

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA**  
**INSTITUTO DE ARTES**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**  
**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**MARLON HENRIQUE DE SOUZA**

**LETE: A MEMÓRIA, O ESQUECIMENTO E O OCULTO**

UBERLÂNDIA

2018

MARLON HENRIQUE DE SOUZA

**LETE: A MEMÓRIA, O ESQUECIMENTO E O OCULTO**

Trabalho de Conclusão de Curso de Artes Visuais, habilitação em licenciatura e bacharelado, do Instituto de Artes da Universidade Federal de Uberlândia – UFU.

Orientador: Professor Dr. Paulo Lima Buenoz

UBERLÂNDIA

2018

## **Agradecimentos**

Este trabalho e conseqüentemente minha graduação, só foram possíveis graças às mais diversas pessoas que me ajudaram e continuam ajudando em minha jornada através da vida.

Primeiramente gostaria de agradecer à minha família que propiciou as condições para que eu conseguisse estudar e morar em outra cidade, mesmo sem muitas condições financeiras.

Outra pessoa que merece os devidos agradecimentos é o meu orientador, que apesar das minhas dificuldades em concluir o TCC teve paciência para me guiar e ajudar em todo processo mesmo quando eu não merecia.

Finalmente meu agradecimento a todos os amigos e pessoas maravilhosas que conheci durante o período em que cursei a graduação, que fizeram meus dias mais felizes e contribuíram das mais diversas formas em meu crescimento como pessoa.

## RESUMO

Trago no presente trabalho a animação intitulada Lete, e os temas que atravessam sua concepção. São apresentados em tópicos subtemas que se relacionam ao que chamo de oculto e o entrever que ele nos oferece, para tal também elenquei alguns trabalhos que realizei durante a graduação em Artes Visuais relacionados aos subtemas. Trago também uma breve explicação sobre videoarte, uma reflexão sobre os trabalhos do artista Bill Viola, principal referência artística na construção do Trabalho de Conclusão de Curso, seguidos de uma reflexão sobre a animação produzida.

**Palavras chave:** oculto; animação; videoarte; memória; esquecimento.

## ABSTRACT

I bring in the present paper the animation entitled Lete, and the themes that cross its conception. They are presented in subtopics-topics that relate to what I call the occult and the glimpse that it offers us, for this I also attached some works that I made during the graduation in Visual Arts related to the subtopics. I also bring a brief explanation on video art, a reflection on the works of the artist Bill Viola, the main artistic reference in the construction of the Final Course Paper, followed by a reflection on the animation produced.

**Keywords:** occult; animation; video art; memory; oblivion.

## SUMÁRIO

Introdução .....	6
1. O Oculto .....	7
2. Memória e Esquecimento .....	12
3. O rio das memórias.....	16
4. Videoarte .....	17
4.1 Bill Viola.....	19
5. Lete.....	23
6. Considerações finais.....	27
Referências Bibliográficas.....	28

## **Introdução**

O Trabalho de Conclusão de Curso em Artes Visuais, no curso oferecido pela Universidade Federal de Uberlândia, teve como ferramenta o desenvolvimento de uma poética artística. Para tal utilizei meu percurso nas disciplinas oferecidas pelo curso, trabalhos desenvolvidos ao longo dos anos e conceitos e temas que me cercaram durante a construção do trabalho.

"Lete: a Memória, o Esquecimento e o Oculto" é uma pesquisa nesse campo da poética, na qual através de reflexões sobre o que chamo de Oculto relacionado à Memória e Esquecimento, foi criada uma videoanimação articulando o teórico e o prático.

Outros temas que atravessaram o trabalho foram a Mitologia, o simbólico do elemento água, e a produção artística de Bill Viola. O mitológico apresenta-se no próprio título do trabalho através da referência ao Rio Lete, que na mitologia grega era responsável pelo apagamento e ocultamento das memórias das almas no Submundo. O símbolo da água através dos diversos trabalhos produzidos durante o curso com referências no universo aquático que inspira esse oculto ao recusar revelar-se completamente aos olhos humanos, e também através de sua associação ao inconsciente. Bill Viola por sua vez aparece como referência artística, pois trabalha com temas que a meu ver entram em convergência com os temas abordados durante a construção do trabalho, como a presença recorrente do elemento água e relações com o mitológico.

O desenvolvimento desses temas em conjunto com a produção da animação "Lete" culminou no presente trabalho.

## 1. O Oculto

Durante a disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso I trabalhei com o texto *Pensamento, corpo e devir. Uma perspectiva ético/estético/política no trabalho acadêmico*, da autora Suely Rolnik, nesse texto Rolnik trabalha o conceito de marca, a força que nos convoca a criar de uma forma tão violenta que praticamente nos obriga.

“Ora, o que estou chamando de marca são exatamente estes estados inéditos que se produzem em nosso corpo, a partir das composições que vamos vivendo. Cada um destes estados constitui uma diferença que instaura uma abertura para a criação de um novo corpo, o que significa que as marcas são sempre a gênese de um devir.” (ROLNIK, 1993, p. 2).

Após entender o conceito de marca, passei a buscar o que demandava produção artística dentro de mim. Isso não foi uma tarefa fácil, pois eu tinha receio de continuar trabalhando uma mesma temática optando pelo mais fácil. Porém as marcas continuam vivas e atualizando-se e reativando-se a todo tempo ao encontrarem ambientes ressonantes, dessa maneira produzindo uma nova diferença que novamente nos desassossega convocando para a criação de um novo corpo/trabalho.

O tema que me refiro no parágrafo anterior é o oculto, o invisível, o insondável, o inalcançável, que mesmo com todas essas características se revela ou escapa involuntariamente para nós. Só temos conhecimento sobre esse oculto exatamente por isso, pois se ele não pudesse ser pelo menos entrevisto não teríamos sequer noção de sua existência oculta. Outra característica desse oculto é a sedução que ele exerce sobre nós, a curiosidade que ele incita, que nos faz querer cada vez mais enxergar através da brecha de visão que ele oferece.

O oculto vem fascinando a humanidade desde os primeiros passos de nossa espécie, mais do que interesse pelo desconhecido a necessidade da descoberta do ser humano é responsável pela maior parte do conhecimento possuído por nossa espécie. Essa busca pelo desconhecido só é possível porque apesar de seus esforços em se esconder o oculto sempre escapa para a percepção das pessoas de alguma maneira. Esse escape também é responsável

pelo conceito de oculto, pois se algo é completamente insondável é impossível que se saiba que há ainda algo ou alguma existência oculta.

Esse tema tem me interessado desde o começo do curso em Graduação em Artes Visuais, produzi diversos trabalhos durante esse período nos quais trabalhei o universo aquático: a água em si, seres que vivem nesse ambiente, profundezas e também a mitologia relacionada à água. O oculto se relaciona com esse tema das águas no sentido em que o universo aquático se revela apenas até certo ponto, escondendo a maior parte de si em profundezas de acesso quase impossível ao ser humano.

Os trabalhos desenvolvidos durante a graduação com o tema aquático em sua maioria foram bidimensionais e se iniciaram na disciplina optativa de História em Quadrinhos no terceiro semestre, onde desenvolvi personagens baseadas em peixes betta, também conhecidos como peixes de briga.



Figura 1 - Sketch de personagens para história em quadrinho.

Desde então a temática se expandiu para trabalhos em outras disciplinas como Composição e Cor, Gravura em Metal, Ateliê de Gravura em Metal, Pintura e Ateliê de Multimídia. O tema também foi trabalhado em disciplinas relacionadas ao tridimensional como Cerâmica, Ateliê de Cerâmica e também no Ateliê de Instalação. Alguns dos temas menores trabalhados dentro dessa temática da água foram a criptozoologia, o estudo de seres dos quais não se têm certeza sobre a existência como animais lendários, mitológicos, hipotéticos ou avistados por poucas pessoas, a mitologia relacionada a água em si e também o simbolismo do elemento.





Figura 2 - Pintura monocromática produzida na disciplina de Composição e Cor, 2013.

No começo os trabalhos eram muito voltados para a representação dos seres fantásticos/mitológicos que supostamente habitariam as profundezas como serpentes marinhas, sereias, e também animais como as lulas gigantes, das quais já existem diversas evidências da existência.

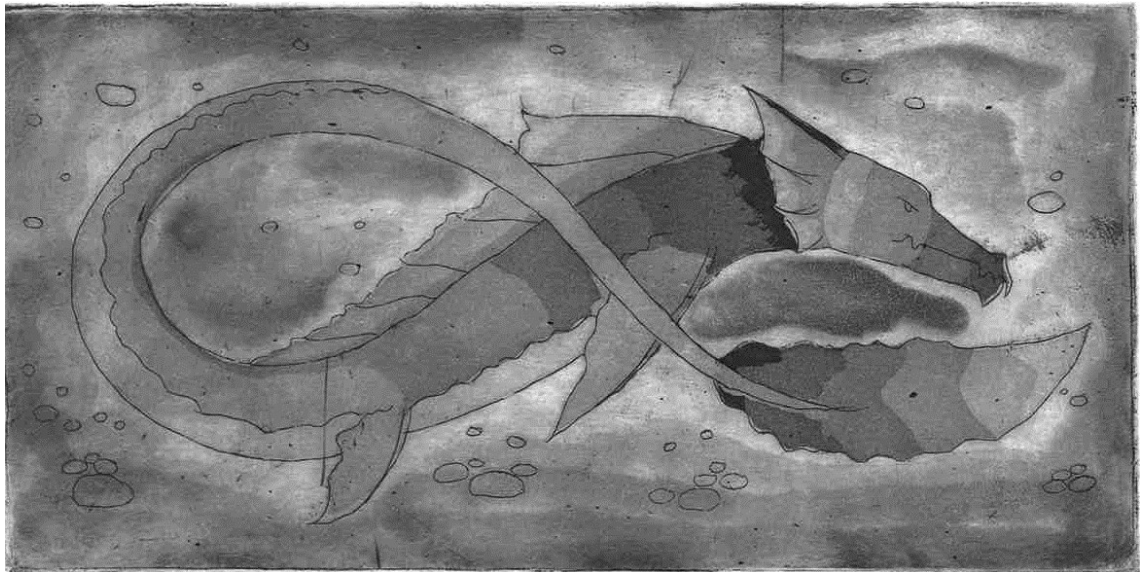


Figura 3 - Sem título. Gravura em metal produzida na disciplina de Ateliê de Gravura em Metal, 2014.



Figura 4 - Sem título. Gravura em metal produzida na disciplina de Ateliê de Gravura em Metal, 2014.

Porém com o passar do tempo passei a associar nessas representações outros significados, por exemplo no autorretrato produzido na disciplina de Pintura. Na tela está representado junto ao retrato um polvo sobre a cabeça da figura, o fundo escuro remete as profundezas da mente inconsciente e o animal ao pensamento consciente. Tal associação é devido ao fato de o polvo ser um animal extremamente inteligente, possuir tentáculos que são como as ramificações dos pensamentos, e finalmente também por sua habilidade de camuflagem que associo com a habilidade de adaptação do pensamento e raciocínio lógico.

Também relacionado a essa temática do oculto, trabalhei com temas voltados para o mundo esotérico e ocultista como cartas de tarô. Produzi durante a disciplina de Ateliê de

Xilogravura três xilos em MDF que representam três dos vinte dois Arcanos Maiores do Tarô: A Sacerdotisa, A Roda da Fortuna e A Lua.

Tendo em vista que o Oculto foi um tema com o qual trabalhei durante toda a graduação considero o mesmo como uma marca ainda viva em mim e que ainda demanda produção, sendo um dos principais temas abordados no Trabalho de Conclusão de Curso. Na disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso 1, busquei elencar além do tema aquático outros temas menores relacionados ao Oculto, algum dos escolhidos foram: espaço sideral, memória, tempo (futuro e passado), terra, inconsciente (sonhos e traumas) e morte.



Figura 5 – Autorretrato, 2013

## 2. Memória e Esquecimento

Tempo e memória se relacionam ao oculto no sentido de que com o passar do tempo as memórias e informações sobre passado vão se tornando cada vez mais incertas, embora ainda restem alguns resquícios de informação. As memórias vão atualizando-se e ganhando novos formatos conforme as revisitamos, assim como as marcas que se atualizam e voltam a convocar. As informações do passado se perdem, viram mito, enquanto o futuro é apenas uma suposição baseada no presente.

O esquecimento dessa forma passa a ser também um oculto em potencial, porém não podemos falar de esquecimento sem definir memória. Em seu texto *Memória, aprendizagem, emoções e inteligência*, Sousa e Salgado abordam conceitos de memória e seu relacionamento com cognição. No texto as autoras incorporam a definição de memórias dos autores Baddeley<sup>1</sup>, Anderson<sup>2</sup> e Eysenck<sup>3</sup>:

“[...] a memória é considerada um sistema complexo e múltiplo combinado por arranjos e codificações ou subsistemas que permitem a armazenagem e a recuperação de informações no cérebro. [...] elas podem ser visuais, táteis, auditivas, gustativas ou olfativas; quanto ao tempo de armazenamento da informação, pode ser memória de trabalho, memória de curto prazo e memória de longo prazo; e quanto ao tipo de aprendizagem, implícita ou explícita.” (SOUSA; SALGADO, 2015).

Quanto aos tipos de memórias citados, elas variam da forma como foram adquiridas, explícitas e implícitas; e pelo tempo de armazenamento, memória de trabalho, memória de curta duração e memória de longa duração.

A memória explícita, também chamada de declarativa, armazena situações do cotidiano e acontecimentos históricos, ou seja, ela armazena fatos e está ligada a intervenção

---

<sup>1</sup> Allan Baddeley, professor de Psicologia na Universidade de York. Conhecido por seu trabalho sobre memória de trabalho.

<sup>2</sup> Michael C. Anderson, professor em MRC Cognition and Brain Sciences Unit em Cambridge. Ph.D. em Psicologia Cognitiva e Neurociência Cognitiva pela University of California, Los Angeles em 1994.

<sup>3</sup> Hans Jürgen Eysenck (1916 – 1997), psicólogo alemão que fez carreira na Grã-Bretanha. Conhecido por seus trabalhos sobre inteligência e personalidade.

da consciência. As memórias históricas que se enquadram nessa categoria dividem-se em autobiográficas/episódicas, que registram nossas próprias experiências, e semânticas, que estão relacionadas a acontecimentos gerais. Já as memórias implícitas são adquiridas de forma inconsciente, elas armazenam tarefas e habilidades, por exemplo, andar de bicicleta e nadar. É difícil explicar como são adquiridas, sendo necessário executá-las para demonstrar que as possuímos.

Quanto ao tempo de armazenamento, as memórias se dividem em memória de trabalho, memória de curta duração e memória de longa duração. As memórias de trabalho e curta duração são semelhantes no período de tempo em que guardam as informações, porém diferem em alguns aspectos. A de curta duração apenas armazena as informações de forma passiva por um curto período de tempo, já a de trabalho interage com a informação de forma mais ativa em seu processamento, decidindo se armazena, transforma ou descarta a informação de acordo com a necessidade. Memórias de trabalho normalmente não deixam rastros e são responsáveis pela percepção da continuidade dos nossos atos cotidianos, elas permitem que saibamos o que estamos fazendo no presente e nos instantes anteriores. Um exemplo de memória de trabalho seria memorizar um número de telefone até que ele seja discado ou anotado. Memórias de curta duração são guardadas por cerca de um minuto e podem ser convertidas em memórias de média ou longa duração, essa conversão está relacionada a importância da informação, repetição e a codificação adequada nas memórias de longo prazo. As informações guardadas por um período de tempo maior, de longo prazo, são guardadas por horas, anos, e até mesmo pela vida toda. O armazenamento da informação por um longo período está condicionado a mudanças estruturais nas células do cérebro, é necessário que sejam estabelecidas conexões neurais, sinapses, porém o desuso ou a aquisição de novas informações pode levar ao esquecimento dessas memórias.

Apesar do processo de armazenamento ser importante para a memória, o processo de esquecimento também é de vital importância. Descartamos memórias triviais e muitas vezes guardamos fatos que nunca ocorreram, pois ao serem lembradas as informações sofrem perdas e mudanças das memórias armazenadas. O descarte e inativação ocorrem, pois lembrar-se de tudo causaria sobrecarga do mecanismo de memória impedindo seu funcionamento adequado. Memórias que possam ser prejudiciais como as que causam medo e de situações humilhantes são muitas vezes desativadas de forma inconsciente.

Tendo em vista o discutido até agora sobre memória, ela é grande responsável pela formação da personalidade de cada indivíduo, uma vez que, por mais que mais de uma pessoa viva um mesmo evento ele é armazenado, lembrado e esquecido de forma distinta para cada um. Por isso nenhuma pessoa é capaz de ser igual à outra.

Porém as memórias esquecidas são realmente apagadas? Restam resquícios? Ou seriam simplesmente movidas para uma parte oculta de nossa mente, na qual poderíamos acessá-las esporadicamente, mesmo que de forma inconsciente?

Durante o curso também trabalhei com o tema memória em algumas disciplinas. Um desses trabalhos foi feito na disciplina de Materiais Expressivos e é intitulado “Memórias Corroídas”, consiste em um conjunto seriado de seis placas de circuito impresso, nas quais foram corroídas fotografias que remetem a memórias do passado. O processo utilizado em circuito impresso em eletrônica é semelhante aos processos de corrosão empregados em técnicas de gravura em metal, a fina camada de cobre que fica na superfície da placa de circuito impresso é protegida com toner, que é transferido da impressão do papel couché para a placa através do calor, e então a placa é banhada em uma solução ácida que dissolve a parte de cobre não protegida. Utilizei essa técnica de corrosão exatamente para remeter ao “descascar” das memórias que ocorre com o tempo.



Figura 6 - Parte do conjunto seriado Memórias Corroídas, circuito impresso, 15x10 cm, 2012.

Outro trabalho no qual também foi tratado do tema memória foi o conjunto seriado Musaeum, feito como trabalho final da disciplina de Ateliê de Arte Computacional. Nesse conjunto foi realizada uma reflexão sobre o elemento terra e sua capacidade de armazenar memórias através da cristalização, para tal foram criadas oito imagens que representam os objetos símbolos cristalizados de cada musa da mitologia grega, entidades mitológicas as quais eram atribuídas capacidade de inspirar a criação artística ou científica. Na mitologia eram as nove filhas de Memosine, deusa da memória, com Zeus. As imagens foram criadas através de modelagem 3D usando o programa 3D Max.

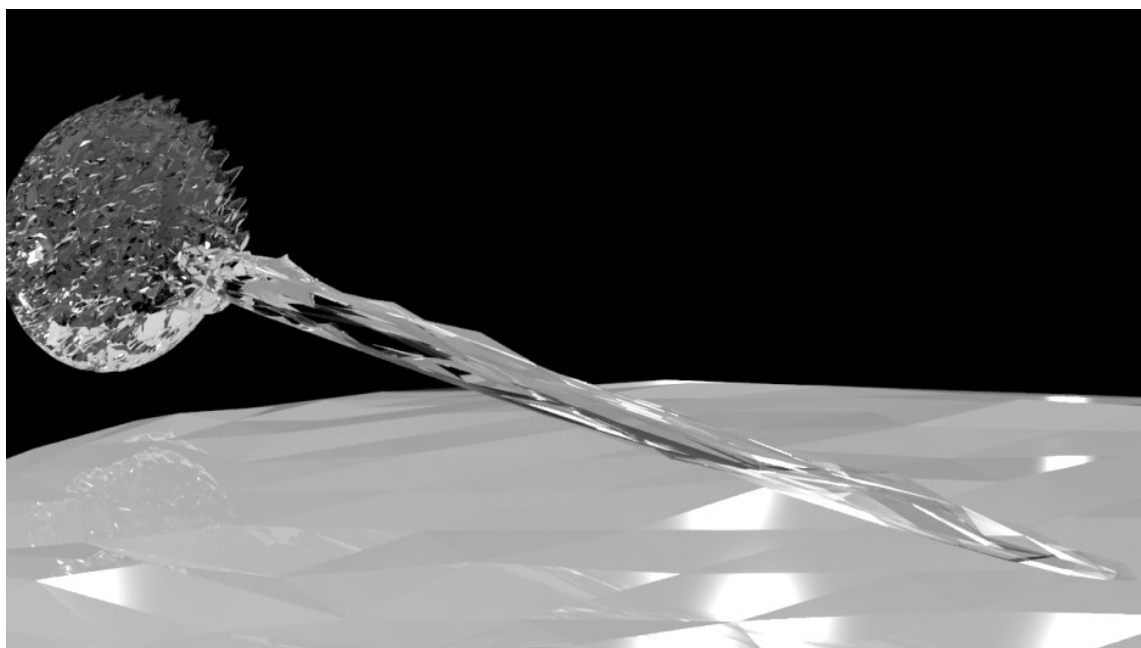


Figura 7 – Calíope. Modelagem 3D, dimensões, 2014.

### 3. O rio das memórias

Os gregos acreditavam que no Submundo, morada dos mortos e reino de Hades, haviam cinco rios, um deles era responsável pela “limpeza” das memórias das almas antes que as mesmas reencarnassem. Tal rio era conhecido como Lete ou Lethe, as sombras, almas dos mortos, deveriam beber de suas águas para que suas memórias da vida anterior fossem apagadas, as sombras que bebiam com moderação conservavam em sua nova vida algumas memórias que as ajudariam em sua nova jornada. O nome Lethe significa esquecimento, oblivio, ocultação, e deriva do verbo grego λανθάνω (lanthánō), que significa “estar escondido, permanecer oculto” e também “causar esquecimento”. Lete também é uma deidade filha de Éris.

Lete simboliza a purificação, renovação e restauração das almas. O elemento água em si carrega essas simbologias além de ser um símbolo de fonte de vida. Nas lendas sobre o dilúvio que existem diversas culturas a tempestade que causa uma inundação representa a purificação e renovação da humanidade, sendo a crise que antecede a transformação. A cerimônia do batismo pela água também é considerado um símbolo de purificação nas religiões cristãs.

A água é também relacionada ao inconsciente humano, principalmente através do mar, mergulhar em águas profundas é análogo a mergulhar no inconsciente, situação que ocorre frequentemente nos sonhos<sup>4</sup>. Na astrologia a água é considerada como o elemento que rege as emoções, sentimentos e também o subconsciente e sensibilidade.

---

<sup>4</sup> MOTTA, Rogério da. **O símbolo da água**. 2016. Disponível em: <<https://paulorogeriomotta.com.br/o-simbolo-da-agua/>>. Acesso em: 20 ago. 2018.



#### 4. Videoarte

O que conhecemos como Videoarte surge nos anos 60, em 1965 foi colocada à venda para o público geral a filmadora Sony Portapak, desde então artistas vêm reclamando o vídeo como um meio de produção. O surgimento dessa modalidade de arte está vinculado a “morte da arte” e a desmaterialização do objeto de arte, que ocorreram também em meados dos anos 60 quando formas mais tradicionais de arte como pintura e escultura pareciam ter encontrado seu esgotamento. Os artistas buscavam agora uma nova relação de encontro com os espectadores através de novas modalidades de expressão, que refletissem suas ideias revolucionárias e sua relação mais direta com o público, tal busca culminou no videoarte e na performance.

A nova relação entre artista e espectador instituída pela videoarte rompe com a lógica material da obra e cria a ideia de que importa mais o processo de criação e menos o objeto de arte, a obra acabada. Essa ruptura faz com que o sentido do trabalho crie-se através da imersão do espectador na obra e da percepção do mesmo. Assim a obra de arte passa a ser participativa e em eterno processo, sempre dependendo de outro para completar seu sentido. A percepção do espectador nessa nova relação implica uma nova relação com o vídeo diferente da criada, por exemplo, no cinema que insere o espectador em um espaço ilusionista deixando-o prisioneiro do espaço. Na videoarte o espectador pode mover-se pela galeria e ficar o tempo que achar necessário para que seus estímulos sensoriais dialoguem com a obra. Essa imersão busca que o espectador desenvolva uma relação com o espaço perceptivo, criando não só a imersão, mas também a emersão do visitante na imagem e som relacionados ao tempo e ao espaço. Dessa maneira a videoarte busca muito mais uma relação de estranhamento do espectador do que a identificação.

O enfraquecimento das fronteiras entre as modalidades de arte como dança, música, pintura, teatro, escultura e literatura estão ligadas também a videoarte, que questiona tanto o caráter das representações artísticas e também à definição de arte. Performances e happenings também possuem relação com essa modalidade de arte, o vídeo foi inicialmente usado como documentação e posteriormente surgiram performances voltadas para a câmera, a videoperformance. Outras subdivisões do gênero videoarte existentes são videoinstalação, videoperformance, videoescultura, videopoema, videotexto etc.

A videoinstalação se insere no momento atual da arte como uma ideia de expansão do plano da imagem para o plano do ambiente, fazendo com que o olho deixe de ser o único meio sensório de percepção da imagem em movimento. Dessa maneira a obra passa a dialogar não só com o corpo do espectador, mas também com o espaço arquitetônico e os demais elementos do espaço físico. A reorganização do espaço sensório passa a ser a busca da arte na videoinstalação.

Alguns dos artistas expoentes nessa área são Nam June Paik (1932 – 2006), Wolf Vostell (1932 – 1998), Joseph Beuys (1921 – 1986) e Bill Viola (1951). No Brasil alguns dos artistas que trabalharam com vídeo em arte foram Antonio Dias (1944), Artur Barrio (1945), Iole de Freitas (1945), Lygia Pape (1927 - 2004), Rubens Gerchman (1942 - 2008), Agrippino de Paula, Arthur Omar (1948), Antonio Manuel (1947) e Hélio Oiticica (1937-1980).

## 4.1 Bill Viola

“Hatsu Yume (Primeiro Sonho) 1981

Eu estava pensando sobre a luz e sua relação com a água e a vida, e também sobre o seu oposto – escuridão ou noite e morte. Pensei sobre como construímos cidades inteiras de luzes artificiais como um refúgio do escuro.

Vídeo trata a luz como água – se torna fluido no tubo de vídeo. A água sustenta o peixe assim como a luz sustenta o homem. A terra é a morte do peixe. A escuridão é a morte do homem<sup>5</sup>. (Tradução livre. VIOLA, 1981)

Nascido nos Estados Unidos da América em janeiro de 1951, Bill Viola é considerado um dos artistas mais influentes da atualidade, seus trabalhos em videoarte e videoinstalação têm contribuído por 40 anos no estabelecimento do vídeo como arte na contemporaneidade, em seu avanço tecnológico, conteúdo e alcance histórico. Suas obras visam um autoconhecimento através da exploração de fenômenos da percepção sensorial causadas pelo vídeo. Os temas com os quais Viola trabalha são voltados para experiências humanas universais como nascimento, morte e desdobramento da consciência. Seus trabalhos têm referências tanto na arte oriental como na ocidental, e também em tradições espirituais como o zen-budismo, o sufismo islâmico e o misticismo cristão.

O artista também é conhecido por seu trabalho relacionado à música, tendo se apresentado com o compositor de vanguarda David Tudor como membro do conjunto Rainforest, tardiamente chamado de Composers Inside Eletronics. Bill Viola também criou vídeos para acompanhar músicas, por exemplo, no ano 2000 para acompanhar três músicas na turnê mundial do grupo de rock Nine Inch Nails.

---

<sup>5</sup> Hatsume Yume (First Dream) 1981

I was thinking about light and its relation to water and life, and also its opposite – darkness or the night and death. I thought about how we have built entire cities of artificial light as refuge from the dark.

Video treats light like water – it becomes a fluid on the video tube. Water supports the fish like light supports man. Land is the death of the fish. Darkness is the death of man. (VIOLA, 1981)

Bill Viola expôs em diversas partes do mundo, tendo representado os Estados Unidos na 46ª Bienal de Veneza em 1995 com a obra *Buried Secrets*, uma série de cinco trabalhos de instalação. Em 2002 terminou uma de suas obras mais ambiciosas, "Going Forth By Day", cinco vídeos instalados de alta definição, a obra foi encomendada pelo Deutsche Guggenheim Berlin e pelo Museu Guggenheim, em Nova York. Uma de suas maiores exposições de 2006 a 2007, "Hatsu-Yume" (Primeiro Sonho), atraiu cerca de 340.000 visitantes ao Museu de Arte de Mori, em Tóquio. Recentemente em 2014, vinte de suas obras foram expostas na Grand Palais, em Paris, sua maior exposição de pesquisa até hoje. Viola também recebeu vários prêmios, por exemplo, a MacArthur Foundation Fellowship em 1989, o XXI Catalonia International Prize em 2009 e o Praemium Imperiale da Japan Art Association em 2011.

É notória a relação dos trabalhos do artista com o elemento água, em diversas obras podemos observar corpos mergulhando em águas, *The Reflecting Pool* (1977-1979); *I Do Not Know What It Is I Am Like* (1986); *The Passing* (1991); *Nantes Triptych* (1992) e *Stations* (1994), citando algumas como exemplo.



Figura 8 - The Reflecting Pool, 1977 - 1979.



Figura 9 - The Crossing, 1996.

Em seu texto *Spirit and Medium*, David Morgan interpreta tais corpos relacionados à água na obra de Viola a eventos como nascimento, batismo, ritual de limpeza, morte, recriação e renascimento. Mergulhar nas águas seria um processo de metamorfose mítica, a maneira como o corpo torna-se um meio para a experiência espiritual. No mesmo texto Morgan fala sobre a relação dos trabalhos de Viola com o mitológico, citando como exemplo a obra *Going Forth By Day* (2002), que tem seu nome inspirado no livro egípcio, Livro dos Mortos.

“O resultado foi uma grande sala na qual as paredes apresentam cinco loops digitais contínuos compostos por cenas épicas que estão dispostas na seguinte ordem: fogo/nascimento, o caminho, dilúvio, travessia e ressurreição. Um fluxo interminável de pessoas caminhando por uma floresta lembra a longa fila de cidadãos atenienses no friso do Parthenon participando do famoso ritual da cidade que celebra sua padroeira, Athena. Outro loop mostra um dilúvio e a agitação frenética de pessoas para escapar de sua fúria. Uma terceira narrativa vê a morte de um homem velho, a tristeza de seus filhos e sua partida através de um rio mítico para as Ilhas da Felicidade além. Além disso, outra sequência retrata os trabalhadores de emergência que lutam para resgatar um homem preso, cuja alma finalmente

se ergue do túmulo de água enquanto os trabalhadores dormem<sup>6</sup>”. (Tradução livre. MORGAN, 2004)



Figura 10 - Going Forth by Day, 2002.

Em todas as cenas são invocadas monumentos artísticos do passado e arquétipos míticos: O Parthenon, o dilúvio bíblico, a travessia do rio da pós vida, e a ressurreição de Cristo/Osiris/Orfeu.

Considerando os temas trabalhados na obra de Bill Viola e os temas discutidos anteriormente é possível observar pontos em comum como a relação com o elemento das águas, referências mitológicas e o mistério relacionado à consciência e espiritualidade.

---

<sup>6</sup> The result was a long room whose walls present five continuous digital loops consisting of epic scenes that are sandwiched in the ordinary: fire/birth, the path, deluge, crossing and resurrection. An endless stream of people walking through a forest recalls the long line of Athenian citizens on the frieze of the Parthenon taking part in the city's famed ritual celebrating its patroness, Athena. Another loop shows a deluge and the frantic scrambling of people to escape its fury. A third narrative views the death of an old man, the sorrow of his children, and his leave-taking across a mythic river to the Isles of Bliss beyond. Beside that, another sequence portrays emergency workers struggling to rescue a trapped man, whose soul finally rises from its watery grave as the works sleep. (MORGAN, 2004)

## 5. Lete

Lete é uma vídeo animação produzida com o Adobe Flash CS6 com duração aproximada de 3 minutos e 22 segundos, tem a resolução de 1280 por 720 pixels tendo uma proporção de 16:9, formato usado para HDTV. Na obra estão presentes diversos filamentos que dançam sobrepondo-se, tais filamentos possuem transparência permitindo a visão das camadas anteriores. No desenrolar do vídeo imagens fotográficas tratadas com Adobe Photoshop CS6 aparecem e desaparecem entre os filamentos em movimento, as fotografias foram retiradas do acervo pessoal de minha família remetendo a momentos da infância que começam a se perder na memória.

Inicialmente a ideia era que a obra fosse uma videoinstalação em uma sala, porém devido a problemas com tempo para a conclusão do trabalho e recursos necessários para a montagem optei apenas pela animação que pretendo futuramente veicular na internet.

Meu interesse por animação vem desde muito cedo através de desenhos animados, na disciplina de Ateliê Multimídia tive a oportunidade de aprender mais sobre a produção de animações através da ferramenta Flash. Ao final da disciplina apresentei uma pequena animação que penso ter pontos em comum com Lete, sendo uma espécie de exercício anterior.



Figura 11 - Quadro de animação produzida no Ateliê de Multimídia, 2017.

Na animação em questão em um fundo subaquático, de uma concha maior na parte superior do vídeo filamentos em degrade de azuis se desdobram buscando conchas fora do enquadramento da animação e as posicionando na parte inferior do quadro. Ao fundo sons subaquáticos podem ser ouvidos.

Inicialmente a ideia da animação remete-se a um cenário subaquático no qual havia um fundo com pedras e algas/filamentos que se moviam em sincronia simulando o movimento das águas. Entre essas algas surgiriam as fotografias selecionadas remetendo as memórias que começam a ocultar-se e perder-se na infundável torrente de memórias criadas todos os dias ao longo da vida. Porém em conversas com o orientador, optei por retirar as pedras que ocupavam muito espaço do vídeo e manter apenas os filamentos, que poderiam ser interpretados como algas ou não. Tal escolha também teve como motivo para que o trabalho não ficasse ilustrativo demais das profundezas das águas.

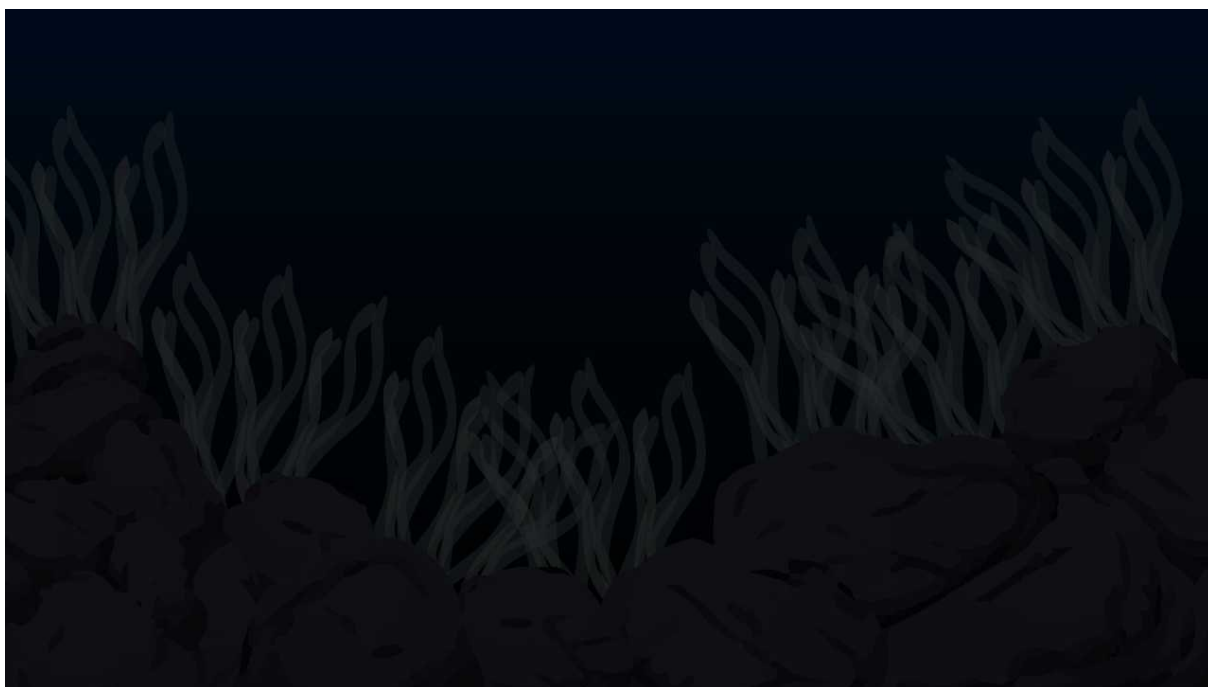


Figura 12 - Projeto Inicial de Lete

Tomada essa decisão as pedras foram retiradas e os filamentos mantidos e reorganizados em camadas para criar a impressão de profundidade. Alguns grupos de filamentos também foram espelhados para que não se movessem na mesma direção dos outros, criando assim mais aberturas nas quais as fotografias poderiam ser entrevistas.





Figura 13 - Quadro da animação Lete após a retirada de rochas e reorganização dos filamentos

Os filamentos ao sobreporem entre si e com as fotografias remeteriam a sobreposição das memórias com o passar dos anos e as conexões neurais formadas na criação de novas memórias. Eles também têm relação com o ocultar/revelar, escondendo e revelando as memórias ao seu bel-prazer.

As imagens que aparecem e desaparecem entre os filamentos foram selecionadas a partir do acervo de fotografias de minha família e remetem a momentos da infância, parte de minha vida da qual as memórias já começam a falhar, embora ainda não completamente. Durante a seleção das fotos percebi que a maioria das imagens selecionadas haviam outras personagens além de mim, esse fato levou-me a percepção de que a construção das memórias que persistem através do tempo está ligada ao encontro com o outro, de certa forma também oculto e desconhecido. “Quem são essas pessoas? Por que elas estão nas fotos e não outras? Quem tirou essas fotografias? Onde estão as pessoas que também fizeram parte desses momentos, mas não estão na imagem?” Foram alguns dos questionamentos que surgiram. Tais encontros também estão relacionados eventos como nascimentos, casamentos, aniversários e datas comemorativas, o que pode ser explicado pela dificuldade de produção de imagens fotográficas no período em que foram tiradas, onde a fotografia digital ainda não havia se popularizado e fotografias eram tiradas com a finalidade de construção de memórias de momentos importantes.



Figura 14 - Algumas das fotografias selecionadas no processo de construção da animação

Na construção da animação as fotografias foram tratadas de forma que ficassem com bordas esmaecidas e também possuísem transparência para que se sobreponham com os filamentos. O aparecimento e desaparecimento das imagens simboliza a inconstância das memórias que começam a ser esquecidas.

Em relação ao som da animação, foram utilizados sons gravados debaixo d'água e o batimento cardíaco. O som da água remeteria ao subconsciente e o batimento cardíaco a inexorável passagem do tempo durante a vida e a criação de novas memórias, conseqüente o esquecimento de outras. Combinados os sons remetem também ao som no interior do útero, único momento em nossas vidas em que vivemos completamente imersos em líquido e nossa mais antiga memória esquecida.

## **6. Considerações finais**

Olhar para o oculto, para o desconhecido, muitas vezes não é diferente de olhar para si mesmo. As memórias, conjunto de informações armazenadas no cérebro responsáveis por quem nós somos, nossa personalidade, podem ser incertas e confusas. Durante a construção deste trabalho no qual trabalhei com minhas próprias memórias, me perguntei por diversas vezes “Quem sou eu? De onde eu vim?” e as informações que eu possuía não foram satisfatórias na resposta desses questionamentos.

No período em que realizei a escrita deste trabalho e também o exercício de olhar para o oculto em minha própria memória e esquecimento percebi que o oculto e o incerto não são necessariamente ruins. A certeza absoluta nos cega, enquanto a incerteza do que está oculto nos instiga a continuar buscando uma nova perspectiva de algo, seja uma nova visão de nós mesmos ou de outra coisa.

Encerro esse trabalho não considerando a questão do Oculto resolvida, não faz parte da sua natureza estar. Considero esse trabalho como a finalização de um ciclo e o início de um novo, no qual as marcas, assim como as memórias, continuarão atualizando-se e me desassossegando para a criação de novos corpos, artísticos ou não.

## Referências Bibliográficas

BIOGRAPHY. Disponível em: <<https://www.billviola.com/biograph.htm>>. Acesso em: 18 out. 2018.

ELWES, Catherine. Introduction: From the Margins to the Mainstream. In: ELWES, Catherine. **Video Art: A Guided Tour**. New York: I.b. Tauris & Co Ltd, 2006. p. 1-20.

HACQUARD, Georges. **Dicionário de Mitologia Grega e Romana**. Rio Tinto, Portugal: Edições Asa, 1996.

MELLO, Christine. Videoinstalação e poéticas contemporâneas. **ARS (São Paulo)**, São Paulo, v. 5, n. 10, p.90-97, jan. 2007. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1678-53202007000200009](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202007000200009)>. Acesso em: 16 ago. 2018.

MORGAN, David (Ed.). Spirit And Medium: The Video Art of Bill Viola. In: TOWNSEND, Chris. **The Art of Bill Viola**. London: Thames & Hudson Ltd, 2004. Cap. 4. p. 88-109.

MOTTA, Rogério da. **O símbolo da água**. 2016. Disponível em: <<https://paulorogeriadamotta.com.br/o-simbolo-da-agua/>>. Acesso em: 20 ago. 2018.

PEÑALOZA, Rodrigo. **LETHE, O RIO DO ESQUECIMENTO**. 2015. Disponível em: <<https://medium.com/@milesmithrae/lethe-o-rio-do-esquecimento-rodri-go-pe%C3%B1aloza-jan-2015-6d2d8c837224>>. Acesso em: 15 ago. 2018.

ROLNIK, Suely. Pensamento, corpo e devir: Uma perspectiva ético/estético/política no trabalho acadêmico. **Cadernos de Subjetividade**, São Paulo, v. 1, n. 2, p.241-251, set./fev. 1993.

SOUSA, Aline Batista de; SALGADO, Tania Denise Miskinis. Memória, aprendizagem, emoções e inteligência. **Revista Liberato**, Novo Hamburgo, v. 16, n. 26, p.101-220, jul./dez. 2015. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/132515/000982720.pdf?sequence>>. Acesso em: 21 ago. 2018.

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TRIESTE - DIPARTIMENTO DI SCIENZE DELL'ANTICHITÀ "LEONARDO FERRERO". **Dizionario Etimologico della Mitologia Greca**. 2017. Disponível em: <<https://demgol.units.it/index.do>>. Acesso em: 15 ago. 2018.

VIDEOARTE . In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3854/videoarte>>. Acesso em: 16 de Out. 2018. Verbete da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7

VIOLA, Bill. **GOING FORTH BY DAY**. Berlin: Deutsche Guggenheim, 2002.

VIOLA, Bill. **Reasons for Knocking at an Empty House**. Cambridge: The Mit Press, 2002.