo como o pintor poeticamente interpretava o mundo a sua volta. Nesse sentido, Flávio Gonçalves destaca:

O mistério do qual Magritte falava tão freqüentemente era justamente representado em suas pinturas por esse espaço abissal entre uma imagem e outra: um espaço ao mesmo tempo formal e semântico, onde não era bom cair sob o risco de se perder para sempre no não-diferenciado. Se ele detestava tanto as interpretações era porque ele apontava mais para esse abismo do que para a emergência de um sentido relacional entre as imagens.³²

Nos escritos de Magritte encontramos relatos do seu interesse, sobretudo, pela busca do “*effet poétique bouleversant*”, com o qual almeja a criação de perturbações visuais que subvertam nossas relações habituais com a imagem. Sobre esse aspecto da perturbação, Magritte afirma:

Os quadros pintados durante os anos seguintes, de 1925 a 1936, foram também o resultado da busca sistemática de um efeito poético perturbador, o qual, obtido pela encenação de objetos tomados à realidade, dariam ao mundo real, ao qual esses objetos foram emprestados, um sentido poético perturbador, por troca natural.³³

Na figura 24, observamos o pintor utilizar-se da fotografia para mergulhar *in abyme* sobre sua pintura “Clairvoyance” (1936).

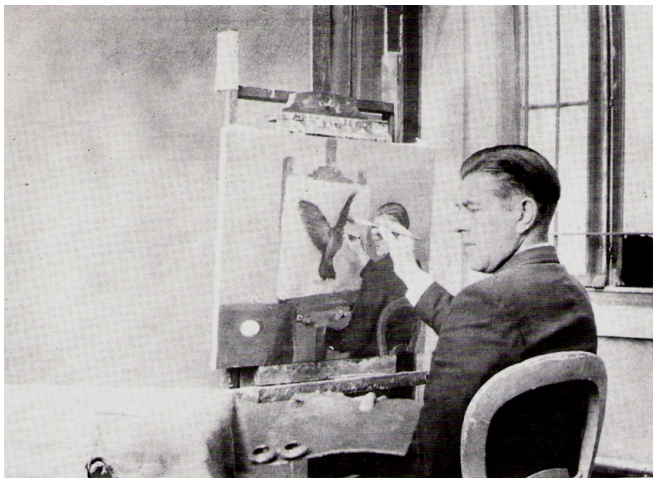


Fig. 24 - René Magritte retrata-se frente sua pintura Clairvoyance. Duplo autorretrato, 1936, fotografia (tiragem única), Coleção particular da Photothèque Succession René Magritte Bruxelles.

³² GONÇALVES, Flávio Roberto, Fragmentos e transportes imperfeitos : algumas estratégias de construção de imagens. Texto desenvolvido para o Programa de Pós-graduação em Artes Visuais/ Instituto de Artes - UFRGS na Disciplina: Documentos de Trabalho, Porto Alegre, 2009.

³³ MAGRITTE, René. Écrits complets. Paris: Flammarion, 1979.



Fig. 25 - Fotografia de Michael Snow, "Authorization", 1969.

Assim como Magritte, o artista canadense Michael Snow também utilizou-se de operações *en abyme* nas suas **estratégias de captura** fotográfica. Como exemplo, temos sua obra "Authorization", 1969 (Fig. 25), na qual o teórico Dubois³⁴ constata a criação de um *dispositivo*, formado por cinco eventos, que revelam "o próprio ato e sua memória", nos quais "(...) as cinco fotos polaróides restituem-nos a história da obra ao mesmo tempo em que a fazem" (DUBOIS, 2000, p.16).

Michael Snow cria esse *dispositivo*, mencionado por Dubois, para constituir a obra "Authorization" a partir do registro fotográfico de cada **evento** do trabalho, enquanto parte integrante de uma **metaficção** que utiliza-se dos vestígios do processo para encadear o desenvolvimento da obra. Cada evento registrado frente ao espelho, por conseqüência, indicia um regresso *autorreflexivo* do método adotado pelo artista. Além disso, esses registros também remontam, passo a passo, uma repetição interna do processo desdobrado na obra, até o momento em que se encontra delimitada pela

³⁴ DUBOIS, Philippe. O ato fotográfico. Campinas: Papirus, 2000.

saturação das polaróides no espaço reflexivo do espelho.

Ambos os artistas, René Magritte e Michael Snow, nessas obras aqui apresentadas, valem-se de estratégias frente ao dispositivo fotográfico a fim de capturar eventos que indaguem o próprio processo de concepção e apresentação da obra. Esses registros que evidenciam parcialmente o processo, carregam um caráter *autorreferencial*, que faz nossa atenção voltar-se antes para o mecanismo significativo, ao invés de ir de encontro a um significado. Nesse sentido, o espectador ao defrontar-se com criações metaficcionalis volta-se principalmente para a intelecção do engendramento dessa mesma imagem.

2.2 Processos artísticos reinscritos como trânsito autorreflexivo

O aspecto *autorreflexivo* presente nas produções audiovisuais metaficcionalis está intrinsecamente relacionado aos *dispositivos* adotados pelos artistas no desenvolvimento dos processos de criação. Logo, os dispositivos especulados pelos artistas conjugam conceitos, métodos e ferramentas a fim de dar vazão a singularidade de cada investigação poética. Nesse sentido, um componente importante desse ferramental de criação audiovisual é o desenho, pois as *estratégias* adotadas para cada dispositivo determinam um campo amplo de inscrição na criação audiovisual. O pensamento gráfico vai além do rascunho ou *storyboard* e projeta-se como esforço do intelecto enquanto criação de estratégias e percursos em relação ao tempo. Portanto, nesse item da pesquisa resgato alguns artistas que apresentam a inscrição do tempo como uma trama metaficcional, buscando compreender as estratégias empregadas nos desenhos dos dispositivos.

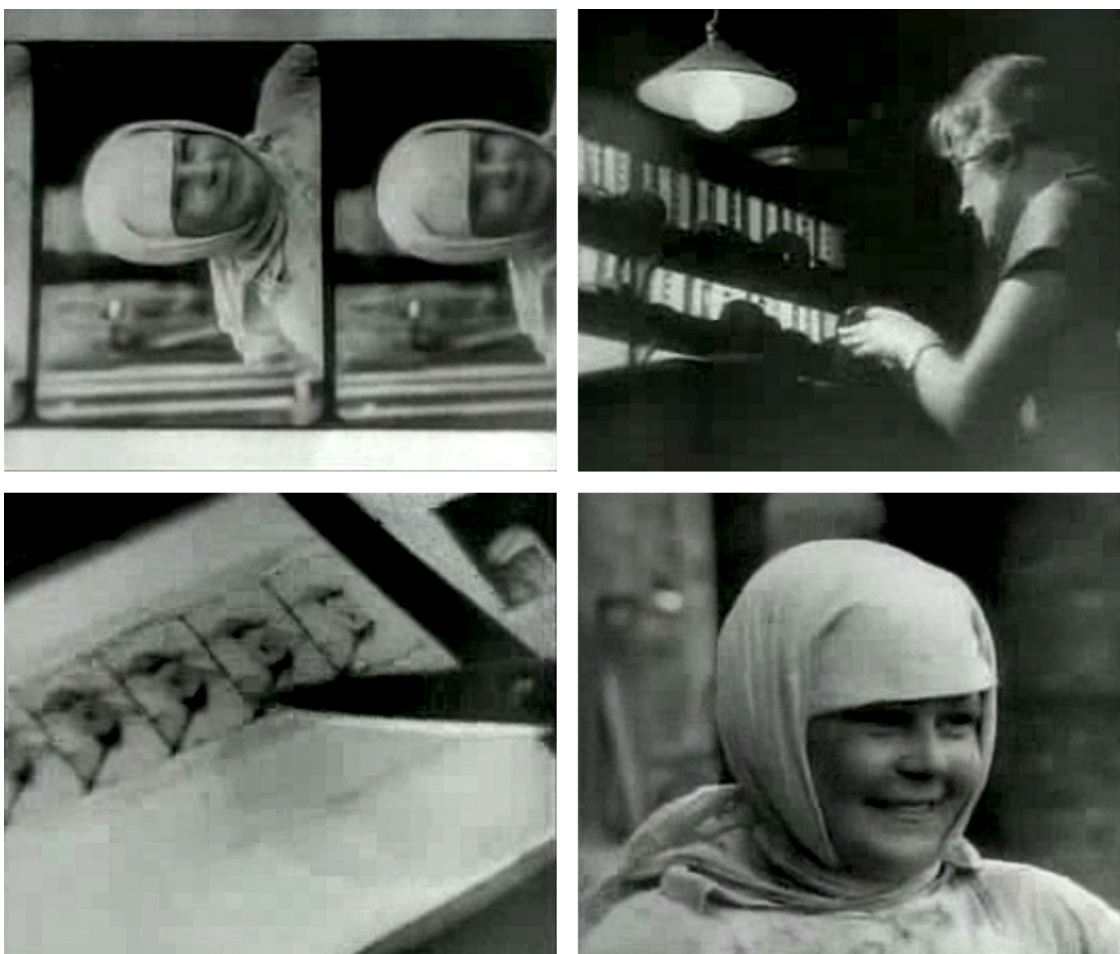


Fig. 26 - Frames retirados do filme “O Homem com uma Câmera” (1929), de Dziga Vertov, que exibem o processo de corte e montagem de um plano do filme, realizados por sua esposa.

As estratégias precursoras do processo *autorreflexivo* no cinema estão fundadas pelo cineasta russo Dziga Vertov (1896-1954), no filme-manifesto “*O Homem com uma Câmera*” (69 min, 35mm, 1929, URSS). O dispositivo de Vertov apresenta, de forma pioneira, o próprio processo de captação e montagem como elementos intrínsecos do filme. No qual, o cineasta exhibe a câmera como uma extensão do corpo, registrando ele mesmo e sua câmera capturando os ritmos de um dia na cidade. Ele conduz o fluxo do documentário a partir do próprio processo de documentar, para tanto, apresenta a câmera como personagem subjetivo, que media as possibilidades de captação e apresentação do mundo. Segundo o teórico francês Phillippe Dubois, Vertov é um cineasta obsessivo pela “*hipermobilidade do olho*” (DUBOIS, 2004, p.187). Conforme o teórico, Vertov rompe com os movimentos tradicionais do cinema, para além de todo humanismo da visão, e, para tanto, “*o sujeito vai experimentar um sentimento de ultrapassagem quase extra-sensorial*” (Idem, p.189).

A compreensão de Vertov sobre os *dispositivos* que compõe o aparato técnico na construção do filme, levou-o a desvelar não só o processo de montagem do filme, mas também toda sua estratégia de captura da *câmera-olho*. O cineasta e teórico Sérgio Darin, trata sobre este processo exposto por Vertov no filme “O Homem com uma Câmera”, do seguinte modo:

Todo o método de Vertov se organiza em torno desta contradição dialética entre facticidade e montagem; ou seja, articulação entre o “cine-registro de fatos reais” e a criação de uma nova estrutura visual capaz de interpretar relações visíveis e invisíveis – como, por exemplo, as relações de classe. A verdade não era encarada como algo “captável” por uma câmera oculta, mas como produto de uma construção que envolvia as sucessivas etapas do processo de criação cinematográfica: “os filmes do ‘cinema-olho’ estão em montagem a partir do momento em que se escolhe o assunto até a cópia final, ou seja, estão em montagem durante todo o processo de fabricação do filme.”³⁵

O *cinema-olho* de Vertov trata sobre sua auto-referência ao projetar um espelhamento constante do processo de montagem. Portanto, conforme Linda Hutcheon (1984), essa característica na obra de Vertov pode ser tomada como um elemento de *autorreflexividade*, pois apresenta o foco de atenção da narrativa deslocado para os processos internos da criação do filme. O *desenho de montagem*, criado por Vertov, projeta sob o espectador um cinema *autoconsciente*, no qual observamos a constante preocupação do diretor em anunciar suas práticas de capturar, dirigir e editar o percurso da narrativa. Foi essa *autorreflexividade*, anunciada por Vertov no cinema ‘kino-pravda’, que influenciou uma vertente documental francesa dos anos 50, calcada na interferência e exposição do processo, conhecida como **cinema verdade**³⁶.

Nos documentários do cinema verdade são valorizadas as **interferências ficcionais sobre a documentação**, que, segundo o crítico de cinema Cléber Eduardo, refere-se a “*uma disjunção dos elementos narrativos, a inserção de ruídos na produção de sentidos imediatos a partir da organização dos planos, o cinema se fazendo notar por meio da revelação do olho de quem dirige e, com essa articulação estilística, escancarando os artificios ilusionistas para buscar outra forma de comunicação*”³⁷.

³⁵ DA-RIN, Silvio. O Espelho Partido, tradição e transformação do documentário. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2004, p. 117.

³⁶ Vertente do cinema documental de 1960, que utiliza-se da consciência frente ao dispositivo cinematográfico para problematizar a mediação e construção dos filmes.

³⁷ EDUARDO, Cléber. “*Crônica de um Verão - Reflexo e invenção de seu próprio tempo*”, In revista digital: Contracampo, Revista de Cinema. Disponível em: <<http://www.contracampo.com.br/60/cronicadeumverao.htm>>. Acesso em: 05 outubro 2009.

Portanto, o cinema verdade assume a intervenção do dispositivo para encontrar sua *autorreflexividade* no conflito entre documentação e interpretação.

Entre os diversos autores do cinema verdade, é necessário destacar o cineasta fundador e antropólogo, Jean Rouch (1917-2004), que sobrepõe camadas de ficção e documento no filme “*Moi un noir*” (França, 1958, 72 min). Nesse filme etnográfico gravado na África, jovens nigerianos deixam sua terra natal para procurar trabalho na Costa do Marfim, mas, para tanto, eles escolhem pseudônimos e atuam improvisando uma personalidade idealizada. Jean Rouch dirige uma proposta na qual a narrativa parte de seus jovens amigos, não-atores, que criam personagens e situações na cidade, sempre acompanhados pela câmera. Posteriormente, ao assistir as cenas captadas, os nigerianos *dublaram* livremente as falas de suas performances, definindo uma nova camada para o filme. Esse *dispositivo* narrativo criado por Rouch, parte das limitações de mobilidade dos antigos aparelhos de captação do áudio, para desdobrar-se em um segundo momento, da *dublagem* improvisada dos personagens no estúdio. Essa camada de áudio inscreve evidências das reações dos personagens frente às intervenções, que acaba por promover uma colisão entre o discurso documental e o ficcional.



Fig. 27 - Jean Rouch. Frame do filme “*Moi, un Noir*” (França, 1959, 72 min).

A relevância dos filmes metaficcionalis de Vertov e Rouch para esta pesquisa consiste em percorrer essas estratégias pioneiras empregadas por criadores que utilizaram-se das interferências provindas da *autorreflexividade* para criar limites difusos entre documento e ficcionalização do processo artístico. Nesse sentido, compreendo que essas *interferências* impõem aos dispositivos situações de instabilidade, que exigem o improviso constante, ou seja, a transformação do processo.

Cabe ainda ressaltar, no contexto do estudo da *autorreflexividade*, a obra do artista sul-africano William Kentridge (1955), que faz uso dos rastros processuais do desenho para construir seus audiovisuais. Kentridge vem trabalhando em filmes animados com carvão vegetal desde 1989, quando confeccionou sua primeira animação “*Johannesburg, 2nd Greatest City after Paris*” (Fig. 28), na qual explora narrativa com desenhos de suas memórias do *Apartheid* na África do Sul. Willian Kentridge conduz o ritmo dos filmes animados a partir do apagamento e sobreposição de desenhos inscritos com carvão vegetal. Cada quadro animado avança da luta com os borrões de um desenho anterior, para ser novamente sobreposto por outro desenho no mesmo espaço do papel. O artista explora os rastros que carregam sua inquietação frente ao processo, cada transformação imposta ao desenho é um palimpsesto gráfico que promove o movimento da animação no aparato filmico.

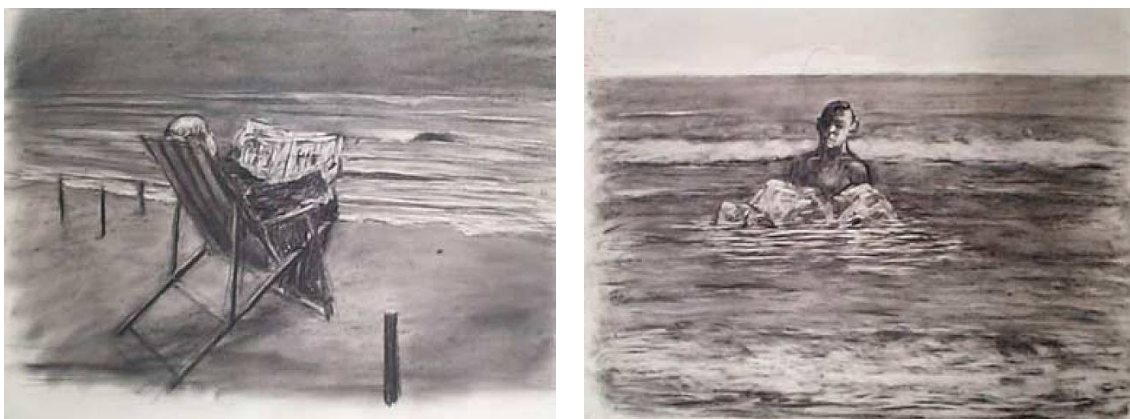


Fig. 28 - Frames de “*Johannesburg, 2nd Greatest City after Paris*”, 8min, 1989, África do Sul.

Por outro viés, distinto do campo documental de Jean Rouch, Willian Kentridge cria animações que também revelam um jogo metaficcional, um exemplo disto encontra-se no conjunto de vídeos instalados “*7 Fragments for Georges Méliès*” (2005), “*Day for Night*” and “*Journey to the Moon*”, apresentados na VI Bienal de Artes Visuais do Mercosul, em Porto Alegre no ano de 2007.



Fig. 29 - William Kentridge. Frame do grupo de vídeos “7 Fragments for Georges Méliès”, 2005.

Nas obras em homenagem a Georges Méliès³⁸, William Kentridge revela, através da paródia ao clássico do cinema de ficção “Le voyage dans la Lune” (1902), uma trama narrativa frente suas próprias ações investigativas em ateliê. Mesclando documentos do processo e ficção, o artista interroga os seus fazeres artísticos, ao passo que flerta com a história do cinema, do vídeo e do desenho. Kentridge, em entrevista a teórica e crítica Carolyn Christov Bakargiev, fala sobre a criação desses filmes e destaca o seu interesse sobre nos filmes realizados por Méliès, no seguinte trecho:

So I was kind of intrigued with things that were both a simple technique but had other associations that came out of them. And it came in one direction out of looking at films of artists in studios, like things of Jackson Pollock painting, films of him painting in his studio and then, coming on from that, films of Bruce Nauman walking around in an empty studio.

(...)

³⁸ Cineasta francês (1861-1938) pioneiro dos efeitos especiais e precursor do processo de substituição por parada de ação no cinema, técnica ilusionista que foi fundamental para o desenvolvimento da animação.

Very New York kind of films, artists in studios. And then I saw some of the Melies films which I'd heard of but never seen before and they were a kind of revelation. I thought well, I know about these Melies films, I've done things a bit like that, I'll, you know, if I thought of these things I could have done them if he hadn't. It was a sense of feeling very close. They're also films about an artist in his studio. 'Cause Melies started off in the Ecole des Beaux Arts he started off as a painter and a cartoonist. And all his films are done against his own painted backdrops, so it's not Jackson Pollock making a film of him painting, you know making the painting, but he's there.³⁹

Willian Kentridge resgata o mistério presente nos filmes que exibem as atividades e transformações dos objetos em estúdio, uma vez que aponta como essa prática de registro filmico dos artistas nas suas situações de trabalho já foi muito explorada na história da arte. Neste sentido, ele cita os filmes que apresentam as ações do pintor Jackson Pollock e as experiências do artista Bruce Nauman movimentando-se pelo ateliê. No entanto, Kentridge busca nos seus filmes despertar conexões e indagações sobre um pensamento gráfico que aproxima-se da simplicidade dos truques ilusionistas de Méliès.

Na vídeo -instalação em homenagem ao cineasta francês, observamos sete filmes simultâneos com diferentes tempos de duração, que retratam o artista em trabalho no estúdio ou interagindo com os desenhos animados. Kentridge é o próprio artista e protagonista em foco no seu estúdio, ele utiliza várias técnicas, como movimentos invertidos de animação, cortes e dissoluções para sugerir uma atmosfera mágica ao estúdio, assim como nos processos deflagrados entre o desenho e o vídeo. Através destas técnicas, o artista ficcionaliza suas operações em estúdio e propõe um fluxo narrativo encadeado por sua prática artística, que constitui um campo de intersecção complexo entre metaficção, desenho e vídeo.

³⁹ KENTRIDGE, William e BAKARGIEV, Carolyn Christov. "Drawing with Ants and the Illumination of Shadows." Entrevista do dia 02 de Setembro, 2004 no MCA Foundation Hall, Museum of Contemporary Art. Artigo online:
<http://www.mca.com.au/general/Kentridge_Christov-Bakagiev_02Sep04.pdf>

2.3 Especulativo-móvel

O vídeo experimental “Especulativo-móvel”, 5 min, 2009⁴⁰ (fig.30), trata das passagens e dos ruídos existentes entre os campos analógico e digital, criando convergências entre os processos do desenho analógico e da captação/edição do vídeo digital. O ponto de partida deste trabalho foi a experimentação artística com fluidos, que transitam tanto entre desenho e vídeo. Cabe salientar que o aparato digital, ao passo que captura o processo em transformação, também forma a imagem digital. Desse modo, o vídeo digital faz emergir um reflexo fragmentado e constitutivo da experiência em arte, um *especulativo-móvel*;

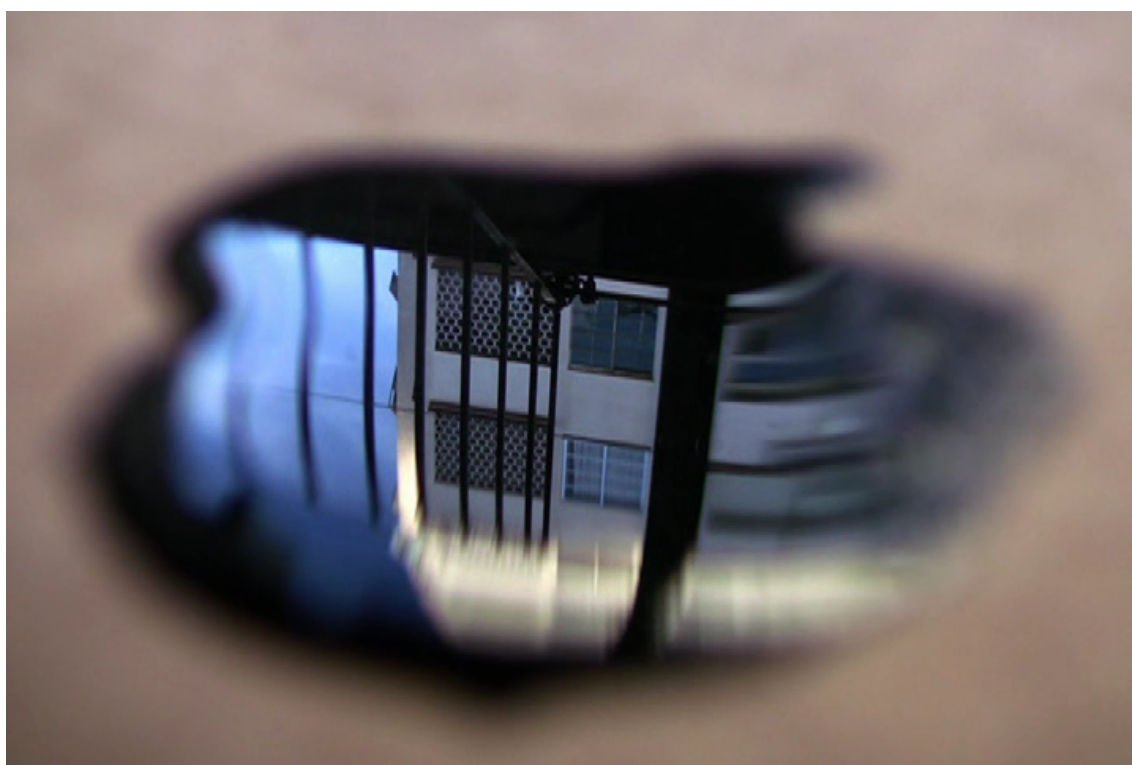


Fig. 30 – James Zortéa. Frame do vídeo “Especulativo-móvel”, 3min. 2009

que remete a um agente que se desloca na cena, especulando **interferências** sobre a narrativa do vídeo. Durante a captura dos eventos que ocorrem em um ateliê/jardim, promovo essas interferências a partir de infiltrações analógicas, que são provocadas pelo arremesso de nanquim e outras substâncias líquidas sobre a objetiva da câmera digital. A manipulação e transformação desses **resíduos do processo** é registrada pelo

⁴⁰ Vídeo publicado on-line em <http://www.vimeo.com/5937759>

dispositivo para, num segundo instante, ser editado digitalmente.

Teixeira Coelho ao refletir sobre arte, documentação e conservação, aponta que a existência da obra seria sempre um “resíduo da arte”. O autor afirma, que:

A obra de arte a rigor não existe, o que existe é um resíduo de arte, o que sobra daquilo que o artista quis fazer e não pôde. Ou não quis. É a diferença entre o que pensou fazer e o que de fato fez. A ideia da arte ou da obra de arte como resíduo de arte resolve um problema central no estudo e na apreciação da arte: distinguir entre a obra acabada e a obra inacabada.⁴¹

Na minha recente produção em vídeo, utilizo-me de resíduos matéricos do desenho em transformação, mantendo-os impregnados sobre a lente, enquanto um personagem, nem sempre visível, transforma o percurso da narrativa através de pequenas ações sobre o seu fluxo. “Especulativo-móvel” propõe uma narrativa experimental que se desdobra da emergência de desenhos que contaminam os planos de um ateliê/jardim. Por isso, os planos gravados buscam uma fusão entre camadas de procedimentos do vídeo e do desenho, que acabam por revelar a presença do *artista-personagem* como **espectro** das operações em ateliê. Nesse sentido, cabe citar Jacques Derrida, ao afirmar que “o espectro é também [...] que se imagina, o que se pensa, se vê e que se projeta em uma tela imaginária onde não há nada para ver.”(DERRIDA apud CASSAR, 2008, p.115)⁴²

Cada plano do vídeo “Especulativo-móvel” busca capturar as metamorfoses que o desenho impõe neste *espectro*, que é a própria **ação transformadora** condutora do fazer artístico, tal qual a evidência de um *borrão*. Portanto, os rastros e as manchas capturados pela câmera digital se inscrevem ora como um abrigo, ora como uma invisibilidade desse *espectro*. Por esta razão, o fluxo do vídeo revela um *espectro atuante* sobre os eventos programados, mas também, outro **oculto** como escudo justaposto as paisagens. A exemplo dessas situações do *espectro* como **projeção** entre o desenho e o vídeo digital, estão as seguintes cenas:

⁴¹ Trecho retirado do paper de José Teixeira Coelho Netto, Fragmentos (Fora de Ordem) sobre a Duração na Arte Contemporânea e na Ideia de Arte publicado on-line no site <http://www.itaucultural.org.br/conservar%5Fnao%5Frestaurar/>

⁴² Publicado na Revista Inglesa Parallax 14:2, 2008.



Fig. 31 - Frames do vídeo “Especulativo-móvel”, 3min, 2009.

1. Sobre uma folha de papel pardo, goteja o líquido negro de nanquim enquanto a câmera digital vacila seu foco sob o reflexo da gota que projeta a cidade e o *espectro* que manipula a câmera;



Fig. 32 - Frames do vídeo “Especulativo-móvel”, 3min, 2009.

2. Com a câmera voltada para o céu, são lançadas gotas nanquim sobre uma fina lâmina de água amparada por um vidro junto a lente, que distorcem analogicamente as imagens das nuvens e dos prédios para então revelar, via reflexo negro, o próprio dispositivo de captura;
3. Após a captura do movimento centrípeto dos resíduos de tinta semi-dissolvidos num recipiente com água. O vídeo no projeto é tratado como território maleável. A captura e edição contam com interferências de natureza analógica e digital. As cenas projetadas provocam distorções inusitadas, borrões. “O vídeo é essa mancha”, sentencia Raymond Bellour.

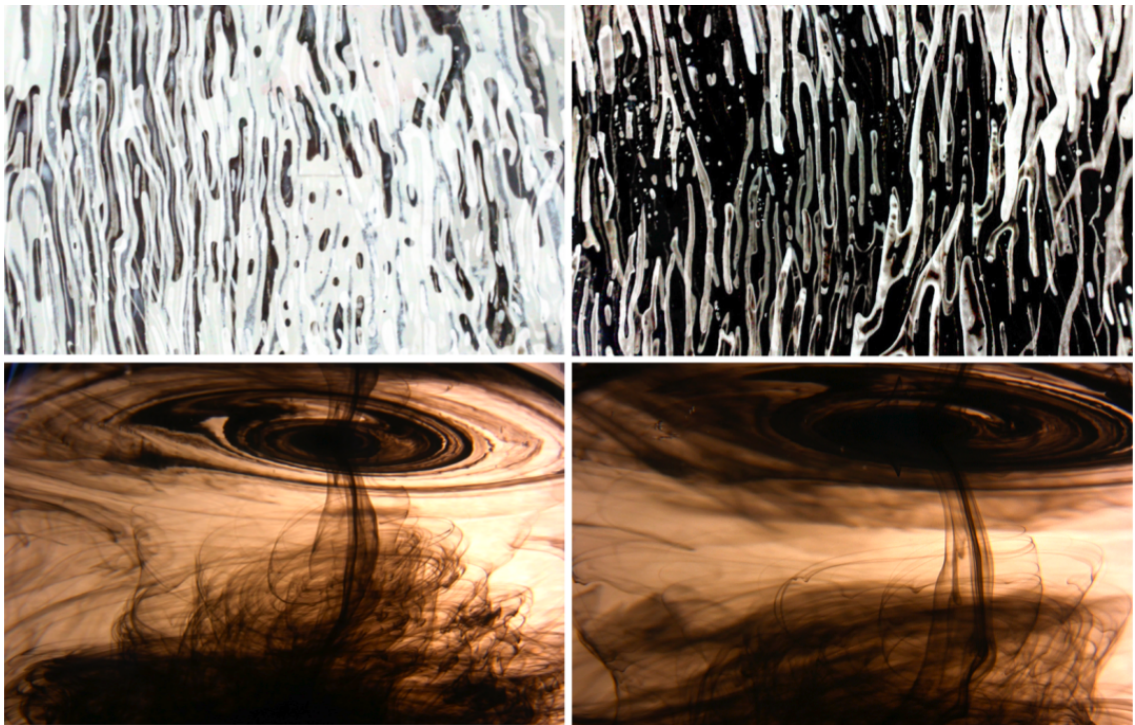


Fig. 33 - Frames do vídeo “Especulativo-móvel”, 3min, 2009.

O borrão, metáfora dessa maleabilidade do vídeo e da imprecisão da própria natureza da arte, evidencia o espesso, irresoluto e inacabado. Um borrão é como uma trilha que desperta o instinto de perseguição de uma imagem. Ele às vezes age como escudo especular e movediço, espelhando um rastro inusitado que esconde a presa e desperta o desejo do espectador. O vídeo especula a mutação do processo artístico fundindo-se com o desenho, a fim de que se destaque um conjunto de reflexões ou conceitos operatórios que resultam do trânsito entre projeção e execução das ideias.

Armadilhas para Captura

A palavra *armadilha* remete à captura animal no sentido dicionarizado e faz alusão à emboscada ou ao estratagema que atrai a atenção da presa para tomá-la. No entanto, valho-me aqui do termo *armadilha* em correlação à **criação de situações disparadoras** na minha pesquisa poética. Portanto, no meu processo de criação, caberia relacionar *armadilha* como **armação**, no sentido de *prover de armas*, do desenho e do vídeo, a fim de *por em ação* uma prática artística, que me permita **ilhar**, ou isolar, uma *situação*. Dentro desse mesmo entendimento, o termo *captura* refere-se aos rastros, matéricos e digitais, que apreendo durante o processo de criação. Dessa maneira, uma *armadilha para captura* veicula significados que estão intrínsecos ao seu **dispositivo**, uma vez que cada armadilha comunica a noção de um campo de intencionalidades entre o caçador e a presa ou, neste caso, o artista e a arte.

A artista Eliane Chiron aponta que a *astúcia* do caçador está em projetar-se como presa. Essa astúcia relaciona-se ao conceito de *métis*, do que é mestiço. Pois *métis* refere-se ao cruzamento de duas partes, nesse caso entre caçador e presa. O caçador transforma-se em presa, que utiliza-se da sua *astúcia* de fazer “uma passagem reversível da natureza à cultura”⁴³.

Ao elaborar uma nova *armadilha para captura*, busco trabalhar na configuração de uma **estratégia**, sempre permeada por um pensamento em desenho. Entendo a estratégia como um processo mental no qual o sujeito rompe com seu estado absorto para **almejar** ações futuras, sendo que a **execução** desse deslocamento busca um percurso de êxito antevisto sobre uma situação. Segundo Flávio Gonçalves, o termo *estratégia* “*pressupõe planejamento e execução em função de um objetivo a ser alcançado. O que diferenciaria uma estratégia da outra seria o conjunto de opções tomadas e que podem ser melhor definidas, para fins de análise, a partir de sua conceituação em outros campos do conhecimento*”⁴⁴.

⁴³ CHIRON, Éliane. Ao 7 X: Trivium com Centauro, Estrelas e Dançarinas. Porto Alegre: Instituto de Artes da UFRGS, 1996, p.14.

⁴⁴ Texto de Flávio Gonçalves, Fragmentos e transportes imperfeitos : algumas estratégias de construção de imagens. Desenvolvido para o Programa de Pós-graduação em Artes Visuais/ Instituto de Artes - UFRGS na Disciplina: Documentos de Trabalho, em Setembro de 2009.

A estratégia exige do sujeito uma determinação, um foco de interesse, para que possa projetar decisões que atendam as demandas relevantes a fim de obter seu objetivo. Logo, a estratégia também é **descarte**, pois o pensamento astuto verifica apenas as opções pertinentes ao processo. Durante o processo artístico, é preciso situar-se, munir-se do que é próximo, do que será útil, no intuito de eleger o trajeto mais apropriado. Pois, ao desenvolver um trabalho poético, tudo que ainda está por vir é um infinito de possibilidades, porém, o engenho de antecipar movimentos está em eleger um percurso coerente com a proposta poética. Nesse sentido, sobre um percurso frente à **desordem** do processo, cabe apontar Valéry:

Tudo é desordem e qualquer reação contra a desordem é da mesma espécie que ela. É porque essa desordem é, aliás, a condição de sua fecundidade: ela contém a promessa, já que essa fecundidade depende mais do inesperado que do esperado, e mais do que ignoramos, do que e por que ignoramos, que daquilo que sabemos.⁴⁵

A *fecundidade* do inesperado, ressaltada por Valéry, perpassa um dos aspectos importantes quando desenvolvo *armadilhas para captura*, pois cada registro gravado pelo dispositivo busca captar imagens que fomentem desdobramentos imprevistos para o trabalho. Portanto, a câmera de vídeo aqui é entendida tanto como *observador/vigilante* digital, quanto “caneta” digital, que inscreve no documento perspectivas inusitadas do processo de criação artística, revelando, por vezes, situações “invisíveis” desse processo. Em vista disso, os aparatos técnicos são explorados como ferramentas que estendem o campo visual e determinam alterações na narrativa do processo.

Foi a partir de experiências que colocavam a câmera digital em **risco**, que descobri uma outra possibilidade de me surpreender com as imagens digitais que coleteo. Ao utilizar o equipamento de forma *imprudente*, sem os resguardos estipulados pelo manual, eu encontrava nos vídeos as qualidades do gesto, semelhantes àqueles inscritos nos desenhos. No manuseio instável das *armadilhas para captura*, busco imagens, no meio digital, que carreguem sobressaltos, perturbações que estão próximas das minhas investigações em desenho.

⁴⁵ VALÉRY, Paul. *Varietades*. São Paulo: Iluminuras, 1999. p.192.



Fig. 34 - James Zortéa - Frames de vídeo da série “Câmera de Pescar”, 3min, vídeo digital, Canoas, 2007.

Na série de vídeos “Câmera de Pescar” (Fig. 34 e 35), investigo as oscilações do gesto de inscrição no aparato digital, observando as possibilidades de intersecção entre o desenho e o vídeo. Nessa série, tomo a câmera como uma ferramenta de escrita. Para tanto, amarro o aparato digital com um elástico na extremidade de uma longa vara flexível de bambu. A partir disso, suspendo a câmera sob um eixo instável e capturo imagens em direção ao chão. O constante vacilo do dispositivo, que perde o foco automático e gira sobre o próprio eixo, acaba por transparecer o esforço empreendido do trajeto contra a força de gravidade. Pois, a câmera pode flutuar a poucos centímetros do solo e, logo a seguir, ganhar altura com um gesto rápido, oferecendo outra perspectiva da situação, semelhante a uma fotografia aérea, porém numa escala reduzida de alturas.

Nesse sentido, da inscrição sobre o plano, Rosalind Kraus aponta: “a *relação de Pollock com seu suporte de inscrição é justamente aquela que fundamenta a fotografia aérea: flutuação do ponto de vista, perda de qualquer quadro de referência preestabelecido (as ortogonais), deslocamentos multidirecionais...*”⁴⁶



Fig. 35 - James Zortéa. Sequência de frames do vídeo “Câmera de pescar”, 2min, Canoas, 2007.

O confronto do dispositivo com a gravidade e o ponto de vista flutuante também constam nas *armadilhas* criadas pelo artista Simon Faithfull. O artista britânico mantém um site⁴⁷ com desenhos, anotados precariamente com o *mouse* do computador, de possíveis projetos a realizar. Um destes projetos, “Escape Vehicle No.6” (fig. 36) foi financiado pelo programa The Arts Catalyst no primeiro *International Artists Airshow*⁴⁸. O trabalho consistiu no lançamento de um balão meteorológico que carregava pendurado uma cadeira comum e uma câmera registrando a elevação do dispositivo. No momento em que o dispositivo desapareceu no céu, só foi possível assistir ao vídeo

⁴⁶ KRAUS, Rosalind. “Eblèmes ou lexies: le texte photographique”. In *Atelier de Jackson Pollock*. Paris: Macula, 1978.

⁴⁷ Site oficial do artista Simon Faithfull < <http://www.simonfaithfull.org/> >.

⁴⁸ Mais informações sobre o evento no site <www.artscatalyst.org>.

transmitido em tempo real da cadeira subindo rapidamente, o público pode acompanhar a viagem desde o solo até a borda do espaço, num percurso de aproximadamente 30km de subida.



Fig. 36 - Simon Faithfull. “*Escape Vehicle no.6*”, 2004, de Farnborough, Inglaterra.

Após o experimento, Faithfull editou as captações para realizar uma obra em vídeo que exhibe todo percurso de subida da cadeira. A câmera parte com o balão e rapidamente sobrevoa estradas e campos, instantes depois, está junto às nuvens para, finalmente, encontrar-se numa perspectiva contra a curvatura da terra. Nessa altura, o dispositivo resiste pouco tempo, todos os elementos vacilam até se despedaçarem. Desse modo, o filme de Faithfull transporta-nos para junto desta cadeira vazia, flutuando rumo ao espaço. O público se projeta nessa viagem à esfera inabitável do planeta, devido ao ar

rarefeito e as temperaturas menores de 60 graus. É nessa situação limítrofe que o dispositivo confronta a gravidade e ganha altitude até sua eminente ruptura na escuridão do espaço.



Fig. 37 - James Zortéa. Frames do vídeo “Pequenos reparos”, 3min, vídeo digital de câmera celular, Porto Alegre, 2008.

Em outra direção, o vídeo digital “Pequenos Reparos”, 2008, (fig.37), também parte da criação de *armadilhas para captura*, porém, em situação doméstica e executado exclusivamente por uma câmera de celular. Neste trabalho busquei capturar os ruídos que rompiam com o silêncio da casa, para tanto, identifiquei situações nas quais uma pequena câmera pudesse registrar os ciclos defeituosos dos eletrodomésticos. Nesse sentido, determinei *close-ups* que investigassem facetas inusitadas dos objetos e, além disso, que me permitissem criar relações gráficas com os sons gravados.

Os trabalhos da série “Câmera de Pescar” e o vídeo “Pequenos Reparos” compreendem algumas das minhas *armadilhas para captura* em relação ao desenho e ao vídeo, tanto na criação de uma *estratégia*, quanto na projeção de percursos poéticos. No entanto, cabe distinguir esse dois trabalhos em função de algumas concepções que nortearam cada uma das pesquisas. A série de vídeos “Câmera de Pescar” vale-se de um ponto de vista oscilante da câmera digital, que captura imagens em direção ao chão.

Nesses filmes localizo terrenos marcados por trajetos de pessoas, do córrego poluído e do cerco que a corda impõe ao cavalo, a fim de construir relações com o plano horizontal de inscrição do desenho. Já no vídeo “Pequenos Reparos” os planos capturados apresentam eletrodomésticos com o funcionamento comprometido, porém, que ainda persistem em funcionar, mesmo que de modo precário. Assim, busco captar os ciclos defeituosos, que são determinados pelo ritmo de funcionamento entrópico.

3.1 Projeções - desenho e vídeo justapostos

Vislumbrar projetos ou lançar percursos são exercícios que estão atrelados ao que entendo por *projeção*, que, por sua vez, pode se referir tanto ao esforço mental de quem **imagina** soluções, quanto ao esforço físico do gesto que **arremessa** a matéria. Paralelamente a essa ideia, também podemos compreender por *projeção* a **incidência** da imagem-luz sobre uma superfície, assim como a **emissão** de fachos luminosos numa certa duração. Nesse sentido, a palavra *projeção* revela significados de caráter ambíguo, que podemos observar nos dicionários, pois encontramos relações com atividades mentais e físicas, além de especificidades relativas ao cinema e a televisão. Portanto, busco compreender o conceito de *projeção* em relação às justaposições entre desenho e vídeo no meu processo de criação, com o propósito de observar esse campo híbrido a partir das experiências com imagens luminosas, que dependam dos aparatos técnicos para ser projetada.

Ainda que o conceito de *projeção* aponte para um vasto campo de desdobramentos conceituais, opto aqui por restringi-lo ao **transporte luminoso** de imagens, para que possa me aproximar com maior precisão do termo em relação à minha prática artística. Nesse sentido, valho-me da divisão proposta pelo teórico francês Dominique Païni, que observa duas situações para esse *transporte luminoso* das imagens⁴⁹: na primeira, a *projeção* **revela inscrições** do suporte material, na medida em que a imagem encontra-se indissociável da matéria; na segunda, o autor observa a *projeção* como **incidência de fachos** sobre uma superfície ou tela, na qual a imagem

⁴⁹ PAÏNI, Dominique. Should We Put an End to Projection? Traduzido por Rosalind E. Krauss, In Revista: OCTOBER 110, Edição de Outono, 2004, p. 23–48.

forma-se da interceptação efêmera de um raio luminoso.

Para nos aproximarmos dessa primeira situação da *projeção* apontada por Dominique Païni, quando atua como *transporte luminoso* revelando inscrições, retomo aqui a ideia de *translucidez* de visibilidade entre as *camadas*, pois ao *ver através* da matéria, observamos as imagens projetadas pela passagem de luz. Como exemplo desse tipo de *projeção*, caberia citar os famosos vitrais da catedral francesa de *Chartrux*. Paralelamente, em relação ao meu processo, posso apontar as rasuras inscritas sobre as lâminas de acetato ou as gotas de nanquim impregnadas sobre o vidro (fig.38). No entanto, é necessário distinguir esses dois tipos de *trânsito luminoso* gerados nesta minha fotografia digital. A câmera digital captura a superfície do vidro, logo após, as ranhuras/rastros inscritas no vidro ganham evidência com a passagem da luz. Portanto essa imagem *carrega* tanto a projeção das inscrições sobre a matéria translúcida, quanto a capacidade projetiva de transitar codificada em informação digital.



Fig. 38 - James Zortéa. Fotografia digital, 2008, da Série “Resíduos na Cidade”.

A *projeção* para formar uma imagem da **incidência de fachos luminosos** sobre uma superfície depende sempre do arranjo de um aparato técnico. Por exemplo, podemos pensar tanto em *projeções* essencialmente analógicas, nesse caso, uma película fotoquímica projetada sobre a tela de cinema, quanto em *projeções* exclusivamente digitais, no caso, um filme digital exibido no display de um aparelho celular. Dessa compreensão sobre a *projeção* mediada por aparatos, Païni cita diversos artistas que realizaram experiências, desde o início do século XX, com imagens luminosas: “*Man Ray, László Moholy-Nagy, Fernand Leger, Frederick Kiesler, Len Lye, em seguida, Norman MacLaren, Marcel Broodthaers; finalmente Martial Raysse, Fabio Mauri, Michael Snow, Giovanni Anselmo, Alain Fleischer, Christian Boltanski, Bertrand Lavier. A lista de artistas que têm seus nomes ligados a projeção de imagens fixas ou móveis é impressionante*”⁵⁰. Nesse sentido, vale citar alguns artistas-inventores pioneiros frente a seus dispositivos projetivos, tais como, o inventor de formação jesuíta, Athanasius Kircher creditado pela *lanterna mágica*, 1645, invento esse adaptado por Etienne Gaspard Robert, que assombrou Paris com o espetáculo *Phantasmagorie*, 1794 (fig. 39), e, por fim, um dispositivo ancestral do cinema, o *teatro praxinoscópico*, 1882, de Emile Reynaud.



Fig. 39 - Ilustração do público reagindo ao espetáculo *Phantasmagorie*, 1799.

Experiências como *Phantasmagorie*, de Etienne Robert, remontam-nos ao fascínio histórico exercido pelas *projeções luminosas*. Sua obra faz emergir *aparições*

⁵⁰ PAÏNI, Dominique. Should We Put an End to Projection? Traduzido por Rosalind E. Krauss, In Revista: OCTOBER 110, Edição de Outono, 2004, p. 29.

entre os tecidos translúcidos, imagens que são luz, imagens que só existem durante o fugaz instante de transporte luminoso. Robert montou seu dispositivo de modo que o público somente avistasse as projeções em uma sala extremamente escura, enquanto mantinha os aparatos projetivos ocultos por trás das telas. Esse processo misterioso da imagem-luz *projetada* como representação efêmera, que revela *aparições luminosas*, segue instigando, ainda hoje, nossa curiosidade.



Fig. 40 – James Zortéa. Imagem digital – fusão de vídeo e desenho, 2009.

Na minha prática artística, tenho utilizado a *projeção* para cruzar momentos distintos do desenho matérico e da edição digital (fig. 40). Para construção desses filmes-experimentos, inicialmente valho-me dos meus filmes de animações projetados sobre as paredes do ateliê. Essas animações digitais apresentam ciclos de movimentos, por exemplo, uma cadeira girando sobre o chão, ou um copo oscilando sobre a mesa. Assim, cada objeto descreve um breve circuito animado, que parte de um ponto e chega a um mesmo fim, o seu desaparecimento. Durante a *projeção*, que ilumina a parede do ateliê, trato de realizar um novo registro digital, buscando capturar tanto as animações, como os meus gestos gráficos, minhas interferências sobre a luz com desenhos de grafite e carvão. Por vezes, o fecho de luz da projeção é interrompido, então, a parede acolhe a sombra, que se inscreve como projeção negativa, também captada no registro digital. Cada gesto sobreposto cria uma nova camada digital a ser explorada

posteriormente. Todo esse material digital é novamente editado e, após esse longo processo, busco criar um filme que justaponha a *projeção* de imagens luminosas com os rastros de minhas ações gráficas, a fim de confrontá-los sobre uma mesma superfície, utilizando-me de uma construção *narrativa metaficcional*.

3.2 Vídeo-instalação

A vídeo-instalação configura-se como espaço receptáculo, que acolhe não só o vídeo, mas também o público e as contaminações resultantes das projeções sobre o espaço. Esse *campo projetivo* é muito mais do que a luz-filme incidindo sobre um espaço, também é o desígnio de uma temporalidade que determina um lugar, que acolhe simultaneamente diversos corpos no espaço de exposição. A vídeo-instalação pode ser entendida, conforme a teórica brasileira Christine Mello, no artigo “O caráter documental na videoinstalação”, como:

(..) um tipo de ação estética descentralizada em que o vídeo se desloca do epicentro da sua linguagem (o plano da imagem e som em meio eletrônico), para gerar sentidos com o espaço arquitetônico, com os demais elementos que constituem esse espaço da obra e com a ação participativa do público. Desse modo, a vídeo instalação é um dispositivo contaminado de linguagem, entre o vídeo, o ambiente e o corpo do visitante.⁵¹

O vídeo digital é uma mídia móvel, que se ajusta aos diversos dispositivos de *projeção* (televisor, projetor multimídia, celular, computador, câmera portátil). O desenvolvimento técnico desses aparatos do vídeo digital amplia, cada vez mais, a portabilidade desses instrumentos. Deste modo, as possibilidades de exibição das mídias audiovisuais tem proporcionado aos artistas situações experimentais no compartilhamento com o público.

Um exemplo pioneiro de obra experimental projetada em espaço público é o trabalho “Corpocinema” (1967) de Jeffrey Shaw. O artista trabalha com criações

⁵¹ MELLO, Christine. “O caráter documental na videoinstalação”. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Natal, RN – 2 a 6 de setembro de 2008. Online em <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-0170-1.pdf>>

audiovisuais em interação com o público desde os anos 1960, época em que realizou as primeiras experiências expandidas de cinema. Em 1967, “Corpocinema” apresentou uma série de performances com filmes ao ar livre nas cidades de Rotterdam e Amsterdam (fig.41).



Fig. 41, Jeffrey Shaw, Corpocinema, 1967, Amsterdam, Holanda.

Nesta obra que conjuga vídeo-intalação e performance, Jeffrey inflou uma estrutura de material plástico transparente em forma de cúpula. Nela foram projetados filmes e slides nos dois sentidos, tanto para dentro, quanto para fora da bolha. No interior da estrutura ocorriam performances sonoras e no exterior foi aplicada a espuma de extintores de incêndio sobre as paredes curvas. Os filmes projetados sobrepunham-se à espuma, que escorrendo sobre a cúpula imprimiu-lhes uma camada de distorção.

Assim como a projeção do vídeo sobre a parede, também o desenho possui como característica a rápida inscrição sobre diversos materiais, permitindo uma agilidade que poucas técnicas disponibilizam. Em relação a esse processo dinâmico do desenho, o artista Cildo Meirelles, afirma que “*desenhar é um processo muito rápido. Mais rápido que o desenho só a mente. Entre as muitas linguagens ou procedimentos, o desenho é o que revela o menor tempo entre o momento da revelação e sua formalização*”. (MEIRELES, 2005, p. 56) A partir dessa ideia proposta por Cildo, podemos traçar um paralelo com o desenho realizado com a câmera. Nesse sentido, o artista Bill Viola aponta uma série de associações que tratam desse fluxo dinâmico entre *câmera e mente*, que encontramos em suas anotações:

câmera sai dos olhos
câmera como nariz
câmera como carro
câmera como mão
câmera como inseto
câmera como consciência
câmera como microscópio
câmera como telescópio
Sem começo / sem fim / sem direção / sem duração
Video é mente. (VIOLA, 1998, p.78)

Bill Viola apresenta em sua obra a relação dos fluxos temporais entre *dispositivo* e *mente*, uma vez que seus vídeos carregam distorções do tempo, de reflexos, de líquidos, que se desdobram sob determinada **duração**. O artista explora movimentos de transformação da matéria e do corpo, para tanto, utiliza-se de aparatos de grande qualidade de captação, que permitem alterar a velocidade dos eventos registrados. Algumas das suas obras revelam movimentos extremamente sutis, que não seriam observados sem a mediação do aparato técnico. Deste modo, Bill Viola estende a percepção sensorial do tempo, prolongando o desenrolar dos movimentos, além disso, centra-se na criação de imagens visuais que explorem ciclos, numa referência ao princípio e fim das coisas.

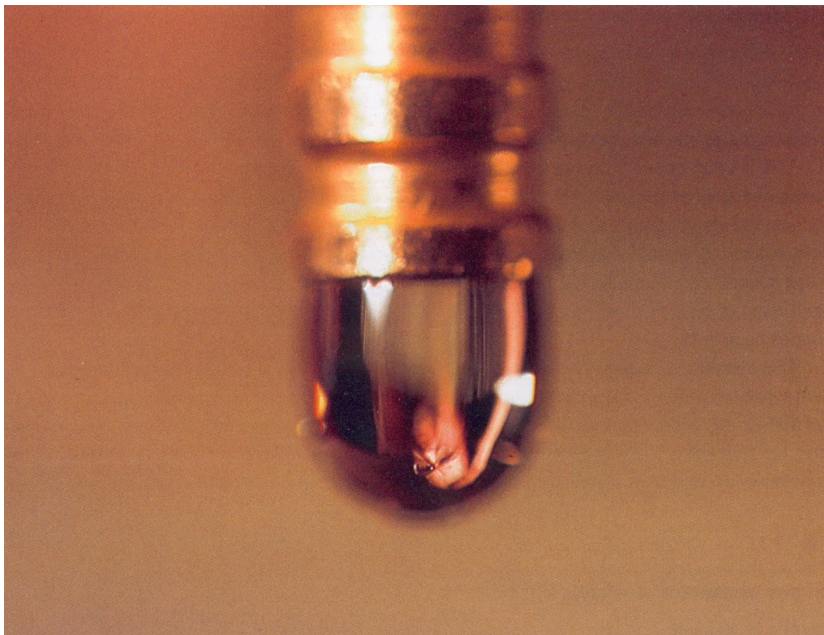


Fig. 42 - Bill Viola,
Fotografia em detalhe
da vídeo-instalação
«He Weeps for You»,
1976.

Na vídeo-instalação “He Weeps for You”, 1976 (fig. 42), o artista amplifica a imagem apreendida no reflexo da formação de uma gota, para projetar sobre a tela um close-up do espectador inserido nesse ciclo de gotejo. Cada gota ao cair dispara um som ressonante da colisão com a superfície de outra imagem líquida, formada pelo reflexo das gotas depositadas no fundo de uma bacia.

As obras de Jeffrey Shaw e Bill Viola apontam proposições poéticas que estabelecem algumas aproximações com as minhas experiências em vídeo-instalações. Na obra “Corpocinema” de Jeffrey Shaw, compartilho da proposta de deslocamento e transformação do *receptáculo projetivo*. Ao levar a cúpula translúcida para o espaço público, Shaw permitiu que os espectadores assistissem os filmes tanto no interior da estrutura, quanto pelo lado externo. Essa situação projetiva gerou distintas formas de experienciar o “Corpocinema”, uma ao ingressar no interior do dispositivo e outra ao distanciar-se, para observá-lo em função do local onde estava inserido. Já nas obras de Bill Viola, partilho do interesse em especular a imagem através do aparato de captura, desenvolvendo *armadilhas de captura* que registrem os nuances da transformação dos líquidos.

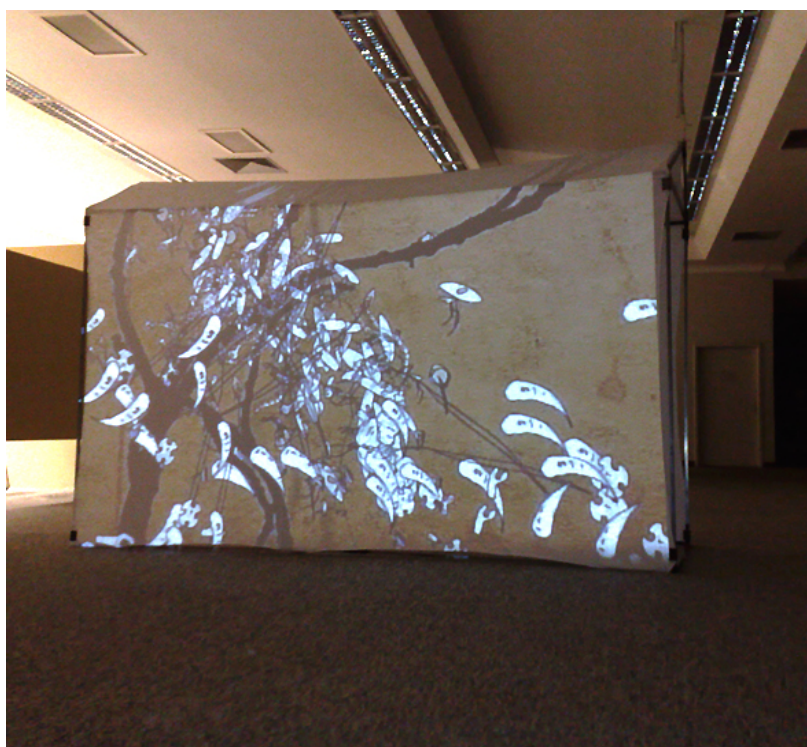


Fig. 43 – James Zortéa. Registro da Vídeo-instalação “Acasos Lançados ao vídeo”, exposta 13 Jornada Nacional de Literatura “Arte e tecnologia: novas interfaces” na Universidade de Passo Fundo, de 26 a 30 de outubro de 2009.



Fig. 44 – James Zortéa. Registro da Vídeo-instalação “Especulativo-móvel”, instalada no Parque da Redenção de Porto Alegre em 2 de agosto 2009.

Ao receber o convite para elaborar um proposta de projetiva para o filme “Especulativo-móvel” (2009), apresentada no capítulo anterior, para o evento “Oi expressões - Artes Visuais”⁵², optei por desenvolver uma vídeo-instalação. Para isso, foi criada uma estrutura que suportasse as projeções do vídeo num contexto inusitado: o Parque da Redenção de Porto Alegre.

Para construir a tenda que recepcionaria as projeções, busquei elaborar uma estrutura semelhante as barracas portáteis dos vendedores ambulantes do Brique da Redenção, que poderia ser movimentado para outras situações. O dispositivo foi armado numa área escura do parque, em meio às árvores mais fechadas, para que pudesse escurecer a zona de projeção do vídeo (fig.44). A tenda foi construída de modo que permitisse a entrada do público, para tanto, bastava ingressar no corredor da estrutura e percorrer junto as paredes que recebiam as projeções. Assim, também era possível

⁵² O evento “Oi Expressões” apresentou obras de jovens artistas visuais de Porto Alegre no espaço público da cidade. O evento teve curadoria de Marcelo Dantas e ocorreu no Parque da Redenção, em 2 de agosto de 2009, com financiamento da Oi Telefonia e apoio da Prefeitura Municipal de Porto Alegre.

assistir as imagens do interior da estrutura, com o corpo imerso na tenda-tela. Como o trabalho estava inserido na luminosidade do parque, as projeções só tornaram-se visíveis conforme o baixar da luminosidade do dia. Assim criaram-se novas relações do espaço ocupado pela obra no parque com os passantes que interagem com o dispositivo projetivo.

A vídeo-instalação “Especulativo-móvel” inserida no espaço público da cidade possibilitou um desdobramento dessa pesquisa que busca a convergência entre meios. Uma vez que, o desdobramento do trabalho permitiu o ingresso de uma experiência corporal do público com o dispositivo. As pessoas que percorreram o trajeto interno da estrutura ou que entraram no canteiro de árvores, ou ainda, que projetaram suas sombras sobre as imagens, vivenciaram um ambiente projetivo que diferiu radicalmente da experiência na sala de cinema. Assim, a vídeo-instalação abre um espaço de convivência entre vídeo, desenho, dispositivo e público, instaurando um novo processo para obra. Segundo Christine Mello: *“o visitante é parte do processo gerador da obra, podendo, muitas vezes deslocar o seu corpo no espaço e ficar o tempo que julgar suficiente para que os seus estímulos sensoriais mantenham diálogo com o trabalho”*.⁵³

A vídeo-instalação inserida no corpo da cidade negocia diretamente com o público o trânsito, a partilha, a interferência, enfim, a exploração deste espaço perceptivo. Portanto a vídeo-instalação “especulativo-móvel” abrange correlações entre o desenho, vídeo, espaço perceptivo e público, que permitem redimensionar o dispositivo, colocando a obra em processo.

⁵³ MELLO, Christine. Extremidades do Vídeo. Editora Senac, São Paulo, 2008, p. 171.



Fig. 45 – James Zortéa. Registro da Vídeo-instalação “Especulativo-móvel”, instalada no Parque da Redenção de Porto Alegre em 2 de agosto 2009.

Considerações Finais

O presente trabalho desenvolveu-se das reflexões provenientes do meu processo poético, visto que, é o desenho que fundamenta meus apontamentos em relação aos devires da prática artística. Ao longo da pesquisa este pensamento gráfico cruza o campo do desenho e, após percorrer as inscrições da matéria, desloca-se para o vídeo, no meio digital. Desse modo, concluo que o pensamento gráfico articula-se como fluxo gerador de ideias, que investiga relações entre a inscrição e a projeção. São esses atravessamentos entre aprendizados do *gesto* sobre a matéria e da *edição* no meio digital que determinam convergências para o desenho e o vídeo digital.

Destacam-se alguns pontos da presente pesquisa, com objetivo de cercar as ideias centrais nessa intersecção entre o desenho e o vídeo. Logo, no primeiro capítulo destaco a *transdução*, termo proposto por Júlio Plaza, como operação importante para compreender esse cruzamento. Uma vez que, essa passagem dos rastros matéricos para imagem digital é determinada pelos aparatos eletrônicos, são eles que definem a captação e codificação binária dos aspectos gráficos. Nesse sentido, o *scanner* foi apontado como aparato que captura dados a partir do plano horizontal e, por apresentar essa característica, carrega relações com o gesto de inscrição do desenho.

Cabe enfatizar, como outro ponto de importância para essa pesquisa, as especulações sobre as camadas, tanto como *campo de depósito*, que transparece as sobreposições dos gestos no desenho matérico, quanto como *layers*, que são empilhadas no meio digital. Assim, destaca-se a translucidez como característica fundamental para *ver através* das camadas do desenho e dos *layers* de softwares digitais.

Durante a investigação do *trânsito* entre as práticas do desenho, da programação aleatória e do vídeo digital, verifiquei como esses fazeres interligados constituem um campo de *hibridação* em arte e tecnologia. Os apontamentos referentes a esse trânsito foram realizados a partir de reflexões do processo de criação do trabalho “Acasos Lançados ao Vídeo” (2006), no fechamento do terceiro item do primeiro capítulo. Além disso, também foram abordados o acúmulo e o apagamento como conceitos operatórios recorrentes em meus procedimentos, tanto na exploração da matéria, quanto no meio digital.

Outro ponto de fechamento dessa pesquisa diz respeito ao segundo capítulo, “Metaficção: o processo revoltado entre desenho e vídeo”, em relação ao estudo do termo metaficção, proposto por Linda Hutcheon, que é apontado no processo de diversos artistas em diferentes mídias. Neste sentido, concluo que esse aspecto metaficcional no meu trabalho somente ocorre com o ingresso do registro digital, pois é na retomada desse documento digital que opero criações sobre a autorreflexividade do processo. Portanto, destaca-se a apresentação do trabalho “Especulativo-móvel”, no terceiro item do segundo capítulo, justamente por aproximar aspectos práticos da pesquisa visual com conceitos propostos por teóricos.

O caráter autorreflexivo presente na obra de artistas como René Magritte, Jeffrey Shaw, Willian Kentridge, entre outros, me permitiu construir uma abordagem teórica cruzando questões processuais desses artistas. Ainda que essas obras sejam de períodos e técnicas distintas, tais como pintura, fotografia, cinema, vídeo e desenho, foi possível uma análise dos aspectos comuns desses diversos trabalhos. Essa abordagem fundou-se na pesquisa do termo *mise-in-abyme*, apontado no primeiro item do segundo capítulo, que carrega o aspecto autorreflexivo do processo artístico como uma visão em abismo do desenrolar da criação.

Quanto as conclusões frente ao cruzamento entre processos do desenho e vídeo no meu trabalho, cabe ressaltar a pesquisa sobre a criação de *armadilhas para captura*, que foi desenvolvido no terceiro e último capítulo dessa pesquisa. A partir do estudo das estratégias presentes nos dispositivos, pude diferenciar pontos de interesse distintos na criação dessas armadilhas, que evidenciam principalmente entre a série de trabalhos “Câmera de Pescar” e o filme “Pequenos Reparos”. Em decorrência disso, ficou apontado, segundo André Parente, que o dispositivo “*é ao mesmo tempo um campo de forças e de relações de elementos heterogêneos, ao mesmo tempo técnicos, arquitetônicos, discursivos, afetivos e etc*”⁵⁴, portanto, estão justapostos discursos e proposições do mecanismo para além do funcionamento técnico. Esse entendimento permite concluir que o exercício de reflexão dos fundamentos de um dispositivo, que também determinam as instâncias heterogêneas do processo e da obra, se faz fundamental para análise da produção contemporânea em arte.

⁵⁴ PARENTE, André. “Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo” In: MARTINS, Manuela Mara (Org.) ESTÉTICAS DO DIGITAL Cinema e Tecnologia. Livros LabCom, Portugal, 2007.

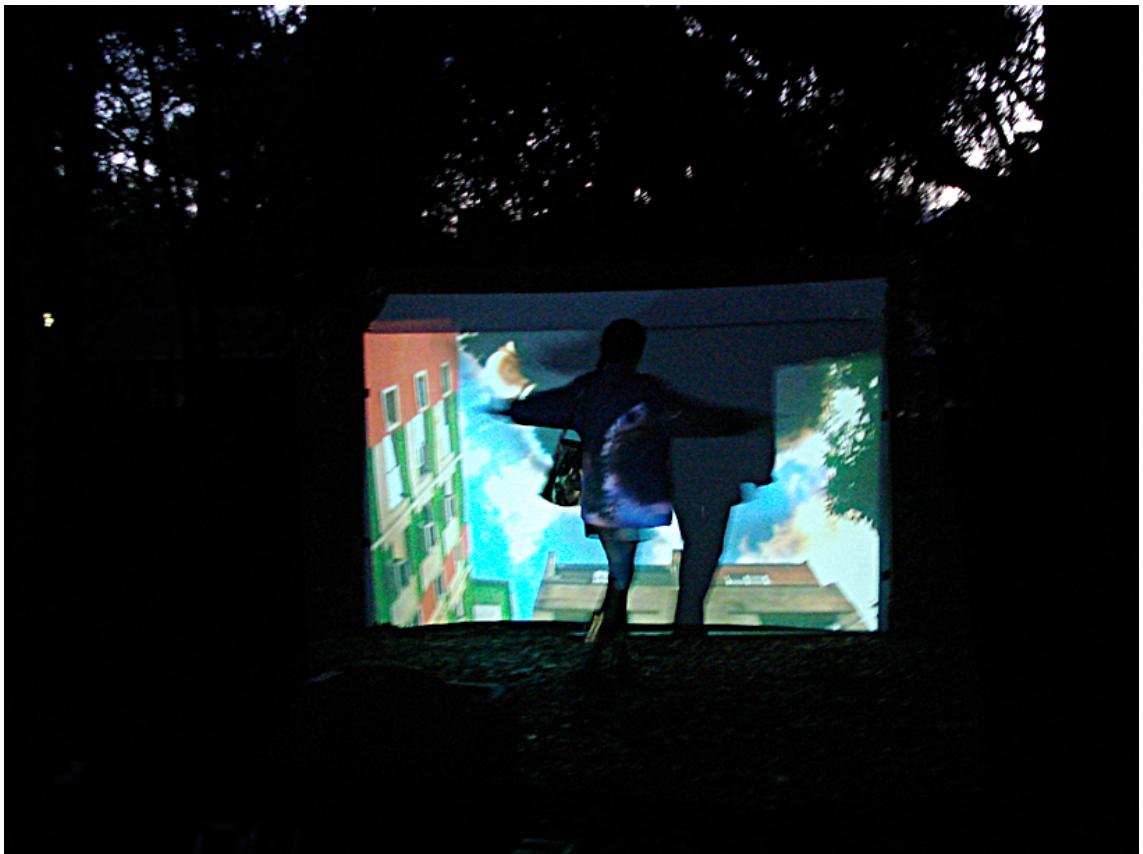


Fig. 46 - James Zortéa. Registro de interação do público na Vídeo-instalação “Especulativo-móvel”, instalada no Parque da Redenção de Porto Alegre em 2 de agosto 2009.

Por fim, cabe apontar a vídeo-instalação “especulativo-móvel” (fig. 46), retratada no segundo item do terceiro capítulo, quando instaurada no contexto público da cidade, que apresenta um novo campo de desdobramentos para essa pesquisa. Um destes desdobramentos reside na pesquisa teórica do aspecto processual das interrelações entre obra-dispositivo, público e espaço perceptivo.

Finalmente, outro futuro percurso para essa pesquisa “Rastros do desenho e seus desdobramentos no vídeo digital”, reside na continuidade das investigações poéticas, utilizando a vídeo-instalação como um *dispositivo-móvel*, no qual convergem o desenho, o vídeo, o ambiente e a presença do público.

Referências Bibliográficas

- BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. Arte da animação. Técnica e estética através da História. São Paulo: Senac. 2002.
- BELLOUR, Raymond . “Entre-Imagens”, in Entre-Imagens – Foto, Cinema, Vídeo. SP, Editora Papirus, 1997. (1 ed. francesa em 1990).
- _____. “A dupla-hélice”, in Imagem-máquina – a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- BERGER, John. *The Sense of Sight*. Ed. Lloyd Spencer. New York: Pantheon, 1985.
- CASSAR, Ignaz. *Viewed from Behind: The Projected Image and its Doppelgänger*. Revista Parallax 14:2, ISSN 1353-4645, Routledge: Oxon, 2008, p.115-25.
- CAIRES, Carlos. "O aleatório na imagem vídeo digital, o projecto experimental [fragments_01]", 2º Workshop Luso-Galaico de Artes Digitais, ARTECH2005, Vila Nova de Cerveira, Portugal, 2005 . On-line em: <<http://www.carloscaires.org/artigos-pdf/CairesAleatorio.pdf>>
- CHIRON, Éliane. Ao 7 X: Trivium com Centauro, Estrelas e Dançarinas. Porto Alegre: Instituto de Artes da UFRGS,1996.
- CORONA, Marilice. “Autorreferencialidade em território partilhado”– Tese de doutorado defendida na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, 2009.
- COUCHOT, Edmond. "Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração". In: *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Org. André Parente. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.
- _____. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual./ Edmond Couchot. (Traduzido por Sandra Rey), Porto Alegre: UFRGS Editora, 2003
- CRARY, Jonathan. *Suspensions of Perception: attention, spectacle, and Modern Culture*. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 1999.
- _____. In: CHAINEY, Leo e SCHWAIZ, Vanessa – O Cinema e a Invenção da vida moderna. (Traduzido por Regina Thompson), São Paulo : Cosac Naify Edições, 2001.
- DÄLLENBACH, Lucien. *Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*. Paris: Seuil.1977.
- DA-RIN, Silvio. O Espelho Partido, tradição e transformação do documentário. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2004.
- DUBOIS, Philippe. O ato fotográfico. (Traduzido por Marina Appenzeller). Campinas: Papirus, 1994.
- _____. Cinema, Vídeo, Godard. (Trad. Mateus Araújo Silva), São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- EDUARDO, Cléber, “Crônica de um Verão - Reflexo e invenção de seu próprio tempo”.

- In revista digital: *Contracampo*, Revista de Cinema. Acesso em: 05 outubro 2009.
Disponível em:
<<http://www.contracampo.com.br/60/cronicadeumverao.htm>>
- FOUCAULT, Michel (1969) “O que é um autor?”. In: *Michel Foucault* Coleção Ditos e Escritos III – Estética: Literatura e Pintura e Música e Cinema. Segunda Edição. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.
- GONÇALVES, Flávio Roberto, *Fragmentos e transportes imperfeitos : algumas estratégias de construção de imagens*. Texto desenvolvido para o Programa de Pós-graduação em Artes Visuais/ Instituto de Artes - UFRGS na Disciplina: Documentos de Trabalho, Porto Alegre, 2009.
- HUTCHEON, Linda. *Narcissistic narrative: the metafictional paradox*. 2 ed. New York: Methuen, 1984.
- KRAUS, Rosalind. “Eblèmes ou lexies: le texte photographique”. In *Atelier de Jackson Pollock*. Paris: Macula, 1978.
- KENTRIDGE, William e BAKARGIEV, Carolyn Christov. “*Drawing with Ants and the Illumination of Shadows*.” Entrevista do dia 02 de Setembro, 2004 no MCA Foundation Hall, Museum of Contemporary Art. Artigo online:
<http://www.mca.com.au/general/Kentridge_Christov-Bakagiev_02Sep04.pdf>
- KICKHOFEL, Eduardo. *A natureza, a razão e a ciência do Homem – Edição dos estudos de anatomia de Leonardo Da Vinci e notas para uma interpretação de sua ciência*. Tese apresentada ao Programa de Pós- Graduação em Filosofia, do Departamento de Filosofia da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, USP, São Paulo, 2007.
- MACHADO, A. “Repensando Flusser e as imagens técnicas”. In: *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.
- MAGRITTE, René. *Écrits complets*. Paris: Flammarion, 1979.
- MEIRELES, Cildo. *Algum desenho (1963 - 2005)*. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, Catálogo de exposição, 2005.
- MELLO, Christine. *Extremidades do Vídeo*. Editora Senac, São Paulo, 2008.
- _____. “O caráter documental na videoinstalação”. *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Natal, RN – 2 a 6 de setembro de 2008*. Artigo Online em:
<<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-0170-1.pdf>>
- PAÏNI, Dominique. *Should We Put an End to Projection?* Traduzido por Rosalind E. Krauss, In *Revista: OCTOBER 110*, Edição de Outono, p. 23–48. ISSN 0162-2870, MIT Press, 2004.
- PARENTE, André. “Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo” In: MARTINS, Manuela Mara (Org.) *ESTÉTICAS DO DIGITAL Cinema e Tecnologia*. Portugal: Editora Livros LabCom, 2007.
- PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- PLAZA, Julio. “As imagens de terceira geração, tecno-poéticas”. In: PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora

34, 1993.

REICHMANN, B. T. O que é metaficção? São Paulo: Ed.Scripta UNIAN-DRADE, v. 04, 2006.

VALÉRY, Paul. Variedades. São Paulo: Iluminuras, 1999.

VIOLA, Bill. Reasons for Knocking at an Empty House: Writings 1973-1994. Cambridge: The MIT Press, 1998.

Anexos

DVD-ROM contendo uma compilação de vídeos de James Zortéa.