

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES

Departamento de Artes Visuais

.move/

diários digitais e percursos analógicos

Diego Deodato Fajardo Puhl

Orientador: Prof. Rodrigo Nuñez

Banca Examinadora: Prof. Cláudia Zanatta

Prof. Paulo Silveira

Porto Alegre, 2011

.move/

diários digitais e percursos analógicos

Projeto de graduação apresentado como requisito à obtenção do grau de bacharel em Artes Visuais com ênfase em Poéticas Visuais, Departamento de Artes visuais, Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Rodrigo Nuñez

PORTO ALEGRE - 2011

Agradecimentos:

Ao Professor Rodrigo Nuñez, pela orientação, atenção e conselhos.

Aos membros da banca, Cláudia Zanatta e Paulo Silveira, pelos apontamentos feitos na pré-banca. Aos amigos e familiares que compartilham as alegrias e também as dificuldades. A Nati pelas conversas, pelo auxílio e a presença.

Sumário

Índice de imagens.....	5
Introdução.....	7
-Notas e relatos sobre o trabalho desenvolvido.....	12
Primeiras Observações:	
-O vídeo como suporte.....	15
-Multiplicidades/Simultaneidades.....	17
-Diálogos em foco.....	18
-Construção e roteiro.....	27
Considerações	
-Prática e Teoria.....	30
-Conclusões Finais.....	37
Bibliografia.....	38

Índice de imagens

Figura 1move/ diários digitais e percursos analógicos documentos de trabalho : roteiro ilustrado
Figuras 2 a 4move/ diários digitais e percursos analógicos Videoarte (frames)
Figuras 5 e 6	Francis Alys Seven Walks
Figura 7move/ diários digitais e percursos analógicos documentos de trabalho : mapeamento no google

Figuras 8 e 9.....	Francis Alys Quando a Fé move montanhas, Moma
Figura 10.....	Guilherme Peters Robespierre e a tentativa de revolução (vídeo)
Figuras 11.....	.move/ diários digitais e percursos analógicos Videoarte (frames)
Figuras 12.....	.move/ - imagens da montagem da obra na banca Videoarte (frames)

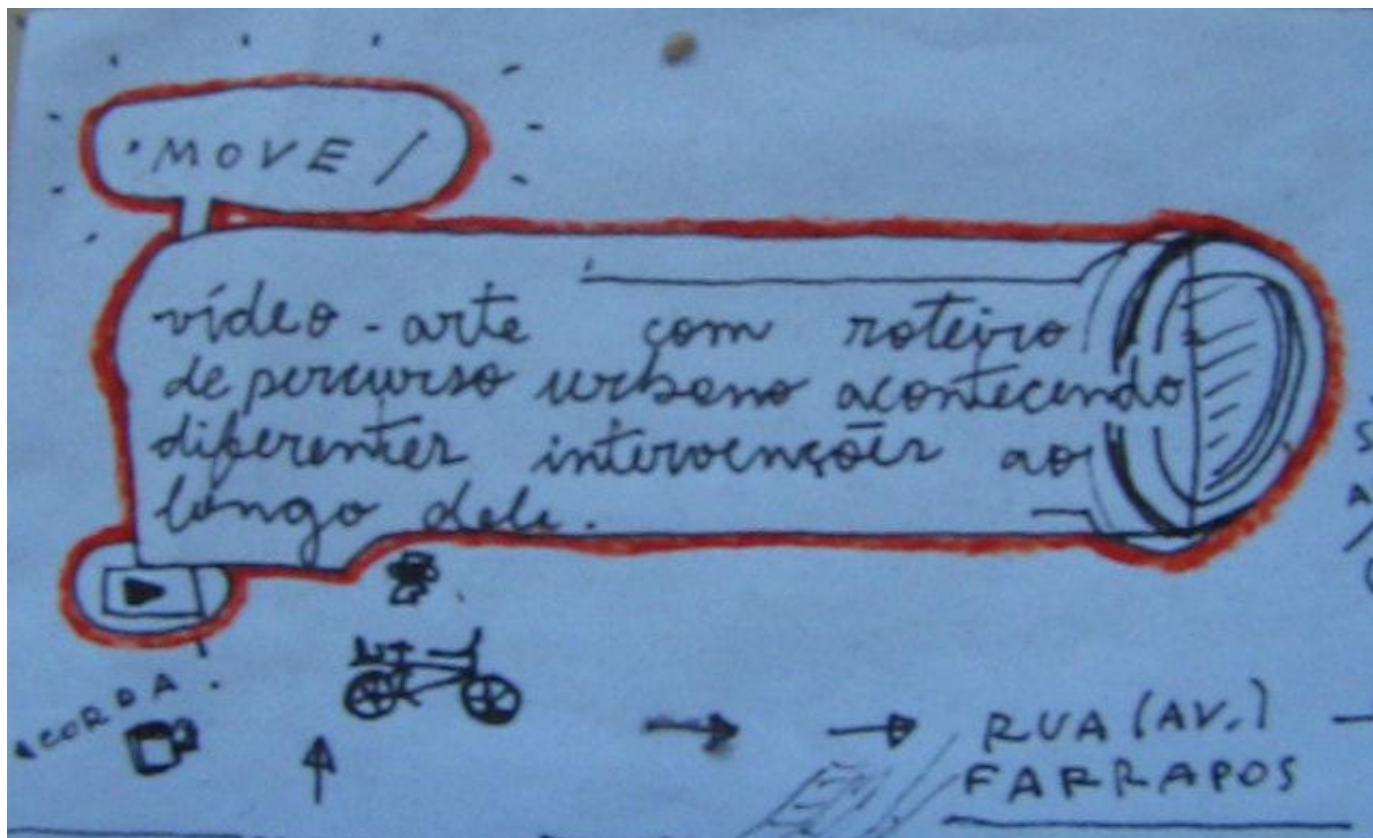
Introdução

O olhar percorre as ruas como se fossem páginas escritas: a cidade diz tudo o que você deve pensar, faz você repetir o discurso, e, enquanto você acredita estar visitando Tâmara, não faz nada além de registrar os nomes com os quais ela define a si própria e todas suas partes.

Como é realmente a cidade sob esse carregado invólucro de símbolos, o que contém e o que esconde, ao se sair de Tâmara é impossível saber. Do lado de fora, a terra estende-se vazia até o horizonte, abre-se o céu onde correm as nuvens. Nas formas que o acaso e o vento dão às nuvens, o homem se propõe a reconhecer figuras: veleiro, mão, elefante...

(CALVINO, 1991, p.17)

O interesse nessa pesquisa está focado em desenvolver um trabalho que conecta as experiências urbanas do meu cotidiano ao processo de criação. Ou seja, busco investigar como esse emaranhado de interferências e ruídos - que entendo como um “*pulsar simultâneo*” - está presente no ambiente metropolitano, e como essa rede de sensações e percepções influi e direciona o meu processo criativo. A obra é composta por duas partes: a primeira é o conjunto de materiais - desenhos, documentos, objetos e anotações - reunidos como registros gráficos que indicam e fazem parte da realização da segunda parte, vídeoarte construído por meio desses desenhos, anotações e idéias que elucidam as cenas e intervenções propostas antes.



1. Roteiro ilustrado: documentos



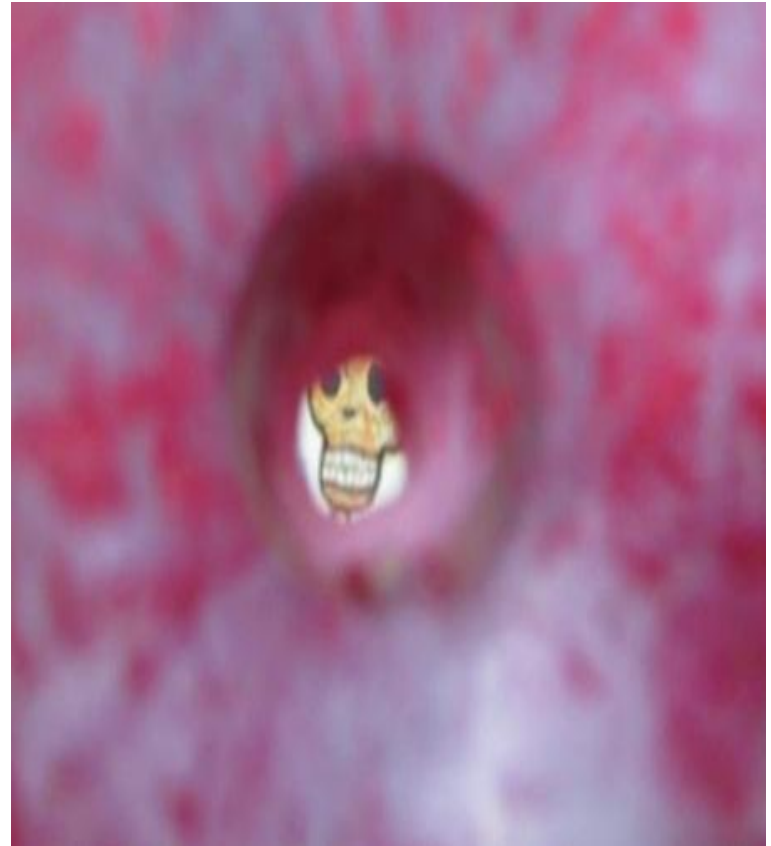
2. >play .move/ - videoarte

As figuras ilustram os suportes e a maneira como são utilizados. A primeira imagem é parte de um roteiro-desenho que planeja o percurso em bicicleta e sugere intervenções e acontecimentos ligados ao trajeto. A segunda e a terceira imagem são frames que ilustram questões importantes no conjunto de imagens que resultou neste vídeo. Uma ilustra a interferência analógica no digital e a outra demonstra uma conexão entre visão e o foco, proporcionados pelo objeto (funil).





3. Move/ o funil



Este trabalho procura dialogar sobre a influência que o ambiente urbano exerce sobre os meus procedimentos de criação. Pretendo fazer desse diálogo o olhar sobre a obra, questionando o conjunto dos documentos/registros gráficos e a produção digital em vídeo. O texto se propõe a destacar os fragmentos que compõem o trabalho para esclarecer os procedimentos práticos desenvolvidos durante a criação.

-Notas e relatos sobre o desenvolvimento do trabalho

Em meu processo de criação busco propor contatos entre diferentes áreas explorando a ideia de multiplicidade e simultaneidade. Para tanto, tomei como uma de minhas principais referências de pesquisa o antropólogo e especialista na área de comunicação Máximo Canevacci. Em seu livro “A Cidade Polifônica” ele debate distintos temas urbanos e autores que dialogam nesse contexto, criando uma metodologia que se refere ao meio urbano através de uma colagem de referenciais. Esse método de colagem e apropriação do “pulsar simultâneo” surge alimentado pela vivência e, nesse contexto de interferências urbanas é que se estabelece a relação efetiva do modo de pensar desse autor com o meu trabalho.

[...] a minha individualidade não é mais baseada num conceito tradicional de indivíduo, isto é, um sujeito com uma identidade, uma psicologia, uma história, etc. Mas eu gosto de usar o conceito de **multívíduo**, isto é, uma multiplicidade de **eus**, que se pode desenvolver justamente dentro do corpo da pesquisa. E os **eus** dos pesquisadores, ou do pesquisador, misturando plural e singular, poderia também se dizer o **eus**, o no singular, artigo singular, **eus** como pronome plural. O **eus** do pesquisador, etnógrafo, desenvolve esse tipo de pluralidade, multiplicidade, na escritura, na

comunicação, na dimensão visual, musical, que não é mais baseada sobre o sujeito, mas é um **multívíduo** que constantemente se coloca em crise e ao mesmo tempo desenvolve essa potencialidade múltipla que eu considero um desejo muito forte em cada pessoa.

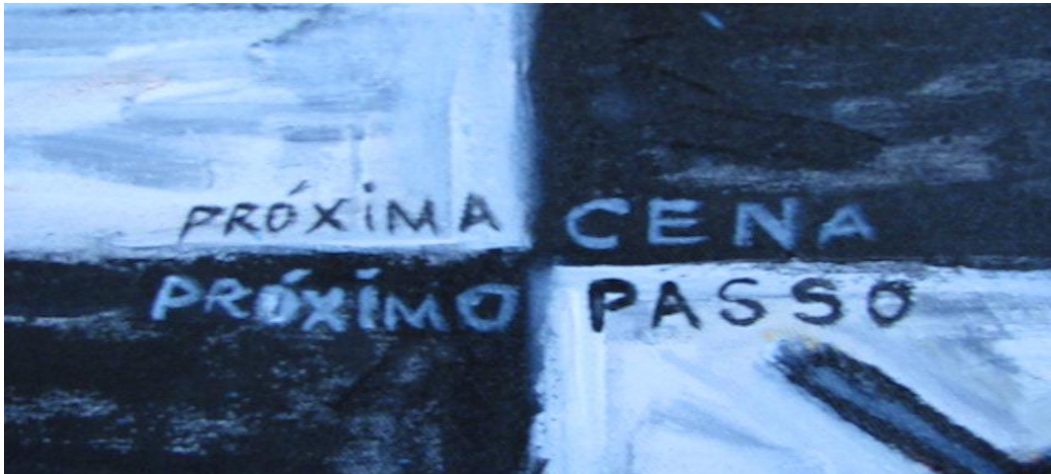
(Trecho de entrevista de Massimo Canevacci concedida ao site Overmundo.)

Utilizo diferentes técnicas e suportes com a intenção de possibilitar deslocamentos do olhar, para levá-lo a múltiplas perspectivas de entender, perceber e de sentir a metrópole. A colagem de sensações do meio urbano, as referências e os impulsos recebidos no cotidiano através da alta frequência sensorial e visual serão reinventados no conjunto dos registros gráficos e do vídeo (o suporte de vídeo é usado como uma espécie de liquidificador, onde tudo é misturado e percebido ao mesmo tempo). Uma cidade nunca poderá ser entendida ou vivida a partir de apenas um ponto de vista, ou de uma pequena fração. Ela é um conjunto de ações, uma rede de complexas relações onde percebo a pluralidade em cada experiência de rua; em cada deslocamento da câmera. Por isso se torna importante a percepção do conjunto de referências que compõem meu trabalho, de modo que tamanha pluralidade se torne visível ao espectador.

Os documentos e registros reunidos durante o processo de criação têm como principal objetivo construir o roteiro do vídeo. A ideia inicial desse material era ilustrar e criar cenas a partir de um percurso feito em bicicleta para assim reunir um repertório de imagens e situações filmadas que entrariam em processo de edição para o resultado final do trabalho, um video-arte. No entanto, a produção desses documentos, deste roteiro, se tornou intensa e percebo que, mais que orientar as filmagens do vídeo, este material dialogou com a construção das ideias que vinham sendo pensadas. Ao misturar as cenas e imagens obtidas durante as gravações do trajeto percorrido às filmagens dos desenhos produzidos, percebi que a analogia anunciada no título estava presente de uma maneira geral no projeto: a partir desse momento planejei introduzir no corpo

do trabalho - tanto nos documentos como no vídeo – metáforas que ilustrassem essa relação das técnicas, meios e suportes.

A estrutura do trabalho foi pensada em três momentos: Cenas Internas - construção diária sobre um universo particular, a casa; Cenas Externas – rotas e percursos urbanos filmados em trajeto de bicicleta e Cenas Sonhantes¹ – devaneios, imagens e cenas do imaginário.



4 quadros – pinturas - janelas. .move/

¹A palavra “sonhante” indica um estado de devaneio constante, uma tendência reflexiva, uma forma de entender como organizo meu processo criativo.

Primeiras Observações:

-O vídeo como suporte

Parto da ideia de diálogo entre duas linguagens: vídeo e desenho. Entre dois processos de criação que aparentemente “são opostos”, ou pelo menos se apresentam em campos diferentes da comunicação visual, que em meu processo de criação convergem em direção a uma leitura complexa de minhas vivências urbanas. A experiência urbana como uma das questões trabalhadas exige um suporte dinâmico, o vídeo me propicia trabalhar com sequências de informação e movimento exatamente no tempo que necessito para tratar o meu olhar no espaço urbano. Já o desenho, significa o trabalho em criação a partir das minhas ideias, meu processo de trabalho natural e a necessidade da referência analógica*.

Em algumas cenas optei por criar recursos que fossem similares e paralelos aos oferecidos pelos softwares e equipamentos digitais. Por exemplo, para criar uma das cenas do vídeo (imagem 2), fixei uma tela de papel manteiga sobre um bastidor, de maneira que a câmara fizesse o enquadramento na superfície do papel em branco. Com o desenvolvimento da cena, se nota que a palavra “*play*” está sendo escrita invertida por de trás do papel, de modo que o espectador possa ler a palavra. Foi criada esta analogia para assim estabelecer conexões entre o raciocínio gráfico e o digital.

A linguagem cinematográfica sonora apresenta um grau de heterogeneidade particularmente importante, pois combina cinco materiais diferentes: A trilha de imagem compreende as imagens fotográficas que se movem, múltiplas e colocadas em série, e , acessoriamente, notações gráficas que podem substituir as imagens analógicas (letreiros) ou a elas se sobrepor (legendas e menções gráficas internas à imagem).

A trilha sonora veio a acrescentar três novos materiais de expressão: o som fônico, o som musical, e o som analógico (os ruídos). Esses três materiais intervêm simultaneamente com a imagem, é essa simultaneidade que os integra à linguagem cinematográfica, na medida em que, intervindo sozinhos, constituem uma outra linguagem, a linguagem radiofônica. (MARIE, 1995, p.194)

**analogia (latim analogia, -ae) s. f.*

1. Relação de semelhança entre objectos.objetos.objetos diferentes.

2. Investigaçãõ da causa das semelhanças

3. Razãõ da formaçãõ das palavras.

Michel Marie descreve a técnica cinematográfica sonora – linguagem usual do cinema até hoje – apontando em cada parte pontos fundamentais que constituem a obra cinematográfica. A sua descrição auxilia a construção do meu vídeo, pois me permite ter uma visão desfragmentada sobre ele. No meu processo, uso esses níveis descritos buscando em cada um deles características próximas às técnicas que já tenho intimidade, trazendo o cinema para minha linguagem e não só buscando me adequar a este novo suporte.

Assim, busco entender o equipamento câmara como a “lente objetiva do olho e da visão”. Entendo a construção desse vídeo como um “píxel-matéria”, essas duas palavras reúnem duas etapas que vejo na construção do vídeo. Enquanto a câmara grava uma cena, há várias possibilidades de transformações materiais que podem interferir na imagem final. Posteriormente, a imagem “matéria”, será digitalizada e transformada na linguagem pixel. As intervenções físicas sobre a imagem que está sendo gravada buscam forjar a linguagem digital.

Multiplicidades / Simultaneidades

Considero as palavras multiplicidade e simultaneidade fundamentais para a aproximação do que está proposto nesta pesquisa. Com isso, analiso alguns vetores e características próprios da contemporaneidade: alta velocidade na troca de informações, ritmo de vida acelerado e elevado ao nível mecânico, automatizado, o qual muitas vezes pode resultar numa “inércia”. Aqui a percepção da cidade se define pela observação desse ambiente como uma grande textura, na qual estas características interagem e convivem ao mesmo tempo. O enquadramento da cidade como uma área de múltiplas fontes e possibilidades direciona o meu trabalho; o “pulsar simultâneo”, que vivencio no ambiente urbano, influi e colabora no modo como os diferentes suportes e técnicas são utilizados na pesquisa. Evidencio aqui a linguagem audiovisual como importante escolha, pois é capaz de envolver distintos níveis de percepção entre as multi perspectivas metropolitanas, demonstrando essa constelação de referências de maneira abrangente e satisfazendo assim as inquietações da pesquisa.

Embora não seja o interesse específico do meu trabalho a história da *urbe*, tampouco um estudo sobre espaço urbano através do tempo, e sim o sentimento e a experiência que a cidade de hoje gera em mim e no homem do meu tempo, penso que é importante apontar para outros olhares, sobre outras cidades, estabelecendo uma conversa com quem já tratou do assunto antes de mim. Walter Benjamin - o “antropólogo urbano espontâneo”, segundo Mássimo Canevacci (1997, p.112) – viveu o período das grandes metrópoles europeias do século XIX e escrevia ele:

Movimentar-se através do tráfego inclui, para o indivíduo, uma série de choques e colisões. Nos cruzamentos perigosos, ele é invadido por contradições que se sucedem rapidamente, como se fossem golpes de uma bateria. Baudelaire fala do homem que imerge na multidão como se este

fosse um reservatório de energia elétrica. Definindo-o logo depois, e descrevendo a experiência do seu choque, como “caleidoscópio dotado de consciência” [...] (CANEVACCI, 1997, p.107)

O modo como Benjamim descreve as relações indivíduo-tecnologia-urbanidade esclarece para mim o que pretendo mostrar neste trabalho. A cidade, desde então, se desenvolveu e multiplicou e reproduziu tecnologias e informações, de modo que o *tráfego* (em todos os sentidos) se expandiu, permitindo um número de *choques* cada vez maiores, principalmente no que diz respeito à informação. Nesse debate se verifica como novas tecnologias adquirem cada vez mais importância nas nossas vidas e como exercem mais influência sobre o “pensar” nessa sociedade que interage com a máquina. Assim, busco algumas maneiras de acionar um raciocínio pictórico que diz respeito ao indivíduo imerso no ambiente urbano e as interferências ali refletidas. Esse raciocínio ainda se conecta ao “pulsar simultâneo” das cidades para dialogar com características da minha produção e dessa maneira relacionar as cenas produzidas através do *dispositivo cinematográfico**.

Diálogos em Foco

Ao visualizar um possível projeto, primeiro considerei produzir um vídeo de trajeto que tivesse a característica de urbano e de cotidiano. Entretanto, essa proposição inicial se transformou, e assim decidi compor a obra entre o conjunto de materiais (registros gráficos) e o vídeo, assimilando o espaço urbano nessas referências. Sendo assim o projeto começou motivado pelo registro de um trajeto urbano em vídeo. Durante o desenvolvimento, porém, optei por registrar processos de

construção desse projeto – registros gráficos e vídeo – e assim utilizar os suportes de maneira que enfocassem esses procedimentos.

**dispositivo*

[“1. O termo “dispositivo” foi cunhado pelo teórico francês Jean-Louis Baudry, em seu famoso artigo na revista Communications n.23, 1975, e se refere ao cinema como um sistema constituído em três níveis articulados: 1) a tecnologia de produção e exibição (câmara-projetor-tela); 2) o efeito psíquico de projeção- identificação e o ilusionismo; 3) e o complexo da indústria cultural como instituição social produtora de um certo imaginário. [n.e] p.46 (Aumont, 2004)

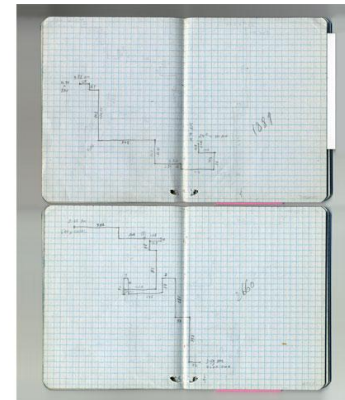
Os trabalhos da série Seven Walks do artista Francis Alys trazem uma referência importante para este processo, pois possuem uma semelhança formal em sua construção, ou seja, ele constitui seu trabalho através de “fragmentos de processo”; em manuscritos e anotações que ilustram o projeto a ser realizado.



5. Seven Walks: Francis Alys

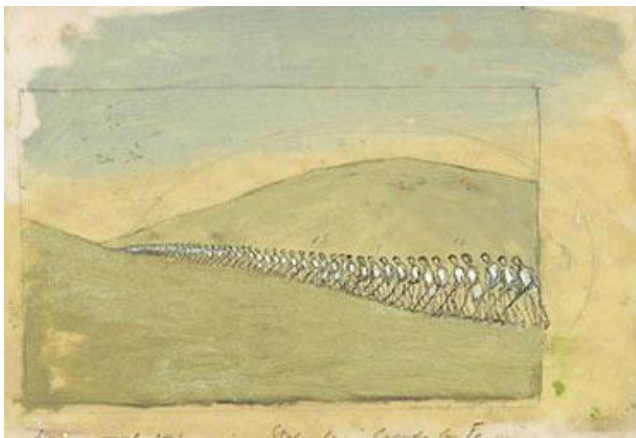
Every day
I would go out and walk
pacing the grid of Manhattan
there would be no expectations
or destinations
just the walking
and the counting
North to South and South to West
West to East and East to South
South to North and North to West
West to South and South to East
East to West and West to East.

NYC, sept to dic 2001



6. Seven Walks: Francis Alys

Através dos documentos, desenhos, apontamentos e mapas o artista desenvolve no trabalho uma composição que se assemelha ao processo de edição. Esta característica é presente no meu trabalho, porém de maneira menos rígida em relação ao resultado final. Francis Alys de um modo geral somente ilustra a realização da obra, enquanto no meu processo, os documentos ilustram o objetivo e também fazem parte da composição da obra.



Figuras 8 e 9 - desenhos e ilustrações de Francis Alys

Também aponto como referência “*Robespierre e a tentativa de revolução*” do artista paulista Guilherme Peters. Descobri este trabalho durante o processo de construção do meu projeto e penso que foi de grande auxílio para prosseguir ideias que já existiam e desenvolver melhor outras. Vejo que se estabelece uma relação na concepção e estruturação do vídeo, na utilização de elementos do cenário urbano e na criação de uma sequência através de textos e escritos. Nesse aspecto, percebo que os subtítulos criados complementam as ações para narrar e unir cenas. Essa característica de comunicação foi incorporada no meu processo à medida que buscava ressaltar analogias existentes entre os documentos de trabalho e o vídeo.



10. “Robespierre e a tentativa de revolução”

A estrutura de títulos - textos e frases - está presente de maneiras distintas no conjunto em “*.move/ diários digitais e percursos analógicos*”: nos documentos, por exemplo, com intuito de esclarecer e completar os roteiros ou raciocínios produzidos; no vídeo, aparecem durante cenas e intervenções, e, sobretudo no índice de maneira que planifica o roteiro e estabelece ao leitor conexões e diálogos da obra. Na edição do vídeo, em primeiro momento, os subtítulos acompanhavam cada “capítulo”. Depois optei por um índice, porque daquela forma as palavras interromperiam os “momentos” de que o espectador necessitaria para apreciar o vídeo. Muitas das cenas que possuem título são rápidas e a presença de um título prejudicaria o desenrolar da própria cena, bem como o ritmo do filme.









11.Move/-cenas do vídeo

Podemos associar outra relação entre os trabalhos: a noção e entendimento do movimento, o registro do esforço físico, a necessidade de uma energia e força de ação ativa, realizando na prática o planejamento definido também é um registro que faço associação entre o meu trabalho e de Guilherme Peters. Essa característica, o esforço físico presente com intensidade no trabalho do artista paulista através das intervenções que propõe, se encontra nesse trabalho de outra forma: evidente no registro do trajeto urbano feito em bicicleta.

Construção e roteiro

As cenas e roteiro do vídeo estão planejadas em três momentos:

Cenas Internas – A casa. O interesse nessas cenas é recriar e demonstrar a importância da casa, ou seja, perceber as relações cotidianas em “habitar” um ambiente. Acontecem no espaço caseiro relações e vivências que considero importantes como etapas de percurso. Entendo a casa como o espaço de reflexão e intervalo necessários no cotidiano urbano acelerado. É o meu local de trabalho, onde assimilo as influências externas e por isso sua presença é importante na construção do projeto. Nos registros gráficos indico as cenas iniciais da casa, no quarto, onde fiz a tentativa de focar enquadramentos de alguns dos objetos ali presentes, como por exemplo a janela ou o funil. Esses objetos foram utilizados de maneira que busquei uma visão através deles. Assim o a câmara segue em direção à sala para depois descer as escadas e chegar na rua. O modo como as cenas foram pensadas na edição busca a transição de uma perspectiva paralela para conectar as cenas externas às internas no vídeo. Vejo uma similaridade dessas transições nas cenas “Soñantes” pelo

momento de devaneio - uma pausa ao trajeto em percurso. Assim, no vídeo a casa e as cenas internas representam um momento de transição que leva ao ambiente externo – rua – e as conexões e surpresas que se podem produzir nesses caminhos e espaços urbanos.

Cenas Externas – A rua; “*deriva*” * - a cidade vive um peculiar ritmo e tempo. O ritmo da rua impõe ao ritmo do corpo sua intensidade: os fluxos, o trânsito, a multidão se combinam como se fossem orquestrados em uma sinfonia caótica. O trajeto percorrido e filmado em bicicleta faz referência ao ato de deslocar-se com esforço físico, e de alguma maneira penetrar num contra-fluxo percorrendo e pedalando as veias metropolitanas que se chamam avenidas e vielas. Às cenas do percurso são acrescentadas as cenas “Internas” ou “Soñantes”, de modo que a alta velocidade do cotidiano é por momentos substituída, ou pelo menos deixada de lado, dando espaço à cenas que buscam um certo tipo de devaneio, tentativas de abstração de todas interferências. Na cidade, o cotidiano urbano se demonstra entre imagens: multidões, carros, engarrafamentos consomem indivíduos como combustível fóssil.

* *“Junto com a modernidade veio a consciência de que as pessoas estavam sempre, de antemão, alienadas do tempo em que estavam vivendo. No entanto, a sensação de deriva do presente podia ser parcialmente redimida se fossem valorizadas as respostas sensoriais, corporais e pré-rationais que retêm a prerrogativa de ocupar um instante presente. Dizer que não podemos reconhecer o presente do instante da presença não é dizer que o presente não pode existir. É simplesmente dizer que ele existe como sentido, experimentado, não no reino do catálogo racional, mas no reino da sensação corporal. Essa possibilidade de um presente sensorio como antídoto à alienação da modernidade foi o caminho tomado na modernidade...” (CHARNEY, 2004. p.320)*

Cenas “~ Son~antes ~” - A busca de visualização do imaginário, levando ao roteiro pausas para momentos de devaneio durante a narrativa das cenas. Essas cenas foram criadas a partir dos meus estudos de vídeo que elucidam a pesquisa, o processo de criação. Assim o meu imaginário implica no meu anseio de criação e no desenvolvimento do projeto, e considero as cenas “soñantes” como “respiros” importantes para o desenrolar da criação e do raciocínio.

- Diante da brisa que dispersava a fumaça, Marco pensava nos vapores que enevoam a amplidão do mar e as cadeias das montanhas, e que, ao rarearem, tornam o ar seco e diáfano revelando cidades longínquas. O seu olhar queria alcançar o lado de lá daquela tela de humores voláteis: a forma das coisas se distingue melhor à distância.

Ou então a nuvem detinha-se logo depois de sair da boca, densa e vagarosa, e evocava uma outra visão: as exalações estagnadas no alto das metrópoles, a fumaça opaca que não se dispersa, a camada de miasma que gravita sobre as ruas betuminosas. Não as lábeis névoas da memória nem a árida transparência, mas o cheiro de queimado de vidas queimadas que forma uma crosta sobre as cidades, a inchada esponja de matéria vital que deixou de fluir, o entupimento de passado presente futuro que bloqueia as existências calcificadas pela ilusão de movimento: eis o que encontrava ao término da viagem. (CALVINO, 2005, p.93-94)

O escritor Italo Calvino oferece figuras e possíveis sugestões; imagens das cidades vistas, narradas ao longo de um diálogo no qual o explorador conta ao Imperador notícias e relatos das expedições pelos vastos territórios do Império. Esses relatos descrevem poeticamente e permeiam as estruturas globalizadas das metrópoles investigando características humanas. Por isso as cidades invisíveis podem ser compreendidas através de diferentes lógicas e hipotéticas localizações geográficas. Tentei nos registros gráficos fazer uma alusão à essas estruturas: existe um desenho que sugere a analogia entre

terra e ar, pois foi feito sobre um mapa que se apresenta inverso. O azul e as nuvens do céu estão no “chão”; a disposição dos meridianos, cidades está inversa também. Após pensar em uma cidade invível para exemplificar, imaginei aquela uma desenhada onde o céu figura se figurasse abaixo da terra. Estão aqui presentes tais trechos, relacionados com cenas “*soñantes*” para ressaltar o momento de devaneio, escapes que refugiam e equilibram – assumem a atitude de contrapor-se à lógica mecânica sugerida pelo ambiente urbano.

Considerações

Prática e Teoria

O conjunto de desenhos, anotações e registros se faz presente de diversas formas no vídeo. Eles são usados como em um jogo de unir pontos para construir uma imagem, um pensamento: os fragmentos se conectam e compõem a estrutura a partir dessa união. Assim, diferentes alternativas e recursos foram criados para realizar as cenas e muito material foi dispensado; no desenvolvimento do trabalho, se produziu uma espécie de colagem videográfica que busca a prática e/ou imagem de uma simultaneidade, própria da experiência urbana. Busquei representar nas cenas do vídeo algumas maneiras de como difundi na imagem da tela/monitor efeitos visuais de carácter analógico ao pictórico e cito uma cena que contribui para ilustrar essa reflexão: em certo momento do vídeo, a imagem de várias “janelas” (abas) abertas na tela de um computador aparece. Visualizando-se essas janelas, dentro de cada uma delas estão fragmentos dos vídeos que foram

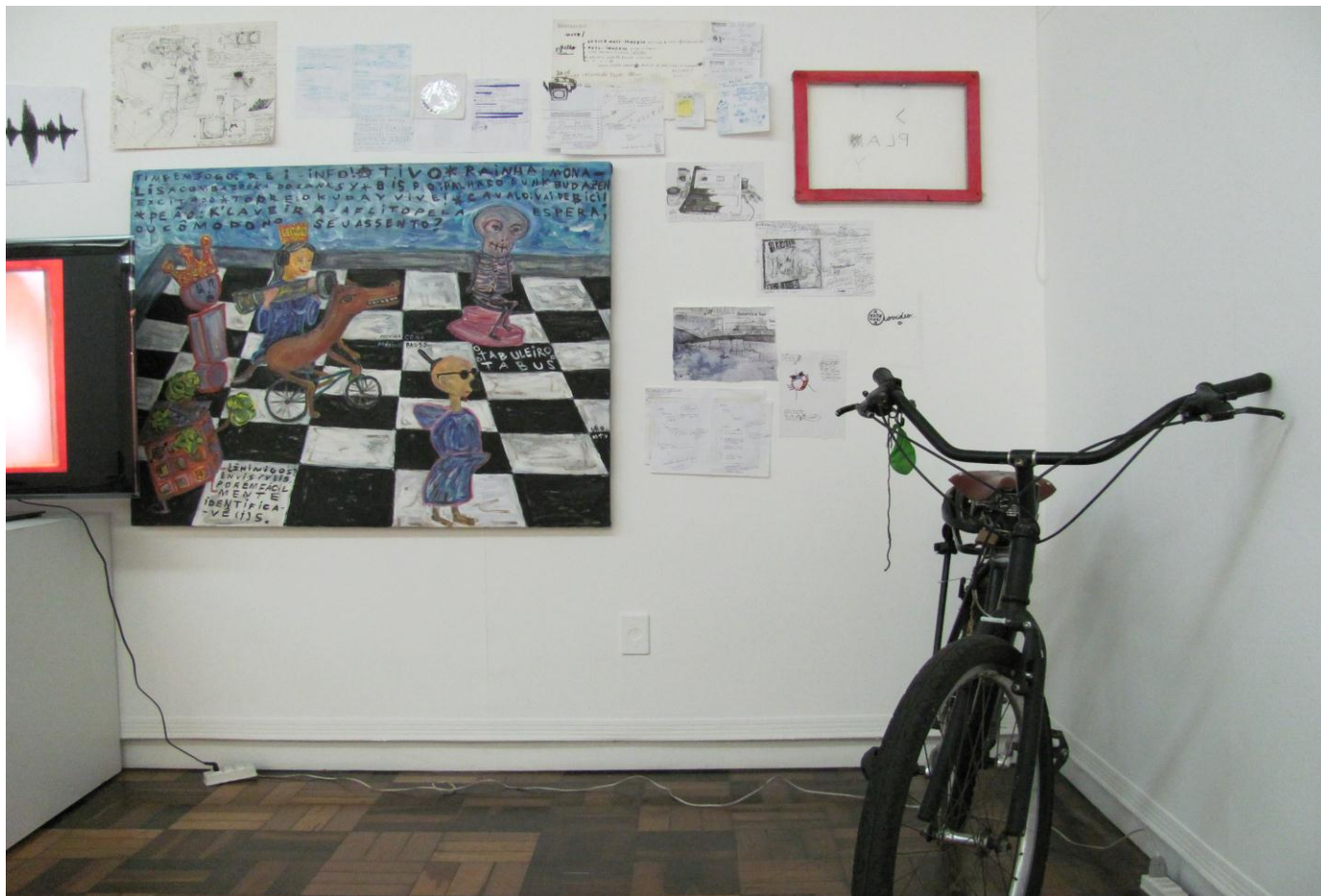
usados na edição, e sequencialmente vou clicando “play” em cada um deles. Os arquivos são reproduzidos simultaneamente até que a capacidade do computador não suporta e o programa entra em conflito. A cena das janelas está disposta intencionalmente sequencial à cena em que várias pinturas, espalhadas na parede, lembram as “janelas” antes vistas na tela do computador. Dessa maneira, acredito que detalhes encontram sua função compartilhando aquela simultaneidade urbana na totalidade da obra.

A edição de vídeo se associa ao meu processo criativo na área da pintura: a reunião das cenas como uma espécie de colagem, buscando a construção de figuras e referências, torna a lógica de processo análoga à da pintura. Entretanto, percebo que, na primeira técnica, busco maneiras de visualizar contextos simultâneos, enquanto na última, uso como característica principal a multiplicidade da técnica instigada pelo pulsar do meio. A simultaneidade buscada no vídeo também é tema da pesquisa de Máximo Canevacci: “*A simultaneidade é o conceito de analogia deslocado para o campo das percepções que, no mesmo momento, exatamente como se constituíssem uma rede, aprisionam fragmentos da realidade circunvizinha pertencentes a contextos totalmente diversos.*” (1997, p.64). Ainda sobre esse aspecto, a visualidade tem papel fundamental nessa lógica, e o meio impõe o seu raciocínio: “*A simultaneidade visual da **frame** urbana se expande analogicamente no campo da lógica. Para sermos mais precisos deveríamos dizer: o que é visível se torna lógico.*” (1997, p.65)

Esses fragmentos caracterizam e direcionam as considerações finais acerca da pesquisa e da metodologia aplicada durante o projeto: a presença dessa virtude – ou deformação – conhecida como *simultaneidade*, própria do tempo em que vivemos, comunica e desloca múltiplas sensações proporcionadas pelo contexto urbano, fazendo o indivíduo experimentar

possibilidades cada vez mais inovadoras entre a diversidade de opções oferecida pela era da multimídia virtual interativa. As escolhas de técnicas e meios – desenho e vídeo, analogias e cidade – se convergem, criando uma lógica própria, que busca efeitos “analógicos”, ou seja, efeitos que investigam no vídeo a plasticidade da imagem através dos recursos manuais. Novamente para ilustrar cito a cena da palavra “play”. Essa colaboração entre os fragmentos me possibilitou desenvolver um raciocínio na produção de imagem, que chamei de a “matéria-píxel”, o analógico que se transforma em digital. Dessa forma, acredito haver encontrado uma ponte para afirmar uma relação entre o processo criativo da obra e o contexto urbano metropolitano - como a cidade me influencia sobre a lógica de analogias.

O processo de criação e sua intensa relação com o “pulsar simultâneo” do ambiente urbano; a montagem através de colagem visual que remete à alta frequência sensorial-visual do cotidiano; a adaptação da técnica ao suporte usando as características gerais dos utensílios e equipamentos como guia para a produção. Essas são algumas das relações que podem ser elaboradas pela reflexão e questionamento dessa pesquisa. Durante a construção do projeto estiveram presentes como motivadoras, porém nem sempre era clara para mim o funcionamento dessas analogias, pois somente à medida que fui encontrando maneiras de lidar com o recurso do equipamento digital é que encontrei caminhos para desenvolver o projeto.









12- .Move/ - imagens da montagem da obra na banca

Conclusões Finais

Vejo que assimilei diversas mudanças aos caminhos pré-estabelecidos. Quando escolhi a técnica do vídeo soube que sofreria um descolamento na linguagem de trabalho, já que nunca havia desenvolvido uma pesquisa prática nessa área. Assim percebi o desafio dessa proposição e me deparei com uma primeira tentativa frustrante de filmagem. O vídeo do trajeto feito em bicicleta me parecia delimitado e não fiquei satisfeito. Com a decisão de produzir um conjunto de desenhos e roteiros para indicar o percurso, veio a ideia de unir esses fragmentos ao vídeo. Então as bases do trabalho começaram a aparecer, o uso de dos suportes para registrar a produção do conjunto de registros gráficos e do vídeo. A cidade é a rede que liga esses vários fragmentos, e acredito que me perdi nesse emaranhado de interferências que influi no processo, para de alguma maneira conseguir encontrar um caminho a seguir entre tantas opções. Esse caminho escolhido foi a opção de produzir desenhos como roteiro e usar eles nas filmagens do vídeo. Assim a ideia de analogias se diluiu entre as técnicas e suportes utilizados, criei novos planos, cenas. Depois disso, refilmei as cenas de bicicleta, já com planos de roteiro, percurso e intervenções. Várias mudanças foram incorporadas aos trajetos e deslocamentos desde o início do projeto, do processo inicial ao “resultado final”, e ainda várias cenas e ideias ficaram de fora na edição final. Novas ideias surgiram e ainda vão surgir a partir desse projeto e existe bastante material para realizar novas produções. Assim vejo de maneira positiva e gratificante o projeto, a prática e sua pesquisa, pois no conjunto material do trabalho se verifica – acredito – de maneira satisfatória o enlace entre as áreas e os interesses do projeto.

Bibliografia

AUMONT, Jacques. *O olho interminável [cinema e pintura]*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

CANEVACCI, Massimo. *A cidade polifônica – Ensaio sobre a antropologia da comunicação moderna*. São Paulo: Studio Nobel, 1997.

CHARNEY, Leo. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

CALVINO, Ítalo. *As cidades Invisíveis*. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

MARIE, Michel. *A estética do filme*. São Paulo: Papyrus Editora, 1995.

INTERNET

<http://www.priberam.pt/dlpo/default.aspx?pal=analogia>

<http://www.overmundo.com.br/overblog/entrevista-com-pensador-massimo-canevacci>

<http://www.bienalmercosul.art.br/guilhermepeters>