



ESTADUAL DO PARANÁ - UNESPAR CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO
EM CINEMA E ARTES DO VÍDEO

ARICIA DE OLIVEIRA MACHADO

**RUPESTRE PUNK – RESQUÍCIOS DE UM IMAGINÁRIO NO
PROCESSO DE TRÊS VIDEOINSTALAÇÕES**

Curitiba

2022

ARICIA DE OLIVEIRA MACHADO

**RUPESTRE PUNK – RESQUÍCIOS DE UM IMAGINÁRIO NO
PROCESSO DE TRÊS VIDEOINSTALAÇÕES**

Relatório de Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção de grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) – linha de pesquisa: Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo da Universidade Estadual do Paraná – campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Fábio Jabur Noronha

Curitiba

2022

Ficha catalográfica elaborada pela bibliotecária Mary Tomoko Inoue-CRB-91020

Machado, Arícia de Oliveira
Rupestre Punk- Resquícios de um imaginário em Três
Videoinstalações./ Arícia de Oliveira Machado, 2022.
131f.

Dissertação (Mestrado– Universidade Estadual do
Paraná – Mestrado em Cinema e Artes de Vídeo. -PPG-
CINEAV UNESPAR.

Orientador : Profº Dr. Fábio Jabur Noronha.

1. Processo Crítico. 2. Videoinstalação. 3. Organismo
In Cyber. 4. Cyber na Selva. 5. Rupestre Punk. I. T.
II. Universidade Estadual do Paraná.

CDD : 791.43

TERMO DE APROVAÇÃO

ARICIA DE OLIVEIRA MACHADO

**RUPESTRE PUNK – RESQUÍCIOS DE UM IMAGINÁRIO EM TRÊS
VIDEOINSTALAÇÕES**

Esta dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção do título de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo na Universidade Estadual do Paraná.

Curitiba, 14/07/2022.

Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV)
Linha de pesquisa 2: Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo



Profa. Dr. Fábio Jabur Noronha

Presidente da Banca (PPG-CINEAV UNESPAR)



Profa. Dra. Cristiane do Rocio Wosniak

Membro Interno (PPG-CINEAV UNESPAR)



Prof. Dr. João Carlos Machado

Membro Externo (PPGAVI-UFPel)

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Sonia de Oliveira e Icaro Marcos Braga Machado, que eles estejam em paz.

À minha irmã, Yolanda de Oliveira Machado, parceira de vida que me trouxe força para continuar vivendo.

À minha dinda Iracema Salatiel, por todo carinho e suporte que me tem dado.

Ao meu orientador Fábio Jabur de Noronha, pelas orientações e conversas inspiradoras, fundamentais para que eu continuasse criando.

Ao meu companheiro Alexandre Luis Taborda, que me traz leveza para encarar a vida.

Aos meus amigos que hoje são minha família, Tiago Appel e Raquel Moraes.

Às minhas amigas Ana Rorato, Ruanita Silva e Laura Jakson.

À equipe técnica e aos amigos artistas que trabalharam comigo nesse percurso artístico das três videoinstalações: Fabrício Coelho, Constância Matos, Juan Rodrigo da Silva, Matheus Henrique, Leo Bardo, Vinicius Santi, Bruno Antiqueira; Douglas Carvalho; Mariama Lopes; Bia Figueiredo; Felipe Prado; Higor Casagrande; Bea Gerolin; Marcos Eduardo Letty; Jonathan Almeida e Cassiano Ricardo; Vitor Hugo Von Holleben; Lui Pravadski; Hvgo e Gabriel Kairof; Bruna Iaé; Constância Matos; Dani Durães; Juan Rodrigo da Silva; Maikon K; Guilherme Zawa; Anderson Simão; Lara Maria; Amanda Bonfim; Flávio Carvalho.

Aos professores do programa de mestrado em Cinema e Artes do Vídeo PPG-CINEAV da Universidade Estadual do Paraná, por todo suporte, provocações e aprendizado e por consolidar um campo de pesquisa em processo artístico na área do Cinema e das Artes do Vídeo em Curitiba. A todos os professores que já tive, em especial ao professor e amigo Leandro Borges.

The World is Ending...

RESUMO

Esta pesquisa aborda o processo criativo de três videoinstalações: Organismo In Cyber (2018), Cyber na Selva (2019) e Rupestre Punk (2021). As videoinstalações têm origem em um universo distópico que surge pela oposição de duas noções materiais: sintético e orgânico. O percurso, as referências e outros materiais processuais de produção dos vídeos são encarados como partes de um mapa que abrem reflexões sobre: a influência das ciências biológicas no meu percurso artístico e das operações que experienciei no departamento de arte de filmes na minha poética; a imaginação material e o devaneio dos quais fala o filósofo Gastón Bachelard na criação dos meus vídeos; o processo colaborativo na criação das videoinstalações e o processo de pensá-las nos espaços a partir de atravessamentos de pesquisadores como Christiane Mello, Gene Youngblood e Nicolas Baurriaud.

Palavras-chave: Processo Criativo; Videoinstalação, Organismo In Cyber, Cyber na Selva; Rupestre Punk

ABSTRACT

This research researches the creative process of three video installations: Organismo In Cyber (2018), Cyber na Selva (2019) and Rupestre Punk (2021). The video installations originate in a dystopian universe that arises from the opposition of two material notions: synthetic and organic. The route, as references and procedural materials for the production of the videos are considered as parts of a map that open about: my artistic trajectory and the operations that I experience in the art department of influence in other poetics; the material imagination and daydream of which the philosopher Gastón Bachelard speaks; the collaborative process in the creation of video installations and the process of thinking about the spaces based on research crossings such as Christiane Mello, Gene Youngblood and Nicolas Baurriaud.

Keywords: Creative process; Video installation, Organismo In Cyber, Cyber na Selva; Rupestre Punk

LISTA DE FIGURAS

| | |
|----------------|----|
| Figura 1..... | 18 |
| Figura 2..... | 19 |
| Figura 3..... | 19 |
| Figura 4..... | 20 |
| Figura 5..... | 28 |
| Figura 6..... | 29 |
| Figura 7..... | 30 |
| Figura 8..... | 33 |
| Figura 9..... | 38 |
| Figura 10..... | 38 |
| Figura 11..... | 39 |
| Figura 12..... | 39 |
| Figura 13..... | 45 |
| Figura 14..... | 45 |
| Figura 15..... | 53 |
| Figura 16..... | 59 |
| Figura 17..... | 62 |
| Figura 18..... | 62 |
| Figura 19..... | 63 |
| Figura 20..... | 64 |
| Figura 21..... | 65 |
| Figura 22..... | 66 |
| Figura 23..... | 67 |
| Figura 24..... | 67 |
| Figura 25..... | 68 |
| Figura 26..... | 68 |
| Figura 27..... | 69 |
| Figura 28..... | 69 |
| Figura 29..... | 71 |
| Figura 30..... | 79 |
| Figura 31..... | 80 |
| Figura 32..... | 81 |
| Figura 33..... | 83 |

| | |
|----------------|-----|
| Figura 34..... | 83 |
| Figura 35..... | 85 |
| Figura 36..... | 85 |
| Figura 37..... | 86 |
| Figura 38..... | 90 |
| Figura 39..... | 91 |
| Figura 40..... | 92 |
| Figura 41..... | 106 |
| Figura 42..... | 106 |

LISTA DE MATERIAIS PROCESSUAIS

| | |
|-----------------------------|----|
| Material processual 1a..... | 15 |
| Material processual 1b..... | 16 |
| Material processual 1c..... | 17 |
| Material processual 2a..... | 24 |
| Material processual 2b..... | 25 |
| Material processual 3a..... | 30 |
| Material processual 3b..... | 31 |
| Material processual 4a..... | 35 |
| Material processual 4b..... | 36 |
| Material processual 5a..... | 40 |
| Material processual 5b..... | 41 |
| Material processual 6a..... | 48 |
| Material processual 6b..... | 51 |
| Material processual 6c..... | 52 |
| Material processual 7a..... | 56 |
| Material processual 7b..... | 57 |

SUMÁRIO

| | |
|---|------------|
| 1 Introdução..... | 1 |
| 1.1 Formação em Ciências Biológicas..... | 1 |
| 1.2 Passagem e percurso no Cinema e Audiovisual | 8 |
| 2 Três videoinstalações..... | 12 |
| 2.1 Primeira videoinstalação Organismo in Cyber..... | 14 |
| 2.2 Segunda videoinstalação Cyber na Selva..... | 46 |
| 2.3 Terceira videoinstalação Rupestre Punk..... | 55 |
| 3 O Devaneio e a Noção Material presente nas Obras Organismo In Cyber e Rupestre Punk..... | 74 |
| 3.1 Imaginação e Experiência..... | 74 |
| 3.2 Imaginação simbólica a partir do Material..... | 80 |
| 4 Reflexões sobre Autoria e o Processo Colaborativo de Realização..... | 95 |
| 5 Reflexões sobre o Processo na Videoinstalação..... | 105 |
| 6 Considerações Finais e Novos Rumos..... | 114 |
| 7 Referências Bibliográficas..... | 116 |
| 8 Anexos..... | 119 |

1 INTRODUÇÃO

1.1 Formação em Ciências Biológicas

No ano de 2006 iniciei os estudos em Ciências Biológicas na Universidade Federal do Paraná, era minha primeira escolha para futura formação. Acredito que uma certa fascinação pela ideia de trabalhar em um laboratório científico com microscópios, lupas, pinças, luvas de látex sempre permeou meu desejo quando pensava em uma profissão. A Biologia é uma das ciências mais visuais dentre as ciências duras, apresenta inúmeras possibilidades de visualidades, texturas, cores. Ela nos fornece uma "lente" para ver e entender os corpos por dentro, encontrar outros corpos minúsculos, vísceras, viscosidades, líquidos. Ver os animais peludos, escamosos, úmidos, peçonhentos e perigosos me causavam uma espécie de deslumbramento pela repulsa. Meu ímpeto fosse, talvez, manipular e entender cada uma dessas matérias, pegá-las com uma pinça e vê-las com as lentes de uma lupa. As disciplinas já no primeiro ano me atraíam pela sofisticação e especificidade dos nomes: Botânica Estrutural, Biologia Celular I, Anatomia Comparada. Havia obrigatoriedade de usar jalecos nas aulas práticas, as demandas para o seu *Kit* de ferramentas com pinças, placas de Petri, lâminas, lamínulas. Lembro do primeiro cadáver e da descoberta de que era possível doar seu corpo para centros de pesquisa, universidades que o usariam como um recurso didático para ensinar aos alunos. As provas de Anatomia expunham os órgãos cada um em uma bancada de alumínio com uma plaquinha com número espetadas em lugares específicos do órgão. O aluno caminhava entre as bancadas, podia manipular aquelas estruturas sem tirar a placa e preencher em sua folha o nome de cada uma daquelas partes específicas sinalizadas. Eu gostava da excentricidade da avaliação.

Após conhecer melhor as áreas decidi fazer o meu segundo estágio no Museu de Ciências Naturais. Vi uma vez um colega com seu jaleco todo manchado de sangue no corredor e ao perguntar o que ele tinha feito, me disse que estava eviscerando um Teiú¹ que há muito tempo estava congelado no freezer para ser colocado na exposição do Museu. Sempre que eu passava na frente do museu, que ficava na parte interna no primeiro andar do prédio, passava o tempo vendo alguns bichos em uma espécie de vitrine na sua entrada. Comecei a trabalhar no museu na

¹ Lagartos pertencentes ao gênero *Tupinambis* da família *Teiidae*.

coleção científica de répteis e anfíbios. No laboratório havia um freezer com várias sacolas com bichos congelados, grandes e pequenos. Eu escolhia e tirava a sacola que tinha a identificação do bicho. Com muito cuidado tirava o bicho duro da sacola, as vezes o colocava em uma bacia de água para que este amolecasse mais. O cheiro de podre aumentava, após algum tempo o estendia na bancada e cortava-o ventralmente, começando pela cloaca. Com uma tesoura cortava o ventre longitudinalmente com muito cuidado ao chegar na porção intestinal, ao final puxava todo o tubo com outros órgãos e musculatura acoplada. Em serpentes fazíamos um procedimento em que, perto da cloaca enfiávamos uma seringa com formol para fazer inflar o hemipênis², que tem aparência de duas sacolinhas translúcidas, e anotávamos o sexo. Em seguida preenchíamos o corpo com uma espuma embebida de formol e costurávamos o que havia sido aberto, passando a agulha por entre as escamas ventrais retangulares. Por último amarrávamos um fio de nylon com o número de correspondência da coleção. Fiz isso inúmeras vezes, até que comecei também a dar monitorias para estudantes que visitavam o museu, usava vocabulários estranhos e me estranhava falando tudo aquilo. Na exposição havia uma sessão com bichos diafanizados³, método pelo qual me interessei e que foi a base para o meu trabalho de conclusão de curso. Foram mais de 50 espécimes de *Hemidactylus mabouia* coletados em vários estágios de vida inclusive aqueles ainda dentro do ovo. Todos foram diafanizados e seus ossos e cartilagens coloridos em roxo *pink* e azul marinho. A solução que desgastava os tecidos até torná-los transparentes era de hidróxido de potássio e a solução de alizarina tingia as cartilagens de azuis e os ossos de roxo *pink*. O objetivo desta operação era visualizar para descrever como se dava a ossificação do crânio da espécie; e se em alguma fase da ossificação era possível identificar vestígios de uma conformação anatômica do crânio que remetesse a répteis mais primitivos na linha evolutiva. Fotografei todos os espécimes diafanizados, vendo-os com uma lupa. Antes de terminar e concluir o estudo, a quantidade de nomes de ossos que sabia das cinco séries do crânio: Palatal (Premaxila, Maxila, Vômer, Palatino Ectopterigóide e Pterigóide), Orbital (Préfrontal, Frontal, Jugal, Pós-frontal), Temporal (Parietal,

² Um par de órgãos copulatórios de escamados machos (cobras, lagartos e anfisbena).

³ A diafanização é uma técnica de conservação empregada por pesquisadores para estudar o esqueleto e tecidos de animais pequenos. A prática utiliza uma substância para desmanchar a musculatura, mas preservar o esqueleto e o tecido conjuntivo.

Quadrado, Epipterigóide, Supratemporal.), Occipital (Basisfenóide, Basioccipital, Otoccipital, Supraoccipital e Prótico) e Nasal (Nasal e Septomaxila) e sua conformação em muitos répteis e anfíbios primitivos me causaram uma espécie de estafa mental. A descrição de cada estágio de ossificação se conformava em uma escrita e leitura extremamente maçante. Não conseguia mais ler o que fosse sobre anatomia óssea, Evo-Devo, etc. Foi nessa época que convenci a todos e a mim mesma sobre minha paixão por biologia celular e da vontade de aprender uma biologia mais funcional ao mercado, a Biotecnologia. Consegui um intercâmbio para estudar na UTC, Université de Technologie de Compiègne na França. A fuga já se delineava desde o segundo ano da faculdade quando comecei a estudar francês e se tornou mais concreta após a estafa de um mesmo cotidiano e das mesmas conversas sobre répteis, anatomia, evolução e desenvolvimento, etc. Eu me sentia desinteressantemente estranha quando me perguntavam o que eu fazia.

O fato de não conhecer ninguém na cidade ou no país de destino me fez passar pela experiência clássica da alteridade como delineador de uma identidade. Na Universidade francesa as matérias de biotecnologia eram muito difíceis e as aulas eram dadas em francês e inglês afrancesado. Entrei para um estágio onde mantinha e organizava um laboratório usado para aulas de cultivo celular. Junto com uma colega chinesa, que pouco entendia minhas palavras ou de outros professores e colegas, fazia a transposição de fragmentos de tecido epitelial de coração de galinha de um frasco para outro, como se plantássemos uma semente de tecidos celulares. Preparávamos os substratos, uma espécie de alimento para as células, a solução tampão e o frasco específico que otimizava a aderência destas. Para abrir e manipular o frasco tínhamos de fazê-lo dentro de uma cabine isolada por um vidro e ventilada em seu interior. Seguíamos uma receita. Aprendi a controlar o pH do substrato com a solução tampão, que não era difícil manter e fazer crescer tecidos animais *in vitro*, a manipular a capela de fluxo laminar, a usar um pipetador automático, que é possível comunicar coisas muito específicas com gestos, que eu não era uma pessoa metódica e que eu estava há muito tempo trabalhando em uma área que me trazia um sentimento de incompletude. A experiência de intercâmbio foi essencial para descobrir isso. Eu reprovei na maioria das matérias obrigatórias que fiz em Compiègne, mas me aventurei no grupo de Teatro da universidade, o *Profiter'role*, e me sai muito bem em uma disciplina chamada *Art et Technologies*

Contemporaines. A matéria mostrava e discutia muito sobre cinema, experiências audiovisuais e digitais menos tradicionais, etc. Lembro que a convite da professora, fiz uma apresentação sobre a história do cinema brasileiro para matéria, percebi o quão curiosa se fez a reação de alguns alunos da turma quando explicava o que foi a pornochanchada.

A volta para o Brasil foi dolorosa mas eu estava decidida a terminar um ciclo na biologia e recomeçar em uma área que desse espaço para me expressar, já permeavam em meus pensamentos muitas metáforas audiovisuais sobre o ser e estar no mundo. Lembro que chorei de alívio quando terminei minha defesa de monografia, estava eu e as três pessoas da banca em uma sala com mais de 40 cadeiras vazias. A professora convidada criticou o trabalho ao saber que matávamos os espécimes de lagartixa, colocando-os no freezer, o que na época começava a ser questionado pela comunidade científica. Os elogios no final da apresentação anunciavam o começo de um novo ciclo. Após as considerações da banca me pediram para sair da sala e eu nunca mais voltei, nem para ouvir o veredito e a nota.

Mesmo certa de que queria seguir para uma área que me desse uma oportunidade de expressão, resolvi que poderia ser útil ainda realizar um mestrado na área de biológicas. Talvez quisesse dar mais uma chance para aquela profissional que pretendia ser com meus 17 anos de idade. Ao longo de uma graduação muito solitária as melhores interações que tive foram com colegas das áreas de Ecologia e Zoologia. Me interessava pela experiência de um pesquisador em campo. No mesmo ano em que comecei o curso de Cinema e Vídeo na FAP, comecei também um mestrado em Ecologia e Evolução na UERJ. A mudança geográfica facilitava a criação de uma persona ora bióloga ora estudante de cinema.

No mestrado algumas disciplinas na UERJ aconteciam em sua base na Ilha Grande, onde tive minhas primeiras experiências em campo, fazendo trilhas e tendo a oportunidade de ver e treinar o olhar para observar e coletar dados na natureza. Tentei realizar o meu projeto de mestrado fazendo um levantamento da herpetofauna na restinga do litoral paranaense, o que não deu certo visto que meus métodos não se adequavam à variação climática sazonal da região. O novo projeto que se delineou era a pesquisa de uma espécie de rã na floresta da Tijuca. *Hylodes nasus* é uma rã endêmica da floresta urbana e tem uma particularidade diante da maioria dos anfíbios, ela é diurna. Os colegas no laboratório ficaram preocupados

com a mudança do meu trabalho e muitos resolveram me ajudar na elaboração do novo projeto, incluindo ir comigo nas minhas primeiras entradas na floresta para ver a espécie, delimitar a área de estudo e conhecer a Casa do Pesquisador, lugar que abrigava os pesquisadores que trabalhavam lá. Para delimitar a área de estudo indicadores de fita zebrada eram amarrados nas árvores. Lembro de uma dificuldade grande em enxergar e encontrar a rã nesta fase de delimitação de área. O primeiro susto que tive foi quando procurava a espécie em uma porção de areia e folhiço, me agachei me aproximando do chão e depois de alguns minutos percebi que entre o folhiço dormia uma pequena jararaca a dois palmos da minha testa.

Com a área delimitada, esperava ainda uma autorização do Parque Nacional da Tijuca para iniciar a pesquisa. Enquanto ela não chegava, meu orientador me pediu para acompanhar o trabalho de outro colega do laboratório que fazia um levantamento da herpetofauna em algumas regiões da floresta. O colega era um pesquisador experiente, audaz e ao mesmo tempo conflituoso. Os campos e as trilhas que este pesquisador fazia eram muito difíceis, todos noturnos. Caminhávamos cerca de três horas as vezes até os locais de pesquisa, pontos marcados, e então nos separávamos, cada um ia para uma direção oposta coletando o máximo de anfíbios que encontrasse. Seguir uma direção, um determinado transecto⁴, significava muitas vezes descer uma tremenda ribanceira, riacho, escorregar, cair, escalar rochas, ouvir os mais diferentes barulhos e ver movimentos e vultos sinistros. Ao término de 20 ou 30 minutos o pesquisador gritava para pararmos, cada um se manifestava gritando onde estava. Voltávamos para o ponto marcado com as sacolinhas preenchidas de rãs e sapinhos. O pesquisador chefe, também com as suas sacolinhas, fazia a identificação das espécies, anotando os dados de cada uma. Enquanto a adrenalina baixava eu observava o quão escuro tudo estava, fumava um cigarro e tinha uma sensação de dever cumprido, pensava que foi bom não sair correndo de volta para a casa do pesquisador e pensava na cerveja que me esperava lá. Foram sete dias por mês durante dois meses ajudando nessa pesquisa. Aos poucos fui ficando mais agilizada, escorregava menos, coletava mais e passei a ter um olhar muito mais aguçado, como se uma nova camada de vida se desvelasse iluminada pela lanterna na cabeça, pontos brilhantes e cores

⁴ Consiste em caminhar ao longo de uma linha (transecto), de preferência predeterminada, registrando, em pontos equidistantes, as espécies mais próximas desses pontos. Desta forma obtêm-se abundâncias relativas das espécies registradas.

denunciavam a presença de mais uma vida ali no escuro. Aprendi a ver, a identificar diversos bichos, que após muito tempo andando de galochas você perde a sensibilidade das pernas, que meu fôlego era muito pouco perto dos meus colegas pesquisadores, e que "A vida é a camada superficial da rochas", era o que dizia a frase tatuada no peitoral do pesquisador chefe.



Composição 1: 1a, 1b: fotografias feitas durante atividades de campo na Floresta da Tijuca, Rio de Janeiro em 2014.

1.2 Passagem e percurso no Cinema e Audiovisual

A minha experiência no departamento de arte⁵ em cinema começou logo no início da faculdade ao entrar em um grupo de cinema independente chamado C.L.E.A, Casa da Livre Expressão Artística, que me envolveu com a prática e a inventividade da realização audiovisual. Nos filmes que produzíamos nos organizávamos em departamentos respeitando cronograma, certa hierarquia das funções e no departamento de arte ficávamos com trabalho de produção de objetos e roupas, o que muitas vezes envolvia pedido de apoio de diversos fornecedores. Os filmes realizados no contexto do grupo C.L.E.A me abriram as portas para trabalhar profissionalmente em produções audiovisuais. Comecei como estagiária, assistente de arte, aderecista e produtora de objetos e aos poucos fui assinando os primeiros conteúdos como diretora de arte. A minha área de maior interesse ao longo da faculdade passou a ser então a criação e o estudo de visualidades, explorando espaços, materiais, formas e enquadramentos.

A minha primeira videoinstalação se desdobrou de um auto-retrato que fiz para a matéria de direção de arte, quando estava no meu terceiro ano de faculdade no Cinema, em 2016. Na época minhas experiências no departamento de arte me trouxeram muita expectativa sobre a disciplina de direção de arte e mesmo que ela não tenha dado conta de tudo, me envolvi o bastante com os trabalhos práticos demandados, colocando um imaginário e uma bagagem que eu ainda não havia tido a chance de trazer para o concreto. Portanto, neste trabalho de auto-retrato decidi produzir uma imagem em que pudesse confeccionar cenário e figurino (Figura 2b).

Hoje acredito que uma das influências na invenção de um eu para um retrato nessa disciplina foi a frequência com que me deparava com eletrônicos, seus restos, fios e carcaças de *desktops* e monitores. Afinal a sala de cenografia do curso de Cinema, que funcionava na CINETV, era o lugar onde eu, com frequência, me

⁵ Quando escrevo Departamento de Arte, estou me referindo à equipe que na produção de filmes e outros produtos audiovisuais é responsável pela concepção visual e pelos procedimentos concretos que trazem características plásticas para a obra audiovisual, como pensar os espaços, suas cores, objetos, etc. O Departamento de arte é chefiado pelo diretor de arte e é frequentemente composto pelo Assistente de Arte; Cenógrafo; Coordenador de Arte; Contra-regra; Aderecista; Figurinista e Maquiador.

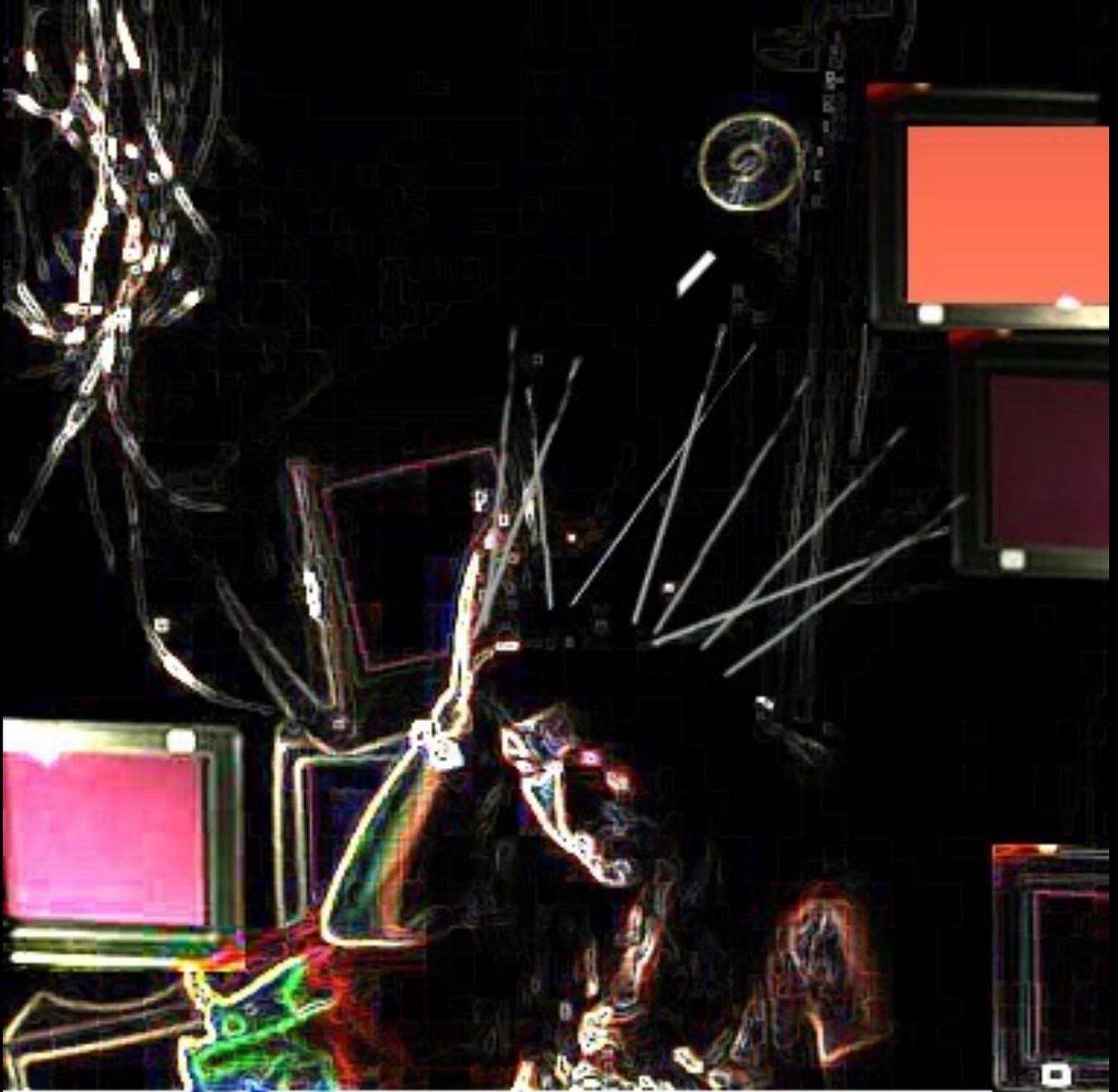
aventurava para produzir objetos e adereços para produções audiovisuais. A sala abrigava diversos objetos, materiais, ferramentas e equipamentos, lá eu ficava em contato com tudo quanto é entulho. E claro, havia também um canto com muitos monitores de computadores antigos, placas de vídeo e uma quantidade de fios e conectores inestimável. Assim, na época, decidi criar um auto-retrato cujo substrato principal para cenografia e figurino fosse a sucata eletrônica. O auto-retrato me fez pensar como traduzir uma essência do indivíduo pós-moderno brasileiro e ecoou algumas experiências vividas por mim. Assim absorvi a figura do índio romântico como uma possível referência visual para obra. Para confecção do cenário e figurino do auto-retrato emprestei da cenografia da CINETV quatro monitores dos anos 2000, comprei alguns cabos e coletei algumas antenas. Com os cabos e antenas produzi sobre a armação de sutiã, um bustiê, trançado com fios e uma espécie de cocar de antenas. O retrato foi feito no meu quarto, um espaço muito pequeno, onde arranjei os monitores um em cima do outro, vesti o figurino de fios e cabos e me posicionei como podia para que minha mãe fizesse algumas fotos sob minha orientação. O resultado ficou muito abaixo do que eu esperava, a fotografia ficou escura, teve um enquadramento muito próximo devido ao tamanho do espaço e o meu corpo disposto em uma "instalação" de monitores, claramente desconfortável de uma maneira não diegética. Antes de apresentar o auto-retrato na disciplina trabalhei a fotografia em um programa de edição e de maneira inventiva, experimentei filtros, saturei as cores e coloquei máscaras retangulares e de cores cítricas nas telas dos monitores. A apresentação dos auto-retratos da turma aconteceu durante a aula e mesmo após uma recepção pouquíssimo entusiasmada da minha fotografia, comecei a ter muitas ideias a partir da sucata eletrônica (com suas formas retangulares, linhas retas, substância luminescente e lisa) e do seu contraste com o corpo humano (arredondado, opaco, com pêlos e a aparência porosa e elástica da pele).

Este trabalho de minha autoria, portanto, se configura em uma primeira situação provocada por mim, para o meu corpo. O que veremos a seguir são outras situações provocadas para corpos de terceiros. Situações, essas, produzidas para três videoinstalações, que posteriormente se configuram em uma segunda situação, desta vez, para o corpo do espectador.

A partir deste breve histórico, apresento agora o relato do processo criativo das três videoinstalações no **capítulo 2: Três Videoinstalações**. Neste capítulo há, também, uma sessão intitulada Memória da Filmagem para cada um dos vídeos gravados para as instalações. Nesta sessão descrevo e comento o que deu certo e o que não deu na produção destes vídeos, com o objetivo de fazer algumas constatações sobre o meu processo em *set* de filmagem. Em seguida, no **capítulo 3: O Devaneio presente nas obras Organismo In Cyber e Rupestre Punk**, reflito e dialogo com algumas ideias do filósofo Gastón Bachelard e analiso as matérias formadoras de uma noção material importante para a criação dos vídeos. No **capítulo 4: Reflexões sobre a Autoria e o Processo colaborativo de Realização**, faço algumas articulações com relatos processuais e experiências colaborativas de outros artistas e realizadores, trazendo pesquisas do campo das artes e do cinema. No capítulo **5: Reflexões sobre o Processo na Videoinstalação**, reflito sobre os dispositivos audiovisuais, a videoarte e a (re)criação da obra pela pós-produção e também pela sua disposição no espaço.

Note que as imagens que virão nesta dissertação se dividem em três grupos:

1. as figuras que ilustram situações descritas no texto estarão no corpo do texto, estas em fundo branco;
2. os documentos processuais terão sempre fundo cinza e retratam de imagens, e *prints* de escritos que resgatei para a presente dissertação; e
3. as composições com imagens que refletem uma mudança investigativa no processo de uma videoinstalação para outra, estas terão fundo preto.



Composição 2: 2a: fotografia tirada durante atividade no campo na Floresta da Tijuca, Rio de Janeiro em 2014; **2b:** Auto-retrato apresentando para disciplina de direção de arte em 2016.

2 TRÊS VIDEOINSTALAÇÕES

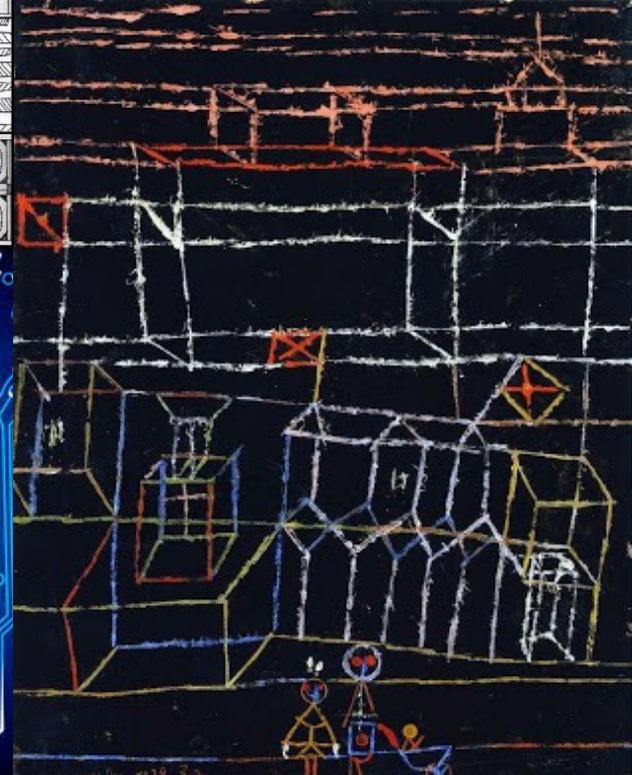
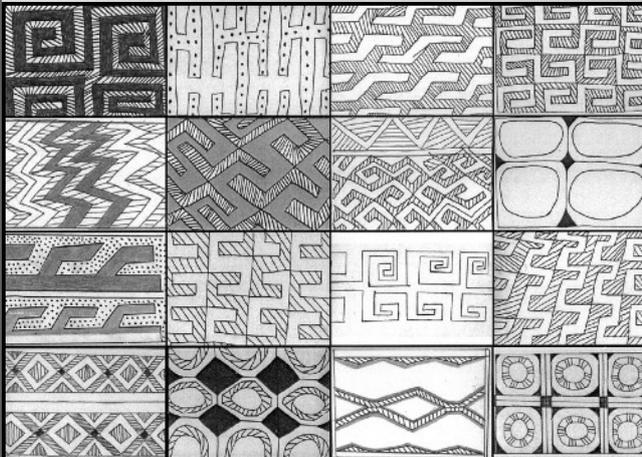
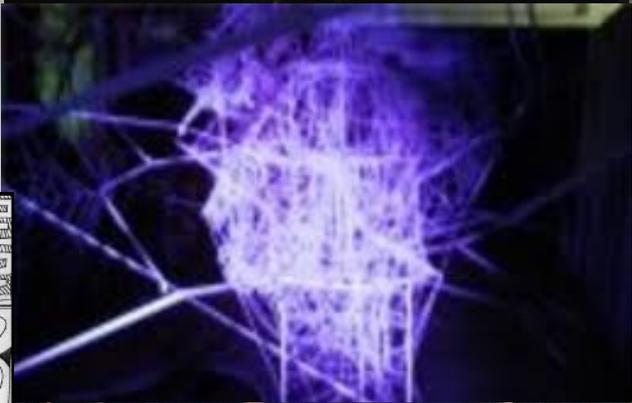
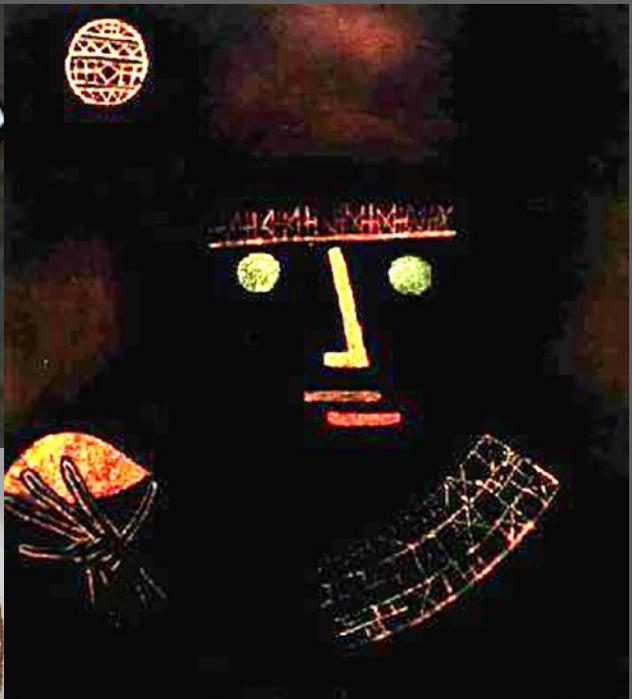
Em 2016, quando fiz o auto-retrato, para a disciplina de direção de arte, ressuscitei um olhar para as matérias orgânicas e sua diversidade de texturas. Aquele olhar que estranhava outros organismos e suas substâncias ou o que aprendi a ter, buscando espécies na natureza que contrastavam pouco com seu "ao redor", por estratégia de defesa, ou que à noite, iluminadas pela lanterna, ganhavam uma aparência quase sintética, artificial, cintilante. Este olhar apareceu na concepção daquele auto-retrato (composições 1 e 2). Mesmo que a fotografia resultante tenha ficado abaixo das minhas expectativas, a sua produção deu origem ao pensamento que fundamenta os vídeos que vão figurar nas três videoinstalações, cujos processos artísticos investigo nesta dissertação: Organismo in Cyber, Cyber na Selva e Rupestre Punk. Hoje, posso dizer que ambas se baseiam na apropriação de um "ao redor" que passa a compor e condicionar as partes de um corpo.

Após a realização do auto-retrato, escrevi um roteiro intitulado Noite Ciborgue (anexo 1) com oito cenas que ocorriam em um grande descampado cheio de carcaças, materiais eletrônicos e principalmente telas retangulares. O roteiro pretendia apresentar um espaço e personagens transformados por seu entorno que instintivamente mantinham certos desejos pelo mundo das telas e mídias. Nessa época, ainda era 2016, e até antes mesmo do trabalho de auto-retrato convivi com um certo desconforto perante as redes sociais, interação excessiva com o computador, celular, que exageradamente figuravam como uma interface de comunicação, mesmo quando o interlocutor se encontrava fisicamente com você. Neste roteiro os personagens estavam descritos como apáticos, procurando por distração, seja por um simples jogo de luzes e ruídos transmitidos pelo que resta dos eletrônicos ou pelas poucas imagens discerníveis, ruidosas e travadas exibidas pelas telas que funcionavam no espaço. O roteiro trazia o imaginário e visualidade desejados no auto-retrato e foi inscrito em alguns editais de audiovisual, mas nunca foi contemplado.

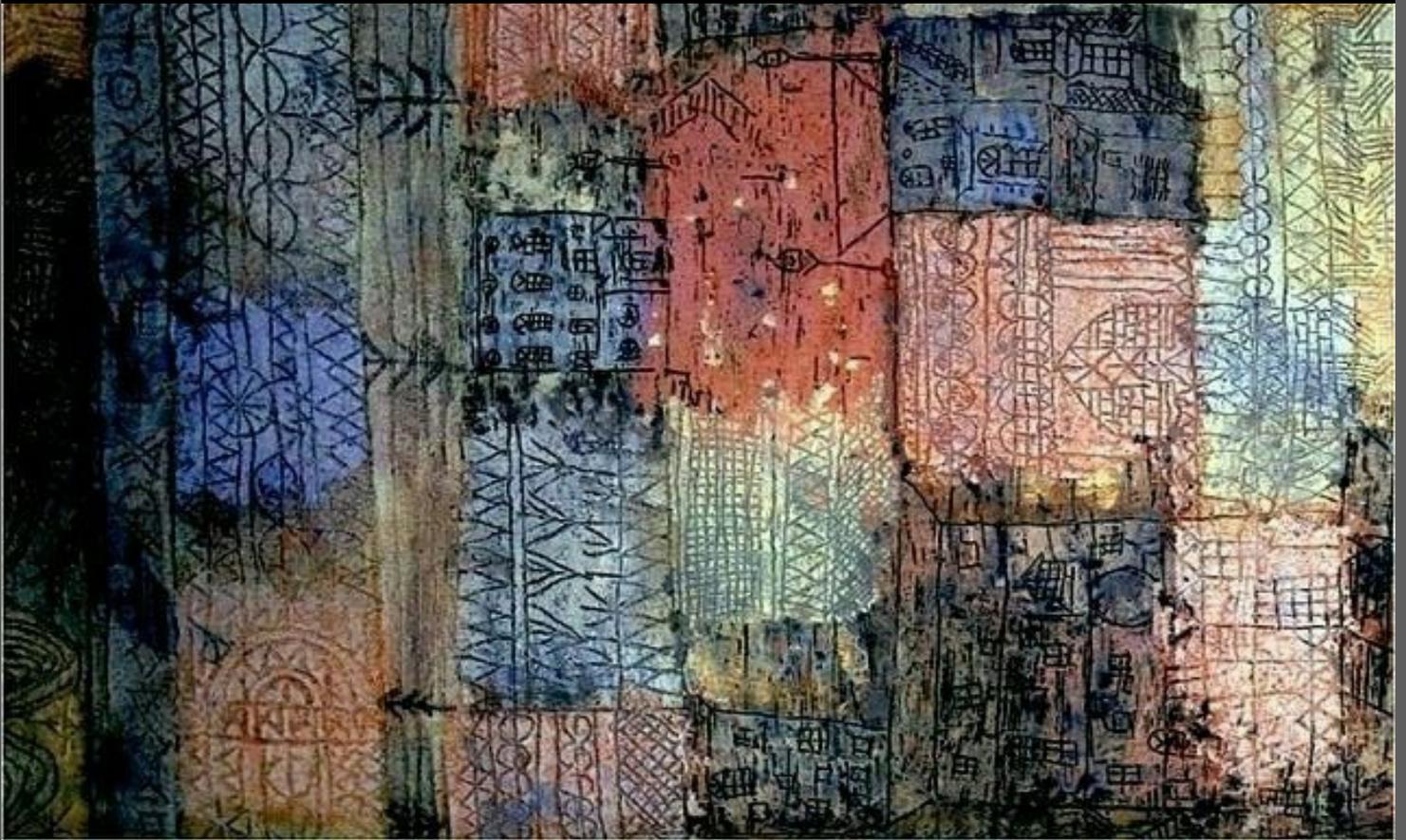
Enquanto acreditava na realização do filme, baseado no roteiro escrito, eu seguia alguns procedimentos que aprendi trabalhando nos departamentos de arte de filmes. Assim acumulava referências visuais e criava ilustrações para pensar na apropriação dos eletrônicos por um corpo. A videoinstalação Organismo In Cyber foi exibida pela primeira vez em 2017 na Galeria Airez; em 2019 foi exibida novamente no Circuito de Arte Contemporânea de Curitiba no MuMA, no Museu Municipal de Arte de Curitiba e; no mesmo local em 2021/2022 na exposição individual que fiz, intitulada Natura In Data. A videoinstalação Cyber na Selva foi exibida na mostra coletiva final do núcleo de Videoarte e Cinema Experimental do SESI intitulada “E os Corpos estão diante das telas”, em 2019, no SESI em Curitiba. A videoinstalação Rupestre Punk foi exibida pela primeira vez na Exposição Natura In Data em 2021/2022.

2. 1 - Primeira Videoinstalação - Organismo In Cyber

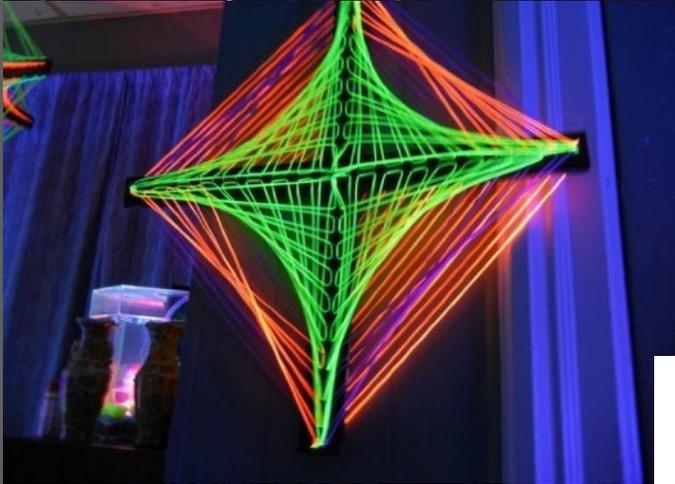
 <http://tiny.cc/jli2uz>



Material processual 1a: Imagens contidas na pasta referência Organismo in Cyber - 2017



Material processual 1b: Imagens contidas na pasta referência Organismo in Cyber - 2017



Material processual 1c: Imagens contidas na pasta referência Organismo in Cyber - 2017

Foi quando fiz a disciplina de Videoarte e Videoinstalação, em 2017, que decidi desmembrar aquele roteiro em quadros em movimento⁶ que ficariam em *looping* em uma videoinstalação. Motivada pelo contraste orgânico/eletrônico desenvolvi algumas ilustrações digitais (anexo 2). Na época de preparação do roteiro eu selecionava pinturas do romantismo brasileiro⁷ com representações dos povos originários e repintava-as digitalmente trazendo elementos eletrônicos como acessórios e vestimentas dessas figuras e desenhando linhas dispostas como em circuitos eletrônicos. Além disso continuava a alimentar pastas com referências visuais imaginando a visualidade dos quadros em movimento (Material processual 1). Foi uma obra de Paul Klee (figura 1) que me chamou muito a atenção e que resumia muitas impressões que gostaria de implementar nos vídeos. Na tentativa de me aproximar do efeito dessa obra e de outras de Paul Klee, busquei trabalhar nos vídeos com cores primárias bem saturadas em um fundo escuro. Decidi que iria trabalhar na iluminação dos quadros em movimento com luz negra e que faria uma pintura no corpo dos personagens com tinta fluorescente. Dentre as referências

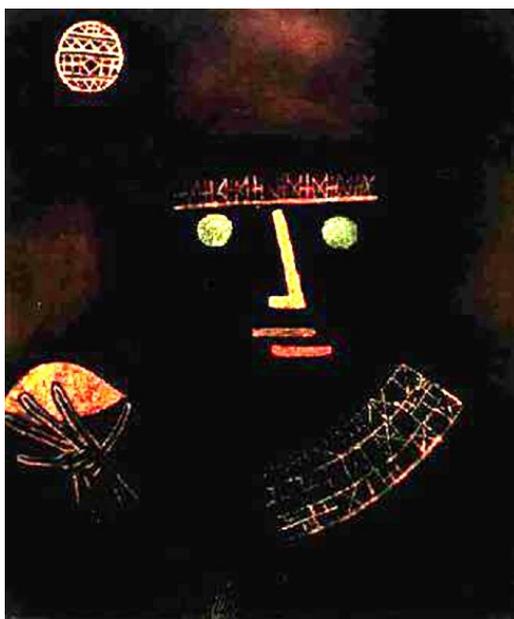


Figura 1 - *El Caballero Negro*, de Paul Klee, 1927.

⁶ É como estou chamando os vídeos que estarão dispostos nas videoinstalações, em um espaço expositivo. O nome veio pensando que todos os vídeos seriam constituídos de apenas um plano, sem corte algum e mesmo que no final vários dos vídeos que produzi apresentassem mais de um plano, mantive essa nomenclatura.

⁷ A pintura do Romantismo brasileiro foi a principal expressão das artes plásticas no Brasil na segunda metade do século XIX. Essa produção pictórica se inseriu na evolução local do movimento romântico europeu e coincidiu aproximadamente com o período do Segundo Reinado.

visuais que acumulei nesta preparação dos quadros em movimento estavam os *frames* de filmes com cenários de eletrônicos dispostos de maneira caótica [e.g. *Pi* - Darren Aronofsky, 1998 (figura 3), *Dodeskaden* - Akira Kurosawa, 1970 (figura 4)] e também algumas capas de disco da Tropicália (figura 2), cuja influência acredito estar mais nítida na visualidade da minha segunda videoinstalação, *Cyber na Selva*, de 2019.



Figura 2 - Capas de disco: 1. Caetano Veloso, Caetano Veloso, 1968; Araçá Azul, Caetano Veloso, 1972; Rita Lee, Rita Lee, 1993; Índia, Gal Costa, 1973.



Figura 3 - Frame do filme *Dodeskaden*, dirigido por Akira Kurosawa, 1970.



Figura 4 - *Frame* do filme Pi, dirigido por Darren Aronofsky, 1998.

Contaminada com tais referências comecei a selecionar e acumular fios eletrônicos de cores saturadas, principalmente verde, amarelo e vermelho, ambicionando o contraste de cores e um tom mais "tropical"⁸ às composições que seriam criadas nos vídeos, quadros em movimento. No estúdio da CINETV, lembro de colocar todos os fios e materiais eletrônicos em conjunto no chão e ficar entusiasmada com um efeito caótico, ao mesmo tempo que via um cuidado estético na seleção do material. As capas de disco da tropicália estavam ali, os cenários do filme *Pi* também.

Foi a partir das ilustrações e do roteiro escrito que idealizei as ações dos quatro atos para os quatro quadros em movimento que decidi produzir. Assim escrevi para os quatro vídeos quatro premissas, descrições da ação, junto a uma espécie de justificativa para estas (material processual 2a, 3a, 4a e 5a). Hoje ao rever os vídeos finalizados percebo que estabeleci, na época, uma espécie de história de vida⁹ para os personagens do universo dos vídeos. De alguma forma essa história de vida podia ser capturada e entendida por esses quatro quadros em movimento que registravam eventos, rituais e costumes, como recortes de um registro etnográfico. Na época, minha ideia era de que as ações nos quadros figurassem como partículas audiovisuais, para compreender e estranhar as manifestações digitais da sociedade contemporânea. As interações digitais em uma rede social apareceriam, então, nos vídeos corporificadas: no quadro em movimento Rede, por exemplo, o condicionamento de uma vida analógica ao eletrônico,

⁸ O termo "tropical" aqui se refere mais especificamente às cores quentes, saturadas, elementos estéticos da pop art e da arte psicodélica que foram apropriadas pelo tropicalismo, nos designs de capas de disco, que, por exemplo, incorporou, parodiou certas características da imagem do Brasil fora do Brasil (OLIVEIRA, 2014, p. 82).

⁹ Termo usado na biologia quando se estuda aspectos da reprodução, dieta e comportamento de uma espécie.

apareceria de forma que o único combustível capaz de fazer os personagens despertarem no quadro, fosse o ligar de telas eletrônicas (no quadro em movimento Amanhecer). Este combustível iria viciando e invadindo corpo e mente, que às vezes lutariam (no quadro em movimento Ritual) contra esta influencia, mas acabariam entrando em colapso (no quadro em movimento Morte), quando não resta mais o animal humano para reger seu próprio sistema corpóreo.

Com o projeto dos vídeos criado, decidi que a videoinstalação seria meu trabalho final de conclusão do curso em Cinema e Audiovisual. Para concretizá-la, reuni alguns colegas da graduação para participar e me ajudar na gravação dos quatro quadros em movimento, que se deu no estúdio da CINETV.

Como minha experiência no audiovisual se deu em maior parte no departamento de arte, comecei a pré-produção dos vídeos com a confecção de acessórios e figurinos de fios, cabos e outros dejetos eletrônicos. Eu vinha experimentando e confeccionando os acessórios com a ajuda do cenotécnico responsável pela cenografia na CINETV, Marcos Eduardo Letty. Ele arrumou muitas antenas e criou uma espécie de cocar de antenas enorme e muito firme.

Para compor o elenco dos vídeos, chamei alguns amigos do campo profissional do teatro e da dança. O trabalho com os atores começou com uma grande reunião, em que expliquei a ideia para todos, mostrei os desenhos e, juntos lemos as premissas das ações. Na época eu estava muito envolvida com a visualidade dos vídeos, fazendo adereços e testes com a luz negra que iluminaria os quadros. Por isso, o acompanhamento e preparação dos atores começou a me preocupar. Fortuitamente, fui em um colóquio de dança em que se apresentaria a *performer* e artista Bia Figueiredo, tínhamos amigos em comum e após sua apresentação fui falar com ela sobre a possibilidade de ela criar um movimento e trabalhar com os atores que iriam encenar nos vídeos. A dicotomia entre orgânico e não orgânico foi o que me norteou e deu combustível ao que ela criou. Bia Figueiredo veio com a ideia de trabalhar um corpo composto por partes isoladas, que perdem a comunicação com o todo corpóreo, com lapsos de organicidade e de inorganicidade. Acompanhei alguns ensaios e achei a proposta consistente vendo-os trabalhar.

Em especial para o quadro em movimento Rede em que os atores balançariam os seus corpos juntos em meio aos fios e na areia *à la Bullet With*

Butterfly Wings ¹⁰, o papel da preparação de corpo feito pela *performer* e coreógrafa foi fundamental para que eu pudesse, concentrada, desempenhar outras funções na pré-produção dos vídeos.

A proposta de direção, a princípio, era privilegiar planos estáticos. O movimento se daria pelos personagens, porém ao longo do planejamento das gravações fui acrescentando *travellings out* e panorâmicas. Não estava certa ainda se desenvolveria com os vídeos somente uma videoinstalação ou se poderia também aproveitar os planos para um curta-metragem usando *inserts* e os quadros em movimento como cenas, atos, em sequência.

Fiz um *storyboard* (material processual 2b, 3b, 4b e 5b) planejando a disposição dos personagens e dos objetos no quadro, o que facilitou muito a construção dos cenários, especialmente o do quadro Amanhecer (montado por amigos técnicos em TI). Além disso com uma equipe técnica de dez pessoas e mais os atores, o *storyboard* prévio dos quadros em movimento agilizou a filmagem.

Foi a primeira vez que trabalhei com a luz negra, e descobri na prática que ela ilumina muito pouco. Quando ela é misturada a outras luzes não negras a tinta fluorescente perde intensidade. A olho nu o efeito de fluorescência das pinturas nos corpos dos atores era mais intenso, mas na câmera ele ficava mais fraco. Trabalhamos com três luzes negras no estúdio e pontualmente colocávamos uma ou outra luz para iluminar pontos precisos do cenário. Mesmo assim, quando vi o material bruto, percebi que um pouco do cenário, dos figurinos e das pinturas corporais dos personagens não ficaram iluminados o suficiente.

Durante a filmagem eu fazia funções de cenotécnica, figurinista, maquiadora e diretora, o tempo corria, eu orientava os atores durante cada *take* e em muitos, ao final, pedia para eles olharem diretamente para a câmera. Não lembro de ter planejado essa ação de olhar, mas gostava de sentir a descoberta da câmera e uma intimação dos personagens para com quem iria assistir depois. Foi um processo em que tive que estar atenta a muitos elementos da ação nas cenas. Para gravar os quatro quadros em movimento foram duas diárias de filmagem separadas por uma semana cada uma. Eram dois quadros com cenários diferentes por dia. Eu deixava

¹⁰ O clipe dos Smashing Pumpkin é de 1996, e foi inspirado nas fotografias feitas por Sebastião Salgado com os mineradores de Serra Pelada - PUMPKINS, Smashing. Bullet With Butterfly Wings. Youtube. 02/10/2011. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=8-r-V0uK4u0> > Acesso em 20/06/2021.

um cenário pré-montado no dia anterior ao da gravação e no dia da filmagem, enquanto a equipe de foto preparava a iluminação, eu estava no camarim terminando de pintar os grafismos nos corpos dos atores junto com mais duas pessoas. O processo de caracterização demorava muito, o que atrasava o começo das filmagens a cada ato. Eu estava em todo lugar, sendo constantemente chamada para o estúdio, camarim, ora era apressada pela assistente de direção, ora era cuidadosa para terminar a caracterização dos atores, o que deixava a equipe em modo de espera constantemente. A filmagem intercalou momentos de muita concentração após o "ação!" para os atores, com momentos agitados após o "corta!". Ao final das duas diárias eu tinha o material filmado, planos gerais, *inserts* e extras que não estavam no *storyboard*. Ao revisitar o material bruto me deparei com alguns detalhes da caracterização dos atores e momentos de movimentos robóticos estereotipados que saltavam na cena e destoavam do resto, o que afetava a verossimilhança do contexto criado. As próprias roupas de baixo pretas que pedi para os atores usarem por baixo do figurino de fios estavam muito evidentes.

Fiquei um tempo sem mexer no material até conhecer a galeria AIREZ, *artists in residence*, coordenada pelo curador e artista, Guilherme Zawa. A galeria, na época em que conheci, exibia uma exposição de Arte Digital, que fazia parte da The Wrong New Bienal, coordenada pelo artista e curado Flávio Carvalho em 2018.

Antes de seguir para a pós-produção do vídeos que gravei, me debruço agora sobre aspectos da produção de cada um dos quadros em movimento, revisitando os materiais processuais e descrevendo algumas memórias das diárias de filmagem:

18/11/2017

PROCESSO - QUADRO RITUAL

Documentos de preparação:

Quadro 4/ Ritual

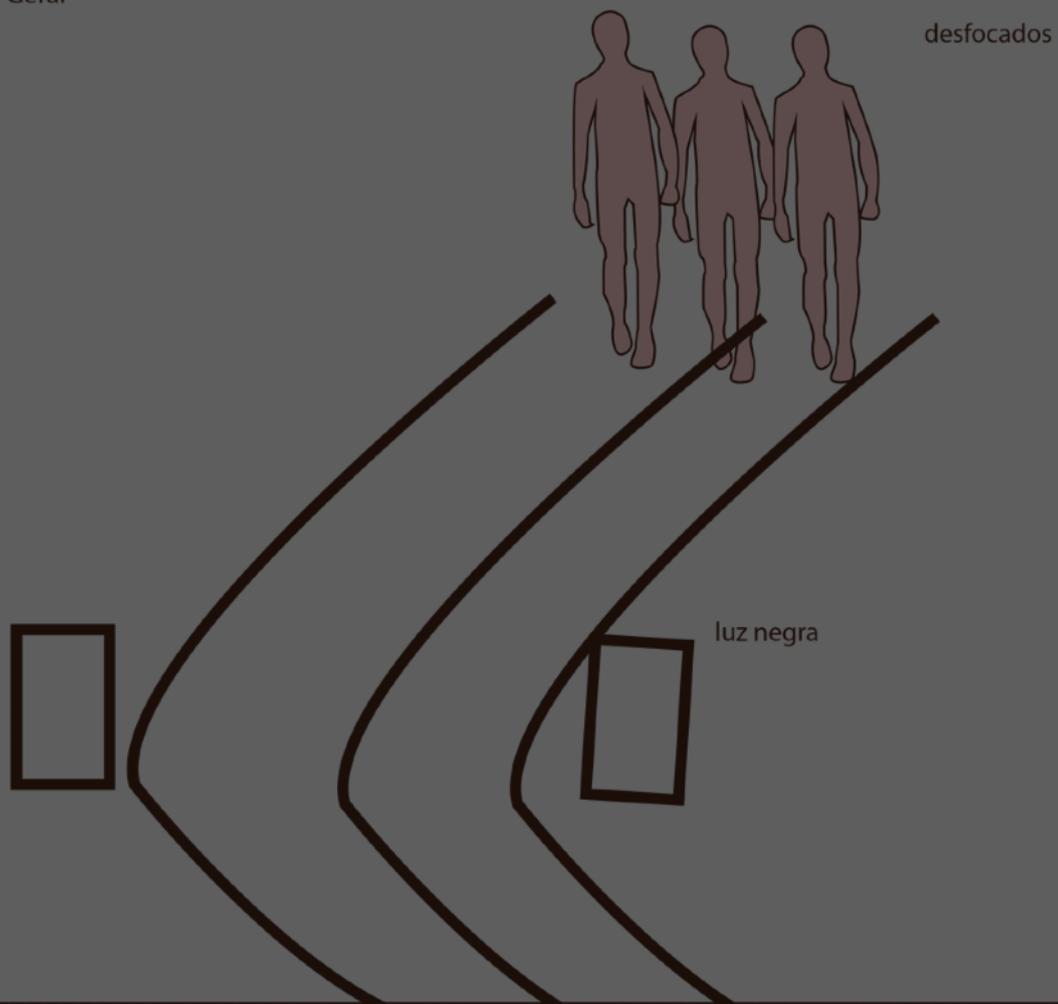
Descrição

Um grupo de 3 pessoas vestidas com sucatas eletrônicas marcha com seus paus de chuva batendo-os no chão arenoso. O barulho do pau de chuva é um barulho metalizado e artificial. Elas começam com uma movimentação ritmada e expressão serena, mas o ruído metalizado as incomoda. Elas começam a bater cada vez mais forte o pau de chuva no chão. Elas perdem o ritmo da batida e expressam desgosto e desespero. Continuam o percurso com dificuldade de controlar o próprio corpo chegando ao fogo vomitam e retiram fios eletrônicos de suas bocas.

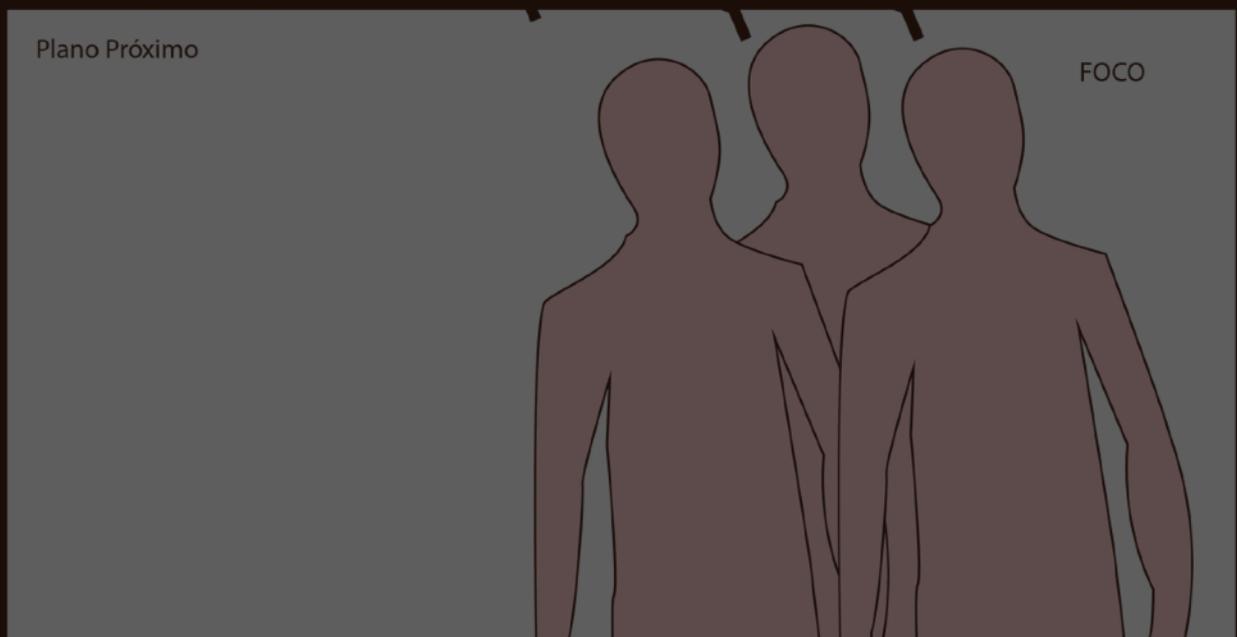
Intenção

Aqui os personagens tentam realizar um ritual com o pau de chuva sem ter sucesso. Afinal a fé não é a mesma e o pau de chuva já está intoxicado pelo pós-moderno. Quando percebem que não conseguem extrair o que desejam se desesperam batendo o pau de chuva cada vez mais forte. Eles perdem o ritmo. Expressões de desespero e desgosto vão tomando conta dos rostos desses personagens.

Plano Geral



Plano Próximo



Lembro que a filmagem do quadro Ritual aconteceu no mesmo dia do quadro Morte. Foi a diária com mais pessoas na equipe (cerca de 15 pessoas na equipe técnica, mais 4 atores). Mesmo com tantas pessoas na equipe nesse dia a caracterização dos atores demorou cerca de três horas. O cenário para o quadro Ritual tinha sido montado no dia anterior, quando colocamos uma lona no chão sobre a qual jogamos areia de construção e posicionamos alguns monitores e duas esculturas de índios feitas de isopor. As esculturas estavam abandonadas há muito tempo no barracão da CINETV. Tive a ideia de usá-las neste quadro cerca de duas semanas antes do dia de filmagem. Com elas no cenário resolvemos o mapa de iluminação da cena, colocando em cada uma delas uma luz negra. A iluminação pontuou, então, alguns trechos do percurso que os três atores fariam. Eles vinham do fundo do estúdio para perto da câmera com passos ritmados, carregando canos de PVC pintados de preto e adesivados com tiras de esparadrapos pintados com tinta fluorescente. Em alguns momentos deste percurso os atores quase desapareciam no escuro, surgindo iluminados com a luz negra perto das esculturas de isopor e próximos à câmera, quando uma luz amarelada era jogada de baixo para cima nos seus rostos. Quando próximos à câmera os atores olhavam diretamente para ela e tiravam fios da boca. Os fios foram previamente e cuidadosamente enrolados conformando-se em um peça possível de ficar dentro da boca. A filmagem deste quadro em movimento durou a manhã inteira. Foram 4 *takes* da ação em plano geral e outros com planos próximos e detalhes.

Revedo os *takes da* filmagem concluo que houve um crescente de concentração dos atores, que a cada *take* foram tendo orientações minhas de posicionamento, movimentação e olhar (figura 7). A repetição da ação para novos *takes* se fez necessária para que eu mesma percebesse o que poderia ser ajustado em termos plásticos e também para que os atores fossem incorporando ritmo e sintonia nos seus movimentos. Mesmo com ensaios, a repetição de encenação, performance no *Set* de filmagem, seguida da sua visualização, quase sempre tornou o plano mais ajustado ao universo do projeto. Eu poderia ter gravado até o segundo *take*, visto que não houve uma interrupção e a ação ocorreu até o final neste. Mas hoje revisitando o material bruto vejo que é com a repetição que vou tendo mais segurança do que eu quero e vou percebendo limites e possibilidades que não havia previsto no planejamento. A experiência que tive na filmagem e na orientação dos

atores foi fundamental para estabelecer e reconhecer um processo vivo da operação em *set*, onde rever cada *take*, muitas vezes junto com os atores, me faz perceber outros detalhes que não raciocino no momento da gravação. Durante a filmagem, frequentemente há alguns detalhes na ação que não consigo ajustar, ou não há como, seja pelo tempo ou outros limites, então eu os incorporo no vídeo. Um exemplo disso é o fato de que em todos os *takes* que valeram, os atores estiveram com parte dos fios para fora da boca, quando o desejado era de que estivessem escondidos dentro dela. Lembro que tentamos estratégias para que os fios ficassem inteiros dentro das bocas dos atores, mas não conseguimos. Terminei então por aceitar que eles estivessem, em parte, para fora da boca.

A partir da revisitação do material bruto achei outros planos desse quadro em movimento. São planos detalhes (figura 5), que não coloquei no vídeo final para a instalação, realizei-os, na época, mesmo sem muita certeza se iria usá-los ou não, para privilegiar detalhes do cenário e do figurino. Esses planos extras às vezes "salvam" um filme, mas aqui, apesar de eles privilegiarem as pinturas corporais e os acessórios feitos com fios que os atores usavam, eles não entraram na edição. Percebo que conforme o planejado, apenas os *takes* de plano geral foram usados na edição, que se deu de forma muito experimental. Quando editei o material lembro que explorei no programa de edição efeitos que simulassem um *glitch* na imagem e decidi em certos momentos realizar uma sobreposição usando imagens de mais de um dos *takes* de plano geral. Essa sobreposição começa nos momentos em que os atores passam por entre as esculturas e no final, quando os atores começam a tirar os fios da boca, nesta ação também decidi usar um efeito de distorção da imagem até sua total dissolução para o preto (figura 6).



Figura 5 - Frames de planos detalhes não usados no vídeo final.



Figura 6 - Sequência de *frames* do quadro em movimento Ritual editado.



Figura 7 - *Frame* da gravação valendo seguido de *frame* após a interrupção da gravação: atores prestam atenção às orientações.

Primeira diária Organismo in Cyber

18/11/2017

PROCESSO - QUADRO MORTE

Documentos de preparação:

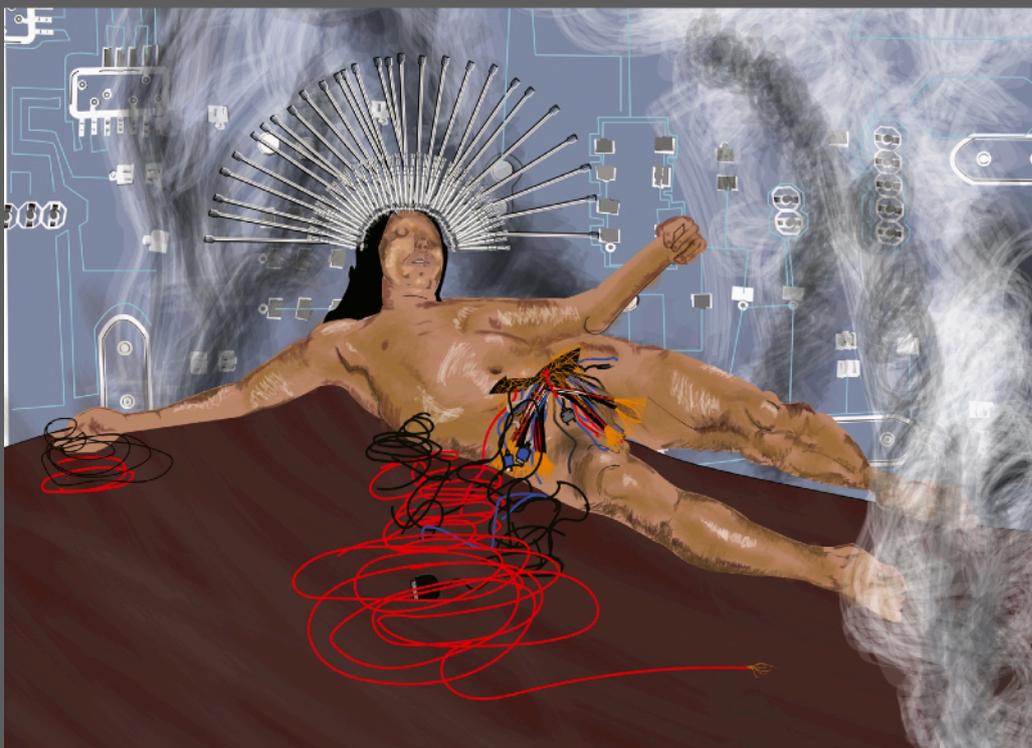
Quadro 3/ Morte

Descrição

Em um espaço arenoso um homem jogado no chão agoniza, ele parece inchado tenta se mover e se levantar, mas não consegue. Percebemos um ferimento em sua barriga da onde saem fios eletrônicos e entranhas.

Intenção

Material processual 3a: apresentação do projeto do quadro Morte



Material processual 3b: Desenho conceitual do quadro Morte

Memória da Filmagem:

O quadro em movimento Morte teve seu cenário montado em um canto do estúdio, logo após a desprodução do cenário do quadro Ritual. Lembro que parte da equipe já tinha ido embora e eu e mais um colega ficamos responsáveis pelos grafismos desenhados com tinta fluorescente no corpo do único ator que estaria em cena. Como o personagem estaria agonizando, assumi que parte dos grafismos estariam borrados pelo corpo e por isso o processo de pintura corporal no ator foi mais rápido. Esse desapego foi necessário em função do tempo da produção, mas se justificou em uma ideia que cabia na premissa do quadro. O ferimento no ator foi estudado e realizado em papel higiênico e grudado no corpo do ator com sangue cênico feito com cola branca e pigmento vermelho. O ator havia trabalhado com Bia Figueiredo e seus movimentos estavam de acordo com o que eu havia imaginado. A cenografia consistia em um desenho digital projetado ao fundo, com linhas simulando um circuito, alguns fios vermelhos dispostos sobre a areia de forma que partissem da barriga do ator e uma fumaça que deveria permear pelo cenário. Com o *set* mais vazio, a filmagem se deu de forma tranquila. Começamos ensaiando um movimento de câmera, um *tilt* lento que começava na areia no chão e subia enquadrando o corpo inteiro do ator. Esse movimento não estava previsto e alguns *takes* não funcionaram justamente devido ao *tilt* que ora demorava muito, ora tremia.

Durante a filmagem eu orientava o ator sinalizando quando este deveria tremer partes do corpo específicas, trabalhando a ideia de partes isoladas do corpo. O ferimento feito em papel higiênico acabou se desgrudando do corpo do ator, assim como os fios que deveriam partir da barriga dele. Acabei aceitando gravar mesmo assim. Neste quadro em movimento não fiz planos detalhes e me concentrei apenas em fazer o plano geral.

Revisitando o material bruto que consistiu em quatro *takes* de filmagem (figura 8), noto que foi o último *take* que foi usado para o vídeo final. Lembro que na edição não tive muito trabalho, apenas aproveitei os movimentos de pés, mãos e cabeça do ator e criei máscaras sobrepondo as mesmas partes em movimento, dando a ilusão de que o tremor era mais rápido do que realmente foi na filmagem. Essa ideia surgiu a partir das experimentações de sobreposição no processo de edição do quadro Ritual. Outra trucagem feita na edição foi a repetição de parte

inicial do plano quando o ator estava apenas deitado respirando. Dessa forma o personagem fica mais tempo parado, apenas respirando no início do vídeo usado na instalação. Isso foi feito já com a intenção de ajustar o tempo deste vídeo em sincronia com os outros, como será descrito mais tarde. Pois, só comecei a editar os quadros quando decidi que estes iriam interagir entre si na videoinstalação.

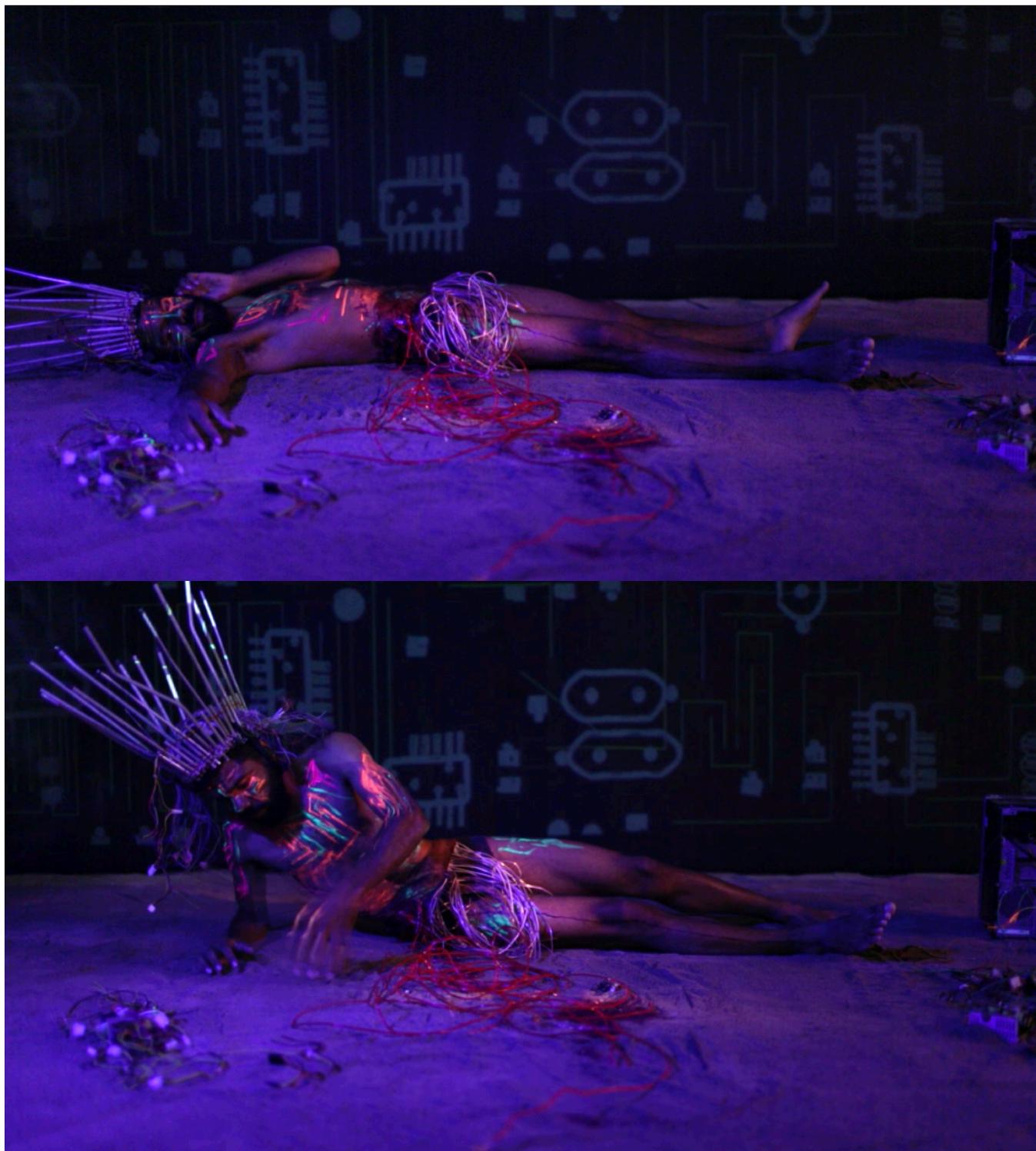


Figura 8 - *Frame do take 2 e do vídeo finalizado.*

Segunda diária - Organismo In Cyber

25/11/2017

PROCESSO - QUADRO AMANHECER

Documentos de preparação:

Quadro 1/ Amanhecer Ciborgue

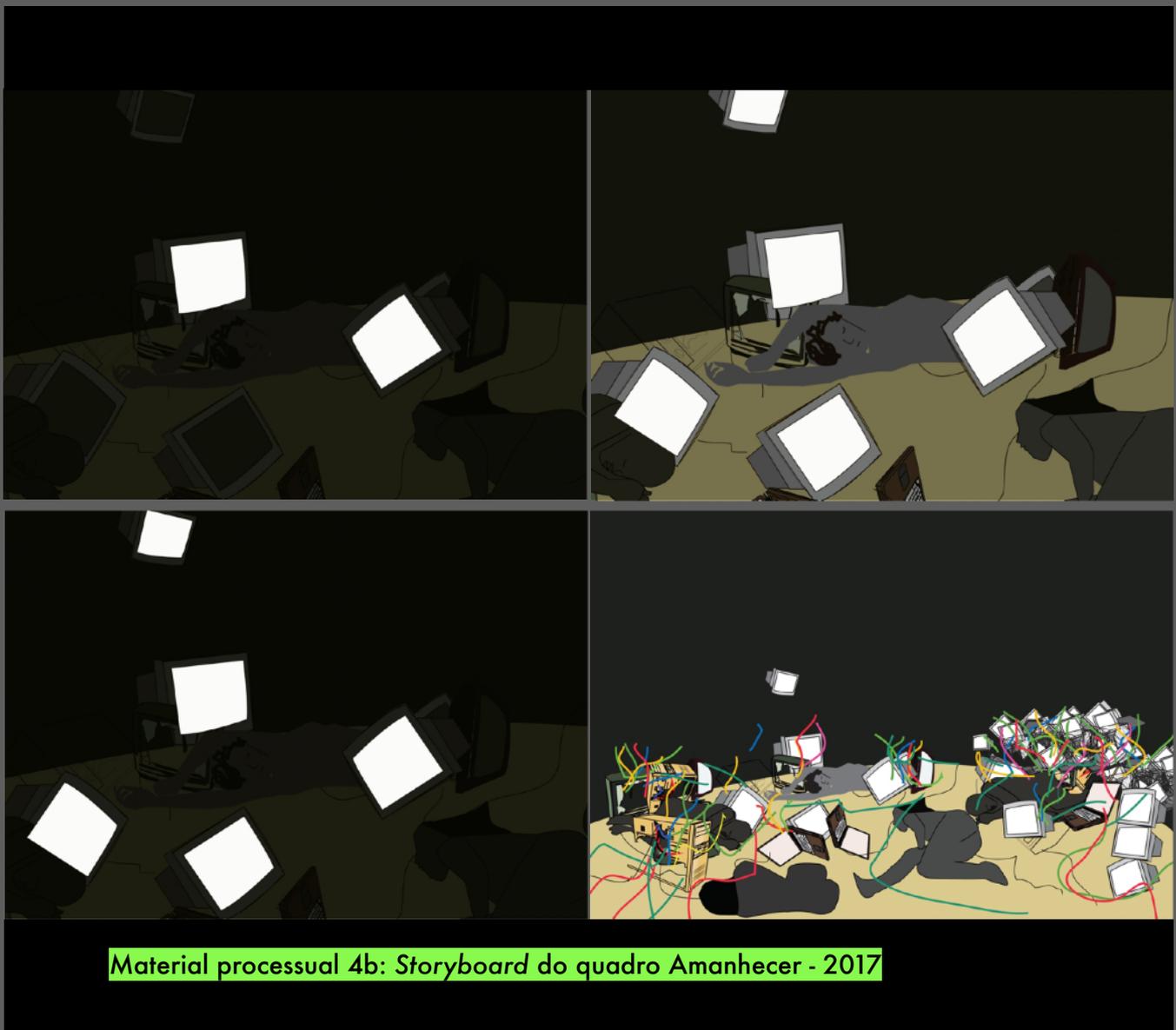
Descrição

No breu da noite, é possível ver alguns pontos de luz neon coloridos, a maioria parece estar fixo, mas alguns se movimentam vagarosamente acompanhados de sons de sucata metálica se atritando e caindo.

Aos poucos alguns feixes retangulares de luz se iluminam. Vamos percebendo que o ambiente parece um grande depósito de eletrônicos. Os feixes de luz retangulares provem de telas de televisões, tablets, computadores e outros aparelhos eletrônicos. As telas vão se acendendo aos poucos, criando um certo dégradé lembrando o nascer do sol. Com isso vão se delineando no breu rostos e corpos desenhados com tribais coloridos em neon, em meio a um grande entulho de sucata eletrônica. Os corpos começam a se espreguiçar à medida que a luz artificial alcança seus rostos. Eles se levantam, todos aparentam certa morbidez, com uma expressão perdida e de tédio eles andam em meio a sucata com sede e vontade que acaba ao interagir com a sucata eletrônica.

Intenção

Aqui a intenção é mostrar a dependência e a supervalorização dos elementos industriais e globais. Os personagens não estão surpresos quando acordam pela luz artificial providas de telas de eletrônicos. Eles exibem certo tédio, umas dificuldades de se levantar pois não veem sentido nisso, porém algo dentro deles faz eles se levantarem com dificuldade e olharem o que há de novo no lixão eletrônico. Eles podem se interessar por algo ali, mas rapidamente se desinteressam. Aqui há uma confusão entre dois sentimentos a morbidez e uma vontade estranha



Material processual 4b: Storyboard do quadro Amanhecer - 2017

Memória da Filmagem:

Me recordo que o quadro em movimento Amanhecer foi o mais complexo de todos até então produzidos. Primeiro porque demandava a criação de um *software* instalado em várias máquinas para colocá-las em rede e controlá-las de uma máquina só; e segundo pela presença de um maior número de atores do que na filmagem dos outros quadros em movimento. Eu tive que contar com dois amigos técnicos da informação (TI), convencê-los a colocar os computadores em rede e fazer funcionar um ligar de monitores em uma sequência. Eles aceitaram e eu criei um vídeo com um deslizar de retângulos que ia do branco ao vermelho e depois voltava ao branco para ser passado pelo programa criado por eles nos monitores. Fizemos um teste uma semana antes e deu tudo certo. No dia da filmagem os dois técnicos montaram o cenário a partir dos desenhos do *storyboard*, o que eu não esperava e o que agilizou muito o *set* de filmagem. Enquanto eles estavam

montando o cenário e colocando as máquinas para funcionar, eu pude ajudar na caracterização dos cinco atores que iriam participar da filmagem. A caracterização demorou três horas para ser finalizada e mesmo assim não conseguimos reproduzir as linhas em circuito com precisão, como no primeiro dia de filmagem, nos corpos dos atores. Neste dia estava presente também Bia Figueiredo que fez um aquecimento com os atores enquanto eu dava os toques finais no cenário, ajudava com a luz e verificava o vídeo nos monitores. Também aproveitei os desenhos de *storyboard* para orientar o posicionamento dos atores. Eu não estava muito certa do trajeto e da ação de cada um. O espaço da cena estava coberto por eletrônicos e era realmente difícil o movimento sem esbarrar em nada. O movimento de câmera deveria ser um *traveling out* que exigia uma manipulação no foco da lente. Todos estávamos muito concentrados, mas a parte técnica era complexa. Eu começava dando a "ação" para ligar os monitores, depois para o carrinho de *traveling*, em seguida para os atores e ainda para ligar uma luz que se espalhava por todo ambiente quando a câmera chegava na posição final. Por isso, acredito que a orientação aos atores ficou um pouco prejudicada. Quando os atores despertavam na cena lembro que estes deveriam com dificuldade ficar em pé e percorrer o cenário, mas eu não sabia bem o trajeto e a interação de cada um com os dejetos eletrônicos presentes, no que fui improvisando e decidindo conforme o passar dos *takes* do plano. O planejado era de que o vídeo final desta cena acontecesse em um só plano, mas na hora, minha insegurança me fez optar por fazer outros planos além do *traveling out*, assim teria uma cobertura para os momentos em que os atores se movimentaram nitidamente perdidos no cenário sem o fluxo corporal que vi nos ensaios com a Bia figueiredo. O plano de *traveling* rendeu oito *takes* e os *inserts* (planos de cobertura) outros quatro.

Assistindo ao material bruto do quadro Amanhecer (figura 9 e 10), novamente percebo decisões que foram surgindo conforme o avançar dos *takes* e improvisações criadas que contornaram os problemas que surgiram na gravação de cada um. A repetição dos planos neste *set* se deu em muito devido a problemas técnicos, mas serviu para que eu pudesse aos poucos criar um trajeto e ação para cada ator (a demarcação de cada trajeto, objeto com o qual cada ator pudesse interagir). O quadro em movimento Amanhecer foi planejado para ser um único plano, mas devido à sua complexidade foi o que teve mais intervenções na edição.

No vídeo final eu usei o último *take*, *take 8* e dois planos extras (planos 2 e 3) (figura 11 e 12). O quadro, então, se configurou com o ligar dos monitores até o momento em que os personagens se levantam sem corte algum. No momento em que a luz está mais espalhada no plano fiz vários *jump cuts*¹¹, com uma seleção de momentos cujos movimentos dos personagens não denunciavam tanto as falhas do figurino. Assim, a edição foi uma forma de concertar ou ocultar algumas inverossimilhanças nas ações e no figurino dos atores. Acabei descobrindo na edição deste vídeo efeitos de inversão da imagem e um encadeamento de planos que só pôde se dar depois que criei uma trilha com ritmo para os cortes. E como veremos mais adiante, o ritmo veio da batida dos personagens do quadro Ritual e se conformou como um mapa para os *jump cuts* presentes no quadro Amanhecer.

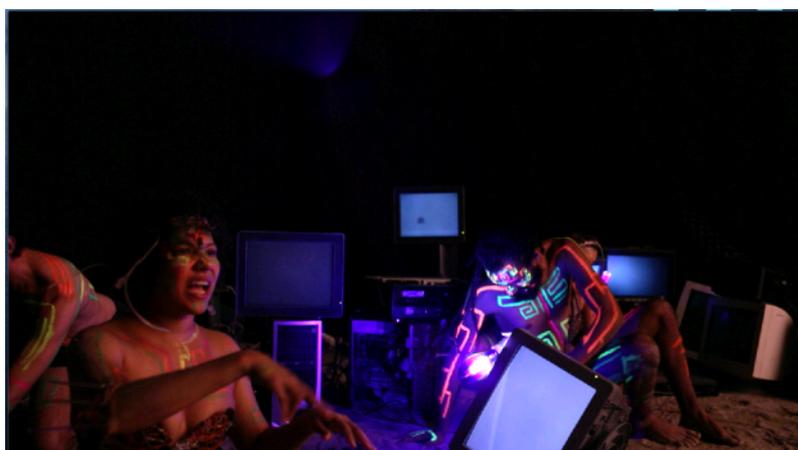


Figura 9 - *Frame* de momento do *take* entre a interrupção da ação e da filmagem.



Figura 10 - *Frame* de momento do *take* entre a interrupção da ação e da filmagem.

¹¹ *jump cut* é um corte na edição de vídeos ou filmes que remove parte de uma tomada gerando dois planos e uma transição brusca entre eles.

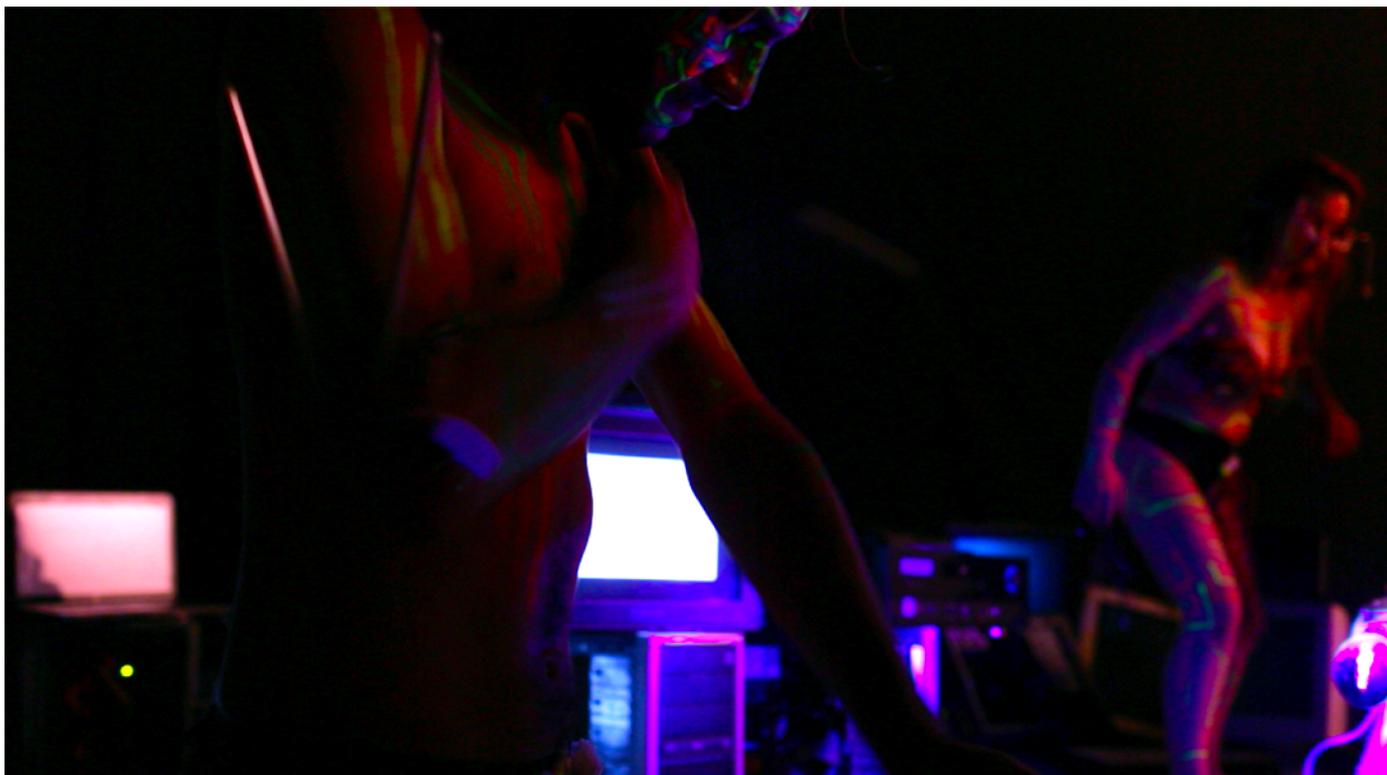


Figura 11 - *Frame* de um dos planos extras do quadro Amanhecer

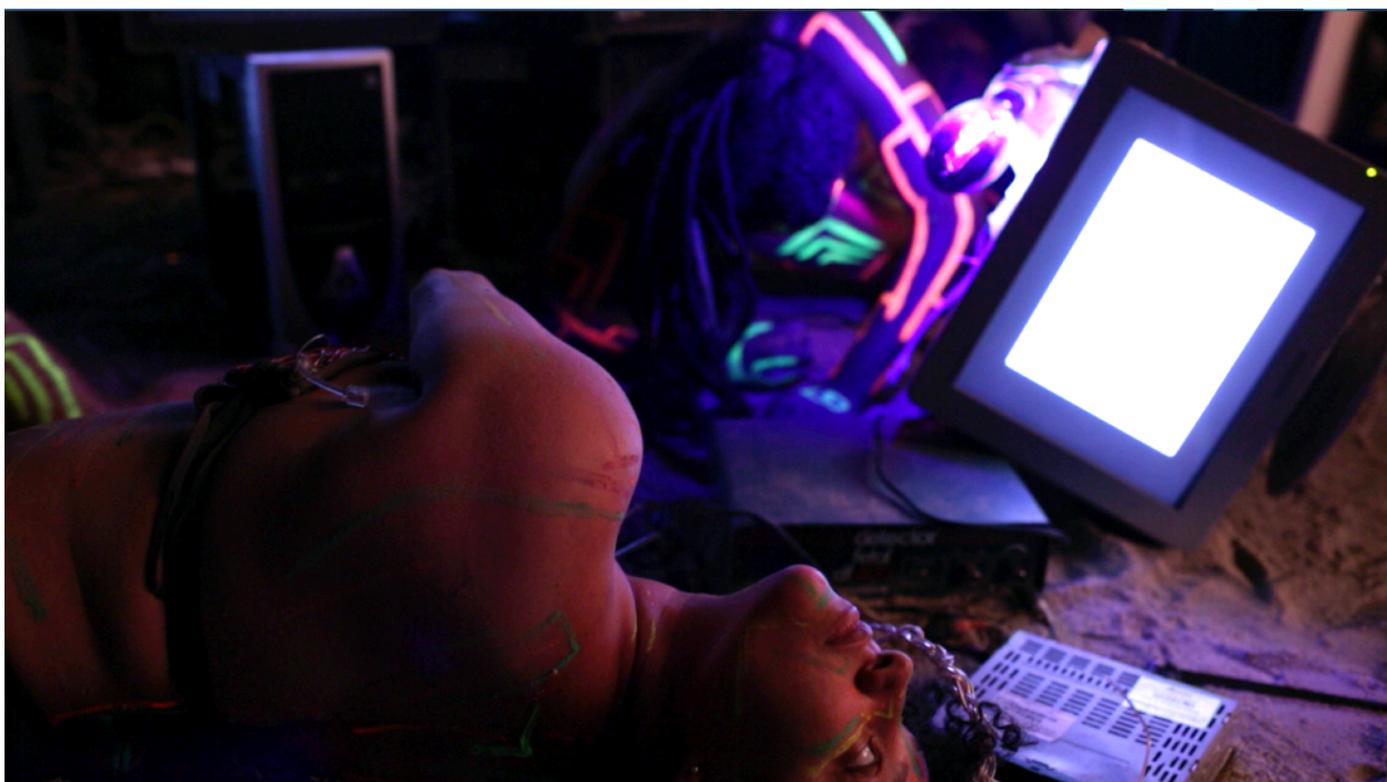


Figura 12 - *Frame* de um dos planos extras do quadro Amanhecer

Segunda diária - Organismo In Cyber

25/11/2017

PROCESSO - QUADRO REDE

Quadro 2/ Rede

Descrição

Várias pessoas estão deitadas no chão arenoso e cheio de fios eletrônicos, cabos e tomadas. As pessoas se tocam e dançam deitadas se atritando como em um balanço, uma orgia. Os corpos em movimento também interagem com os fios presentes no chão os plugando em suas entradas e também nas terminações de outros fios ali.

Intenção

Nesta cena temos uma manifestação da sede pelo orgânico ao se tocarem os seres sentem um prazer que os sacia. Mesmo assim eles ritmadamente sentem necessidade de se conectar ao virtual. Então enquanto estão deitados se movimentam, se tocam em meio a esses fios mas também procuram plugs, tomadas em meio à eles e quando os acham procuram seus terminais ainda deitados e se tocando.

Material processual 5a: Apresentação do projeto do quadro Rede - 2017



Memória da Filmagem:

Após o almoço a diária seguiu na parte da tarde com a desprodução do cenário do quadro Amanhecer e montagem do cenário do quadro Rede. O cenário do quadro Rede consistia em um chão arenoso com vários fios e cabos. Jogamos todos os fios sobre a areia e cortamos fora alguns *plugs* dos cabos que pudessem machucar os atores, enquanto estes estivessem deitados e arrastando seus corpos sobre eles. Lembro que Bia Figueiredo fez a preparação com os atores antes de começarmos a filmar. Eu cogitei a hipótese junto com a assistente de direção de pedir para que todos os atores tirassem as roupas de baixo, que me incomodaram assistindo a gravação do quadro Amanhecer. Decidimos que isso deveria ter sido conversado antes e que naquele momento essa decisão deixaria os atores desconfortáveis. Na gravação os atores se posicionaram na areia e apenas a câmera pôde ficar em cima do mezanino para filmar o quadro a pino. Foram quatro *takes* e a cada um deles a câmera descia para que eu pudesse ver como tinha ficado. Minha orientação consistiu em sinalizar um momento em que os atores se tocavam interagindo com outros corpos e um momento em que eles, com movimentos mais bruscos, procuravam conectores ali presentes e os conectavam, interagindo com os fios. Me recordo que eu objetivava que os atores saíssem muito rapidamente de um movimento mais orgânico para um mais automático, artificial, entre um momento e outro. O que não aconteceu. Tive de lidar com isso na edição. Após o plano estático a pino (figura 13) fizemos uma panorâmica deslizando o mezanino onde estava a câmera lateralmente (figura 14). O movimento ficou fluido apesar do plano não ter sido usado no vídeo final. Foram quatro *takes* do plano estático a pino e outros quatro da panorâmica. O que mudou entre um *take* e outro consistiu na posição dos atores que hora saiam do quadro, ora iam para regiões do cenário com pouquíssima iluminação. Eles foram orientados nesse sentido pela câmera que estava gravando e assistindo as imagens concomitantemente à ação.

Olhando o material bruto me pergunto porque não usei um dos *takes* do plano de panorâmica e o porquê de tê-lo repetido tantas vezes se, pelo menos revedo-o hoje, já o tinha nos dois primeiros *takes*. Acredito que o repeti tantas vezes para tentar encontrar alguma outra ação, ou criar uma solução para a passagem do momento de balanço de corpos com o da interação com os fios. Lembro que na

edição experimentei colocá-lo como um *insert* no plano a pino geral, mas não o mantive. Eu acabei usando no vídeo final todos os takes de plano geral a pino, sobrepondo-os gradativamente seguindo a trilha sonora e aproveitando todas as conformações de corpos que não estivessem escuras ou que escondessem algum dos atores.

Edição e disposição dos quadros em um espaço

Após cerca de dois meses sem mexer no material. Entrei para uma residência artística na galeria AIREZ em Curitiba, mostrando as ilustrações e o material bruto das gravações no processo seletivo. A partir desse momento comecei com certa dificuldade o processo de edição dos quatro quadros em movimento. Iniciei um processo longo e contemplativo de seleção dos *takes* que funcionaram, onde as ações dos personagens se seguiram como previsto no projeto e nos ensaios. E também experimentei efeitos que disfarçavam as roupas de baixo do figurino que os atores usavam. Essa primeira etapa de pós-produção se configurou em uma experimentação sem rumo definido. A edição só ganhou uma direção específica quando defini a configuração espacial dos vídeos na videoinstalação. Eu me perguntava porque aquelas obras deveriam se seguir em uma sequência de planos, ou uma de frente ou ao lado da outra e pensava que além do conceito visual elas deveriam ter mais em comum. Assim estabeleci que eles seriam projetados separadamente e que deveria haver uma relação, intervenção de um quadro em movimento no outro, enquanto estes fossem projetados concomitantemente em um espaço. Na filmagem não captamos som direto e precisei criar todo um desenho de som na pós-produção de forma inventiva, experimentando com ruídos e instrumentos e efeitos do som. Tal processo se deu concomitantemente à edição dos vídeos. A definição espacial da videoinstalação foi fundamental para iniciar o desenho de som que seria único no espaço de exibição. A mesma trilha sonora, então, serviria para os quatro quadros em movimento e o ritmo seria dado pelas ações dos personagens nos quadros. Logo pude achar ações em um quadro que pudessem provocar uma reação ou intervir nos outros quadros. No quadro Ritual, por exemplo, os personagens batem seus paus de PVC no chão desritimadamente, e a cada batida, o quadro Rede poderia gerar uma sobreposição de imagens, algo que eu já havia experimentado na edição inicial deste, e que iria intensificar a ideia

contida no projeto inicial. Isso se configurou numa solução para o quadro Amanhecer, que seguiria o ritmo da trilha sonora nos cortes e efeitos.

Para prosseguir com a edição, improvisei uma base de ritmo, usei instrumentos baixados na internet como *digeridoo*, chocalho e tambor e criei um ritmo a partir da batida do pau de PVC no quadro Ritual. Essa trilha foi essencial para me guiar nos cortes e também passou a guiar os efeitos visuais que comecei a testar nos quadros. Dessa forma, o projeto espacial consistia em quatro quadros, que em sincronia seriam projetados em quatro paredes de uma sala. O quadro Amanhecer ficaria em frente ao quadro Morte; o quadro Rede ficaria em frente ao quadro Ritual. Assim no final do quadro Amanhecer, quando os personagens olham para a câmera, no espaço da videoinstalação estariam olhando para o quadro Morte. As batidas de pau de PVC no chão, feitas pelos personagens, no quadro Ritual passariam, então, a criar sobreposições de imagens no quadro Rede. No chão desta sala com as projeções eu optei por colocar fios e cabos eletrônicos que funcionariam como uma extensão do cenário dos quatro quadros em movimento. A videoinstalação foi montada na galeria Airez pela primeira vez em 2018. O tamanho não permitiu a disposição espacial planejada. Somente em 2019 no Circuito de Arte Contemporânea no MuMA em 2019, consegui produzir uma conformação próxima à da planejada.

A partir do resultado final da videoinstalação Organismo In Cyber, o movimento corpóreo dos personagens no quadro e a disposição da obra no espaço de exibição passaram a ter um peso muito importante na idealização de obras futuras. A realização independente no audiovisual nos coloca na maioria das vezes como responsável por muitas funções, na resolução de muitos problemas e nos faz elencar os elementos de mais importância que só com a obra finalizada são percebidos quando bem sucedidos ou não. A aderência da visualidade dos vídeos às imagens de referência foi um dos elementos que mais objetivei e trabalhei durante o processo. Por outro lado se fez muito importante o trabalho de corpo dos atores, e a orientação desses corpos na gravação de cada quadro. Pois em se tratando da própria nomenclatura que passei a usar para os vídeos, o “quadro em movimento” denominava um quadro vivo, com um espaço vivo e sua plasticidade deveria oabarcar o movimento de todos os corpos que contidos nele. O processo criativo desta videoinstalação foi se transformando conforme alguns resultados foram

aparecendo, fossem eles objetivados ou não. E a construção foi se dando de fragmento em fragmento, como se a cada quadro filmado eu tivesse um bloco, com sua forma dada pela a ação em seu interior. A ação e a plasticidade das cenas se conformaram na pintura deste bloco e no final, com a edição e planejamento da disposição desses blocos em um espaço, eu encaixei esses blocos, um no outro.



Figura 13: *Frame* de um dos *takes* do plano a pino realizados para o quadro Rede

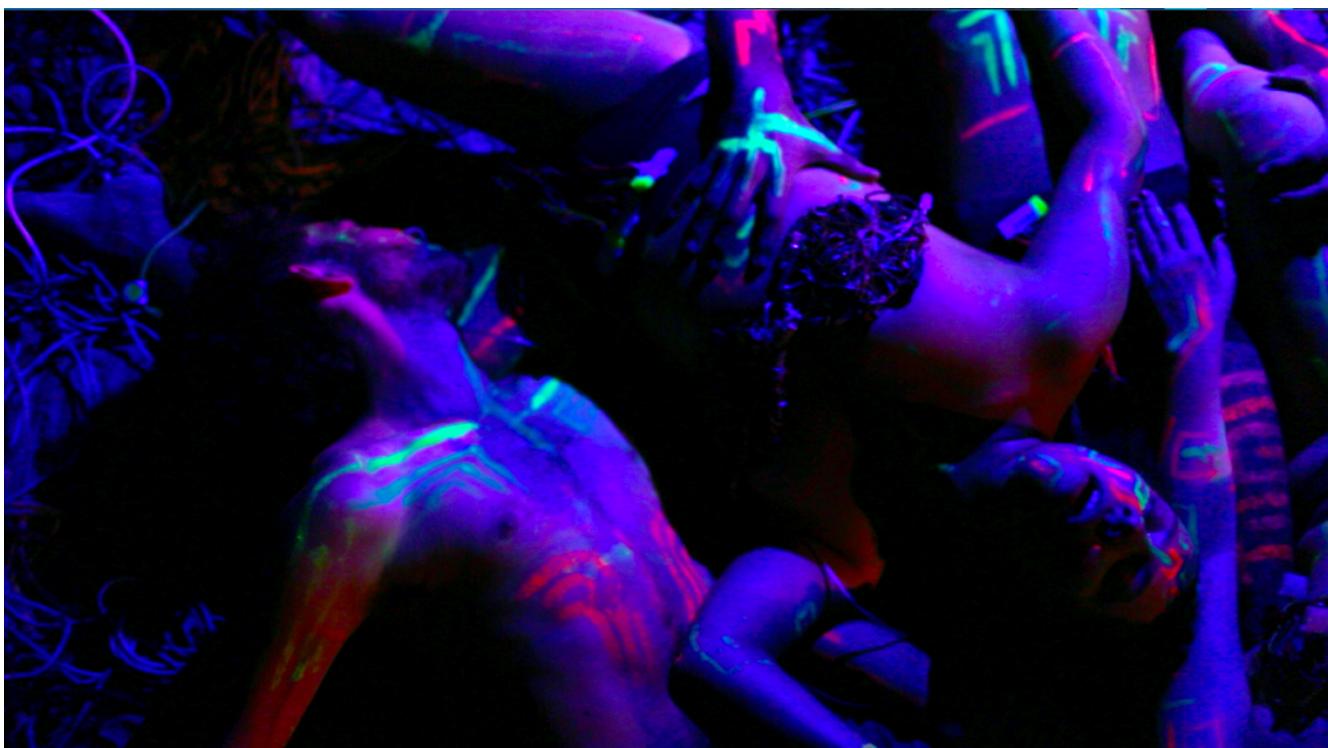


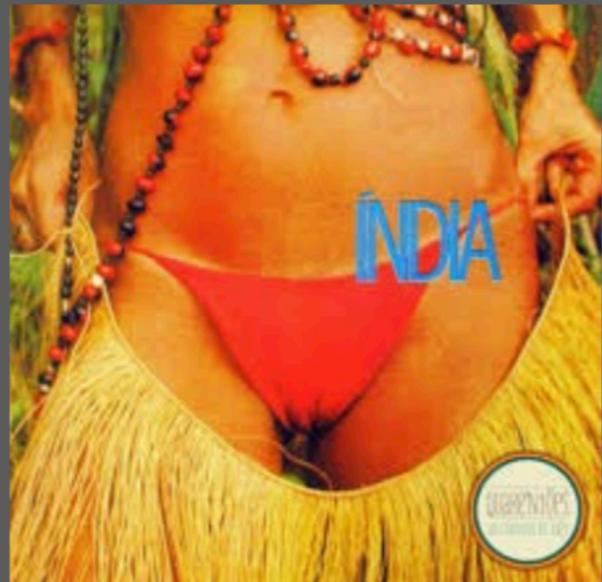
Figura 14: *Frame* de um dos planos de panorâmica realizado para o quadro Rede

2.2 - Segunda videoinstalação - Cyber na Selva



<https://tinyurl.com/39mtpwn5>





Material processual 6a: Imagens contidas na pasta de referências do projeto Cyber na Selva

Composição 3: a- *frame* da videoarte *Death by Water* de Nela Choa; b- *frame* do vídeo clipe *Alto dos Bacantes* de Ava Rocha.

Após a experiência da videoinstalação *Organismo In Cyber*, continuei a realizar ilustrações digitais seguindo e estudando a proposta estética implementada nesta. Entre as imagens acumuladas nas pastas com referências imagéticas estavam alguns discos da Tropicália (Material processual 6a) que traziam em suas capas muitos verdes, vermelhos, rosas, fotografias no mato, etc. Eu tinha me formado em Cinema e Audiovisual e estava com algumas ideias que vieram ao longo e mais para o fim do processo da primeira videoinstalação. Escrevi novamente um roteiro, que assumi ser um ensaio fílmico. O roteiro (anexo 3) descreve os preparativos de um ritual que "sacrifica" um corpo feminino por uma tela de *Led*. O roteiro começa com a apresentação de ferro velho em um descampado, durante o dia. Um homem com uma máscara de sucata eletrônica abre uma cortina de fios, com um movimento brusco. A cena seguinte mostra duas crianças brincando no descampado com carcaças de computadores. O homem de máscara chega até as crianças trazendo duas máscaras na mão. As crianças caminham com o homem pelo mato, todos de máscara, até que encontram um redemoinho de fios vermelhos. Eles começam a retirar os fios descobrindo o corpo feminino e o retiram dali. Uma tela de *Led* se revela onde o corpo feminino estava. Os personagens retiram o que resta de terra, descobrindo toda a superfície lisa da tela. A última cena descreve os rostos dos três personagens encantados refletidos na tela. A tela liga fazendo com que o reflexo dos rostos desapareça.

As cenas do roteiro se basearam em algumas ilustrações (anexo 2) que eu havia feito e que se tratavam agora de imagens diurnas e em meio a natureza. Inscrevi o projeto no Núcleo de videoarte e vídeo experimental no SESI, em 2019, e lá novamente o trabalho se desmembrou lentamente em uma videoinstalação. Pelo pouco tempo para a produção de toda a ação do roteiro, locação e desenho de equipe, fui reduzindo personagens, locações e acabei decidindo por filmar apenas um corpo feminino que era engolido por fios e cabos. A partir da experiência de *design* espacial da videoinstalação *Organismo in Cyber*, estabeleci antes de filmar que a videoinstalação consistiria em duas telas conectadas por fios. Uma delas reproduziria a imagem de um corpo feminino coberto por fios, que se contorceria

com espasmos, e a outra tela apenas ligaria e desligaria conforme o movimento do corpo na primeira (material processual 6b).

Nos encontros que aconteceram no Núcleo haviam sessões de orientação com o professor Fábio Noronha e com as coordenadoras Débora Zanatta e Camila Macedo. Em uma dessas orientações mostrei os quadros em movimento da obra anterior, *Organismo In Cyber*. Como consequência de uma provocação do professor Fábio Noronha, que orientava os trabalhos, reparei que a expressão “Como se fosse” apareceu muito no meu discurso, ao explicar as intenções dos quadros em movimento. Fiquei incomodada, o que via nos quadros da obra *Organismo In Cyber* era uma encenação com marcações, roupas íntimas por baixo das tangas e bustiês de fios, e o que queria realizar agora tinha que ser “de verdade” e crescente ao longo da filmagem. Passei a pensar sobre a ideia de encenação e performance.

Dessa vez, para o quadro em movimento a ser produzido no Núcleo, eu fui em busca de uma atriz que pertencesse e tivesse trabalhos na performance. Bruna laé, artista da performance, aceitou o convite e trabalhamos com uma preparação a distância. Fazíamos reuniões por celular e ela se filmava mostrando os movimentos que surgiam ao ter contato com uma série de materiais que lhe passei, dentre estes, a trilha sonora do filme *Tetsuo*¹² (1989), dirigido por Shinya Tsukamoto, material que considerava fundamental para imersão do seu corpo na atmosfera pretendida no projeto.

Eu assistia aos vídeos da artista e selecionava os minutos com movimentos que queria reproduzir na gravação. Dessa vez a personagem estaria nua e em meio natural (leia-se não em estúdio). Gravamos no jardim dos fundos da casa de um amigo. Minha equipe consistiu no fotógrafo Fabrício Coelho e uma produtora/assistente de arte, Constância Matos. Levamos e dispomos os fios e a sucata eletrônica no jardim e os ajustes de posicionamento destes foram acontecendo mediante o enquadramento decidido. O corpo da artista foi pintado com argila roxa, o que deu um efeito fosco contrastando com o brilho dos fios. Foram três *takes* de 5 a 8 minutos, os movimentos eram intensos e a artista ficou cansada após a última tomada. Durante a filmagem eu a orientava com relação à intensidade de movimentos e posição da cabeça e dos olhos. Também tínhamos a intenção de

¹² TSUKAMOTO, Shynia. *Tetsuo: The Iron Man - Subway Chase Scene*. Youtube. 12/06/2013. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=mKvZjdZELQ> > Acesso em 20/05/2021.

PROCESSO - Cyber na Selva

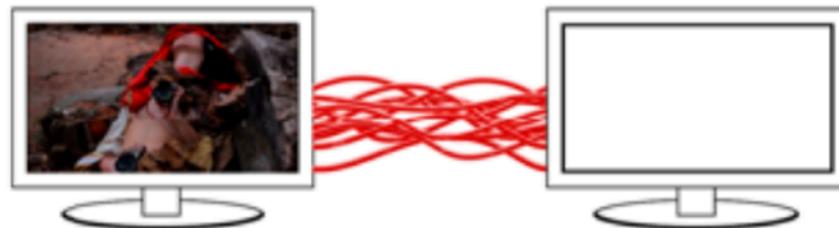
Única diária

27/10/2019

Documentos de preparação

Apresentação do Projeto:

O Projeto Selva In Cyber será uma instalação com duas tvs de tela plana conectadas entre si por vários fios vermelhos. Uma das telas passará um vídeo onde temos o sacrifício do corpo feminino sob uma estética que flerta com aspectos característicos do Homem caçador coletor, rituais de povos originários e o Cyberpunk. A outra tv vai ligar e desligar em sincronia com as ações do vídeo do sacrifício do corpo feminino como se estivesse sugando energia deste corpo.



O projeto alude à modificação da mãe terra (Selva) pelo homem em busca de inovações tecnológicas. Um corpo capaz de dar vida é sacrificado para dar energia à uma máquina, que pode ser o iPhone ou a smart tv que se troca todo ano. A tela amanhece mas o ritual não transcende, (In cyber).

Material processual 6b - Projeto já transformado ao longo do Núcleo de videoarte e vídeo experimental do SESI - Documento de 2019



Material processual 6c - testes de posicionamento do corpo no quadro

puxar alguns fios descobrindo o seu corpo com uma linha de nylon durante sua performance, o que não deu certo devido à equipe enxuta.

Se em *Organismo In Cyber* havia muita técnica com a qual se preocupar em todos os quadros em movimento, aqui eliminei vários limitantes técnicos para me concentrar na direção da ação da atriz.

Selecionei o melhor *take* pela movimentação do corpo e na ilha de edição trabalhei apenas com o desenho de som. Marquei cada movimento mais brusco e ia



Figura 15 - *Frames do take 4*

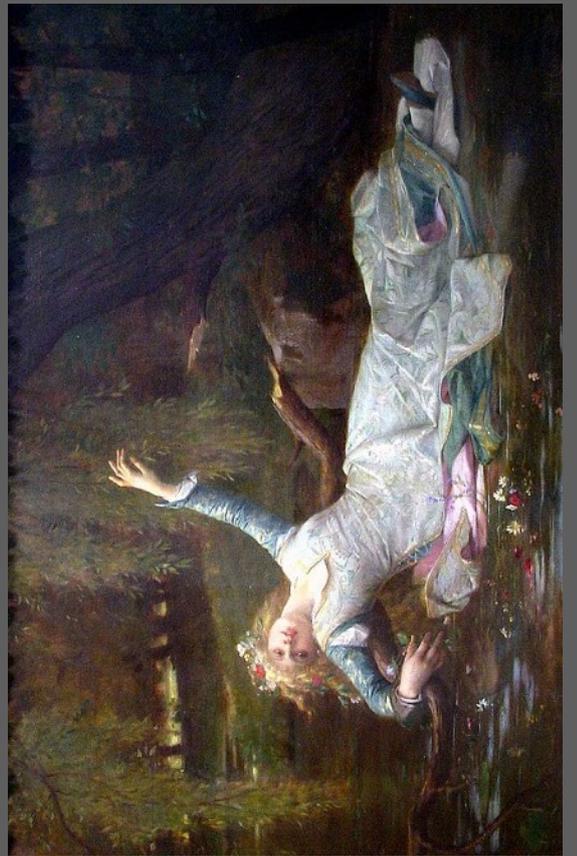
adicionando ruídos, chiados de eletrônicos e sons metálicos. As mesmas marcações de tempo me guiaram para fazer o outro vídeo da videoinstalação, que simulava um apagar e ligar de tela. Neste vídeo de ligar e apagar de tela um retângulo branco ora ocupava a *timeline* do programa de edição, ora não, deixando a tela escura. O trabalho foi exibido na mostra do núcleo do SESI “E os corpos estão diante telas”,

em 2019. A disposição das telas na exposição foi sugerida pelas coordenadoras do Núcleo, Camila Macedo e Débora Zanatta. Com os dois monitores deitados de tela para cima, a videoinstalação preenchia bem com as várias outras telas em pé que havia na Mostra.

2.3 Videoinstalação Rupestre Punk

▶ <http://tiny.cc/ms4ruz>





Material processual 7a - Imagens da pasta de referências (2019) da videoinstalação Rupestre Punk.



Material processual 7b - fotos realizadas durante a visita de locação - 2020

Composição 4: fotografias feitas na Ilha Grande, Rio de Janeiro, RJ - 2018.

Após a mostra "E os corpos estão diante das telas", fui contemplada com um recurso por meio de um edital da Fundação Cultural de Curitiba no final de 2019. Quando me inscrevi para este edital propus apenas a minha primeira videoinstalação *Organismo In Cyber* para ser exibida no espaço de arte digital do Museu Municipal de Arte de Curitiba, MuMA.

O espaço de arte digital do MuMA tem duas salas, uma que é uma espécie de *blackbox*, toda fechada para videoinstalações imersivas, e outra que antecede esta sala, se conformando em uma sala de entrada para o espaço de arte digital. A princípio a ideia inicial era ocupar apenas a sala fechada, mas após visitar o espaço decidi que aproveitaria a sala de entrada, que já continha televisores, para exibir outra videoinstalação. Assim surgiu a ideia da videoinstalação *Rupestre Punk*.

Partindo do resultado da obra *Cyber na Selva* produzi outros quatro vídeos de corpos em ambiente natural sendo consumidos por restos de eletrônicos. A primeira ideia era a de que tais vídeos ficariam em *looping* nas televisões já presentes na sala de entrada, e uma das televisões apenas ligaria e desligaria conforme a movimentação dos corpos exibidos nas outras telas.

A preparação para gravação dos vídeos de *Rupestre Punk* gerou poucos materiais quando comparamos com a videoinstalação *Organismo in Cyber*. Dentre os materiais de preparação do vídeo de *Rupestre Punk* há algumas fotografias da locação (material processual 7b), a represa Passaúna, e algumas imagens de referência (material processual 7a) que surgiram também após o resultado da obra *Cyber na Selva*.

Não houve um roteiro ou narrativa prévia escrita e desmembrada em ações como aconteceu nas outras duas videoinstalações, mas o vídeo da obra *Cyber na Selva* deu movimento na criação de outras situações, dessa vez, as gravações seriam em locais, de fato, inóspitos. Os quadros em movimento filmados na represa do Passaúna não foram planejados, mas previstos ou provocados. Uma pintura específica iniciou o processo de armazenamento de referências imagéticas e funcionou como uma espécie de premissa que norteou a ação dos personagens no meu imaginário. O quadro *Invenção Coletiva (1934)*, de René Magritte, mostra um organismo entre os ambientes marinho e terrestre, que não apresenta uma morfologia adequada nem para um nem para outro hábitat.



Figura 16 - Invenção Coletiva, de René Magritte, 1934.

O espaço diegético foi imaginado como um "mundo depois de nós¹³", inóspito para organismos muito ambientados às suas muletas digitais e eletrônicas. Dessa vez, assim como no processo da obra *Cyber na Selva*, fiz um *casting* mais preciso, chamei artistas com quem já havia trabalhado ou cujo trabalho de corpo me chamou a atenção. Em 2019, por exemplo, fui assistir a uma peça chamada "Enquanto ainda somos humanos¹⁴" e saí extasiada com o trabalho de corpo do ator Maikon K., que até então não conhecia. Chamei ele, dois artistas da dança da companhia Têssera, Juan Rodrigo da Silva e Dani Durães e a atriz Constância Matos com quem havia trabalhado nas duas obras anteriores e cujo trabalho de corpo para os vídeos *Organismo In Cyber* me chamou atenção.

¹³ O mundo depois de nós pode ser visto como uma nova Idade de Ouro para a vida, ou, alternativamente, como um deserto silencioso e morto para a humanidade (Danowski, 2015, p. 34).

¹⁴ Espetáculo de dança criado pelos coreógrafos e *performers* Michelle Moura e Maikon K. apresentado em Curitiba em 2019.

Foram poucas conversas que fiz com eles, mas expliquei que seus corpos estariam em um ambiente inóspito, trazendo consigo os seus vícios e cascas tecnológicas sem as quais se sentiriam muito vulneráveis. Expressei para cada um dos atores antes de suas performances que os resíduos tecnológicos eram o familiar, mas que traziam para o movimento e morfologia do corpo inadequações nesse "mundo quase sem nós". Dessa forma, o processo para esses vídeos, diferente dos outros descritos aqui, constituiu em colocar um corpo consciente, com um repertório coreográfico em uma situação para câmera.

Memória da Filmagem:

A gravação ocorreu em duas meias diárias no carnaval de 2020. Chegamos à represa Passaúna e a atravessamos de caiaque levando os equipamentos e muitos fios e cabos. A outra margem era um lugar, com muita lama, urubus, e animais que apodreciam em uma encosta. Era difícil se locomover para alguns lugares devido ao solo lodoso, cujas adversidades nos limitavam na decisão de enquadramentos, posição e percurso dos personagens durante a gravação. Assim, tal imersão funcionou como uma preparação para os atores: o fato de estar ali e se locomover com seus corpos interagindo entre fios, cabos, lama, mato, alagado e cheiro de carniça. A primeira performance gravada foi a de Maicon K., o quadro já estando previsto por uma das fotografias que fiz na visita da locação (material processual 7b). Posicionamos a câmera, e eu com alguma dificuldade posicionei os fios, os cabos e o corpo do ator, dei a "ação", observando-o pela câmera. Orientei o *performer* apenas com relação ao seu posicionamento no quadro e velocidade para se aproximar da câmera. Pedi para ele trazer os fios junto a seu corpo e sinalizei quando ele podia terminar. Todos ficamos impressionados com seu movimento original, elétrico e espasmódico. O *take* valeu, apesar da câmera não ter conseguido capturar a intensidade do que foi ver ao vivo, e devido a todo estado final do *performer* com corpo e fios enlameados, foi um *take* único (figura 18). Outro fator limitante deste processo de produção dos vídeos foi muitas vezes a impossibilidade de repetir as ações, como no caso desta performance de Maicon K. Mesmo hoje revendo o *take* tenho vontade de refazê-lo com o ator um pouco mais próximo da câmera.

A segunda performance foi da artista Dani Durães. Para esta tentamos chegar a um local específico entre mata e a represa, mas o assistente de produção ao levar

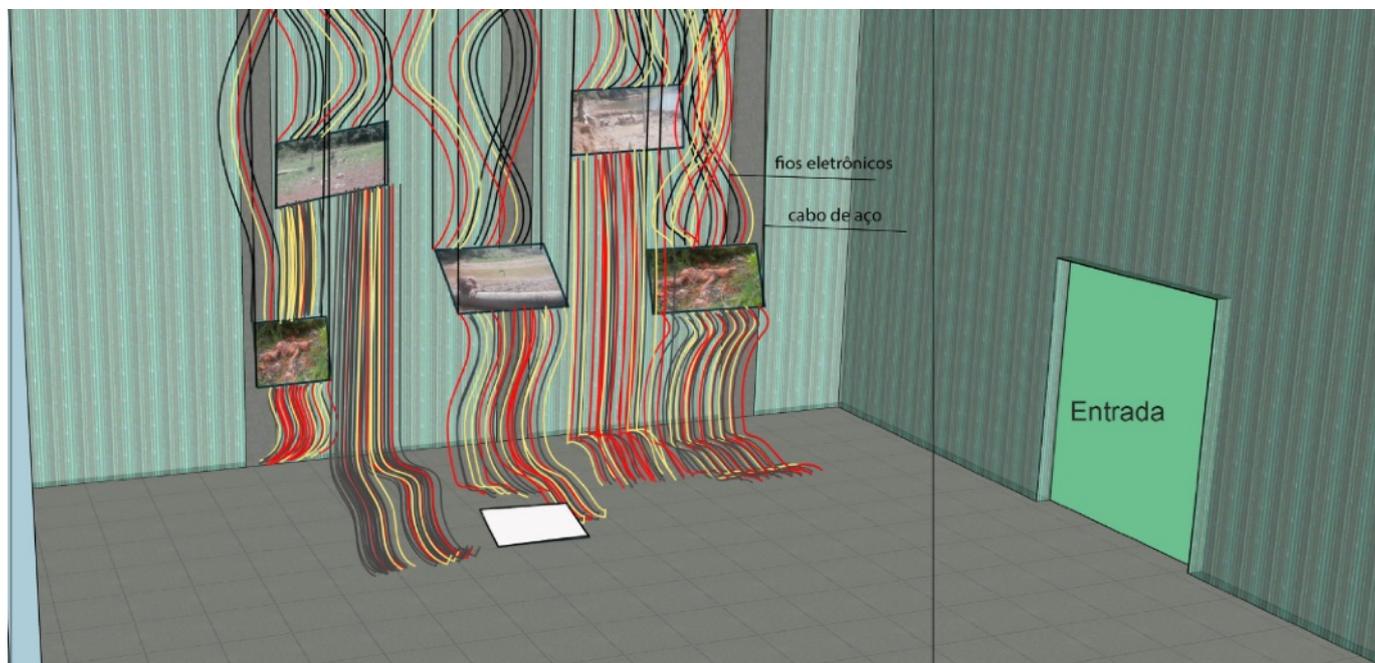


Figura 17 - Ilustração com proposta da disposição das telas na videoinstalação Rupestre Punk, pensada em 2020.



Figura 18- *Frame* do vídeo com a performance de Maikon K. gravada para videoinstalação Rupestre Punk.

os equipamentos para lá acabou ficando entalado na lama. Gravamos, então, em um local com mais grama e mais perto de onde ocorreu o primeiro *set*.

A performance de Dani Durães estava marcada por gestos arredondados e leves, tive a chance de fazer dois *takes* (figura 20) e com isso a possibilidade de ir buscando junto com ela uma certa contenção ao movimentar as partes do corpo.

A última performance foi a de Juan Rodrigo da Silva, que também teve lugar perto dos dois últimos *sets*. Gravei-o percorrendo desde uma porção de água da represa até perto de um tronco caído, com um corpo trêmulo e enlameado. Os *dreads* de Juan se misturaram aos fios, o que ficou muito interessante no vídeo (figura 19). Eu o orientei de forma que ele se mantivesse no quadro, mesmo assim, por um momento ele saiu de quadro. Sua performance seria repetida se não tivéssemos ultrapassado o *deadline* da diária.

As filmagens realizadas na represa do Passaúna tiveram quadros de planos gerais, a câmera ficando mais afastada dos atores, que se aproximavam dela em suas performances. Hoje revendo o material bruto me pergunto porque não aproximei mais a câmera dos atores, como sugeriam as imagens de referências (material processual 7a). Mas acredito que frente ao fato de as filmagens dos quadros das duas últimas videoinstalações terem limites de enquadramento muito precisos, como os da videoinstalação *Organismo in Cyber*, em estúdio e da *Cyber na Selva*, em um pedaço de jardim na casa de um amigo, quis aproveitar o fundo amplo de vegetação e o rio que se apresentou na represa do Passaúna. Acredito que a inospitalidade da locação e o tempo curto de apenas meia diária limitou algumas experiências que poderia ter feito. A impossibilidade de repetição das ações também foi um fator que limitou a criação no momento da filmagem.

Em uma outra meia diária fomos para Balsa Nova para gravar em uma chácara a performance de Constância Matos. Foi apenas uma diária com uma performance que pôde ter 4 *takes*. Com calma experimentamos enquadramentos e movimentos e fiz alguns planos extras. O corpo da atriz não teve deslocamento e estava mais próximo da câmera (figura 21).



Figura 19 - Dois *frames* do vídeo da performance de Juan Rodrigo da Silva gravada para videoinstalação Rupestre Punk: *frames* do *take* único.



Figura 20 - Dois *frames* do vídeo da performance de Dani Durães gravada para a videoinstalação Rupestre Punk: *frames* do *take 1* acima e do *take 2* abaixo.



Figura 21- *Frame* do vídeo da performance de Constância Matos gravada para a videoinstalação Rupestre Punk.

Devido à pandemia de Covid 19, esses vídeos ficaram engavetados até o final de 2021. Ensaiei uma finalização apenas no vídeo da performance do Maikon K¹⁵ durante esse período. Neste vídeo saturei as cores e fiz um desenho de som, realizando o *foley*¹⁶ em casa, recriando os sons do vídeo com uma bacia de água e uma gaveta cheia de terra. Também neste período fiz alguns estudos de como poderia disponibilizar os vídeos gravados no espaço da sala no MuMA (figura 15). Ora pensei em colocá-los como num paredão acidentado de telas (figura 17), ora não tive certeza.

Disposição dos quadros em um espaço

Em setembro de 2021 me confirmaram a data para minha primeira exposição individual no espaço digital do Museu de Arte Municipal de Curitiba. A exposição teve apoio e patrocínio da Fundação Cultural de Curitiba. Eu exibiria novamente a videoinstalação Organismo In Cyber e teria o espaço para colocar os vídeos deste novo projeto. Infelizmente a videoinstalação Rupestre Punk teve que ser adaptada à configuração espacial das televisões que já estavam na sala. Nela havia quatro

¹⁵ O vídeo pode ser assistido no seguinte *link*: <https://drive.google.com/drive/folders/1zHaNJAOXWUOXQXzbthihbVJDnkNW4Cxt?usp=sharing>.

¹⁶ *foley* é a reprodução de efeitos sonoros complementares de um filme, vídeo ou de outros meios audiovisuais na pós-produção para melhorar a qualidade do áudio

televisores pendurados longitudinalmente (figura 22), todos posicionados em uma mesma altura e separados entre si por uma mesma distância e quatro televisores, que formavam um grande retângulo, fixados em uma parede de frente para a porta de entrada (figura 23). A partir desses limites tive a ideia de selecionar pedaços dos vídeos já gravados na represa do Passaúna para as seis televisões penduradas. Esses pedaços constituíam fragmentos da imagem e do tempo dos vídeos. Com a ideia de que tais fragmentos seriam os registros dos últimos movimentos e intervenções humanas na Terra, fui adicionando efeitos na imagem. Adicionei um mínimo de ruído e decidi que estes fragmentos seriam em preto e branco, o que me trouxe muito o aspecto visual presente no filme Tetsuo (1989). Os recortes dos quadros em movimento foram aumentados, perdendo resolução e mostrando apenas parte do todo enquadrado que continha parte do corpo e do movimento dos atores (figuras 25, 26

e 27) (Anexo 4). Para as quatro televisões juntas na parede oposta à de entrada, decidi colocar quatro quadros inteiros com as performance de Constância Matos, Juan Rodrigo Silva, Dani Durães e ainda reaproveitei o vídeo de Cyber na Selva com a performance de Bruna Iaé (figura 23). Os quatro quadros em movimento juntos naquela configuração retangular com quatro telas não faziam muito sentido para mim em um primeiro momento.

Em conversa com o meu orientador Fábio Jabur Noronha, acatei a ideia de trabalhar efeitos nesses quadros que assumissem essa disposição de telas de vigilância. Fui experimentando efeitos, saturei as cores dos vídeos e tive a ideia de colocar em cada um dos quadros uma animação de linhas dispostas meio em grafismos, meio em circuito, passando como uma legenda discreta, no que seria o cabeçalho da imagem. Levei mais uma televisão para o museu e coloquei nela o vídeo da performance de Maikon K. com o som desenhado e audível (figura 28).

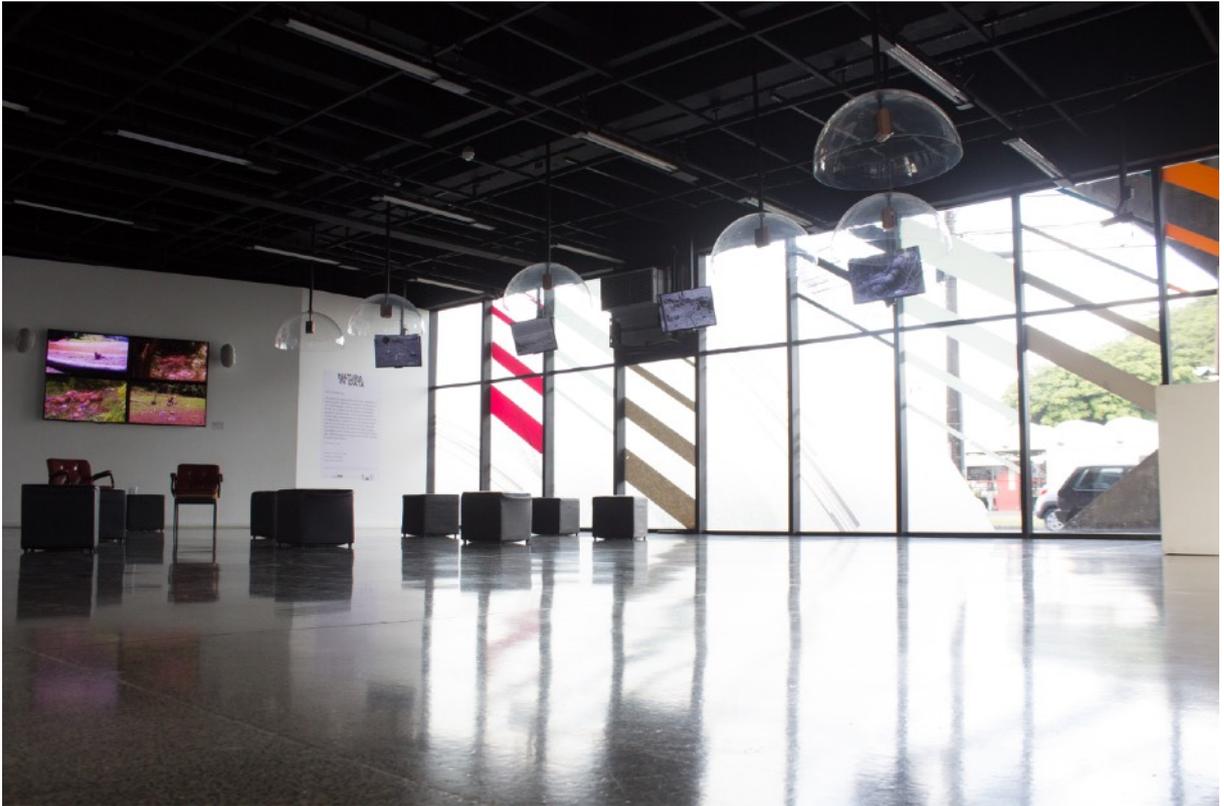


Figura 22- Videoinstalação Rupestre Punk, no Museu de Arte Municipal de Curitiba, 2021.



Figura 23 - Videoinstalação Rupestre Punk, Museu de Arte Municipal de Curitiba, 2021



Figura 24 - Videoinstalação Rupestre Punk, Museu de Arte Municipal de Curitiba, 2021.



Figura 25- Videoinstalação Rupestre Punk, Museu de Arte Municipal de Curitiba, 2021.



Figura 26- Videoinstalação Rupestre Punk, Museu de Arte Municipal de Curitiba, 2021.



Figura 27- Videoinstalação Rupestre Punk, Museu de Arte Municipal de Curitiba, 2021.



Figura 28- Videoinstalação Rupestre Punk, Museu de Arte Municipal de Curitiba, 2021.

A instalação Rupestre Punk teve sua primeira exibição na exposição Natura In Data em 2021, mesmo que a sua implementação na sala do espaço digital do MuMA não estivesse prevista. Tive que lidar não só com os limites da configuração espacial da sala, como também com a censura que o espaço determinou. Ao apresentar os vídeos para a equipe do museu, soube de casos anteriores de censura, inclusive com uma obra do meu orientador Fábio Jabur Noronha, exibida na 17ª Bienal de Curitiba, que também por conter um corpo nu foi "denunciada" e teve que ser retirada da exposição. Sabendo de certo histórico de problemas nesse sentido com algumas obras no MuMA, e como queria muito que os vídeos da obra fossem exibidos, trabalhei em todos os quadros colocando um efeito de *blur* nos sexos e seios dos atores. Ainda assim, a equipe do museu achou melhor colocar um aviso na entrada da exposição com os dizeres "Não recomendado para menores de 16 anos". O efeito de *Blur* tampando sexos e seios evidentemente teve um impacto estético nos vídeos. Afinal, a ideia era a de ter um corpo cru, trabalhando sua totalidade em contraste com os dejetos eletrônicos e a máscara de *blur* teve que se movimentar conforme o corpo do ator se mexia no vídeo, o que chamou atenção para o próprio dispositivo censurador.

Penso que é difícil que alguma intervenção que cubra o sexo de um corpo não chame atenção ou não tenha um impacto definitivo em uma obra que inicialmente foi pensada para que este aparecesse nu. Alguns artistas tem assumido a própria censura como sentido da obra, como o artista colombiano Steoville, que em sua série, *The Future of Art*, faz releituras de pinturas do cânone da História da Arte através da intervenção de *tags* (retângulos pretos) nos sexos das personagens representadas (figura 29). Ainda que o *blur* tenha sido uma opção das mais discretas de se resolver o problema, no meu caso percebo que ironizar tais censuras possa ser a melhor das soluções em alguns casos, pois ela de qualquer maneira vai subverter o sentido da obra. O Brasil, especialmente no contexto atual, passa por um momento delicado para a expressão artística e cultural como um todo. Negociações políticas são necessárias para exibição das obras em espaços culturais, mas especificamente com a minha experiência, vi um receio grande ao possível olhar moralista do público, que pode contaminar e se reafirmar, quando não discutido ou enfrentado. Um dos vídeos da Instalação será exibido na Bienal

Internacional de Cerveira em Portugal, desta vez sem censura alguma. Espero que em próximas oportunidades possa exibir os vídeos da instalação Rupestre Punk sem tais intervenções alheias na imagem e com outras conformações espaciais. Por enquanto aqui no Brasil, quando inscrevo a videoinstalação em editais de exposições, me pergunto se devo ou não enviar os vídeos para a equipe de seleção com ou sem o efeito *blur* censurando os sexos e seios dos atores, mas isso já seria uma outra pesquisa.

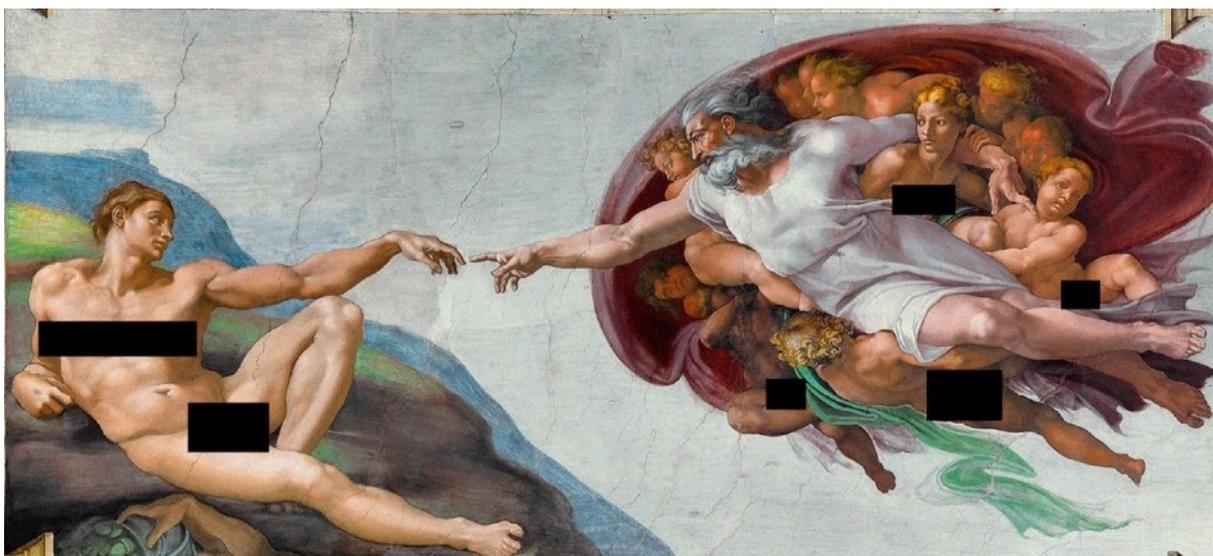


Figura 29 - *The Future Of Art*, releitura da Criação de Adão de Michelangelo, de Steoville, 2018.

O corpo é substância essencial no imaginário que deu origem às obras das videoinstalações, e é possível dizer que, cada vez mais, ele ganhou protagonismo da primeira à última videoinstalação. Não só o corpo, mas outras substâncias foram provocadoras de um imaginário que permeou cada vídeo realizado. Investigo com mais insistência este imaginário me baseando em algumas referências fílmicas, imagéticas, processuais e em algumas reflexões do filósofo Gaston Bachelard, a partir de suas produções: *A poética do Devaneio* (1960) e *A Água e os Sonhos* (1942).

3 O DEVANEIO PRESENTE NAS OBRAS ORGANISMO IN CYBER E RUPESTRE PUNK

A análise do processo criativo das videoinstalações da exposição Natura In Data a partir das reflexões do filósofo Gastón Bachelard (1942; 1961) se constituiu em buscar e divagar sobre as matérias presentes no meu imaginário e que foram impulsionadoras do processo de concretização dos quadros em movimento das três videoinstalações: Organismo In Cyber, Cyber na Selva e Rupestre Punk. Assim neste capítulo crio um diálogo com as ideias de Gaston Bachelard a partir do exercício de trazer minhas interpretações e a de outros pensadores sobre a imaginação das matérias nas videoinstalações.

3.1 Imaginação e Experiência

É importante dizer que Gastón Bachelard iniciou sua carreira explorando, primeiramente, uma vertente da filosofia mais objetiva e cientificista para, a partir do final dos anos 1930, partir para uma filosofia do onírico e do imaginário. O filósofo francês, então, estabeleceu e defendeu uma ponte entre uma experiência intuitiva e o processo objetivo, científico, para criação de uma obra e para o processo poético.

A construção de uma poética é resultado do entrelaçamento do pensamento e da experiência. A experiência que tive no departamento de arte, em cinema e audiovisual, foram condicionantes de um certo *modus operandi* ou mesmo uma maneira de organizar as ideias e trazê-las pouco a pouco para o concreto.

No departamento de arte de uma produção fílmica, é comum que a base para as sensações e para a formulação da visualidade de um filme a partir de um roteiro comece com o aporte de referências imagéticas. Primeiramente com o exercício de se trazer imagens (fotografias, *frames* de filmes, pinturas, etc.) consideradas como capazes de expressar as sensações sentidas na leitura do roteiro, para, em seguida, buscar nessas imagens a combinação do que seriam as substâncias essenciais capazes de nos conduzir para tais sensações.

O pensamento bachelardiano desvenda uma fenomenologia da imagem e portanto da imaginação criadora usando como laboratório principal quatro terrenos: o primeiro deles é o da imaginação pré-científica, estudando a alquimia e observando o desenvolvimento de um imaginário da natureza, um imaginário da

química, da física e da elétrica; o segundo é o terreno da literatura poética, investigando o conjunto de metáforas, de imagens e dos símbolos que atravessam grande parte dessa literatura; o terceiro terreno é o do devaneio pessoal, solitário e acordado a partir de suas próprias experiências em meio à natureza, em meio ao campo, que impulsionam ainda mais o processo de imaginação da natureza; e o quarto terreno de investigação tem lugar nas práticas artísticas, mais especificamente as artes plásticas.

O que Bachelard (1942) chama de imaginação simbólica, para ele surge a partir da nossa experiência perceptiva do mundo, que é reprocessada para a criação de imagens. Na imaginação simbólica, esses materiais não têm uma forma estabelecida, mas sim nos dizem sobre uma sensação, uma forma de sentir, não se constituindo em substâncias do real, mas sim da imaginação.

De um lado, a imaginação, em contato com o universo material, extrai uma matéria para a imagem, e, de outro, a imaginação material ou materializada é marcada por um elemento particular.

(...) o poeta que sonha matéria não deduz dela a sua *rêverie*. Não é, então, a substância que o determina, mas antes o modo particular segundo o qual o elemento é sonhado. (FELICIO, 1994, p. 46 - 47)

Bachelard também vai pensar uma cosmologia do imaginário utilizando como ponto de partida os quatro elementos: fogo, água, terra e ar, mostrando-os como uma espécie de linguagem do mundo ou texto simbólico. Este pensamento sistemático dos quatro elementos funciona como um suporte para a *rêverie* (devaneio) e para o artista que quer escapar à opressão das formas, porém não se estabelece como regra para pensar o processo de imaginação material (FELICIO, 1994, p.48). Mais especificamente, no livro "A Água e os Sonhos" (1942), Bachelard vai imaginar e devanear através de textos que imaginam o elemento água, como quando cita o trecho de uma fala de Hamlet sobre a morte de Ofélia à Rainha, na peça teatral Hamlet (1600), de William Shakespeare:

Vejamos, pois, imediatamente, Ofélia em seu rio (ato IV, c. vn):

Hamlet à Rainha

(...)Como sem perceber sua situação aflitiva,
Ou como um ser que se sentisse ali
Em seu próprio elemento. Mas isso durou pouco.
Suas vestes, enfim, pesadas do que beberam,

Arrastam a pobrezinha e seu doce canto expira
Numa lodosa morte (...) (BACHELARD, 1942, p. 84)

No trecho da peça que Bachelard apresenta em seu livro, há algumas pistas quanto ao ambiente e o momento da morte da personagem Ofélia. O trecho "Numa lodosa morte" sugere ao nosso imaginário uma imagem simbólica, sem forma, mas que é expressão de um ambiente/momento, de uma sensação.

Dentre os trechos de obras literárias que Bachelard traz para filosofar sobre o imaginário estão, também, alguns do autor Edgar Allan Poe. Para a pesquisadora Vera Lucia G. Felicio (1994, p. 48), o que se constitui como unidade de imaginação em tais trechos de Poe é o encadeamento do destino das imagens da água com o destino do devaneio principal, que é o devaneio da morte. A mesma coloca que "a imaginação tem uma causa material e é ela mesma, material na medida em que a imagem tem uma matéria" (FELICIO, 1994, p. 49).

Relaciono tal percepção com a operação do departamento de Arte no processo fílmico, na qual as substâncias, formas ou relações dentro da composição de um quadro fílmico são criadas com o objetivo de significar na narrativa e dar suporte ao devaneio principal desta. Nessa operação, não falamos de buscar símbolos já consolidados para um determinado conceito, mas da criação de uma camada de sentido, onde está envolvida a subjetividade do diretor de arte, sua interpretação do roteiro ou de um todo maior, que permeia a trama. Tal camada de sentido não envolve somente os valores plásticos dos planos fílmicos, mas tem implicação no todo cinematográfico enquanto processo colaborativo.

Um exemplo é o caso do filme ganhador do prêmio *Un Certain Regard* em Cannes, *A Vida Invisível* de Eurídice Gusmão (2019), no qual o diretor de arte, Rodrigo Martirenas, seguiu um processo criativo cujas inspirações ou o ímpeto para a caracterização dos espaços e das personagens foi essencialmente olfativo¹⁷. Para cada uma das três personagens centrais ele estabeleceu um aroma diferente: um perfume da flor Dama da Noite para a personagem mais rebelde; outro de Hortêncica para a mais pragmática e outro de Palo Santo para a personagem mais "pé no chão". É evidente que não foi só uma característica para uma personagem que fez o diretor de arte utiliza-se da caracterização olfativa. A subjetividade do diretor de arte, suas experiências prévias e a própria narrativa contida no roteiro, com suas

¹⁷ Fala do diretor de arte Rodrigo Martirenas, durante o curso "Direção de Arte para séries, filmes e publicidade" promovido pelo Centro Cultural Contemporâneo Barco em abril de 2020.

personagens, época e a combinação de palavras, costuraram a situação, para que tais substâncias da flora servissem como base de todo um imaginário material. Este imaginário transpassou também para preparação das atrizes do filme, visto que o diretor Karin Aignouz passou a colocar os perfumes nos ensaios. As atrizes usavam o perfume de sua personagem nos ensaios e nas gravações e quando uma atriz atuava sem a outra, o perfume da que estava ausente era colocado no set de filmagem para invocar uma memória para interpretação. Os aromas como premissas imagéticas para a narrativa podem ser já o produto que o diretor de arte consolidou para expressar a sensação que teve com as pistas do roteiro. Assim como o elemento água é capaz de amarrar as pistas escritas no trecho da peça Hamlet para trazer, no imaginário, como estado e matéria, a morte da personagem Ofélia.

Um dos laboratórios de Bachelard está no campo da literatura. O filósofo dá significativa importância à verbalização, que segundo ele é o essencial do imaginário. Essa importância finalmente da mídia verbal, mídia literária, mostra que para Bachelard a imaginação não se desenvolve unicamente como uma força sem limite, mas através dos limites e das restrições que vêm do conjunto dos suportes linguísticos.

O roteiro no cinema é normalmente um guia bastante objetivo e descritivo ao apresentar as imagens e as ações presentes em uma trama. Mas é possível encontrar expressões que, de certa maneira, deixam uma abertura maior à imaginação material, como neste trecho do roteiro do filme "Amarelo Manga" onde há a descrição da personagem Lígia:

Amarelo Manga

A tela volta a ficar escura. Uma janela abre e enche de claridade um pequeno quarto. É Lígia quem abre a janela. Apesar de não ser muito bonita, seus cabelos vermelhos e sua pele branca lhe dão um ar exótico e estimulante. Ela tem o cabelo assanhado e os olhos inchados (CLAUDIO ASSIS e HILTON LACERDA, 2002, Seq. 1).

Aqui temos objetos com suas dimensões, formas, cores, mas especialmente o "cabelo assanhado" ou o "ar estimulante" dão uma abertura para a subjetividade do leitor. A imaginação para Bachelard não é um poder de formar imagens e menos

ainda de reproduzir, mas sim de as transformar. Então é possível dizer que as palavras "assanhado" e "estimulante" têm um potencial de transformação de imagem maior. No trecho é possível identificar um estado do elemento cabelo e da aparência da personagem, como um todo, com um certo dinamismo. Pois podemos imaginar o cabelo com uma determinada textura, tintura em movimento e a própria substância cabelo com um movimento sinuoso, diferente do que seria se lêssemos cabelo ondulado, por exemplo. A imagem de um movimento perde sua força quando é racionalizada, tanto no plano das matérias quanto no plano das formas (FELICIO, 1994, p. 59).

Por mais descritivo que seja um roteiro com relação a seus espaços e personagens, é possível transcendê-lo, como se entrássemos em contato com um universo e seus fatos e pudéssemos rearranjá-lo, muitas vezes partindo de cenas ou momentos mais extensos da trama para entender o que toda uma ação incentiva em termos sensoriais. Do roteiro à tela cabem diferentes interpretações visuais.

A busca de referências imagéticas pelo Departamento de Arte de um filme a fim de encaminhar um conceito visual que posteriormente transladará para o concreto é uma operação que tem amparo na imaginação simbólica. Além disso, e especialmente por se tratar da imagem em movimento, podemos falar que também é uma operação com amparo na imagem dinâmica, da qual falarei no próximo subcapítulo. A noção de clima ou mood, em inglês, é um termo constantemente usado no processo de formulação imagético/sensorial de uma obra audiovisual. O mood sentido na leitura do roteiro é expressado normalmente a partir de uma colagem de referências imagéticas, cores, texturas, sem muita objetividade em um primeiro momento; assim, funciona como exercício de expressão sensorial que se desenvolve a partir de uma experiência subjetiva com o roteiro.

Bachelard reflete que:

Nas horas de grandes achados, uma imagem poética pode ser o germe de um mundo, o germe de um universo imaginado diante do devaneio de um poeta. (BACHELARD, 1960, p. 1).

O roteiro já é produto de um germe criativo que motivou o roteirista a escrevê-lo e o considero, também, um guia com potenciais germes para a criação de um universo visual. Se o roteiro concluído partiu de um processo artístico de um outro (do roteirista), podemos dizer que em um processo fílmico há imaginários materiais

que se expressam a partir de processos de diferentes profissionais, que se entrecruzam e que diferentes matérias e substâncias são ora colocadas e subvertidas, mas elas têm em si o sentido do devaneio principal da obra. Mesmo diretores e roteiristas criam o seu próprio moodboard, que serve tanto para orientá-los a si mesmos quanto orientar a equipe do filme (e.g. Sofia Coppola¹⁸; Danny Boyle¹⁹).

No processo artístico das videoinstalações, houve um procedimento muito contaminado pela minha experiência no departamento de arte de filmes. O procedimento se configurou como um caminho principal de ida (aporte de referências imagéticas e escrita do roteiro) e de volta (roteiro e aporte de referências imagéticas). O movimento de buscar os valores visuais para exprimir um espanto com o mundo ou com o universo de um roteiro se configurou como um procedimento natural em mim, pois, especialmente no processo do departamento de arte no cinema e no audiovisual, significa se contaminar com estes valores para buscá-los em elementos concretos (como tecidos e materiais) para compor um cenário, por exemplo, que posteriormente será capturado pela câmera. A partir da investigação de um imaginário, identifico a potência da imaginação simbólica nos meus processos criativos, o que culmina na determinação da importância e na escolha dos materiais específicos para compor o espaço enquadrado pela câmera, materiais estes que pretendem traduzir sensações. Os objetos e materiais são pensados, portanto, quanto ao seu potencial de incitar sensações no espectador. Na tentativa de reunir e compreender os aspectos simbólicos das matérias do imaginário que deu origem às três videoinstalações, discrimino três noções imaginárias — *bodycorpse*, *fluxo* e *wilderness* — que são capazes de englobar as características visuais, dinâmicas, culturais e interpretativas, que se repetem nos *moodboards* e servem de base para a criação dos vídeos das três instalações.

¹⁸ Making of Maria Antonieta. Direção Eleonor Coppola. Em Maria Antonieta (126 min). Direção Sofia Coppola. Título Original Marie Antoinette. Distribuição Brasileira: Sony Pictures. 1 DVD. Estados Unidos, França, Japão, 2006.

¹⁹ Trainspotting Behind the Scenes - Look of the Film Then (1996) . Youtube. 28/03/2014 (1996) Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=Lsl7Q2orSq0> > Acesso em 13/02/2021.

3.2 Imaginação simbólica a partir do Material

"O mundo é minha provocação"

Bachelard, *L'Eau et les rêves* (1942), p. 214

É possível dizer que no meu processo artístico de criação de quadros em movimento, o imaginário de um material, de uma substância, é fundamental. O comportamento, o movimento e as variações de luminância de certo objeto ao longo do tempo do vídeo formulam valores, características e consistências de cada elemento formador deste, como também do todo presente no quadro. Bachelard coloca que "A imagem é, em nós, o sujeito do verbo imaginar, e não seu complemento (2009a, p. 14)", portanto é essencialmente dinâmica.

Imaginar por exemplo "Uma morte lodosa" pode evocar apenas um movimento vagaroso de um corpo sendo absorvido e sumindo em meio a uma substância pegajosa. No caso das videoinstalações, a sensação material que eu queria trazer para os elementos que compunham os vídeos se baseou não só nas características formais que estes traziam para o quadro fílmico, mas também no modo como estas se comportavam ao longo de um tempo, com variações de luz e quando manipuladas pelos atores da cena.

No vídeo *Lighting Piece* (1955) de Yoko Ono (figura 30), o simples acender de um fósforo nos enfeitiça, ao reparar no fogo crescente que queima o palito de fósforo e depois se apaga. O comportamento e movimento que aparece no vídeo se dá inteiro pela substância fogo. Bill Viola representa uma substância do seu imaginário, que é também protagonista de alguns de seus vídeos (figura 31): a barreira de chuviscos que dá à imagem uma característica ruidosa e que só é percebida ao ser ultrapassada por corpos humanos, os quais ganham cores e definição após a ultrapassagem, enquanto a barreira, quando penetrada, se comporta como água que jorra. A substância no vídeo de Yoko Ono corresponde em consistência e movimento ao próprio fogo; já nos vídeos de Bill Viola a "barreira" não pode ser lida como só água, ou como só ruído, mas como representação que mistura materiais e texturas familiares, entre outros fatores que expressam uma substância imaginária do artista. Bill Viola revela²⁰ que foi no encontro com a luz da câmera *portapack* que viu se

²⁰ VIOLA, Bill. Interview: Cameras are Keepers of the Souls (2013). Youtube. 16/01/2019 Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=w3VfWLLkuRI> > Acesso em 20/02/2022



Figura 30 - *Frame* do vídeo *lighting piece*, Yoko Ono, 1955.

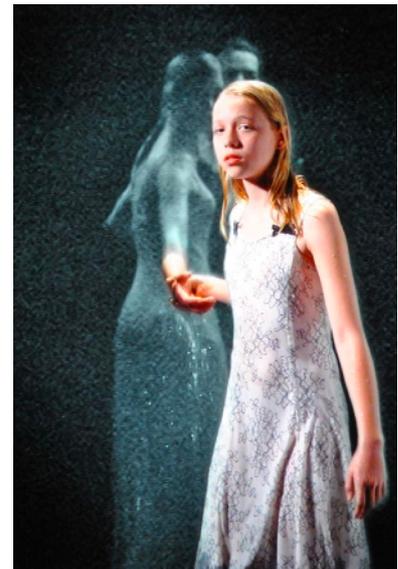


Figura 31 - *Frames* dos vídeos de Bill Viola: *Acceptance*, 2008 e *Three Women*, 2014.

materializar a água que o lembrava da vez em que se afogou, aos 6 anos: a água sob a forma de elétrons, uma matéria do seu imaginário que desembocou nos efeitos colocados em alguns de seus vídeos. Nesse sentido podemos pensar que as intervenções do aparelho de filmagem e efeitos digitais também agregam à impressão que temos das substâncias concretas que se colocaram diante da câmera, transmitindo substâncias imaginárias ou uma noção material própria do artista.

Penso que a noção de orgânico, presente no meu imaginário e pretendida para as cenas que filmei, não está somente nos corpos filmados para *Organismo In Cyber* e *Rupestre Punk*, mas na forma como se dispuseram os objetos no plano enquadrado pela câmera, os fios trançados precariamente ou dispostos de maneira desordenada.

Faz parte para criação de substâncias imaginárias e sua representação por meio da imagem em movimento, ou imagem digital, a experiência que tive com determinados materiais e objetos. Os fios e cabos, por exemplo, são elementos constantes em cenários de filmes distópicos, dos anos 1980 e 1990 (e.g. *Tetsuo* 1989, *Brazil*, 1985) (figura 32), a sua maleabilidade os fazem um elemento capaz de se conformar em massa homogênea, de trazer as sensações que remetem à complexidade de um corpo. Diferente de um aparelho fechado, como um monitor, os fios e os cabos figuram potencialmente como tecidos, componentes internos de uma máquina. Essa interpretação do fio e do cabo agrega na noção simbólica deste material que usei nos cenários e figurinos dos vídeos.

No roteiro que escrevi, coloquei como elementos artificiais na descrição dos cenários: telas, luzes, ruídos e aparelhos familiares, como celulares, monitores, etc. Estes elementos e objetos já eram produto de uma recriação que constitui expressão de uma noção simbólica. Assim, houve uma primeira noção que se constituiu de valores, formas, qualidades e palavras como: 1) funcional, ordenado, uniforme, frio, asséptico, estéril, com linhas retas; e outra 2) que convoca o corpo, a pele, o aleatório, o caos, calor, umidade, assimetria, linhas curvas, aspereza e umidade. De acordo com Felício:

A polivalência da imaginação justifica sua sensibilidade não somente por uma forma, mas ainda por certa consistência (fluida, dura, aérea) que a imagem deve ter para não ser reduzida a um clichê (FELÍCIO, 1994, p. 49).



Figura 32 - Frame do filme *Brazil*, dirigido por Terry Gilliam, 1985.

Não é a descoberta de novos materiais que nos faz desenvolver e trazer as inovações, enriquecendo nossa cultura e identidade, mas sim como cientistas, designers e artesãos interpretam esses materiais para achar novos usos e formas de transformá-lo. Na tentativa de não tomar a imagem pelo objeto, posso dizer que as primeiras referências imagéticas dentro do processo criativo das videoinstalações têm em comum ou podem se reunir pelas noções materiais de: fluxo, circuito e corpo. Posteriormente, para a videoinstalação *Rupestre Punk*, entrará a noção de *Wilderness*, a qual abordarei por último.

Fluxo

Com relação à noção de fluxo, observei que minhas pranchas de referências (material processual 1a) apresentam imagens de linhas compondo grafismos corporais, objetivamente vistos em placas-mãe. Talvez seja a própria palavra "circuito" ou "fluxo" (infelizmente não há uma palavra que abranja a noção por completo) que me direcione à noção simbólica que diz respeito ao intocável, veloz, ácido, de aspecto tônico. A experiência de materialização desta noção, que chamo de fluxo, circuito, e que abrangeu as linhas nos corpos e os objetos nos vídeos, se deu na primeira videoinstalação, *Organismo In Cyber*. Para tal materialização desta noção no cenário, trouxe esse aspecto tônico presente no meu imaginário, utilizando a tinta que pintou os corpos dos atores e objetos que emanam luz, como monitores e celulares. O fundo negro, o ambiente escuro, então, só potencializou o efeito e homogenizou mais os corpos e os aparelhos eletrônicos presentes nos vídeos.

No quadro *El Caballero Negro* (1927), de Paul Klee, o fundo negro, com uma certa textura de névoa, traz uma noite em suspensão. Ao mesmo tempo, as linhas criam grafismos e delineiam um rosto, uma mão e um busto. A saturação e luminosidade das cores trazem uma acidez e uma tônica aos grafismos. Assim, o quadro constituiu a noção de circuito, fluxo de energia, e se conformou como um passo para se pensar nas substâncias concretas a fim de trazer esse aspecto para o cenário dos vídeos. Dentre as substâncias concretas me veio à mente o neon, como sistema luminoso muito incidente no aspecto publicitário no começo do século XX, nos clássicos filmes *noir* (figura 33), ainda que tal sistema luminoso seja inapto a formar vértices que não sejam arredondados ou curvos. É interessante pensar que o neon possa ter sido um dos primeiros sistemas luminosos a frequentar o imaginário das cidades futuristas, (imaginário muito influenciado por filmes estadunidenses, como *Blade Runner*, 1982) e cujo efeito da energia canalizada, ordenada em tubos, linhas, linguagem e palavras continuou sob outros sistemas luminosos como a luz de *led* e os materiais fluorescentes e os fosforescentes. A atração visual provocada pelo sistema luminoso compreende a sua ordenação, seja em linhas ou palavras, e o seu contraste com a substância noturna.

A Noite é substância fundamental para o tal efeito atrativo, não só por potencializar o desenho da luz, mas por trazer consigo a sensação de fim, onde as coisas se misturam, onde os limites não são claros. No livro *a Água e os Sonhos* (1942), Bachelard divaga sobre o imaginário provocado pela substância Noite. Segundo sua interpretação, baseada em obras literárias, a combinação binária entre as substâncias Água e Noite, por exemplo, é poderosa e traz consigo a tradução de uma experiência sinistra, profunda e sombria.

Se o medo ao pé do lago na noite é um medo especial, é também porque é um medo que conserva um certo horizonte. É muito diferente do medo na caverna ou na floresta. É menos próximo, menos condensado, menos localizado, mais fluente. As sombras sobre a água são de certa forma mais móveis que as sombras sobre a terra (BACHELARD, 1942, p. 107).

Ou ainda quando Bachelard cita Paul Claudel:

A noite, diz Claudel, tira-nos a nossa prova, já não sabemos onde estamos... Nossa visão já não tem o visível por limite, mas o invisível por calabouço, homogêneo, imediato, indiferente, compacto (PAUL CLAUDEL, *Cinq grandes odes*, p. 49 *Apud* BACHELARD, 1942, p. 108).



Figura 33 - *Frame* do filme *Side Street*, dirigido por Anthony Mann, 1950.



Figura 34 - *Frame* do filme *Blade Runner*, dirigido por Ridley Scott, 1982.

As palavras de Claudel também serviriam como descrição das minhas experiências noturnas de campo à época do meu mestrado em Ecologia e Evolução. O invisível como calabouço, o imediato no homogêneo noturno, faz destacar minhas memórias dos ruídos ouvidos no meio da floresta da Tijuca no Rio de Janeiro e de todo corpo vivo que refletia à luz da lanterna de cabeça no meio de massas escuras. As cores deste corpos vivos, plantas, anfíbios, insetos, traziam também uma acidez e um contraste semelhante ao do quadro de Paul Klee. De certa forma era a

substância do próprio corpo vivo que se destacava quando iluminado pela lanterna. Corpo que provocava semelhante atração e alerta de um sistema luminoso ordenado e canalizado, situado no interior de uma massa escura. A experiência vivida traz uma imagem mental, disparada da matéria e assim se forma uma noção simbólica de determinado material. A luz então pode ter se conformado como parte essencial da noção de fluxo, circuito para a estética dos vídeos da videoinstalação *Organismo In Cyber*.

Body/Corpse ou o Corpo Distópico

A noção simbólica disparada pelo corpo material e presente no meu imaginário foi fundamental para os vídeos das instalações. O corpo e a pele se destacam nas imagens das pranchas de referência. Se hoje podemos separar um "EU" analógico e um "EU" digital, acredito que a materialidade do corpo para realização dos vídeos, mesmo para simular um "EU" digital, foi importante para trazer a sensação de substância háptica. A noção de corpo é representada sob a forma de materiais sólidos, tanto materiais orgânicos como sintéticos. As composições das pranchas e de algumas imagens trazem corpos orgânicos e sintéticos que se diferenciam e ao mesmo tempo se complementam.



Figura 35 - Ilustração de H. R. Giger, Fonte: Odd Nuget, 2017.

Faz parte dessa noção simbólica a relação complementar entre corpos sintéticos e orgânicos presentes em alguns filmes e na obra de artistas como no filme *Alien* (1979), de Ridley Scott, onde a estética biomecânica do artista H. R. Giger (imagem 35) é uma das referências principais para o filme; e no filme *Tetsuo*



Figura 36 - *Frame* do filme *Tetsuo*, dirigido por Shinya Tsukamoto, 1989.

(1989) (imagem 36), de Shinya Tsukamoto. Há nessas estéticas um efeito onde os corpos orgânicos apreendem características dos sintéticos e vice e versa. Muito deste efeito está nas relações compositivas que se apresentam no quadro fílmico:

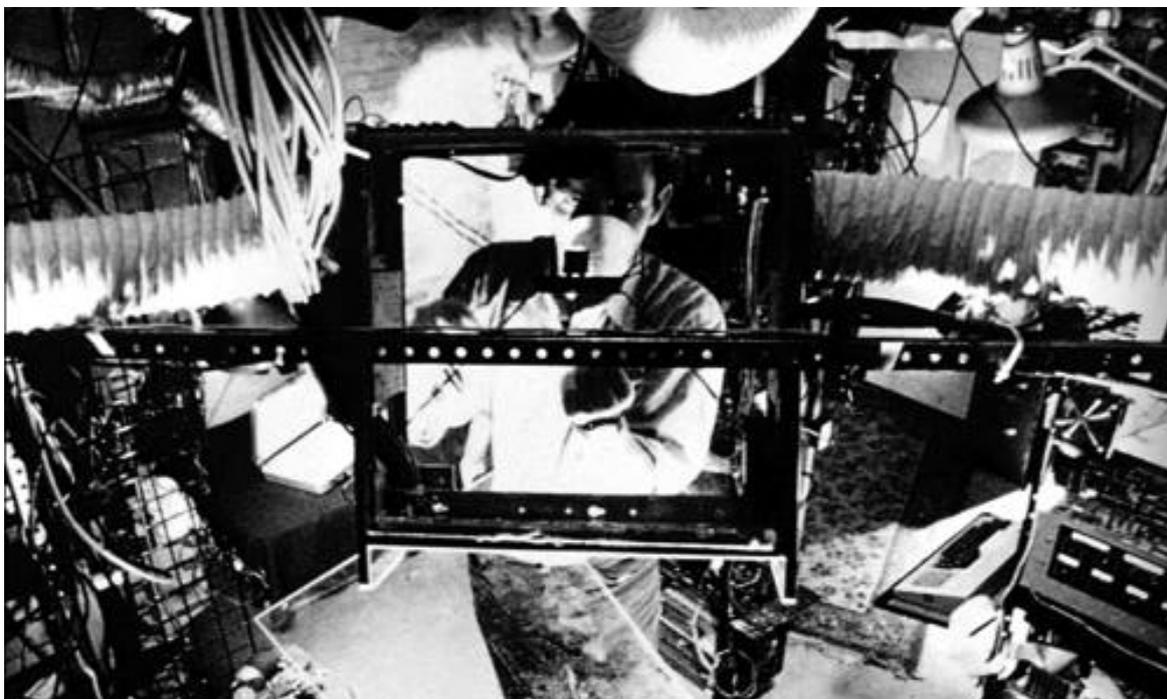


Figura 37 - *Frame* do filme *Pi*, dirigido por Darren Aronofsky, 1998.

O *frame* do filme *Pi* (1998), de Darren Aronofsky (Figura 37), mostra aparelhos eletrônicos com seus materiais frios, assépticos, mas os conforma no espaço do plano fílmico de forma tão desordenada e excessiva que o todo se conforma quase como uma massa orgânica. O que se deve, em parte, à disposição desses elementos no espaço e na composição no quadro fílmico.

Em uma composição, a organização e o arranjo dos objetos estabelecem relações de ênfase, escala, balanço, equilíbrio, hierarquia e aleatoriedade, entre outras. O princípio de aleatoriedade contrasta com o de hierarquia, visto que este último diz respeito à ordenação dos elementos em ordem de importância, trabalhando, por exemplo, com a escala, contraste de cor, de luz, etc. A aleatoriedade concerne a uma falta de padrão, à dificuldade da segregação dos objetos e de sua delimitação no quadro. Os elementos presentes no *frame* de Pi, portanto, adquirem o aspecto de uma substância eletrônica, sintética e contínua no fundo e ao redor do corpo humano. Desta forma, tal composição de elementos sintéticos, funcionais, pode ser lida como uma massa só. O corpo humano no *frame* termina por se confundir com tal massa de aparelhos, mesmo que a centralização e o emolduramento deste o coloque de forma mais destacada. A seleção, antes inconsciente, desta imagem para a minha prancha de referências visuais sustenta a ideia de criar organismos e massas de aparelhos eletrônicos, ideia que se desenvolveu ao longo do processo artístico das videoinstalações.

Mais especificamente quanto às estéticas dos filmes *Alien* (1979) (Figura 35) e *Tetsuo* (1989) (Figura 36), é possível notar a aleatoriedade dos elementos biológicos e das peças mecânicas ou maquinicas na composição dos corpos e nas arquiteturas presentes nos filmes. Uso tais estéticas para expressar uma impressão minha da noção de corpo distópico.

As estéticas deste filmes não trabalham com as intervenções tecnológicas sob a ótica asséptica da ciência, mas trazem nas arquiteturas e nos corpos uma simbiose desenfreada com a máquina, com elementos sintéticos, construindo uma atmosfera abjeta e perturbadora.

Em *Alien* (1979), além da estética de H. R. Giger, a presença frequente da aparência destas substâncias corporais como sangue, suor e outros fluidos presentes ao longo do filme, sublinham a biologia de um corpo, trazendo à tona seu interior. Tais substâncias contrastam com a noção de limpeza, organização e funcionalidade deste. Esses elementos presentificam certo caos do interior e trazem à tona a efemeridade de um organismo. Em *Tetsuo*, também temos o interior de um corpo, que é contaminado com metal, este interior sai para fora desembocando em *gadgets* metálicos. O erótico e o grotesco nas cenas do filme *Tetsuo* (1989), no

melhor estilo "*Ero guro*"²¹, dizem sobre o homem que se animaliza após uma espécie de contaminação pela máquina ou pelo metal, relativizando ainda mais as questões da dualidade corpo/máquina. Nesse sentido, em *Tetsuo*, não só a plasticidade do filme potencializa um sentido de simbiose desenfreada e perturbadora entre orgânico e sintético, mas as ações absurdas dos personagens/máquinas presentes nas imagens em movimento.

A arte dos filmes *Tetsuo* (1989) e *Alien* (1979), este último como exemplo devido à estética de H. R. Giger, representa o corpo no seu sentido mais cru. O potencial imagético que a anatomia do corpo humano traz, incluindo interior e exterior, do sentido macro ao microscópico, pode ser uma das maiores bases para um imaginário condicionado pela palavra orgânico. Talvez por isso, a noção simbólica dos materiais presente no processo das videoinstalações, relacionada ao orgânico, era imaginada com movimentos semelhantes às das partes e órgãos internos de um organismo, por vezes movimentos menores, porém ritmados, por vezes movimentos maiores, porém aleatórios. Todavia a ideia de sintético ou tecnológico suscitava, no meu imaginário, um não-movimento, um material inerte.

Colocadas tais percepções, o imaginário do movimento do corpo/aparelho na sua forma mais essencial abrange momentos de movimentos viscerais, lentos e ritmados, mas por vezes paralisados, com interrupções abruptas e por vezes movimentos com repetições acelerando em velocidade logarítmica. Acredito que essa dinâmica está presente na dinâmica dos quadros em movimento das videoinstalações.

Para Bachelard (1997, p. 53), as imagens não são formas pré-concebidas, idealizadas e depois preenchidas de matéria; elas são deformações da matéria e a matéria é o inconsciente das formas. O imaginário de um corpo vivo é o de um corpo pulsante, com brilho, viscosidades, o que se destaca com o movimento. Já o imaginário de um corpo morto é terroso, estático e inerte. A noção simbólica de corpo compreende também movimentos distintos do corpo sintético e do orgânico.

Em inglês, usa-se frequentemente palavras diferentes para corpo vivo e para

²¹ É um gênero de arte e música japonesa originado aproximadamente em 1930. A palavra é a contração adaptada para o japonês das palavras inglesas "erotic and grotesque" (erótico e grotesco).

corpo morto. Estas palavras me provocam a pensar que suas características fonéticas ilustram, de certa forma, a noção de corpo orgânico e sintético que discuto até então. Enquanto *body*, apesar de ser uma palavra mais maleável, adquirindo significados de acordo com os diferentes contextos nos quais é usada, diz respeito a um corpo vivo, a palavra *corpse* é frequentemente usada para corpo morto. Pensando sobre a fonética destas palavras, *Body* me traz na sua pronúncia uma noção de objeto arredondado, almofadado e macio, enquanto *corpse* traz a noção de secura e rigidez. O corpo/aparelho eletrônico reúne corpos recheados de elementos internos: o computador, com sua placa-mãe, seus fios, conectores, *cooler*; e o organismo humano com seu cérebro, veias, artérias, pulmões. O corpo/aparelho tem a ver com um *body/corpse*. Pois são *corpses* retangulares, em metal, silício, que vejo interferindo nos *bodies* brilhosos com formas onduladas. Assim, imagino que os fluidos de um *body* têm uma base líquida e provêm da água, já os fluidos de um *corpse* têm uma base luminosa e provêm do *Led*, do neon.

A noção de corpo distópico ou *bodycorpse* se desenvolveu no meu processo artístico abarcando materiais e relacionando ideias, referências imagéticas, linguísticas e a minha experiência na biologia.

Wilderness

A noção de *Wilderness* ganhou esse nome após a leitura do livro "Há mundo por Vir? Ensaio sobre os Medos e os Fins", de Débora Danowski e Eduardo Viveiros de Castro (2017). A noção abarca uma natureza em sua forma mais exuberante e inóspita. Danowski e Viveiros de Castro trazem o imaginário de um mundo antes de nós (2017, p.41), na sua forma paradisíaca, como um Éden ou um mundo em sua infância. Os autores ainda apontam que o mito edênico consiste hoje na ideia da *wilderness*:

Assim *wilderness* seriam aqueles espaços cada vez mais restritos de uma natureza "pura", incorrompida pela presença humana, jardim fechado que dá testemunho de um passado que teria conseguido sobreviver (DANOWSKI E VIVEIROS DE CASTRO 2017, p. 41).

Desde algum tempo esse imaginário vem sendo associado a afetos positivos e sentimentos próximos do sagrado, mas segundo Danowski e Viveiros de Castro (2017, p. 41), principalmente no século XVIII, era mais presente a relação da ideia

de *wilderness* relacionada a paisagens desérticas, estéreis ou selvagens que despertavam muito mais o desespero, a confusão e o medo de cair sob o poder do demoníaco do que a admiração estética ou a religiosidade.

O mundo edênico da *wilderness* é assim um mundo orgânico e plural. Ele é construído em torno de uma oposição fundamental entre a vida, concebida como inesgotável profusão de formas e sutil equilíbrio de forças e a humanidade (seja como espécie "anti-natural", seja em sua variedade moderna industrial), imaginada como fator que conspira, diminui e desequilibra a vida, quantitativa e qualitativamente (DANOWSKI E VIVEIROS DE CASTRO, 2017, p. 43).

No livro, os autores também colocam a mitologia do mundo depois de nós, que projeta o mundo para o futuro em que:

A vida ressurgirá, invencível, em sua variedade e abundância, e reconquistará o território (a Terra) que a humanidade, agindo como um impiedoso invasor alienígena, havia transformado em um deserto de concreto, asfalto, plástico e plutônio (DANOWSKI E VIVEIROS DE CASTRO, 2017, p. 43).

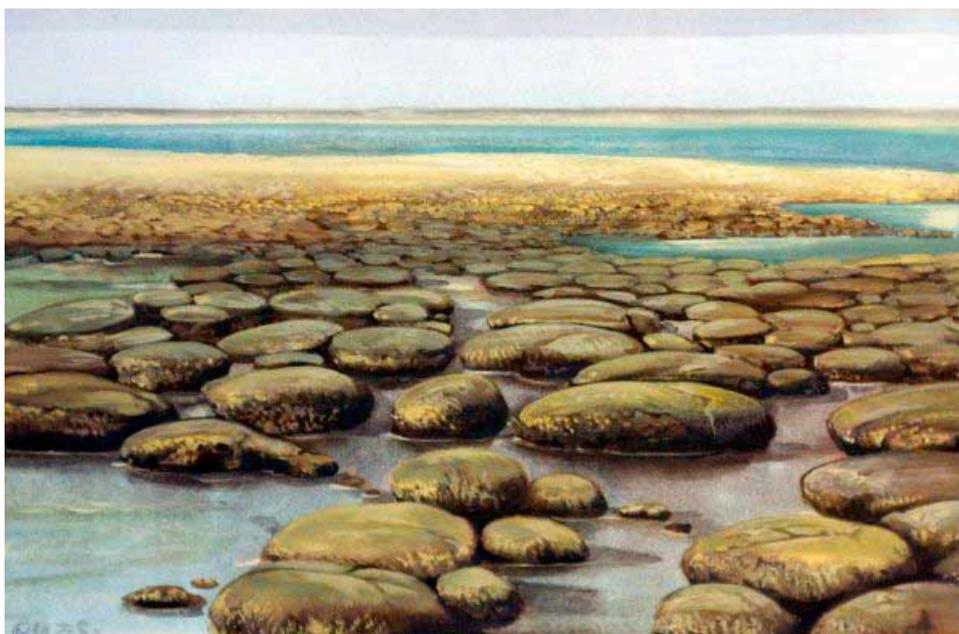


Imagem 38 - Ilustração sem nome, imagina litoral com estromatólitos na era pré-cambriana.

Fonte: Blog Mundo Pré-histórico, 2018 ²².

²² Disponível em: < <https://mundopre-historico.blogspot.com/2018/01/eon-proterozoico.html> > Acesso em 12/03/2022

O ambiente presente nos vídeos se constituiu de uma massa, terreno frequentemente dando a ver os elementos como terra, água, ar, mato, árvores. Ele propõe uma *wilderness* não só visualmente, mas enquanto situação inóspita para os corpos dos *performers* e da própria equipe de gravação. As substâncias que se apresentam nessa noção de *wilderness* materializam uma camada de vida que se auto regula e subsiste há tempos, ou que tem um outro tempo.

Pensar em um possível fim da humanidade me fez ir para saltos temporais de eras geológicas e assim lembrar das ilustrações presentes em livros de biologia que as representavam. Lembro com temor de algumas ilustrações do período pré-cambriano que traziam um universo marinho com artrópodes gigantes e grandes formações de microorganismos diversos (figura 38). E assim imagino variações de uma *wilderness*, que bem poderia ser um mundo depois de nós, um imaginário de futuro.

Acredito que pensar na humanidade como um evento episódico na terra nos faz pensar no tempo da Terra e, assim, imaginar diversas configurações de *wilderness*. Estar em contato e ver uma massa de natureza, o que pode ser uma grande área de floresta ou uma grande montanha me faz pensar que vivemos um pequeno episódio frente à toda a idade da terra. A grandiosidade com que vejo tal massa vem não só da sua plasticidade, mas na tentativa de compreender seu tempo.

Muitos filmes contribuem para pensar uma noção material de *wilderness*. O filme *Homo Sapiens* (2015), de Nikolaus Geyrhalter (figura 39), coloca paisagens humanas, urbanas e industriais abandonadas e em parte já tomadas por uma natureza. O filme nos coloca em contato com tais paisagens e seus sons ambientes, não há *wala* ou trilha sonora extradiegética, apenas o barulho de vento, de organismos que agora tomam para si tais espaços, de água que goteja e de ondas que quebram na areia. O filme nos coloca na mesma posição em que fantasio a massa de natureza nos vídeos de *Rupestre Punk*, na posição de contemplação ou com a famosa cara de paisagem, como de fato o é.

O filme *Stalker* (1979), de Andrei Tarkovsky, traz no espaço da Zona ²³, texturas e composições singulares com natureza tomando conta de objetos e destroços humanos abandonados, espaços peculiares de terra e água (figura 40).

²³ No enredo do filme um local chamado de Zona, que foi alvo de uma suposta queda de um meteorito passa a ser cercado e vigiado pelo seu caráter desconhecido. Entretanto, o risco de invadir um espaço restrito pelo governo não impede as ações dos *stalkers*. Na Zona há um quarto onde, supostamente, os desejos mais secretos e velados são realizados.



Figura 39 - *Frame* do filme *Homo Sapiens*, dirigido por Nikolaus Geyrhalter, 2015.



Figura 40 - *Frame* do filme *Stalker*, dirigido por Andrei Tarkovsky, 1979.

A noção simbólica de uma matéria vai se criando conforme as referências vão desembocando não só em materiais visuais, mas também em conceito e ideias.

Este capítulo deu suporte para falar do processo no seu sentido mais conceitual. Tentei aqui tratar da minha perspectiva sobre o processo de imaginação, abarcando as noções simbólicas a partir do material mais potentes no imaginário e que deram origem às três videoinstalações.

Bernadet (1994) chama de matriz ou arquefilme (p. 31) as repetições ou similitudes que acompanham as obras de um mesmo cineasta, independente de gênero, enredo ou qualidade. Acredito que está nestas noções a matriz de um projeto poético que continuei a desenvolver com ilustrações, roteiros, vídeos e fotografias. Tais elementos do projeto poético foram impulsionadores dos trabalhos audiovisuais apresentados aqui, mas seria impossível pensar suas realizações fora de um contexto de equipe.

4 REFLEXÕES SOBRE AUTORIA E O PROCESSO COLABORATIVO DE REALIZAÇÃO

Acredito que meu percurso de vida tenha me levado a idealização das videoinstalações que realizei até o momento, bem como tenha formulado um olhar próprio, o qual se fez extremamente importante para realização dos vídeos. Não somente o percurso, mas especialmente as relações que construí, pessoal e profissionalmente. Segundo Salles (2007, p. 52): "pensar a obra é pensar a rede de relações que a acompanham e o autor não há como ser separado disso." O Cinema é engenhosamente dividido em equipes (arte, fotografia, direção e produção), e seu processo criativo se dá exatamente através comunicação entre elas. Falo sobre o Cinema, pois foi mais especificamente no departamento de arte que fui treinando este olhar e aprendendo a lidar com a minha intuição e com o "fazer" de forma inventiva. No processo colaborativo do cinema é necessário entender que suas ideias e experimentos vão passar por outros olhares com a possibilidade de serem reformulados ou de darem caminhos outros para a equipe. Enquanto estagiária de arte, por exemplo, tive tarefas mais objetivas, como quando confeccionei máscaras de tratamento para Síndrome de Down, que eram usadas em "Clínicas" nos anos 1970, para um filme cuja diegése se passava nessa época. Todo o material para confecção de algo que evidentemente não existe mais teve que ser estudado e improvisado com peças de objetos acessórios que encontrei na época de realização do filme, em 2016, consistindo em um canudo de plástico, máscara cirúrgica e sacos de plástico. O protótipo passou pela aprovação da diretora de arte e sua assistente no filme. Na pesquisa para tal adereço me cerquei de imagens da máscara de tratamento contidas em livros de "Medicina" antigos, verdadeiros achados obtidos por outra pessoa da equipe. As máscaras foram usadas em uma única cena, se destacando no filme por cerca de uns 20 segundos, mas fizeram parte de uma obra toda, que sem elas não se subsistiria.

Como assistente de arte pude trabalhar mais de perto com diretoras de arte e sugerir projetos plásticos de espaço, indo atrás de referências e participando mais da criação de um conceito visual. Lembro do processo de uma série em que trabalhei e cuja diretora de arte estava com dificuldades para pensar em uma festa, baile na periferia, especialmente quanto ao projeto plástico do palco de um show. Comecei a assistir alguns shows de rap, batalhas de rima e selecionei vídeos cuja

plástica dos cenários se fazia interessante e dialogava com a atmosfera que a diretora de arte concebeu para o filme. O fato é que é mergulhando nesses nichos e recriando sobre e com eles, sob uma direção e parceria de uma equipe, que apreendi um processo de criação colaborativo.

E na posição de diretora de arte vi que as sugestões e ideias da minha equipe me provocavam e me fortaleciam nos caminhos que eu traçava para um filme. A criação de um universo plástico que sustenta a narrativa deve estar atenta a detalhes, e esse processo só ganha, então, com os múltiplos olhares e vivências integrados nessa criação. No fim, é evidente que as provocações são selecionadas, trazem outras ideias e terminam por ajudar a decisão final que é tomada pelo diretor da equipe e mesmo essa pode ser colocada em cheque quando levada aos limites da direção e produção do filme.

O diretor de arte Salvador Parra contou que foi chamado para fazer parte da produção de um filme do diretor consagrado, e com marca visível nos seus filmes, Pedro Almodóvar²⁴. Ele contou que foi convidado justamente por sua marca em trabalhos anteriores, e que o diretor o chamara pois queria algo diferente neste novo filme. Salvador não achou que poderia mudar a estética de Pedro Almodóvar, mas acreditou que podia harmonizá-la ou trazer sua bagagem cultural mexicana para a estética do filme do qual participaria. O diretor de arte conta, na sua palestra, que o diretor Pedro Almodóvar tem vários vícios, filmando em continuidade, por exemplo e que, ao longo do processo fílmico, trabalha com uma equipe próxima, de longa data, que já sabe do que o diretor gosta e do que não gosta. Salvador conta, ainda, na sua palestra, que, na preparação do filme em que foi chamado, colocou suas ideias, mostrou seus croquis, modelos e simulações do que faria e assim, sofreu muitas resistências, e que muitas negociações foram necessárias para que pudesse trazer elementos outros para plástica do filme.

Ao mesmo tempo que os limites colocados em uma produção fílmica possam ser frustrantes, principalmente devido ao embate de projetos visuais de profissionais diferentes, o desafio de se ajustar a diferentes perspectivas artísticas abre novos processos artísticos e desenvolve o seu olhar. Micheal Farrel (2001), em seus estudos a respeito dos círculos de colaboração, chamou a atenção para casos em

²⁴ PARRA, Salvador. El arte de ser invisible, Salvador Parra, Tag CDMX 2017: Palestra (2017). Youtube. 16/08/2017. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=TGFHweV2rhk> > Acesso em 20/09/2021.

que pessoas criativas desenvolveram seus trabalhos mais criativos quando incorporados a círculos de colaboração (p. 16 e 17). A imagem que temos quando lemos um roteiro se ajusta e vai se integrando aos limites e oportunidades encontrados, por exemplo, em uma locação para filmagem, no enquadramento pensado pelo diretor, etc.

Nos vídeos que desenvolvi estabeleci um conceito visual, me cerquei de referências, comuniquei tais referências para a equipe, mas descobri possibilidades outras com os colegas que trabalharam na produção dos vídeos. E isso, de alguma forma, me deu mais confiança na feitura dos vídeos. A colaboração de outras pessoas e o trabalho delas fortaleceram a ideia. Após uma premissa pronta ou um roteiro escrito é comum a questão “Dá pra fazer?” e a medida em que pessoas topam fazer, compram a ideia, essa pergunta vai desaparecendo ao longo do projeto. Lembro que em um dos filmes em que trabalhei na equipe de arte, havia uma cena no roteiro em que o personagem escalava uma árvore, mas ao mesmo tempo afundava em uma porção de água, pois a árvore ficava submersa e seus galhos se erguiam para o fundo de um rio. Trazer isso para o concreto causava o temor de toda equipe, e eu como assistente de arte do filme observei uma articulação de todos os departamentos, com o surgimento de vários caminhos, ideias e aos poucos o “dá pra fazer?” se transformou em “como fazer?”. Logo a equipe do filme chegou na ideia de uma piscina em que mergulharíamos várias partes de árvore para que o ator simulasse a escalada e assim com planos mais próximos a árvore seria criada apenas na diegése do filme.

Evidente que a produção dos vídeos das três instalações se deu de forma muito colaborativa, e inventiva por todos da equipe. Os processos de preparação e pré-produção para os vídeos se deram de uma forma mais solitária com consultas e participações pontuais da equipe técnica, que se envolvia mais na medida em que se aproximava o dia da filmagem. Em *Organismo In Cyber*, era uma equipe um tanto efêmera, onde os cabeças de equipe se mantinham, mas os assistentes e maquiadores mudavam de uma diária para outra. Em *Cyber na Selva* e *Rupestre Punk*, era uma equipe de apenas três pessoas mais os *performers*. O fundamental não foi a larga experiência dos profissionais ou se teve ou não orçamento, pois tudo isso não seria capaz de dar o suporte necessário para a produção dos vídeos. Não há como realizar uma cena de escalada de uma árvore que leva para o fundo de um

rio se a equipe não levar a sério a proposta. Não teria como realizar uma cena onde monitores amanhecem em um espaço cheio de sucatas eletrônicas, se ninguém levasse esse desafio a sério, pois talvez eu mesma não levaria se não tivesse o apoio de uma equipe. Acredito que estar em uma produção artística colaborativa é essencialmente levar a sério o imaginário do outro. Para cada produção que realizei foi fundamental o comprometimento e a intervenção da equipe presente.

Nesse sentido, quando pensamos em produções do audiovisual com pouco orçamento, e independentes, nos aproximamos de uma liberdade que foge à lógica do "mundo adulto", afinal reunimos pessoas pela experiência do desafio e fé na obra. Talvez hoje fazer cinema independente equivalha ao que era se reunir em uma banda punk nos anos 1980, no sentido de querer é poder e do processo se dar pelo desejo de reunião e criação.

Helena de Aboim Lessa, em seu trabalho de conclusão de curso intitulado "Cinema Punk: No Wave e os filmes de Vivienne Dick" (2006), propõe um Ethos Punk para filmes em que haja no seu processo a construção de identidades e a rotatividades de funções. A pesquisadora coloca que:

O ato de filmar torna-se disparador de criações, encontros e descobertas sobre si e o outro. O filme traz um sentimento muito forte de liberdade, da fuga de conceitos limitados de uma suposta normalidade (ABOIM LESSA, 2006, p. 52).

No processo de filmagem dos quadros em movimento das videoinstalações Organismo In Cyber houve a divisão nas etapas de produção fílmica, respeitando hierarquia das funções, mas muitos colegas que trabalharam no filme estavam experimentando pela primeira vez uma determinada função, e mesmo eu também estava experimentando pela primeira vez a realização de uma série de tarefas. O Ethos Punk em uma produção trás a ideia de que qualquer um pode se inventar, ser o que quiser. Posso dizer que tal situação se repetiu constantemente no departamento de arte de filmes em que eu trabalhei, onde cada filme demandou a construção de universos e para isso tive que, muitas vezes e de forma inventiva, pensar em diversas soluções para construir determinado cenário ou determinado objeto. A diretora Monica Palazzo²⁵ vai dizer que o diretor de arte é um especialista

²⁵ Fala da diretora de arte Monica Palazzo, durante o minicurso online: A história da Direção de Arte no Cinema em agosto de 2020, promovido pelo Espaço F/508 que fica em Brasília.

em generalidades. Num âmbito profissional, acredito que seja a equipe de arte que mais lida com a inventividade no processo fílmico.

Em *Organismo In Cyber*, os colegas que fizeram a pintura corporal nos corpos dos atores colocaram ali outras conformações de linhas, não contidas nos meus desenhos, e o cenário montado pelo profissionais de TI seguiu um desenho meu, mas não esperava que a conformação cenográfica fosse exatamente aquela que estava desenhada. Já o trabalho de corpo dos atores foi melhor desenvolvido pela *performer* Bia Figueiredo, que soube trazer conceitos de movimentos de forma muito mais específica do que eu. O diretor de fotografia também sugeriu movimentos de câmera que não estavam previstos, como o *tilt* no quadro Morte, que acabou não entrando no vídeo final. Mesmo assim tal atitude me provocou a pensar outras possibilidades para próximos *takes*. A formação de uma boa equipe, onde o diretor se sinta confortável e confiante, é uma das principais premissas para a realização do filme. A experiência de conhecer pessoas novas e trabalhar com ela nos *sets* abre muito meu olhar, mas cada projeto demanda uma equipe singular. Em *Organismo In Cyber* a equipe foi maior, trabalhei de forma mais próxima de algumas pessoas, mas conheci outras que ajudaram como puderam. Na produção dos outros vídeos, uma equipe mais enxuta e familiar foi fundamental para que fizéssemos os deslocamentos necessários e trabalhássemos com alguma intimidade em um ambiente inóspito. A realizadora independente Viviane Dick Elena coloca em uma entrevista de 1982 que:

Tenho medo do profissionalismo, medo de escrever roteiros e todo o negócio por trás disso. O ideal é trabalhar com pessoas que se relacionam com o que você está fazendo - não só pessoas contratadas, trabalhadores braçais. Você realmente tem que se dar bem com as pessoas com que você trabalha, porque aí elas entram em sintonia com o que vocês estão fazendo junto. Sem *ego trips* e seguindo adiante. Trabalhos colaborativos podem ser uma coisa incrível, você só tem que encontrar as pessoas certas (VIVIANE DICK, *Apud* ABOIM LESSA, 2005, p. 52).

Mesmo nos casos em que o filme tem origem no projeto poético pessoal do autor, por ser cinema uma arte essencialmente coletiva, dificilmente um projeto, ainda que pessoal, seja levado a cabo e realizado por uma pessoa só. A equipe que realiza seu trabalho colaborativo está também exercendo um trabalho de coautoria da obra.

Especialmente a coautoria dos *performers* e *atores* que trabalharam nos vídeos agregou uma camada à obra que é resultado da soma da bagagem própria do corpo de cada um deles e da situação criada e direcionada por mim.

Hoje, o paradigma entre a performance e a encenação se situam cada vez mais com a hibridização das produções artísticas. Considero um crescente da performance nas minhas experiências desde *Organismo In Cyber*, mais encenado, até os vídeos de *Rupestre Punk*, menos encenado. Ainda que se exija uma outra pesquisa para investigar a fundo o paradigma entre performance e encenação, defendo que o trabalho dos atores em *Organismo In Cyber* foi mais próximo de uma encenação. Afinal todo o dispositivo se originou de um texto com descrições de movimentos, que foi configurado em cenografia em estúdio, em *storyboards*, que sinalizavam enquadramento e percursos a serem cumpridos, além do trabalho de preparação dos atores realizado por Bia Figueiredo. Enquanto os vídeos que fiz para *Rupestre punk* se aproximam mais da performance, pois os atores foram colocados em uma situação sem um texto ou esquema específico direcionador.

Trazendo alguns estudos sobre o paradigma entre performance e encenação podemos dizer que a *performance* desconstrói toda a visão do teatro ocidental baseado na encenação do texto (HUAPAYA, 2008, p. 2).

A expressão francesa *mise en scène* está relacionada à encenação. No audiovisual, tudo aquilo que aparece no enquadramento, por exemplo: cenário, atores, iluminação, decoração, adereços, figurino, maquiagem etc., constitui a *mise en scène*. Tendo em vista esse conceito, trago aqui algumas considerações sobre a *mise en scène* colocadas pelo pesquisador e professor Patrice Pavis em um artigo (2016) que investiga o que seria a *mise en scène* contemporânea. No artigo, o pesquisador coloca que a *mise en scène* conta com diferentes operações que são tensionadas na performance. Quando falamos em *mise en scène*, segundo o pesquisador, há um cenário negociado entre 1) a peça, 2) o diretor e 3) o público específico para o qual a encenação se destina. Esses três elementos variam de acordo com a enunciação, que pode ser distinguida da seguinte forma: 1) Quanto às emoções, onde a maneira como os atores falam, agem e se movem coloca em jogo um enunciado: quem fala com quem, sobre o quê, com que propósito, sugerindo qual subtexto; 2) Quanto à espacialização, onde a escolha de opções espaciais na leitura de uma peça, por exemplo, as posições e movimentos dos atores influenciam

na enunciação do texto, sob uma lógica espacial; e 3) Quanto às ações onde a dramaturgia se coloca de forma imperativa: o que põe em movimento a peça quando é lida, ao situar a ação em um espaço e uma temporalidade, e fábula, atuantes, como elementos que a esclarecem e a ancoram em um cena.

Além destas operações, Pavis (2014) cita dentre as características da representação cênica a presença de elementos como: 1) estruturas discursivas, como o cenário em jogo que desenha as ações de uma trama, a sequência de momentos (palavras, gestos, ações físicas) visíveis e que formam a camada mais evidente do texto ou do espetáculo; 2) estruturas narrativas, que formam o arcabouço sólido da fábula, e que incluem as convenções narrativas e cênicas essenciais à performance, a sequência de motivos, eventos e ações, indicações de lugar e tempo, suposições sobre gênero e modo de performance; 3) estruturas atorais, constituídas pelas forças atuantes que as dirigem, seja a ação principal ou as ações secundárias; e 4) estruturas ideológicas e inconscientes que figuram como tese implícita da encenação, o que é dito, tanto pelas palavras como pelos gestos, ou o que as imagens e palavras mostram e escondem.

Segundo Cesar Huapaya (2008)²⁶, a *performance* vai desconstruir vários conceitos considerados clássicos na encenação: o texto, o conceito de ator, o espaço cênico, etc. E ainda, a performance vai contar com um caráter autobiográfico, não-representacional e não-narrativo, de contra-ponto à ilusão. Segundo o pesquisador, a performance se baseia na intensificação da presença e do momento da ação, num acontecimento compartilhado entre artistas e espectadores. Além desses pesquisadores Araujo (2020, p. 253) diz que a performance colocar o corpo em risco em situação-limite, e que não representa mais personagens, mas utiliza sua autobiografia como material cênico.

Vejo que nas obras de Rupestre Punk a performance se deu mais intensamente com a soma de dois principais projetos artísticos, um do *performer*, que carrega sua experiência e bagagem corporal para a filmagem, e outro meu, enquanto criadora da situação e das provocações que se deram no momento da filmagem. Apesar de ter mostrado alguns dos meus vídeos para os atores, não detalhei para eles qual o ambiente da diegese dos vídeos ou o porquê eles teriam determinadas ações, etc. Assim tendo em vista que nesta produção eu, também,

²⁶ Publicado no V Congresso da ABRACE v. 9, n. 1 (2008).

não estava seguindo um roteiro, ou uma decupagem, posso dizer que houve uma performance minha também, que se deu atrás da câmera. Eu tinha um imaginário para colocar em prática, mas em nenhum momento expliquei este para os atores. Dirigir nesse contexto teve a ver com criar uma situação ao vivo, que inclui: dispor as substâncias com as quais o corpo do ator estará em contato e determinar concomitantemente a performance dele quanto ao percurso e movimentação. Ambas as bagagens, minha e dos atores, se encontraram no momento da filmagem, não tivemos ensaios prévios, apenas premissas presentes no meu projeto artístico e alguns vídeos meus das obras *Cyber na Selva* e *Organismo In Cyber*, que passei para eles.

A situação capturada pela câmera nos vídeos de *Rupestre Punk* foi resultado de um jogo de performances, que se deu em um único momento de filmagem. Quando penso nos vídeos que foram gravados em estúdio para a videoinstalação *Organismo in Cyber*, vejo uma maior possibilidade de sua reprodução, visto todo o projeto que abrangeu ensaios, *storyboards*, ambiente controlado e a repetição de vários planos para obter maior aderência destes ao que estava no projeto. Não é como se os vídeos gravados em estúdio pudessem ser reproduzidos de maneira absoluta, afinal a cada repetição de plano obtemos nuances de movimentos diferentes dos atores e há certas surpresas entre um *take* e outro. E como eu havia mencionado anteriormente, tais surpresas me ajudam a trazer outras ideias para o plano absorvendo-as ou não, de forma que a criação do quadro-em movimento, mesmo seguindo um guia, partindo de ensaios, se dá também no momento da filmagem. O jogo de cintura acontece tanto em estúdio quanto em uma situação que se dá no momento da filmagem. Por isso, acredito que a performance se apresentou em ambos os processos, mas em maior potência nos quadros de *Rupestre Punk*. Enquanto isso, em *Organismo In Cyber* em maior medida se colocou o ato de representar ou encenar, ainda que tais ações carreguem o desempenho do ator na interpretação de uma obra.

A presença corporal do artista é parte integrante dos vídeos. Estão neles um discurso corporal dos atores e *performers* quando colocados em confronto, seja com uma preparação de corpo, espaço ou roteiro. Nesse sentido, posso dizer que, juntos, criamos uma situação autêntica.

Como lembra Rabiger (2007, p. 11), o conceito de cineasta autor cunhado nos anos 1950 durante a Nouvelle Vague francesa para caracterizar os roteiristas e diretores não passa disso, de um conceito e não uma realidade. A grande diferença quando comparo a minha experiência nos vídeos para as instalações com a minha experiências nos filmes em que trabalhei, foi o fato de eu ter tido uma preparação e pré-produção mais solitária, onde a participação do produtor, diretor de fotografia e o processo de preparação de atores foi mais pontual. Mas acredito que o fato de eu ter concentrado funções de direção e direção de arte deixaram margem para que fosse dessa forma.

Acredito que minha experiência no audiovisual no departamento de arte moldou um procedimento que facilitou a minha expressão plástica pela videoarte e videoinstalação. Talvez a vontade de trazer para o concreto um imaginário originado pela oposição de substâncias; ou um imaginário originado pelo exercício de trazer a imagem material para concreto com menos limites, que poderiam ser dados pela direção de outra pessoa, por exemplo; e também a vontade de investigar de maneira livre como este concreto pode ser trabalhado na imagem em movimento ou mesmo numa pós-produção tenha me feito questionar se os vídeos realizados poderiam ser chamados de filmes de direção de arte. É que Truffaut quando investiga sobre a autoria no cinema (TRUFFAUT, 1960, p.13) inicia um artigo citando que há filmes de diretores, filmes de roteiristas, filmes de diretor de fotografia e filmes de estrelas. Logo penso se pode haver filmes de direção de arte e se seriam estes resultado de um filme com maior expressão da direção de arte ou cujo procedimento se deu partindo de questões materiais antes de questões dramáticas. Mesmo no processo fílmico a direção de arte frequentemente parte de questões da dramaturgia, do roteiro. Mas pensando que a partir do roteiro ela cria premissas materiais e plásticas, me pergunto: pode a direção de arte ser autoral?

Para fazer uma reflexão final sobre o meu processo nos vídeos e sobre a questão de autoria, trago uma exposição oral do artista Mário de Andrade (1938), que coloca que dentro da arte há um elemento, o material, que é necessário pôr em ação, mover, para que a obra de arte se faça: o artista tem de ser ao mesmo tempo artesão. E me parece que produções independentes demandam, em especial de uma equipe de arte, o “fazer” de forma inventiva. Andrade (1938) coloca o talento como sendo um caráter que não se aprende ou se ensina, e dessa forma relaciono

isso à bagagem cultural e experiências, não do que fizemos, mas do como fizemos, que adquirimos ao longo dos processos em que participamos, que é algo que de fato não se aprende, mas que se descobre. Tal "talento" se transforma, então, no que podemos chamar da marca de um processo em uma produção fílmica ou mesmo na videoarte que se cria e filma. O comportamento criativo se conforma como uma grande parcela autoral que implica não só na obra final, mas na experiência colaborativa também. Talvez também seja possível aproximar a direção de arte no cinema, pelo menos a partir da experiência que tive, com a ideia de um artista executivo, mais do que autor no filme, autor de situações (provocativa, plástica, concreta e colaborativa) para que ele ocorra.

5 REFLEXÕES SOBRE O PROCESSO NA VIDEOINSTALAÇÃO

Cursar a disciplina de videoarte e videoinstalação na graduação de Cinema e Audiovisual da Unespar, em 2017, me permitiu conhecer o trabalho de artistas como Nam June Paik, Bill Viola e Pipilotti Rist, me provocando a pensar em outros dispositivos do audiovisual que não somente a sala escura do cinema. O professor e pesquisador Philippe Dubois em seu livro *Cinema, Vídeo e Godard* (1995) aponta dois caminhos que influenciam o audiovisual como um todo com a chegada do vídeo. Segundo o autor, o vídeo continua sendo veículo de registro e transmissão de um filme, um programa, de algo que foi roteirizado e editado, como vinha sendo feito pelo cinema e pela televisão, mas também servindo como instrumento experimentado por artistas para conceber novas formas de pensar o audiovisual, provocando outras relações perceptivas no espectador. Em *Suspension of Disbelief* (1991), por exemplo, O artista Gary Hill fragmenta dois corpos em diferentes televisões dispostas transversalmente em um espaço. A televisão é elemento escultural, mas é também moldura que corta e enquadra dois corpos. O espectador não tem a imagem completa e em sequência, mas imagina, pelas pistas que surgem em solavancos nas telas, dois corpos em movimento ténue. Suspensão da descrença, como podemos traduzir o título da obra, diz respeito à vontade do espectador de aceitar como verdadeiras as premissas de um trabalho de ficção. Uma peça audiovisual geralmente nos dá indícios espaciais para que o espectador imagine o espaço diegético.

A instalação de Gary Hill faz com que o espectador percorra com os olhos e com o corpo a barra transversal de televisões dispostas no espaço. A obra nos dá indícios de dois corpos em movimento. Sob a suspensão da descrença o espectador se torna o investigador de um imaginário e sua ação pode ser mais ou menos intensificada conforme a adversidade do exercício de encaixar essas pistas. Note que a dificuldade do ato de encaixar essas pistas tem a ver com o desejo de imersão na obra. Este desejo foi o que me influenciou a fragmentar um roteiro em quadros em movimento, a pensar pistas audiovisuais, resquícios e colocá-los dispostos no espaço para o corpo do visitante. Aqui reúne uma confluência de pensamentos, processos e leituras de outras obras que me interessaram enquanto pesquisadora das formas de fazer audiovisual.

As experimentações instalativas do audiovisual vêm desde os pré-cinemas (e.g. fantasmagorias ²⁷), e muitas são resgatadas de alguma forma hoje em dia (e.g. *video mappings* ²⁸), e trouxeram algo caro às artes quanto ao seu poder de imersão e presentificação da imagem, do seu aparelhamento técnico e também do espaço físico que a abarca. O cinema hegemônico instituiu uma fórmula bem sucedida de instalação audiovisual, onde se assimila a história que se passa diante dos olhos, direcionando-os a cada plano para os mínimos gestos dos personagens e outros elementos significantes para a narrativa. Mas a partir do momento em que fragmentamos o cinema em fotograma, película, projetor, aparato de som, sobreposição de planos e encadeamento de imagem em movimento, ele ganha outra presença. Quando o artista Douglas Gordon estratifica o filme *Psycho* (1960) de Alfred Hitchcock, exibindo-o em uma velocidade baixíssima na vídeoinstalação *24 hours of Psycho* (1997), estamos diante de um procedimento desvelado: a tela, o projetor e o *frame a frame*. A situação provocada pelo artista presentifica o filme e desvelando suas técnicas narrativas.

Os objetos cotidianos e estranhos apropriados na eletroacústica de John Cage (figura 41) ou arrasados nas esculturas com pianos de Nam June Paik (figura 42) também se presentificam na medida em que se propõem a fazer parte de algo outro, passando a se encaixar na obra pela sua forma, som e textura. Segundo Bourriaud (2000, p. 21), usar um objeto é necessariamente interpretá-lo. Usar um produto é às vezes trair seu conceito, e o ato de ler, de olhar uma obra de arte, ou assistir a um filme significa muitas vezes saber contorná-lo. Nam June Paik afirma, no início de sua carreira, que usa a técnica para poder odiá-la melhor. A proposta aqui me parece, em muitas de suas obras (e.g. *TV magnética*, 1973), o exercício do domínio sobre uma tecnologia, pela experiência com a sua fragmentação e rearranjo. O equipamento é colocado em limiares como se testássemos se o aparato de imagem em movimento e som, feito e controlado por nós, está dentro das possibilidades universais às quais nós mesmos, humanos, estamos.

²⁷ O espetáculo de fantasmagoria ou *phantasmagoria* surgiu no final do século XVIII concebido por cientistas e mágicos. Este tipo de espetáculo foi uma evolução na utilização técnica da lanterna mágica. As projeções ganhavam certa complexidade, eram animadas (com intervenção de sons, por exemplo) e móveis (um aparato com rodinhas que permitia distanciamento ou aproximação da imagem), o que dava a impressão de que as imagens se moviam em direção à plateia, que não estava acostumada a esse novo nível de realidade na representação (MANNONNI, 2003).

²⁸ Técnica que consiste na projeção de vídeo em objetos ou superfícies irregulares, tais como estruturas de grandes dimensões, fachadas de edifícios e estátuas.



Figura 41: *Frame* de vídeo de programa de televisão, com performance da peça *Water Walk*, de John Cage, 1959.



Figura 42: Foto de piano com intervenções exposto na primeira exibição *Exposition of Music – Electronic Television*, de Nam June Paik, disposto na Galeria Parnass em Wuppertal, 1963.

As obras com telas e monitores como elemento escultural (e. g. *TV Garden*, Nam June Paik) e não apenas como um veículo foi algo que me provocou a pensar também no espaço expositivo concreto e presente como possível significante em

uma obra. A obra que aproveita uma topografia para (re)desenhar com a luz movimentos e paisagens, ou que se insere nas brechas e buracos encaixando telas com imagens a serem investigadas e vigiadas (e. g. *Selfless in the Bath of Lava* de Pipilotti Rist, 1994), presentifica também o espaço, mas não só o espaço físico, como também pode jogar com o espaço do vídeo e o de uma memória do espectador. Tal processo experimenta com o conceito geral de espaço.

André Gardié (1993) distingue quatro tipos de espaços ligados ao cinema, mas que poderíamos estender para o audiovisual como um todo. Segundo ele, o Espaço Cinematográfico diz respeito ao espaço institucional, como a sala de cinema ou diferentes sítios contendo telas e outros aparatos de projeção e exibição, onde se encontra fisicamente o espectador para receber o filme. O Espaço Diegético é aquele que constrói o filme, independente da narrativa. O Espaço Narrativo é o espaço específico dos personagens, que contribui para dar corpo à narrativa. Este está limitado ao quadro fílmico e é feito em função da ação do personagem. O Espaço do Espectador é a espacialidade produzida pela escolha de comunicação que o filme faz, imaginada por ele. Assim diremos que, uma vez definido o espaço cinematográfico, que é uma condição de possibilidade do próprio filme, são os espaços narrativo e do espectador que substituem o espaço diegético. Assim o espaço no audiovisual se apresenta em fragmentos de espaço narrativo e é completado pela imaginação do espectador (Espaço do Espectador). Quando percorremos uma arquitetura estamos conformando pontos de vista e perspectivas diferentes sobre algo concreto, visualmente conseguimos captar o tridimensional por planos fragmentados.

Pensando na atividade de concepção de um espaço no audiovisual pelo diretor de arte, o *dressing* ²⁹ provê uma transformação concreta de uma locação, em função de uma narrativa fílmica. Agregamos cores, texturas e formas trazendo objetos, tecidos, e muitas vezes aproveitando as marcas, vivências e matérias que os espaços e locações já têm. É possível em um mesmo cômodo da locação ter fragmentos do espaço *dressados* enquanto outras regiões ficam intactas. A locação pode conformar assim uma experiência de deslocamento mágico, proporcionando

²⁹ *Dressing* é toda a decoração do cenário: cortinas, tapetes e móveis. Outro termo é o *dressing* fino, que são os objetos menores, como vasos, livros, bibelôs, etc.

para a equipe de filmagem, bem como para os atores, a passagem de um quarto com aspectos cotidianos para uma cozinha com aspectos fantásticos. A equipe de arte de um filme trás um percurso por onde se navega para outras dimensões. Mas diferente de uma instalação em um museu, a cenografia no cinema se conforma para os limites do quadro fílmico e ganha outros valores capturada pela lente da câmera. São instalações para perspectivas limitadas de um olho, a câmera. Ela é criada para ser transformada em bidimensional. Quando entramos em uma instalação em uma galeria, há uma liberdade maior de perspectivas, uma mediação mais livre entre corpo e espaço. Mesmo assim, cenografia e instalação provocam novas experiências de "estar". Os componentes concretos, aparelhos e a imagem exibida em instalações aguçam o espectador, tornando-o investigador da obra quando este percorre a sala e se movimenta capturando fragmentos de cada componente que ali está, numa configuração tridimensional e bidimensional.

A videoinstalação compreende um momento da arte de expansão do plano da imagem para o plano do ambiente e da supressão do olho como único canal de apreensão sensoria para a imagem em movimento (MELLO, 2008, p. 169).

Talvez a sedução da imagem em movimento a ser assimilada, que hipnotiza, tenha, a partir de sua fragmentação, refundado ³⁰ espaços e principalmente maneiras de "estar" do espectador.

Diferentemente do cinema clássico que oferece o mergulho na imagem e no som por meio dos ambientes especialmente arquitetados de suas salas, a estratégia empregada na videoinstalação oferece um novo conceito de mergulho na imagem e no som, sem contudo cegar o visitante ou ser uma estratégia ilusionista de produção de sentido. De certa forma, a videoinstalação reintroduz o visitante na caverna imersiva do cinema deixando-o ciente da presença do dispositivo e sem deixá-lo prisioneiro no espaço (MELLO, 2008, p. 171).

As maneiras de "estar" dizem respeito a uma consciência que é perturbada em diferentes sentidos pela atividade de investigação. O pesquisador Gene

³⁰ Fundar é uma operação voluntarista, que decide uma implantação pontual (casa, monumento) ou mais ampla (cidade, território) É cumprida por uma autoridade reconhecida, civil, ou religiosa, segundo ritos. Trata-se de pensar o sítio, o começo e as origens, de fazer território. Fundar é sempre atribuir qualidades a um espaço; é estabelecer uma relação de parte da extensão com o mundo tecendo vínculos simbólicos; é relacionar um lugar com o universo. De certo modo é também pedir permissão para se estabelecer em algum lugar; assim, a fundação pode ser considerada uma resposta a essa autorização, como um ato de reparação. Essa relação é interativa na medida em que, uma vez fundado, o próprio lugar é ao mesmo tempo produto e produtor de simbologia e de sociabilidade (SEGAUD, 2016, p. 138).

Youngblood, no livro *Expanded Cinema* (1970), desenvolve um conceito transdisciplinar de cinema, evocando a capacidade sinestésica, psicodélica, que requer certo esforço do público para uma interpretação e construção perceptiva.

Quando opto por fragmentar o roteiro que deu origem à videoinstalação *Organismo In Cyber*, tenho a ideia de colocar o espectador em um espaço refundado e assim sua maneira de "estar" será perturbada. O espectador sabe que são projeções em uma galeria e que, ao sair da sala e atravessar a rua estará no ponto de ônibus, mas ao mesmo tempo há naquele espaço concreto objetos que não se propõem a estarem ali com sua camada de significados cotidianos. Tal experiência se relaciona com a ideia de um cinema cuja operação está toda no presente, como proposto por Gene Youngblood nos anos 1970.

O "como se fosse" da cenografia que serve a um filme não funciona completamente em uma instalação. Na instalação as tapadeiras³¹ estão ali para o corpo do visitante, guiando-o em um percurso. Na videoinstalação, o tridimensional e o bidimensional colocam, ao mesmo tempo, o visitante através do imaginário e da realidade. Como bem diz Christiane Mello (2008, p. 172), a videoinstalação envolve o ato de explorar e agenciar, com a dimensão do próprio corpo, o espaço físico e virtual em que a obra se inscreve.

Na reflexão sobre a pós produção escrita por Bourriaud (2000) há o momento em que reciclamos tudo aquilo que foi registrado: a pós produção. Penso que a reciclagem é muito presente na minha maneira de pensar e criar. Reciclo os materiais e objetos para os vídeos quando os coloco no cenário de um filme, reciclo os planos filmados com os efeitos da pós produção e, novamente no espaço de exibição, eu reciclo os vídeos articulando-os em um percurso ou espaço (este também é reciclado pela obra).

A pergunta artística, segundo Deleuze (*apud* BORRIAUD, 2000, p. 219) não é mais o que fazer de novidade e sim o que fazer com isso que já está feito. Por mais que haja uma produção, filmagem nova, essa é a pergunta que surge na ação de rever o material na ilha de edição, de rever o *take* filmado ainda no *set* de gravação ou na primeira visita à sala de exposição em um museu. Essa revisita do material faz parte de um método de ressuscitá-lo, o acoplando a outros materiais, seja na edição ou no desenho espacial de exibição.

³¹ Painéis utilizados para montagem de cenários, como paredes e limites espaciais.

Revisitando os materiais produzidos durante o processo de realização das três videoinstalações, verifiquei a repetição de quatro momentos de criação. Um deles reforça e alimenta uma ideia conceitual, é o momento de pesquisa de referências imagéticas, sonoras e também de movimento corpóreo. Essa fase constitui uma espécie de contaminação, na medida em que esse inventário de imagens, sons e vídeos é revisitado e se conforma em um disparador de ideias a serem concretizadas. É a fase em que mais agrego substâncias. Os outros três momentos são os mais definitivos e limitantes, onde decisões podem manter ou mudar o conceito previamente definido da obra. O momento de gravação começa a apresentar limites que podem ou não serem contornados pelo tempo maior de planejamento: com o desenho das ações e quantidade de pessoas envolvidas na gravação. A filmagem de um projeto independente se conforma na criação de situações que contornam ou assumem os limites e imprevistos, e assim, por melhor desenhado que esteja o projeto, ele ainda está vivo para ser recriado neste momento. Aquilo que foi captado na gravação se estrutura como o principal limite para as próximas etapas: é ele agora que vai guiar as próximas operações e ser o substrato a ser moldado e reciclado, tendo ou não como base as referências conceituais.

A edição e o desenho espacial de exibição da obra são etapas em que escolho e reciclo esse substrato, se tornando momentos definitivos nos quais também decido o quanto esse material vai se aderir à proposta conceitual pensada no começo do projeto.

Na edição seleciono os *takes* que mais me servem e em que tento reparar o que não deu certo, o que não gosto, seja colocando efeitos como a sobreposição de imagens, seja cortando trechos que não previa cortar. O corte não pode ser algo apenas para tirar um trecho do vídeo que não me agrada. Ele precisa ser justificado e aderir a um outro conceito, as vezes criado no momento de edição. Por isso, encontro no meu processo uma sequência de quadros em movimento a serem editados e reparados que pode ir do quadro que tem menos defeitos para o que tem mais defeitos. Em *Organismo In Cyber* comecei editando um pouco de todos os quadros ao mesmo tempo e, a partir daí, tive a ideia de que o som precisaria vir de um quadro só e servir como mapa para os outros quadros. O quadro *Ritual* foi aquele que priorizei na edição e o que tinha pelo menos dois *takes* bons que se

mesclaram no vídeo final usado na videoinstalação. O ritmo da trilha era dado pelo movimento dos personagens desse quadro e se conformou no principal limite para que eu pudesse fazer o "reparo" nos outros quadros em movimento. Os quadros mais problemáticos, Amanhecer e Rede, tiveram mais efeitos como *jump cuts* e sobreposições que seguiam a trilha.

O outro momento de reciclagem no meu processo é o de pensar a disposição das obras no espaço expositivo. Em *Organismo in Cyber*, esse momento também serviu para "reparar" os quadros em movimento como um todo na videoinstalação. O fato de pensar em colocar todos sincronamente em um espaço, projetados em quatro paredes opostas, tornou impossível que cada quadro fosse visto por inteiro de uma vez só. Nessa disposição as ações, que ocorrem concomitantemente, geram uma outra ação, ou intervenção em outro quadro. A sincronia, portanto, se torna algo importante para a obra. Ela justificava os efeitos de sobreposição de imagem, por exemplo.

Acredito que os momentos de edição e desenho do espaço são momentos chave para a mudança ou não da direção que a obra pode tomar no meu processo. Como em uma produção em massa, eles se conformam nos pontos de checagem, capazes de reciclar aquilo que foi capturado pela câmera, o material bruto. Cada um desses pontos de checagem também estrutura limites. Na edição o que se tem de material bruto, tempo e conhecimento do software dá direcionamentos à montagem. O desenho espacial da obra, o espaço, bem como os equipamentos que se tem à mão, dão outro direcionamento. O conceito inicial, então, está nos fragmentos que são colados e reciclados à cada nova etapa. A pós-produção pensada por Bourriaud (2000) talvez seja um dos momentos mais definitivos de todo o meu processo e, tendo em vista que a disposição dos vídeos no espaço ganha outras configurações a cada novo espaço, acredito que as videoinstalações já exibidas ainda podem alcançar outras aparências sendo montadas em novos espaços.

Lembro que uma professora em uma disciplina do mestrado me perguntou o porquê da palavra *punk* no nome do projeto de mestrado. Após ter visto o termo *cyberpunk* em diversas leituras dos vídeos exibidos nas videoinstalações, acabei me apropriando dele. Assim, fui encontrando e conhecendo filmes e outras obras deste universo. O termo *cyber*, que está presente nos títulos das videoinstalações *Organismo In Cyber* e *Cyber na Selva*, vem do contato com o universo *cyberpunk*,

que se deu posteriormente à filmagem dos vídeos da minha primeira videoinstalação em 2018. O termo cyber freqüentemente diz respeito à chamada cibercultura que, por sua vez, tem relação com a teoria cibernética (1948) de Robert Wiener. O matemático, estudando os sistemas de retroalimentação de máquinas e da sociedade, os entendeu como um novo campo de pesquisa, nominado de cibernética. A cibernética legou à cibercultura uma visão de que os seres vivos e as máquinas não são essencialmente diferentes. Temos tecnologias capazes de manipular e imitar a vida (inteligência artificial, robótica, biotecnologia, etc) e assim como os humanos possuem um código genético as máquinas possuem seu código binário (HO KIM, 2004, p. 206). Quando penso no termo *punk*, que intitula a última videoinstalação, Rupestre Punk, utilizo-o para trazer uma ideia de um "não futuro", e com o "Rupestre" a ideia deste "não futuro" como se já fosse passado, se apresentando já como resquício.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS E NOVOS RUMOS

A reflexão sobre o processo das três videoinstalações se configurou na abertura de um mapa com intersecções entre a minha bagagem cultural, minha experiência no cinema e a experiência de outros artistas, diretores de arte e pesquisadores do campo das artes do vídeo. Reconheço que no primeiro momento o processo de criação de um universo para o cinema foi impulsionado pela imaginação simbólica desencadeada pela questão material, em especial pelo contraste de duas noções: sintético e o orgânico. Nesse sentido ter contato com a filosofia do imaginário de Gastón Bachelard foi fundamental para reconhecer as noções que circularam no imaginário das obras que tenho desenvolvido até então, e também que tais noções dizem respeito a um caráter subjetivo, mais do que uma percepção baseada em componentes biológicos e químicos. Pensar sobre a imaginação no processo das videoinstalações me fez perceber que faz parte da minha poética a busca, mesmo que enquanto representação, de uma nova matéria, um novo corpo, criando-o e ao mesmo tempo estudando-o a partir de uma perspectiva não só fisiológica, mas também ecológica. Tal percepção me faz pensar

nos primórdios do audiovisual enquanto ferramenta de estudos envolvendo animais e seres humanos (e. g. *The Horse in Motion* do fotógrafo Eadweard Muybridge, 1878) e como hoje desenvolvemos outros corpos e fisiologias que existem enquanto vídeo e imagem em movimento.

As narrativas que escrevi sob a forma de roteiro no começo dos processos das videoinstalações serviram justamente para dar mais consistência para as noções materiais, corpos e para as relações destes com o ambiente que os circunda nos vídeos. Se a pesquisa nas ciências duras na minha primeira graduação e no meu primeiro mestrado impulsionaram meu desejo de reinventar as substâncias, os corpos e suas relações com o meio, vejo a partir deste segundo mestrado o suporte que tal percurso me deu para estudar aquilo que crio para o vídeo, para o registro da câmera.

Refletir sobre o dispositivo de exibição do audiovisual me fez realizar experiências que trouxessem outras relações entre o universo dos vídeos e seus espectadores. Ao longo dos processos de criação e montagem das videoinstalações, pude perceber que a depender do espaço, novas configurações são possíveis, o que torna os vídeos que produzi, obras vivas que adquirem novas perspectivas em espaços diferentes. Como uma espécie de também cenografia, a criação de uma instalação ou videoinstalação agencia um pacto com o visitante no tempo dele.

A biologia continua a fazer parte do meu olhar e minha forma de compreender e imaginar, especialmente no que se refere à tecnologia presente nos corpos orgânicos e sintéticos. Acho que tal pesquisa foi importante para este reconhecimento, que até então eu pouco levava em conta. Posso dizer que cada vídeo se configura como um retrato de uma espécie (personagens dos vídeos) que se moldam como reflexo da condição do seu ambiente. Imaginar o tempo do fim é, como diz Viveiros de Castro, um assunto interminável até que de fato o mundo acabe. E me permito dizer que não se trata de trazer neste imaginário um gosto por uma forma pessimista de pensar no mundo, mas sim de repensar para onde se caminha ou mesmo de aproveitar a jornada.

Reconheço que é fundamental na minha produção a criação no coletivo em que me alimento das ideias e dos limites colocados no processo. Tanto as ideias quanto os limites terminam por dar mais suporte e fortalecer a obra.

Esta pesquisa se configura em um retrato do meu processo até então e já verifico certas adaptações neste que se desenrolaram de uma instalação a outra como, por exemplo, o desaparecimento do roteiro no processo de criação de uma videoinstalação e mesmo a tentativa de uma aproximação maior com a performance ao invés da encenação nos vídeos que filmo. Reconhecer certas tendências do meu processo artístico e descobrir outras é certamente pulsante para novos desejos no campo das artes do vídeo e no cinema. Rupestre Punk se desenvolveu concomitantemente com a presente pesquisa e trás em si também a ideia de vestígios, mas vestígios do imaginário de um mundo quase sem nós. Lembro em uma aula do mestrado, quando uma colega me perguntou como meu projeto pretendia fazer uma analogia com os vestígios eternos que ficaram nas rochas desde 17 mil anos atrás. Acredito que, em torno desta pergunta e do próprio mapa de vestígios e de intersecções dos processos nas videoinstalações, que se desenhou nesta pesquisa, possam vir futuras inspirações.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

ABOIM LESSA, Helena d. **CINEMA PUNK: No Wave e os filmes de Vivienne Dick**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Cinema e Audiovisual), Universidade Federal Fluminense - UFF. Niterói, 70 p. 2016.

ALLON, Fabio. **Arquiteturas Fílmicas**. Curitiba: Encrenca, 2016.

ANDRADE, Mario de. O Artista e o Artesão. In: **O Baile das Quatro Artes**. São Paulo: Poeteiro Editor Digital, 2016 (1938).

AITKEN, Doug - **Broken Screen - Expanding The Image, Breaking The Narrative**, 5/5 DAP, 2006.

ARAÚJO, A. **A encenação performativa**. Sala Preta, [S. l.], v. 8, p. 253-258, 2008. DOI: 10.11606/issn.2238-3867.v8i0p253-258. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57375>. Acesso em: 5 abr. 2022.

BACHELARD, Gaston. **A água e os sonhos – Ensaio sobre a imaginação da matéria**. Tradução de Antonio de Pádua Danesi. São Paulo, Martins Fontes, 2002.

BACHELARD, Gaston. **A poética do devaneio**. tradução de Antônio de Pádua Danesi| São Paulo: Martins Fontes, 2001a.

BADIOU, Alain. **Sobre “o ato de criação: o que é ter uma ideia em cinema?”**, de Gilles Deleuze. In: YOEL, Gerardo (Org.). **Pensar o Cinema: imagem, ética e filosofia**. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. In: **Obras escolhidas I**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BELLOUR, Raymond. **De um outro cinema**. In: MACIEL, Kátia (Org.). **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

BERNARDET, Jean-Claude. **O Autor no Cinema – A Política dos Autores: França, Brasil anos 50 e 60**. 2ª. Edição. São Paulo, Sesc, 2018.

BOUHABEN, Alfonso M. **Continuidades e descontinuidades estético-políticas do vídeo expandido. Análise dos movimentos de María Teresa Ponce**. Latin American Journal of Communication, 0 (140), 2019. 247-260. Disponível em: <https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/3654>. Acesso em: 20 jan. 2020.

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo**. 1 ed. São Paulo: Martins Editora, 2009.

DANOWSKI, D. & VIVEIROS DE CASTRO, E. **Há mundo por vir? Ensaio sobre os medos e os fins**. 2 ed. Desterro: ISA e Cultura & Barbárie, 2015.

- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo e Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- FARRELL, Michael P. **Collaborative Circles: friendship dynamics and creative work**. Chicago/Londres: The University Chicago Press, 2001.
- FEATHERSTONE, Mike. **The body in consumer culture, Theory, Culture and Society** 1 (3): 18-33. 1982.
- FELICIO, Vera Lucia G. **A imaginação simbólica dos Quatro Elementos Bachelardianos**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1994.
- FLUSSER, Vilén. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.
- GARDIES, André (1993), **L'Espace au cinéma**, Paris, Méridiens-Klincksieck.
- GUNNING, T. **The cinema of attraction[s]: early film, its spectator and the Avant-Garde**. In: W. STRAUVEN (Ee.) 2006b.
- HAMBURGUER, Vera. **Arte em Cena: a direção de arte no cinema brasileiro**. São Paulo: Editora Senac São Paulo: Editora Senac São Paulo; São Paulo, 2014.
- HO KIM, Joon. **Cibernética e Ciberespaço: Notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural**. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 199-219, 2004.
- HUAPAYA, Cesar Augusto Amaro. **O encontro da encenação com a performance - ISSN1517-7831**. Memória ABRACE , v. 6, p. 01-04, 2011.
- KLEE, Paul. Credo Criativo. In: LICHTENSTEIN, J. **A Pintura. Vol 5: Da imitação à expressão**. São Paulo: Editora 34, 2004 [1920].
- MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema**. São Paulo: Editora Senac; São Paulo: Unesp, 2003.
- TURNER, Brian, S. **The body and society: explorations in social theory**. Oxford: Blackwell. 1984.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. São Paulo: Papyrus, 1997.
- MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema**. São Paulo: Editora Senac; São Paulo: Unesp, 2003.
- MELLO, Christiane. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2008.
- MORAIS, Frederico, **Contra a arte afluyente**: revista Vozes. Rio de Janeiro, 1975.
- MORTON, Timothy. **Hyperobjects, philosophy and ecology after the end of the World**, University of Minnesota Press, 2013.

OLIVEIRA, Cauhana Tafarelo. **The Tropicalismo's graphic design and its impact on album covers of 1970**. 2014. 145f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) - Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba. 2014.

PAVIS, Patrice. **La mise en scène contemporaine**. Armand Colin, 2019.

PARENTE, André. **Cinema de exposição: o dispositivo em contra-campo**: Revista Poiésis, n.12, nov. 2008.

PIMENTEL, Lúcia Gouvêa. **Processos artísticos como metodologia de pesquisa**. Revista OuvirOuver, 11(1), Uberlândia: UFU, 2015.

RABIGER, Michael. **Direção de cinema, técnica e estética**. Rio de Janeiro: Campus, 2006.

SALLES, Cecília A. **Gesto Inacabado : processo de criação artística**. 2 ed. São Paulo: FAPESP – Annablume, 2004.

SALLES, Cecília Almeida; CARDOSO, Daniel Ribeiro. **Crítica genética em expansão**. *Ciências e cultura* v. 59, n.1, São Paulo: SBPC, 2007.

SEGAUD, M. **Antropologia do espaço: habitar, fundar, distribuir, transformar**. Sesc. São Paulo, 2016.

TRUFFAUT, François. **O diretor, aquele que não tem o direito de se queixar**. In: **O prazer dos olhos: escritos sobre cinema**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006. pp. 13-22 (originalmente publicado em "Cinema, univers de l'absence?", *Collectif*, 1960)

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. ARTSCILAB, 2001. Disponível em: . Acessado em: 30/05/2020.

8 ANEXOS

ANEXO 1: ROTEIRO NOITE CIBORGUE

Acessível em: <http://tiny.cc/73j2uz>

ANEXO 2: ILUSTRAÇÕES DIGITAIS

Acessível em: <http://tiny.cc/d3j2uz>

ANEXO 3: ROTEIRO FILME ENSAIO - CYBER NA SELVA

Acessível em: <http://tiny.cc/e3j2uz>

ANEXO 4: VÍDEOS EXIBIDOS NA INSTALAÇÃO RUPESTRE PUNK

Partícula 1:

Acessível em: <https://youtu.be/C4Z16E1ZNp4>

Partícula 2:

Acessível em: <https://youtu.be/s8YAMDYArgk>

Partícula 3:

Acessível em: <https://youtu.be/3V6UB-W5FDo>

Partícula 4:

Acessível em: <https://youtu.be/s8YAMDYArgk>

