

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES – IARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

ARLEN COSTA DE PAULA

**SUBLIMAÇÕES DO COTIDIANO:
METAMORFOSES DA IMAGEM E DO TEMPO EM UM
TRABALHO VIDEOGRÁFICO**

UBERLÂNDIA-MG
2019

ARLEN COSTA DE PAULA

**SUBLIMAÇÕES DO COTIDIANO:
METAMORFOSES DA IMAGEM E DO TEMPO EM UM
TRABALHO VIDEOGRÁFICO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes/Mestrado do Instituto de Artes da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Artes.

Linha de Pesquisa: Práticas e Processos em Artes

Subárea: Artes Visuais

Orientadora: Profa. Dra. Beatriz Basile da Silva
Rauscher

UBERLÂNDIA-MG

2019

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

P324 2019	<p>Paula, Arlen Costa de, 1979- SUBLIMAÇÕES DO COTIDIANO [recurso eletrônico] : METAMORFÓSES DA IMAGEM E DO TEMPO EM UM TRABALHO VIDEOGRÁFICO / Arlen Costa de Paula. - 2019.</p> <p>Orientadora: Beatriz Basile da Silva Rauscher. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia, Pós-graduação em Artes. Modo de acesso: Internet. Disponível em: http://dx.doi.org/10.14393/ufu.di.2019.2305 Inclui bibliografia. Inclui ilustrações.</p> <p>1. Artes. I. Basile da Silva Rauscher, Beatriz, 1960-, (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Pós-graduação em Artes. III. Título.</p> <p style="text-align: right;">CDU: 7</p>
--------------	---

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:
Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
 Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Artes
 Av. João Naves de Ávila, 2121, Bloco 1V - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902
 Telefone: (34) 3239-4522 - ppgar@iarte.ufu.br - www.iarte.ufu.br



ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	Artes				
Defesa de:	Dissertação de Mestrado Acadêmico / PPGAR				
Data:	29 de agosto de 2019	Hora de início:	14h	Hora de encerramento:	16h 33 min
Matrícula do Discente:	11712ART001				
Nome do Discente:	Arlen Costa de Paula				
Título do Trabalho:	Sublimações do Cotidiano: Metamorfoses da Imagem e do Tempo em um Trabalho Videográfico				
Área de concentração:	Artes / Modalidade cursada: Artes Visuais				
Linha de pesquisa:	Práticas e Processos em Artes				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	Poéticas Urbanas Contemporâneas				

Reuniu-se no Laboratório de Arte Computacional, Campus Santa Mônica, da Universidade Federal de Uberlândia, a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em **Artes**, assim composta: Professores Doutores: Milena Szafir - UFC; Marco Antônio Pasqualini de Andrade – UFU; Beatriz Basile da Silva Rauscher - UFU, orientador(a) do(a) candidato(a).

Iniciando os trabalhos o(a) presidente da mesa, Dr(a). Beatriz Basile da Silva Rauscher, apresentou a Comissão Examinadora e o candidato(a), agradeceu a presença do público, e concedeu ao Discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação do Discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa.

A seguir o senhor(a) presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos(às) examinadores(as), que passaram a arguir o(a) candidato(a). Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando o(a) candidato(a):

Aprovado.

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de **Mestre**.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que após lida e achada conforme foi assinada pela Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Beatriz Basile da Silva Rauscher, Professor(a) do Magistério Superior**, em 29/08/2019, às 16:43, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Marco Antonio Pasqualini de Andrade, Membro de Comissão**, em 29/08/2019, às 16:59, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **PROFA. DRA. MILENA SZAFIR, Usuário Externo**, em 08/09/2019, às 17:34, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1505215** e o código CRC **B6493B5A**.

À minha mãe, Cecília Costa de Paula
(*in memoriam*), e à minha esposa,
Andresa Pelais.

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, profa. Dra Beatriz Rauscher, pela paciência, pela confiança e pelo incentivo contínuo durante o desenvolvimento deste trabalho.

Aos professores membros da banca examinadora desta dissertação, prof. Dr. Marco Antonio Pasqualini de Andrade e profa. Dra. Milena Szafir, pela leitura de meu trabalho e pelas contribuições que o iluminaram.

À minha esposa, Andresa Pelais, pelo apoio constante e pela fé compartilhada.

A todos que colaboraram para a finalização desta etapa, seja com palavras de apoio, seja com sugestões.

“A arte não reproduz o visível, mas torna visível.”

Paul Klee

RESUMO

Esta dissertação apresenta reflexões sobre a construção de um trabalho artístico por meio da técnica de vídeo digital. Trata-se de uma pesquisa de exploração da sensibilidade poética no âmbito da linguagem videográfica com o intuito de se obter resultados de natureza anamórfica, por meio da utilização do recurso de varredura de fenda, que possibilita a distorção da imagem pela intercalação de quadros. A temática em torno da qual essas reflexões se organizam é o cotidiano do circuito urbano, constituído pelas estradas nos extremos da cidade de Uberlândia, por veículos de locomoção, pela vegetação e pelo céu do cerrado. Sobre o referencial teórico desta pesquisa, ele foi constituído por obras de autores que se dedicaram à videoarte, como Arlindo Machado, Philippe Dubois e Michael Rush. Quanto às referências plásticas, elas são compostas por obras de artistas que já realizaram trabalhos de natureza similar, como Nam June Paik, Wolf Vostell, Eder Santos, Egbert Mittelstadt, Steina Vasulka e Miska Knapek. Por meio de um processo de edição que envolveu a montagem, a repetição de imagens em movimento, bem como o trabalho com trilhas sonoras, o artista alcançou resultados plásticos que despertam no espectador sensações de natureza sublimática.

Palavras-chave: Videoarte; Anamorfoses; Varredura de fenda; Cotidiano; Poéticas da imagem.

ABSTRACT

This dissertation presents reflections about the construction of an artistic work through the digital video technique. It is about a research to explore the poetic sensibility in the video-graphic language domain with the purpose to obtain results of anamorphic nature, through the utilization of the resource called slit scan, which allows image distortion by frame interleaving. The theme around the organization of these reflections is the quotidian of the urban circuit, constituted by roads in the outskirts of the city of Uberlandia, by locomotion vehicles, vegetation and the Brazilian cerrado sky. Regarding the theoretical references to this research, it was constituted of works by authors dedicated to videoarts, such as Arlindo Machado, Philippe Dubois and Michael Rush. Regarding plastic references, these are represented by works of artists who performed similar nature artworks, such as Nam June Paik, Wolf Vostell, Eder Santos, Egbert Mittelstadt, Steina Vasulka and Miska Knapek. Through an edition process which included montage, the repetition of moving images, as well as the work with soundtracks, the artist achieved plastic results which aroused in the spectator sensations of sublimatic nature.

Keywords: Videoart; Anamorphosis; Slit scan; Quotidian; Image poetics.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – <i>Exposition of Music</i> , Nam June Paik.....	18
FIGURA 2 – <i>Exposition of Music</i> , Nam June Paik.....	19
FIGURA 3 – <i>Passersby</i>	26
FIGURA 4 – <i>Passersby</i>	27
FIGURA 5 – <i>Passersby</i>	27
FIGURA 6 – Trajeto Rondon Pacheco, Uberlândia-MG.....	35
FIGURA 7 – Trajeto Brigadeiro Sampaio, Uberlândia-MG.....	36
FIGURA 8 – Rio Uberabinha, Uberlândia-MG	37
FIGURA 9 – Rio Uberabinha, Uberlândia-MG.....	37
FIGURA 10 – Rio Uberabinha, Uberlândia-MG	38
FIGURA 11 – Trajeto Anel Viário, Uberlândia-MG.....	39
FIGURA 12 – Córrego do Óleo, Uberlândia-MG.....	39
FIGURA 13 – Córrego do Óleo, Uberlândia-MG.....	40
FIGURA 14 – <i>Nuvens</i>	41
FIGURA 15 – <i>Nuvens</i>	42
FIGURA 16 – <i>Transição</i>	42
FIGURA 17 – <i>Transição</i>	43
FIGURA 18 – <i>Transição</i>	43
FIGURA 19 – <i>Transição</i>	44
FIGURA 20 – Céu BR-050, Uberlândia-MG.....	45
FIGURA 21 – Céu BR-050, Uberlândia-MG.....	45
FIGURA 22 – Trajeto Anel Viário, Uberlândia-MG.....	46
FIGURA 23 – <i>O Tâmis acima da ponte de Waterloo – 1830-1835</i>	48
FIGURA 24 – <i>Monte de Santa-Vitória, 1902-04 - Paul Cézanne</i>	49
FIGURA 25 – <i>TouchDesigner</i> , Interface, 2017.....	56
FIGURA 26 – Manipulação digital, <i>TouchDesigner</i>	58
FIGURA 27 – <i>TV Cubisme, 1985. Collection de Wolf Vostel</i>	64
FIGURA 28 – <i>Cinema, 2009, de Eder Santos</i>	65
FIGURA 29 – Trecho Dom Almir, Estação Ferroviária, Uberlândia-MG.....	66
FIGURA 30 – Trecho Dom Almir, Estação Ferroviária, Uberlândia-MG.....	67

FIGURA 31 – Manipulação digital, <i>TouchDesigner</i>	68
FIGURA 32 – Manipulação digital, <i>TouchDesigner</i>	69
FIGURA 33 – Manipulação digital, <i>TouchDesigner</i>	69
FIGURA 34 – Céu na extremidade do bairro Mansour, Uberlândia-MG.....	70
FIGURA 35 – Céu na extremidade do bairro Mansour, Uberlândia-MG.....	70
FIGURA 36 – Av. Getúlio Vargas. Captura de imagem, Uberlândia-MG.	76
FIGURA 37 – <i>Quimera, Backlight e recorte em vinil adesivo</i> - Regina Silveira.....	78
FIGURA 38 – <i>Solombra</i> , Holofote, Regina Silveira.....	78
FIGURA 39 – <i>Abstract Painting</i> , 1990.....	80
FIGURA 40 – <i>Cão na Coleira</i> , 1912 – Giacomo Balla.....	82
FIGURA 41 – <i>O fumante</i> , 1911, de Arturo Bragaglia.....	82
FIGURA 42 – Manipulação digital, <i>TouchDesigner</i>	83
FIGURA 43 – Manipulação digital, <i>TouchDesigner</i>	84
FIGURA 44 – <i>3 Tempos</i>	87
FIGURA 45 – <i>3 Tempos</i>	87
FIGURA 46 – <i>3 Tempos</i>	88
FIGURA 47 – <i>Aparelho cinecromático</i> , 1955, Abraham Palatnik.....	89
FIGURA 48 – <i>Capela Rothko</i> , 1964 - Mark Rothko.....	89
FIGURA 49 – Título não conhecido, 1944-45.....	90
FIGURA 50 – Manipulação digital, <i>TouchDesigner</i>	90
FIGURA 51 – Manipulação digital, <i>TouchDesigner</i>	91
FIGURA 52 – Manipulação digital, <i>TouchDesigner</i>	92
FIGURA 53 – Manipulação digital, <i>TouchDesigner</i>	92
FIGURA 54 – Manipulação digital, <i>TouchDesigner</i>	92
FIGURA 55 – Manipulação digital, <i>TouchDesigner</i>	93
FIGURA 56 – Manipulação digital, <i>TouchDesigner</i>	95
FIGURA 57 – Manipulação digital, <i>TouchDesigner</i>	95
FIGURA 58 – Manipulação digital, <i>TouchDesigner</i>	95
FIGURA 59 – Manipulação digital, <i>TouchDesigner</i>	96
FIGURA 60 – <i>Tense</i> , 2007, de Egbert Mittlestdt.....	97
FIGURA 61 – <i>Tense</i> , 2007, Egbert Mittlestadt.....	98
FIGURA 62 – <i>Bent Scans</i> , 2002, de Steina Vasulka.....	99
FIGURA 63 – <i>Bent Scans</i> , 2002, de Steina Vasulka.....	100

FIGURA 64 – <i>The Fourth Dimension</i> , 1988 – Zbigniew Rybczynski.....	101
FIGURA 65 – <i>Amstel</i> 2003, frame de vídeo em tempo real - Kurt Ralske.....	102
FIGURA 66 – <i>Travel images</i> , 2007, Miska Knapek.....	103
FIGURA 67 – <i>Travel images</i> , 2008, Miska Knapek.....	103
FIGURA 68 – Frame de <i>Transição</i>	105
FIGURA 69 – Frame de <i>Transição</i>	105
FIGURA 70 – Frame de <i>Crepúsculo</i>	106
FIGURA 71 – Frame de <i>Crepúsculo</i>	107
FIGURA 72 – Frame de <i>Transição</i>	108
FIGURA 73 – Frame de <i>Transição</i>	108
FIGURA 74 – Frame de <i>Metamorfose</i>	109
FIGURA 75 – Frame de <i>Metamorfose</i>	109

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 VIDEOARTE	15
2.1 Nam June Paik e a distorção/desconstrução da imagem	17
2.2 A relação da linguagem videográfica com o cinema.....	21
3 PERCURSOS CRIATIVOS: ENTRE CAMINHADAS E DERIVAS.....	34
3.1 Trajetos cotidianos, contemplação da paisagem e da natureza	34
3.2 Reflexões sobre caminhar à deriva	50
3.3 Os recursos técnicos.....	54
4 AS PROPRIEDADES DO VÍDEO.....	60
4.1 O tempo.....	60
4.2 Anamorfoses.....	74
4.3 Metamorfose e hibridismos	85
4.4 Artistas que operam anamorfoses cronotópicas.....	96
4.5 Sublimações do cotidiano.....	104
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	112
REFERÊNCIAS	114

1 INTRODUÇÃO

O objetivo deste trabalho consiste na produção de vídeos artísticos por meio da composição e da edição de imagens capturadas da paisagem urbana da cidade de Uberlândia. O trabalho realizado teve como foco a poética suscitada durante o trajeto percorrido por diversos locais da cidade, e como catalisador, como meio de expressão, a linguagem videográfica. Para a condução desse processo, fiz uso da ferramenta multiplataforma *TouchDesigner*, com o intuito de realizar a varredura de fenda, técnica que possibilita a distorção da imagem pela intercalação de quadros, e da ferramenta de edição de vídeo *Adobe Premiere*, para a obtenção dos resultados videográficos. O conjunto de vídeos obtidos¹ com o trabalho desenvolvido é resultado da transformação de signos sublimados em imagens abstratas. Trata-se de signos oriundos da manipulação digital, realizada por meio de ferramentas que possibilitaram a reconfiguração das imagens de maneira computacional.

A cidade foi, na primeira parte da pesquisa, o campo de exploração para arregimentar cenários, sendo que por meio da caminhada foi possível a descoberta de novos espaços para a apreciação das paisagens que se revelavam para a câmera.

Contemplei, durante esse trajeto, diversas paisagens com áreas naturais, como os rios, os córregos, as matas e sua variedade de plantas, as nuvens e o pôr do sol. Registrei todas essas paisagens para a composição do banco de dados. E com o intuito de alcançar os resultados pretendidos, escolhi locais no espaço urbano e em suas limitações territoriais para documentar o confronto entre a paisagem urbana e a paisagem natural. Capturei, portanto, cenários proeminentes da cidade. Como se trata de uma região típica do cerrado, os cenários selecionados, compostos por rios, córregos e por uma vegetação semelhante à de uma savana, contribuíram para a formação de um

¹ Todos os vídeos artísticos produzidos pelo autor deste trabalho e analisados aqui podem ser acessados em seu canal do *Youtube* intitulado "Euletrônico", disponível no seguinte endereço: <www.youtube.com/euletronico>.

ótimo acervo visual, que, posteriormente, foi manuseado de forma a dar plasticidade à matéria do vídeo.

Neste trabalho, as edificações horizontalizadas do espaço urbano, como estradas, trechos da malha rodoviária e veículos de trânsito, somaram-se para compor todo o corpo dos elementos que foram inseridos na linha do tempo em uma narrativa construída de modo que possa ser explorada de maneira linear e não linear no processo.

Quanto ao desejo por expressar minha pesquisa por meio da linguagem videográfica, ele foi despertado e instigado por uma obra em particular do artista alemão Egbert Mittelstadt, em uma visita que fiz, em 2003, à exposição *Movimentos improváveis*, instalada no Centro Cultural Banco do Brasil, no Rio de Janeiro. Em seu trabalho *Passersby*, era possível perceber, no decorrer do tempo, como a imagem do vídeo se desfazia, deixando rastros por meio da desintegração da figura que se apresentava no plano central. Ela se distorcia e se esticava, desintegrando-se no decorrer da passagem temporal, até que a repetição do vídeo fosse iniciada. Naquele momento, sensações vieram à tona e, de certo modo, enraizaram-se em meu inconsciente, pois, posteriormente, germinaram as indagações e as reflexões que proponho nesta pesquisa.

Para dar fundamento às minhas criações videográficas, realizei pesquisas sobre essa temática tanto em relação ao aspecto conceitual e histórico quanto ao artístico. Estudei diversos movimentos artísticos da pintura, como o período do Realismo Inglês, o Impressionismo, o Futurismo e o movimento da pintura abstracionista, que tem como expoentes os artistas Mark Rothko e Gerhard Richter.

Justamente pelo fato de a linguagem videográfica ser dinâmica é que é possível sintetizar por meio dela novas interpretações do ambiente em que vivemos. A repetição, a temporalidade, a distorção cronológica e a sucessão de elementos presentes na composição permitem que estabeleçamos um novo olhar para qualquer figura do cotidiano. E o ritmo de informações dispostas permite-nos captar o tempo e tornar o trabalho contemplativo, algo que é de bastante relevância se considerarmos que vivemos atualmente na era do imediatismo.

Quanto à estruturação desta dissertação, com o intuito de dar substância a essas minhas experimentações e de possibilitar uma melhor compreensão de

todo o processo investigativo e produtivo que compõe a pesquisa que desenvolvi, optei por construir três capítulos de modo a abordar neles, sistematicamente, os elementos indispensáveis à composição do corpo dos vídeos produzidos durante essa jornada, bem como os resultados finais obtidos com ela.

No primeiro capítulo, traço um percurso sobre a linguagem videográfica, de modo a sintetizar suas definições e principais manifestações, tanto no Brasil quanto em outras partes do mundo, tendo por base reflexões de pensadores que se dedicaram a essa temática e às novas mídias, como Philippe Dubois, Michael Rush, Arlindo Machado e Christine Mello. Além desses autores, estabeleci um diálogo também com pensadores que se dedicam à questão do cinema expandido e da imersão do vídeo nesse universo, como Osmar Gonçalves, Katia Maciel e François Albera que aborda o construtivismo russo e o trabalho de seu maior expoente, Sergei Eisenstein. Saliento, ainda, a importância de Nam June Paik por ele ser considerado o pai da videoarte, uma vez que seus trabalhos nos instigam a pensar, de maneira que ultrapassa o senso comum, sobre a imagem em movimento e sobre suas possibilidades de ramificações nos limites da projeção. E de maneira complementar, faço reflexões também sobre o pensamento de Lev Manovich, por meio da leitura de um artigo escrito pela estudiosa Irene Machado sobre o livro *The Language of New Media*, em que Manovich aborda sobre a visão das novas mídias, com base no construtivismo russo e no cinema. Por meio das reflexões sobre o trabalho desse autor, percebe-se a contribuição das novas mídias, hoje, para uma totalização de tarefas que podem ser desempenhadas por uma única ferramenta: o computador.

Já o segundo capítulo, ele se apresenta como o desdobramento das caminhadas, dos percursos criativos e das trajetórias percorridas durante as situações cotidianas que possibilitaram a realização dos registros. Nele, descrevo o uso que fiz da câmera fotográfica como o equipamento de registro que atestou minha presença nos locais por onde deambulei. As reflexões que proponho baseiam-se nos pensamentos de Guy Debord, mais especificamente, em sua Teoria da Deriva, bem como na obra *Walkscapes*, de Francesco Careri. O intuito foi apresentar uma discussão sobre a observação do espaço, sobre as

memórias e os sentidos suscitados pela nossa vivência em ambientes que condicionam um pensar estético.

Por fim, no terceiro capítulo, apresento uma discussão sobre umas das principais características da linguagem videográfica: o tempo. Discorro sobre suas definições, terminologias, sua relação com a música na montagem artística e visual, sobre as ferramentas utilizadas para a realização dos meus experimentos e também sobre trabalhos de artistas que desenvolveram pesquisas semelhantes à minha, ao operarem anamorfozes visuais. Além disso, faço uma reflexão sobre a importância da musicalidade no meu trabalho e sobre o sublime como sensação de apreciação de algo intangível. E para completar as reflexões que compõem o conjunto da minha pesquisa, apresento também uma análise sobre os vídeos resultantes desse processo.

2 VIDEOARTE

As definições a respeito do conceito de videoarte expressas neste capítulo apoiam-se em minhas leituras, que foram baseadas em um modo de pensamento crítico, reflexivo e contemplativo. Meu propósito de refletir sobre essas definições foi o de alcançar um conhecimento mais aprofundado sobre as principais características da linguagem videográfica para que, posteriormente, eu pudesse operar a ferramenta vídeo nas artes visuais como um modo de expressão.

Além de uma pesquisa em busca de referenciais teóricos e artísticos, no decorrer do meu curso no mestrado coletei também argumentos conceituais e operatórios sobre o tema videoarte.

Então, para tratar da linguagem do vídeo, apoiei-me, em uma primeira etapa, em conceitos de pensadores como Philippe Dubois, Michael Rush, Arlindo Machado e Christine Mello. Em seguida, estabeleci um diálogo com Lev Manovich, François Albera, Katia Maciel, Osmar Gonçalves, entre outros autores que se dedicam à questão da linguagem videográfica nas artes e que contribuem para a ampliação da compreensão do vídeo como uma linguagem plástica e do cinema como uma “referência fundante para todo o audiovisual” (MACHADO, 2004, p. 12). De acordo com Maciel (2009, p. 13), o

cinema implicou, de maneira definitiva, questões tecnológicas e formais, permitindo que questões da arte, da literatura, do teatro, da pintura e da fotografia fossem aprofundadas e combinadas em montagens inauguradas pela linguagem cinematográfica. Hoje, novas possibilidades tecnológicas, surgidas a partir do uso do computador e das redes telemáticas, produzem outras pesquisas de imagens que habitam não só os cinemas, como também museus e galerias, sob a forma das instalações contemporâneas.

Além desse referencial teórico, diversos subsídios me deram norteamento para que meu trabalho não tivesse um caráter apenas técnico e para que eu pudesse investigar, de modo mais abrangente, as possibilidades de manipulação e de reconfiguração da imagem em movimento. Conceitos da

música eletrônica, como o de recorte, o de colagem, o de repetição e o de distorções plásticas sonoras no tecido temporal, foram colocados em prática no meu processo de pesquisa, possibilitando trabalhar realizando o *remix* visual, resultado da montagem, por meio de visualidades plásticas da imagem, desdobrando novas composições com novos sentidos cognitivos. Como aponta Milena Szafir (2018, p. 349) no artigo em 3 Movimentos,

“mescla (remix) das logicas de criação em linguagens pre-existentes. Esclareço que poderíamos, ainda, fazer um caminho através das ferramentas de edição, composição, manipulação ou montagem, onde encontraríamos uma (im)possível linearidade de evolução tecnológica referente aos processos da imagem em movimento.

Uma busca pela estética audiovisual que também é embasada pelas referências de correntes artísticas como o Dadaísmo, o Surrealismo, o Futurismo e a *Pop Art* também compuseram o meu repertório, uma vez que essas vertentes exploraram bem o emprego de recursos como o recorte e a colagem, materializando novas obras. Esses subsídios que foram incorporados ao meu processo investigativo estabelecem relação entre si no que diz respeito à técnica e à estética. Eles agregaram à minha pesquisa, novas transformações imagéticas, desconstituindo um primeiro referencial e permitindo a elaboração de novas semânticas visuais, por meio de estágios transitivos que foram de uma temática figurativa ao completo ponto de abstração e de corrosão da imagem.

Os resultados obtidos pelos vídeos processados em minha pesquisa apontam para uma visualidade plástica, que busco aproximar também do campo da pintura. Associo esses resultados a movimentos artísticos que exploraram a abstração por meio da análise de trabalhos de artistas que subverteram conceitos dessa área. Como observadores da natureza, esses artistas desbravaram novas propostas até chegarem a uma abstração parcial ou total dos objetos de sua observação. Herbert Read (2001), por exemplo, ao abordar a obra de Cézanne, cita que este realizou o que aquele chamava de “abstração”, uma representação incompleta do campo de visão. É com base em parâmetros como esse que busco balizar minha pesquisa teórica e prática

no que diz respeito à ferramenta vídeo. Meu desejo é corromper a figuração primária, oriunda da lente da câmera que capta a imagem, para que, com base nesse estágio, eu possa redesenhar a realidade que nos cerca.

2.1 Nam June Paik e a distorção/desconstrução da imagem

Desde suas primeiras apresentações na década de 1960, vemos e percebemos o “deslocamento do vídeo em direção a múltiplos contextos da arte” (MELLO, 2008, p. 25). Um exemplo disso foram as exposições realizadas por Nam June Paik, por meio de seu trabalho intitulado *TV Magnet*, apresentado na “Exposition of Music-Electronic Television”, em 1963 (FIG. 1 e 2). Ele espalhou vários televisores por todos os lugares, com ímãs que distorciam as imagens transmitidas. Desse modo, Paik opera a desconstrução da imagem, usando um recurso que até então era considerado um “erro”. O que esse artista fez foi transformar esse erro em uma brecha que lhe permitisse operar de maneira estética nos novos meios de comunicação, interferindo na imagem.

Com Paik, a imagem televisiva foi se deslocando, sendo projetada para fora do tubo, instalando-se além das bordas da tela, propagando-se no espaço. Com a projeção da luz, o vídeo se incorpora em outras esferas além das artes plásticas.

Por meio das ferramentas que opero, compreendo que foi possível efetuar qualquer transformação nas imagens, numa aproximação tanto de signo quanto estética, observadas na plasticidade que Nam June Paik promoveu. Busco alcançar resultados que reflitam os ideais das vanguardas que romperam com padrões instituídos, como o Futurismo.

Além de trabalhar com conceitos de subversão, relativos às vanguardas europeias do começo do século XX, recorro também a conceitos da contemporaneidade, como alguns autores e artistas apontam como “erro”, mas também abordado como “falha”, ocasionando a estética *glitch*, que pode proporcionar resultados infinitos pela alteração de dados binários pelo uso de ferramentas tecnológicas que permite intervir na base hexadecimal da imagem.

Assim, como diversos artistas que materializam a *glitch art*, obtenho visualidades a partir da manipulação de dados que corroem e adulteram a realidade primária, compondo um novo signo. Essa estratégia é possível porque faço uso da ferramenta lógica contida nos programas com os quais eu opero. Exploro essa estratégia até experimentar todas as possibilidades que conheço, renovando-as por meio de conversas com membros de comunidades que debatem sobre a estética *glitch*. O que faz analisar a proximidade com essa estética são os resultados oriundos do erro ou falhas provocadas por Paik que, apesar do uso de diferentes ferramentas, é referência inevitável na história da arte recente.



FIGURA 1 – *Exposition of Music*, Nam June Paik, 1963
Fonte: Peter Brötzmann.



FIGURA 2 – *Exposition of Music*, Nam June Paik, 1963
 Fonte: Peter Brötzmann.

Sobre o ineditismo do trabalho de Paik que cito como exemplo, além de ele ser denominado como o primeiro trabalho de videoarte, fator de se tratar também de um trabalho de instalação, com esculturas eletrônicas, o que já mostra que a videoarte não estava restrita somente a exposições em uma tela do tubo iconoscópico.

O aspecto mutante do vídeo remete à sua gênese eletrônica, que permite a diluição da imagem, característica presente em obras de artistas como Paik, que não se comprometem com a natureza mimética da televisão, pois, ao proporem uma transformação sublimatória, metamórfica, causam a deformação total da imagem. Ao tratar dessas deformidades da imagem técnica no trabalho desse artista, Arlindo Machado (1988, p. 119) afirma que “o papel da vídeo-arte que Paik contribui para criar pode ser definido como uma recusa de cumprir a finalidade figurativa da imagem técnica e, conseqüentemente, um ataque à ideologia do mimetismo que está a ela associada”. Já Christine Mello (2008), em *Extremidades do vídeo*, relata o seguinte ponto de vista em relação ao trabalho de Paik:

Talvez seja o artista Nam June Paik, advindo do Fluxus, aquele que melhor traduza essas linhas de força: ao negar o vídeo, ele ao mesmo tempo inventa a estética do vídeo; a forma como ele responde a esse jogo de tensão faz com que prevaleçam

ambas as linhas de força como geradoras de conflito e como nutrientes vitais para todo o seu projeto criativo (MELLO, 2008, p. 60).

Observo que as expansões na área do vídeo hoje no que diz respeito à arte só me são acessíveis e entendíveis se tomo como base o que Paik fez. Analisar seu trabalho em conjunto com outros referenciais artísticos me possibilitam avançar em relação à construção ou desconstrução da imagem videográfica, por meio da análise de sua natureza primária, que, de corrente elétrica, transformou-se em dados binários com o advento do computador. Paik ampliou a esfera da criação artística para pensar novas formas de manifestação, por meio da projeção da luz. Assim, mesmo não sendo uma referência primária para minha pesquisa, esse artista é vital para que se entenda o ponto de partida da linguagem videográfica. Por meio de seu trabalho, compreendemos melhor outros trabalhos videográficos contemporâneos, como aqueles que estabelecem relação com a música, com a performance e com outros aspectos característicos do audiovisual.

O imã pode ser considerado, por assim dizer, a primeira pedra lascada da era eletrônica por desviar o fluxo da corrente elétrica. Por sua vez, a fita magnética permite que se opere o tempo. Já com relação ao computador, ele nos mostrou que é possível que se carregue mais dados para que se obtenha novas realidades, sem a necessidade de um referencial figurativo externo para as construções imateriais.

O vídeo, como afirma Mello (2008, p. 28), é “um meio audiovisual essencialmente heterogêneo, fora de qualquer território institucionalizado”. Com base nesse ponto de vista, percebo que me envolvo com um objeto que posso considerar como parasitário, uma vez que ele se agrega ou se incorpora a qualquer outro objeto de arte, adicionando-lhe novas propriedades, contaminando-lhe com suas atualizações. Trata-se, a meu ver, de um corpo não corpo, que parece ter a necessidade de estar presente em qualquer lugar e espaço. Sua natureza pode ser reconhecida como uma anomalia incontrolável, pois quando achamos que podemos dominá-la, ela já se expandiu e tomou conta de outros corpos, suscitando outras poéticas, novas expressões artísticas.

Com as primeiras obras realizadas por Paik, foi possível ver, por meio da videoarte, a possibilidade de controle do tempo, de adulteração imagética, de reversão e de incrustação (DUBOIS, 2004). Sua visão estética dispunha de novos estados da imagem, de uma reconfiguração da imagem televisiva, em que pontos de luz distorcidos corroboram a impressão de uma nova plasticidade da imagem em movimento.

Paik tornou-se, portanto, precursor da videoarte, ao utilizar recursos analógicos em suas apresentações. E mesmo que seu trabalho tenha sido desenvolvido em um tempo distante deste nosso, e que hoje façamos uso de ferramentas automatizadas, de outros recursos tecnológicos que também podem ser aplicados na área do vídeo, como as máquinas digitais, a importância e a influência desse artista sul-coreano continuam preservadas.

2.2 A relação da linguagem videográfica com o cinema

De acordo com Machado (2004, p. 12-13), “ao contrário de outras formas expressivas, o vídeo apresenta-se quase sempre de forma múltipla, variável, instável, complexa, ocorrendo numa variedade infinita de manifestações”. Por meio da leitura da obra *Cinema, vídeo, Godard*, de Dubois, estudei sobre diversas manifestações expressas por meio da linguagem do vídeo, desde seu surgimento. Nesse trabalho, o autor trata da trajetória do vídeo, bem como de sua relação com as artes plásticas, por meio da análise de trabalhos de artistas como Paik e Wolf Vostell, que viram nessa mídia, nos anos 1960, novas possibilidades de expressão plástica. Como afirma Machado (2004, p.13), o vídeo “pode estar presente em esculturas, instalações multimídias, ambientes, performances, intervenções urbanas, até mesmo em peças de teatro, salas de concerto, *shows* musicais e *raves*”.

Em *A arte do vídeo*, Machado (1988) apresenta reflexões sobre os princípios da produção de conteúdo audiovisual, sobre as transformações do vídeo e sobre as evoluções e as distinções técnicas específicas dessa forma de linguagem. Além disso, ele trata das origens primitivo-analógicas do vídeo e do modo como sua forma de manifestação seguiu ganhando corpo de acordo

com o surgimento de novos equipamentos, como a câmera de vídeo e o próprio videocassete. Segundo Machado (1988), a partir dos anos 1960, com o surgimento de equipamentos de gravação e de reprodução, como o *Portapack*, o videoteipe e o videocassete, o trabalho com o vídeo possibilitou aos artistas o desenvolvimento de novas ideias expressivas de seu próprio tempo, suscitando questionamentos e críticas relativos ao próprio sistema de comunicação e a suas tendências consumistas. Ao campo das artes foram incorporadas novas formas plásticas de representação, uma vez que o som passou a fazer parte do trabalho de vídeo, especificamente.

Essa obra de Machado (1988) apresenta uma ampla visão sobre recursos tecnológicos no que diz respeito ao vídeo. Ao transitar pelo campo das artes, o autor trata de pressupostos conceituais, que se caracterizam de forma híbrida, ampliando as possibilidades de representação da imagem e criticando os meios de comunicação de massa ao propor uma nova estética da imagem relacionada aos meios tradicionais de representação da arte. Segundo Machado (1988, p. 9), “muitas das possibilidades criativas da televisão só puderam, portanto, ser exploradas fora da televisão, num terreno que, todavia, era ainda genuinamente televisual e ao qual nós hoje chamamos de modo genérico de *vídeo*”.

Na amplitude do universo da linguagem videográfica, temos a invenção do computador, que se tornou uma ferramenta praticamente indispensável a posteriores produções de conteúdo audiovisual. O princípio da tecnologia digital e seu caráter revolucionário para a produção de imagens podem ser entendidos com base na seguinte observação de Machado (1988, p. 30):

Com a codificação digital, entretanto, atribui-se um valor numérico a cada ponto de luz da imagem, de forma que este último pode ser colocado na memória de um computador, manipulado à vontade, copiado quantas vezes for preciso e depois convertido novamente em imagem, sem qualquer perda de definição.

Por meio de sua obra *The new language of new media*, Lev Manovich (2001) faz um percurso analítico que compreende do cinema russo e de suas

experimentações cinematográficas, a representação numérica dessas mídias, até o presente momento em que se torna possível, integrar diversas mídias por meio de uma única plataforma, o computador, onde algoritmos podem ser manipulados para edição da imagem em movimento, como a adição sonora, a mudança de cor e o incremento de texto. O computador é, atualmente, uma forma tecnológica imprescindível para os processos de criação contemporânea quando se trata do cinema e do vídeo, como demonstra Manovich (2001, p.78-79):

Cem anos depois do nascimento do cinema, os modos cinemáticos de ver o mundo, estruturar o tempo, narrar uma história e vincular uma experiência na próxima, se tornaram os meios básicos pelos quais os usuários de computador acessam e interagem com todo dado cultural. A esse respeito, o computador cumpre a promessa do cinema de ser o esperanto visual – uma meta que preocupou muitos artistas e críticos de filmes na década de 1920, de Griffith a Vertov. De fato, hoje milhões de usuários de computador se comunicam uns com os outros através da mesma interface computacional. E, em contraste com o cinema, onde maioria dos ‘usuários’ são capazes de ‘compreender’ a linguagem cinemática, mas não ‘falá-la’ (ex: fazer filmes), todo usuário de computador pode ‘falar’ a língua da interface. Eles são usuários ativos da interface, empregando-a para executar diversas tarefas: enviar e-mails, organizar arquivos, executar vários aplicativos, e rápido.²

O que Manovich (2001) destaca é o grande impacto do computador no que diz respeito à codificação, produção e veiculação de conteúdos e às transformações decorrentes do uso de códigos de uma ferramenta tecnológica. Lembrar de destacar como o computador se torna imprescindível na construção de conteúdo audiovisual.

² No original: “A hundred years after cinema’s birth, cinematic ways of seeing the world, of structuring time, of narrating a story, of linking one experience to the next, have become the basic means by which computer users access and interact with all cultural data. In this respect, the computer fulfills the promise of cinema as visual Esperanto – a goal that preoccupied many film artists and critics in the 1920s, from Griffith to Vertov. Indeed, today millions of computers users communicate with each other through the same computer interface. And in contrast to cinema, where most “users” are able to “understand” cinematic language but no “speak” it (i.e., make films), all computer users can “speak” the language of the interface. They are active users of the interface, employing it to perform many tasks: send e-mail, organize files, run various applications, and soon.”

Ao tratar de uma análise que Manovich fez de *Um Homem com uma câmera*, de Dziga Vertov, pioneiro da produção audiovisual, Irene Machado (2002) afirma que o que o cineasta realiza é uma produção dinâmica por meio de uma montagem ditada pelo arranjo musical. De acordo com Machado (2002, p. 221),

se no prólogo, o cinema é banco de dados, no capítulo final, ele surge como a vanguarda da cultura eletrônico digital, não tanto pelo tratamento das imagens, mas pela tendência, cada vez maior, de processamento do som, particularmente, da música eletrônica como forma de intervenção em todo o sistema audiovisual.

Assim, conforme a análise de Machado (2002), Manovich aponta Vertov e Peter Greenaway como precursores da formação de banco de dados para a reflexão de um sistema de transcodificação. Códigos processados e sistemas culturais são remodelados em novos meios para a produção de conteúdo. Trata-se, portanto, de ressaltar a ideia de que o cinema já realizava isso no começo do século XX.

Segundo Machado (2002), Manovich afirma que os cineastas Vertov e Sergei Eisenstein criam as bases fundamentais do cinema, propondo ideias de narrativas e de semânticas para a sétima arte vinculada a experimentos sonoros. Ela diz que o dinamismo da montagem, ditado pelo arranjo musical elaborado pelo próprio Vertov, é o principal responsável por atrair jovens para esse filme que é um marco da história do cinema. Para Machado (2002, p. 221),

é como se as imagens em branco e preto fossem geradas pelo cromatismo frenético da música. Por isso é muito difícil para essas gerações entender que o filme de Vertov foi concebido numa época em que o cinema ainda não dispunha de recursos para o registro óptico do som: a música era tão somente parte da performance da exibição e era executada como acompanhamento ao longo da projeção.

O que busco demonstrar com essas reflexões diz respeito às possibilidades de se agregar ao trabalho com as mídias contemporâneas de propagação de imagens contribuições advindas dos experimentos feitos nos anos 1920 por artistas que não podiam compilar todas as informações somente em uma ferramenta. Ainda conforme Machado (2002, p. 219),

ao tomar como compromisso a definição do que seriam as novas mídias, há um cuidado muito grande em valorizar essas novas formas culturais como síntese resultantes da intervenção do computador não tanto para a produção, mas, sobretudo, para a distribuição e, particularmente, para a transmutação entre códigos ou sistemas.

O que há para os artistas de hoje é um universo expandido de ferramentas para a criação e a expressão artísticas. Embasadas historicamente e tecnicamente em séculos de manifestações do campo das artes, as produções contemporâneas podem ser realizadas por meio de diversos recursos, entre eles, o digital, como a ferramenta computacional, que converge diversas linguagens em uma só plataforma.

Meus primeiros experimentos utilizando a linguagem videográfica como meio expressivo foram iniciados com a utilização de recursos computacionais. Em princípio, quando eu idealizava e realizava os testes iniciais, a intenção com o uso da imagem videográfica era distorcer o referencial figurativo e obter um resultado de natureza anamórfica, questão que eu investigava com base em uma curiosidade técnica. Refiro-me aqui ao efeito *slitscan*, utilizado para a varredura de fenda nas composições fotográficas, cinematográficas e videográficas. A varredura de fenda consiste no processo de intercalação de quadros repetidos dentro de um determinado intervalo, de modo a propiciar a dilatação da imagem em movimento, o que gera a alteração do ritmo de sua passagem. Esse recurso é geralmente utilizado no processo criativo por meio da manipulação dos elementos imagem e tempo, com o intuito de criar novas configurações e de provocar sensações diversas no espectador. As obras referenciais com as quais tive os primeiros contatos já incorporavam a imagem

eletrônica, com base em armazenamento de dados digitais. Essas obras, como a de Paik, exploravam deformações visuais.

Como já mencionado anteriormente, o que despertou em mim a busca por novas plasticidades de imagem foi a lembrança de uma obra de Mittelstadt, intitulada *Passersby* (FIG. 3, 4 e 5), que conheci em 2003 por ocasião de minha visita à exposição *Movimentos improváveis*, no Centro Cultural Banco do Brasil (CCBB), no Rio de Janeiro. Fiquei sensibilizado pela imagem hipnótica de uma pessoa trajando uma camisa vermelha, figura que se esticava por meio de um movimento de desintegração. Percebi, ao observar essa imagem, que existia outra dimensão de possibilidades plásticas sobre a imagem em movimento que eu ainda não conhecia. Sobre o caráter híbrido das imagens dessa instalação, Jennifer Verraes afirma (2003, p. 85):

Assim consideradas, as imagens de *Passersby*, fotografia e vídeo, participam tanto da noção informática de “*largura da banda*” – quantidade de dados transmitidos por unidades de tempo, uma espécie de fluxo contábil aplicado à mídia – quanto das cronofotografias de Marey, indiscutivelmente assombradas pelos fantasmas de seus estudos em placa fixa das fases sucessivas da locomoção: o produto de uma estação fisiológica high-tech.



FIGURA 3 – *Passersby*
Fonte: Egbert Mittelstadt, 2002.

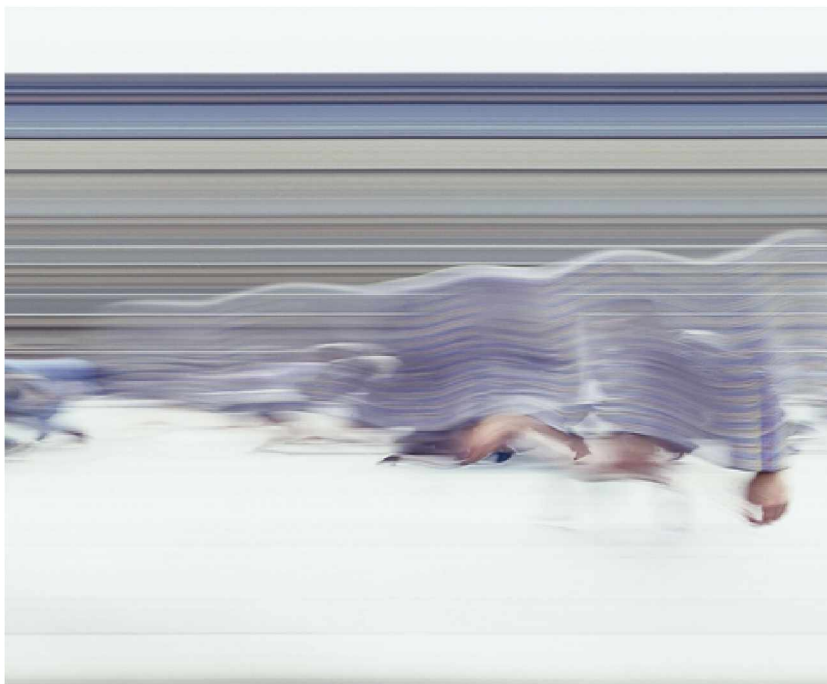


FIGURA 4 – *Passersby*
Fonte: Egbert Mittelstadt, 2002.

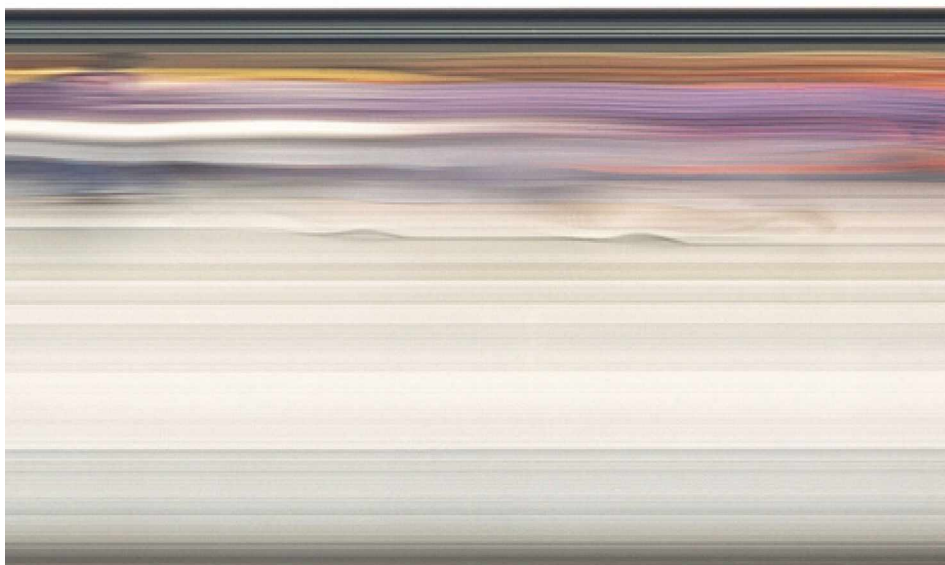


FIGURA 5 – *Passersby*
Fonte: Egbert Mittelstadt, 2002.

Dubois (2009, p. 88) vai adiante ao tratar “de mostrar que da fotografia ao vídeo o movimento, assim como a imobilidade, nem sempre está onde se crê”. Sobre *Passersby*, essa obra desperta o interesse sobre o modo como o

próprio trabalho se caracteriza e se concretiza. Isso traz à tona indagações e reflexões para se pensar a natureza de trabalhos artísticos dessa ordem.

Por meio da especificidade técnica da desconstrução da origem figurativa e da diluição de seu estágio primário é possível a obtenção de um resultado parcialmente abstrato da imagem eletrônica. Com base na leitura do artigo intitulado “Anamorfoses cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem”, de Arlindo Machado (2008), classifico as deformações e as diluições obtidas em meu trabalho como *anamorfoses*. De acordo com Machado (2008, p. 100),

o conceito de *anamorfose*, segundo seu mais célebre analista (Baltrusaitis, 1977), teria sido introduzido no século XVII para designar um procedimento que já começara, todavia, a ser praticado no século anterior e que consiste em relativizar ou “perverter” os cânones mais rígidos da perspectiva geométrica do Renascimento. “A perspectiva – sentencia Baltrusaitis – deixa de ser encarada como uma ciência da realidade para tornar-se um instrumento gerador de alucinações” (p.2). Basicamente, as técnicas clássicas de anamorfose consistem num deslocamento do *ponto de vista* a partir do qual a imagem é visualizada, sem eliminar, entretanto, a posição anterior, decorrendo daí um desarranjo das relações perspectivas originais.

Como o próprio autor especifica, ele tratou dessa questão cronotópica para se referir às deformações da imagem inscrita no tempo, o que, segundo ele, citando Bakhtin, possibilita expressões sensíveis em uma abordagem estética. Nesse texto, Machado (2008) apresenta reflexões acerca do trabalho de artistas como Eadweard Muybridge, Anton Giulio Bragaglia, Andrew Davidhazy e Zbigniew Rybczynski, que utilizam e exploram a anamorfose com propósito expressivo. Em seus trabalhos, esses artistas certificam esse ideal da imagem cronotópica e suas possibilidades visuais, com o objetivo de compreender como operar por meio da natureza da linguagem e como provocar estados sensíveis no espectador que estará diante da obra. Segundo Machado (2008, p. 101), “o tempo surge então como um elemento transformador, capaz de abalar a própria estrutura da matéria, de comprimi-la, dilatá-la, multiplicá-la, torcê-la, até o limite da transfiguração”.

Muitos artistas desenvolvem trabalho com imagens com o objetivo de instigar sensações por meio de sua especificidade estética. No caso dos meus trabalhos, eles foram influenciados por aspectos ruidosos e temporais da linguagem videográfica. Por meio dessa linguagem, foi possível formular pequenas narrativas não lineares que podem ser compreendidas como possibilidades plásticas. Esse conjunto de trabalhos apresenta transformações de estados que configuram o sublime e que são arraigadas por questões do cotidiano que norteiam minhas composições. Em *Narrativas sensoriais*, Osmar Gonçalves (2014, p. 16), afirma o seguinte:

Nos últimos anos, de fato, temos percebido na produção (áudio)visual uma série de trabalhos que parecem compor uma certa constelação, uma família ainda que instável, no modo como compartilham certas temáticas e modos de abordagem. A intimidade e o cotidiano, o corpo e a presença, a paisagem, a viagem e o êxodo são questões que perpassam boa parte desses trabalhos, que se tornaram foco de atenção na última década. Para além do aspecto temático, entretanto, é o olhar que lançam sobre o mundo que os aproxima, são os modos como pensam o tempo e trabalham as imagens. Em todos eles, é possível identificar uma atenção especial ao micro e ao banal, a aposta num olhar essencialmente neutro, silencioso, e, acima de tudo, a valorização da imagem e do tempo em detrimento do fluxo narrativo.

Gonçalves (2014) reflete sobre como as micronarrativas e os detalhes do cotidiano vêm se transformando em tema ou não tema para trabalhos que utilizam a linguagem em movimento. Segundo ele, artistas como Cao Guimarães, Lucas Bambozzi, Katia Maciel e Pipilotti Rist desenvolveram imagens autônomas na promoção de uma estética sensorial. Trata-se, conforme Gonçalves (2014, p. 20),

de propor conceitos e perspectivas que atravessam e perfuram todas as especificidades; de observar, nesse processo, não um meio em específico, mas justamente o que há de um meio em outro: as fricções, os atravessamentos, as tessituras. O que há de pintura no cinema, de fotografia na performance, da música no vídeo, e assim por diante.

Essas questões discutidas por Gonçalves (2014) dialogam, como se vê, com as reflexões realizadas neste trabalho até este momento no que diz respeito à escolha dos temas a serem captados, ao modo de utilização da linguagem videográfica e do som e à exploração desses elementos com um propósito expressivo em relação aos sentidos. Sobre o som como elemento de criação, em *Música eletrônica: a textura da máquina*, Rodrigo Fonseca e Rodrigues (2005, p. 27) diz o seguinte:

Criar também é, portanto, algo como se defender contra a irregularidade do momento por meio da observância dos ritmos, da melodia, que impede os movimentos diretos do pensamento e materializar o instante enunciativo, instaurar o espaço da matéria como galvanizador de uma duração subjetiva, definida como a interrupção de um processo para o início de outro que contenha nova duração.

Outras maneiras de se pensar a imagem em movimento são apresentadas na obra *Transcinemas*, de Katia Maciel (2009). Ela trata dos rumos da imagem, de narrativas que não seguem, necessariamente, uma sequência crescente ou decrescente. De acordo com Maciel (2009, p.18),

estas novas imagens dispensam a literalidade e linearidade clássicas, e produzem novas circunstâncias de visibilidade, já que agenciam formas inéditas de acesso ao espectador e transformam o espectador em participante, que se enuncia não mais como um sujeito imerso na experiência das imagens, como aquele que está diante de, tal qual o sujeito renascentista, e sim como aquele que está no meio de, como sistemas de realidade virtual.

Michael Rush (2006), por sua vez, ao tratar das poéticas das novas mídias, afirma que as ideias de tempo e de duração reintegraram a narrativa da arte por meio de produções artísticas como vídeos, filmes, teatro, *happenings*, performances, instalações, fotografias manipuladas digitalmente, além de trabalhos no campo da realidade virtual. Ou seja, meios que estavam

relacionados à comunicação de massa foram desviados de sua função primária para serem usados com idealismo poético e para questionar as tradições da pintura e da escultura nas artes plásticas.

Para Dubois (2004), na contramão da representação convencional e padrão da televisão e do próprio cinema, o vídeo no âmbito das artes visuais possui uma característica transitória, pois não contém uma identidade própria.

A construção plástica sonora, em uma vertente musical eletrônica, faz sentido em meu trabalho pelo fato de a música possuir em seu processo de composição conceitos de edição semelhantes aos conceitos operatórios do vídeo, como a colagem, o tempo e a repetição, que propiciam o despertar de sensações, de afetos e de memórias. Por meio de seus estudos, Rodrigues (2005) apresenta reflexões sobre poéticas concreto-eletrônicas e sobre o modo como as máquinas sonoras operam no que diz respeito aos processos de edição musical, que são semelhantes aos procedimentos de edição videográficos. Na música, o processo que se convencionou chamar de composição minimalista permite o trabalho com os tipos de nuances que procuro assimilar em meu processo criativo no que diz respeito à construção musical eletrônica que servirá como trilha sonora dos meus vídeos. Pois ele remete a uma repetição de elementos que pode propiciar novas sensações. De acordo com Silvio Ferraz (1998, p. 1-2), “a constatação da repetição se dá a partir da identificação de elementos semelhantes e da criação de diversos graus de analogias entre o objeto que acaba de ser recebido e aquele que sobrevive enquanto memória e lembrança.”

Tanto Ferraz (1998) quanto Rodrigues (2005) citam termos como “repetição” e “diferenciação”, pois eles têm sentido na combinação. Apesar de eu dar destaque à plástica sonora eletrônica, o minimalismo propicia conjuntos que oferecem produtos heteróclitos que se materializam no tempo, pois se trata de conceitos aplicados a qualquer gênero musical. Por sua vez, é no tempo que ocorrem todos os fenômenos plurais da música, que tem, em sua duração, inúmeras possibilidades.

Assim, o que vejo de similaridade entre os processos analisados até aqui e meu processo diz respeito ao modo como os elementos por mim utilizados possuem a mesma fonte para existir, a matriz digital, pois som e imagem misturam-se para compor uma matéria única. Dessa forma, o

resultado que pretendi obter foi um produto audiovisual que emergisse de uma poética eletrônica.

Nas reflexões de Mello (2008), o discurso da linguagem do vídeo é visto como uma expressão artística, pois suas ramificações no decorrer do tempo o levaram a ser compreendido como uma forma expressiva. A autora aborda três conceitos-chave para a compreensão da linguagem videográfica, a “desconstrução”, a “contaminação” e o “compartilhamento”. Mello (2008) analisa, ainda, o contexto da videoarte, com ênfase no cenário brasileiro, abordando os diversos ambientes e estruturas com os quais essa linguagem se envolve. De acordo com a autora, “trata-se de conhecer o vídeo interligado a variadas manifestações expressivas, ou o vídeo nas extremidades” (MELLO, 2008, p. 25).

Atualmente, trabalha-se com imagens digitais tanto nas esferas cinematográficas quanto videográficas. E para que se desenvolva um bom trabalho com elas é necessário que se conheça as possibilidades de resolução a serem especificadas e as medidas técnicas, que se dão em *pixels*, pois há várias classificações de padrões de qualidade de imagens. A evolução da imagem digital culmina em um quase abandono do uso da película ou do fotograma pelo cinema para a gravação de filmes. Por meio da cultura e revolução tecnológica digital, já podemos fazer filmes utilizando até mesmo celulares. Essa evolução acaba influenciando no modo como executamos um vídeo e como compreendemos sua especificidade.

Outras leituras não realizadas neste trabalho também atualizam o entendimento sobre os fundamentos da linguagem videográfica, que hoje é acessível a quem se interessar em produzir e divulgar seu conteúdo, pois existem diversos canais disponíveis para isso. Dessa forma, qualquer um que se julgar apto ou que possuir curiosidade pode experimentar as propriedades do vídeo e sua capacidade de conferir singularidade estética a trabalhos artísticos.

As reflexões apresentadas neste capítulo proporcionam-nos uma compreensão das construções plásticas de acordo com diversos referenciais teóricos e práticos. São vários, portanto, os pontos de vista, uma vez que o desdobramento da videoarte se amplia de acordo com as intenções expressivas de cada artista e com os modos de aplicação. Fora ou dentro das

bordas da tela da televisão ou do cinema projetam-se, hoje, diversas formas de expressão do vídeo, extrapolando a estrutura retangular com a qual muitos de nós estamos habituados.

E para que as reflexões deste trabalho não sejam apenas de ordem técnica e conceitual, tratarei, no próximo capítulo, das experiências que vivi durante os trajetos percorridos para a captação das imagens que serviram como fonte para o abastecimento dos processos de criação e de edição dos vídeos.

3 PERCURSOS CRIATIVOS: ENTRE CAMINHADAS E DERIVAS

3.1 Trajetos cotidianos, contemplação da paisagem e da natureza

Neste capítulo, apresento reflexões sobre aspectos característicos do meu andar cotidiano, como os locais frequentados, os percursos realizados no dia a dia e o modo de obtenção dos registros videográficos dos elementos particulares da paisagem da cidade de Uberlândia que foram, posteriormente, trabalhados artisticamente.

Uma das etapas realizadas durante o desenvolvimento de minha pesquisa diz respeito à minha busca por cenários naturais, que por aspectos originários da região típica de cerrado, se entrelaçam no meio urbano, caminhos arteriais que facilitassem meu trânsito a pé de modo livre pela cidade. Minha intenção era encontrar espaços que me fornecessem paisagens que pudessem me servir de fonte para uma investigação poética, de modo a solidificar meu processo criativo.

Entre os elementos que foram explorados pelo meu olhar durante os trajetos percorridos, estão: rios e córregos; extratos de trechos rodoviários que cruzam a malha urbana; pontos de saída e de entrada da cidade; céu aberto com nuvens em tons de azul, de rosa, de laranja, entre outras variações cromáticas; edificações verticais; veículos de passageiros, transporte coletivo e de cargas. Por meio da contemplação desses elementos, pude refletir, de modo poético e estético, sobre meu cotidiano, ressignificando-o artisticamente por meio dos resultados obtidos.

Desses lugares dos quais realmente despertaram minha atenção, estão as rodovias e os vias fluviais, elas cortam a cidade, rompem dentro da cidade e apontam para outras localidades. No meio dessa transição é possível visualizar também a natureza, vislumbrar de forma sublime por essas oportunidades, pois esses cenários em determinados instantes só poderiam ser captados somente a longa distância. Assim dispara a imaginação de se pensar em estar nesse espaço e experienciar a sensação daquele local. Outro passo importante consistiu na utilização das ferramentas de captação e de registro, como a cristalização das paisagens por mim capturadas por meio da lente da câmera

fotográfica. Nessa etapa, no ato da perambulação, por meio da extensão do meu olhar, pude perceber os fragmentos que compõem um todo, por meio da amplitude da potência ocular da máquina fotográfica. Nessa fase já começo a fazer reflexões sobre a importância do uso dos recursos computacionais para se operar e se modificar as características dos vídeos que eu registrava. Dessa forma, classifico as paisagens dos lugares visitados como objetos de estudos.

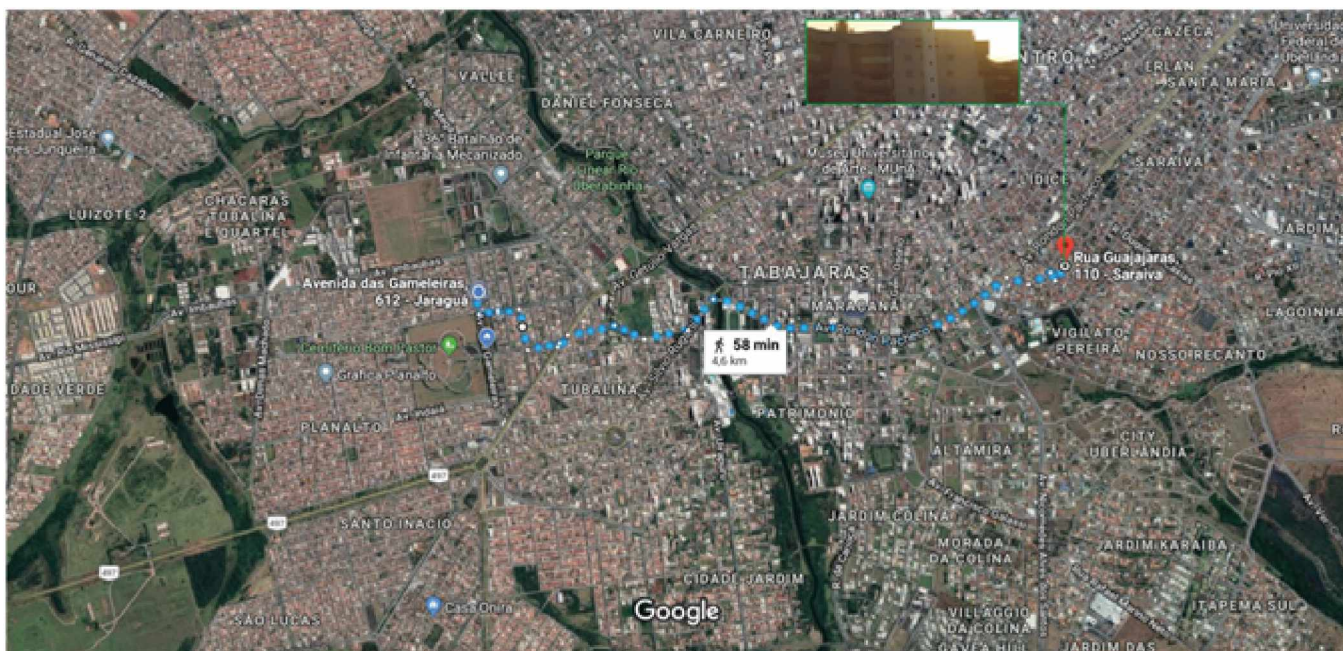


FIGURA 6 – Trajeto Rondon Pacheco, Uberlândia - MG
Fonte: *Google Maps*, 2017.

Os cenários dos espaços urbanos e de seus limites, bem como as paisagens naturais, foram, primeiramente, selecionados para a montagem de um acervo videográfico, constituído, mês a mês, durante o processo de realização dos giros pela cidade e por suas adjacências. Em seguida, as imagens videográficas desse acervo foram manipuladas digitalmente, de modo a evidenciar em cada paisagem observada as características singulares que motivaram a realização dos registros.

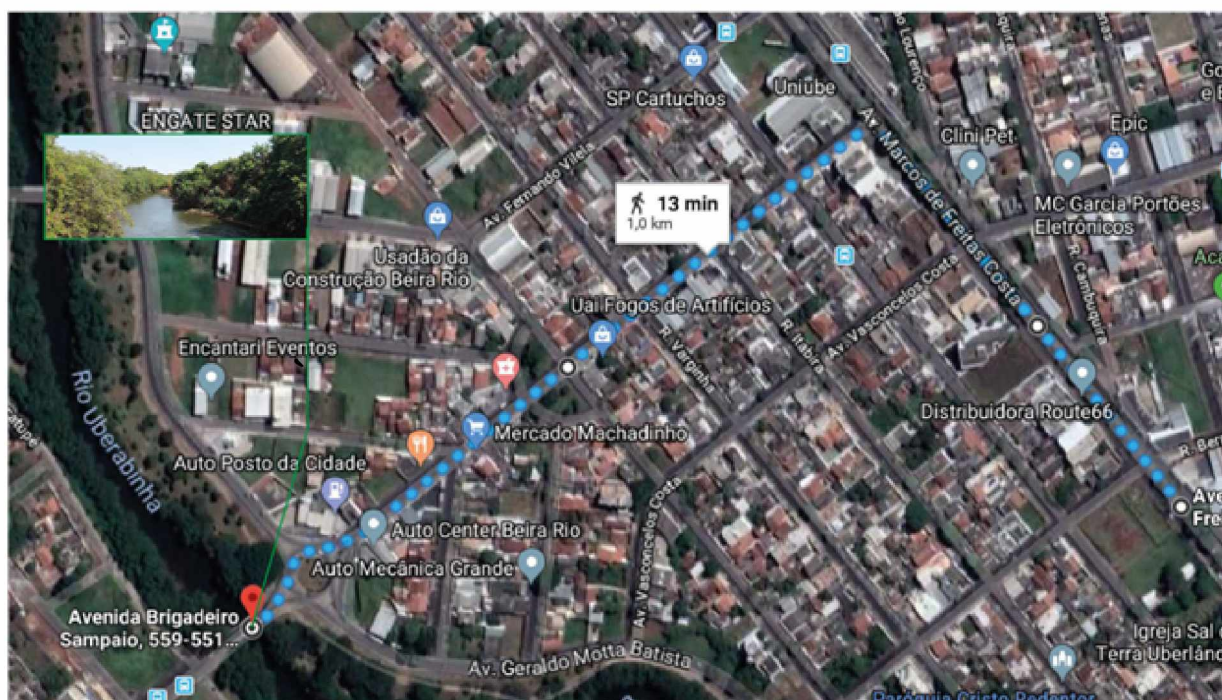


FIGURA 7 – Trajeto Brigadeiro Sampaio, Uberlândia - MG
 Fonte: *Google Maps*, 2017.

O rio da cidade, por exemplo, conhecido como Uberabinha (FIG. 8, 9 e 10), reacende em mim memórias que me levam a questionamentos de ordem afetiva sobre fatos oriundos da minha infância. Necessariamente eu precisei me tornar um artista, e, assim, conquistar habilidades técnicas, para conseguir meios de expressar visualmente o fascínio que o rio sempre despertou em mim. Trata-se de um rio que corre pela cidade ao longo de um trajeto cuja extensão conta com 118 km de vegetação típica de cerrado, com árvores à sua margem. Em muitos trechos, as árvores formam copas verdes, uma espécie de túneis naturais por onde a água passa.



FIGURA 8 – Rio Uberabinha, Uberlândia - MG
Fonte: Arlen Costa, 2017.



FIGURA 9 – Rio Uberabinha, Uberlândia-MG
Fonte: Arlen Costa, 2017.

O nome Uberaba, derivado do *Tupi Mberap*, significa água que brilha, e foi dado ao rio pela tribo *Kayapó* que habitava suas margens antes da chegada dos portugueses no País. No entanto, infelizmente, em boa parte do território urbano as águas do rio não são límpidas e cristalinas, devido ao sistema de encanamento urbano não tão funcional no que diz respeito à destinação de dejetos.



FIGURA 10 – Rio Uberabinha, Uberlândia - MG
Fonte: Arlen Costa, 2017.

Ainda dentro do espaço pluvial, segui minha trajetória pelas margens de outros afluentes, os córregos da cidade, como o Parque Linear do Córrego do Óleo, situado no bairro Luizote de Freitas, espaço com pistas para caminhada e prática de exercícios. Esse córrego possui em suas margens vegetação característica do cerrado, com árvores de grande porte que formam paredões verdes que encobrem a visão do outro lado da margem. Suas águas finais têm como destino o rio Uberabinha.



FIGURA 11 – Trajeto Anel Viário, Uberlândia - MG
 Fonte: Google Maps, 2017.

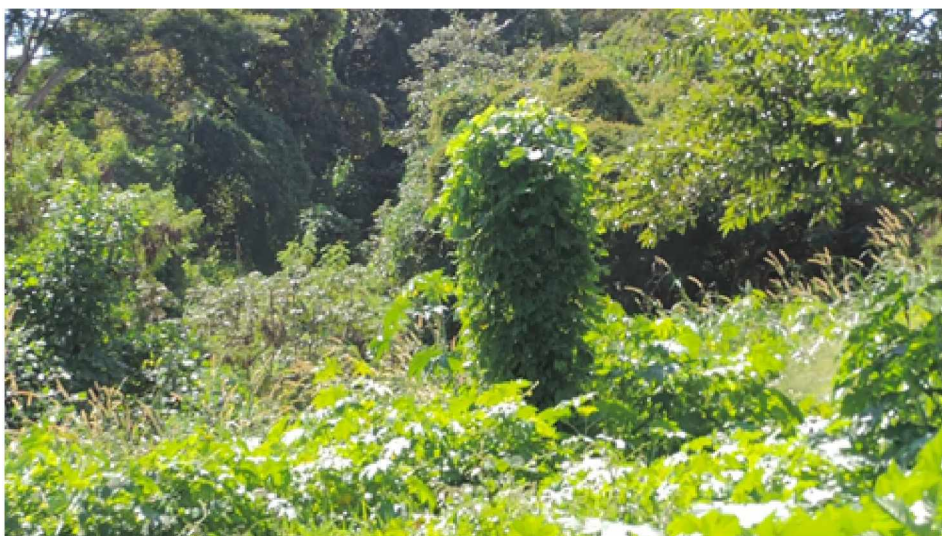


FIGURA 12 – Córrego do Óleo, Uberlândia – MG
 Fonte: Arlen Costa, 2017.

Por transitar ao lado do córrego, capturei, nesse trajeto, outras imagens naturais, por meio de planos que compuseram a linha do tempo nos vídeos gravados. Nessa passagem, houve uma transição de diversos elementos que se fazem presentes, cotidianamente, em nossas vidas, como os paredões

verdes, as visões do céu no encerramento do dia e o olhar particular sobre as nuvens.

Essas primeiras nuvens captadas eram massas brancas que, pelo rebatimento da luz solar, tinham partes em tons acinzentados e volumosos, o que oferecia a sensação de se tratar de um objeto palpável em grande escala. Como havia a interferência de imagens de galhos de árvores secas no primeiro plano da composição, as nuvens visualmente adquiriram um aspecto de algodão ainda no pé esperando pela colheita para ser desfiado e tratado para a confecção de peças de vestuário.

Em outras ocasiões, o registro das nuvens (FIG. 13) no fim de tarde foi realizado de modo mais espontâneo, pois eu estava na porta de minha residência. No céu, as nuvens sinalizavam chuva. Nessa configuração do clima, elas apresentavam tons cromáticos bem distintos do primeiro exemplo explanado, pois possuíam tons rosados e alaranjados, uma vez que o sol estava baixando na linha do horizonte e seu ângulo dava condições para que as frequências de cor laranja ou rosa (FIG. 14 e 15) chegassem rapidamente a elas, em forma de feixes de luz que atravessavam as gotículas de água de seu interior. Tal fenômeno permite associá-las à imagem do algodão doce, pois seu estado de transição fazia com que elas se diluíssem pelo céu.

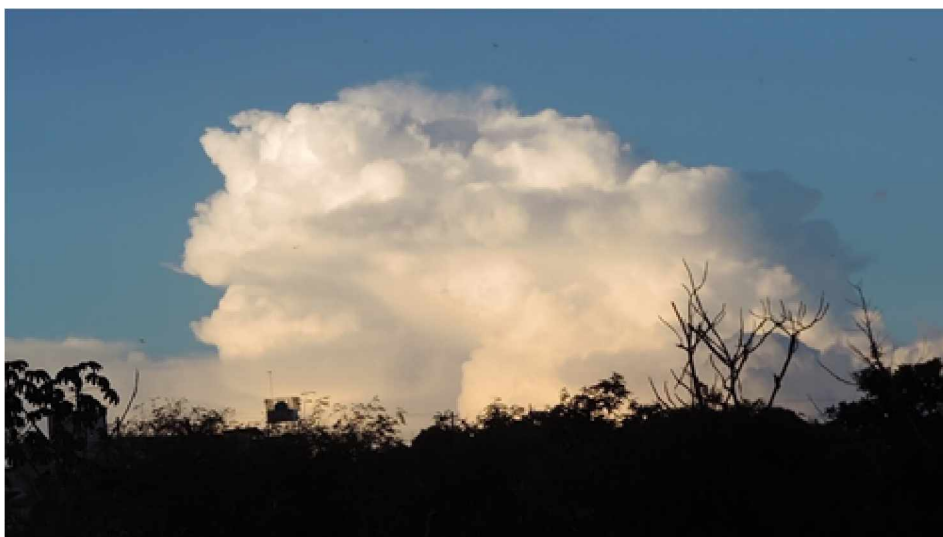


FIGURA 13 – Córrego do Óleo, Uberlândia – MG
Fonte: Arlen Costa, 2017.

Como forma de ampliar meu conhecimento sobre as nuvens, busquei inspiração em artistas que abordam essa temática como objeto da poética e da expressão artística. É o caso de Éder Santos. Sobre o trabalho desse artista, Marconi Drummond e Fabíola Moulin (2007, p.3) dizem o seguinte:

Matéria amorfa, as nuvens são constituídas por gotículas de água condensada, oriundas da evaporação da água na superfície do planeta. Após formadas, elas podem ser transportadas pelo vento, tanto no sentido ascendente quanto descendente. Olhando para o céu temos a sensação de que as nuvens, ao se moverem, formam diferentes desenhos em estado de suspensão na atmosfera. Encapsuladas e projetadas em cubos, as nuvens de Eder Santos são partículas de luz que levam o espectador a mover-se diante da obra.

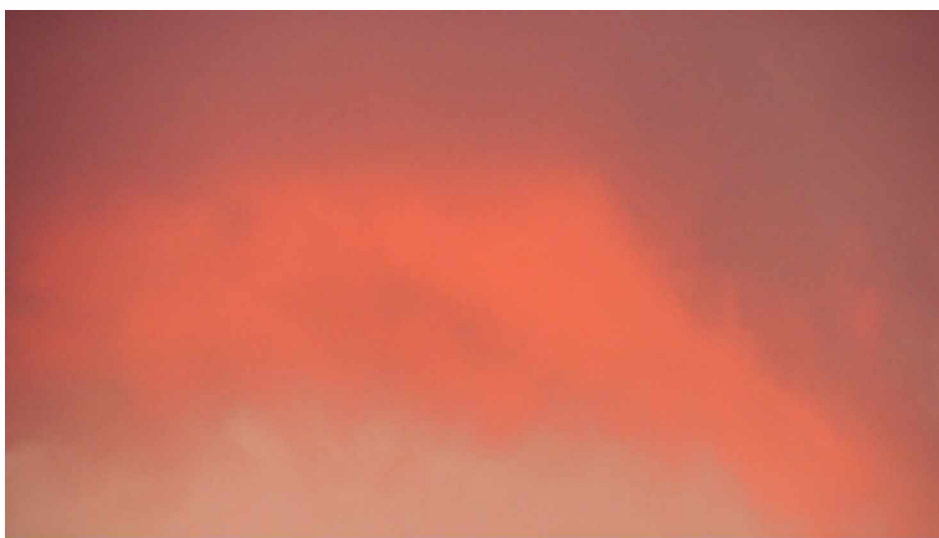


FIGURA 14 – *Nuvens*
Fonte: Arlen Costa, 2017.

Nas abordagens cronotópicas que realizei, alguns vídeos têm como tema o movimento e a passagem de nuvens. Nessa trajetória, desenvolvi o vídeo *Transição* (FIG. 16, 17, 18 e 19), que apresenta uma série de nuvens deslocadas pelo vento, sendo que a variação cromática desses elementos vai de grandes massas brancas a vultos rarefeitos com tonalidades alaranjadas.

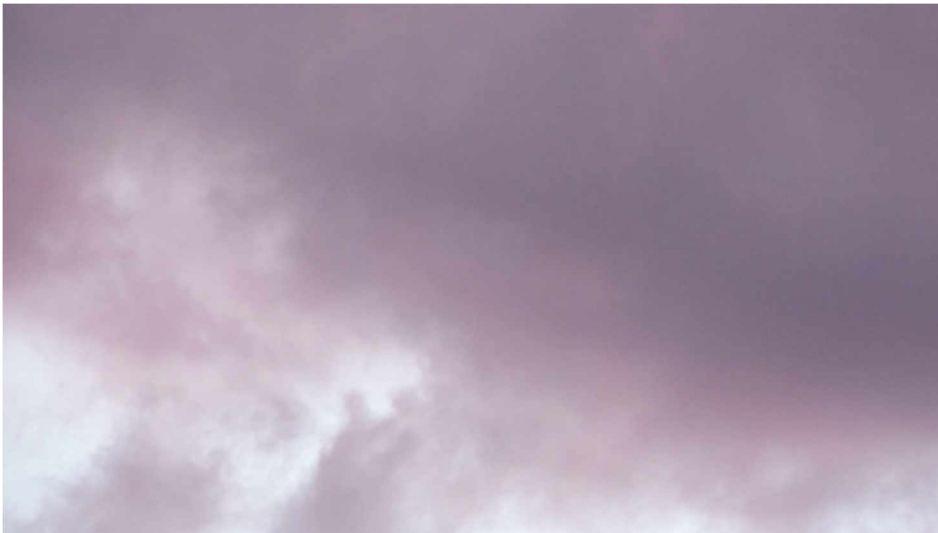


FIGURA 15 – *Nuvens*
Fonte: Arlen Costa, 2017.

No decorrer do percurso, ao acompanhar a transição desses cenários, como o das nuvens, os elementos a serem observados ampliavam-se em meu campo de visão de modo natural. Assim, caminhar em direção aos limites da cidade tornou-se para mim o objetivo da captação de imagens. Eu desejava ir mais longe para, por meio da câmera fotográfica, visualizar e registrar cenários de um espaço maior.

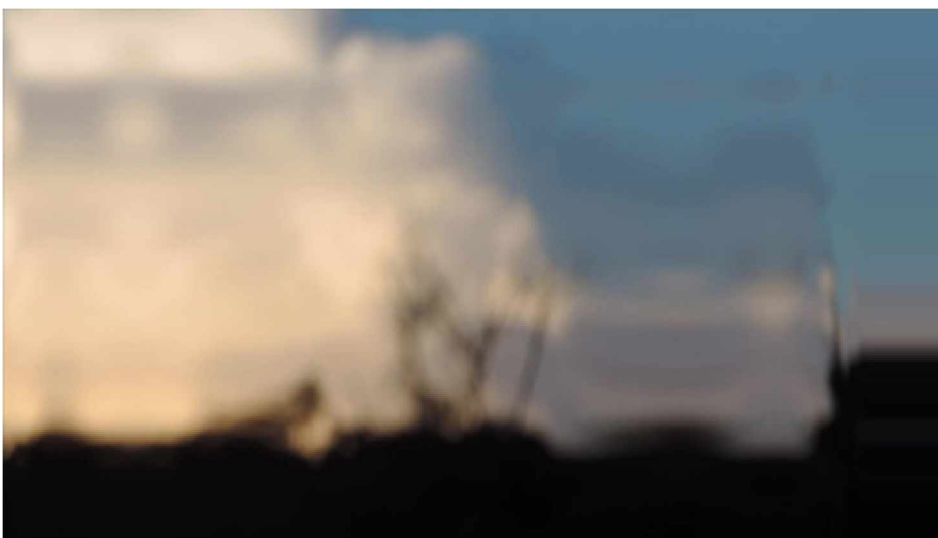


FIGURA 16 – *Transição*
Fonte: Arlen Costa, 2017.



FIGURA 17 – *Transição*
Fonte: Arlen Costa, 2017.

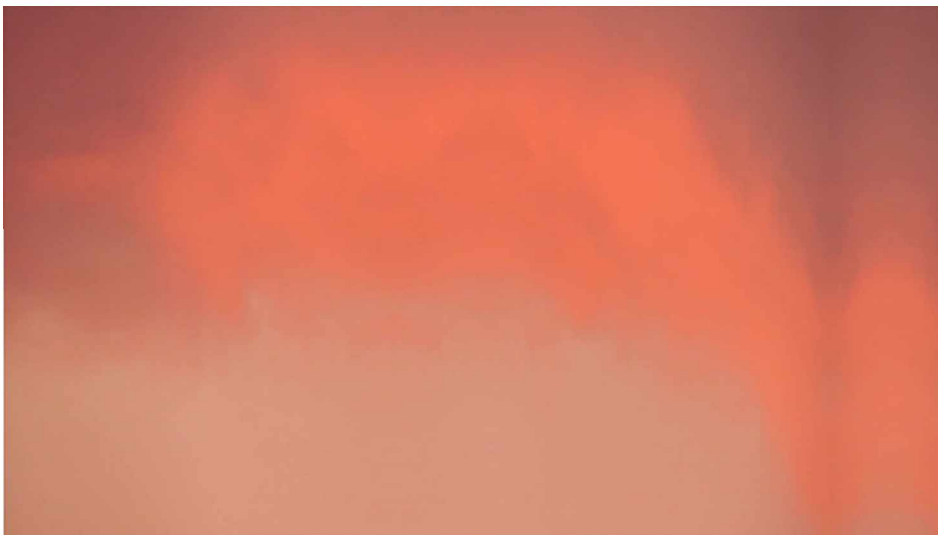


FIGURA 18 – *Transição*
Fonte: Arlen Costa, 2017

Com esse propósito, cruzando o Anel Viário, cheguei à zona Oeste da cidade, onde registrei paisagens familiares, características da região do cerrado, como uma pastagem mais seca, uma plantação de milho e de outros tipos de cereais comumente cultivados na região. Seguindo o trajeto, cheguei a uma estrada de terra que conecta setores rurais adjacentes à cidade.



FIGURA 19 – *Transição*
Fonte: Arlen Costa, 2017.

Como de costume, nesse fim de tarde, período ideal para se captar o pôr do sol e seus feixes luminosos, eu estava com a câmera em mãos. Em outros momentos, eu a colocava em cima das colunas de madeira que compõem o cercado do espaço do terreno. Esses desdobramentos contribuíram para que eu registrasse esse ciclo que se repete cotidianamente. A câmera foi, assim, o instrumento de interpretação e de ampliação do olhar estético para esse cenário, o que possibilitou que fossem ressaltadas características plásticas das paisagens, ajudando na composição do material e dos planos fragmentados de um amplo espaço que se finda na observação da linha do horizonte.

Outro setor visitado para a obtenção de imagens foi o trecho da BR-050, que fica entre os bairros Brasil e Umuarama (FIG. 20 e 21). Sobre a passarela de pedestres, com o dia chegando ao seu fim, vivenciei um momento único para o registro de imagens panorâmicas, em que as nuvens apresentavam tons acinzentados que se mesclavam com o tom amarelado do pôr do sol. Com a câmera, realizei um *travelling*, transitando para registrar uma panorâmica de 180°, capturando elementos diversos e a variação tonal do céu, que ia do amarelo para o roxo e, depois, para tons carnavais.

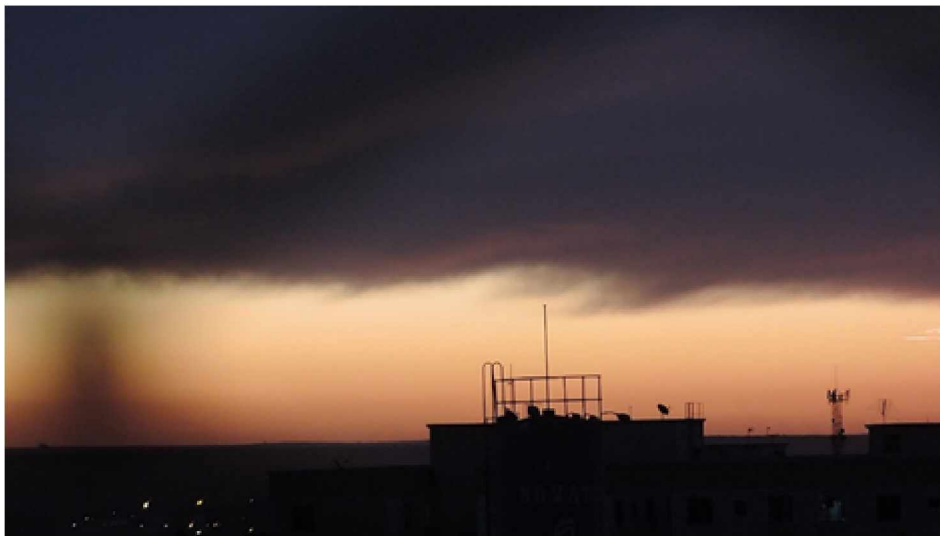


FIGURA 20 – Céu BR-050, Uberlândia - MG
Fonte: Arlen Costa, 2017.

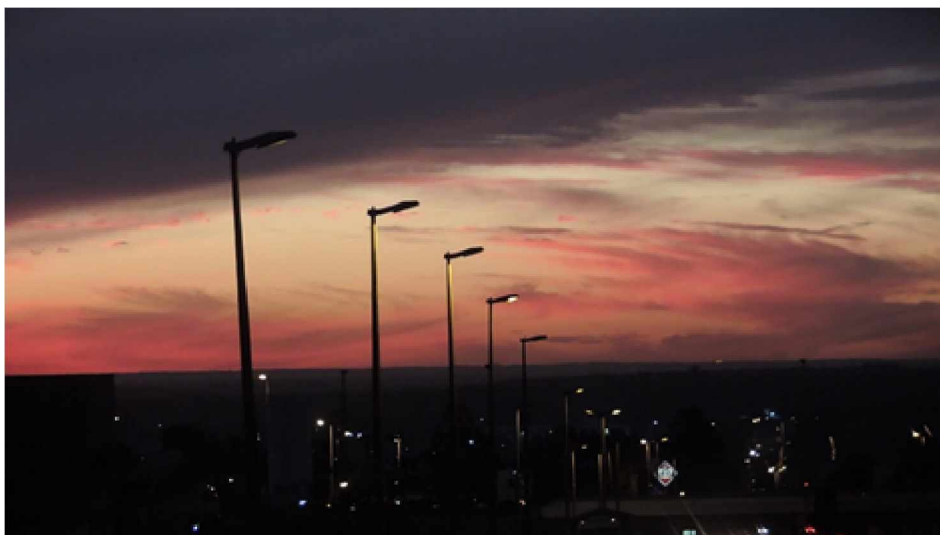


FIGURA 21 – Céu BR-050, Uberlândia - MG.
Fonte: Arlen Costa, 2017.

Esses cenários são convidativos para o registro por despertarem sensações pictóricas. Quando o observador faz parte do campo das Artes Visuais, ele considera em sua contemplação a importância do papel da pintura, considerando sua formação técnica e teórica a respeito dessa linguagem artística. Desse modo, minha incursão pelo campo da imagem videográfica foi pautada pela História da Arte, o que quer dizer que o recorte e a análise pictórica foram recorrentes no meu processo criativo.



FIGURA 22 – Trajeto Anel Viário, Uberlândia - MG

Fonte: Google Maps, 2017.

Não se trata de pintar, mas de buscar similaridades com a pintura, pois com a câmera realizo um corte do espaço que visualizo, que se torna paisagem, um fragmento que desperta afetividades, que desperta a memória e nela se cristaliza. Entendo a imagem digital como dados binários, comparados ao pontilhismo da pintura na película fotográfica. Nesse desenho de disparos feitos durante o percurso, há o traçado, como relata Philippe Dubois (1993), que distingue, nesse caso, a fotografia da pintura:

Lembrarei apenas que esse traço de sincronismo distingue radicalmente a fotografia da pintura. Ali onde o fotógrafo *corta*, o pintor *compõe*; ali onde a película fotossensível recebe a imagem (mesmo que seja latente) *de uma só vez por toda* a superfície e sem que o operador nada possa mudar durante o processo (apenas no tempo da exposição), a tela a ser pintada só pode receber *progressivamente* a imagem que vem lentamente nela se construir, toque por toque e linha por linha, com paradas, movimentos de recuo e aproximação, no controle centímetro por centímetro da superfície, com esboços, rascunhos, correções, retomadas, retoques, em suma, com a possibilidade de o pintor intervir e modificar *a cada instante* o processo de inscrição da imagem. (DUBOIS, 1993, p.167, grifos do autor).

Tendo como base essa análise, vejo que posso, no entanto, alterar o uso das ferramentas, as cores, os contrastes e a temporalidade desses registros executados com a câmera fotográfica. O que posso salientar desse processo de distinção entre fotógrafo e pintor é que, em um segundo momento, auxiliado pelos programas computacionais, posso intervir como o pintor e destacar, anular ou apagar elementos que compõem a minha cena. Essa possibilidade é indicada por Dubois (1993) no que diz respeito à perspectiva das manipulações de negativos, que se tornaram frequentes nos processos digitais.

Para o fotógrafo, há apenas uma opção a fazer, opção única, global e que é irremediável. Pois uma vez dado o golpe (o corte), tudo está dito, inscrito, fixado. Ou seja, não é mais possível intervir na imagem que se *está fazendo*. Se são possíveis manipulações – cf. os pictorialistas – estas ocorrerão depois do golpe (do corte) e justamente tratando a foto *como uma pintura*. O pintor estende de maneira bem diferente sua relação com o tempo: a qualquer momento de sua execução, ele pode fazer suas escolhas variarem separadamente. A pintura capta o tempo a cada pincelada, e o quadro, teoricamente, nunca está acabado, detido, imobilizado, num estado determinado. Interminável trabalho da pintura. (DUBOIS, 1993, p.167).

Como a base da minha formação artística é pictórica, associar minhas experiências ao meu percurso criativo possibilita-me solidificar meu processo de pesquisa. Foi por meio de minha familiaridade com a natureza das imagens, por exemplo, que pude compreender que as paisagens presentes em meu cotidiano e que têm um significado peculiar para mim poderiam ser meus objetos de estudo e de criação plástica.

Movimentos artísticos como o Romantismo (século XVIII) e o Impressionismo (século XIX) me fornecem uma base teórica para que eu possa comparar meus processos criativos com os de alguns representantes dessas vertentes. Willian Turner (1775–1851), por exemplo, foi um artista admirador da natureza de seu país, buscando a representação da natureza em forma de movimento em suas pinceladas, nos revelando um mundo fantástico, banhado de luz e resplendente beleza; mas, em vez de calmo, o seu era um mundo

cheio de movimento, em vez de harmonias singelas, exibiu aparatoso deslumbramento. (GOMBRICH, 1999, p.492). Com telas impressionantes e dramáticas, onde o próprio artista conseguiu com tamanha volúpia proporcionar a dimensão das forças da natureza, capturando os momentos mais sublimes e românticos. Em Turner, a natureza reflete e expressa sempre as emoções do homem. Sentimo-nos pequenos e esmagados em face de poderes que não podemos controlar, e somos compelidos a admirar o artista que tinha as forças da natureza sob seu domínio. (GOMBRICH, 1999, p.492).



FIGURA 23 – *O Tamisa acima da ponte de Waterloo* – 1830-1835
Fonte: Willian Turner.



FIGURA 24 – *Monte de Santa-Vitória*, 1902-04, de Paul Cézanne
Fonte: Museu de Arte da Filadélfia.

No contexto impressionista, é possível destacar diversos artistas que também tinham o hábito de estar ao ar livre para executar suas pinturas, como Gauguin (1848-1903), Van Gogh (1853-1890) e Cézanne (1839-1906), cujos estudos forneceram base para a transição da figuração para a abstração, por meio da geometrização dos objetos representados. Esses artistas foram grandes viajantes e observadores da natureza. Nela, eles buscavam a fonte de estudos para a elaboração de suas obras pictóricas, como a exploração da luz e de suas variações cromáticas.

Portanto, ao sair para a prática da caminhada, em muitas ocasiões, refleti sobre a importância da luz para poder distinguir os elementos observados, perceber as cores e a especulação promovida pela água, por exemplo. Explorar a luz natural, bem como identificar períodos do dia a maneira dos impressionistas, em busca de momentos propícios para a captura de ambientes e paisagens com vistas à criação poética.

3.2 Reflexões sobre caminhar à deriva

São duas as etapas que compõem o meu processo criativo: a captação das imagens e a manipulação imagética. A primeira parte se define com a busca pelos locais e pelas paisagens, bem como pelo registro delas, por meio das ferramentas de captação, o que, por sua vez, já me propicia a conclusão do meu objetivo de modo parcial.

A caminhada me possibilita enxergar de maneira mais clara as imagens que se apresentam diante de mim, pois, se caminho, opero no ritmo de meus movimentos corporais, pensando a utilização da técnica da deriva. Realizando o percurso a pé, posso parar e enquadrar qualquer cenário do contexto urbano, com suas bordas limitadas pelo espaço geográfico. Como se trata de uma espécie de jornada exploratória, a princípio, tudo se torna motivo para o registro sucessivo de imagens, e posterior seleção.

Observar é o primeiro fator a ser levado em consideração nesse processo. Quando necessário, modifico minha postura em busca de ângulos diferentes, subindo em algum objeto, agachando ou me deitando no chão. Atitudes como essas contribuem bastante para a montagem de um plano visual.

As extremidades da cidade fornecem vários recortes, entre eles, os planos verdes que estão na margem de veios hidrográficos, o contraste entre o urbano e o rural, uma vez que quanto mais distante do meio urbano mais possível se torna visualizar a linha do horizonte, seu ponto de fuga e as camadas que se sobrepõem na formação de setores que compõem as construções da cidade. Esses elementos estão visíveis nesses pontos de visão, se tornam próximos lente da câmera. No entanto, a afetividade despertada é o combustível para continuar caminhando até se atingir um limite de estado psicogeográfico. O termo psicogeográfico é um conceito do movimento Internacional Situacionista (IS), utilizado por Guy Debord e pelos situacionistas em percursos realizados utilizando a técnica da deriva. A psicogeografia é um estado emocional vivenciado no espaço físico, fruto do estado de nomadismo que possuímos como seres humanos e que por sermos pessoas em transição, experienciamos sensações distintas que trabalha com

nossa imaginação. A deriva como meio catalisa essa interação, procurar sair da caminhada rotineira e procurar se perder em lugares desconhecidos. Nessa lógica, percorri caminhos que me deram condições de formular um pensamento mapográfico dos locais em que estive, com o intuito de poder refletir sobre as sensações e emoções em mim despertadas. De acordo com Debord (2003, p. 24),

os mapas situacionistas, psicogeográficos, realizados em função de derivas reais, eram tão imaginários e subjetivos quanto a *Carte du pays du Tendre*; eles apenas ilustravam uma nova maneira de apreender o espaço urbano através da experiência afetiva desses espaços. Tais mapas, experimentais e rudimentares, desprezavam os parâmetros técnicos habituais pois estes não levam em consideração aspectos sentimentais, psicológicos ou intuitivos, e que muitas vezes caracterizam muito mais um determinado espaço do que os simples aspectos meramente físicos, formais, topográficos ou geográficos.

Para Debord (2003), a cidade oferece situações que alimentam o imaginário do transeunte no decorrer das derivas efetuadas pelo meio urbano, possibilitando a descoberta de novas formas de se enxergar pontos. Conforme esse autor,

as grandes cidades são favoráveis à distração que chamamos de deriva. A deriva é uma técnica do andar sem rumo. Ela se mistura à influência do cenário. Todas as casas são belas. A arquitetura deve se tornar apaixonante. Nós não saberíamos considerar tipos de construções menores. O novo urbanismo é inseparável das transformações econômicas e sociais felizmente inevitáveis. É possível pensar que as reivindicações revolucionárias de uma época correspondem à ideia que essa época tem da felicidade. A valorização dos lazeres não é uma brincadeira. Nós insistimos em que é preciso inventar novos jogos. (DEBORD, 2003, p.17).

Dentro dos limites da região em que habito, vejo o 36º Batalhão da Infantaria Militar, que, em seu cercado, possui placas com os seguintes dizeres: “é proibido utilizar *drones*, celulares ou qualquer aparelho que registre

conteúdo audiovisual.” Através do cercado é possível ver, bem distantes, planos horizontais verdes inabitados. Elevo, então, o meu pensamento, pois quero me transportar para esse espaço, pisar nesse lugar, descobrir a sensação de estar lá, nesse local inabitado, onde constam grama, árvores e algum outro mistério natural. Mas até quando eu desejarei um espaço amplo para meus registros? Busco considerar isso como fruto de minhas perambulações por áreas da cidade que oferecem essas visões, paisagens que estão de passagem. Lembro-me de diversas ocasiões em que, utilizando minha bicicleta, eu buscava os limites da cidade. Isso me possibilitava desbravar lugares até então desconhecidos por mim e que cruzavam o meio urbano, locais que permitiam outros pontos de vista da cidade.

Os deslocamentos eram feitos pela mensuração do tempo de trajeto, da distância entre os lugares percorridos. Assim, o próprio caminhar determinava as condições de uso do próprio corpo para esse processo artístico. As restrições e a reflexão sobre a prática caminhante são aspectos importantes nesse processo. Calcular o horário certo para sair e ir de encontro ao ponto específico desejado e conseguir chegar até ele antes do pôr do sol, por exemplo, contribui bastante para o alcance do objetivo da caminhada.

O ato de caminhar em si, adotado como uma ação artística distinta da performance ou da *landart*, foca na busca de visualidades temporais, passageiras, que serão retrabalhadas, de forma a alterar o instantâneo. As imagens são captadas no instante da ação com a câmera: aperto o botão e disparo a gravação. As posturas corporais também são importantes, como permanecer estático, caminhar e manter a câmera estável para não provocar as trepidações que causam nas imagens o desfoque do plano captado. A importância da caminhada é, portanto, ressaltada pelo fato de se estar portando uma câmera. No que diz respeito a essa prática artística e criativa, Debord (2003, p. 56) afirma o seguinte:

Uma primeira tentativa de um novo modo de comportamento já foi obtida com o que chamamos de deriva, que é a prática de uma superação passional pela mudança rápida de ambiências, ao mesmo tempo que um meio de estudo da psicogeografia e da psicologia situacionista. Mas a aplicação dessa vontade de criação lúdica precisa estender-se a todas as formas

conhecidas de relações humanas e, por exemplo, influenciar a evolução histórica de sentimentos como a amizade e o amor. Tudo leva a crer que é em torno da hipótese de construção de situações que está o essencial de nossa pesquisa.

A caminhada ofertou diversos pontos para a vivência de experiências e para percepções distintas, de um simples diálogo com transeuntes ao comportamento dos elementos que compõem o espaço sob a luz do dia. Alguns autores refletem sobre o ato de derivar no espaço e sobre as sensações despertadas no trânsito de uma trajetória, como Francesco Careri, no livro *Walkscapes*. De acordo com Gilles Tiberghien (2013),

a ideia que perpassa todo o livro e que o autor expõe de modo convincente é que, em todas as épocas, o caminhar tem produzido arquitetura e paisagem, e que essa prática, quase inteiramente esquecida pelos próprios arquitetos, tem sido reabilitada pelos poetas, pelos filósofos e pelos artistas capazes precisamente de ver aquilo que não há, para fazer brotar daí *algo*.

Entre as reflexões encontradas, a de Careri (2013) baliza minhas errâncias em relação ao meu propósito de compreender a prática do caminhar e de obter extratos estéticos dessas jornadas ocasionais em situações de registros imagéticos. De acordo com Careri (2013, p. 42),

enquanto para os sedentários os espaços nômades são vazios, para os nômades esses vazios não são tão vazios, mas cheios de rastros invisíveis: toda deformidade é um evento, é um lugar útil para orientar-se e com o qual construir um mapa mental desenhando com pontos (lugares específicos), linhas (percursos) e superfícies (territórios homogêneos) que se transformam no tempo.

Priscila Freitas Gomes, em *Derivações da deriva*, reflete sobre a prática da caminhada como um processo que acompanha o homem desde os primórdios de sua existência na Terra. Diversos movimentos artísticos já tratam

da caminhada como um processo inerente para a criação e para a realização de obras artísticas. A referência dessa autora é o artista belga Francis Alys (1959), que atualmente reside no México e que, por estar sempre em movimento, transfere sua expressividade para diversas linguagens. A autora afirma que ele é o caminhante contemporâneo, por “fazer do deslocamento uma ferramenta de trabalho” (GOMES, 2016, p.123). No livro do próprio artista, intitulado *Numa dada situação*, ele aborda sua busca por tornados no deserto do México, tratando da quantidade de material coletado nessa perambulação e do modo de compactação disso tudo em uma narrativa por meio da linguagem videográfica como forma de expressar os resultados poéticos: “E me pergunto: como montar as quinze ou mais horas de material gravado? Por falta de uma narrativa linear, uma série de palavras foi afixada na parede do estúdio, palavras que me ocorrem durante as filmagens” (ALYS, 2010, p.15).

De modo semelhante ao processo de Alys, constituí um extenso acervo videográfico na etapa inicial da minha pesquisa, pois foram coletadas imagens pelo período de doze meses. Esses registros videográficos, por conterem variações paisagísticas, permitem o trabalho de exploração, de decomposição, de remixação compondo uma nova estética videográfica pela reconfiguração das imagens capturadas por meio de cortes e recortes de cenários distintos, por meio do uso de softwares, resultando numa nova gramática visual oriunda de fontes formada a partir de meses de trânsito e de deriva. “Ao aceitarmos a hibridização da imagem em movimento, causada tanto pela “Remixabilidade Profunda” quanto pelo seu alcance em distintos nichos culturais e estéticos da(s) sociedade(s), podemos enfim afirmar (sem medo!) que infinitos são os movimentos audiovisuais que formam essa composição.” (SZAFIR, 2018, p. 357)

3.3 Os recursos técnicos

Por se tratar de trajetos que eu percorreria a pé, o recurso mais adequado a ser utilizado para os registros imediatos foi a câmera fotográfica,

pois arbitrariamente, considerei a mais adequada para as pretensões que julguei adequadas, por conhecer as configurações da câmera e o que posso obter com o seu uso, além de poder alocar ela em lugares que possibilitasse melhores captações. A que utilizei foi uma semiprofissional, da marca *Nikon*, com a denominação *Coolpix p520*, com lente de *superzoom* óptico e com capacidade de aproximar 42 vezes os pontos de interesse. Pelos sistemas de varredura que possui, ela tinha capacidade de realizar registros de imagens panorâmicas. Posso dizer que a câmera funcionou como uma espécie de extensão do meu corpo, pois, amparado por esse dispositivo de captura de imagens, pude ocupar a posição de um andarilho que sempre esteve em busca de imagens para registro. Dessa forma, foi possível registrar, pela angular da câmera, os limites geográficos da cidade, mesmo eu estando a uma distância considerável deles.

Pelo fato de eu precisar, em algumas ocasiões, utilizar minhas mãos para segurar a câmera, qualquer tremulação dava às imagens um aspecto de desfoque. No entanto, em certo sentido, isso contribuiu para a especificidade abstrata das imagens captadas. Um dos recursos interessantes dessa câmera, que ajudou na captação das imagens pretendidas, permite que, em muitos casos de gravação de imagens em movimento, seja possível dar pause para, posteriormente, retornar ao registro.

Quanto à manipulação e à edição de imagens em movimento, existem diversos programas para se trabalhar. Optei pelo *Adobe Premiere*, pela sua interface prática, onde todas as janelas com as funções específicas estão ou não disponíveis para executar o trabalho de edição. Visto que eu trabalharia com um material de características distintas, como os trechos videográficos aleatórios das caminhadas. Entre os recursos disponíveis, recortei e coleí a mesma passagem com o intuito de repetir sequências, o de reverter o sentido de transição do vídeo na linha do tempo, o de balancear cores, o de realizar transição de janelas, o de sobrepor, o de misturar e inverter a direção das imagens apresentadas, além do recurso de elencar sequências de músicas para a montagem da composição audiovisual em sua totalidade como trabalho.

Para realizar as alterações nas propriedades da imagem em movimento, o programa que utilizei, com potência para distorcê-la visualmente de forma a interferir na transição temporal por meio de suas propriedades binárias,

rearranjando suas estruturas, foi o *TouchDesigner*, um *software* multiplataforma da empresa *Derivative*, do Canadá (FIG. 25). Esse programa é um ótimo aliado para as práticas criativas, pois ele permite uma experiência rica ao usuário por meio de seus sistemas de criação de mídia, que possibilitam o alcance de resultados plásticos que incitam o espectador a interagir com eles.

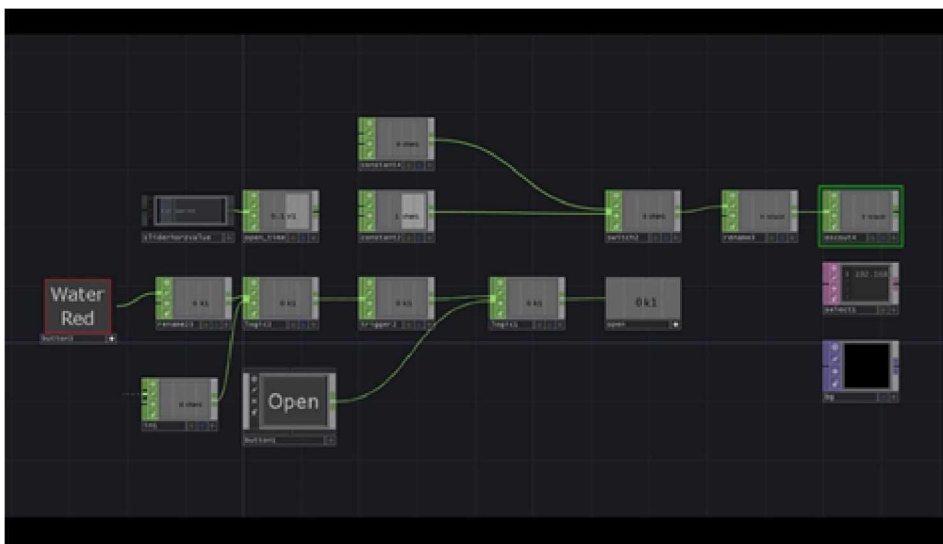


FIGURA 25 – *TouchDesigner*, Interface, 2017
Fonte: www.derivative.com.

No meu processo, o primeiro contato com esse *software* foi para buscar resultados em termos visuais, como a distorção das imagens no sentido horizontal, e para conhecer sua interface, que funciona em esquema de blocos, com operações pré-programadas que, ao serem interligadas, possuem funções diversificadas para modificar toda a propriedade numérica da imagem.

Como, a princípio, os resultados alcançados foram apenas aproximados da minha expectativa, pesquisei outros programas que me dessem o resultado esperado. Entre os softwares testados, estão o *Processing*, o *Studio Artist*, o *Adobe After Effects*, o *Pure Data*, o *Vvvv*, o *Natron* e o *Max/MSP*. De início, por eu ainda não ter me sentido totalmente satisfeito com o *TouchDesigner*, essa busca me propiciou conhecer distintos programas e analisar suas interfaces, suas ferramentas e sua forma de operação. Porém, alguns programas exigem um conhecimento aprofundado em relação à linguagem específica da área de programação. Já outros têm uma interface pouco convidativa. Dessa forma,

após experimentar esses programas em suas diversas funcionalidades, retornei ao uso do *TouchDesigner*, aprofundando meus conhecimentos sobre suas ferramentas e sobre seu modo de operação. Apesar de ter optado pelo *TouchDesigner*, é importante salientar que antes conhecer esse programa, os primeiros experimentos para obtenção de uma plasticidade sublimatória foram realizados através do After Effects, pois a partir das primeiras compreensões a respeito do que se tratava o termo *slitscan*, compreendi naquele momento que era entre as opções possíveis, a mais adequada. Foi possível obter resultados anamórficos, porém não os julguei satisfatórios, para classificá-los para registro durante a pesquisa, em virtude de que o que me era apresentado, o considerei limitado mesmo retornando a ele após o contato com o *TouchDesigner*.

No decorrer da pesquisa, durante a lapidação dos resultados, esperançoso de progredir no processo de criação plástica das imagens eletrônicas, soube de um evento que ocorrera no Rio de Janeiro, no mês de maio de 2017. Intitulado *Hiperorgânicos* e organizado pelo Núcleo de Artes e Novos Organismos (Nano) da UFRJ, o evento teve por foco abordar a pesquisa em arte, em hibridação, em biotelemática e em transculturalidade. Entre as imagens expostas no evento, uma me chamou a atenção, pois ela interagia em tempo real com o computador por meio de uma câmera acoplada. Pela utilização do *TouchDesigner*, o artista Marlus Araújo definiu os comandos do programa para que, quando interagisse ao vivo, a imagem de saída na tela fosse desfigurada, com características deformadas.

Imediatamente, busquei entrar em contato com o artista que programou essa interação para saber como ele havia efetuado esses comandos com o software *TouchDesigner*. Prontamente, fui instruído por ele sobre como proceder para a obtenção de comandos predefinidos e a utilização, segundo meus interesses, desses *presets*. Marlus encaminhou-me um *link* pelo qual eu poderia fazer o *download* de comandos. De forma objetiva, consegui obter o arquivo até então desejado para operar melhor os recursos do programa. Acessei, então, o site indicado pelo programador David Braun, que desenvolveu os chamados *presets*, componentes com funções pré-programadas. Realizado o *download*, ao iniciar o *TouchDesigner*, já foi possível analisar prontamente resultados, que são bem similares aos que eu buscava. O que ocorreu a seguir foi o progresso de diversos tipos de visualizações de

imagens em vários níveis de sentido. A cada mês, realizei inúmeros testes (FIG. 26) para a obtenção de um mostruário produzido por meio das diversas possibilidades oferecidas pelos recursos utilizados.

No decorrer do trabalho, atingi um domínio dessa ferramenta de modo mais aprimorado. Estando mais familiarizado com sua interface, pude trabalhar com as imagens que possuo no meu banco de dados de uma forma distinta da que busquei em uma etapa inicial, pois o estudo do referencial histórico sobre o vídeo me permitiu uma visão mais aprofundada das características dessa linguagem, o que me permitiu operar e buscar soluções estéticas no âmbito da imagem em movimento.

No primeiro estágio de contato com ferramentas de manipulação e de edição de vídeo, os experimentos foram realizados para que eu pudesse obter resultados anamórficos, ou seja, deformações. Procurei utilizar técnicas para chegar ao *slitscan*, com tutoriais sobre o *Adobe After Effects*. Esse programa, comumente utilizado pela indústria cinematográfica, por estúdios de vídeo e pela televisão, exige um computador compatível com suas configurações, ou seja, que tenha uma boa memória *RAM*, uma boa placa mãe e um bom espaço no disco rígido para o armazenamento dos arquivos renderizados. Mesmo com as especificidades do meu computador sendo limitadas, arrisquei ao seguir alguns tutoriais básicos com o intuito de aproximar meus resultados de imagens similares de modo a alcançar minhas intenções visuais.

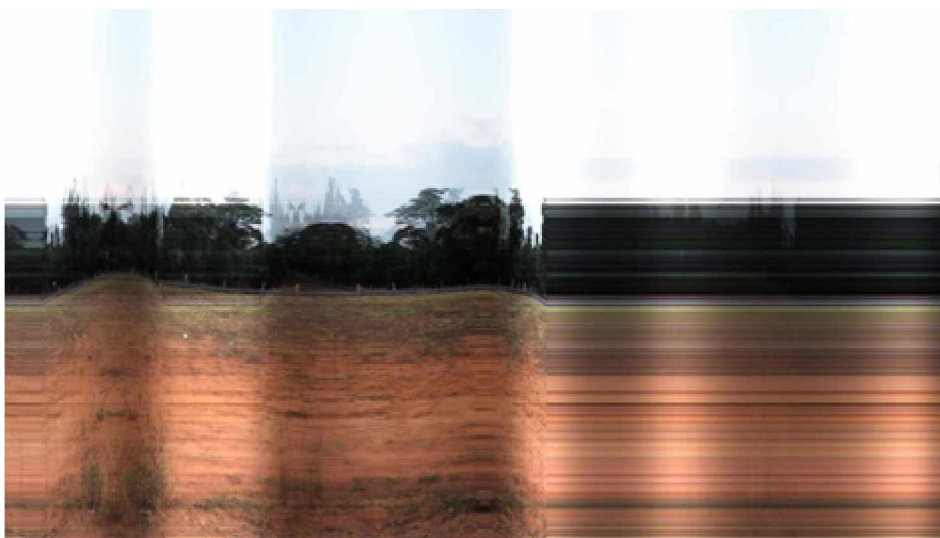


FIGURA 26 – Manipulação digital: *TouchDesigner*
Fonte: Arlen Costa, 2017.

Esses foram os fatores que, associados, me deram possibilidades de investigar as formas de representação e de reprodução das imagens obtidas durante minha deambulação pela cidade. Além de ter trabalhado para obter acesso a ferramentas adequadas, trabalhei também para poder ter contatos estabelecidos com outros artistas que operam por meio da linguagem do vídeo, o que potencializou minhas condições para a criação plástica nesse âmbito. Assim, por meio da reflexão sobre a imagem em sua relação com a questão temporal, tornei-me mais consciente no que diz respeito ao leque de sensações estéticas que podem ser suscitadas pelas imagens em movimento, bem como por suas variações na linha do tempo.

4 AS PROPRIEDADES DO VÍDEO

4.1 O tempo

Uma das principais características da linguagem videográfica é o tempo em que a imagem está em movimento, no plano do vídeo, do cinema, da televisão ou de outras mídias de projeção de imagens. Essa característica pode estar em diferentes suportes, como em uma instalação, em vídeos mapeados em construções arquitetônicas ou mesmo na *internet*, por meio da qual seu fluxo luminoso ocorre de um extremo ao outro, revelando uma nova dimensão imagética de infinitas possibilidades de acontecimentos. De acordo com Rush (2006, p. 118),

por ser um meio de expressão temporal (a gravação em tempo real), a videoarte permite várias manipulações da experimentação do tempo. Não há maneira mais imediata de sentir o tempo presente do que quando nos vemos, subitamente, em um monitor no meio de uma exposição. O intervalo de tempo também pode proporcionar a experiência imediata do tempo que acabou de passar, por exemplo, quando a imagem anteriormente gravada do espectador aparece em um monitor e sua imagem atual, em outro.

A imagem videográfica não existe fora do tempo, pois ela possui características que a situam nesse espaço eletrônico. Segundo Paik (*apud* DUBOIS, 2004, p. 64), o “vídeo não é nada mais que o tempo, somente o tempo”. Não se trata de uma imagem material. Constituída de características imateriais, a imagem videográfica possui a função de ser emitida como um sinal, que se apresenta, como afirma Paik (*apud* DUBOIS, 2004), no tempo. Atualmente, lidamos com a imagem digital, que é puro algoritmo, um cálculo que se mostra na tela como imagem, mas que não existe fora do universo informático. O tempo é passageiro, pois o que fica dele são os rastros, as memórias, as lembranças dos ligeiros momentos que, por estarem inseridos no

vídeo, podem ser repetidos, vividos novamente quantas vezes se queira, no fluxo da passagem da imagem em movimento, na realidade de 30 quadros por segundo.

O vídeo, como afirma Machado (1988, p. 43), “é a primeira mídia a trabalhar concretamente com o movimento (isto é, com a relação espaço-tempo)”. Diferentemente dos fotogramas do cinema, considerando os mecanismos de projeção utilizados nos seus primórdios, a câmera faz a varredura completa da cena captada e revela ao mesmo tempo a imagem obtida. Com essa característica de tempo real, o vídeo foi incorporado ao cinema, sendo que, nesse processo de filmagem, simultaneamente à gravação, pode-se ver o que está sendo filmado. De acordo com Machado (1988, p. 80),

em geral, os ambientes de vídeo instalados em salas de exibição consistem em várias câmeras ligadas a monitores espalhados pela sala de uma forma complexa, de tal modo que, ao se introduzir no local, o espectador vê a sua imagem se multiplicar numa variedade de ângulos e campos focais simultâneos. Nesse ambiente experimental, o espectador, quase intuitivamente, se põe a movimentar-se no espaço para explorar as possibilidades de construção de sua própria imagem.

Comprova-se, assim, que o tempo nos mostra uma nova realidade, fruto da ação do artista que busca inscrever sua grafia eletrônica em novas estruturas, desenrolando, por vezes, muitos eventos em um mesmo instante. Essas operações, antes de serem exibidas, são trabalhadas por meio da edição, pois, nesse estágio do processo, é possível remontar sequências de planos, captados ou apropriados, que podem ser encurtados, prolongados ou congelados para originar um novo sentido às imagens sequenciais, de acordo com a maneira escolhida pelo artista.

Como aponta Machado (2004, p. 15), “o vídeo prefere multiplicar uma grande quantidade de fragmentos fechados e curtos”. Com o intuito de compreender e refletir sobre a edição e sobre a montagem, especificamente, precisei ir de encontro aos precursores das montagens experimentais. No

cinema russo, cineastas oriundos do Construtivismo propõem narrativas sem a necessidade de ensaios escritos, conforme afirma Machado (2004, p. 17):

Essa discussão surge, na verdade, no interior do pensamento marxista, mais exatamente na Rússia soviética dos anos 20, quando alguns cineastas engajados na construção do socialismo vislumbraram no cinema mudo a possibilidade de promover um salto para uma outra modalidade discursiva, fundada já não mais na palavra, mas numa sintaxe de imagens, nesse processo de associações mentais que recebe, nos meios audiovisuais, o nome de *montagem* ou *edição*.

Pela estrutura cinematográfica russa do início do século XX, temos, no trabalho de Eisenstein e de Vertov, a concepção de uma linguagem que transmite sua mensagem por imagens, sem a necessidade do uso de palavras para comunicar suas intenções. De acordo com François Albera (2002, p. 234),

Eisenstein “totaliza” então a maioria dos traços do construtivismo: além do linearismo de suas construções plásticas e sua concepção original da montagem, ele trabalha o papel e o sentido dos objetos, integra a escritura à imagem, usa a arquitetura como modelo social e responde vigorosamente à noção de encomenda social.

No caso de uma abordagem do aspecto estrutural do vídeo e de suas possibilidades de representações pela linha do tempo, no âmbito histórico, retornar à Rússia se torna esclarecedor, pois, assim, podemos perceber os inúmeros experimentos e filmes que se direcionaram para uma narrativa imagética que opera pelos sentidos.

Os signos apresentados no cinema constituem uma linguagem universal compreensível a todos, pois, conforme Albera (2002, p. 243), “no cinema, apenas o ‘mundo visível’ não nos é dado como tal, e sim em sua ‘correlação semântica’ (como dirá Tynianov mais tarde), mas esta última se constrói na cabeça do espectador em função dos estímulos que o filme lhe oferece.”

Ao longo da história da arte, diversos movimentos se dedicaram à questão do tempo e de sua representação, como é o caso do futurismo, do cubismo e do construtivismo. Especificamente o futurismo proclama o fim da arte do passado e o nascimento de uma arte do futuro. A ideia de representação do movimento com os símbolos plásticos do movimento, representando o ideal do homem moderno, a velocidade. No que diz respeito ao cinema, são vários os cineastas que trabalham com a técnica de montagem que privilegia o aspecto temporal. Alguns deles eu utilizo como referencial para meus trabalhos videográficos. Na escola de cinema soviética, temos Lev Kulechov, que criou o método conhecido como “efeito Kulechov”, que consiste na intercalação de imagens de planos distintos, como é o caso de uma produção desse cineasta em que há a alternância entre as cenas de um personagem que observa e as cenas dos elementos observados, como um prato de sopa, uma pessoa morta e uma mulher deitada em um sofá.

Vertov buscou, por meio do cinema e de seu conhecimento a respeito da câmera de filmar, exprimir a realidade conforme ela é vista. Sobre esse procedimento adotado por esse cineasta, Leandro Saraiva (2006, p. 135) afirma que “a filmagem é feita segundo o princípio do ‘cine-verdade’, ou seja, avessa a qualquer encenação”, o que o torna distinto de Eisenstein.

Eisenstein recebe mais destaque aqui pelo fato de ele fornecer grandes contribuições por meio de suas montagens que impactam o espectador no que diz respeito aos os signos dispostos durante a projeção.

No vídeo, pelo uso do tempo, é possível intercalar, sobrepor ou mesmo misturar elementos distintos, alterar a velocidade do movimento, impor ritmos que caracterizem a plasticidade à montagem. Dubois (2004, p.286) exemplifica ao citar Godard e o seu filme, *História(s) do cinema*, onde o cineasta executa ações para ilustrar de forma visual o seu filme.

Godard na mesa de montagem, variando as velocidades; a seu lado, uma biblioteca inteira, oferecendo-lhe todos os livros; fragmentos de textos, ditos e escritos, repetidos, lancinantes; títulos, citações, inscrições em todas as línguas; toda a impressionante matéria visual e sonora que entra em

correspondência com as explosões, o estilhaçamento, as infinitas combinações de imagens e de sons vindos de toda a história do cinema e das artes; a extraordinária emoção que nasce desta galáxia de possíveis mesclas de uns aos outros.

Essas mesclas de imagens podem ser classificadas em três procedimentos que imperam no terreno da videoarte: “a sobreimpressão (de múltiplas camadas), os jogos de janelas (sob inúmeras configurações) e, sobretudo, a incrustação (ou *chroma key*).” (DUBOIS, 2004, p. 78). A respeito da sobreimpressão, recurso mais explorado neste trabalho, podemos dizer que se trata de “sobrepôr duas ou várias imagens, de modo a produzir um duplo efeito visual” (DUBOIS, 2004, p. 78). Um exemplo de um trabalho artístico dessa linha é *TV Cubisme* (1985), de Wolf Vostell, em que são exibidos três momentos de tempos distintos e fragmentos do espaço, mixados por ondas de sobreimpressão (FIG.27).



FIGURA 27 – *TV Cubisme*, 1985, Collection de Wolf Vostel
Fonte: Museum Ludwig, Cologne (Germany).

Santos (2009) representa bem esse contexto com diversos trabalhos que apontam para a sobreposição de imagens, como o trabalho *Cinema* (2009), que mostra o cenário pacato do cotidiano de uma cidade do interior de Minas Gerais por meio de diversos elementos que se sobrepõem, formando uma narrativa da imagem em movimento (FIG. 28).



FIGURA 28 – *Cinema*, 2009, de Eder Santos
 Fonte: Luciana Brito Galeria, 2010.

Utilizo esse trabalho de Santos como referência porque ele atesta os procedimentos de montagem explanados no decorrer deste capítulo. Após estabelecer um diálogo entre o trabalho de Eisenstein e o de Vertov, configurei os meios que me condicionariam a realizar meus vídeos. Isso me habilitou a repensar minhas práticas para a obtenção de criações plásticas que tivessem o potencial de despertar estados sensíveis. Embutidas de elementos formais que geram padrões, minhas criações foram, portanto, recompostas por meio da montagem, pela sobreposição e justaposição de imagens em sequência. Meu intuito foi trabalhar de modo que as cenas capturadas pudessem ser compreendidas como a constituição de singularidades, a exemplo de *Eisenstein*, que percorreu sua trajetória tendo como objetivo a construção de filmes sígnicos. Sobre esse processo do cineasta, Deleuze (1983, p. 13) faz a seguinte reflexão:

Os instantes privilegiados de Eisenstein ou de qualquer outro autor são ainda instantes quaisquer; simplesmente, o instante qualquer pode ser regular *ou* singular, ordinário *ou* marcante. O fato de Eisenstein selecionar instantes marcantes não impede que ele os extraia de uma análise imanente do movimento, de forma alguma de uma síntese transcendente. O instante marcante ou singular permanece um instante qualquer entre os outros. É inclusive esta a diferença entre a dialética moderna,

que Eisenstein reivindica, e a dialética antiga. Esta é a ordem das formas transcendentais que se atualizam em um movimento, enquanto aquela é a produção e a confrontação dos pontos singulares imanentes ao movimento. Ora, esta produção de singularidades (o salto qualitativo) se dá por acumulação de ordinários (processo quantitativo), de modo tal que o singular é extraído do qualquer, é ele próprio um qualquer simplesmente não ordinário ou não-regular.

Uma das questões que considero importantes nesse processo diz respeito justamente aos elementos que serão utilizados como signos, uma vez que a nova composição se dará pela ressignificação desses elementos em outro plano.

Como dito anteriormente, em minhas práticas visuais, fiz diversos experimentos que exploram a ideia de tempo. Um deles ocorreu em uma tarde fria do mês de julho de 2017, quando retornei para minha casa depois de ter passado um tempo na casa do meu pai, que reside no bairro Dom Almir. Ao entrar no ônibus e me sentar ao lado da janela, com a câmera fotográfica, fiz um registro panorâmico da cidade, pois a região em que me encontrava oferecia uma visão quase geral de boa parte da cidade.

O registro, feito com o veículo em movimento, foi de todo o percurso, desde o instante em que eu estava no transporte coletivo, no bairro Dom Almir (FIG. 29 e 30), até o instante em que cheguei ao terminal de ônibus situado no bairro Umuarama. Posteriormente, já em casa, assisti ao vídeo, em sua matéria bruta, sem manipulação.



FIGURA 29 – Trecho Dom Almir, Estação Ferroviária, Uberlândia-MG
Fonte: Arlen Costa, 2017.

Esse material “puro” permaneceu arquivado durante quatro meses para que, então, eu pudesse trabalhar com ele. Como dito anteriormente, o processo de peregrinação me possibilitou realizar muitos registros, o que ampliou minhas opções em relação aos documentos a serem escolhidos e editados. O propósito da edição foi alterar a natureza documental, primária e prosaica do registro. Para tanto, por meio das ferramentas de manipulação videográfica, concebi diversos experimentos em busca das melhores opções para a realização da distorção do tempo (aceleração e desaceleração), da dilatação temporal, que poderia conferir estados de contemplação por meio do alongamento das figuras, e da incorporação de ruídos à imagem, que levaria à obtenção de resultados de natureza sublimática.

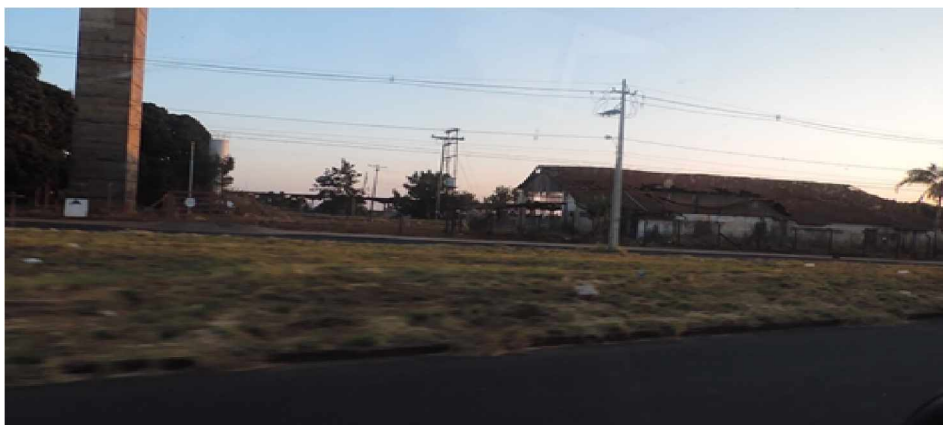


FIGURA 30 – Trecho Dom Almir, Estação Ferroviária, Uberlândia-MG
Fonte: Arlen Costa, 2017.

Por eu já estar familiarizado com o *TouchDesigner*, pude realizar comandos de modo intuitivo, o que me permitiu compor uma nova área de trabalho, definir a resolução do vídeo e usar os blocos com comandos pré-inseridos para distorcer a imagem, compelir ruídos, alterar os níveis de saturação e de cor. Nessas somatórias experimentais já obtive as primeiras imagens esticadas, distantes da objetividade da realidade.

Em seguida, iniciei a utilização do *Adobe Premiere*, que me permitiu, em um mesmo plano, intercalar imagens com rastros figurativos e imagens que apresentam rastros completamente abstratos. Isso contribuiu para o alinhamento da montagem dos elementos em relação à sua sucessão na linha

do tempo, e, conseqüentemente, para despertar sensações no espectador, seja pela repetição, seja pela desaceleração da imagem em movimento. Em outras ocasiões, acelerei o tempo do vídeo, repetindo somente um elemento escolhido e acelerando também sua ação de modo que, na seqüência, o próprio elemento apresentasse um desgaste, visto em outra gravidade de tempo, mais devagar. Minha intenção era associar esses resultados a pinturas de artistas abstratos, assunto que abordarei mais adiante. Realizei, ainda, sobreposições com camadas de imagens translúcidas (FIG. 31, 32 e 33), mesclando cenas repetidas e o encontro delas em determinado ponto da linha do tempo.

Os inúmeros fatos testemunhados na linha do tempo do programa, posteriormente, foram exportados e transformados em um último vídeo, que pode ter como destino final várias formas de circulação, como sites de vídeos, mídias físicas, como o *DVD*, ou um espaço físico, por meio de projeção ao vivo, o que configuraria uma instalação.



FIGURA 31 – Manipulação digital, *TouchDesigner*
Fonte: Arlen Costa, 2017.



FIGURA 32 – Manipulação digital, *TouchDesigner*
Fonte: Arlen Costa, 2017.

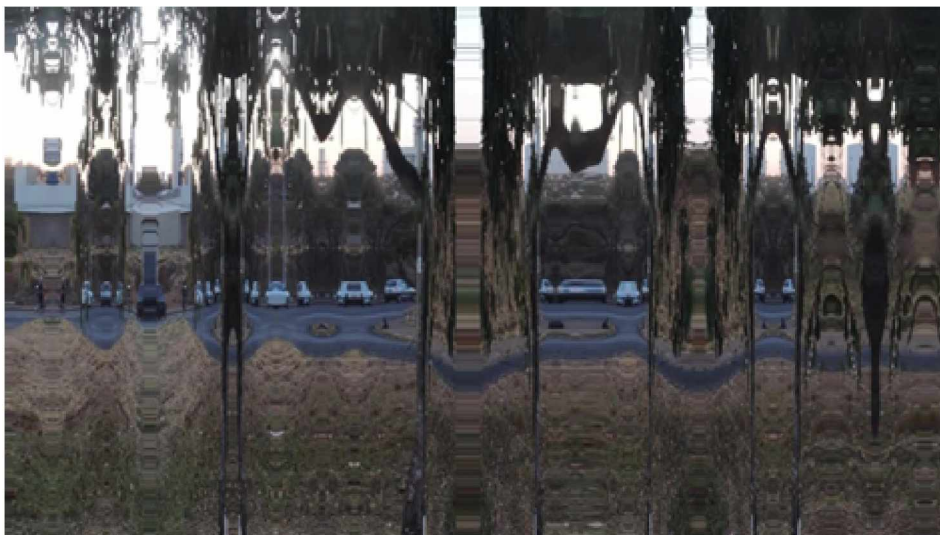


FIGURA 33 – Manipulação digital: *TouchDesigner*.
Fonte: Arlen Costa, 2017.

Em alguns experimentos no processo do vídeo, consegui a divisão das imagens em planos paralelos que sinalizavam janelas, recursos que permitem “uma divisão da imagem autorizando francas justaposições de fragmentos de planos distintos no seio do mesmo quadro.” (DUBOIS, 2004, p. 80). No Brasil, como um exemplo de artista que fez uso dessas janelas, temos Sandra Kogut, com o trabalho *Parabolic People*, em que diversas janelas transitam, mostrando pessoas de diversas nacionalidades e etnias, misturando diferentes vozes.

Entre os experimentos que realizei, alguns se referem também à edição das imagens capturadas durante minha passagem pelas extremidades do bairro Mansour, próximo ao anel viário (FIG. 34 e 35). O trajeto percorrido me possibilitou visões de pontos elevados da cidade, o que me proporcionou registrar imagens que pudessem ser editadas em paralelo, ou seja, eu poderia utilizar mais de uma janela para visualizar, digitalmente, em um mesmo plano e em um tempo único, diferentes situações.

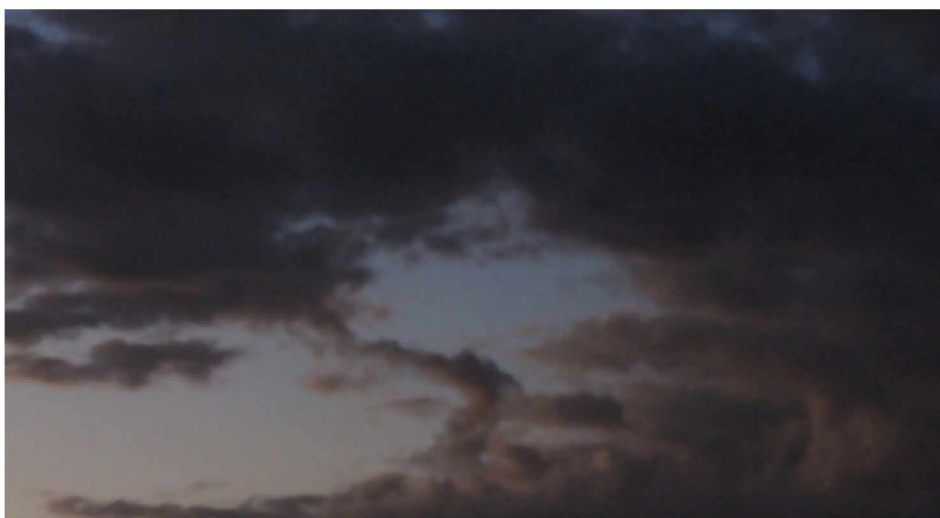


FIGURA 34 – Céu na extremidade do bairro Mansour, Uberlândia-MG
Fonte: Arlen Costa, 2017.

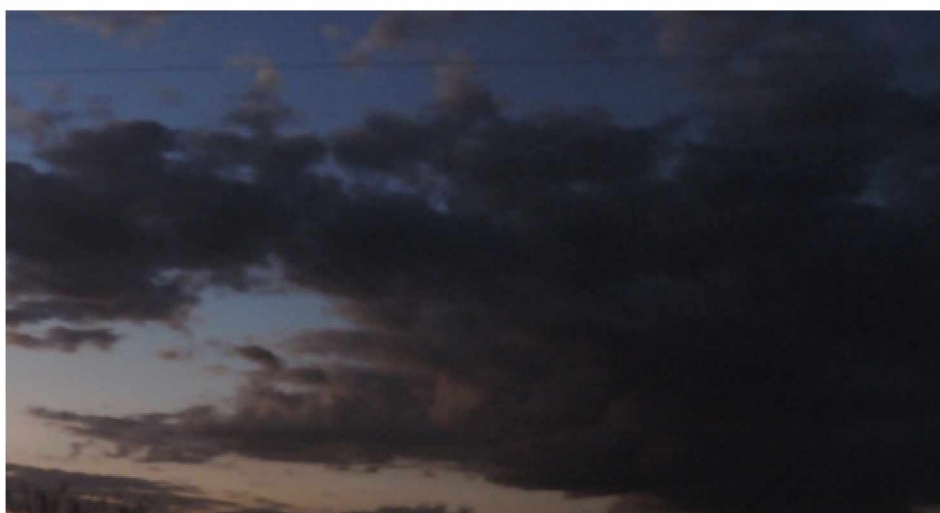


FIGURA 35 – Céu na extremidade do bairro Mansour, Uberlândia-MG
Fonte: Arlen Costa, 2017.

A terceira característica elencada por Dubois (2004, p. 82), a incrustação, “consiste, como na figura das janelas, em combinar dois fragmentos de imagem de origem distinta”. Essa textura, que possui um buraco eletrônico em sua imagem, permite a inclusão de outra imagem de fonte totalmente diferente, mesclada ao primeiro plano, o que causa a multiplicidade por justaposição. Operações como essa, quando efetivadas, são visíveis somente na linha do tempo de um trabalho que tenha por característica a imagem em movimento, pois, assim, é possível visualizar inúmeras operações, como os resultados alcançados, nessa dimensão cronológica, por meio da recombinação de elementos familiares que, agregados, podem ocasionar outras sensações.

Para trabalhar com a incrustação, empreguei esforços que me levaram a analisar imagens que se aproximavam dos resultados que eu pretendia obter. Por se tratar de uma técnica de associação de imagens, onde planos deslizam. Como define Dubois (2004, p. 195) a respeito,

Ou o cenário passa a outra coisa e se transforma “por detrás” do personagem enquanto este permanece continuamente na imagem, ou o próprio corpo incrustado, diante de um fundo fixo, começa a variar, se deslocar, crescer, diminuir, desaparecer, podendo ser engolido, “cuspido ou reinjetado no cenário.

As operações de um *DJ* são metáforas para as operações que realizo ao editar essas imagens. Em sua mesa de som, o *DJ* se apropria de sonoridades diversas, fazendo colagens sonoras, inserindo batidas e tons mais suaves e preparando uma nova composição que soe agradável ou estranha ao seu público-alvo. E assim como um *DJ*, também posso mostrar “suficientemente os usos perturbadores e desfigurativos (às vezes agressivos, às vezes lúdicos) que se poderia fazer da tecnologia da imagem” (DUBOIS, 2004, p. 57).

Sobre a esfera do tempo, faz-se necessário, ainda, tratar aqui de outra arte imprescindível aos estudos da imagem videográfica por potencializar sua força: a música. Isso porque suas formas de construção plástica e de edição

são praticamente similares: aceleração e redução da velocidade, congelamento de trechos, intercalação de ritmos atrasados ou adiantados.

Por ser uma arte temporal, a música, em meu processo de edição, também sofre uma distorção percebida na imagem final, pois os estímulos visuais que o trabalho promove suscitados pelo áudio agregam sentidos ao aspecto visual sem, entretanto, ter uma importância menor. Ela colabora para elevar a tonalidade das imagens, em uma sintonia sinestésica, despertando no espectador a reflexão sobre duas naturezas plásticas: a imagem e a música.

Outro ponto a destacar diz respeito à aplicação das terminologias derivadas do gênero musical eletrônico nas montagens videográficas. A gênese de construção plástica sonora desse gênero é similar à gênese do processo de montagem e de edição do vídeo, pois em ambas há repetição, colagens, esticamentos sonoros e contração entre muitas praticidades que dão vazão a uma gama crescente de vertentes que surgem em grande escala.

Na internet, há bastante difusão de conteúdos voltados para a aprendizagem do processo de composição de música eletrônica e são muitas as ferramentas que, aliadas ao computador, possibilitam aos interessados o trabalho de criação de modo profissional.

O tempo é um elemento fundamental para a música, pois sem ele não haveria o som, nem sua passagem, nem o ritmo. O mesmo acontece em relação ao vídeo. Ao tratar desse aspecto, lembro-me de uma oficina da qual participei, ministrada por Milena Szafir, no fim de outubro de 2017, na UFU, no campus Santa Mônica. Segundo Szafir, no tocante à música, antes de se pensar sobre a imagem, é primordial que se pense a respeito da trilha sonora para a realização do trabalho. No *Adobe Premiere*, com a música selecionada, é importante que se determine quais trechos serão destacados para serem utilizados. Depois dessa etapa, devem ser marcados os pontos de maior pico da música. Então, a trilha é inserida na linha do tempo do programa, para que outro passo seja dado, o de se inserir as imagens de acordo com os pontos de pico ou de ascensão sonora. Nessa etapa pode ocorrer uma sequência de repetição, que cria o ritmo por meio do qual a imagem se torna evidenciada pela música. A trilha sonora pode, nesse contexto, ser explorada cronologicamente, pois seu tempo pode ser esticado ou contraído, proporcionando a distorção sonora. Esse processo traz para o trabalho final

características diversas que podem ser distinguidas pelo tempo em que o trabalho foi exposto.

Em conjunto com a parte sonora posso trabalhar também na criação de um remix, por meio da utilização de diversos trechos visuais, de modo que a música seja não somente o pano de fundo, mas o elemento agregador de sensações sinestésicas e estéticas.

Nesse momento, penso em algumas ideias sobre como trabalhar a relação entre o tempo da música e a imagem, de forma a buscar respostas sobre a importância desse recurso, que é visto tanto no cinema quanto na televisão, e no vídeo, em suas diversas instâncias. Percebo, assim, que uma trilha sonora pode provocar, ou melhor, alterar a natureza do discurso da imagem que é proposta ao espectador, tanto em relação ao ponto de vista teórico quanto ao prático. De acordo com Gati (2013, p. 21),

os limites das relações de causa e efeito do corpo sonoro, das relações da máquina com a presença humana na performance, da dilaceração do espaço e do tempo, da reinserção de universos sonoros advindos de outros tempos e lugares, conferem aos meios eletroacústicos, quando combinados ao universo instrumental, a peculiaridade de poderem *virtualizar* a situação da performance, poderem ampliar aquela “realidade” física possível.

O criador utiliza a técnica de picos musicais na produção videográfica com o objetivo de intensificar determinados sentidos, que podem ser percebidos ou não pelo espectador, pois o alcance desse resultado depende do modo como ele interage com o elemento observado. Conforme Rodrigues (2005, p. 27),

criar também é, portanto, algo como se defender contra a irregularidade do momento por meio da observância dos ritmos, da melodia, que impede os movimentos diretos do pensamento e materializar o instante enunciativo, instaurar o espaço da matéria como galvanizador de uma duração subjetiva, definida como a interrupção de um processo para o início de outro que contenha nova duração. O artista solicita assim “um tempo de parada”, maior que o de um reflexo, para

a experiência compatibilizar a surpresa e a espera como efeitos imanentes na escuta.

Como possuo um acervo amplo, para que eu pudesse realizar uma decupagem, foi necessário que eu reagrupasse as informações videográficas. Em sequência, realizei a escuta das sonoridades, selecionando o trecho que considere mais adequado para ser inserido na composição, de acordo com a frequência da batida sonora. Nesse momento, senti como se eu fosse um bricolador, que se coloca a trabalhar com aquilo que possui, pois “o bricolador trabalha com o que encontra: monta, costura, amarra, gruda, ajusta” (RODRIGUES, 2005, p.31).

Nesse processo de trabalho com a plasticidade sonora e com a intencionalidade poética, desenvolvo minhas criações com o vídeo e com a música fazendo uso, portanto, de uma única ferramenta, o computador.

Como visto, as deformações não se restringem somente ao campo das visualidades, mas compreendem também o campo da sonoridade, o que propicia aos trabalhos artísticos uma identidade tanto visual quanto sonora, como se essas duas linguagens fizessem parte de um corpo só.

Sobre esse efeito de musicalidade, resta dizer, portanto, que ele se vale da criatividade que emprego na composição dos vídeos, por meio da mixagem dos elementos com vistas à obtenção de uma estética audiovisual.

4.2 Anamorfoses

Baseando-me, inicialmente, em um artigo de Machado (2008) sobre anamorfoses cronotópicas, procuro refletir, nesta seção, sobre o significado do termo anamorfose, que desvirtua os cânones e paradigmas da perspectiva geométrica renascentista. Optei por trabalhar com esse termo por sua natureza de expressão ser mais ampla. Minha opção por não utilizar o termo *slitscan*, presente em boa parte dos trabalhos citados aqui, justifica-se pelo fato de que minha pesquisa também faz referências a formas de representação que vão além dessa terminologia técnica. Considerando a perspectiva como uma ilusão,

como um artifício desenvolvido pelos artistas do Renascimento, um código para a visualização da realidade segundo suas pinturas, Baltrusaitis (1977, *apud* MACHADO, 2008), afirma que “a perspectiva [...] deixa de ser encarada como uma ciência da realidade para tornar-se um instrumento gerador de alucinações”.

A imagem ao surgir deformada no vídeo, representa o que é a anamorfose em sua definição nas artes plásticas, a deformação força o observador a se situar em uma posição distinta para poder visualizar de ângulo diferente a figura de modo que ela se apresente de forma correta. Com a generalização do termo anamorfose, ele passou a abranger também qualquer tipo de distorção do plano realista da representação figurativa, tendo como modelo o plano renascentista. Com o intuito de realizar uma representação na qual a imagem pudesse se distorcer, de modo a alcançar resultados plasticamente anamórficos, ocorreu-me a ideia de utilizar espelhos convexos que causem uma distorção especulativa da representação figurativa. Esse interesse surgiu enquanto eu realizava um trajeto de ônibus pela cidade. Quando o coletivo passou pela avenida Getúlio Vargas (FIG. 36), vi uma clínica de emagrecimento cuja edificação possui fachada espelhada, o que me fez pensar nos diversos exemplos de anamorfoses presentes em nosso cotidiano.

Quanto ao termo cronotópico presente no trabalho de Machado (2008), ele diz respeito ao fato de se tratar de uma deformação que é resultado de “uma inscrição do tempo na imagem”. De acordo com esse autor,

o termo *cronotopo* deriva da teoria de Mikhail Bakhtin (1981: 84 ss), no contexto da análise literária, e foi, por sua vez, inspirado na ideia expresso pelo físico Albert Einstein de uma indissolubilidade das categorias do tempo e do espaço. Como se sabe, a teoria da relatividade encara o tempo como *quarta dimensão do espaço*, o que implica uma concepção de tempo como algo que pode ser *materializado*. À tese kantiana de uma impossibilidade de se visualizar diretamente o tempo, Einstein contrapõe a tese de uma visibilidade do tempo e de uma *legibilidade* da duração na matéria (MACHADO, 2008, p. 100-101).



FIGURA 36 – Av. Getúlio Vargas, Captura de imagem, Uberlândia-MG
 Fonte: *Google Maps*, 2017.

O tempo é o elemento-chave dessa questão por ele ser manipulado de forma a possibilitar resultados de expressões artísticas. Ele é, nesse caso, o corpo, a substância que pode ser desdobrada, que permite que sua estrutura sofra ações de interferências e de transfigurações, como a desfiguração, a multiplicação, redução, a dilatação e torção. De acordo com Machado (2008, p. 101),

é preciso esclarecer, entretanto, que a referência a Einstein se dá aqui apenas num sentido metafórico, uma vez que, nos termos restritos da teoria da relatividade, a inscrição do tempo na matéria só poderia ser perceptível a distâncias astronômicas e a velocidades próximas à da luz, o que não ocorre, evidentemente, no universo das formas representativas aqui consideradas.

Quando comecei a pesquisar sobre como representar as imagens que eu coletava e sobre como dotá-las de características anamórficas, meus conhecimentos sobre essa área eram ainda superficiais. Lembrei-me, então, de quando cursei uma disciplina relativa à técnica do desenho, durante o segundo período na graduação em Artes Visuais pela UFU. Dentre as atividades propostas aos alunos dessa disciplina, uma consistia em se realizar um desenho figurativo em uma malha geométrica, com coordenadas nos eixos x e y, com linhas traçadas paralelamente tanto no sentido vertical quanto no

horizontal. O desenho realizado nesse *grid* estava ligado aos pontos que exibiam as coordenadas de localização da imagem. Tendo essa malha como primeiro modelo, depois, seguindo os mesmos passos, deveríamos criá-la novamente, porém, não obedecendo ao critério lógico de espaçamento proporcional entre seus blocos. Assim, linhas paralelas poderiam estar mais próximas em um segmento e mais distantes em outro. No momento de repassar o desenho para esse novo diagrama, seguíamos as coordenadas de ligação do primeiro modelo, que tinha o desenho original. Dessa forma, o resultado criado era uma ilusão visual, obtida por meio da reorganização das coordenadas dos eixos dessa malha, que apresentava um produto imagético distorcido. O trabalho em si, sedimentado na matemática, sugeria a orientação de eixos cartesianos para que pudéssemos assimilar o ponto em que cada linha estava localizada e, assim, compreender como reconectar cada uma delas no trabalho seguinte. Esse processo teve como base trabalhos da artista brasileira Regina Silveira, que privilegia essa técnica em suas criações. Inúmeros trabalhos seus, como *Quimera* (2003) e *Solombra* (1990), são exemplos de obras que questionam a perspectiva e seus modelos ilusionistas. Todos nós sabemos que os objetos ali representados fazem parte de nossa realidade, embora não estejam conectados a ela, pois eles se encontram em outra dimensão. Ao se comunicarem conosco, eles colocam em xeque tudo o que enxergamos como real ou imaginário.



FIGURA 37 – *Quimera*, Backlight e recorte em vinil adesivo - Regina Silveira
Fonte: Exposição "Linha de Sombra". Centro Cultural do Banco do Brasil, Rio de Janeiro, Brasil. 2009

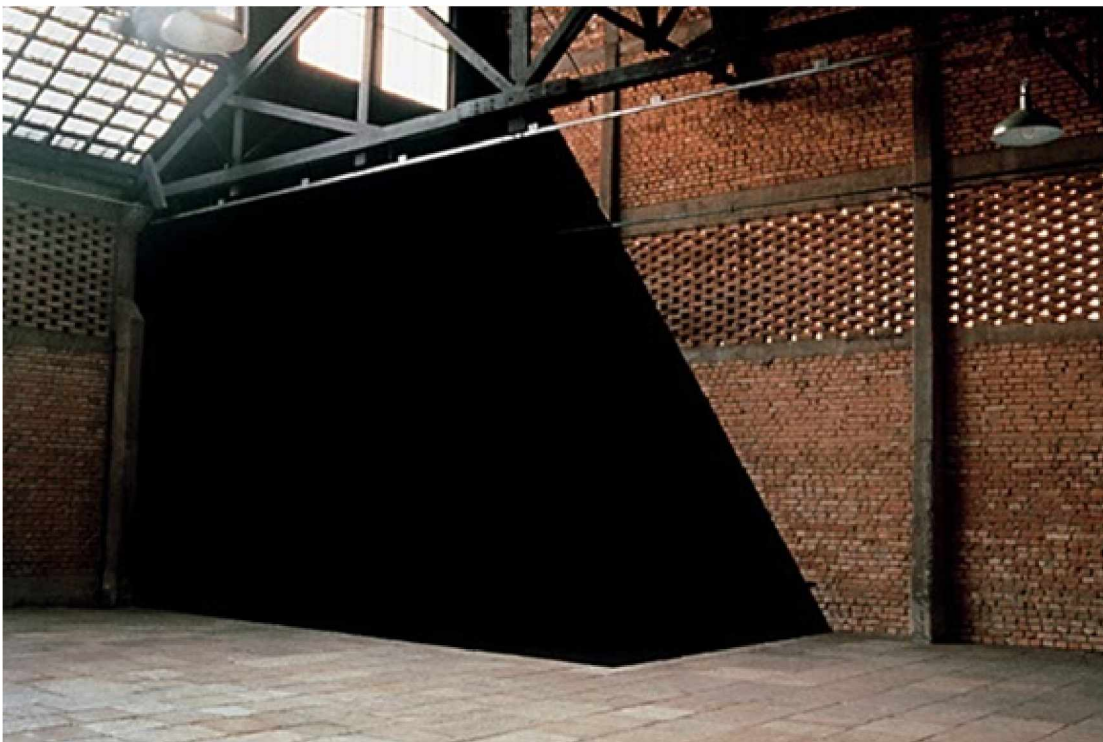


FIGURA 38 – *Solombra*, Holofote, Regina Silveira
Fonte: Sesc Pompéia, São Paulo, Brasil. 1990.

Nesse contexto referencial, retorno às imagens eletrônicas. Sempre imaginei que um trabalho artístico, independentemente de sua linguagem, tivesse que transmitir a sensação de um mundo vertiginoso. Com o vídeo, minha intenção era essa, pois a criação e o seu resultado divergem da realidade com a qual estamos habituados, proporcionando um olhar estético por meio do desgaste sofrido pelas imagens. Assim, ter encontrado na videoarte essa possibilidade me permitiu refletir sobre os estados de transformação imagética, sobre a sublimação e sobre a alteração das propriedades de um objeto.

Em minhas experimentações, coletei planos de inúmeras paisagens para que o processo de manipulação pudesse chegar a uma diluição dessa matéria luminosa que é a imagem fotográfica, recompondo-a e reorganizando sua trama por meio dos algoritmos. Se considerarmos que o *pixel* é um ponto de luz percorrendo um plano geométrico luminoso, com definição suficiente para formar uma imagem, podemos dizer que “a imagem eletrônica é sempre e necessariamente uma anamorfose cronotópica, pois ela é constituída de linhas que representam, cada uma delas, um diferente intervalo de tempo, como na técnica fotográfica do obturador de plano focal.” (MACHADO, 2008, p. 114).

No trabalho de Gerhard Richter, artista que constrói, ou melhor, desconstrói o estágio figurativo e o subjetiva a estados sublimáticos, encontro uma referência a respeito da transformação da natureza da imagem e de camadas de cores que se sobrepõem umas às outras. Ao apresentar elementos do capitalismo, bem como cores comumente aplicadas à publicidade, o trabalho desse artista provoca reações psíquicas por meio do acaso consciente de suas pinturas e da relação entre a abstração e a realidade. Richter utiliza fotografias que possuem para ele um aspecto memorial, concebendo-as no campo da pintura por meio de um olhar singular que vai além de um automatismo, o que faz com que suas aplicações gráficas despertem questionamentos. O próprio artista propõe, de modo não objetivo, a reconstrução da imagem por meio de suas intervenções pelo uso do pincel, sugerindo ao leitor a percepção dos movimentos que ele fez até atingir a textura apresentada na tela.

Os recursos utilizados por Richter para obter os resultados de natureza sublimática vão dos pincéis utilizados aos seus rodos de plástico, que deformam toda a representatividade até então presente. O gosto por apreciar também as paisagens me permite fazer uma aproximação entre o trabalho

desse artista e meu objeto de pesquisa, pois a intercalação figurativa/abstração é bem latente em sua produção.

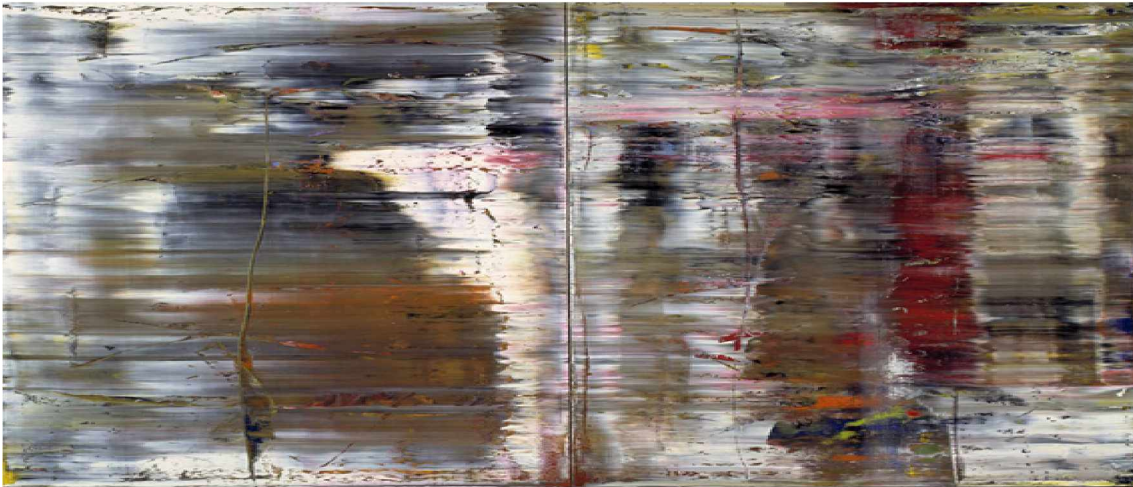


FIGURA 39 – *Abstract Painting*, 1990
Fonte: Gerhard Richter.

Em minha formação no que diz respeito ao conhecimento e à idealização da imagem em movimento, deparei-me o trabalho de Eadweard Muybridge e Étienne-Jules Marey, que pavimentaram meu percurso no que diz respeito à obtenção dos resultados plásticos. Entre as contribuições desses autores para o meu trabalho, destaco suas reflexões sobre o deslocamento da figura no tempo e sobre o modo como ela se comporta a cada *frame* analisado. Annateresa Fabris (2004, p. 51) afirma que

a captação e o registro do movimento foi um dos desafios que a fotografia se impôs desde o início, e só foram satisfeitos em 1851 com a introdução da câmara estereoscópica. Alguns daguerreótipos realizados em 1841 já haviam satisfeito parcialmente esse desejo: imagens com transeuntes e trânsito dos irmãos Natterer (Viena); uma vista da Ponte Nova de Paris, de Marc Antoine Gaudin; a troca da guarda nas Tulherias, de Girault de Prangey. Em 1851, Hyppolite Macaire apresenta daguerreótipos de um cavalo ao trote, de uma carruagem em movimento, de homens andando e algumas marinhas com navios tomadas numa fração de segundo.

Ainda sobre artistas que trabalharam com a questão da imagem em movimento, mais especificamente no que diz respeito ao trabalho com a

fotografia instantânea, destaco a importância dos irmãos Bragaglia, que empreenderam uma busca mais poética do que científica por meio de suas criações e semearam um caminho de possibilidades de representação estética da imagem em movimento. De acordo com Fabris (2004, p. 62),

Bragaglia afirma que o fotodinamismo foi inspirado por “A pintura futurista. Manifesto técnico” (11 de abril de 1910) e atribui a Balla uma precedência cronológica nas experiências “movimentistas”. Reconhece, para tanto, a existência de dois tipos de dinamismo: o realista dos objetos em movimento real, que denomina movimentismo; o virtual dos objetos estáticos, campo de pesquisa da pintura futurista.

A respeito do movimento futurista, é claramente perceptível sua relação com a pintura de Giacomo Balla, como o *Dinamismo de um cão na coleira* (1912), em que atestamos a fluência do movimento do animal e suas diferentes manifestações físicas. Balla, um dos principais representantes deste movimento, esforça-se para mostrar o movimento, constante, rápido, para glorificar novas formas de originalidade de representação do objeto. O artista vai de encontro à fotografia por ver nela a “extrinsecação da verdade moderna, isto é, de uma verdade dotada de bases científicas, psicológicas e sociais” (FABRIS, 2004, p. 62). A esse respeito, os irmãos Bragaglia dizem o seguinte:

Pudemos notar que o movimento, destruindo a forma exterior dos corpos, existe como trajetória única e pura, como trajetória material da essência interior do próprio objeto. E a esse propósito, dispomos de um exemplo característico em nossa fotodinâmica *Fumando*, na qual a mão que leva o cigarro da boca à perna se desmaterializa a ponto de mostrar o esqueleto dos dedos, descarnados e envolvidos por uma transparência singular, muito semelhante à das fotografias radioscópicas (BRAGAGLIA, 1970, *apud* FABRIS, 2004, p. 66).



FIGURA 40 – *Cão na Coleira*, 1912, de Giacomo Balla

Fonte: www.historiadasartes.com/prazer-em-conhecer/giacomo-balla/#jp-carousel-2273



FIGURA 41 – *O fumante*, 1911, de Arturo Bragaglia

Fonte: www.moma.org/interactives/objectphoto/objects/83974.html

O que os irmãos Bragaglia desejam, segundo Fabris (2004), é conferir um *status* artístico ao seu trabalho, pela aproximação com o movimento futurista, especificamente, com a obra de Giacomo Balla, com a expressão do desdobramento da figura no espaço, além de detectar na “fotodinâmica a possibilidade de fundir numa única figura o técnico e o artista”. (FABRIS, 2004, p. 67).

Compreender a natureza do fotodinamismo me permitiu aproximar minhas produções artísticas das produções desses artistas, pois, por meio de recursos informáticos, trabalhei com a fração do tempo, de modo a desmaterializar o objeto, reconstruindo-o em sequências sucessivas para a obtenção de resultados de natureza anamórfica (FIG. 42 e 43). Assim, por meio da diluição da imagem, busco alcançar um trânsito entre o figurativo e o abstrato.

Depois de seguir pelo caminho que me levou às etapas de descobertas sobre como aplicar efeitos às imagens em movimento com vistas à dissolução parcial ou total delas, o próximo passo foi entender como essas imagens funcionariam em um ambiente amplo, além da tela da TV, considerando a reação do espectador.



FIGURA 42 – Manipulação digital, *TouchDesigne*
Fonte: Arlen Costa, 2017.



FIGURA 43 – Manipulação digital, *TouchDesigner*
Fonte: Arlen Costa, 2017.

No artigo *Composição: ensaio em 3 Movimentos*, Szafir (2018) reflete sobre a montagem audiovisual, sobre o design das composições, sobre a métrica, o ritmo e o intervalo como procedimentos utilizados na criação de uma estética videográfica. Conforme a autora,

o estado-da-arte da montagem é compreendermos a imagem em movimento como design – projetares do audiovisual que engramatizam nossas memórias na amnesia dos tempos em banco-de-dados total. Trata-se, então, de desdobrarmos as artes audiovisuais como estéticas videográficas da montagem em todos os seus sentidos, sensações e dispositivos (SZAFIR, 2018, p. 343).

Ter realizado esse percurso em torno de diferentes referenciais teóricos e artísticos me permitiu refletir de modo mais profundo sobre meu próprio trabalho no campo da videoarte. Seria possível compor trabalhos videográficos sem se valer da técnica para expressar conceitos artísticos? Sem ter noção de cores, de luz, da tipografia aplicada, de termos caros ao *design* e que contribuem para a resolução do produto final? Percebo, portanto, o quanto ter me apropriado de conhecimento técnico permitiu que eu alcançasse resultados condizentes com o esperado. Foi o programa *TouchDesigner*, por exemplo,

que tem sua base composta por algoritmos em primeira instância, que me propiciou ter domínio sobre o tempo dentro da plataforma com a qual eu trabalho para efetuar as ações. Nesse processo, foi fundamental que eu compreendesse o significado de termos próprios da área, como repetição, ritmo, desaceleração e aceleração, para estabelecer uma nova dinâmica para a minha construção videográfica.

4.3 Metamorfose e hibridismos

Quando a palavra metamorfose vem à minha mente, relembro uma passagem da minha infância, ocorrida no início dos anos 1990. Naquela época, eu assistia a um seriado japonês em que o personagem principal, *Black Kamen Rider*, que dava nome à série, se metamorfoseava em um híbrido, metade homem, metade gafanhoto. Com propriedades típicas do inseto em seu código genético, ele adquiria a força de quinze homens. Eu e meus colegas assistíamos, fascinados, às aventuras desse herói que combatia seus inimigos, que almejavam dominar a Terra.

Quanto mais o seriado caminhava para os episódios finais, mais ansiosos ficávamos pelo último capítulo, pois aguardávamos o embate final entre *Kamen Rider* e o grande vilão da série, *Shadow Moon*. Porém, nunca chegamos a assistir esse episódio, pois, no dia esperado, no mesmo horário, ao ligar a televisão para assistirmos ao desfecho das aventuras desse herói, fomos surpreendidos pela voz do locutor, que após a abertura, disse: “Episódio de hoje: *A Metamorfose*”. Aconteceu que, naquele dia, a série retornou ao seu primeiro episódio, em que o personagem principal foge dos seres que modificaram sua estrutura genética, tornando-o um ser de características mutáveis que possuía a capacidade de se transformar e, assim, combater o mal em prol da segurança da humanidade.

Com base nessa minha vivência, procurei enxergar a relação entre a metamorfose vivida por esse personagem e a metamorfose operada em meu trabalho. O termo metamorfose é utilizado na linguagem videográfica porque o que o artista faz é conferir novas propriedades à imagem em movimento, o que

faz com que ela adquira novas características e perca o caráter primário de sua constituição.

Por meio da manipulação digital, eu aspirava criar, além de plasticidades visuais, um sentido para mim e para quem visualizasse meu trabalho. Primeiramente, busquei compreender conceitos que pudessem iluminar minhas intenções poéticas, que consistiam na exploração, a priori, do sentido da técnica de distorção, que agora classifico como anamorfose. Assim, ao trabalhar com a potência metamórfica do vídeo, vi questões fundamentais de minha pesquisa sendo respondidas e pude vivenciar a experiência do “vídeo como mutação e deslocamento” (MELLO, 2008, p.12).

Procuro compreender o vídeo no meu processo de trabalho do mesmo modo que compreendo o personagem do seriado que citei, que já não possui somente uma informação genética em sua estrutura biológica, pois passou a ser impuro em sua nova constituição, um mutante que se desloca em uma forma diferente da humana. Como afirma Machado (1996, p. 46),

falar de vídeo hoje significa colocar-se antes de mais nada, fora de qualquer território institucionalizado. Trata-se de enfrentar o desafio e as resistências de um objeto híbrido, fundamentalmente impuro, de identidades múltiplas, que tende a se dissolver camaleonicamente em outros objetos ou a incorporar seus modos de constituição.

Considerando o caráter híbrido e as metamorfoses da imagem em movimento, quero, mais uma vez, aproximá-la da pintura para refletir, um pouco mais, sobre como ela é uma referência persistente no processo de criação videográfica.

Minha primeira composição imagética com o vídeo foi o trabalho *3 Tempos* (FIG. 44, 45 e 46), realizado em 2016, que consistiu na utilização de formas orgânicas luminosas, frutos da captação de veículos com faróis acesos. Tratou-se de uma exibição de elementos de modo pouco objetivo, pois tudo estava diluído na imagem. À medida que eu ia realizando os registros para esse trabalho, meu olhar se voltava para os planos lisos coloridos, para as transições cromáticas que passavam pela lente da câmera, para a permanência do aspecto pictórico nas imagens das luzes difusas. Minha

intenção com esse trabalho foi proporcionar aos espectadores estados contemplativos semelhantes aos que percebo nas obras de alguns artistas.



FIGURA 44 – *3 Tempos*
Fonte: Arlen Costa, 2016.

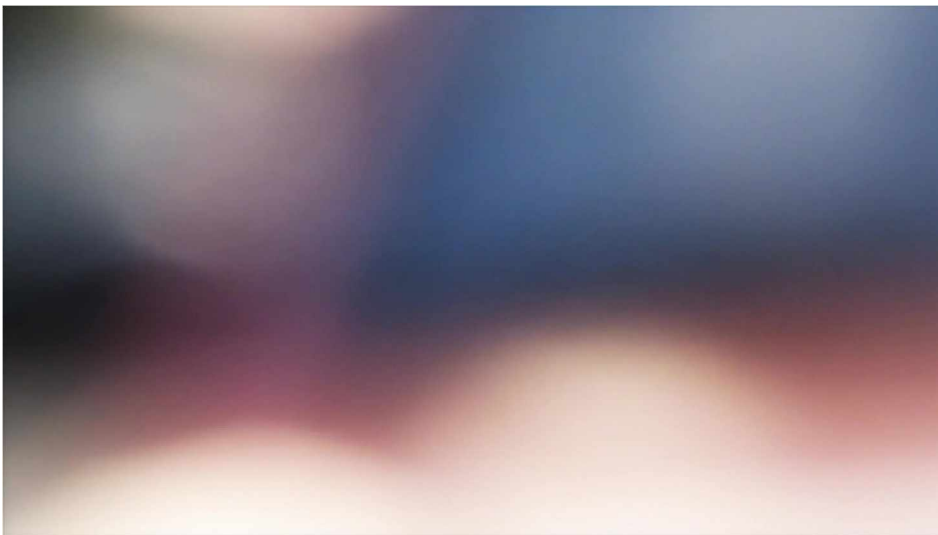


FIGURA 45 – *3 Tempos*
Fonte: Arlen Costa, 2016.

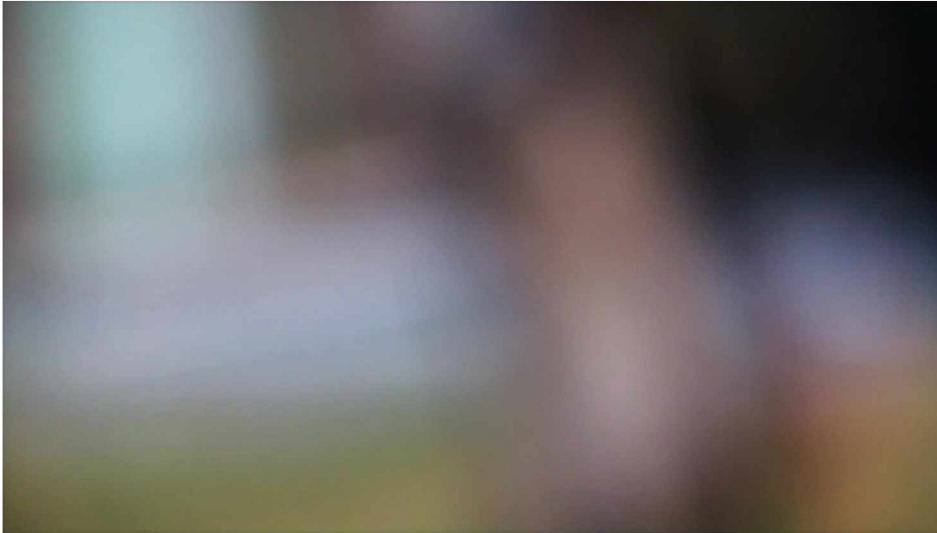


FIGURA 46 – 3 *Tempos*
Fonte: Arlen Costa, 2016.

Mark Rothko, por exemplo, tem pinturas que são planos lisos, compostos pela sobreposição de camadas de cores puras, que exigem do espectador um estado de meditação e de reflexão diante do trabalho, o que requer um outro tempo para se apreciar a obra. O próprio artista tinha como hábito ficar diante de suas pinturas durante horas sem executar um único movimento.

Com relação à pintura, além desse, outros artistas me inspiraram a construir um trabalho mais sinestésico. Pioneiro da Arte Cinética no Brasil, Abraham Palatink (FIG. 47) também me inspirou a pensar sobre esse conjunto de imagens que construí, pois, assim como ele, trabalhei de modo a explorar as cores e os movimentos. De natureza híbrida, a obra de Palatink deu movimento às cores sem deixar o aspecto pictórico em segundo plano. Seguindo sua intuição, ele criou mecanismos próprios para dar vida às suas pinturas.

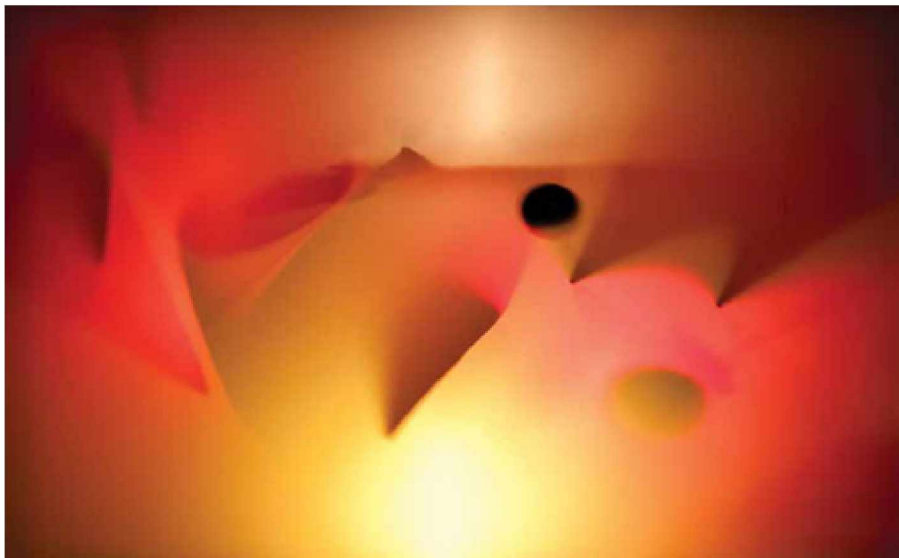


FIGURA 47 – *Aparelho cinecromático*, 1955, Abraham Palatnik
Fonte: Catálogo Abraham Palatnik: a reinvenção da pintura.

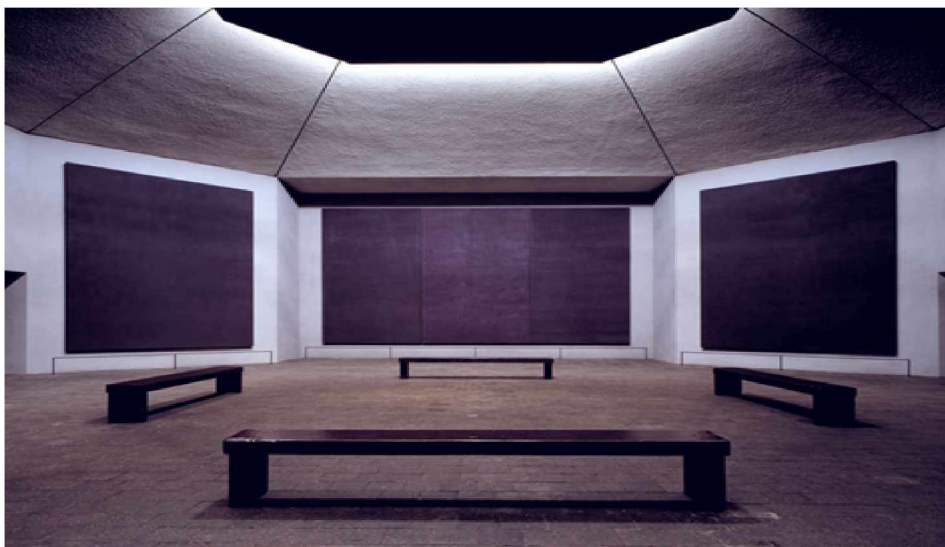


FIGURA 48 – *Capela Rothko*, 1964, de Mark Rothko
Fonte: www.rothkochapel.org/experience/gallery/

A exemplo desse artista, também costumo ser inspirado por minha intuição no momento em que concebo meus trabalhos. Foi esse instinto intuitivo que me fez buscar ferramentas tecnológicas disponíveis na internet. Após encontrá-las, continuei meu percurso, com o pensamento sobre como eu poderia avançar em relação a um próximo trabalho que pudesse ser um desdobramento dos meus primeiros referenciais plásticos.



FIGURA 49 – Título não conhecido, 1944-45
Fonte: Wols.

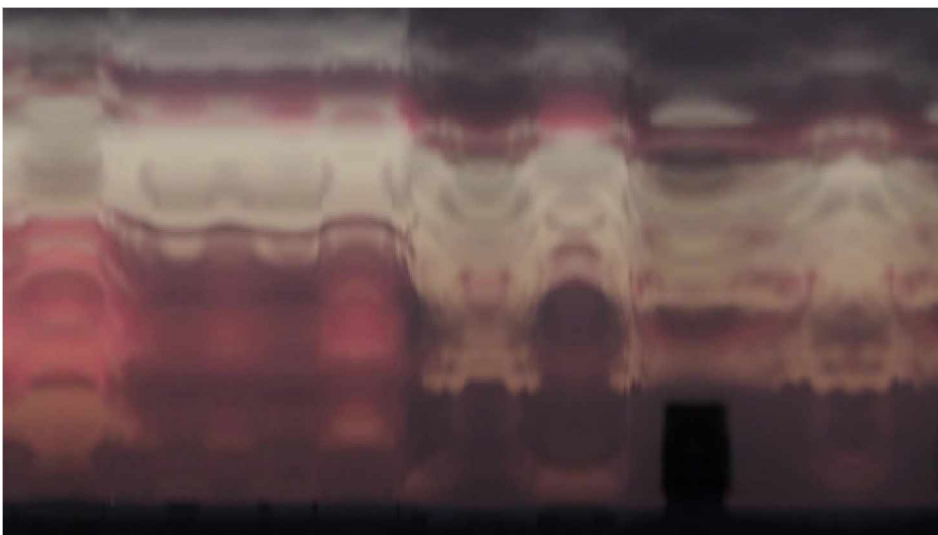


FIGURA 50 – Manipulação digital, *TouchDesigner*
Fonte: Arlen Costa, 2017.

Outro de meus trabalhos que tem relação com o caráter pictórico intitula-se *Transição*, composto por registros videográficos do céu. Nesse trabalho, busquei evidenciar as mudanças de estados visuais, abordando as nuvens, em uma anamorfose, sublimando sua identidade primária, o que resultou na passagem das imagens figurativas para uma quase abstração total. Tratou-se de um composto entre som e imagem.

Como uma categoria tradicional das artes plásticas, a paisagem das nuvens alimentou meu imaginário por boa parte desse processo. Com os

arquivos sob meus domínios, realizei as alterações que me conduziram às imagens com características de dilatações e esticamentos (FIG. 51, 52, 53, 54 e 55). No que diz respeito a esse estado de construção de imagens por meio de um procedimento eletrônico, Machado (1996, p. 49) afirma o seguinte:

o destino de toda figura enquadrada na tela do tubo de imagens é terminar dissolvida na trama de retículas, devolvida à condição de linha e ponto sobre a superfície, como a chuva de elétrons de que é constituída. E como tudo não passa de corrente elétrica modulada, as formas colocadas na tela podem sofrer praticamente qualquer sorte de manipulação: elas podem resultar silhuetas, comprimidas, dilatadas, volatizadas, repetidas, pulverizadas, bastando para isso alguns ajustes nos circuitos ou apertos de botões.

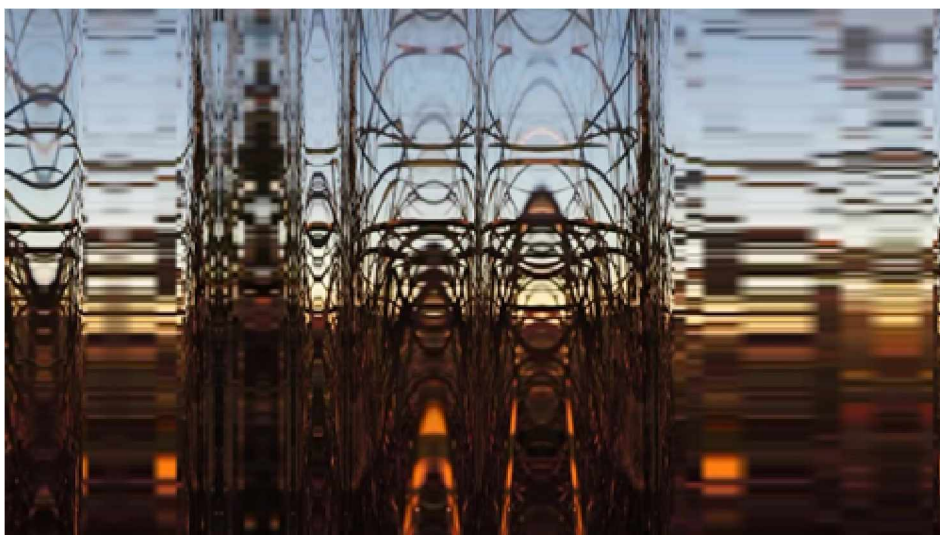


FIGURA 51 – Manipulação digital, *TouchDesigner*
Fonte: Arlen Costa, 2017.

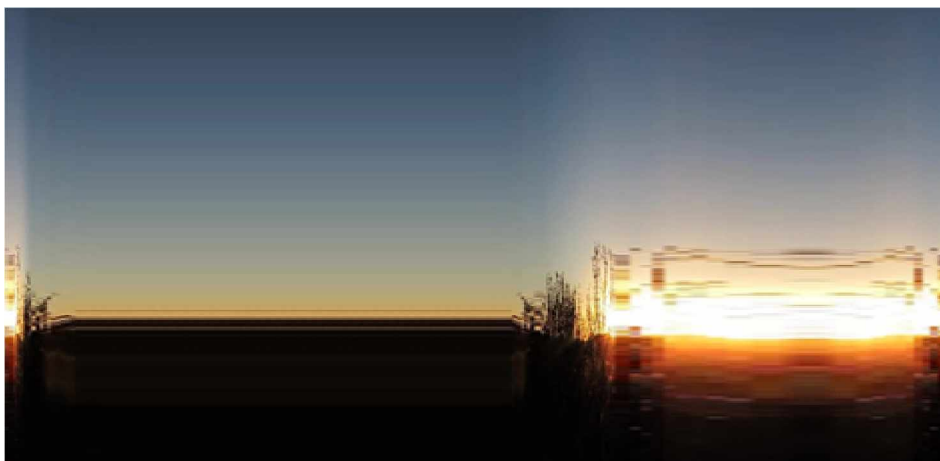


FIGURA 52 – Manipulação digital, *TouchDesigner*
Fonte: Arlen Costa, 2017.

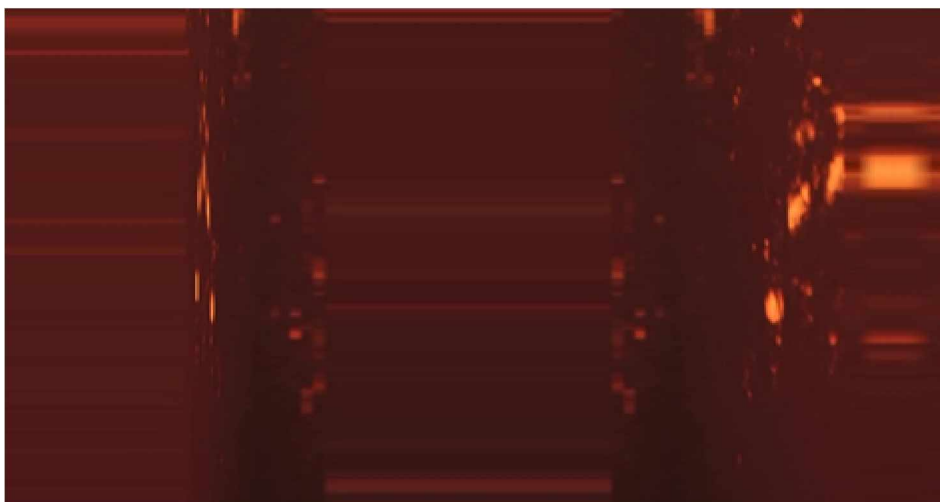


FIGURA 53 – Manipulação digital, *TouchDesigner*
Fonte: Arlen Costa, 2017.



FIGURA 54 – Manipulação digital, *TouchDesigner*.
Fonte: Arlen Costa, 2017.



FIGURA 55 – Manipulação digital, *TouchDesigner*
Fonte: Arlen Costa, 2017.

Considerando minha pouca familiaridade com a linguagem videográfica, a princípio, para mim foi estranho investigar propostas poéticas sobre o vídeo. No entanto, à medida que o tempo foi passando, compreendi melhor a natureza híbrida desse recurso capaz de transformar a natureza primária de uma imagem captada. Hoje, eu o vejo como um catalisador digital que corresponde às minhas intervenções por meio de comandos. Como sou um explorador das ferramentas de minha área de interesse, identifico-me com o processo empreendido também pelos artistas Steina e Woody Vasulka, conhecidos como o casal Vasulka, que demonstraram paixão pelo meio de expressão videográfico, primando pelas inovações tecnológicas. De acordo com Rush (2006, p.84-85), esses

pintores envolvidos com os conteúdos de sua paleta, esses inovadores investigaram o vídeo da mesma maneira que os coloristas ou artistas abstratos fizeram com a pintura. Distinguindo-se dos engenheiros elétricos da televisão comercial, eles estavam interessados no funcionamento artístico dos mecanismos do vídeo, e não como poderiam melhorar a transmissão de imagens de produto comercial.

Minhas observações atentas ao universo em que está inserida minha pesquisa me permitem dizer que o hibridismo presente nas artes visuais foi potencializado com a entrada das imagens na era das tecnologias do digital. Como as imagens em movimento possuem características de natureza binária, ao trabalhar com elas eu preciso ter clareza sobre como alterar sua gênese primária. Assim, no plano abstrato para o qual elas são convertidas, procuro obter determinados resultados plásticos por meio de um processo de edição que envolve a montagem, a sequência de elementos similares, a repetição deles no vídeo e acréscimo da parte sonora, que incorpora ao trabalho uma ampliação das sensações que podem ser despertadas no espectador.

A propriedade primária com a qual opero é o *pixel*, um pequeno ponto de luz que, em conjunto com outros inúmeros pontos luminosos visíveis, pode ser deslocado de modo a determinar a dissolução da sua origem primitiva. É como se, por um processo de impulsão, um único ponto pulsante adquirisse um movimento capaz de criar linhas e mais linhas que entram em conjugação com as cores, propiciando outra configuração para a imagem, que, sinestesticamente, pode ser apreciada como uma pintura em movimento.

Ao refletir sobre a natureza do *pixel*, lembro-me dos estudos que fiz sobre Wassily Kandinsky a respeito da formação do desenho, pois esse pintor utiliza elementos básicos como pontos e linhas sobre um plano liso como forma de obter qualquer inscrição de características gráficas. De certo modo, quando estou diante do computador trabalhando com o *Adobe Premiere*, o *TouchDesigner*, ou outro programa similar que me permite alterar as propriedades das imagens de um vídeo, é como se eu estivesse elaborando minhas criações por meio de elementos básicos da técnica do desenho.

Para a realização dos meus trabalhos que têm como base a dissolução visual do referencial figurativo, precisei, portanto, metamorfosear as imagens de modo que elas perdessem suas informações primárias, atingindo um estado de natureza geométrica sem referencial no plano figurativo (FIG. 56, 57, 58 e 59).

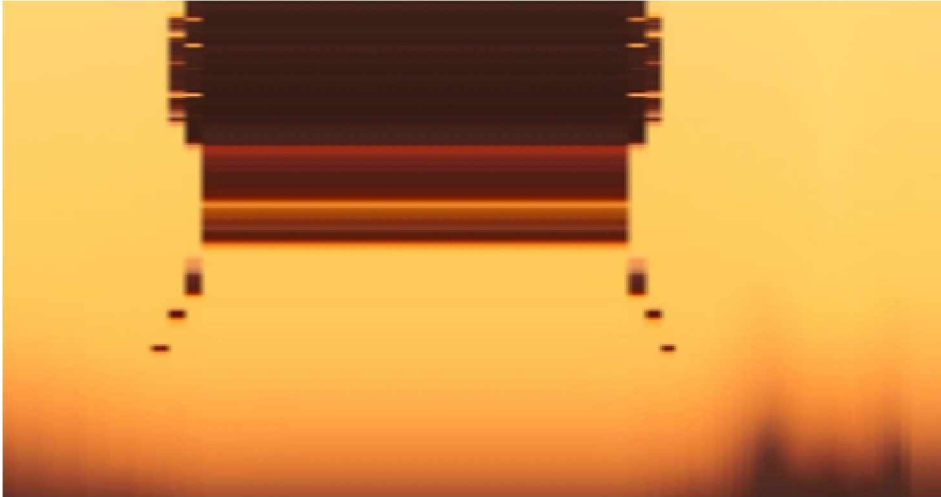


FIGURA 56 – Manipulação digital, *TouchDesigner*
Fonte: Arlen Costa, 2017.

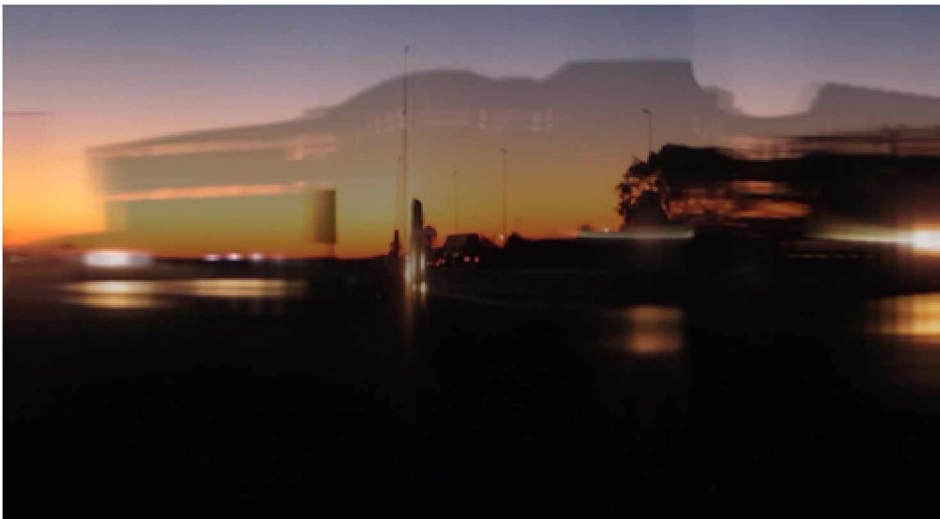


FIGURA 57 – Manipulação digital, *TouchDesigner*
Fonte: Arlen Costa, 2017.



FIGURA 58 – Manipulação digital: *TouchDesigner*.
Fonte: Arlen Costa, 2017



FIGURA 59 – Manipulação digital, *TouchDesigner*
 Fonte: Arlen Costa, 2017.

4.4 Artistas que operam anamorfozes cronotópicas

Nesta seção, apresento reflexões sobre trabalhos de alguns artistas que se inspiraram no processo de metamorfose das imagens para a construção de suas poéticas, dentre os quais destaco Egbert Mittelstadt, artista que apontei anteriormente como a principal referência para o desenvolvimento de minhas criações artísticas no âmbito da linguagem videográfica. Mittelstadt é um artista alemão nascido na cidade de Frankfurt, em 1963, com formação na área de *Design*. Em seus trabalhos, ele explora as linguagens do vídeo e da fotografia, por meio da performance e da instalação, atuando em parceria com músicos e atores, de modo a interagir com o público ao vivo e de forma dinâmica. Uma de suas instalações, já mencionada neste trabalho, intitulada *Passersby*, com a qual pude interagir, fez parte da exposição “Movimentos improváveis”, realizada no CCBB, em 2003.

Outro trabalho relevante desse artista que influenciou meu processo criativo, principalmente no início de minha pesquisa, intitula-se *Tense* (FIG. 60

e 61). Esse trabalho videográfico demonstra, por meio de balizamentos verticais, uma passagem por um local não identificável, devido ao desfoque causado pela câmera no momento de captação do percurso. O que se percebe nesse trabalho videográfico, embalado por uma música calma e soturna, são focos de luz emitidos de diversos pontos da cidade e em linhas verticais. Ao fundo desses elementos, é possível perceber manchas referentes a figuras de edifícios e de outras construções urbanas que completam o cenário que se dilui no decorrer do vídeo. Foi com base nesse trabalho de Mittelstadt que criei o vídeo *3 tempos*, que apresenta as mesmas características desse vídeo alemão, que apresenta imagens letárgicas organizadas em planos que proporcionam despertar no espectador estados meditativos.

Grande parte dos vídeos realizados por Mittelstadt possui essas características, sendo que pessoas, veículos e outros elementos urbanos se desintegram em determinados pontos do movimento para, logo em seguida, se reconstituírem, preservando algumas formas iniciais.

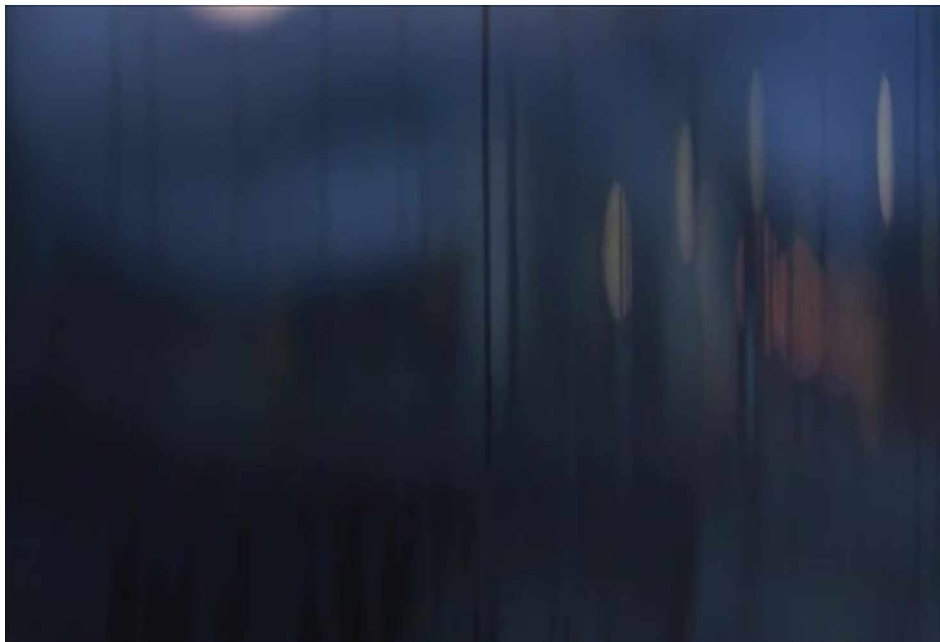


FIGURA 60 – *Tense*, 2007, de Egbert Mittelstadt
Fonte: <https://vimeo.com/57847121>

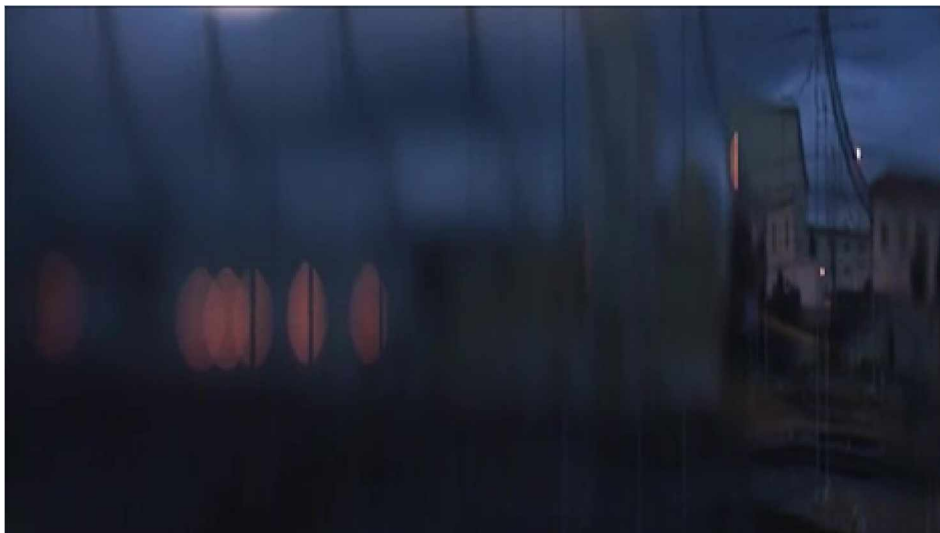


Figura 61 – *Tense*, 2007, de Egbert Mittlestadt
Fonte: <https://vimeo.com/57847121>

Em princípio, minha curiosidade me levou a buscar por artistas que possuíssem trabalhos baseados nessas características disformes, realizados por meio de equipamentos eletrônicos que proporcionam o alcance de resultados que expressem uma natureza anamórfica.

No processo de minha pesquisa no que diz respeito a um aprofundamento referente ao quesito técnico, deparei-me com listas intermináveis de artistas que realizaram trabalhos similares ao de Mittelstadt.

Selecionei alguns desses artistas pela plasticidade de seus trabalhos, como Woody e Steina Vasulka, pioneiros e inovadores da tecnologia aplicada à videoarte. Nascida no ano de 1940 na Islândia, Steina Vasulka imigrou para os Estados Unidos em 1965 com seu marido. Juntos, ao proporem aperfeiçoamentos em relação à tecnologia do vídeo, eles criaram “mecanismos para artistas, sobretudo nos campos de processamento digital e eletrônico de imagens” (RUSH, 2006, p. 84). Em seus trabalhos, o casal demonstrava seu entusiasmo em relação ao funcionamento da ferramenta vídeo e a suas propriedades internas.

Apesar de utilizar equipamentos domésticos, em minhas práticas digitais, consigo obter resultados similares aos apresentados pelo casal. Mesmo trabalhando com imagens em alta resolução, o processo de corrosão da imagem em movimento que realizei conservou os mesmos aspectos dos

trabalhos desses pioneiros do vídeo. Pelo uso do vídeo digital, que oferece novas perspectivas, Steina desenvolveu uma instalação intitulada *Bent Scans* (2002) que, por meio de quatro computadores, resultavam em quatro diferentes projeções de imagem (FIG. 62 e 63). Ao conectar uma câmera a quatro computadores, cada um deles com um tipo particular de programa de criação de imagem, ela obteve quatro projeções distintas. Assim, ao interagir com a instalação, o espectador tem sua imagem projetada de quatro modos distintos, mesmo ela tendo sido captada por uma única câmera.

Para realizar os escaneamentos de imagens em tempo real por meio dos computadores, ela utilizou o *software Imageline*, desenvolvido exclusivamente para a plataforma *Macintosh*. Esse *software* permite ao usuário manipular um material de fonte visual em um ambiente de performance ao vivo. Mesmo não tendo acesso, nem familiaridade suficiente com esse *software*, pude realizar minhas anamorfoses de modo satisfatório, pois, depois de muito pesquisar, cheguei à ferramenta *TouchDesigner*, que supriu minhas necessidades.

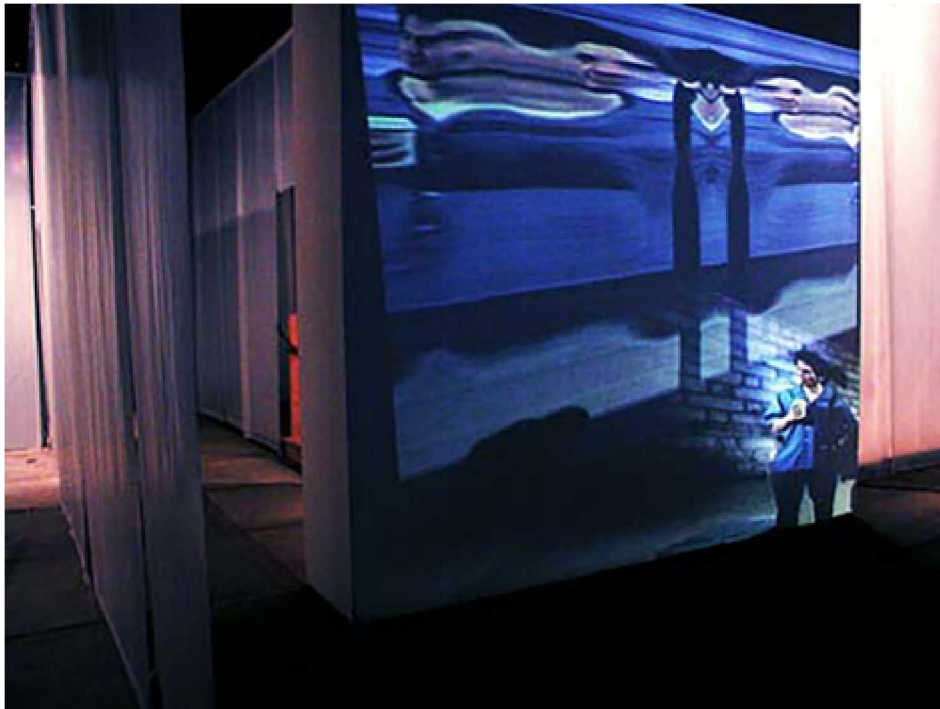


FIGURA 62 – *Bent Scans*, 2002, de Steina Vasulka
Fonte: www.vasulka.org/Steina/Steina_BentScans/PBIG_BentScans01.html



FIGURA 63 – *Bent Scans*, 2002, de Steina Vasulka
 Fonte: www.vasulka.org/Steina/Steina_BentScans/PBIG_BentScans04.html

Outro artista cujos trabalhos eu utilizo como referência é o polonês Zbigniew Rybczynski, que expressa em sua poética as noções de tempo e de anamorfose, como acontece em sua obra intitulada *A quarta dimensão*, de 1988 (FIG. 64). Com o uso do computador, Zbigniew obtém resultados de anamorfozes em imagens gravadas em película cinematográfica. Machado (2008, p. 115) descreve esse trabalho do artista do seguinte modo:

Com a ajuda de computador, seu realizador, o polonês Zbigniew Rybczynski, obtém anamorfozes cronotópicas de imagens anteriormente gravadas, de uma forma que poderia ser assim resumida: a primeira linha do quadro ou frame cronotópico é uma cópia da primeira linha do quadro utilizado como fonte; a segunda linha do mesmo quadro cronotópico é uma cópia da segunda linha do segundo quadro e assim sucessivamente. Note-se, portanto, que as diferentes linhas de cada quadro cronotópico são retiradas de quadros sucessivos da fita utilizada como fonte.

Assim, interpretamos que, em cada quadro, as diferentes linhas de varredura representam diferentes estágios do movimento do objeto, que se apresenta como o elemento a ser desconstruído e reconstruído de modo serpentino. De acordo com Machado (2008, p. 115),

Rybczynski dá expressão visual ao deslocamento que ocorre entre uma linha e outra, fazendo o tempo desenrolar-se no espaço e obtendo, como resultado plástico, figuras elásticas, que se contorcem em espirais ao redor de um ponto de referência ou ao redor de si mesmas, tal como no estilo *serpentinata* da tradição barroca ou maneirista.

Todo esse trabalho só foi possível, como ressalta Machado (2008, p. 115), “graças a um casamento inteligente de sofisticadas tecnologias da eletrônica com as da informática”. Um fato curioso sobre esse artista polonês é que, após a realização de *A quarta dimensão*, ele foi convidado por Hans Donner, em 1989, para trabalhar na equipe que realizaria a abertura da novela *Tieta* para a TV Globo. Como não entraram em acordo, a própria emissora, que já dispunha de equipamentos informáticos bem avançados para a época, desenvolveu por conta própria as imagens renderizadas, criando, assim, a mulher de corpo contorcido que aparecia na abertura da novela. Foram quatorze dias com computadores operando sem cessar até se obter o resultado final.

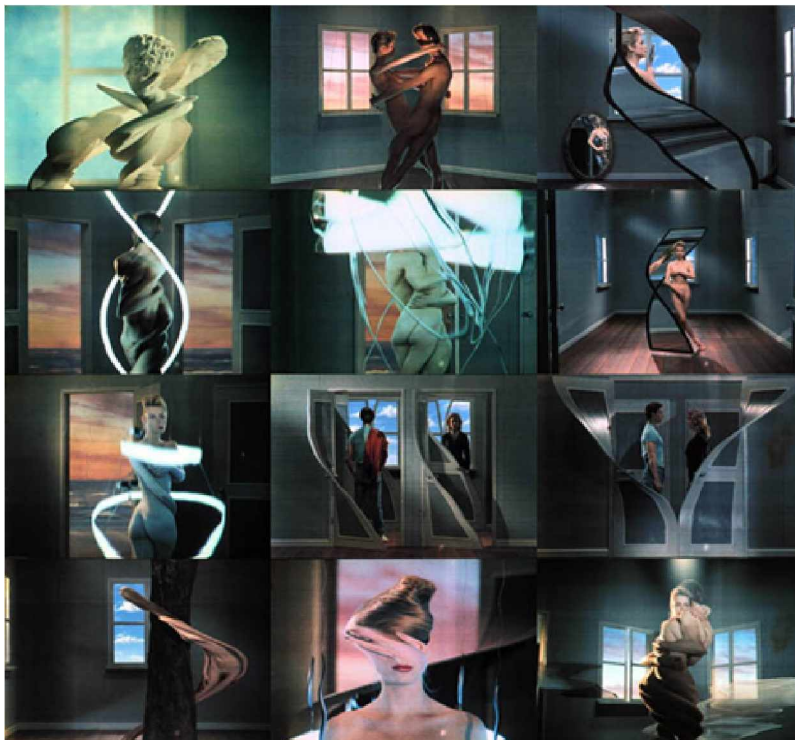


FIGURA 64 – *The Fourth Dimension*, 1988, de Zbigniew Rybczynski
 Fonte: www.theblaaahg.com/art-history-the-fourth-dimension-by-zbigniew-rybczynski-1988/

Outro artista que se tornou uma referência para mim foi o norte-americano Kurt Ralske, que afirma, com propriedade, que nós somos seduzidos pela tecnologia, pois ela nos oferece uma visão do futuro, suscitando novos diálogos para que possamos também ter uma relação com o passado. Em seu trabalho intitulado *Amstel*, Ralske apresenta um resultado obtido por meio da técnica de varredura de fenda. Ocupando o plano de elemento principal, a imagem de um barco é processada e reprocessada constantemente, de modo a transmitir o efeito de remix e de dilatação da imagem no sentido horizontal.

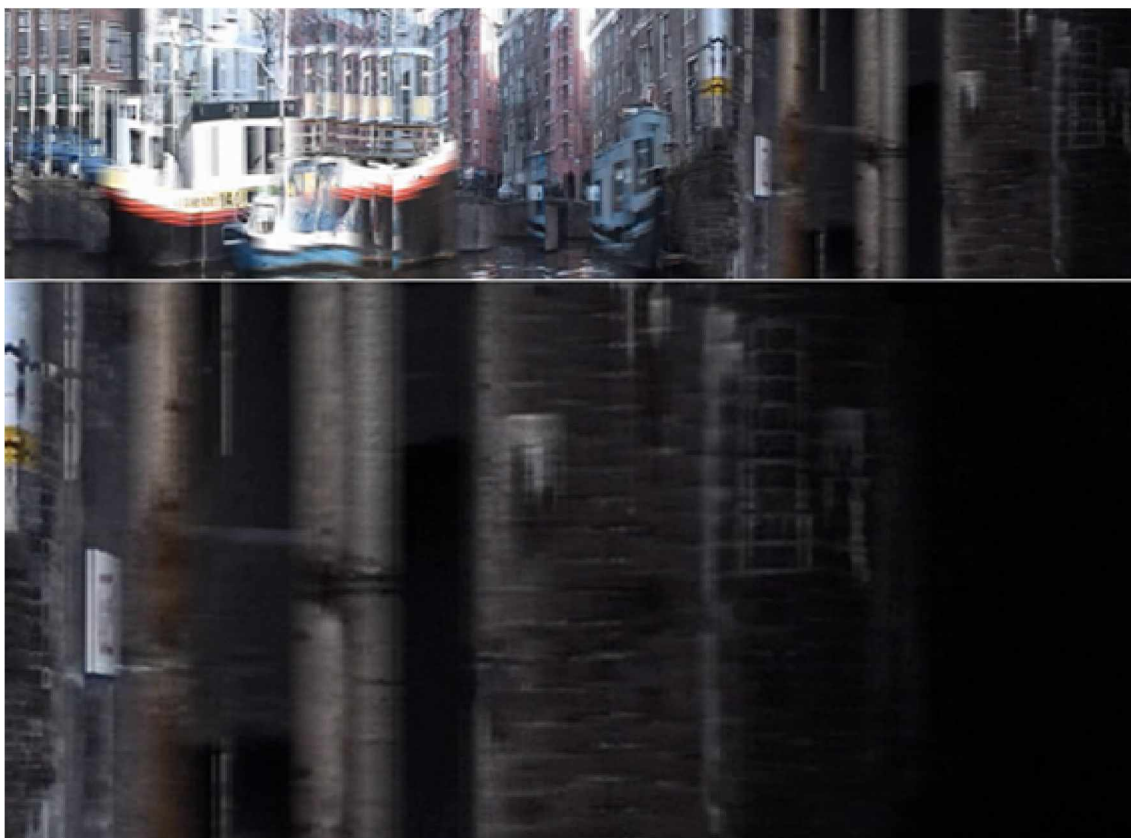


FIGURA 65 – *Amstel*, 2003, de Kurt Ralske
Fonte: [//retnull.com/amstel_01.html](http://retnull.com/amstel_01.html)

Já no trabalho de Miska Knapek, a aplicação da técnica de varredura de fenda propõe uma quase total abstração horizontalizada das paisagens, que são a representação de suas memórias referentes às viagens que realizou e que registrou fotograficamente. A intenção de Knapek foi fazer em seus

trabalhos a unificação de todos os dados armazenados pela câmera, de modo que o espectador veja tudo de uma vez só. Nos trabalhos dessa artista, as balizas verticalizadas oferecem ao espectador rastros de uma paisagem convertida pelo processo de escaneamento.



FIGURA 66 – *Travel images*, 2007, de Miska Knappek
Fonte: [//knappek.org/travelimage__Helsinki_Stockholm_June2007.html](http://knappek.org/travelimage__Helsinki_Stockholm_June2007.html)

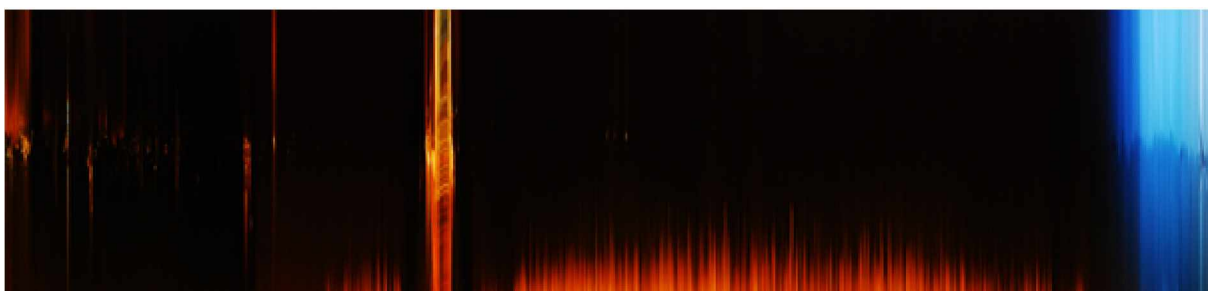


FIGURA 67 – *Travel images*, 2008, de Miska Knappek
Fonte: [//knappek.org/travelimage__Helsinki_Stockholm__January_2008.html](http://knappek.org/travelimage__Helsinki_Stockholm__January_2008.html)

Tomando como base minhas experiências com a utilização de vídeos como uma linguagem propícia para a expressão plástica, posso dizer que todos os artistas citados aqui como referências são conscientes das possibilidades de transformação da imagem por meio do uso de ferramentas computacionais e de modernas câmeras fotográficas, o que lhes permite condicionar o estado da memória a outros planos, contribuindo com seus trabalhos para os estudos da área.

4.5 Sublimações do cotidiano

Nesta seção, faço uma apresentação descritiva dos quatro vídeos que criei, abordando algumas especificidades sobre o período em que eles foram produzidos, o que inclui reflexões sobre os referenciais que contribuíram para esse processo.

No que diz respeito à fase experimental, abordarei dois vídeos referentes a esse estágio. O primeiro, intitulado *Transição* (2017), é resultado dos registros videográficos que fiz na primeira etapa da pesquisa, durante uma das minhas caminhadas. Ao transitar ao lado do Córrego do Óleo, com a câmera acionada em minhas mãos, fiz o registro dos cenários que se apresentavam à minha frente, ora dos planos verdes, ora das nuvens.

Posteriormente, ao analisar os vídeos registrados, deparei-me com uma cena de nuvens em um momento de transição. Aquela enorme formação de massa branca, iluminada pela luz solar causou em mim uma sensação de contemplação do belo. Tratava-se de algo além de uma simples apreciação, pois aquele elemento que antes não me cativava estava diante de mim em uma situação diferente. Como um apreciador do cotidiano, eu não posso interferir em sua forma, nem modificar sua natureza. Já como artista, pelo uso de ferramentas específicas, eu poderia adulterar sua matéria, subverter seu estado inicial com vistas a sensações estéticas que possam transcender a realidade e suscitar sensações diversas no espírito dos espectadores. Na análise desse trabalho em específico, o que se destaca são as distorções horizontalizadas, os esticamentos das imagens e as texturas formuladas por meio do processo de mutação digital.

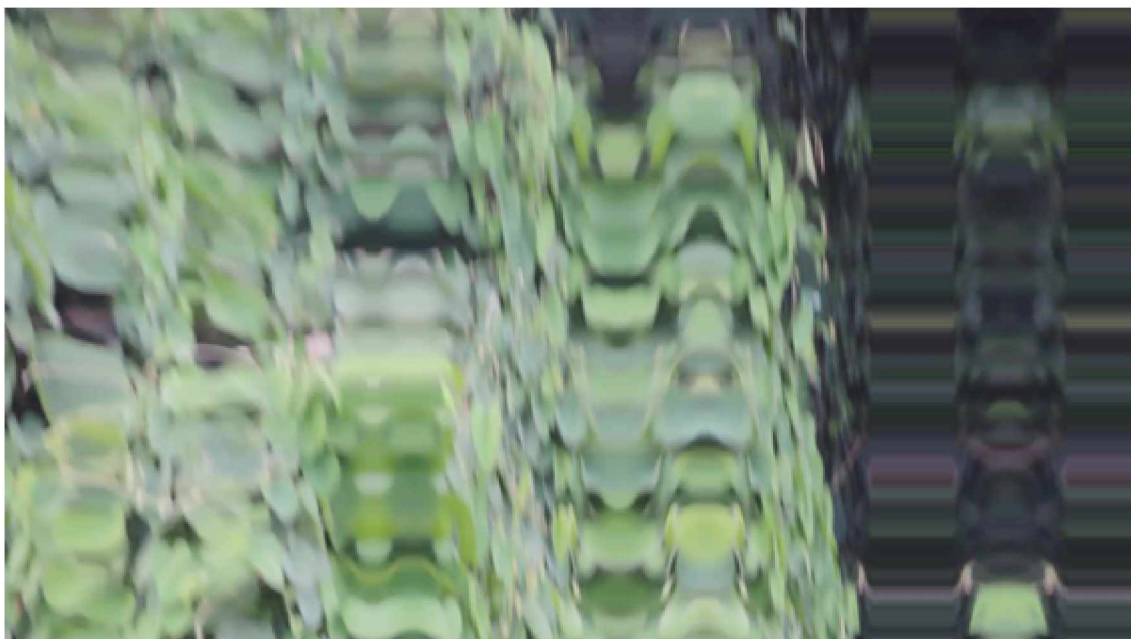


FIGURA 68 – Frame de *Transição*
Fonte: Arlen, Costa, 2017.



FIGURA 69 – Frame de *Transição*
Fonte: Arlen Costa, 2017.

O segundo vídeo dessa fase inicial e experimental, intitulado *Crepúsculo* (2017), é resultado do registro feito em um fim de tarde durante uma caminhada pela avenida Rondon Pacheco. Estando diante de um terreno vago,

que me conferia uma visão panorâmica do centro da cidade de Uberlândia e de suas edificações, registrei o que se apresentava no meu campo de observação. Ao longe, intensidades luminosas incidiam sobre os prédios, emitindo uma gama cromática que se estendia até o horizonte. Como o terreno vago compreendia toda a extensão do quarteirão, por meio de um *travelling*, caminhei de um extremo ao outro para efetuar essa captação, buscando me orientar geograficamente em relação ao pôr do sol. Interiormente, já me sentia impulsionado a estar em um espaço físico onde eu pudesse presenciar esse ciclo da natureza, onde eu não apreciasse somente o belo, mas o sublime, “o que agrada sempre e a todos” (LONGINO, 1996, p.15).

Como eu me senti fascinado por esse pôr do sol, paralelamente aos avanços de minha pesquisa, processei digitalmente essas imagens por meio do *preset* que havia adquirido para o uso da técnica *slitscan*. Se no primeiro exemplo já foi possível um resultado plástico próximo daquilo que busquei inicialmente, no segundo, como esperado, as possibilidades de distorções foram ampliadas, de modo que as imagens, depois de trabalhadas, apresentaram-se dilatadas a ponto de se arrastarem de maneira cristalizada até desaparecerem no decorrer do vídeo.



FIGURA 70 – Frame de *Crepúsculo*
Fonte: Arlen Costa, 2017.



FIGURA 71 – Frame de *Crepúsculo*
Fonte: Arlen Costa, 2017.

Quanto ao terceiro e ao quarto vídeo que analisarei aqui, eu os tomo como os resultados finais de meu processo criativo, que envolveu os trajetos percorridos, o processo de familiaridade com as especificidades da linguagem videográfica e a percepção de suas similaridades com o processo da criação do *remix*.

O terceiro vídeo, também intitulado *Transição* (2019), é um compilado que fiz da coletânea de registros videográficos das nuvens. No entanto, nesse segundo momento eu já pude me beneficiar do conhecimento adquirido com meus referenciais teóricos e artísticos, como Eder Santos. Ao vídeo realizado em 2017, que também recebeu o título de *Transição*, eu acrescentei os registros realizados em novas caminhadas. Explorei novas paisagens e novos procedimentos digitais para a manipulação das imagens, como o corte, a repetição, a distorção e a mistura de quadros. Produzi uma sequência de imagens em movimento e acoplei a ela uma trilha sonora, de modo a despertar no espectador indagações sobre o próprio processo de criação videográfica.



FIGURA 72 – Frame de *Transição*
Fonte: Arlen Costa, 2019.

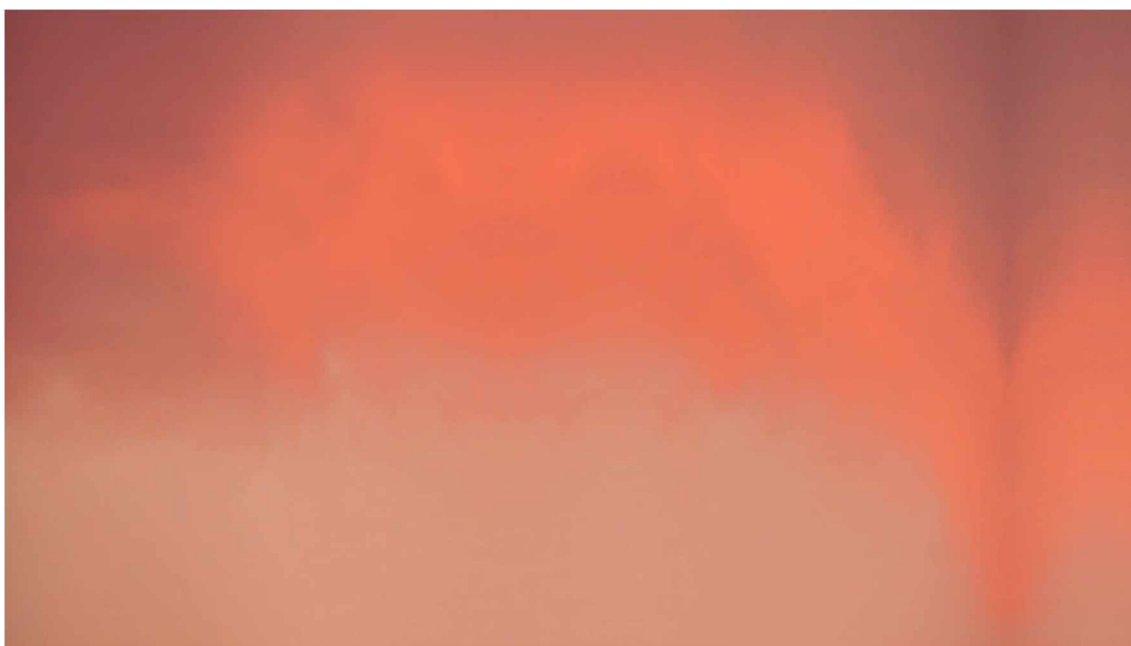


FIGURA 73 – Frame de *Transição*
Fonte: Arlen Costa, 2019.

Sobre o quarto vídeo, intitulado *Metamorfose*, nele eu exploro todas as técnicas apresentadas neste trabalho, como o corte, a repetição, a sequência e a distorção. Trata-se de uma sequência de imagens em movimento em que um

caminhão em estado de transformação é apresentado percorrendo determinado trajeto em uma rodovia.



FIGURA 74 – Frame de *Metamorfose*
Fonte: Arlen Costa, 2019.



FIGURA 75 – Frame de *Metamorfose*
Fonte: Arlen Costa, 2019.

Após ter registrado diversas paisagens do cerrado, ao entardecer, desloquei-me para a rodovia mais próxima com o intuito de testemunhar não somente a locomoção de veículos, mas o total encerramento do dia no extremo da cidade. Ali, automóveis, carros, caminhões e ônibus preenchiam o plano da câmera de modo a compor o arquivo videográfico a ser manipulado. Assim que cheguei em casa, selecionei esse vídeo captado e o adicionei à plataforma *TouchDesigner* para explorar as possibilidades plásticas por meio das ferramentas de edição, o que me levou a resultados satisfatórios, ou seja, à criação da produção videográfica *Metamorfose*.

Como os quatro vídeos captados durante meus percursos pela cidade sofreram mutações visuais por meio de procedimentos de manipulação digital, classifiquei os processos aos quais eles foram submetidos de “sublimações do cotidiano”, termo que deu título a esta dissertação. Em seu sentido mais comum, originário da química, a sublimação diz respeito a um fenômeno físico-químico que consiste na passagem direta de uma substância do estado sólido para o estado gasoso e vice-versa. Essa passagem é, de certo modo, uma metáfora para o processo sofrido pelas imagens que captei do cotidiano, uma vez que elas foram submetidas a procedimentos de manipulação digital que transformaram sua natureza.

Ao refletir sobre esse estado de transformação das paisagens e dos elementos capturados, dou-me conta de que a ideia do sublime já estava presente na primeira etapa de minha pesquisa. Durante meu trânsito pelos cenários que visitei, presenciei a ação da natureza de tal modo que ela provocou em mim sentimentos inexplicáveis, o que me levou a outras caminhadas e a diversas indagações. Posteriormente, por meio das reflexões de Longino (1996), pude compreender melhor aquela sensação que tomou conta de mim. De acordo com o autor,

o sublime pode ser aquilo que não se diz, que não se enuncia, mas com que se pode ter contato. Essa admiração bruta é o encontro com o pensamento nu, o pensamento em si mesmo, o grande pensamento. Pode-se ouvi-lo, de alguma forma, ressoar no silêncio. Ele tem força suficiente para se fazer ouvir sem voz, por sua própria grandeza (LONGINO, 1996, p. 19).

Segundo a Enciclopédia Itaú Cultural, o sublime faz parte de uma categoria estética das artes visuais. Ele foi cultuado de certa forma que recebeu expressões variadas. O verbete da enciclopédia exemplifica:

O gosto pelas paisagens selvagens e inóspitas do pintor napolitano Salvator Rosa, de ampla aceitação na Inglaterra, exerce grande influência no desenvolvimento do sublime. [...] Mas os dois artistas que melhor sintetizam o sublime na pintura são Joseph Mallord William Turner e Caspar David Friedrich. Nas telas de Turner, a natureza se mostra como potência devastadora, como fogo ou como força marítima. Nos quadros de Friedrich, o aspecto sublime se revela principalmente por uma espacialidade majestosa, que apequena os homens. No entanto as soluções trágicas e expressivas de Michelangelo estão na raiz da poética do sublime (ITAÚ CULTURAL).

Segundo a referida enciclopédia, “o sublime se dirige ao ilimitado, ao que ultrapassa o homem e todas as medidas ditadas pelos sentidos”. Ao tomar posse de um computador e de programas que propiciam novas possibilidades artísticas com bases estéticas, crio novos planos com o intuito de me aproximar da aura que reflete o divino, de atingir o glorioso e o belo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o desenvolvimento deste trabalho, meu propósito, como pesquisador e artista não foi transformar dúvidas em certezas. Acredito que o artista pesquisador nunca dá seu trabalho por acabado, pois sua poética está em constante transformação, segundo suas buscas e desejos.

Foi movido pela intenção de avançar nos meus conhecimentos e contribuir com a área de artes visuais em geral e com as investigações sobre a com a linguagem videográfica especificamente, que desenvolvi meu processo de construção de poéticas no âmbito audiovisual.

Por meio de buscas em níveis práticos e teóricos, pude enxergar as inúmeras possibilidades que podem surgir no decorrer da compreensão desse campo artístico, fruto do estudo sistemático e do conhecimento da obra de artistas e teóricos. Tão importante quanto o conhecimento cristalizado sobre a arte e tecnologia foram os debates em grupos de internet com outros artistas e usuários de programas de manipulação de imagens.

Procurei, neste trabalho, apresentar e discutir as etapas que envolveram o processo de criação dos vídeos produzidos no período da pesquisa, bem como suas características formais, temáticas e conceituais. Entre as principais questões que a pesquisa colocou e que o trabalho artístico buscou responder estão a dilatação visual e temporal; a dissolução material das referências figurativas captadas e a resignificação das paisagens cotidianas através da imagem em movimento.

Por meio da realização desta pesquisa, proponho despertar a curiosidade pelos estudos sobre os processos de criação videográficos de tal modo que, por meio do uso de técnicas de edição videográfica aqui apresentados, se possa chegar a resultados que atendam as mais diversas intenções poéticas. Foi por isso que aprofundei meus conhecimentos teóricos e técnicos, por meio de leituras e de experimentos a respeito da linguagem videográfica. Acredito que, por meio de uma aproximação de meu trabalho com os de artistas dessa área e de outras linguagens das artes plásticas, pude realizar exercícios teóricos que, na perspectiva da criação artista, podem

apresentar abordagens originais da história da produção artística, levando mais adiante os estudos até aqui propostos.

Em uma sociedade que consome vorazmente produções audiovisuais, de modo constante, entender e levar a entender a aplicação de ferramentas computacionais pelos artistas como instrumento de criação é de fundamental importância, visto que amplia suas possibilidades de manifestação e oferece material de base aos teóricos e pesquisadores.

Destaco também a importância do trabalho que realizei fora do ambiente digital, que forneceu a matéria primária para criações. Caminhar por espaços concretos, por diversos pontos da cidade para conhecer e compreender melhor sua dimensão.

Por meio desse processo pude, no contexto da investigação, operar a captação para futura a manipulação computacional, descrevendo de modo sucinto como se dá essa passagem e observando como os recursos tecnológicos experimentados, podem transformar as imagens do cotidiano em objetos interpretação criativa e imaginação poética.

Quanto à compreensão do campo da videoarte que essa trajetória possibilitou, posso concluir que o processo de criação permite que a cada exibição, transmissão ou projeção, nenhum vídeo seja como outro, pois, a cada momento, novas motivações e concepções podem ser buscadas a fim de exprimir novas sensações por meio das imagens.

Dessa maneira, acredito que outros artistas, pesquisadores e professores de arte possam tomar estas descrições, diálogos e notas sobre a realização de trabalhos em vídeo, como referências para suas próprias experiências criativas e educativas com imagens.

REFERÊNCIAS

ALBERA, François. **Eisenstein e o Construtivismo Russo**. São Paulo: Cosac Naify, 2002.

ALYS, Francis. **Numa dada situação**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

CARERI, Francesco. **Walkscapes: o caminhar como prática estética**. São Paulo: G. Gilli, 2013.

CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL. **Movimentos improváveis: o efeito cinema na arte contemporânea**. Rio de Janeiro: BCBB, 2003.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. eBookBrasil, 2003. Disponível em: <www.ebooksbrasil.org/eLibris/socespetaculo.html>. Acesso em: 25 set. 2017.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento**. São Paulo: editora Brasiliense, 1985.

DRUMMOND, Marconi; MOULIN, Fabíola. **Eder Santos: museu de arte da pampulha**. Belo Horizonte: 2007.

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas: Papirus, 1993.

_____. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

_____. Sobre o “efeito cinema” nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo. In: MACIEL, Katia (org.). **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009. p. 85-91.

EXPEDIÇÃO RIO UBERABINHA. Direção de Diego Goar. Uberlândia, 2012. 13 episódios (6 minutos), sonoro, colorido.

FABRIS, Annateresa. A captação do movimento: do Instantâneo ao fotodinamismo, **ARS**, São Paulo, v.2, n.4, 2004.
<https://doi.org/10.1590/S1678-53202004000400005>

FERRAZ, Silvio. **Música e repetição: a diferença na composição contemporânea**. São Paulo: Educ, 1998.

GATI, Tiago. **Anamorfoses na música eletroacústica mista**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2015.
<https://doi.org/10.7476/9788579837074>

GOMBRICH, E.H. **A História da Arte**. Rio de Janeiro: LTC, 2012.

GOMES, Priscyla Freitas. **Derivações da deriva**: o percurso como prática artística, a produção de Francis Alÿs. 2016. Dissertação (Mestrado em História e Fundamentos da Arquitetura e do Urbanismo) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

GONÇALVES, Osmar. **Narrativas sensoriais**. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014.

KLEE, Paul. **Confissão criadora**. Rio de Janeiro: Expresso Zahar, 2014.

LONGINO. **Do sublime**. Tradução de Filomena Hirata. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

MACHADO, Arlindo (Org.). **Made in Brasil: Três Décadas do Vídeo Brasileiro**. São Paulo: Iluminuras, 2007.

_____. Apresentação. In: DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

_____. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

_____. **Máquina e imaginário**: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Edusp, 1996.

_____. Anamorfoses cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem. In: PARENTE, André (Org.). **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

MACIEL, Katia (org.). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge – Massachusetts: The MIT Press, 2001.

MARTINS, Simone R.; IMBROISI, Margaret H. **Impressionismo**. Disponível em: <<http://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-seculo-19/impressionismo/>>. Acesso em: 22 abr. 2018.

SARAIVA, Leandro. Montagem soviética. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Senac, 2008.

OSORIO, Luiz Camillo. **Abraham Palatnik**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

PRATES, Kátia. **Paisagens**: imagens sob corte. Porto Alegre: 2004.

READ, Head. **Uma história da pintura moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

RODRIGUES, Rodrigo Fonseca e. **Música eletrônica**: a textura da máquina. São Paulo: Annablume; Belo Horizonte: FUMEC, 2005.

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

SANTOS, Eder. **Eder Santos**. São Paulo. Luciana Brito Galeria. 2010

SUBLIME. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3655/sublime>>. Acesso em: 21 de Abr. 2019. Verbete da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7

SZAFIR, Milena. Composição: Ensaio em 03 Movimentos, **Ouvirouver**, Uberlândia, v. 14, n. 2, p. 340-360, jul. - dez. 2018. <https://doi.org/10.14393/OUV23-v14n2a2018-7>

TIBERGHIEU, Gilles. A cidade nômade. In: CARERI, Francesco. **Walkscapes**: o caminhar como prática estética. São Paulo: G. Gilli, 2013.

VERRAES, Jennifer. Edbert Mittelstadt: Passerby. In: **Movimentos improváveis**: o efeito cinema na arte contemporânea. Rio de Janeiro: CCBB, 2003.